

Thématique : Outils enseignants

Formation de formateurs

Compétences travaillées

Créativité

Vision professionnelle

Enseignants de 4^e, 5 et 6^{ème} année

Economie circulaire

Caroline Bini

caroline.bini@groupeone.be



Défis (objectifs)

- Acquérir un outil d'animation, le « Life Cycle Game » permettant de faire découvrir l'économie circulaire de manière ludique et de stimuler l'esprit d'entreprendre



Ressources nécessaires

Une classe dans laquelle on peut déplacer les tables et les chaises
Projecteur avec son



Temps alloué

Préparation : -

Formation en classe : 9h-16H30 ou 2 sessions de 3h15

Prérequis

aucun



Liens

Mettre lien vers page économie circulaire sur le nouveau site

<http://www.groupeone.be/jeunes/business-modeles-innovants/>



Trucs & astuces



Déroulé de l'animation (min 6 enseignants, max 9)

En amont : -

1. Vécu du Jeu « *Life cycle game* » en tant que participant afin de découvrir quelques principes de l'économie circulaire sur base de la comparaison entre le process de production d'un jeans et le cycle naturel d'un jardin bruxellois.
2. Illustration des principes de l'économie circulaire par des exemples d'entrepreneurs jeunes inspirants, photos et vidéos, et débat
3. Apprentissage de l'animation du jeu et de la séquence de débriefing, éléments de pédagogie active.
4. Kit de jeu fourni: guide d'animateur, cartes, flip chart effaçable, clé USB avec supports ppt

- En aval : Co-animation avec un animateur Groupe One à organiser dans votre classe pour la première utilisation du jeu