

**Intitulé de la formation : Jeux d'ECSI**

**Modalités pédagogiques :** 7h00 en présentiel

**Public et prérequis :** La formation s'adresse à toute personne qui souhaitent utiliser des jeux pour leurs animations. Les participant-es sont animateurs ou animatrices en éducation au commerce équitable (ECE). Les participant-es connaissent des notions sur le commerce équitable (ses principes, ses approches, ses objectifs).

**Objectif général.** Pouvoir et savoir utiliser des jeux et les décrypter dans ses animation en ECE

**Objectifs pédagogiques** À la fin de la journée les personnes :

- Connaissent plusieurs jeux et systèmes de jeux d'ECSI
- Ont identifié et analysé les éléments des systèmes de jeux utiles à l'éducation au commerce équitable
- Sont capables de mener des actions de sensibilisation de différents publics autour de ces jeux (jusqu'à la dernière phase du décryptage)

### Méthodologie utilisée

La formatrice utilisera des moyens et outils basés sur la pédagogie active. Des temps de transmission descendante seront toutefois nécessaires pour transmettre les apprentissages théoriques. Chaque temps de transmission sera mis en application grâce à des temps d'ateliers et de travaux collectifs en petits groupes.

### Objectifs opérationnels :

- => Être capable de choisir le support le plus adapté et connaître les points clés de la pédagogie du jeu
- => Être capable d'animer le "jeu" de la ficelle et d'autres jeux de visualisation (chaises/pas en avant ...)
- => Être capable de planifier un décryptage
- => Etre capable d'animer des jeux d'échappée / jeux d'enquête - connaître les "schémas" de ces jeux

**=> un questionnaire d'auto-diagnostic sera envoyé préalablement : nous nous réservons la possibilité de changer de jeux en fonction des attentes et besoins des participant-es**

### Programme :

H	Déroulé	technique d'animation
9h	Accueil café présentation	tour de table / boulette
9h30	Etre capable de faire la différence entre jeux, technique d'animation, jeu de visualisation, jeu d'échange,...	jeu des binômes nom+ def+ exemples
10h00	Etre capable d'utiliser le jeu de la ficelle et l'analyser	jeu de la ficelle
11h00	Connaître plusieurs jeux de visualisation	pas en avant jeu des chaises (version au choix)
12h00	Etre capable de planifier un décryptage	pluie d'idée + trame RADAR
12h30	Repas	
13h30	Identifier et analyser la pédagogie du jeu	pluie d'idées topo théorique
14h00	Etre capable d'utiliser l'escape game de kurioz sur les odd	escape game de kurioz
15h00	pause	
15h15	Etre capable d'utiliser le jeu panique à la transischool	panique à la transischool
16h	Connaître les schémas des jeux d'échappée	topo théorique
16h30	Evaluation	
17h00	Fin	