ATELIER 1
DÉCOUVRE L'ESS

Atelier co-animé par Enactus et l'équipe enseignante

I. Préparation de la séance

Travail demandé aux élèves pour cette séance :

Aucun

Objectifs de la séance :

- Découvrir les fils rouges du parcours : les Objectifs de Développement Durable (ODD) et l'Économie Sociale et Solidaire (ESS).
- Donner envie aux élèves de participer au parcours.

Matériel pédagogique :

- Jeu de l'oie (plateau, cartes et pion)
- Feuilles de paper board
- Feutres / crayons de couleurs
- Vidéoprojecteur et enceinte
- Ordinateur (pour le formateur)
- Carnets d'activités des élèves

Préparation et organisation de l'espace de travail :

- L'enseignant doit préparer des groupes de 8 élèves maximum pour les mettre en îlot. Il faut avoir un nombre d'animateurs au moins égal au nombre de groupes constitués. Exemple : si 3 groupes sont constitués = 3 animateurs sont nécessaires.

- Pour cet atelier, il est nécessaire de constituer au moins 3 îlots (en fonction du nombre de groupes) avec des tables et des chaises dans la salle. Sur chaque îlot, disposer un jeu de l'oie, une feuille de paperboard et des feutres.

Durée de l'atelier :

- 2 h

2. Déroulé synthétique de l'atelier

Objectifs	Activités	Durée indicative
Présenter l'atelier	**ÉTAPE 1 : Introduction de la séance** ▸ Accueil des élèves ▸ Activité de connexion ▸ Annonce du programme de l'atelier	15 min
Découvrir les Objectifs de Développement Durable (ODD)	**ÉTAPE 2 : Découverte des ODD** ▸ Vidéo de présentation des ODD ▸ Jeu de l'oie en groupe ▸ Échanges en petit groupe et renseignement de la **page 8** du carnet	30 min
Découvrir les principes de l'Économie Sociale et Solidaire	**ÉTAPE 3 : Découverte de l'ESS** ▸ Vidéo de présentation de l'ESS ▸ Jeu en groupe ▸ Echanges en petit groupe ▸ Vidéo d'un entrepreneur social et renseignement de la **page 10** du carnet	40 min
Pause (selon l'énergie)		10 min
Présenter les prochaines étapes du parcours et susciter l'intérêt des élèves	**ÉTAPE 4 : Restitution** ▸ Bilan des apprentissages de la séance **page 11** du carnet ▸ Vidéo et présentation du parcours	15 min
Clôturer la séance	**ÉTAPE 5 : Clôture de la séance** Clôture	5 min

3. Animation

ÉTAPE 1 : Introduction de la séance ⌛ 15 min

1. Accueillir les élèves et leur demander de rester debout. Le formateur se présente et présente l'association Enactus.

2. Pour démarrer, proposer un jeu de mime pour créer du lien avec les élèves. Expliquer la consigne : les élèves vont mimer les énoncés suivants donnés par le formateur :
- la première lettre du prénom (ils peuvent s'aider des mains) ;
- l'heure à laquelle ils se sont réveillés (ils peuvent s'aider des mains) ;
- leur activité / loisir favori.

Ensuite, énoncer une série d'affirmations et demander aux élèves de lever les deux mains vers le haut s'ils sont d'accord, ou garder les mains baissées s'ils ne sont pas d'accord.
- je laisse mon téléphone charger toute la nuit ;
- je fais du sport / je fais partie d'un groupe de sport ;
- je fais attention à l'environnement ;
- j'aide des associations.

3. Le formateur présente le programme de la séance. L'enseignant donne la répartition des groupes et les élèves vont s'installer autour d'un îlot dans la salle en groupe.

Faire la transition en expliquant que les activités des êtres humains (dont font partie les affirmations vues) ont une conséquence sur l'environnement et la société.
Ces défis / conséquences sont résumés dans les Objectifs de Développement Durable. L'objectif de cette séance est de découvrir les différents enjeux des ODD et les solutions qui existent.

4. Pour découvrir les ODD, les élèves vont jouer au jeu de l'oie simplifié. Présenter les règles d'or pour le bon déroulement de l'atelier :
- écouter l'animateur et s'écouter avec attention entre élèves ;
- être bienveillant ;
- prendre du plaisir à jouer.

5. Expliquer la consigne du jeu de l'oie :

L'objectif du jeu est d'atteindre la ligne d'arrivée en répondant aux questions posées tout au long du jeu. Il y a un groupe de 8 élèves par îlot. Le groupe sera divisé en 2 équipes de 4 élèves.

Les élèves auront une série de questions. Pour avancer, les élèves doivent répondre à l'ensemble des questions.

- S'ils donnent la bonne réponse : ils avancent de 3 cases.
- S'ils donnent la mauvaise réponse : ils restent au même stade.

Lorsqu'ils arrivent sur une case déjà occupée par un pion, les deux joueurs (donc les deux équipes) répondent à une question ensemble.
- L'équipe qui répond en premier avance de 3 cases.

Lorsqu'une équipe arrive sur une case verte « bonne action » ou une case rouge « mauvaise action », elle tire une carte de la pile correspondante et suit les instructions.
Puis c'est au tour du joueur suivant.

Pour commencer : demander à un élève de chaque équipe le nombre de frères et sœurs dans sa fratrie. L'élève ayant le moins de frères et sœurs commence et avance du nombre de cases correspondant au nombre de ses frères et sœurs (si pas de frère ni sœur, l'élève avance d'une case). Ne pas piocher la carte de la case tout de suite mais au prochain tour.

Poursuivre dans le sens des aiguilles d'une montre pour que chaque équipe avance du nombre de cases correspondant au nombre de ses frères et sœurs.

Pour continuer : à chaque tour, l'animateur commence par lire la question. Les joueurs doivent répondre à la question. En fonction de la réponse, les joueurs avancent du nombre de case selon les règles citées ci-dessus. Les joueurs répondront à la nouvelle question au tour suivant.

Fin de la partie :
La partie se clôture lorsqu'une équipe arrive à la case d'arrivée. Si le temps prévu s'est écoulé, l'équipe la plus avancée remporte le jeu.
*[Les questions et les propositions des cartes «bonne action et «mauvaise action» sont à la **page 14 et 15** du carnet]*

MESSAGES À TRANSMETTRE :

- Il est très important de prendre le temps de lire les questions et les réponses à voix haute, d'expliquer les mots/notions que les élèves ne comprennent pas dans les questions et dans les réponses et de leur demander leur avis sur les différentes thématiques abordées tout au long de la partie.
- Vous pouvez faire une première partie en test, pour permettre aux élèves de mieux comprendre les règles.

ÉTAPE 2 : Découverte des Objectifs de Développement Durable (ODD) 30 min

1. Avant de démarrer le jeu, projeter la vidéo de présentation des ODD.

2. Ensuite, lancer le jeu avec les premières questions sur les Objectifs de Développement Durable.

3. Restituer cette première étape avec les élèves en remplissant la **page 7** du carnet et à l'aide des questions suivantes :

- Et vous qu'est-ce qui vous révolte quand vous vous baladez, quand vous prenez les transports, dans votre quartier, etc.
- Si vous aviez un super pouvoir, que voudriez-vous changer autour de vous ?

4. Pour résumer, demander aux élèves de remplir la **page 8** du carnet d'activités.

ÉTAPE 3 : Découverte de l'Économie Sociale et Solidaire (ESS)

⏳ **40 min**

1. Introduire l'ESS avec la transition suivante : la bonne nouvelle c'est qu'il y a des entreprises et des initiatives qui cherchent à résoudre ces défis à travers des projets concrets ! Ces entreprises et ces initiatives font partie de l'ESS.

2. Projeter la vidéo de présentation de l'Économie Sociale et Solidaire.

3. Ensuite, continuer le jeu avec les questions sur l'Économie Sociale et Solidaire.

4. Restituer cette deuxième partie du jeu avec les questions suivantes :
- Pour vous qu'est-ce que l'ESS ?
- Qu'est-ce vous appréciez dans l'ESS ? Quelles sont les caractéristiques / les valeurs de l'ESS ?
- Comment fonctionne, selon vous, une structure de l'ESS ?

5. Ensuite demander aux élèves de remplir la **page 10** du carnet d'activités.

6. Pour illustrer l'étape ci-dessus, projeter la vidéo de présentation d'une entreprise de l'ESS.

7. Résumer à l'oral cet exemple avec les élèves à l'aide des questions suivantes :
- Quel besoin / problème cherche à résoudre la structure ?
- Quel est leur solution / projet ?

ÉTAPE 4 : Restitution ⏳ 15 min

[L'idée de cette restitution est de conscientiser ce que les élèves ont appris durant cette partie à travers le jeu et les vidéos. Les deux notions qui doivent bien être comprises sont les ODD et l'ESS.

a. Les ODD : *les Objectifs de Développement Durable sont définis par l'ONU.*
Il s'agit de 17 objectifs pour sauver le monde d'ici 2030. Ces objectifs nous donnent la marche à suivre pour parvenir à un monde meilleur et plus durable pour tous.

b. L'ESS : *est un moyen de répondre à ces Objectifs de Développement Durable.*
3 principes fondamentaux parmi les 4 piliers de l'ESS, qu'il faut retenir :
- ***Finalité sociale et/ou environnementale :*** *la réponse à un problème social et/ou environnemental identifié (exemple : gaspillage alimentaire, isolement, etc.).*
- ***L'activité économique :*** *il s'agit de proposer un bien ou un service à des clients et des utilisateurs (exemple : une application, des bornes de recyclages, des ateliers d'aide, etc.)*
- ***Lucrativité limitée :*** *l'argent gagné servira à développer la structure (exemple : salaire, achat de matériel, etc.)*

Le quatrième principe fondamental de l'ESS est la ***gouvernance partagée****. Ce principe ne sera pas abordé avec les élèves, pour faciliter leur compréhension. Le projet qu'ils vont imaginer va s'inscrire dans le cadre de l'Économie Sociale et Solidaire pour répondre aux Objectifs de Développement Durable.]*

1. Demander aux élèves de récapituler leurs apprentissages. Pour les guider, voici les questions que vous pouvez leur poser :

- Quelles sont les différentes thématiques qui ont été abordées ?
- Avez-vous été surpris par certains chiffres ou certaines choses qui ont été dites ?
- A votre avis, qu'est-ce qu'un Objectif de Développement Durable ? Pouvez-vous m'en citer 3 ?
- Quelle est la différence entre l'économie classique et l'économie sociale et solidaire ?
- Connaissez-vous des structures de l'économie sociale et solidaire ?

2. Ensuite, demander aux élèves de réaliser un résumé (en mot et/ou en image) à la **page 11** du carnet d'activités. Restituer à l'oral en faisant intervenir les élèves qui le souhaitent à partager leurs réponses.

3. Expliquer aux élèves qu'ils vont également faire partie de la solution en créant leur propre projet pour répondre à un enjeu de développement durable qu'ils vont pouvoir choisir.
Pour cela, ils seront accompagnés par un formateur d'Enactus et les enseignants tout au long de l'année sur des ateliers pour trouver une idée, prototyper leur idée, trouver un modèle économique, le présenter etc.

4. Projeter la vidéo de présentation du parcours.

CONSEIL D'ANIMATION :
Prenez une feuille de paperboard et notez les définitions et les principes de l'ESS qui vont ressortir au fur et à mesure des restitutions. Vous pouvez coller la feuille au mur, avec l'autorisation des enseignants. Cela vous permettra de faire des rappels tout au long des ateliers.

ÉTAPE 5 : Clôture de la séance 5 min

Présenter la prochaine étape et la date de l'atelier. Remercier les élèves pour leur attention.

Annexe :

[Voici une série de questions pour animer le jeu de l'oie. Celle-ci comprend 4 thèmes : « Cartes mauvaises actions », « Cartes bonnes actions », « Objectifs de Développement Durable » et « Économie Sociale et Solidaire ». Pour les 2 derniers thèmes, les choix en verts sont les bonnes réponses.]

1. Cartes bonnes actions :

- Super je vais au lycée à vélo. *J'avance de deux cases.*
- Je fais pousser mes tomates. *J'avance de deux cases.*
- Au top le plat que je viens de cuisiner, j'ai économisé des emballages et c'est meilleur pour la santé que les produits transformés. *J'avance de deux cases.*
- J'ai remplacé ma viande par des légumes, grâce à moi on émet moins de gaz à effet de serre. *J'avance de deux cases.*
- J'ai réparé un appareil électroménager au lieu de le jeter, la planète me remercie. *J'avance de deux cases.*
- J'ai donné un pantalon que je ne mets plus à une association, grâce à moi ce pantalon va servir à quelqu'un qui en a besoin, *j'avance d'une case.*
- J'ai jeté mon mégot dans la poubelle, la planète me remercie ! *J'avance d'une case.*

2. Cartes mauvaises actions :

- Je prends une douche trop longue. *Je recule d'une case.*
- Oh non, je ne jette pas mes mégots dans la poubelle. *Je recule de deux cases.*
- J'ai fait trop de pates, je jette le reste à la poubelle. *Je recule de deux cases.*
- J'achète un sac plastique à chaque fois que je fais les courses sans le réutiliser. *Je recule de deux cases.*
- Je laisse le robinet ouvert lorsque je me brosse les dents. *Je recule de deux cases.*
- J'aime beaucoup avoir très chaud chez moi, je mets beaucoup de chauffage. *Je recule de deux cases.*
- Je n'ai pas la motivation de faire le tri sélectif chez moi. *Je recule de deux cases.*

3.Objectifs de Développement Durable

1. Combien de personnes en France sont au chômage ?
a. 1,6 millions de personnes
b. 2,4 millions de personnes
c. 3,1 millions de personnes

2. Combien de personnes souffrent de la faim en France ?
a. 1 personne sur 5
b. 1 personne sur 10
c.1 personne sur 20

3. Cite 3 endroits où l'on peut acheter des objets d'occasion / déjà utilisés par d'autres personnes.
Réponse : vide-grenier, brocante, dépôt-vente, recyclerie, bric à brac, friperies, internet (le bon coin, vinted) etc.

4. Combien la France gaspille-t-elle de nourriture par an ?
a. 1 million de tonnes
b. 5 millions de tonnes
c. 10 millions de tonnes

5. La surconsommation de nourriture nuit à :
a. Ton portefeuille
b. L'environnement
c. Ta santé
d. Toutes ces réponses

6. Qu'est-ce que le covoiturage ?
Réponse : utilisation partagée d'un véhicule avec d'autres personnes dans le but de partager un trajet commun.

7. Donne 2 avantages du covoiturage par rapport à l'utilisation personnelle du véhicule ?
Réponse : économique (diminution des coûts de transport par personne), environnemental (diminution de la pollution émise par personne), social (développement du lien social).

8. Le tourisme social a pour but de :
a. Favoriser l'accès aux vacances pour tous
b. Réduire le nombre de touristes
c. Réserver le tourisme aux plus riches

9. Pour un trajet de 10 km en ville, classe les modes de transports suivants du moins polluant au plus polluant :
tramway / moto / bus / voiture / vélo / métro
Réponse : vélo / tramway / métro / bus / moto / voiture

10. Pourquoi est-il important de faire du sport tous les jours ?
a. Cela réduit le risque de maladies chroniques et cardiovasculaires
b. Cela permet d'avoir une bonne condition physique
c. Cela améliore le sommeil et réduit l'anxiété
d. Toutes ces réponses

11. Combien de temps un jeune entre 7 et 17 ans devrait-il faire d'activité physique chaque jour ?
a. 30 minutes
b. 1h
c. 2h

12. Quelle est la principale cause de mortalité dans le monde ?
a. L'insalubrité de l'environnement
b. Les attaques de requins
c. Les accidents de la route

13. En France, combien d'enfants et de jeunes sont confrontés à des violences ou du harcèlement à l'école ?
a. 1 enfant sur 10
b. 1 enfant sur 15
c. 1 enfant sur 20

14. Combien de pays dans le monde ont une femme comme président ou premier ministre ?
a. 5
b. 16
c. 31

15. Laquelle de ces affirmations est exacte ?
a. A travail égal, l'homme gagne 20% de plus que la femme
b. Naturellement, c'est mieux que les femmes éduquent les enfants
c. Génétiquement, les femmes ont moins l'esprit scientifique que les hommes

16. Pour économiser de l'eau au quotidien, il est préférable de :
a. Faire la vaisselle à la main plutôt qu'utiliser un lave-vaisselle
b. Prendre de courtes douches plutôt que des bains
c. Boire des sodas plutôt que de l'eau

17. Où partent 90% des eaux usées provenant des activités humaines ?
a. Elles sont traitées et recyclées
b. Elles sont conservées en lieu sûr dans des bassins étanches
c. Elles sont déversées dans les rivières ou les mers sans avoir été traitées

4. Économie Sociale et Solidaire

1. Que signifie ESS ?
a. Économie Sociale et Solidaire
b. Écologie sociale et solidarité
c. Entrepreneuriat de Solidarité pour la Société

2. L'Économie Sociale et Solidaire a pour finalité :
a. Le profit
b. Le développement d'une économie responsable de l'être humain et de la planète
c. L'économie sans souci

3. Une entreprise d'insertion, c'est ?
a. Une entreprise spécialisée dans la vente de panneaux publicitaires
b. Une entreprise de serrurerie
c. Une entreprise qui emploie des personnes en difficulté

4. Qu'est-ce qu'une épicerie solidaire ?
a. Une épicerie où tout le monde peut venir travailler
b. Une épicerie qui propose des produits moins chers que le prix classique
c. Une épicerie avec des produits gratuits

5. Une entreprise non lucrative, qu'est-ce que cela signifie ?
a. Une entreprise peut gagner de l'argent, mais les dirigeants ne peuvent pas le récupérer
b. Une entreprise ne gagne pas d'argent
c. Une entreprise gagne beaucoup d'argent

6. Une entreprise sociale cherche à maximiser :
a. Son impact social
b. Son profit
c. Ses produits

7. Combien de Français ont un emploi salarié dans le secteur de l'Économie Sociale et Solidaire ?
a. 2,3 millions
b. 1,3 millions
c. 500 000

8. Combien y a-t-il de bénévoles en France ?
a. 3 millions
b. 8 millions
c. 16 millions

9. Une entreprise sociale est forcément une structure associative avec des bénévoles
a.Vrai
b. Faux

10. Qu'est-ce qu'une friperie ?
a. Un magasin où on peut acheter des vêtements froissés
b. Un magasin où on peut acheter des vêtements de grandes marques
c. Un magasin où on peut acheter des vêtements d'occasion, déjà portés par d'autres personnes

11. Vrai ou faux ? Les femmes représentent plus de 60% des salariés de l'ESS ?
Réponse : vrai, les femmes représentent 66% des salariés de l'ESS. Elles interviennent majoritairement dans l'accueil des personnes handicapées, dans l'aide à domicile et l'aide par le travail. 54% des cadres de l'ESS sont des femmes.

12. Qu'est-ce que le commerce équitable ?
a. Un système dans lequel tout le monde payerait le même prix
b. Une garantie pour que les producteurs soient payés au prix juste
c. Des produits vendus pas chers