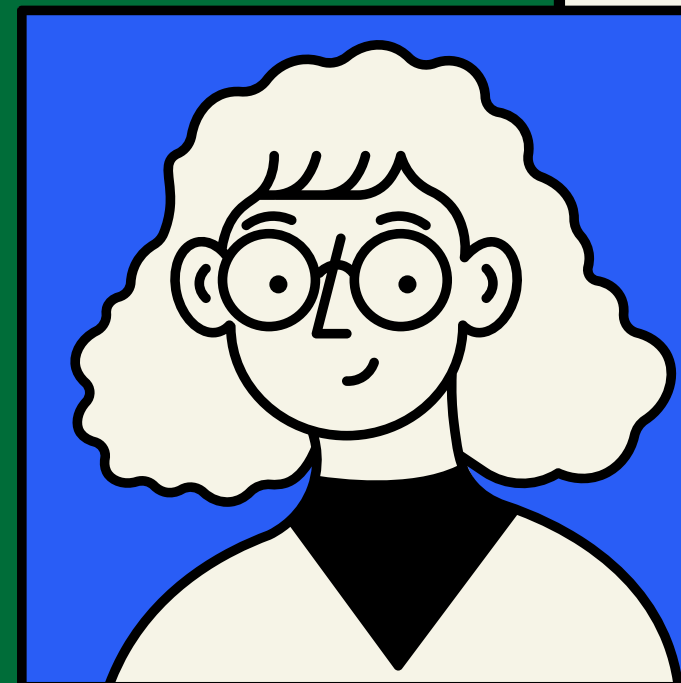
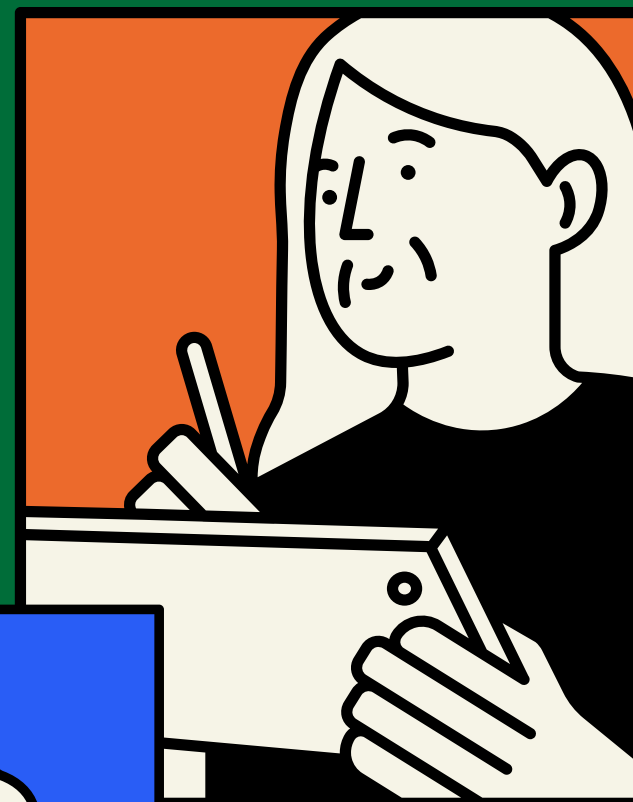




VOYAGER
EMPOWERING YOUTH,
TRANSFORMING
TOMORROW!

VOYAGER JEU DE DÉFI



GUIDE DE
L'UTILISATEUR

voyagerproject.eu





CONTENU

- 1. VOYAGER - UN PROJET INNOVANT
EUROPÉEN**
- 2. POURQUOI UTILISER CE JEU AVEC LES
ADOLESCENTS ?**
- 3. COMMENT JOUER À CE JEU ?**
- 4. CONTENU DU JEU VOYAGER**



1 VOYAGER - UN PROJET INNOVANT EUROPÉEN

Le projet VOYAGER, une initiative jeunesse Erasmus+ réunissant des partenaires de France, de Grèce, de Bulgarie, de Turquie et d'Autriche, a pour objectif de lutter contre le changement climatique en permettant aux jeunes de devenir des acteurs du changement et des bénévoles engagés dans la protection de l'environnement. Ce projet se concentre sur la formation d'innovateurs, d'animateurs et de responsables jeunesse, en fournissant des outils numériques pour le développement social et la sensibilisation environnementale. En promouvant le micro-volontariat et la citoyenneté active à travers la ludification et les défis quotidiens, VOYAGER relie les jeunes au Pacte vert de l'UE, en proposant des actions concrètes pour contribuer à un avenir plus durable et respectueux de l'environnement.



VOYAGER

ERASMUS+ YOUTH
FOR EUROPE
2021-2027

1 VOYAGER - UN PROJET INNOVANT EUROPÉEN

Le projet VOYAGER adopte l'approche « CONNAÎTRE, COMPRENDRE, AGIR », reconnue pour sa capacité à sensibiliser les jeunes aux enjeux environnementaux. Cette méthode implique d'informer sur les problématiques environnementales et le changement climatique en utilisant les codes et le langage des jeunes (CONNAÎTRE), de sensibiliser par des données et des statistiques sur les impacts de nos comportements de consommation sur l'environnement (COMPRENDRE), et d'inciter les jeunes à s'engager activement pour devenir des citoyens responsables et plus attentifs à l'environnement (AGIR).



VOYAGER

UN PROJET EUROPEEN

DE SENSIBILISATION

DES JEUNES A L'ENVIRONNEMENT

ET AU CHANGEMENT CLIMATIQUE

2014-2017

2

POURQUOI UTILISER CE JEU AVEC LES ADOLESCENTS ?

Le Défi Jeunesse VOYAGER est un jeu captivant qui a pour objectif d'inspirer et de sensibiliser les jeunes à la préservation de l'environnement et à l'importance du bénévolat. Il propose aux jeunes de 14 à 18 ans une opportunité exceptionnelle d'acquérir des compétences fondamentales tout en s'investissant pour un avenir plus durable.

Ce concours vise à inciter les jeunes à s'engager tout en perfectionnant leurs compétences en bénévolat et en collaboration à travers des défis ludiques. En abordant des problématiques environnementales, les jeunes participants apprennent comment ils peuvent avoir un impact positif sur leur communauté. Ils réalisent à quel point il est parfois facile de changer les mentalités. De plus, ils ont la possibilité de nouer de nouvelles amitiés et de créer des souvenirs inoubliables grâce à des expériences partagées. Gagner un prix apporte une dimension ludique et motivante à cette expérience d'apprentissage.

En tant qu'animateur jeunesse, vous occupez une fonction essentielle dans l'accompagnement des participants durant la compétition. Vous dirigez vos équipes à travers une semaine de défis éducatifs, facilitant la compréhension des enjeux environnementaux par les jeunes et les incitant à passer à l'action.



VOYAGER
EMPOWERING YOUTH.
TRANSFORMING
TOMORROW!

3 COMMENT JOUER À CE JEU ?

Le Défi VOYAGER est une compétition réunissant plusieurs groupes de jeunes, visant à relever des défis et à accumuler le maximum de points. Chaque défi traite d'un thème actuel relatif à notre rapport à la nature et se déroule en trois étapes :

Une brève vidéo d'introduction présente les enjeux.

Une fiche d'information fournit un aperçu du problème à travers des chiffres, des exemples et des références (à imprimer).

Un défi pour une équipe.



Durée

La compétition s'étend sur une brève période d'une semaine. Au cours de cette période, les participants affrontent divers défis afin d'accumuler des points.

Participants

Chaque équipe se compose de 6 à 12 jeunes, sous la supervision d'un animateur. Les scores finaux des défis sont vérifiés par un maître de jeu.

Règles essentielles

Les équipes ne peuvent pas reproduire un défi. La participation nécessite un engagement à communiquer sur les réseaux sociaux.

Soutien

L'animateur soutient chaque équipe. Le Maître de Jeu est à votre disposition pour toute question ou problème.

Calendrier des compétitions

01

Avant la compétition.

Mobilisation des structures jeunesse pour participer au concours. Un texte incitatif sera fourni pour aider les organisations à promouvoir l'événement.
Temps de formation et de préparation avec les animateurs du jeu.

02

Lancement du concours.

Une vidéo de lancement décrit les règles du jeu, présente le concept des défis et le prix à remporter.



Calendrier des compétitions

03

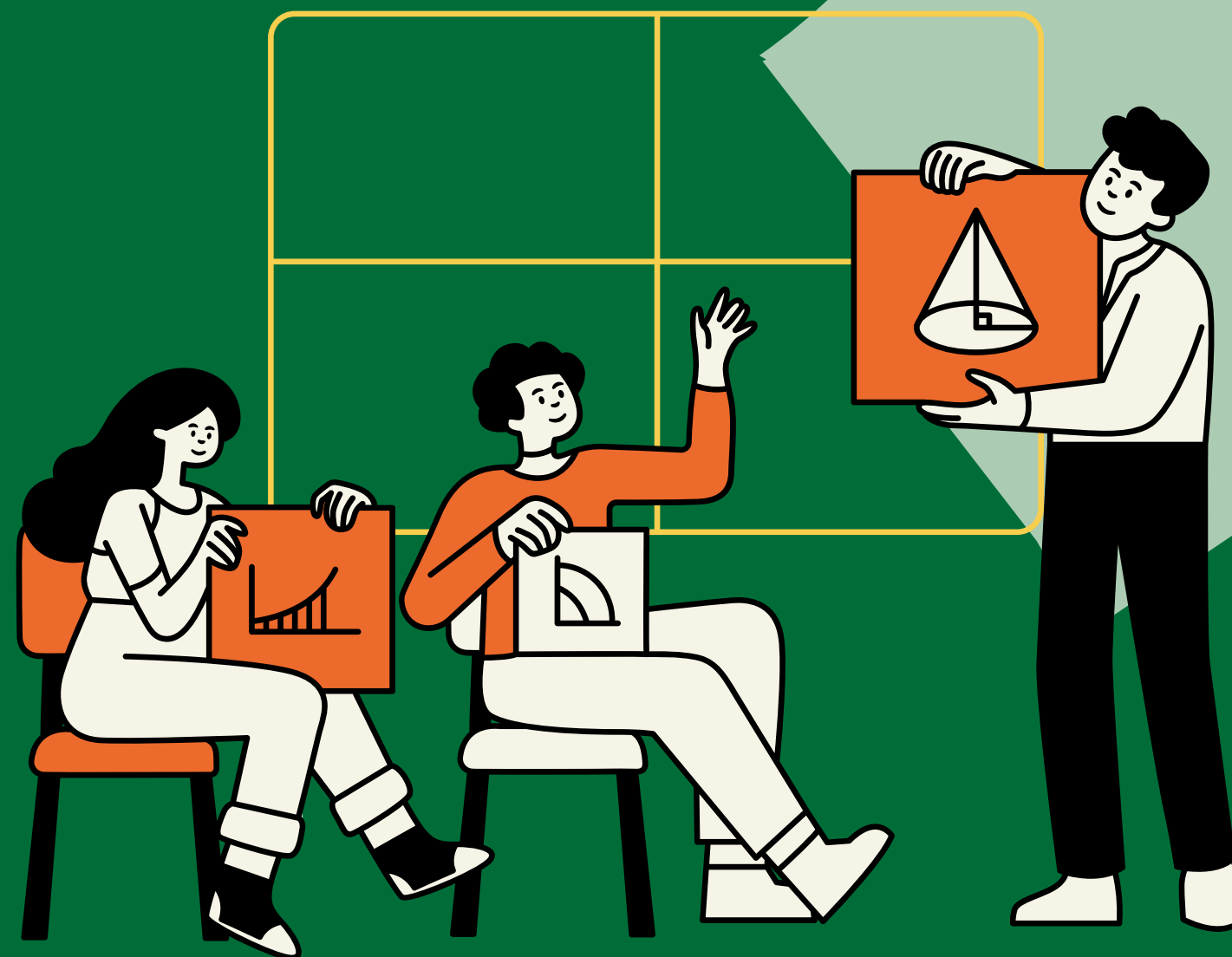
Défis

Les équipes doivent s'attaquer à un total de 10 défis. Parmi ceux-ci, 5 sont obligatoires pour toutes les équipes, tandis que les 5 autres peuvent être sélectionnés parmi une liste de défis optionnels en fonction des intérêts du groupe.

Chaque défi réussi attribue un maximum de 10 points.

Le score total maximal est de 100 points par équipe.

Les informations relatives à chaque défi ainsi que les critères d'évaluation se trouvent dans la section « Agir ».



VOYAGER
EMPOWERING YOUTH.
TRANSFORMING
TOMORROW!

Calendrier des compétitions

04

Validation des résultats.

Le Game Master bénéficie d'un accès exclusif à l'application, protégé par un mot de passe, pour l'enregistrement des scores.

Il valide les résultats de chaque défi et peut modifier les scores s'il l'estime nécessaire (par exemple, en cas de preuves insuffisantes). La décision du Maître du Jeu est définitive.

Le score final représente la moyenne entre le score déclaré et le score attribué par le Game Master.

05

Classement et récompenses

Un classement est établi à la fin de la semaine entre les équipes participantes.

Les gagnants du jeu recevront le prix annoncé.

06

Engagement

Chaque équipe s'engage à promouvoir sa participation au concours sur les réseaux sociaux.

07

Évaluation

Une évaluation finale de la satisfaction des participants sera effectuée en présence du Maître de Jeu.

4

CONTENU DU JEU VOYAGER



Ce jeu, constitué de 50 éléments d'apprentissage, s'inspire du contenu du programme éducatif VOYAGER. Il a pour objectif de sensibiliser et d'engager les jeunes, les animateurs jeunesse et les jeunes bénévoles sur des enjeux essentiels tels que le développement durable et le changement climatique.

L'application offre une sélection de 15 « Learning Nuggets », chacune soigneusement conçue pour optimiser l'apprentissage et l'engagement. Tous les supports sont disponibles en plusieurs langues, assurant ainsi l'accessibilité et l'inclusion pour un public varié.

01

STOCKAGE CLOUD

02

VÉLO

03

DÉCHETS ÉLECTRONIQUES

04

MANGER ÉCO-INTELLIGEMENT

05

ÉCOTOURISME

06

JUSTICE ENVIRONNEMENTALE

07

MODE RAPIDE

4

CONTENU DU JEU VOYAGER

Les 15 unités d'apprentissage
sélectionnées pour le jeu sont



VOYAGER
EMPOWERING YOUTH.
TRANSFORMING
TOMORROW!

08

PACTE VERTE

09

GREENWASHING

10

ESPÈCES INVAHISSANTES

11

INSECTES
POLLINISATEURS

12

AGRICULTURE DURABLE

13

LES 5 « R »

14

GESTION DES DÉCHETS

15

ZONES HUMIDES

4

CONTENU DU JEU VOYAGER

Les 15 unités d'apprentissage
sélectionnées pour le jeu sont

**Merci de nous
avoir rejoints.
Nous sommes
ravis de vous
compter parmi
nous !**



VOYAGER

EMPOWERING YOUTH,
TRANSFORMING
TOMORROW!

voyagerproject.eu

