

Avenir citoyen et solidaire

L'actualité du pôle éducation à la citoyenneté
et solidarité internationale (ECSI).

En partenariat
avec



Retour sur une journée de découvertes et d'expériences pédagogiques au Centre Gaïa

Le mercredi 25 juin s'est déroulé l'événement de **clôture** des projets européens **ACCESS** et **Games For Goals**, deux initiatives pilotées par le Partenariat - Centre Gaïa, qui œuvrent pour une éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale plus **inclusive** et **innovante**.

 Lors de cette rencontre, les participants ont exploré des **outils pédagogiques innovants**, rencontré des acteurs inspirants de l'**ECSI** venus de toute l'**Europe**, échangé autour de l'**éducation**, de la **jeunesse** et de la **mobilité internationale**, visité le Centre Gaïa ... et réseauté autour d'un buffet pour finir la journée en toute convivialité !

Nous avons eu la chance d'accueillir Hélène RYCKEMBUSH (IME Le Passage), Paul DELY (Ecole Ernest Renan); Philippa COLLIN (Inholland), Dik BOL (Stedenband Haarlem-Mutare), Claire Spagnol (Kurioz) pour leur participation 🙌

Merci à nos différents partenaires Jovesolides España , Anthropolis , Hochschule Nordhausen University of Applied Sciences, ISPGaya | Instituto Superior Politécnico Gaya , KuriOz , Hogeschool Inholland , City Link , AP Hogeschool et à nos soutiens : Union Européenne & AFD - Agence Française de Développement.

Pour en savoir plus **sur nos ressources développées** dans le cadre des ces projets :

 [Nourrir le Monde](#) : *Nourrir le monde en 2030* » est un outil pédagogique qui aborde la question de l'alimentation par plusieurs prismes : les questions de productions, ainsi que ses conséquences sur l'environnement et sur les êtres humains, le tout dans un contexte de changement climatique.

 [Eco Aliens](#) : Un jeu pédagogique pour comprendre les causes et les conséquences du changement climatique sur la vie terrestre et maritime.

 [Boîte à outils pour les éducateurs](#) : Un manuel exposant les fondements théoriques et pratiques de l'inclusivité et de l'éducation à la citoyenneté mondiale, en proposant des stratégies et des activités adaptées pour impliquer les jeunes issus de milieux marginalisés.

 [Guide mobilité inclusive](#) : Ce livret vise à fournir aux éducateurs et aux jeunes les outils nécessaires pour organiser et participer à une expérience de mobilité inclusive.

 [Aqua Heroes](#) : Un jeu pédagogique pour découvrir des menaces sur les ressources en eau et discuter de solutions.

Légende : Evènement de restitution des projets Access et Games for Goals



**Ryse : nouvelle promotion
attendue pour Septembre !**

Depuis sa création, le programme **RYSE** (Renforcer la jeunesse dans des solutions durables vers l'emploi à travers l'Europe) a pour ambition de renforcer l'**employabilité des jeunes** ayant moins d'opportunités. Il propose une approche innovante mêlant développement des compétences de vie, esprit critique et engagement citoyen, dans un contexte mondial marqué par l'urgence climatique et les inégalités sociales.

Et ... La deuxième édition arrive, ouverte aux jeunes de 18 à 30 ans !

- ◆ 4 jours de **formation** pour explorer les grands enjeux du développement durable et des solidarités.
- ◆ 4 jours en équipe pour concevoir des **micro-projets** concrets et porteurs de changement.
- ◆ 2 à 4 projets seront retenus et bénéficieront d'un **accompagnement** jusqu'à fin 2025 pour passer de l'idée à la réalisation.
- ◆ En janvier 2026, une délégation de 6 jeunes porteurs de projets s'envolera pour la **Roumanie** afin de vivre une semaine d'échanges avec d'autres jeunes venus d'Europe.

En savoir plus ? Contactez-nous à gaia@lepartenariat.org

Retrouvez quelques actions du programme via [cet article](#) de notre partenaire **Jovesolides**.

Découvrez les **témoignages inspirants** des jeunes de la première promotion : comment RYSE a transformé leur regard, boosté leur confiance et ouvert de nouvelles perspectives d'avenir.

En partenariat avec La Mission Locale Métropole Nord-Ouest et co-financé par l'Union Européenne et l'Agence française de développement.

[Découvrir les témoignages](#)



Légende : Décors immersifs du Centre Gaïa représentant le quartier des pêcheurs de la ville de Saint-Louis et le village de Gandon au Sénégal.

Zoom sur notre catalogue d'animations !

Vous cherchez des activités **ludiques**, **participatives** et **engagées** pour sensibiliser les jeunes aux enjeux du **développement durable**, de la **solidarité internationale** et de la **citoyenneté mondiale** ?

Le Centre Gaïa propose de nombreuses activités de **sensibilisation** à destination des enfants, des jeunes et des adultes, au moyen de la **pédagogie active**. Adaptées aux différents publics, ces animations permettent d'appréhender le monde sous différents angles et de développer les valeurs de tolérance, de partage, de respect de l'autre et de l'environnement.

Nous proposons :

- ♦ Des **formats variés** : jeux de rôle immersifs dans les décors du Centre Gaïa, escape game, ateliers créatifs...
- ♦ Des **thématiques actuelles et diverses** : climat, égalité, migrations, consommation

responsable, droits humains, et bien plus encore.

- ♦ Des **animations** possibles dans vos établissements scolaires, centres sociaux, etc.

👉 Téléchargez la plaquette [ici](#)

✉ Pour toute demande d'infos ou de réservation : gaia@lepartenariat.org

Toutes les infos sur notre [site web](#).

[Le catalogue d'animations](#)

Les ressources du Centre Gaïa



Découvrez toutes les **ressources pédagogiques** du **Centre Gaïa** pour accompagner vos actions en faveur du climat et de la transition écologique. Que vous soyez enseignant, animateur ou simplement curieux d'explorer de nouvelles approches, ces outils vous aideront à **sensibiliser et mobiliser** autour des enjeux environnementaux ! 🌱

**Nos outils
pédagogiques**

71 rue Victor Renard
59000 Lille
(+33) 3 20 53 76 76
contact@lepartenariat.org



Le Partenariat - Centre Gaïa

71 rue Victor Renard, 59000, LILLE

Cet email a été envoyé à {{ contact.EMAIL }}

Vous l'avez reçu car vous êtes inscrit à notre newsletter.

[Se désinscrire](#)

