

# SDGs4U SDGLAB GAME

Erasmus project SDGs4U - Sustainable Goals 4 Universities



START

## Guide du référent Serious Game « SDGs4U Lab »

### Table des matières

<b>Présentation du jeu</b>	2
Quels sont les avantages à démarrer un SDG Lab ?	2
Schéma du jeu	3
Scénario	3
<b>Votre rôle et les supports dont vous aurez besoin</b>	5
Où doit intervenir le maître du jeu ?	5
Les indices par équipe	6
Equipe 1 : Les étudiants	6
Equipe 2 : Le Staff de l'université	7
Equipe 3 : Les équipes partenariats de l'université	9
<b>Le débriefing</b>	10
Rappel des objectifs	10
Les questions du débriefing	10





## Présentation du jeu

Cette activité a été créée dans le cadre du projet SDGs4U financé par le fonds Erasmus. L'objectif est de créer des SDGs Living Labs pour entreprendre les transitions vers les ODD en lien avec les étudiants, les chercheurs, les habitants, les pouvoirs publics et les entreprises partenaires. Cette activité vise à accompagner la création de Living Labs pour les ODD au sein des universités.

Énergie, mobilité, biodiversité et nature urbaine, réduction des déchets, nouveaux modèles économiques, participation communautaire..., les universités peuvent être des laboratoires vivants de transitions pour répondre aux ODD. Dans un esprit de collaboration, les SDGs Labs feront de l'université un incubateur de bonnes pratiques et un accélérateur de projets pour les ODD. Ils contribueront à l'émergence de nouveaux modèles économiques et favoriseront l'innovation et le développement économique régional. Ils impliqueront le campus et le quartier à toutes les étapes des transitions.

Avec le SDGs Lab, chaque partie prenante a la possibilité de partager des points de vue au sein de l'université et de progresser ensemble. Le SDGs Lab rassemblera différentes perspectives qui peuvent aider à mettre en œuvre des transitions inclusives locales pour répondre aux ODD et améliorer le leadership externe des universités. Au sein de l'université, le secteur privé, aux côtés du secteur public et de la société civile, jouera un rôle de plus en plus actif dans la construction de solutions collaboratives répondant aux ODD.

### Quels sont les avantages à démarrer un SDG Lab ?

- Faire de l'université un laboratoire vivant des transitions, réunissant la recherche, les acteurs locaux et les jeunes
- Rapprocher l'Université et le quartier pour des transitions inclusives,
- Immerger les étudiants dans une structure physique, culturelle et d'apprentissage qui leur confère des compétences transversales, civiques et entrepreneuriales et les moyens d'agir de manière responsable tout au long de leur vie personnelle, professionnelle et civique.
- Améliorer l'internalisation en relevant les défis mondiaux (les ODD ont été signés par 193 pays)

Voici les outils créés pour cette activité :

- Une vidéo pour présenter les SDGs Labs.
- Ce guide "Comment démarrer un SDG Lab »
- 3 documents de guidage (1 par équipe)
- Matériel de marketing

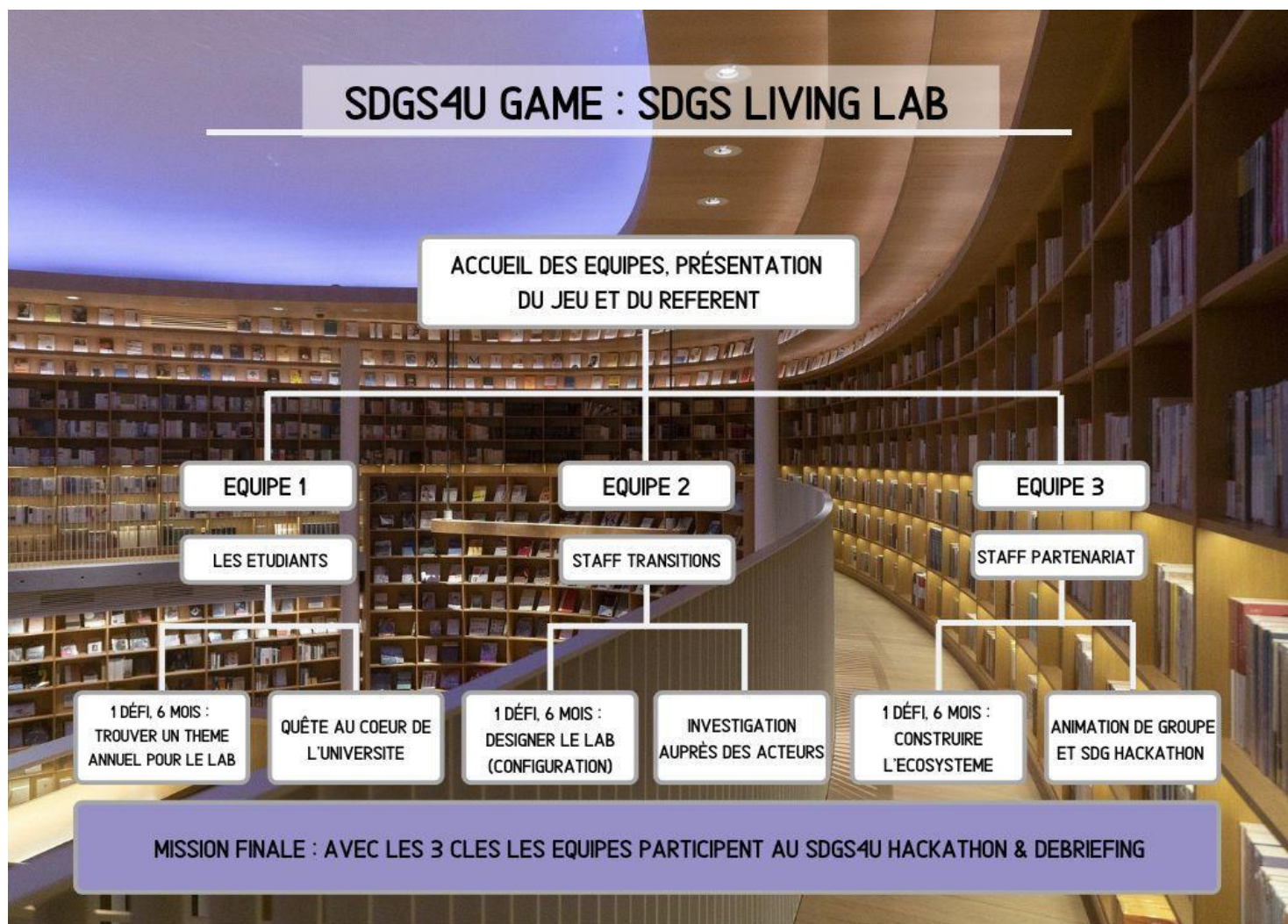
Pour ce jeu, 3 prérequis sont nécessaires :

- ✓ Avoir un engagement politique de l'Université écrit
- ✓ Constituer 3 équipes (à l'aide d'un AMI par exemple – Appel à manifestations d'Intérêts)
- ✓ Disposer de temps dédié pour cette activité



# SDGs4U

## Schéma du jeu



## Scénario

Avec les ODD (Objectifs de développement durable), tout le monde est sur la même ligne de départ. Nous devons réinventer nos modèles de société, nos économies, notre vivre ensemble.

Cette activité vise 3 objectifs, définis par les partenaires du projet SDGs4U :

- ✓ Transformer notre monde,
- ✓ Infiltrer la société en général,
- ✓ Créer des partenariats avec les citoyens et les entreprises





# SDGs 4U

## Transformer notre monde (avec les ODD) :

*Avec une pensée transformatrice* > nous devons être dans une logique de transformation globale plutôt que de mettre côte à côte nos actions pour un ou plusieurs ODD. Nous devons créer des outils pour aider à réaliser un changement systémique, connecter toutes les initiatives.

*En étant plus compréhensible et plus clair sur nos objectifs* > Être le bon endroit pour les étudiants, cela peut passer par un partenariat avec les écoles afin de susciter des vocations et éviter les erreurs d'orientation. Nous devons retravailler sur de possibles parcours universitaires pour atteindre les ODD.

## Infiltrer la société

*En communiquant la valeur ajoutée* des SDG Labs pour la société civile. Nous avons besoin de différents points d'entrée pour différents publics, en étant le plus proche possible des besoins des utilisateurs du SDG lab. Quelques idées fédératrices : Citoyenneté mondiale & entrepreneuriat ; résilience de notre société & bonheur ou bien-être ;

## Créer des partenariats avec la société civile et les entreprises

Non seulement impliquer mais créer des partenariats innovants avec les acteurs locaux (habitants, travailleurs, entreprises, collectivités...). Il faut créer une dynamique adaptée pour mettre tous les publics dans partenariat commun pour les ODD.



Le jeu nécessite 3 équipes. Chaque équipe va acquérir une « clé », ou plutôt une brique, qui aidera au démarrage du SDG living Lab.





# SDGs4U

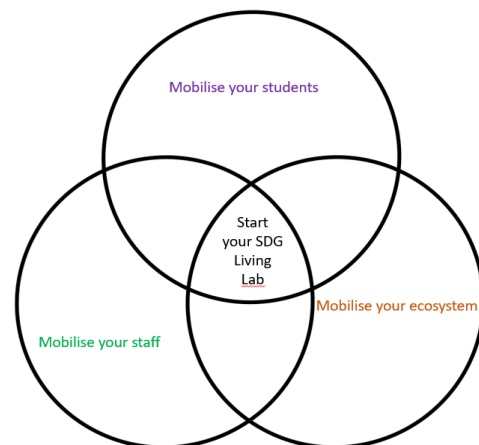
## Votre rôle et les supports dont vous aurez besoin

Le référent veille au bon déroulement du jeu dans un espace sécurisé. C'est lui qui donne les coups de pouce et rappelle les règles à suivre en cas de besoin. Il est important de **faire une première réunion** avec les 3 équipes pour introduire les missions mais également donner les différentes règles à suivre pour être le plus efficace possible. Puis un compte à rebours de 6 mois est lancé. L'idéal étant de faire l'appel à candidats pour les équipes dès la rentrée pour lancer les missions en novembre ou décembre. L'événement final, le Hackathon, pourra ainsi être organisé en juin de l'année suivante.

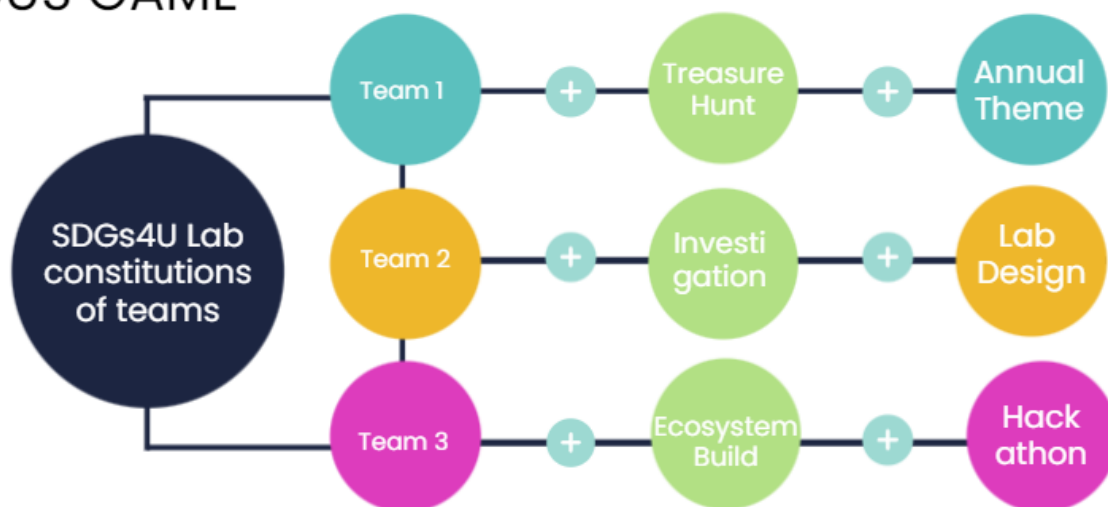
Les coups de pouce ou indices sont à anticiper pour chaque énigme : le maître du jeu peut choisir de les donner ou pas selon l'avancement et la réflexion des équipes.

### Où doit intervenir le maître du jeu ?

Vous devrez lancer un [appel à manifestation d'intérêt](#) pour constituer vos 3 équipes : *Etudiant*, *Référents DD*, *Référents Partenariats*. Les équipes sont invitées à aller voir le référent si elles sont bloquées dans leur mission. Vous aurez à prévoir les étapes et clés en amont (voir ci-dessous : les indices).



## SDGs4U LAB SERIOUS GAME



The referent follows the teams at least once a month and helps them if necessary



# SDGs 4U

## Les indices par équipe

### *Equipe 1 : Les étudiants*

Objectif : Les amener à retracer l'histoire des projets phares de l'université via une chasse aux trésors ayant pour but de choisir un thème ODD pour le Living lab. Une chasse aux trésors en mode « balade engagée ».

- ➕ Indice 1 : Préparer les projets
- ➕ Indice 2 : Lancer la chasse aux trésors (Aider l'équipe à s'approprier le support)

### *Etape pour l'indice 1 :*

Obtenir une liste des projets/événements de l'université. Attention à ne pas prendre que des projets totalement aboutis, il faut aussi des "échecs" ou des projets moins visibles.

Sélectionner au moins 1 projet par thématique :

- Energie (bâtiment, rénovation thermique, économie d'énergie)
- Bien-être (formation, insertion sociale et professionnelle)
- Alimentation
- Mobilité
- Inclusion (non-discrimination, handicap...)

Faire une fiche récapitulative par projets sélectionnés. Voici 3 types de présentation des projets selon le temps que vous avez :

\* Ces fiches sont repérables par une affiche sur les lieux d'accueil des projets (une carte indiquant les projets est donnée à l'équipe au début)

\*\* Le référent fait une interview ou podcast sur chaque projet. Ces éléments « audio » sont accessibles par un QR Code sur l'affiche

\*\*\* Le référent construit des énigmes pour faire découvrir les projets sélectionnés (mode escape Game, pas de carte donnée au début, chaque projet découvert donne un indice pour trouver le suivant)

### **Les étudiants :**

- 1) Sont répartis dans une équipe de 4 à 15
- 2) Sont amenés à faire cette chasse aux trésors avec le plan / ou les énigmes du référent :  
Ils découvrent les projets sans connaître les thématiques et remplissent une fiche individuelle par projet
- 3) A la fin, ils se retrouvent pour ranger les projets de l'université dans une carte mentale et mettre en commun leurs fiches
- 4) Réunion avec le référent : Les étudiants sont amenés à choisir un thème à creuser ou en créer un nouveau, en discutant avec le référent.



### *Equipe 2 : Le Staff de l'université*

Cette équipe, constituée de référents DD/RSE, devra imaginer à quoi ressemblerait un Living Lab sur les ODD au sein de votre université. L'équipe arrivera à une recommandation : STOP – ACTIVER (mobilisation présente mais pas encore de ressources financières) – TRANSFORMER (possibilité de démarrer des projets transformateurs)

- + Indice 1 : Aider l'équipe à s'approprier le support, donner les questions de démarrage
- + Indice 2 : Faire une séance d'intelligence collective pour résoudre les blocages, questions d'approfondissement

**QUESTIONS A LA MISE EN ŒUVRE DU LAB : Lancer ces questions au démarrage de la mission et organiser le brainstorming (post-it, Mind map, etc.). L'idée n'est pas de trouver toutes les réponses mais de lancer des débats.**

- Ça va coûter combien et qu'est-ce que vous allez faire ?
- On voudrait un chef de projet mais on ne sait pas quel profil il devait avoir
- Y a-t-il des règles juridiques qui nous empêcheront d'avancer ? Avons-nous des obligations légales spécifiques ?
- Qui pilote le SDG Lab s'il est ouvert et disposé sur le territoire ? Un référent du territoire ? Un groupe d'entreprises partenaires ? Des universitaires ?
- Le business model ne nous montre pas si nous aurons un retour sur investissement... Quels peuvent être les coûts cachés ?
- Dans combien de temps verrons-nous les premiers effets ?
- Ça se traduit comment de faire un démonstrateur en vrai ? Comment cela va-t-il modifier le quotidien ?

**QUESTIONS APPROFONDISSEMENT : Lancer le débat sur des sujets qui pourraient être bloquants lors des investigations**

- Acteurs privés :  
Où est-ce qu'ils peuvent tester en vrai leurs solutions techniques ? Comment se passe l'appropriation par des usagers ? Utilisation des démonstrateurs en ville, dans des bâtiments occupés ?  
La difficulté n'est pas uniquement de rêver une solution idéale, c'est aussi d'écrire un cahier des charges auquel les entreprises sauront répondre.
- Quel nouveau poste allez-vous créer ? ex. Poste de Manager de la Performance Energétique
- Approche d'un financeur :  
Nous avons besoin d'être soutenus dans la durée, pour faire la preuve que ça fonctionne : quels financements avez-vous pour cette démarche transverse ? Financer de l'investissement technique c'est assez facile... Mais savez-vous financer de l'expérimentation sur l'engagement humain ? »  
Comment est-ce qu'on invite les habitants d'un quartier à participer à une expérimentation de ville du futur quand ils n'arrivent déjà pas à payer leurs travaux de rénovation ...  
*Continuer à imaginer un entretien avec un potentiel financeur.*



# SDGs4U

- Comment parler en même temps d'approches transverses complexes à des experts et à des personnes qui n'en ont jamais entendu parler mais qui ont une expertise dans un domaine bien précis ?
- Envisager un maximum les questions de nos interlocuteurs :

Ex. Recharger les voitures électriques des salariés c'est obligatoirement gratuit car le monopole d'état sur l'Energie nous interdit de revendre l'électricité... mais alors que pense l'URSSAF de cet avantage en nature ? Mettre des bornes de recharge électrique à disposition, c'est parfois inviter des gens qui prenaient le transport en commun à faire l'achat d'un véhicule « propre » et donc à remettre sur la route des personnes qui avaient déjà une attitude de grande sobriété. Combien consomment les systèmes high-tech qui permettent de réduire la consommation énergétique ? Quel pourcentage de la production photovoltaïque est-il absorbé par les onduleurs, transformateurs, capteurs, serveurs et autres actionneurs qui se succèdent pour proposer une Energie plus verte ?



Ex. Un Lab d'université c'est bien, faire des tests sur les bâtiments c'est bien aussi pour sensibiliser les usagers... mais qui va gérer vos systèmes pendant vos vacances ? Et si ça tombe en panne ?

Comment impliquer les usagers à lire les notices d'utilisations des nouveaux matériels/usages ?

Comment aborder la question de la sobriété énergétique avec un chercheur qui doit se rendre le lendemain en Espagne par avion pour suivre un séminaire sur les nouvelles approches comportementales et techniques pour les enjeux de dérèglements climatiques ? (pistes de réflexion : voir le plan de mobilité de l'Université de Louvain dans le guide SDGs4U)

L'usage croissant de technologies énergivore a compensé la production d'Energies Renouvelables locales : ainsi quand tous les étudiants passent du cahier au PC portable + Smartphone : au final cela entraîne une immense augmentation de la demande énergétique...

Etc.







# SDGs 4U

## Equipe 3 : Les équipes partenariats de l'université

Cette équipe, constituée de référents Partenariats, devra mobiliser les partenaires et futurs partenaires de l'Université et organiser le Hackathon final qui va lancer le SDG Lab.

+ Indice 1 : Aider l'équipe à s'approprier le support, appuyer la session animation

+ Indice 2 : Veiller à la bonne organisation du Hackathon

### Session animation :

Vidéo par le réseau Australien des Living Labs Innovation: [What are living Labs?](#)

Le Réseau Européen des Living Labs (ENoLL) décrit les Living Labs comme suit : Les Living Labs (LL) sont des écosystèmes d'innovation ouverte centrés sur l'utilisateur, basés sur une approche systématique de co-création d'utilisateurs, intégrant des processus de recherche et d'innovation dans des communautés et des environnements réels.

Un partenariat signifie traiter avec des personnes qui peuvent avoir des valeurs différentes des vôtres. Car on ne saurait trop insister sur le fait que la créativité, le savoir-faire, la technologie et les ressources financières de toute la société sont nécessaires pour atteindre les ODD dans tous les contextes. Les universités doivent entretenir une culture collaborative et inclusive au sein de l'écosystème. Il est essentiel que tous les partenaires de l'écosystème soient alignés sur leur objectif, leurs méthodes de travail, leurs principes de conception architecturale et leurs incitations, afin de parvenir à une collaboration efficace concernant les 17 ODD. Aucune organisation n'est experte en tout.

Une telle culture commence avec vous, l'activateur de l'écosystème, en donnant le bon exemple. Par ailleurs, cherchez en priorité des intervenants, collègues ayant un état d'esprit manifestement axé sur l'écosystème. Cela aidera à construire cette culture à long terme.

### Quelques questions pour guider la réflexion préliminaire :

- Quelles technologies ou plateformes souhaitez-vous utiliser pour le living Lab ?
- Y a-t-il des projets, des départements et/ou des technologies avec lesquels votre Living Lab doit interagir ?
- Quels seront les bénéficiaires (directs & indirects) du Living Lab ?
- Quel genre de partenaires vous rejoindra ? Comment allez-vous les atteindre (par exemple, en remplissant une feuille de travail de proposition de partenaire, en formulant une proposition, par e-mail, etc.)
- Quelles sont toutes les parties de l'écosystème qui doivent se rassembler pour créer de la valeur ?
- Quels sont les éléments *a minima* dont vous avez besoin pour construire un écosystème fonctionnel ? En d'autres termes, commencez par collecter les morceaux d'un écosystème minimum nécessaire pour les ODD, plutôt que d'un écosystème idéal.
- Les universités disposent souvent déjà d'un énorme réseau. Essayez de regarder au-delà des partenaires réguliers pour envisager des partenaires peu communs. Des entreprises en dehors de votre périmètre habituel, dans d'autres secteurs ou des start-up locales par exemple, des personnes peuvent vous aider à exécuter votre stratégie et à trouver de nouvelles solutions.
- La plupart des universités entretiennent un vaste réseau de partenariats internationaux, cela peut être utile de creuser.



## Le Hackathon

L'équipe est guidée vers des ressources dans le support qui lui est dédiée. Toutefois un travail de repérage en amont des Hackathons qui ont été organisés dans votre région peut être utile. Interrogez les autorités locales, elles sont souvent sollicitées pour des financements lorsqu'il s'agit d'organiser ce genre d'événements.

## Le débriefing

Réunissez les 3 équipes après le Hackathon pour faire un point d'étape. Il s'agit ici de comprendre comment les équipes ont vécu les missions et de voir quelles sont les possibilités pour une implication future dans un SDG Living lab. Mais aussi de faire ressortir ce que les équipes ont appris.

### Rappel des objectifs

- Faire de l'université un **laboratoire vivant des transitions, réunissant la recherche, les acteurs locaux et les jeunes**
- Rapprocher l'Université et le quartier** pour des transitions inclusives,
- Immerger les étudiants** dans une structure physique, culturelle et d'apprentissage qui leur confère des compétences transversales, civiques et entrepreneuriales et les moyens d'agir de manière responsable tout au long de leur vie personnelle, professionnelle et civique.
- Améliorer l'internalisation** en relevant les défis mondiaux

### Les questions du débriefing

Quelle est votre impression générale ? Qu'avez-vous appris...  
En termes d'environnement de travail ? En termes de compétences mobilisées ?  
Et si c'était à refaire ?

Présentez les solutions proposées lors du Hackathon.  
Les projets permettent-ils de répondre aux objectifs ci-dessus ? Pourquoi ?  
Comment maintenir la dynamique du SDGs4U Lab ?

Bonus : Apprendre avec les autres : Qu'avez-vous appris des autres lors du jeu ?  
Connaissez-vous les compétences ODD (voir guide SDGs4U, livret Curriculum)  
Qu'est-ce qui aurait pu vous y aider ?  
Comment avez-vous géré les blocages ?



# SDGs 4U



# SDGs 4U