

# J'Adapte

Action de la jeunesse pour développer des plans d'adaptation pour demain

J'Adapte est un programme éducatif qui s'appuie sur des jeux et des activités ludiques. Il aide les jeunes à la fois à comprendre le changement climatique et à prendre des mesures concrètes pour s'adapter à des conditions climatiques changeantes dans leur communauté. Ces actions sont des interventions locales qui visent à réduire les effets de phénomènes météorologiques extrêmes. Ceux-ci peuvent être rapides, comme de fortes pluies qui conduisent à des inondations ou bien plus lents, comme une vague de chaleur intense qui amène la sécheresse. Le programme est divisé en sept séances avec chacune un objectif différent.

## Comment J'Adapte apporte-t-il du changement dans le monde réel?

- **Connaissance et Partage** – Les jeunes gens acquièrent des connaissances sur le changement climatique et sont ainsi en mesure de les partager avec leur communauté. Ils/elles vont apprendre quels effets le changement climatique peut avoir sur leur communauté et ce qu'ils/elles peuvent faire pour en atténuer ces effets.
- **Communauté** – Les jeunes gens travaillent avec leur communauté locale et deviennent aussi membres d'une communauté mondiale de joueurs.
- **Action** – Les jeunes sont encouragés à travailler ensemble et apprennent comment soutenir leurs communautés dans la mise en oeuvre de solutions d'adaptation.

# Remerciements

J'Adapte / Y-Adapt est le résultat d'une collaboration entre PLAN International, le Centre du Changement Climatique de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge (le Centre Climatique), l'Engagement Lab du Emerson College, la Croix-Rouge aux Philippines, et PLAN Philippines.

Tous les contenus J'Adapte / Y-Adapta sont sous licence Creative Commons Attribution-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 international.



Pour toute information sur ces contenus, merci de contacter:

[y-adapt@climatecentre.org](mailto:y-adapt@climatecentre.org)



# Table des Matières

## Instructions d'impression .....page 1

## Session 1 - Introduction .....page 2

**Durée:** 45 à 60 minutes

**Description:** Une introduction à J'Adapte se terminant par une compétition créative où les équipes présentent des exemples concrets d'adaptations menées par des jeunes du monde entier.

**Objectifs du monde réel:**

- Introduire des exemples d'adaptation dirigés par des jeunes du monde entier.
- Commencez à réfléchir à la façon dont vous pouvez vous préparer au changement climatique dans votre propre communauté.

## Session 2 - Défi du Changement Climatique.....page 6

**Durée:** 60 minutes et plus

**Description:** Une session ludique qui démontre la météo par rapport au climat, menant à un jeu énergique qui enseigne l'effet de serre, le réchauffement climatique et le changement climatique.

**Objectifs du monde réel:**

- Comprendre la différence entre la météo et le climat.
- Comprendre l'effet de serre et les causes du changement climatique induit par l'homme.
- Explorer comment le changement climatique peut avoir déjà eu un impact sur la communauté.

## Session 3 - Cartographier les Aléas.....page 15

**Durée:** 45 à 60 minutes

**Description:** Défi de la pensée critique pour cartographier les conditions météorologiques extrêmes et leurs impacts. Le vote détermine les aléas les plus fréquents et les plus importants dans la communauté locale.

**Objectifs du monde réel:**

- Comprendre la différence entre la météo et le climat.
- Explorer le lien entre l'effet de serre, le réchauffement de la planète, le changement climatique, les aléas et les impacts en mettant l'accent sur le contexte local.

- Comprendre comment des conditions météorologiques plus extrêmes peuvent entraîner des aléas et des répercussions connexes dans votre communauté
- Déterminez quels aléas affectent le plus votre communauté.

## **Session 4 - Voir le système .....pages 28**

**Durée:** 45 à 60 minutes

**Description:** Un jeu de cartes où les équipes de joueurs s'affrontent pour identifier comment les gens, les lieux et les choses (ressources) s'intègrent dans les systèmes. Ceci est suivi d'un exercice interactif dans lequel les jeunes réfléchissent systématiquement aux ressources importantes de leur communauté.

**Objectifs du monde réel:**

- Comprendre comment «les personnes, les lieux et les choses» (ressources) s'intègrent dans les systèmes.
- Explorer la complexité et comprendre comment les différents systèmes interagissent et dépendent les uns des autres.
- Comprendre que le changement climatique aura un impact sur une gamme de systèmes.

## **Session 5 - Agir pour s'adapter .....page 42**

**Durée:** 30 à 45 minutes

**Description:** Un jeu de société géant qui permet aux jeunes de donner la priorité aux ressources importantes de leur communauté qui sont vulnérables à des événements météorologiques extrêmes particuliers. Les jeunes doivent négocier les uns avec les autres pour prendre des mesures individuelles ou collectives afin de protéger leurs ressources communautaires.

**Objectifs du monde réel:**

- Explorer comment les conditions météorologiques extrêmes pourraient affecter votre communauté.
- Explorez comment vous pouvez agir seul ou avec d'autres.
- Découvrez comment les impacts du changement climatique pourraient devenir plus intenses.

## **Session 6 – Choisir son défi.....page 52**

**Durée:** 45 à 60 minutes

**Description:** Un défi interactif dans lequel les jeunes doivent créer un plan d'action pour faire une adaptation dans leur communauté. Les jeunes s'engagent dans un jeu de rôle en

réalité pour relever les défis et les solutions dans la mise en œuvre de leurs plans, avant de choisir l'adaptation qu'ils feront dans la vraie vie.

**Objectifs du monde réel:**

- Choisir ce qu'il faut adapter dans la communauté.
- Déterminer quelles ressources et quelles approches peuvent être utilisées pour s'adapter.
- Créer un plan pour faire l'adaptation.

## **Session 7 - Communauté mondiale J'Adapte.....page 58**

**Durée:** 30 à 45 minutes

**Description :** Ceci est la dernière session du programme J'Adapte. Les jeunes créeront une carte d'adaptation basée sur l'adaptation réelle qu'ils ont faite.

**Objectifs du monde réel:**

- Créer une carte d'adaptation et la partager en ligne avec d'autres jeunes du monde entier.

## **Questions Frequentes.....page 60**

# INSTRUCTIONS D'IMPRESSION

## **Séance 1 - Introduction**

1. Cartes d'Adaptation- Imprimer recto verso.
2. Guide du Facilitateur- Imprimer recto verso.

## **Séance 2 - Défi Changement Climatique**

1. Debrief Cartes Climat- Imprimer recto verso.
2. Guide du Facilitateur - Imprimer recto verso.

## **Séance 3 - Cartographier les Aleas**

1. Cartes d'événements et météo extrêmes et des aléas - Imprimer d'un seul côté.
2. Guide du Facilitateur- Imprimer recto verso.

## **Séance 4 - Voir le Système**

1. Cartes Ressources - Imprimer recto verso.
2. Cartes Ressources vierges- Imprimer recto verso.
3. Cartes des Systèmes - Imprimer recto verso.
4. Guide du Facilitateur- Imprimer recto verso.

## **Séance 5 - Agir pour s'adapter**

1. Vous aurez besoin des cartes Ressources de la Séance 4.
2. Guide du Facilitateur- Imprimer recto verso.

## **Séance 6 - Choisir votre défi**

1. Carte Défi d'agir - Imprimer recto verso.
2. Carte d'Adaptation vierge - Imprimer recto verso.
3. Guide du facilitateur- Imprimer recto verso

## **Séance 7 - Rejoindre la communauté mondiale J'Adapte**

1. Cartes d'Adaptation vierges - Imprimer recto verso.
2. Guide du facilitateur- Imprimer recto verso.

# 1

# INTRODUCTION

## Résumé

**Durée:** 45 - 60 minutes

**Description:** Une introduction à J'Adapte se terminant par une compétition créative où les équipes montrent des exemples existants d'adaptation.

**Objectifs du monde réel :**

- Introduire des exemples d'adaptation menés par la jeunesse dans le monde.
- Penser à comment vous préparer pour un climat qui change dans votre propre communauté.

## Parties de la Séance 1

**Activité:** Un court jeu de rôle qui renseigne les joueurs sur les adaptations mises en place dans le monde.

**Debriefing:** Cette section vous donne des informations importantes que vous devez passer en revue avec les jeunes à la fin de l'activité

**Matériel:**

1. Cartes d'adaptation imprimées, voir PDF séparés.
2. Matériel pour écrire/dessiner (papier, stylos, crayons, marqueurs, craies pour tous les participants).

## Préparation

1. Préparer tout le matériel et vous familiariser avec la séance.
  2. Ecrire ce qui suit sur une grande feuille de papier ou un tableau noir.
- Vous assurez que tout le monde peut le voir.

**0-5 Réaliste**

**0-5 Mené par les jeunes**

**0-5 Participation**

**0-5 Créativité**

**3 Minutes !**



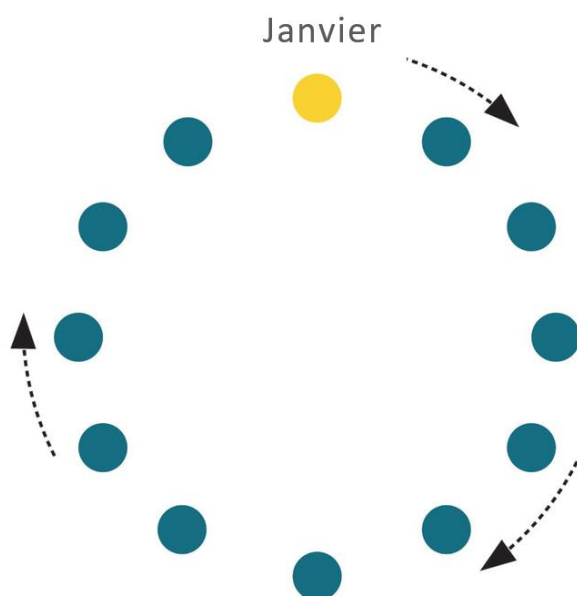
# Activité

## Mise en place

1. Il faut un endroit suffisamment grand pour que tout le monde puisse se déplacer facilement
2. Le facilitateur a besoin de matériel pour compter les points, par exemple du papier et un stylo.
3. Si vous en avez à disposition, disposez du papier et des stylos/des crayons/des marqueurs dans la pièce pour les jeunes.

## Présentations

1. Faites faire aux joueurs un cercle d'après leur anniversaire.
2. Marquer un point dans la pièce qui représentera le mois de janvier.
3. Demander aux joueurs de se répartir eux-mêmes dans le sens des aiguilles d'une montre par mois.
4. Expliquer que pour gagner, les joueurs doivent faire ceci en 1 minute.
5. Une fois en cercle, vérifiez que l'ordre est correct et félicitez les joueurs s'ils ont gagné.
6. Dites à l'assemblée votre nom et votre endroit préféré dans votre communauté
7. Demandez à chacun de nommer son endroit préféré dans leur communauté, dans l'ordre des anniversaires. Commencez par janvier.



# Jeu d'Adaptation

1. Lisez l'annonce suivante :

*“Bienvenus dans la communauté mondiale J'Adapte ! J'Adapte veut dire Action jeunesse pour développer des plans d'adaptation pour demain. Au long de 7 séances interactives, nous allons apprendre comment le changement climatique peut affecter votre avenir. Nous allons partager des exemples motivants d'actions menées par la jeunesse dans d'autres communautés autour du monde. Et pour finir, nous allons essayer de trouver des solutions créatives et pratiques pour aider votre communauté à gérer les effets du changement climatique. Si vous pouvez faire ça, non seulement vous allez aider votre communauté mais aussi nous allons fabriquer une de ces cartes (montrer un exemple de Carte d'Adaptation) qui sera utilisée par d'autres jeunes dans le monde entier!”*

2. Donnez une Carte d'Adaptation à tout le monde.
3. Demandez au groupe de se répartir par paire ou par trois. Donnez aux groupes 2-3 minutes pour :
  - A. Discuter toutes les Cartes d'Adaptation en leur possession.
  - B. Se décider pour la Carte d'Adaptation qui les inspire le plus.
4. Rassemblez les plus groupes les plus petits en 3 groupes plus grands. Donnez aux nouveaux groupes environ 5 minutes pour :
  - A. Discuter les Cartes d'Adaptation sélectionnées par chaque petit groupe.
  - B. Se décider sur la Carte d'Adaptation qui les inspire le plus.
5. Mentionner le fait que nous allons avoir une Compétition d'Adaptation ! Expliquer les règles:
  - A. Les 3 grands groupes entrent en compétition pour établir et présenter leur Carte d'Adaptation favorite
  - B. La présentation peut prendre la forme d'un jeu de rôle, d'une chanson, d'une danse, d'un poème, d'une lettre, d'un dessin etc.
  - C. Team is the team with the most points wins.
  - D. Les présentations seront notées de 0 à 5 points par le/la facilitateur/trice ou un petit panel sur 4 critères. Rappelez-les :
    - 0-5 Réaliste** - La présentation a-t-elle montré une action concrète ?
    - 0-5 Mené par les jeunes** - Les jeunes ont-ils clairement mené l'échange ?
    - 0-5 Participation** - Tout le monde a-t-il participé ?
    - 0-5 Créativité** - A quel point la présentation était-elle créative ?
  - E. **3 minutes !!** - Temps limite pour les présentations: 3 minutes. 3 points perdus pour chaque minute de dépassement.
  - F. Tout le monde dispose de 15-20 minutes pour se préparer avant le début de la compétition..
6. Temps de Présentation ! Chaque groupe présente sa Carte d'Adaptation.
7. Désignez le/les gagnant(s) and mettez en valeur chacune des présentations.

# Débriefing

1. Demandez aux participants de discuter des questions ci-dessous avec leur voisin (par paires). Après chaque question, demandez quelques exemples à partager avec l'ensemble du groupe.
  - A. Quelle est l'opinion clé que vous avez acquise dans le cadre du Concours d'adaptation?
  - B. Sur toutes les cartes d'adaptation que vous avez vues, laquel(le) /lesquelles pensez-vous être la/les plus pertinente(s) pour votre communauté?
2. Fermeture de la session 1:
  - A. Félicitations, nous avons terminé la Session 1 de J-adapte !
  - B. Nous avons été présentés aux exemples d'adaptation au changement climatique menés par les jeunes du monde entier.
  - C. Nous avons commencé à penser à quelles actions pourraient être pertinentes pour votre communauté.
  - D. Dans notre prochaine session, nous examinerons ce qu'est le changement climatique.



# Résumé

**Durée:** 60 minutes

**Description:** Une activité ludique qui démontre la météo par rapport au climat et qui mène à un jeu énergétique qui enseigne l'effet de serre, le réchauffement climatique et le changement climatique.

**Objectifs du monde réel:**

- Comprendre la différence entre la météo et le climat.
- Comprendre l'effet de serre et les causes du changement climatique provoqué par l'homme.
- Explorer comment le changement climatique a déjà eu une incidence sur la communauté.

## Parties de la séance 2

<b>Activité 1</b>	L'activité 1 est une activité courte qui enseigne la différence entre la météo et le climat.
<b>Activité 2</b>	L'activité 2 est une activité courte où les joueurs complètent un calendrier saisonnier.
<b>Activité 3</b>	L'activité 3 est un jeu qui enseigne l'effet de serre
<b>Debrief</b>	Il s'agit d'une mini-conférence liée au jeu de gaz à effet de serre. Cela explique l'effet de serre, son lien avec les conditions météorologiques extrêmes et ce que nous pourrions éprouver dans notre communauté.
<b>Investigation</b>	Cette session donne des instructions sur ce que le jeune doit faire chez lui avant la prochaine semaine
<b>Matériaux</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cartes de débriefing imprimées - voir les ressources</li> <li>2. 1 grande feuille de papier pour le calendrier saisonnier</li> <li>3. 80 morceaux de papier de rebut - la taille de votre main</li> <li>4. Chaîne ou craie pour marquer un grand cercle. Vous pouvez également utiliser n'importe quel autre moyen pour faire un grand cercle. IMPORTANT: n'utilisez pas de matériaux sur lesquels les joueurs pourraient trébucher (comme des pierres)</li> <li>5. Morceaux de papier (A4), avec un terme sur chaque: CHAUD; FROID; PLUVIEUX; SEC; AUJOURD'HUI</li> <li>6. 3 morceaux de papier vierges</li> <li>7. 1 marqueur</li> </ol>

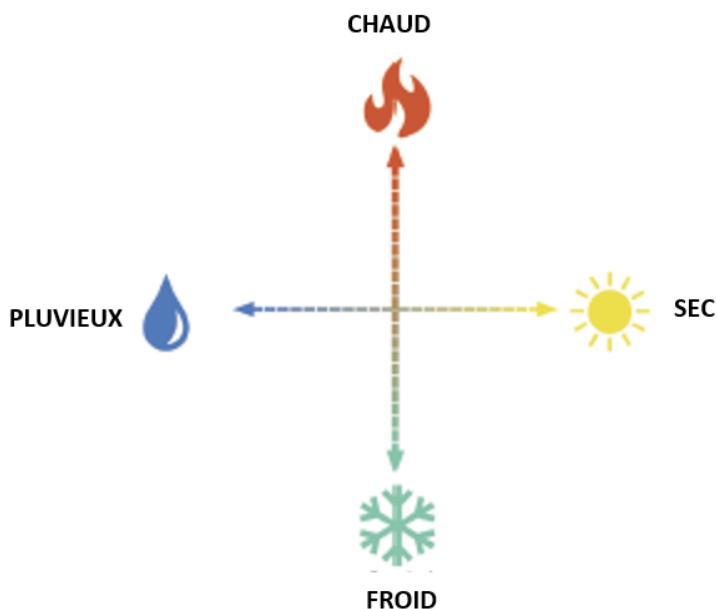
## Préparation

1. Préparez tous les matériaux et vous familiarisez avec cette session.
2. Dessinez une grille de calendrier saisonnière sur un grand papier, voir la configuration de l'Activité 2.

# Activité 1

## Mise en place

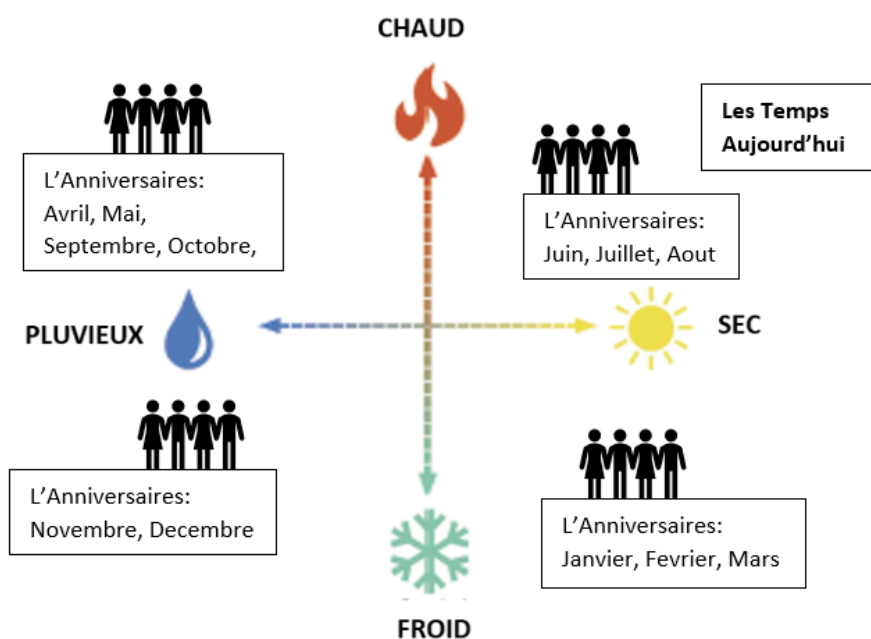
1. Placez sur le sol 4 feuilles de papier portant les mots : chaud, froid, pluvieux et sec, disposées comme ci-dessous. Les feuilles doivent être très loin l'une de l'autre :



## Répondre avec les pieds

1. Expliquez à tout le monde la différence entre les temps et le climat.
  - A. Les temps - concerne les conditions telles que la pluie, la température et le vent à un endroit et à un moment précis.
  - B. Le climat -le temps sur une longue période (la 'moyenne') à un endroit précis (une période de plus de 30 ans).
2. Demandez à tout le monde de réfléchir sur le temps qu'il fait maintenant. Par exemple, est-ce que le temps est :
  - A. Chaud ou froid
  - B. Pluvieux ou sec

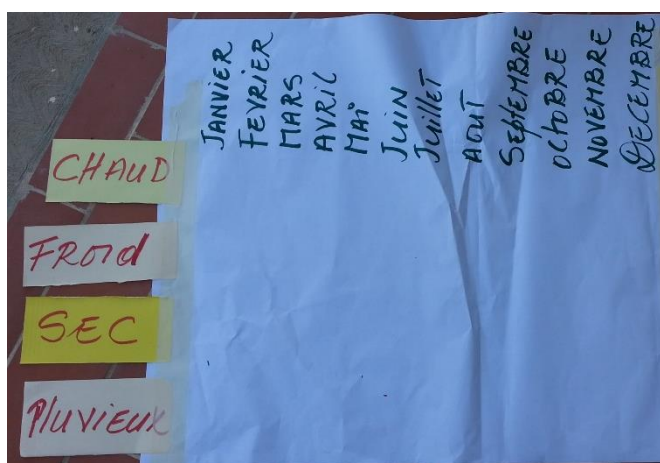
3. Indiquez que s'ils pensent que le temps aujourd'hui est 'chaud et sec', ils doivent se tenir entre les cartes CHAUD et SEC.
4. Demandez à chacun de répondre avec les pieds à la question sur le temps qu'il fait aujourd'hui. Ils peuvent se mettre partout entre les quatre cartes qui indiquent le temps.
5. Présentez le papier indiquant 'AUJOURD'HUI'. Placez le par terre, au milieu de l'endroit où les participants se tiennent debout.
6. Demandez à chacun le temps qu'il fait habituellement le jour de son anniversaire. S'il fait habituellement chaud et pluvieux, ils se mettent entre les cartes CHAUD et PLUVIEUX. Demandez-leur de réfléchir au temps qu'il a fait le jour de tous les anniversaires dont ils se souviennent et de se mettre à l'endroit approprié.
7. Commencez par le mois en cours. Vérifier si toutes les personnes qui ont leur anniversaire le mois en question se tiennent au même endroit. Sinon, demandez-leur de discuter entre eux et de se mettre d'accord sur le temps qu'il fait habituellement le mois en question.
8. Demandez à tout le monde de regarder où se trouve la carte 'AUJOURD'HUI'. Est-ce au même endroit que le temps qu'il fait habituellement ce mois-ci ou est-ce différent ?
9. Demandez à tout le monde s'ils se souviennent de la différence entre le temps et le climat.
10. Expliquez:
  - A. La carte 'AUJOURD'HUI' montre le temps : le temps qu'il fait dehors maintenant.
  - B. Là où vous vous tenez tous représente le climat les mois de vos anniversaires. Ceci représente le temps qu'il fait habituellement, en remontant à tous les anniversaires dont vous souvenez.



# Activité 2

## Mise en place

1. Tout le monde reste sur la grille CHAUD-FROID-SEC-PLUVIEUX pour montrer comment est le temps habituellement le jour de son anniversaire.
2. Faites un calendrier saisonnier sur une grande feuille de papier et placez-le par terre, au centre de la grille CHAUD-FROID-SEC-PLUVIEUX.



## Calendrier saisonnier

1. Sur la base de l'exercice 'Répondre avec vos pieds', demandez si tout le monde dont l'adversaire est en janvier se trouve au même endroit. Sinon, demandez-leur de discuter et de se mettre d'accord sur le temps qu'il fait habituellement le mois en question.
2. Demandez à volontaire du groupe de janvier d'afficher la réponse sur le calendrier saisonnier. Par exemple : si tout le monde est d'accord que le temps en janvier est habituellement froid et pluvieux, le volontaire coche sur la grille froid et pluvieux sous le mois de janvier.
3. Répétez les étapes 1 et 2 pour tous les autres mois, en continuant pour février, mars etc.



- Note: si pour un mois donné personne dans le groupe n'a son anniversaire, demandez au groupe de se mettre d'accord sur les conditions habituelles du mois en question et demandez ensuite à un volontaire de cocher les catégories appropriées.

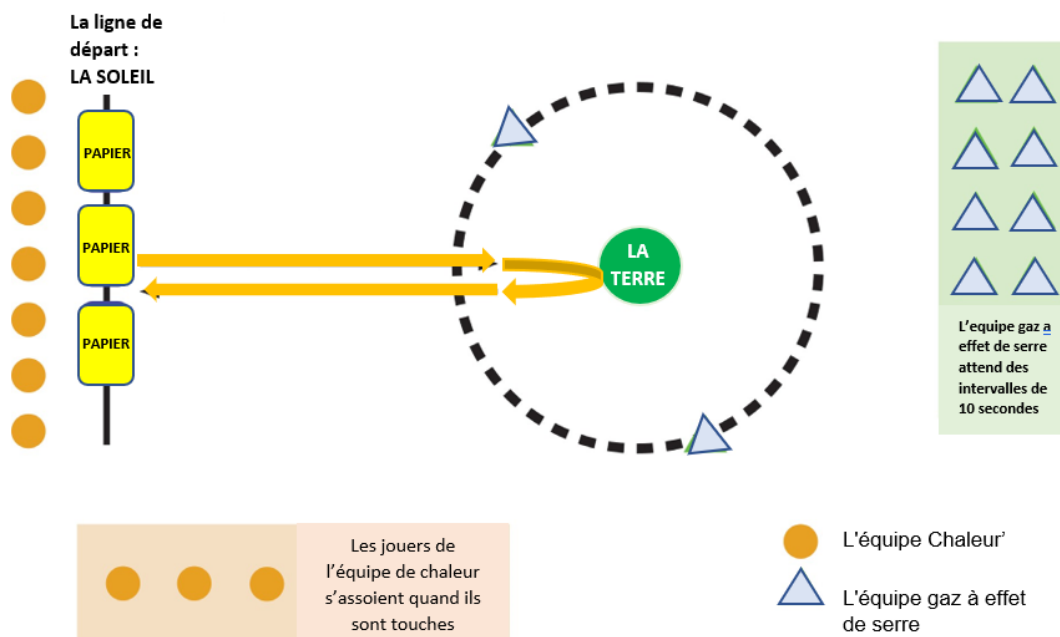


- Dites : 'Nous avons maintenant créé un calendrier saisonnier qui montre le climat dans votre communauté. Nous reviendrons plus tard sur ce calendrier pour indiquer les changements dans le temps.'

## Activité 3

### Mise en place

- En se tenant par les mains, tout le monde doit former le plus grand cercle possible, sans lâcher.
- Lâcher les mains et demandez à chacun de faire deux grands pas en arrière.
- Tracez un cercle sur le sol autour du cercle des personnes (juste à l'extérieur). Si vous êtes à l'intérieur, utiliser de la ficelle ou de la craie. Si vous êtes à l'extérieur sur de la terre, tracez le cercle en demandant à chacun de tracer avec les pieds.
- Créez une zone de Ligne de Départ (pour l'équipe Chaleur) située à 3 à 5 m du cercle.
- Faites 3 piles avec les bouts de papier sur la Ligne de Départ pour l'équipe Chaleur. Vous pouvez les caler avec un objet sans aléas ou les placer dans des sacs/des seaux. IMPORTANT: ne pas utiliser d'objets qui pourraient blesser quelqu'un qui tomberait dessus.
- Séparez tous les joueurs en 2 équipes, en comptant A, B, A, B.
- Tracez un cercle de 50 cm de diamètre au centre du grand cercle.
- Si possible, désignez un(e) co-animateur/trice pour aider à ramasser les cartes pendant le déroulement du jeu.



## Comment gagner

1. L'équipe ayant le plus grand nombre de cartes à la fin du jeu sera gagnant.

## Déroulement du jeu

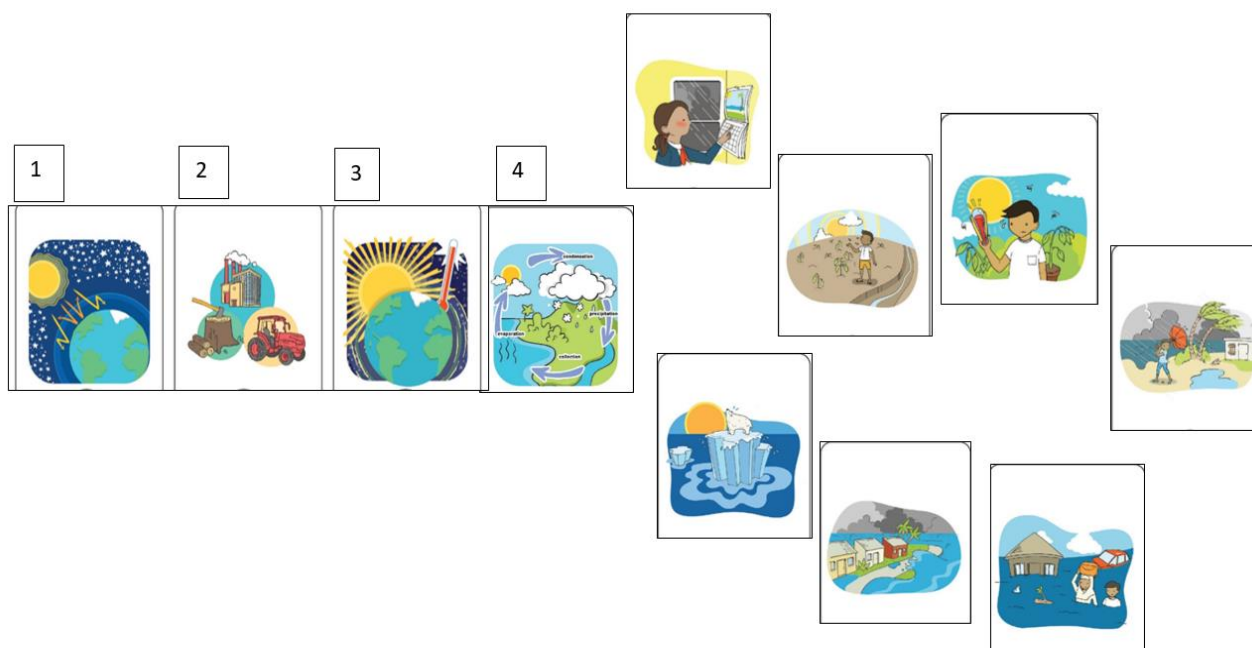
1. Commencez en faisant de l'équipe A 'l'équipe Chaleur' et de l'équipe B 'l'équipe Gaz à Effet de Serre'.
2. Dîtes à tout le monde que la ligne de départ représente le soleil, le cercle le plus large représente l'atmosphère et le plus petit, la Terre.
3. L'équipe Gaz à Effet de Serre doit choisir ses 2 joueurs les plus rapides pour commencer sur le cercle 'l'atmosphère'.
  - A. Pendant toute la durée du jeu, tout joueur de l'équipe Gaz à Effet de Serre DOIT garder les deux pieds sur le cercle le plus grand, tourné vers le centre et se déplaçant latéralement.
  - B. Les autres membres de l'équipe Gaz à Effet de Serre attendent sur le côté.
4. L'équipe Chaleur commence derrière 'la ligne de départ', le 'soleil'.
5. Les joueurs de l'équipe Chaleur :
  - A. Saisissent une carte sur un des trois tas derrière la ligne de départ.
  - B. Courent à travers le cercle le plus large et touchent la terre avec un pied.
  - C. Reviennent vers la zone de la Ligne de Départ et donnent leur carte à l'animateur ou au co-animateur.
  - D. Prennent une nouvelle carte et ils répètent l'opération autant de fois que possible.
6. L'équipe Gaz à Effet de Serre doit courir sur le large cercle en essayant de toucher les joueurs de l'équipe Chaleur.

- A. Les joueurs de l'équipe Gaz à Effet de Serre peuvent toucher les joueurs Chaleur seulement une fois qu'il ou elle sera entré dans le cercle, aura touché la terre, et qu'il ou elle sera en train essayer d'en ressortir.
  - B. L'équipe Gaz à Effet de Serre DOIT garder les deux pieds sur le cercle à tout moment. Ils peuvent se déplacer autour du cercle vers la gauche ou vers la droite.
7. Si un joueur Chaleur est touché, il ou elle doit donner sa carte au joueur Gaz à Effet de Serre qui l'a touché. Il va ensuite s'asseoir (voir schéma).
  8. Démonstration: demandez à un joueur de chaque équipe de faire une démonstration des règles et répondez à toute question qui sera posée.
  9. Au début du jeu il y a 2 joueurs Gaz à Effet de Serre.
  10. L'animateur (ou l'animatrice) se tient avec l'équipe Gaz à effet de serre. Toutes les 10 secondes, l'animateur rajoute au cercle un joueur Gaz à Effet de Serre. Note: soyez très strict pour le chronométrage.
  11. Le jeu se termine au bout de 3 minutes.
  12. À la fin des trois minutes, comptez le nombre TOTAL des cartes récupérées par l'équipe Chaleur et qu'elle a ensuite donné à l'animateur (ou co-animateur). Ceci sera leur score.
  13. Les cartes Chaleur que l'équipe Chaleur a donné aux joueurs de l'équipe Gaz à effet de serre doivent être remises sur la ligne de départ. Elles ne sont pas comptabilisées dans le score.
  14. Les équipes doivent ensuite changer de rôle et jouer de nouveau pendant trois minutes.
  15. L'équipe qui récupère le plus de cartes sera celle qui gagne.



## Debriefing

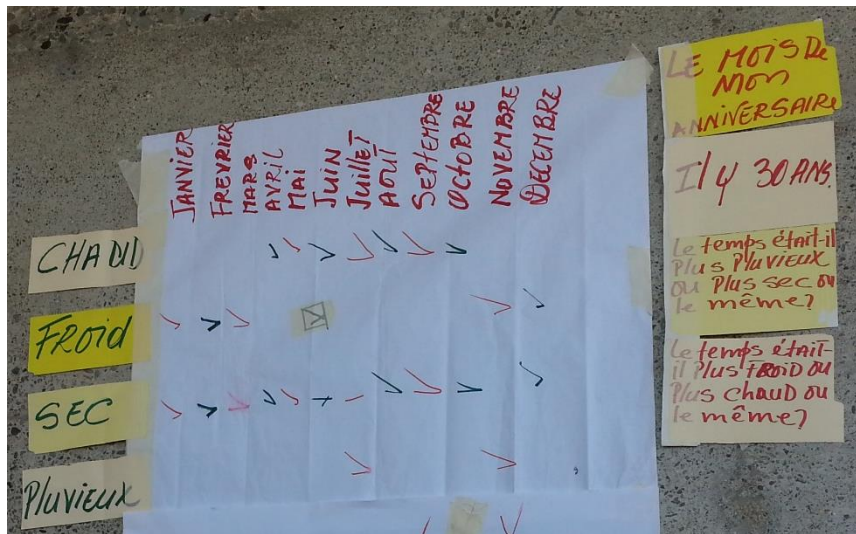
1. Demandez aux joueurs :
  - A. Qu'avez-vous ressenti en participant à ce jeu ?
  - B. À votre avis que représente ce jeu?
2. Faites un petit discours pour expliquer ce que le jeu représente. Laissez le verso des cartes suivantes en les montrant aux jeunes. Dites leur qu'on leur demandera de faire un résumé à la fin, il est donc important pour eux de faire attention. Les cartes de 1 à 4 doivent être lues en premier, dans l'ordre : pour décrire l'Effet de Serre (carte 1) affecté par les activités humaines (carte 2), qui conduisent au Réchauffement Climatique (carte 3), qui, sur la durée, impacte notre système météorologique (carte 4) et aboutit au Changement Climatique.



3. Demandez si quelqu'un peut nommer un des impacts du changement climatique. Ils peuvent regarder les 7 images pour trouver des idées. Prenez quelques exemples qui concernent la communauté et partagez les éléments les plus importants marqués au verso de la carte. Vous devez donner des informations ; mais cette étape ne doit pas être trop longue. Abordez le fait que les effets peuvent être rapides – comme de fortes pluies conduisant à des inondations-- ou plus lents – comme une vague de chaleur extrême conduisant à une sécheresse.
4. Faites un résumé de la séquence des conséquences des gaz à effet de serre jusqu'aux aléas. Prenez chaque image à son tour et demandez aux participants de faire la description.
5. Session 2 clôture :
  - A. Félicitations, nous avons complété la Session 2 de 'J'Adapte !'
  - B. Nous avons appris la différence entre le temps et le climat.
  - C. Nous avons également abordé comment les activités humaines libérant des gaz à effet de serre conduisent au changement climatique, entraînant des aléas dans le monde entier.
  - D. Lors de la prochaine session, nous allons aborder les effets du changement climatique, au niveau local, dans votre communauté.

# Investigation

1. Écrivez les 4 phrases suivantes sur des feuilles A4 différentes et afficher-les à côté du calendrier saisonnier, visibles pour tous :
  - A. Le mois de mon anniversaire est ...
  - B. Il y a 30 ans,
  - C. Le temps était-il plus pluvieux ou plus sec ou le même ?...
  - D. Le temps était-il plus froid ou plus chaud ou le même ?...



2. Les participants doivent rentrer chez eux et poser ces questions aux personnes âgées. Ils doivent s'occuper uniquement du mois de leur anniversaire. Par exemple, si un des participants est né en janvier, il doit demander à une personne âgée : 'Il y a 30 ans, le mois de janvier était-il plus chaud ou plus froid ou le même ? Il y a 30 ans, le mois de janvier était-il plus pluvieux ou plus sec ou le même ?'



## Résumé

**Durée:** 45 - 60 minutes

**Description:** Défi de pensée critique pour dresser la carte des conditions météorologiques extrêmes et leurs impacts. Le vote détermine les aléas les plus fréquents et avec le plus d'impact.

**Objectifs du monde réel:**

- Explorer le lien entre l'effet de serre, le réchauffement climatique, le changement climatique, les aléas et les impacts, en mettant l'accent sur le contexte local.
- Comprendre comment les conditions météorologiques extrêmes peuvent entraîner des aléas et des impacts connexes.
- Déterminer les aléas qui affectent le plus votre communauté.

## Parties de la séance 3

<b>Activité 1</b>	Ce jeu est destiné à dynamiser les joueurs et à faire réfléchir aux impacts à long terme de l'élévation du niveau de la mer.
<b>Activité 2</b>	Cette activité est une séance de remue-méninges collective sur les conditions météorologiques extrêmes et les aléas.
<b>Activité 3</b>	Cette activité s'appuie sur le calendrier saisonnier de la session 2 pour voir quels changements nous pouvons observer par rapport à il y a 30 ans et montre quels mois nous vivons des conditions météorologiques extrêmes ou des aléas.
<b>Debrief</b>	Cette section vous donne des informations importantes que vous devriez suivre avec les jeunes directement après avoir terminé les activités.
<b>Matériaux</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imprimez des événements météorologiques extrêmes et des cartes dangereuses - voir ressources séparé</li> <li>2. 30 morceaux de papier découpé, chacun à mesure de la taille de votre main</li> <li>3. 30 pièces de format de chaque format approximatif A4</li> <li>4. Stylos / crayons pour tous les joueurs</li> <li>5. Chaîne ou craie pour marquer les cercles</li> </ol>

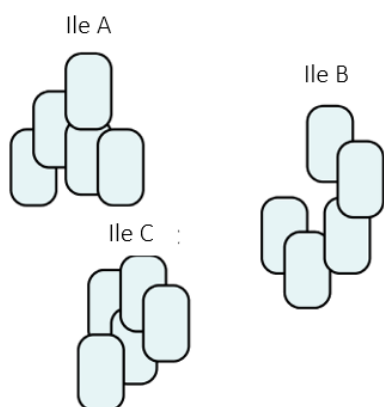
## Préparation

1. Préparez tout le matériel et familiarisez-vous avec cette session.
2. Vous avez besoin du calendrier saisonnier de la Session 2, Activité 2.

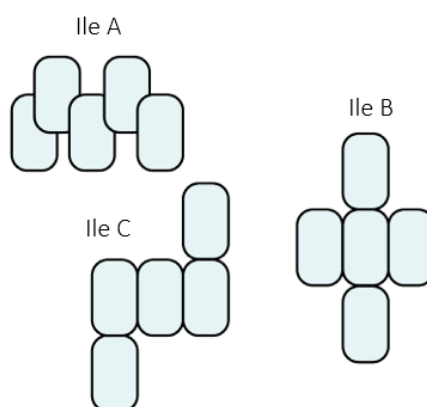
# Activité 1

## L'île coule

1. Donnez à chaque joueur un morceau de papier découpé, d'une taille A4 approximative.
2. Divisez les joueurs en groupes de 4 à 6.
3. Les joueurs déposeront le papier sur le sol pour faire une «île». L'île peut avoir n'importe quelle forme mais toutes les feuilles doivent toucher au moins une autre feuille.



Exemple 1



Exemple 2

4. Dites aux joueurs que le papier symbolise une île qui est affectée par l'élévation du niveau de la mer.
5. Expliquez que l'élévation du niveau de la mer rend l'ensemble des îles plus petites. La dernière équipe à rester dans son île après le décompte gagne.
6. Compte à rebours de 10 à 1 et si tous les membres de l'équipe restent en sécurité sur l'île en ne quittant pas le journal, ils passent au prochain tour.
7. Avant le prochain tour, disons que de nombreuses années se sont écoulées et que tous les joueurs restants se débrouillent de l'île. Retirez 1 morceau de papier de chaque île. Les équipes ne peuvent PAS réorganiser leur île.
8. Les joueurs reprennent leurs îles. Compte à rebours de 10 à 1 à nouveau et, les équipes en sécurité peuvent passer au prochain tour.

9. Continuez jusqu'à ce qu'il reste une équipe. Si plusieurs équipes obtiennent un morceau de papier et réussissez, pliez ce morceau de papier en deux et jouez un dernier tour.
10. Annoncer le gagnant.



# Activité 2

## Pour les animateurs

### Tableau: Événements météorologiques et climats extrêmes

Vue d'ensemble des événements météorologiques et climatiques extrêmes et des risques éventuels auxquels ils pourraient être liés. Il montre des exemples d'impacts possibles. Cependant, dans votre communauté, vous pouvez voir différents impacts.

Conditions Météo Extrêmes & Événements Climatiques		Aléas	Effet Possible
Conditions Météo Extrêmes	Vagues de chaleur	Coup de chaleur Pénurie d'eau Fréquence accrue du paludisme Dengue	Les animaux tombent malades Les personnes tombent malades ou meurent Pas assez de nourriture Forêts endommagées Moins d'eau fraîche disponible
	Sécheresse	Pénurie d'eau Erosion éolienne Désertification Risque accru de feux de forêt	Moins de récoltes ou pas de récoltes Les revenus sont perdus Pertes financières
	Précipitations extrêmes	Inondations Inondations éclairs Glissement de terrain Erosion	Eau contaminée Les récoltes peuvent être inondées Les animaux et les personnes peuvent se noyer Les personnes tombent malades Les revenus sont perdus Pertes financières
	Tempêtes	Vent violent Onde de tempête Inondations	Les gens meurent Les animaux meurent Les revenus sont perdus Perte de revenus
Événements Climatiques	Changement des régimes des pluies	Vent violent Onde de tempête Inondations	Les récoltes peuvent mourir Les revenus sont perdus Transport interrompu Pertes financières
	Températures accrues	Montée du niveau de la mer Augmentation de l'évaporation Fréquence accrue du paludisme Dengue	Les animaux tombent malades Les personnes tombent malades ou meurent Pas assez de nourriture Forêts endommagées Moins d'eau fraîche disponible Pénurie d'eau

## Mise en place

1. Placez les cartes Événements Météorologiques Extrêmes et les cartes Aléas dans deux piles séparées.
2. Divisez les participants en groupes de 4 joueurs.

## Carte des aléas

### Étape 1

1. Donnez au groupe 3 minutes pour un brainstorming sur les événements et risques climatiques extrêmes qui Int leur communauté. Ils doivent écrire leurs idées sur du papier A4.
2. Les petits groupes de 4 joueurs doivent se mettre avec d'autres pour créer un total de trois groupes.
3. Chaque groupe doit choisir un événement ou risque climatique extrême, pris dans les idées du brainstorming.
4. Chaque groupe a maintenant 5 minutes pour créer une série de photographies arrêtées :
  - a. Utilisant uniquement leur corps et en restant figés sur place (comme une photo), les groupes devront représenter le début, le milieu et la fin de l'impact sur leur communauté de l'événement ou risque climatique extrême.
5. Chaque groupe présente ses trois photographies arrêtées. L'animateur/trice peut les annoncer : 'photo arrêtée 1', 'photo arrêtée 2', 'photo arrêtée 3'
6. Les autres groupes regardent et doivent tenter de deviner ce qui se passe et de quel danger climatique il s'agit.

Photo arrêtée 1



Photo arrêtée 2



Photo arrêtée 3



### Étape 2

1. Placez toutes les cartes Événement Climatique Extrême en cercle, face visible.
2. Demandez à chacun quelles sont les cartes Événement Climatique Extrême qui ne concernent pas leur communauté. Enlever les cartes en question.
3. Distribuez toutes les cartes Aléas entre les groupes.
4. Donnez au groupe cinq minutes pour placer les cartes Aléas sous les cartes Événement Climatique Extrême qu'ils provoquent. Exemple : vous pourriez placer

'Inondations' sous 'Fortes Pluies', car une inondation pourrait être provoquée par de fortes pluies.

5. Les groupes peuvent mettre de côté toutes les cartes Aléas qui ne sont liées à aucune carte Événement Climatique Extrême dans leur communauté.



### Étape 3

1. Retour aux groupes d'origine de 4 joueurs.
2. Demandez aux groupes de regarder toutes les cartes et de discuter des risques qui concernent leur communauté. Essayez d'en choisir plusieurs.
3. Demandez aux membres du groupe de réfléchir à ce qui se passe dans leur communauté quand il se produit les événements climatiques extrêmes (aléas). Demandez leur de réfléchir aux différents impacts que ces événements peuvent avoir sur différents groupes de leur communauté – les jeunes, les personnes âgées, les garçons, les filles, les hommes, les femmes...
4. Donnez à chaque groupe plusieurs feuilles de papier vierges de deux couleurs différentes. Sur l'une des couleurs, ils devront écrire les impacts en général lorsque l'événement se passe. Sur l'autre couleur, ils écriront les impacts qui affectent les jeunes en particulier.
  - a. Écrire un impact par feuille de papier.
  - b. Par exemple, quand il y a une inondation, vous pourriez écrire : 'augmentation du nombre de cas de choléra' sur la feuille 'impacts en général' et 'fermeture de l'école' sur la feuille 'impacts sur les jeunes'. Ces feuilles seront maintenant vos cartes Impact.
5. Demandez au groupe de placer leurs cartes Impact sous l'aléa concerné.
6. Continuez d'ajouter des Cartes impacts jusqu'à ce que le groupe estime que tous ceux qui concernent sa communauté sont bien mentionnés sur la cartographie des

aléas.

#### Étape 4

1. Expliquez que les participants doivent maintenant voter pour décider quels sont événements et risques climatiques ayant le plus grand impact sur leur communauté. Ceci signifie qu'ils vont voter par rapport aux cartes Événement Climatique Extrême et cartes Risque pre-distribuées et non pas par rapport à leurs propres cartes Impact.
2. Chaque participant doit choisir **UN** événement climatique extrême ou risque qui se produit le plus souvent dans sa communauté. Pour indiquer leur choix, ils peuvent cocher la carte Événement Climatique Extrême ou la carte Risque concernée.
3. Chaque participant doit également choisir **UN** événement climatique extrême ou risque ayant un fort impact sur leur communauté. Pour indiquer leur choix, ils peuvent marquer une étoile (\*) sur la carte concernée.
4. Sélectionnez les 5 cartes portant le plus de marques, cochées ou marquées par une étoile.
5. Marquez ces 5 événements et risques climatiques extrêmes les plus importants sur une feuille de papier.



# Activité 3

## Mise en Place

### Calendrier saisonnier +



### Ajouter des aléas

1. Demandez aux participants de venir se regrouper autour du calendrier saisonnier en demi-cercle dans l'ordre de leur mois de naissance.
2. Ajoutez au calendrier saisonnier les 5 cartes Événement Climatique Extrême et Risque de l'Activité 2 les plus importantes.
3. Demandez à un participant de venir marquer les informations sur le calendrier.
4. En commençant par l'événement climatique extrême et risque classé comme étant le plus important, demandez aux jeunes si cet événement climatique ou risque se produit en janvier. Ils doivent crier 'Oui' ou 'Non'.
5. Si la réponse est oui, le participant qui marque les informations doit cocher sous le mois de janvier.
6. Si la réponse est non, il ou elle laisse en blanc.
7. Continuez pour les autres mois, en demandant aux participants de répondre par oui ou par non et en faisant marquer les informations par un participant.
8. Répétez avec les quatre autres aléas les plus importants.

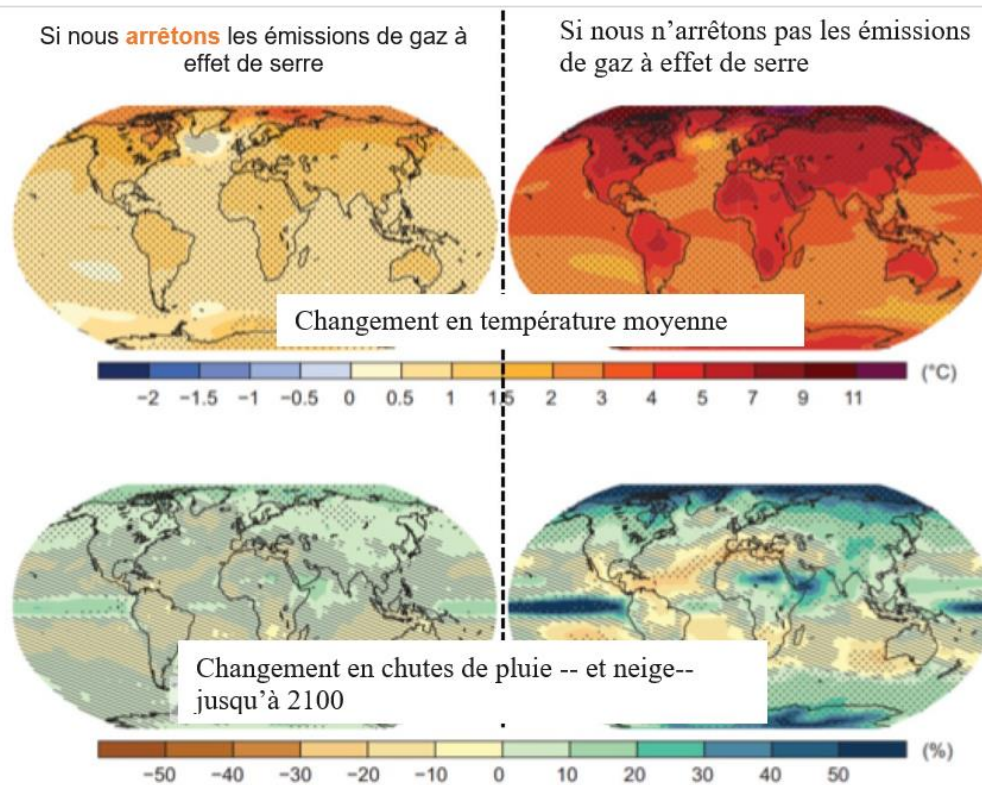
# Investigation

1. Donnez aux participants deux minutes pour discuter avec les autres nés dans leur mois de naissance des résultats de leur travail chez eux (demander aux personnes âgées de parler du temps qu'il a fait pendant leur mois de naissance). Ceux qui se trouvent seul pour un mois donné doivent se rapprocher du plus petit groupe aux alentours.
2. Les participants travaillant sur chaque mois doivent, en fonction des résultats de leur travail personnel, se mettre d'accord pour dire si le temps moyen était plus chaud, plus froid ou pareil, et s'il était plus pluvieux, plus sec ou pareil, comparé à il y a 30 ans.
3. En travaillant mois par mois, demandez à un participant de chaque groupe d'ajouter leurs résultats au calendrier saisonnier.
4. Utiliser des flèches montantes, des flèches descendantes ou le symbole 'égal' pour montrer comment les critères climatiques moyens actuels (chaud, froid, sec, pluvieux) ont évolué pendant ces 30 dernières années.

	JAN	FEB	MARCH	APRIL	MAY	JUNE	JULY	AUGUST	SEPT	OCT	NOV	DEC
RAINY	✓	✓				✓↓	✓↓	✓↓	✓↑	✓↑	✓↓	✓↓
DRY			✓↑	✓↑	✓↑		✓	✓				
HOT	✓	✓	✓↑	✓↑	✓↑	✓↓	✓↓	✓↓				
COLD									✓↑	✓↑	✓↓	✓↓
TYPHOON	✓	✓										
DENGUE	✓		✓	✓	✓		✓			✓	✓	✓
DROUGHT			✓	✓	✓							
FLOODING	✓						✓		✓	✓	✓	✓
HEAVY RAIN	✓						✓					

# Changement Futur

1. Regardez ces cartes du globe (Image ci-dessous) – montrant les prévisions de changements dans les températures et les précipitations (pluies) entre maintenant et l'an 2100. Les deux côtés (gauche et droit) montrent les différents effets suivant la capacité des habitants de la planète à réduire les émissions de gaz à effet de serre.
  - A. Désignez un point de la carte.
  - B. Discutez du réchauffement probable – comparez les cartes de gauche et de droite pour voir le changement le plus “bas” et le changement le plus “élevé”.
  - C. Discutez de la probable humidité ou sécheresse – comparez les cartes à gauche et à droite.
  - D. Demandez à un volontaire de dessiner ou d'écrire la conclusion sur le calendrier saisonnier.



Maps from IPCC 5th assessment report 2013 (page 20 in Summary for Policy Makers)

Maps from IPCC 5th assessment report 2013 (page 20 in Summary for Policy Makers)

# Prendre des Mesures

1. Expliquez qu'il existe deux types de mesures à prendre par rapport au changement climatique.
  - A. Des mesures pour **arrêter** l'aggravation du changement climatique
  - B. Des mesures pour **faire face** aux effets du changement climatique.
2. Lisez l'explication ci-dessous des mesures pour ARRETER l'aggravation.

## MESURES POUR ARRETER L'AGGRAVATION DU CHANGEMENT CLIMATIQUE

Nous pouvons agir pour empêcher que le changement climatique ne s'aggrave. Cela signifie réduire les activités humaines qui libèrent des gaz à effet de serre dans l'atmosphère. Cela s'appelle l'**Atténuation des Changement Climatique**.

Pour être réellement efficace afin de stopper le changement climatique, il faut que des pays à travers le monde réduisent les gaz à effet de serre qu'ils libèrent dans l'atmosphère. En 2016, en signant de l'Accord de Paris, la plupart des pays se sont engagés à prendre des mesures. Celles-ci vont déterminer le réchauffement et l'étendue du changement climatique.

3. Demandez si quelqu'un a une idée d'action pour **ARRETER** l'aggravation du changement climatique ?
  - A. Un exemple est que les pays arrêtent d'utiliser des 'énergies fossiles' comme le charbon et du pétrole dans les usines, les industries et le transport car elles libèrent des gaz à effet de serre. A la place, ils peuvent utiliser des sources d'énergie renouvelables comme l'énergie solaire, éolienne ou l'hydroélectricité.
  - B. Personne ne peut arrêter le changement climatique seul, de son côté, mais de petits changements peuvent être le commencement de quelque chose de beaucoup plus important. Quelques mesures simples que vous pouvez prendre :
    - i. Réduire, Réutiliser, Recycler
    - ii. Utiliser moins de chauffage, d'eau chaude et d'air conditionné
    - iii. Conduire moins et conduire malin/de façon intelligente
    - iv. Utiliser des produits écoénergétiques comme des ampoules
    - v. Utiliser le bouton "off" de vos appareils électriques
    - vi. Planter un arbre
    - vii. Encourager les autres à économiser l'énergie

4. Lisez l'explication ci-dessous pour FAIRE FACE aux effets du changement climatique :

### MESURES POUR FAIRE FACE AUX EFFETS DU CHANGEMENT CLIMATIQUE

Nous pouvons prendre des mesures pour faire face aux effets du changement climatique. En ajustant et en adaptant à la fois l'environnement naturel et l'environnement humain, nous pouvons mieux nous préparer aux effets du changement climatique. Cela s'appelle l' **Adaptation au Changement Climatique**.

Les actions d'adaptation sont très importantes **aujourd'hui** car nous faisons déjà l'expérience des effets du changement climatique à travers le monde. L'adaptation est aussi importante à long terme car nous savons que le changement climatique continuera à l'avenir.

5. Demandez si l'un d'eux a une idée d'action pour **FAIRE FACE** aux effets du changement climatique. Repensez à la séance avec '**Cartes d'Adaptation**' comme exemples.
- A. Un exemple est ce village du Niger où la saison sèche devient plus longue. La jeunesse locale a créé un jardin communautaire avec des légumes qui ont besoin de très peu d'eau. Le jardin donne de la nourriture supplémentaire pendant cette période.
6. Mentionnez le fait que les **ADAPTATIONS GAGNANT-GAGNANT** sont des actions d'adaptation qui FONT FACE aux effets du changement climatique tout en prenant des mesures pour ARRETER le changement climatique.
- A. Exemple : le nettoyage des ordures des canalisations pour réduire le risque d'inondation dans leur communauté (faire face au changement climatique), en mettant à disposition des poubelles et en favorisant le recyclage (ce qui aide à arrêter le changement climatique).
7. Expliquez que J-adapte se concentre sur les actions d'adaptation pour FAIRE FACE à l'effet du changement climatique, comme les Cartes d'Adaptation dans la Séance 1. Chaque fois que c'est possible, celles-ci doivent viser à être des Adaptations Gagnant-Gagnant. Dans les prochaines séances, nous allons élaborer vos propres actions d'adaptation pour faire face au changement climatique dans votre communauté.



# Débrief

1. Demandez au jeune de discuter des questions suivantes avec son voisin ou sa voisine. Après chaque question, demandez le partage de quelques exemples avec le groupe tout entier.
  - A. Passez en revue les Conditions météo, les Aléas, les Effets. Que remarquez-vous ? Y-a-t-il quelque chose qui vous surprend?
  - B. Passez en revue le calendrier saisonnier avec l'information supplémentaire. Que remarquez-vous ? Quelque chose vous surprend-il ?
2. Fermeture de la Séance 3 :
  - A. Félicitations, vous venez de terminer la Séance 3 de J-adapte!
  - B. Souvenez-vous comment dans la Séance 2, après le jeu consacré aux gaz à effet de serre, nous avons vu le lien entre les gaz à effet de serre, le réchauffement climatique, le changement climatique et les événements météo extrêmes dans le monde ? Lors de cette séance, nous avons vu les liens entre la météo extrême et les effets que vous avez pu noter dans votre communauté. La chaîne est en passe d'être bouclée !
  - C. Nous avons discuté du fait qu'il existe des mesures pour arrêter le changement climatique et des actions pour faire face au changement climatique. Lors de la prochaine séance, nous commencerons à élaborer vos propres mesures pour faire face au changement climatique dans votre communauté. Nous allons commencer par donner la priorité aux ressources importantes et à réfléchir à la façon dont elles interagissent entre elles en tant que systèmes.



## Résumé

**Durée:** 45 – 60 minutes

**Description:** Un jeu de cartes dans lequel des équipes de joueurs entrent en compétition pour identifier comment des personnes, des lieux et des choses de leur communauté s'insèrent dans des systèmes. Il est suivi d'une séance de réflexion pour tenter de dresser la carte des personnes, des lieux et des choses importantes dans votre communauté.

**Objectifs dans le Monde réel:**

- Comprendre comment les “personnes, les lieux et les choses” (ressources) s'insèrent dans des systèmes.
- Explorer la complexité et comprendre comment différents systèmes interagissent et dépendent les uns des autres.
- Comprendre que le changement climatique va affecter une série de systèmes.

## Parties de la Séance 4

<b>Activité 1</b>	Cette activité est un jeu dans lequel les joueurs explorent comment les personnes, les lieux et les choses s'insèrent dans des systèmes.
<b>Activité 2</b>	L'activité est une séance de réflexion pour identifier les personnes, les lieux et les choses importantes dans votre communauté.
<b>Debrief</b>	Cette section vous donne des informations à passer en revue immédiatement après la fin des activités.
<b>Matériaux</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cartes Ressources imprimées, voir PDF séparés.</li> <li>2. Cartes Systèmes imprimées, voir PDF séparés.</li> <li>3. Cartes Ressources Vierges imprimées, voir PDF séparés.</li> <li>4. 7 grandes zones pour lister les informations. Cela peut être un tableau or plusieurs grandes feuilles de papier.</li> <li>5. Des stylos, des crayons ou des marqueurs pour tous</li> </ol>

## Préparation

1. Préparer tout le matériel et familiarisez-vous avec cette séance.

# Activity 1

## Introduction

*“Dans les séances précédentes, nous nous sommes intéressés à l’effet de serre, conduisant au réchauffement climatique, et affectant les extrêmes météorologiques et les risques à travers le monde. Nous avons ensuite regardé de plus près les aléas qui impactent le plus votre communauté. La finalité de ces séances est de trouver des actions à mettre en oeuvre au sein de celle-ci pour réduire les effets de ces aléas et faire face au changement climatique. Toutefois, les communautés sont souvent plus complexes qu’on ne le pense au départ. Les différentes ressources des communautés jouent différents rôles pour des groupes différents de personnes. Dans le même temps, les rôles de chacun peuvent traverser différentes ressources, montrant ainsi de nombreuses interconnexions et liens dans une communauté. C’est ce qu’on pourrait appeler la complexité. Lors de cette séance, nous allons jouer à un jeu pour explorer cette complexité dans une communauté qui nous servira d’exemple.”*

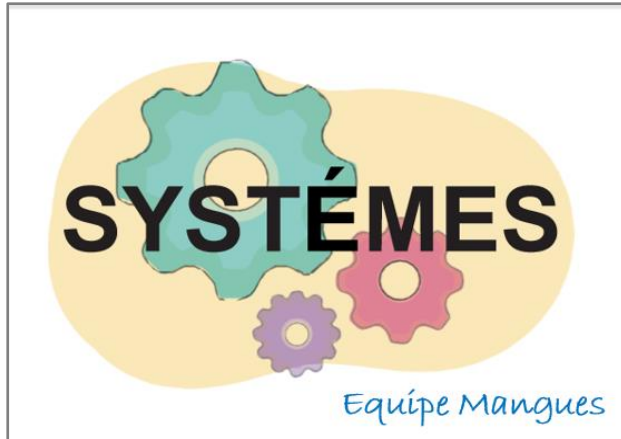
## Mise en place

1. Divisez les joueurs en plusieurs équipes de 4 à 5 joueurs. Chaque jeu doit avoir de 3 - 6 équipes engagées.
2. Chaque équipe dispose d'un jeu de trois Cartes Systèmes.
  - A. Deux cartes “Normales”.
  - B. Une carte “Double les points”.
  - C. **NOTE:** A moins de jouer à la version avancée de ce jeu (voir version avancée ci-dessous), assurez-vous d’avoir retiré du jeu les cartes “Pas de points pour les autres”.


NORMALE	NORMALE
<p>1 PERSONNE Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?</p> <p>1 SOCIAL Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?</p> <p>1 STRUCTURE Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?</p> <p>1 NATURE Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?</p> <p>1 SUBSISTANCE Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?</p>	<p>1 PERSONNE Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?</p> <p>1 SOCIAL Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?</p> <p>1 STRUCTURE Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?</p> <p>1 NATURE Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?</p> <p>1 SUBSISTANCE Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?</p>
Retirer les cartes ‘Pas de Points’, sauf si version avancée	DOUBLE LES POINTS
	<p>1 PERSONNE Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?</p> <p>1 SOCIAL Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?</p> <p>1 STRUCTURE Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?</p> <p>1 NATURE Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?</p> <p>1 SUBSISTANCE Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?</p>

# Expliquer les Systèmes

1. Demandez à chaque équipe de se trouver un nom et écrivez-le sur toutes leurs cartes (du côté où il est écrit 'Systèmes').



2. Utilisez la carte Jardin comme votre exemple. Demandez aux joueurs les bénéfices ou les rôles joués par un jardin dans une communauté. Faites la même chose avec la carte de votre téléphone portable.
3. Expliquez que nous avons identifié 5 catégories pour parler des bénéfices ou des rôles des cartes.
4. Passez en revue chacune de ces 5 catégories. Lisez-les à voix haute et donnez un exemple pour chacune d'entre elles.
  - a. **Personnes:** Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé à cause de ça ?
  - b. **Social:** S'agit-il d'un groupe, d'une organisation, ou d'une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que ça aide les gens à communiquer ?
  - c. **Structure:** S'agit-il d'un paysage ou d'une construction faite par l'homme ?
  - d. **Nature:** Est-ce que ça fait partie de l'environnement naturel ?
  - e. **Subsistance:** Est-ce que cela donne de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois ?
5. En regardant la carte Jardin, on voit que les points pour Structure, Nature, et Subsistance sont remplis. C'est parce que l'on pense que le jardin rentre dans ces systèmes. Expliquez au groupe pourquoi en vous référant aux définitions.
  - a. **Structure:** un jardin est un paysage conçu par l'homme.
  - b. **Nature:** les légumes et les fruits sont tous des éléments naturels (non artificiels).
  - c. **Subsistance:** un jardin peut fournir de la nourriture, par exemple si vous plantez vos propres tomates.

JARDIN	JARDIN
	<p><input type="radio"/> <b>PERSONNE</b> - Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?</p> <p><input type="radio"/> <b>SOCIAL</b> - Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?</p> <p><input checked="" type="radio"/> <b>STRUCTURE</b> - Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?</p> <p><input checked="" type="radio"/> <b>NATURE</b> - Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?</p> <p><input checked="" type="radio"/> <b>SUBSISTANCE</b> - Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?</p>
NOM:	NOM:

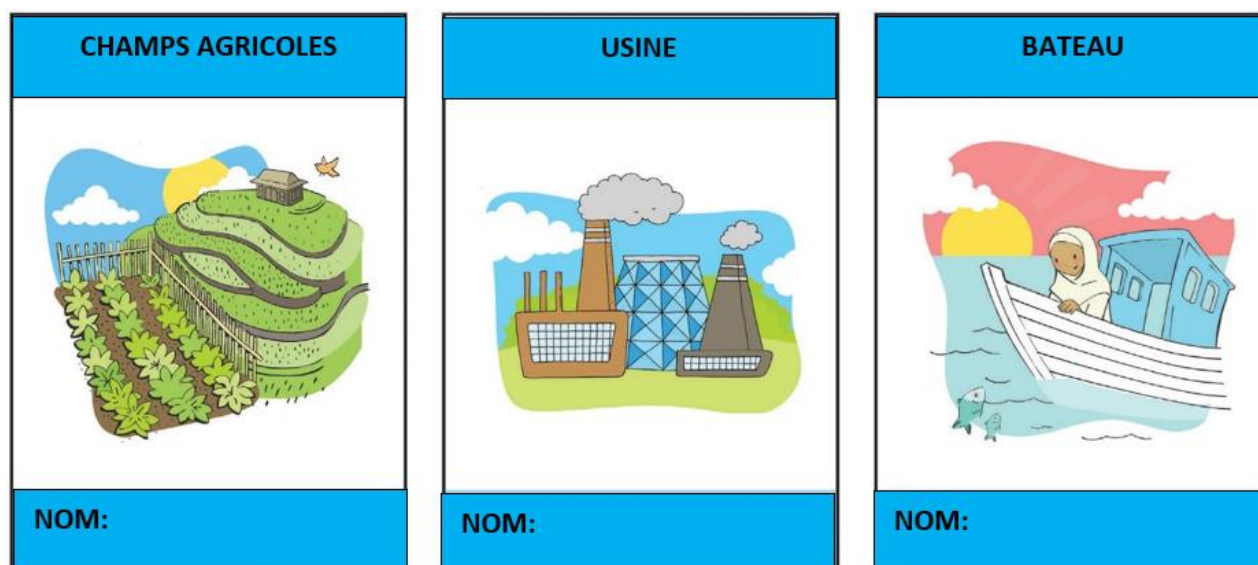
6. Demandez s'il y a des questions.
7. Expliquez que sur ces cartes toutes les bulles qui devraient l'être ne sont pas forcément remplies.
8. Demandez au groupe s'il pense que Personnes et/ou Social devraient être aussi remplies au dos de la carte Jardin. Si oui, demandez-leur de justifier leur réponse. Si non, demandez-leur si un jardin améliore la santé des gens. Si quelqu'un donne une bonne raison pour laquelle les jardins sont bénéfiques pour la santé des gens, vous pouvez aussi sélectionner "Personnes."
9. Montrez que les systèmes au recto des Cartes Ressources sont les mêmes que ceux sur les Cartes Systèmes.

JARDIN
<p><input type="radio"/> <b>PERSONNE</b> - Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?</p> <p><input type="radio"/> <b>SOCIAL</b> - Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?</p> <p><input checked="" type="radio"/> <b>STRUCTURE</b> - Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?</p> <p><input checked="" type="radio"/> <b>NATURE</b> - Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?</p> <p><input checked="" type="radio"/> <b>SUBSISTANCE</b> - Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?</p>
NOM:

NORMALE
<p>1 <b>PERSONNE</b> Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?</p> <p>1 <b>SOCIAL</b> Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?</p> <p>1 <b>STRUCTURE</b> Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?</p> <p>1 <b>NATURE</b> Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?</p> <p>1 <b>SUBSISTANCE</b> Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?</p>

# Explications du jeu

- Placez les trois cartes Ressources suivantes avec l'illustration côté face afin que tout le monde puisse les voir.



- Demandez aux équipes de prendre une des Cartes Système "Normales".

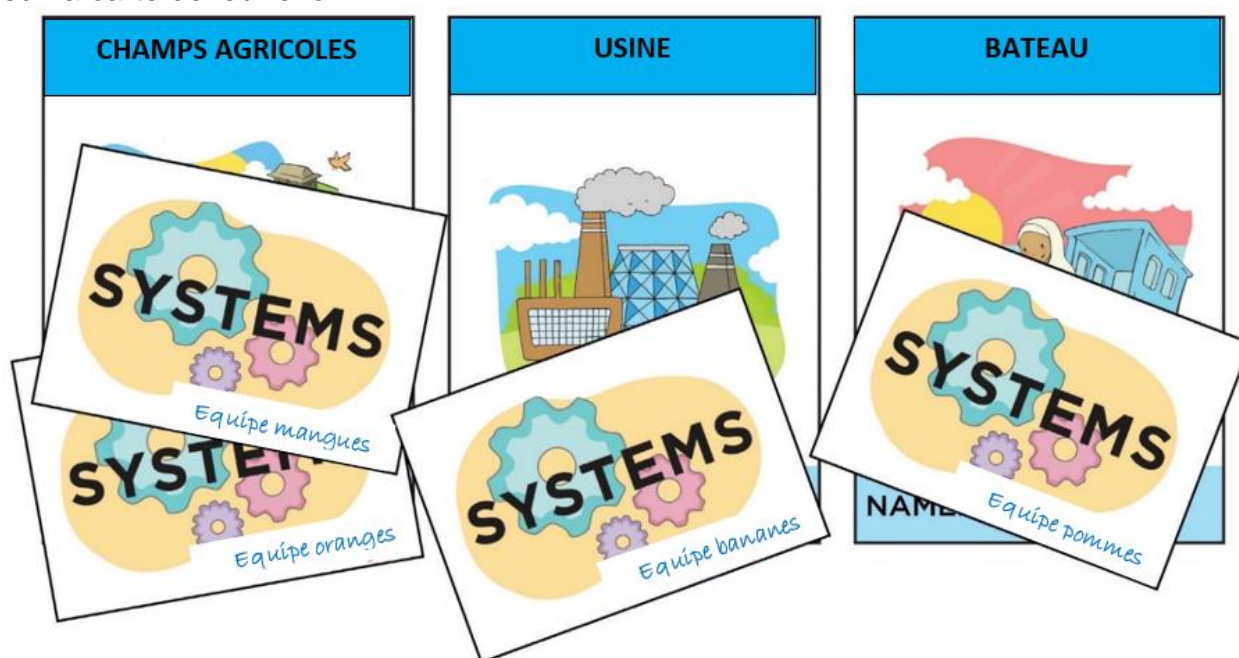
NORMALE		
1	<b>PERSONNE</b>	<i>Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?</i>
1	<b>SOCIAL</b>	<i>Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?</i>
1	<b>STRUCTURE</b>	<i>Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?</i>
1	<b>NATURE</b>	<i>Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?</i>
1	<b>SUBSISTANCE</b>	<i>Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?</i>

- Donnez aux équipes quelques minutes pour les étapes suivantes :
  - En tant qu'équipe, prenez une des trois cartes devant vous (à savoir, Champs Agricoles, Bateau ou Usine).
  - En tant qu'équipe demandez-vous si cette carte se range plutôt avec Personnes, Social, Structure, Nature, et/ou Subsistance.

- C. Si vous pensez que cette carte se rentre dans un système, remplissez la bulle système dans la Carte Normale.

NORMALE	
1 PERSONNE	<i>Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?</i>
SOCIAL	<i>Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?</i>
1 STRUCTURE	<i>Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?</i>
NATURE	<i>Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?</i>
SUBSISTANCE	<i>Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?</i>

4. Les équipes vont toutes envoyer un joueur placer leur carte exemple face vers le bas sur la carte de leur choix.



5. Montrez comment compter les points dans ce jeu :
- Retournez les cartes.
  - Pour chaque bulle correctement remplie, l'équipe gagne un point.
  - Si une équipe a une bulle fausse, elle peut argumenter pourquoi elle pense que cette carte rentre dans un système.
  - Si l'équipe ne convainc pas avec son argument alors elle ne gagne aucun point.
  - Voir exemples ci-dessous.

### EXEMPLE 1:

L'équipe Pommes a joué sur Usine. Ils ont rempli Social, Structure, et Subsistance. Usine a Social, Structure, and Livelihood. L'équipe Pommes reçoit 3 points.

USINE	
<input type="radio"/>	<b>PERSONNE</b> - Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SOCIAL</b> - Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?
<input checked="" type="radio"/>	<b>STRUCTURE</b> - Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?
<input type="radio"/>	<b>NATURE</b> - Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SUBSISTANCE</b> - Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?
<b>NOM:</b>	

NORMALE	
<input checked="" type="radio"/>	<b>PERSONNE</b> - Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SOCIAL</b> - Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?
<input checked="" type="radio"/>	<b>STRUCTURE</b> - Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?
<input checked="" type="radio"/>	<b>NATURE</b> - Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SUBSISTANCE</b> - Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?

### EXEMPLE 2:

L'équipe Bananes a joué sur Bateau. Ils ont rempli Structure et Subsistance. Boat a Personnes, Structure, et Subsistance rempli. L'équipe Bananes va recevoir 2 points.

BATEAU	
<input checked="" type="radio"/>	<b>PERSONNE</b> - Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?
<input type="radio"/>	<b>SOCIAL</b> - Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?
<input checked="" type="radio"/>	<b>STRUCTURE</b> - Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?
<input type="radio"/>	<b>NATURE</b> - Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SUBSISTANCE</b> - Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?
<b>NOM:</b>	

NORMALE	
<input checked="" type="radio"/>	<b>PERSONNE</b> - Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SOCIAL</b> - Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?
<input checked="" type="radio"/>	<b>STRUCTURE</b> - Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?
<input checked="" type="radio"/>	<b>NATURE</b> - Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SUBSISTANCE</b> - Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?

### EXEMPLE 3:

L'équipe Oranges a joué sur Champs Agricoles. Ils ont rempli Personnes, Structure, Nature, et Subsistance. Champs Agricoles a seulement Structure, Nature, et Subsistance rempli. L'équipe Oranges doit maintenant argumenter pourquoi Champs Agricoles entre

aussi dans Personnes. L'équipe Oranges dit que les "Champs Agricoles donnent à notre communauté de la nourriture nutritive, qui contribue à des gens en meilleure santé."

Le facilitateur valide l'argumentation. L'équipe Oranges reçoit 4 points.

CHAMPS AGRICOLES	
<input type="radio"/>	<b>PERSONNE</b> - Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?
<input type="radio"/>	<b>SOCIAL</b> - Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?
<input checked="" type="radio"/>	<b>STRUCTURE</b> - Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?
<input checked="" type="radio"/>	<b>NATURE</b> - Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SUBSISTANCE</b> - Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?
<b>NOM:</b>	

NORMALE	
<input checked="" type="radio"/>	<b>PERSONNE</b> Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SOCIAL</b> Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?
<input checked="" type="radio"/>	<b>STRUCTURE</b> Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?
<input checked="" type="radio"/>	<b>NATURE</b> Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SUBSISTANCE</b> Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?

#### EXEMPLE 4:

L'équipe Mangues a joué sur Champs Agricoles. Ils ont rempli Personnes, Social, Structure, Nature, et Subsistance. Champs Agricoles a seulement Structure, Nature, et Subsistance en noir. L'équipe Mangues doit maintenant argumenter pourquoi la carte Champs Agricoles rentre dans Personnes et Social. Ils s'appuient sur l'argument de l'équipe Orange selon lequel que la nourriture rend les gens sains et le facilitateur aime leur réponse pour Personnes. Toutefois, leur argument pour Social est insuffisant. L'équipe Mangues n'aura pas de point.

CHAMPS AGRICOLES	
<input type="radio"/>	<b>PERSONNE</b> - Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?
<input type="radio"/>	<b>SOCIAL</b> - Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?
<input checked="" type="radio"/>	<b>STRUCTURE</b> - Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?
<input checked="" type="radio"/>	<b>NATURE</b> - Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SUBSISTANCE</b> - Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?
<b>NOM:</b>	

NORMALE	
<input checked="" type="radio"/>	<b>PERSONNE</b> Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SOCIAL</b> Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?
<input checked="" type="radio"/>	<b>STRUCTURE</b> Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?
<input checked="" type="radio"/>	<b>NATURE</b> Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?
<input checked="" type="radio"/>	<b>SUBSISTANCE</b> Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?

## Expliquer d'autres Règles

Assurez-vous d'avoir fait un tour pour rien, pour l'exemple, avant d'expliquer ces règles.

1. Ce jeu dure pendant 3 tours. Le tour que vous venez de faire pour l'exemple compte comme le premier tour.
2. Quand une carte est jouée, le facilitateur garde cette carte.
3. Les équipes peuvent jouer n'importe laquelle de leurs cartes disponibles.
4. 'Double Points' va donner doubler les points de l'équipe correcte.

## Version avancée

1. Si vous vous sentez à l'aide dans l'animation de ce jeu, vous pouvez ajouter la carte "Pas de points pour les autres".
2. Si vous utilisez cette carte, faites 4 tours au lieu de 3. Les équipes vont utiliser chaque carte une fois (pas exemple, Normale, Normale, Double Points, Pas de points pour les autres).
3. Pas de points pour les autres empêche ceux qui ont joué sur la même carte que votre équipe de marquer des points. Cela affecte seulement les équipes qui jouent sur la même carte (par ex. Champs Agricoles dans les exemples plus tôt).
  - A. La carte Pas de Points pour les autres donne des points à l'équipe qui la joue.
  - B. La carte Pas de Points pour les autres stoppe seulement les autres de marquer si l'équipe qui la joue remporte des points avec elle.
  - C. Si deux équipes jouent Pas de points pour les autres sur la même carte et que les deux ont bon avec leur sélection de système, alors personne ne marque de points sur cette carte.



## Activité 2

### Préparation

1. Vous avez besoin d'une Carte Ressource Vierge pour chaque participant/étudiant.
2. Il vous faut un stylo par étudiant.
3. Vous avez besoin de grandes feuilles de papier ou de tableaux ou d'autre chose sur quoi

écrire (de la craie sur du béton par exemple).

## Mise en place

1. Répartissez les étudiants en groupe de 7.
2. Mettez en place 7 grandes zones où écrire (sur du papier ou avec de la craie).
3. Titrez chaque zone de la façon suivante :

A. <b>Organisations</b>	Exemple: Conseil local du Village ou Conseil municipal
B. <b>Emplois / Travail</b>	Exemple: Agriculteur, Professeur
C. <b>Structures</b>	Exemple: Rue, Pont
D. <b>Mobilité / Communication</b>	Exemple: Vélo, Tour de téléphonie cellulaire
E. <b>Connaissance</b>	Exemple: Ecole
F. <b>Santé</b>	Exemple: Clinique, Docteur
G. <b>Nature</b>	Exemple: Arbre, Rivière

## Séance de listing

1. Intéressez vous à chaque titre et exemple.
2. Demandez à chaque groupe de commencer à un titre différent.
3. Chaque groupe aura 1-2 minutes pour lister les personnes, les lieux et les choses dans LEUR communauté qui, d'après eux, entrent dans chaque catégorie.
4. Après 1-2 minutes, criez "TOURNEZ". Les groupes vont tourner dans le sens des aiguilles d'une montre vers la prochaine catégorie où ils vont lire ce qui est listé et ajouter ce qu'ils doivent y ajouter.
5. Continuez jusqu'à ce que tous les groupes soient passés par chaque catégorie une fois (six rotations).
6. Chaque groupe prend le papier pour sa catégorie et l'étale sur le sol afin de créer une ligne de 7 catégories.

## Séance de Classement

1. Les étudiants ne vont plus travailler en groupe.
2. Donnez un stylo à chacun.
3. Les étudiants vont avoir 5-10 minutes pour faire ce qui suit:
  - A. Chaque étudiant doit faire des marques (✓✓✓) à côté de ce qu'il pense être le plus important sur ces listes.

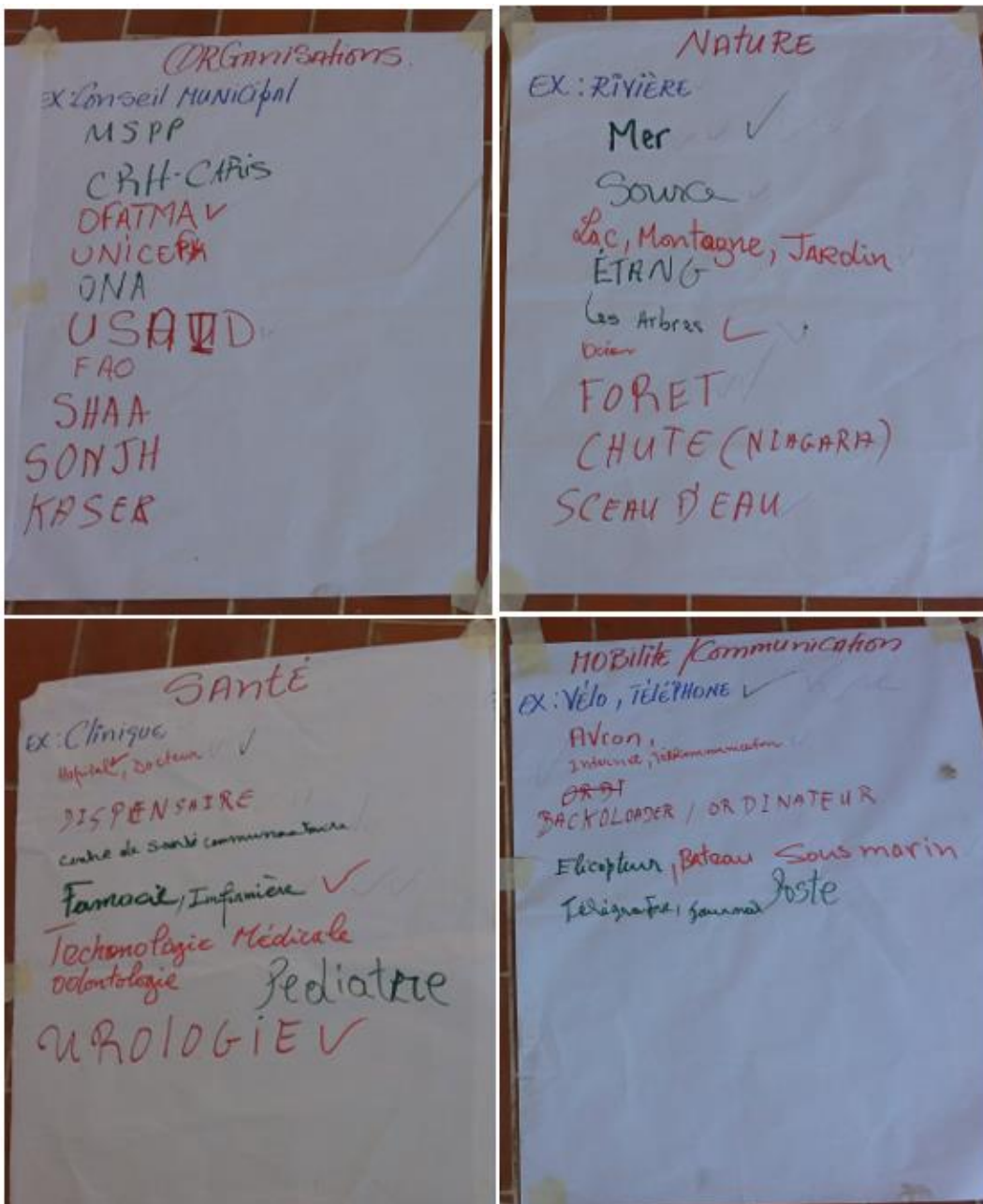
B. Il peut seulement placer trois marques et pas plus.

C. Il peut les placer où il veut, y compris :

- S'il pense qu'une ressource est très importante, il peut lui donner trois marques.
- Il peut donner une marque à trois choses différentes.
- Il peut donner une marque à une chose et deux marques à autre chose.

## Exemples de Listes

Voici quelques photos d'exemples de listes.



## Liste pour la séance Carte Ressource

1. Donnez à chaque étudiant une Carte Ressource Vierge.
2. Les étudiants doivent écrire leur nom sur la carte (de chaque côté).
3. Assurez-vous que chaque étudiant a un stylo.
4. Les étudiants vont maintenant choisir une personne/un lieu/une chose des listes pour leurs cartes en faisant la chose suivante:
  - A. Les étudiants peuvent choisir parmi tout ce qui a une marque devant.
  - B. Une fois qu'ils auront choisi, ils vont barrer cette chose et écrire son nom sur leur carte.
  - C. Si quelque chose est déjà barré, ils ne peuvent plus la choisir.
5. Les étudiants vont maintenant dessiner ce qu'ils ont choisi sur le devant de la carte. Au dos, ils doivent remplir les bulles pour les systèmes auxquels ce qu'ils ont choisi appartient. Cette étape peut se faire à la maison si les étudiants ramènent ensuite les cartes.

<b>TITRE:</b>	<b>TITRE:</b>
	<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <input type="radio"/> <div style="margin-left: 10px;"> <b>PERSONNE</b> - Les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé grâce à ça?         </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <input type="radio"/> <div style="margin-left: 10px;"> <b>SOCIAL</b> - Est-ce un groupe, une organisation, une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir?         </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <input type="radio"/> <div style="margin-left: 10px;"> <b>STRUCTURE</b> - Est-ce un paysage ou une construction faits par l'homme?         </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <input type="radio"/> <div style="margin-left: 10px;"> <b>NATURE</b> - Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?         </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <input type="radio"/> <div style="margin-left: 10px;"> <b>SUBSISTANCE</b> - Est-ce que cela procure de l'argent, un revenu, de la nourriture ou des emplois?         </div> </div>
<b>NOM:</b>	<b>NOM:</b>

# Débrief

1. Demandez aux participants de discuter des questions suivantes avec leur voisin (par deux). Après chaque question, demandez à quelques groupes de faire bénéficier tout le monde de leur discussion.
  - A. Qu'avez-vous appris de ce jeu en ce qui concerne les ressources de la communauté?
  - B. Quelle était votre stratégie dans ce jeu ?
2. Fin de la séance 4 :
  - A. Félicitations ! Nous avons terminé la Séance 4 de J'adapt!
  - B. Nous avons vu combien les personnes, les lieux, les choses dans une communauté peuvent appartenir à plusieurs systèmes et qu'ils sont liés. Des changements dans l'un d'eux peut causer des changements dans un autre. Par exemple : si un jardin est inondé, imaginez que ce n'est pas seulement la structure (comme la clôture) ou la nature (les plantes) qui sont affectées, c'est le cas aussi des gens qui auront peut-être moins à manger (subsistance). Si les inondations affectent également d'autres moyens d'avoir à manger (les champs, le bétail), cela peut poser un grave problème.
  - C. Ces relations/liens sont très important(es) quand vous déterminez votre Adaptation à la fin pour faire face aux événements météorologiques extrêmes dans votre communauté Il est important de réfléchir à comment une action va influencer d'autres systèmes dans votre communauté.
  - D. Dans notre prochaine séance, nous allons jouer à un jeu avec les cartes Ressources que vous avez créées. Dans ce jeu, nous allons réfléchir à comment ces ressources sont vulnérables en cas d'événement météo extrêmes et de aléas. Comment agir pour réduire ces impacts ? Nous allons voir si vous êtes prêts pour les aléas potentiels !



# 5

## AGIR POUR S'ADAPTER

### Résumé

**Durée:** 30 – 45 minutes

**Description:** Un jeu de société géant qui amène la jeunesse à réfléchir à la vulnérabilité par rapport aux conditions météorologiques extrêmes et à ce qu'il est important d'adapter dans leur communauté. Les jeunes doivent négocier entre eux pour arriver à des décisions et déterminer s'ils doivent prendre des mesures individuelles ou des mesures au niveau communautaire.

**Objectifs du Monde réel :**

3. Explorer comme les conditions climatiques extrêmes peuvent affecter votre communauté.
4. Explorer comment vous pouvez prendre des mesures individuelles ou collectives.
5. Expérimenter comment les effets du changement climatique pourraient se faire sentir de façon plus intense.

### Parties de la Séance 5

<b>Activité 1</b>	Cette activité est un jeu qui fait réfléchir les jeunes à ce qu'il est important d'adapter dans leur communauté.
-------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Debriefing</b>	Cette séance vous donne des informations importantes que vous devez passer en revue à la fin de l'activité.
-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Matériaux</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Créer 40 cartes de vote à partir de papier brouillon. Ce sont des morceaux de papier qui ont à peu près la taille de votre poing.</li><li>2. Il faut une balle ou bien quelque chose qui peut être facilement lancé.</li><li>3. Utilisez les 5 premiers aléas de la Séance 3.</li><li>4. Utilisez les Cartes Ressource vierges que les joueurs ont rempli pendant la Séance 4.</li><li>5. Si vous avez moins de 30 joueurs, vous aurez aussi besoin de quelques unes des Cartes Ressource pré-remplies de la Séance 4.</li></ol>
------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Préparation

1. Préparez tout le matériel et familiarisez-vous avec cette séance.
2. Si possible, désignez un co-animateur, pour aider avec les cartes de vote, les boulettes de papier, etc.

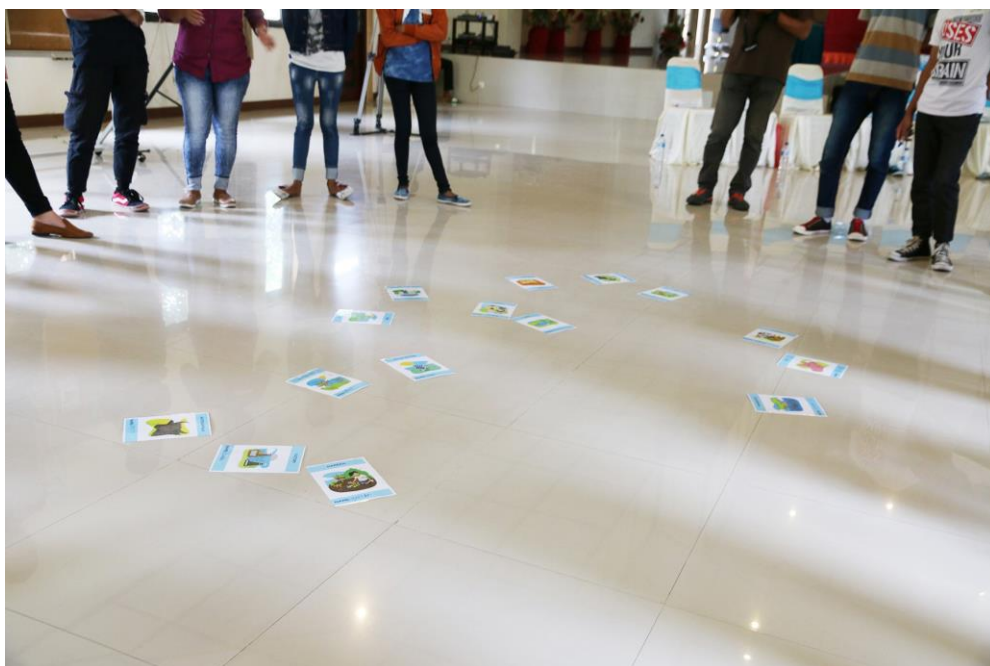
# Activité

## Mise en place

1. Faites un 'Tableau Ressources' visible par tous avec deux colonnes : 'Communauté', 'Aleas' et les 5 principaux aléas de la Séance 3 sur le côté 'Aleas' du tableau. Donnez à chacun une carte.



2. Vous allez avoir besoin de ruban adhésif pour coller les cartes Ressources des jeunes au tableau 'Ressources' durant le jeu.
3. Donnez à chacun une carte.
4. Chaque joueur doit avoir la Carte Ressource qu'il a dessiné.
  - A. Assurez-vous d'utiliser au moins 30 Cartes Ressource. Vous pouvez utiliser certaines de celles déjà faites au cours de la séance 4 si vous n'en avez pas 30. (les joueurs doivent inscrire leur nom de chaque côté.)
  - B. Elles doivent toutes être signées devant et derrière (du nom du joueur).
5. Formez un grand cercle.
  - A. Demandez à chacun des participants de bien se souvenir de sa place. Ce sera la sienne pour l'ensemble du jeu.
6. Formez la communauté en demandant à chacun de poser sa carte avec le dessin/image visible.
  - A. Procédez par étape. Le premier joueur lit à haute voix la carte qui est la sienne et la place au milieu.
  - B. Le deuxième joueur lit sa carte et la place à au moins 10 cm de la première. Et ainsi de suite pour tous les joueurs.
  - C. Chaque joueur, l'un après l'autre, reprend sa place dans le cercle.



7. Choisissez 2 joueurs pour l'Equipe Aléas.
  - A. Ces deux joueurs ne doivent pas se trouver l'un près de l'autre dans le cercle.
8. Les membres de l'Equipe Aléas doivent déchirer et froisser leur carte de vote et en faire des boulettes de papier.
  - A. Montrer à tout le monde comment faire ça le plus rapidement.
9. L'Equipe Aléas doivent faire 7 boulettes de papier avec sa carte de vote (pas plus!).  
 NOTE: Si vous jouez dehors et qu'il y a du vent, vous pouvez utiliser des graviers ou de très petites pierres à la place des boulettes. Vous pouvez utiliser des pierres plus grandes pour que les cartes ne s'envolent pas.



## Comment gagner

1. Expliquez les choses suivantes:
  - A. L'équipe avec le plus de Cartes Ressource à la fin de la partie l'emporte.
  - B. L'équipe Aléas représente les 5 premiers aléas de la Séance 3 et vise à détruire le plus de Cartes Ressource possible. Chaque Carte Ressource détruite va à l'équipe Aléas.
  - C. L'Equipe Communauté vise à protéger le maximum de Cartes Ressource possible, en les adaptant. Chaque carte qui n'est pas détruite après cinq tours appartient à l'Equipe Communauté.
  - D. Le jeu se termine après cinq tours (en ne tenant pas compte des tours d'essais pour rien).

## Comment l'Equipe Aléas reçoit des cartes

1. Montrez une des cinq Cartes Aléas.
2. En utilisant les boulettes de papier que vous avez déchirées en guise de démonstration, dites la phrase suivante :
  - A. "Ces boulettes représentent le aléas (par exemple : une inondation)". **Sans quitter leur place** l'Equipe Aléas peut lancer ou placer ces boulettes sur les Cartes Ressource. Vous devez les lancer ou les placer en une seule fois."
3. Expliquer que les Cartes Ressource sont détruites si une boulette atterrit ou est placée sur elles.
  - A. Montrez comment lancer ou placer les boulettes en une seule fois.
  - B. "Si une Carte Ressource est détruite par l'Equipe Aléas, elle est retirée du sol. L'équipe Aléas reçoit cette carte et l'animateur doit la déplacer sur le 'Tableau Ressources', sous la colonne 'Aléas' et à côté de l'aléa spécifique pour ce tour.
  - C. La personne dont le nom est inscrit sur cette ressource détruite va rejoindre l'Equipe Aléas. Quand un joueur rejoint l'Equipe Aléas, il doit déchirer sa carte de vote en sept boulettes. (Pas plus !).



Les membres de l'équipe Aléas lancent les sept boulettes toutes en même temps

## Comment l'Equipe Communauté reçoit des cartes

1. L'Equipe Communauté peut protéger ses Cartes Ressource de deux façons:
  - A. Des actions communautaires - "Les actions communautaires protègent les cartes pour le reste du jeu. Pour entreprendre/faire une action communautaire, vous allez devoir placer votre carte de vote sur une carte ressource dans votre cercle de communauté. Pour que la carte soit protégée, elle doit recevoir les votes d'un tiers de la communauté. La carte protégée est alors déplacée vers la partie Communauté du Tableau Ressource, à côté de l'aléa spécifique pour ce tour et elle est protégée jusqu'à la fin du jeu."

Nombre de joueurs dans la communauté	0 - 8	9- 11	12- 14	15- 17	18- 20	21- 23	24- 26	27- 19	30
Votes nécessaires pour une action communautaire	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- B. Actions individuelles - "Les actions individuelles protègent les cartes pour un tour seulement. Pour faire une action individuelle, vous donnez votre carte de vote à l'animateur, ce qui vous autorise à retourner une Carte Ressource. Au dos de chaque carte, il y a des bulles. Pour que les cartes retournées soient détruites par l'Equipe Aléas, le nombre de boulettes qui tombent dessus doit être supérieur ou égal au nombre de bulles noires. Par exemple, une carte avec trois bulles noires a besoin d'au moins trois boulettes dessus pour être détruite pendant ce tour. Les actions individuelles n'ont d'effet que pendant un tour et à la fin du tour, les cartes sont de nouveau retournées comme elles étaient avant."

## Tour d'entraînement 1

1. Montrez l'aléa qui va affecter la communauté — n'importe quel aléa de la Séance 3.
2. Donnez à l'Equipe Communauté 60 secondes pour que ses membres discutent entre eux quelle action ils veulent entreprendre.
  - a. Les joueurs ne peuvent pas changer de place dans le cercle.
  - b. Les joueurs doivent réfléchir à quelles ressources sont à la fois importantes et particulièrement vulnérables à l'aléa de ce round.
3. Prenez les avis de l'Equipe Communauté sur leurs intentions.
  - a. "Membres de l'Equipe Communauté, levez la main si vous pensez qu'une carte en particulier doit être protégée."
  - b. Choisissez quelqu'un qui a levé la main.

- c. Cette personne dit quelle ressource il/ elle veut protéger et pourquoi.
- d. Demandez à l'Equipe Communauté : «Etes-vous d'accord pour que ce soit protégé, levez la main.
- e. Répétez cela trois fois (par exemple, trois différents membres de l'équipe communauté donneront leur avis).
- f. Choisissez la moitié des joueurs qui vont faire une action communautaire. Ces joueurs doivent voter pour déterminer la Carte Ressource qu'ils doivent protéger en plaçant leur carte de vote à l'envers (face vers le bas) sur la Carte Ressource. Rappelez-leur combien de votes sont nécessaires pour protéger une ressource.

Nombre de joueurs dans la communauté	0 - 8	9- 11	12- 14	15- 17	18- 20	21- 23	24- 26	27- 19	30
Votes nécessaires pour une action communautaire	2	3	4	5	6	7	8	9	10

4. Comptez les cartes de votes sur chaque ressource. S'il y en a assez pour faire une action communautaire, déplacez la carte sur le 'Tableau Ressource' sous la colonne 'Communauté' et à côté de l'aléa spécifique pour ce round.
5. Choisissez la moitié des joueurs pour faire une action individuelle. Les joueurs doivent donner leur carte de vote à l'animateur. Ils peuvent alors retourner une Carte Ressource de leur choix.
6. Demandez à l'Equipe Aléas de lancer ses boulettes.
7. Montrez à tout le monde quelles cartes ont été protégées et quelles cartes ont été détruites.
8. Déplacez les cartes détruites vers le Tableau Ressources sous la colonne 'Aléas' et à côté de l'aléa spécifique pour ce round.
9. Demandez aux joueurs des cartes détruites de rejoindre l'Equipe Aléas et de faire 7 boulettes chacun à partir de leur carte de vote respective.
10. Retournez les cartes protégées par les actions individuelles afin que l'image soit visible et redistribuez les cartes de vote afin que chacun membre de la communauté dispose d'un vote.

## Tour d'entraînement 2

1. Révélez les aléas qui vont affecter la communauté — n'importe quel aléa de la Séance 3.
2. Donnez à l'Equipe Communauté 60 secondes pour discuter avec les joueurs à côté

d'eux quelles actions, ils devraient entreprendre.

- A. Les joueurs ne peuvent pas changer de place dans le cercle.
- B. Les joueurs doivent réfléchir aux ressources qui sont à la fois importantes et particulièrement vulnérables pendant ce tour.
- 3. Demandez les avis de l'Equipe Communauté sur ce qu'ils veulent protéger.
  - A. "Membres de l'Equipe Communauté, levez la main si vous pensez qu'une carte en particulier doit être protégée."
  - B. Choisissez quelqu'un qui a levé la main levée.
  - C. Cette personne indique quelle ressource elle veut protéger et pourquoi.
  - D. Demandez à l'Equipe Communauté : "Si vous êtes d'accord que cela doit être protégé, levez la main."
  - E. Répétez le processus trois fois (par exemple, trois différents membres de l'Equipe Communauté donneront leur avis).
- 4. Tous les membres de l'Equipe Communauté vont maintenant choisir entre une action individuelle ou une action communautaire :
  - A. Au bout de 3 (3,2,1 !).
  - B. Si les joueurs veulent un action communautaire, ils vont s'avancer.
  - C. Si les joueurs veulent une action individuelle, ils vont rester où ils sont.
  - D. Demandez à tout le monde de fermer les yeux.
  - E. 3, 2, 1, Partez !
- 5. Les joueurs qui se sont avancé pour entreprendre un action communautaire vont agir les premiers en plaçant leur carte de vote sur les Cartes Ressource qu'ils veulent protéger. Rappelez-leur combien de votes sont nécessaires pour protéger une carte.

Nombre de joueurs dans la communauté	0 - 8	9- 11	12- 14	15- 17	18- 20	21- 23	24- 26	27- 19	30
Votes nécessaires pour une action communautaire	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- 6. Comptez les cartes de vote sur chaque carte ressource. S'il y en a assez pour faire une action communautaire pour protéger la ressource, déplacez la carte vers le Tableau Ressource sous la colonne 'Communauté' et à côté de l'aléa spécifique pour ce tour.
- 7. **NOTE:** Si l'Equipe Communauté n'a pas assez de votes pour protéger une carte, vous devez le leur signaler. Assurez-vous de bien leur dire que la prochaine fois, ils doivent mieux réfléchir et communiquer sur la façon de placer leur cartes ou alors choisir l'option action individuelle à la place.
- 8. C'est maintenant le tour des actions individuelles. Les joueurs doivent donner à l'animateur/trice leur carte de vote. Ils peuvent ensuite retourner la Carte ressource de leur choix.

9. **NOTE:** Si aucune action individuelle n'est choisie, demandez-leur pourquoi.
10. Demandez l'Equipe Aléas de lancer ses boulettes.
11. Montrez à l'assistance les cartes protégées et celles détruites.
12. C'est maintenant la fin du tour d'entraînement. Remettez toutes les cartes qui sont sur le Tableau Ressource en place dans le cercle communautaire. Vous allez maintenant jouer pendant cinq tours.

## Jouer le jeu

Vérifiez bien que tout est en place et prêt pour le jeu. Tous les joueurs auront besoin de leurs cartes de vote. Deux membres de l'Equipe Aléas seulement commencent. Cela va durer cinq tours.

## Résumé des étapes de chaque tour normal

1. Donnez aux joueurs de l'Equipe Communauté une carte de vote.
2. Révélez le Aléas qui va frapper la communauté.
3. "Equipe Communauté : sans bouger, concertez-vous avec vos voisins sur ce que vous penser devoir protéger."  
A. Donnez-leur 30 secondes pour discuter.
4. Prendre une décision - "Equipe Communauté, vous allez maintenant décider si vous voulez faire une action individuelle ou collective. Fermez tous les yeux. Je vais vous dire TROIS, DEUX, UN, PARTEZ." Si vous voulez entreprendre une action communautaire quand je dis partez, avancez-vous. Si vous voulez faire une action individuelle, restez où vous êtes."
5. Dites : "TROIS, DEUX, UN, PARTEZ !"
6. Une action communautaire a lieu quand la communauté place ses cartes de vote. Pour protéger la Carte Ressource, il faut un tiers du vote de la communauté sur cette ressource.  
A. "Souvenez-vous : vous allez avoir besoin de [x]cartes (voir tableau) pour protéger la Ressource!"
7. Les actions individuelles - Les joueurs qui ont choisi une action individuelle donnent à l'animateur/trice leur carte de vote et peuvent retourner leur Carte Ressource.
8. Que tout le monde se remette à sa place dans le cercle.
9. L'Equipe Aléas doit lancer ou placer ses boulettes. Détruisez les cartes qui ont des boulettes dessus et déplacez les vers le Tableau Ressources sous la colonne 'Aléas' et à côté de l'aléa spécifique dans ce tour.  
A. Les joueurs dont le nom (ou les initiales) figure(nt) sur ces cartes rejoignent l'Equipe Aléas.  
B. Quand un joueur/une joueuse rejoint l'Equipe Aléas, demandez-lui de déchirer sa carte de vote pour la transformer en 7 boulettes de papier.
10. Demandez à l'équipe Aléas de ramasser les boulettes — 7 chacun.
11. Retournez de nouveau les cartes protégées par les actions individuelles.

12. Redonnez aux membres de l'Equipe Communauté qui restent leurs cartes de vote.
13. Jouez encore 4 tours en révélant à chaque fois un nouvel aléa.

Nombre de joueurs dans la communauté	0 - 8	9- 11	12- 14	15- 17	18- 20	21- 23	24- 26	27- 19	30
Votes nécessaires pour une action communautaire	2	3	4	5	6	7	8	9	10

## Déclarer une équipe victorieuse

1. Comptez les cartes de l'Equipe Aléas et celle de l'Equipe Communauté. L'équipe avec le plus de cartes gagne !



## Debriefing

1. Demandez aux participants de discuter des questions suivantes avec leurs voisins (par deux). Après chaque question, demandez-leur de partager quelques exemples avec l'ensemble du groupe.
  - A. Quelle a été votre expérience dans ce jeu ? (par exemple, risques croissants, différence entre les actions communautaires et individuelles)
  - B. Quelle était votre stratégie ?
  - C. Regardez le Tableau des Ressources. Y-a-t-il eu des cartes détruites que vous auriez aimé adapter ?
    - i. Prenez une ou deux de ces cartes et demandez :
    - ii. "Vous remarquerez que les systèmes de la séance précédente sont au dos de ces cartes. Qu'est-ce qui se passerait pour ces systèmes si ces ressources étaient vraiment détruites dans votre communauté?"



## 2. Activité de Debriefing :

- A. Divisez les jeunes en six groupes.
- B. Donnez à chacun des groupes 3 minutes pour choisir une Carte Ressource qu'ils pensent être importante à protéger dans la vie réelle des événements météo extrêmes et des aléas dans leur communauté.
- C. Pensez à ce qui est important pour vous en tant que jeune mais aussi pour les autres groupes de votre communauté. Demandez aux jeunes de bien réfléchir car dans la prochaine séance, ils vont élaborer un plan d'action dans la vie réelle pour protéger et adapter la ressource.
- D. Chaque groupe fait part de sa décision.
- E. Mettez de côté les six cartes ressources choisies, prêtes pour la prochaine séance.

## 3. Conclusion de la Séance 5:

- A. Félicitations, vous venez de terminer la Séance 5 de J'Adapte !
- B. Vous avez maintenant vu comment les aléas peuvent affecter les gens, les lieux, les choses importantes dans votre communauté.
- C. Nous avons aussi vu comment les effets du changement climatique pourraient bien devenir plus intenses. Et, nous avons vu que vous pouvez protéger votre communauté en agissant avec elle ou tout seul.
- D. Lors de notre prochaine séance, nous allons choisir notre action d'adaptation pour votre communauté.

# 6

## CHOISIR SON DEFI

### Résumé

**Duration:** 45-60 minutes

**Description:** Un jeu de rôle où les équipes agissent à travers les adaptations spécifiques à leur communauté.

**Objectifs dans le monde réel :**

- Choisir ce qu'il faut adapter dans la communauté.
- Déterminer quelles ressources et approches peuvent être utilisées pour s'adapter.
- Elaborer un plan pour permettre l'adaptation.

### Parties of Séance 6

**Activité 1** Cette activité est une activité de réflexion (brainstorming) afin de compléter les questions du 'Défi d'Adaptation' pour guider les jeunes dans l'élaboration de leur plan d'action pour l'adaptation.

**Activité 2** Cette activité est une compétition de jeu de rôle qui aide les jeunes à penser de façon critique au long des étapes de leur plan d'action et les défis et solutions possibles.

**Activité 3** Cette activité est interactive. Au cours de celle-ci, les jeunes choisissent l'adaptation qu'ils souhaitent entreprendre dans la vie réelle et décident des prochaines étapes.

**Débrief** Cette section donne des instructions sur la marche à suivre pour le jeune au cours des prochaines semaines

**Matériel**

1. Cartes d'Adaptation – voir ressources
2. Cartes Défi d'Adaptation – voir ressources
3. Carte(s) d'Adaptation vierge(s) – voir ressources
4. Cartes Ressource remplies par les jeunes lors de Séance 5
5. Feuilles de papier (pour tableau de conférence) et marqueurs

## Préparation

1. Imprimez ce PDF et familiarisez-vous avec les différentes sections.
2. Vous aurez besoin des Cartes Ressource dessinées par les joueurs, avec les 6 principales cartes Ressource à protéger mises de côté.



## Activité 1

### Mise en place de l'activité

1. Répartissez-vous en 3 groupes.
2. Etalez les six premières cartes Resource Cards choisies au cours de la Séance 5.
3. Etalez les Cartes d'Adaptation de la Séance 1.
4. Donnez à chaque groupe une Carte 'Défi d'Adaptation' et une grande feuille de papier pour prendre des notes.
5. Ecrivez les questions du 'Défi d'Adaptation' au tableau ou sur une grande feuille de papier afin que tout le monde puisse les voir.

### Planification des actions

1. Lisez le texte suivant :

« Jusqu'ici, avec J'Adapte, vous avez vu que la jeunesse entreprend des actions partout dans le monde pour adapter les ressources de leurs communautés aux conditions météo extrêmes et aux aléas. Vous avez vu qu'il est essentiel d'agir maintenant car le changement climatique entraîne des aléas et des événements climatiques de plus en plus fréquents et intenses à travers le monde, à l'heure actuelle et dans les années à venir. En tant que groupe, vous avez identifié quels sont les aléas et événements climatiques avec le plus grand impact dans votre communauté. Vous avez aussi classé par ordre de priorité les ressources les plus vulnérables et les plus importantes à adapter dans votre communauté, tout en réfléchissant aux différents systèmes, interconnectés, qui pourraient être affectés. Dans cette séance, nous allons maintenant élaborer des plans d'actions pour adapter les ressources prioritaires dans votre communauté. »
2. Chacun des 3 groupes doit choisir une Carte Ressource parmi les 6 premières définies à la fin de la Séance 5.
  - A. Celle-ci doit être la ressource qu'ils pensent être la plus importante à adapter à la météo extrême et aux aléas dans leur communauté spécifique.
3. Demandez à un volontaire de lire à haute voix les questions du 'Défi d'adaptation' inscrites

au tableau. Expliquez que c'est afin de guider leur plan d'adaptation dans leur communauté.

4. Désignez l'endroit où sont étalées les 'Cartes d'Adaptation' de la Séance 1.
  - A. Les jeunes peuvent utiliser celles-ci pour trouver l'inspiration pour leurs propres plans d'adaptation.
  - B. Lisez les titres de 2 ou 3 exemples pertinents de cartes d'adaptation.
5. Expliquez que les groupes ont 20 minutes pour discuter et répondre aux questions du 'Défi d'Adaptation' afin de planifier leur adaptation.
  - A. Ils doivent écrire leurs idées de 'Défi d'Adaptation' sur la feuille de papier.
6. Après 20 minutes, chaque groupe doit partager ses idées avec tout le groupe.



## Activité 2

### Mise en place de l'activité

1. Nommez 1 à 4 juges. Ils peuvent être des enseignants, des membres de la communauté, des parents.
2. Affichez un tableau au mur indiquant les critères de la compétition :
  - 0-5 Pertinence**
  - 0-5 Réalisme**
  - 0-5 Défis**
  - 0-5 Solutions**
  - Durée! 4 minutes**

### Jeu de rôle

1. Chaque groupe doit regarder de près leurs réponses au 'défi d'adaptation' et identifier un groupe de soutien ou quelqu'un susceptible d'être partie prenante – qui est concerné.
  - A. Exemple: ils ont peut-être besoin de l'autorisation des professeurs pour entreprendre une action à l'école; peut-être ont-ils besoin de l'appui de la municipalité si l'action implique la communauté; peut-être doivent-ils soumettre leur idée à un groupe en particulier pour demander un financement.
2. Chaque groupe doit se diviser en deux sous-groupes. Ils doivent décider le sous-groupe qui agira comme étant eux – à savoir les jeunes, mettant en oeuvre leur plan d'action--; l'autre sous-groupe jouant, lui, le rôle du 'groupe de soutien' impliqué.
3. Les deux sous-groupes, celui des jeunes et celui des soutiens, doivent se face face, de part et d'autre de la pièce. Ils doivent placer leurs réponses au Défi d'Adaptation au milieu, afin que les deux parties puissent les voir.



4. Expliquez que chaque groupe va participer à un 'Jeu de Rôle'.
  - A. Le sous-groupe 'jeune' va présenter son plan d'action au 'groupe de soutien', comme il le ferait dans la vie réelle.
  - B. Le sous-groupe de 'soutien' va poser au sous-groupe 'jeunes' des questions sur le plan, comme ils le feraient dans la vie réelle.
  - C. Les sous-groupes n'ont **PAS** le droit de discuter avant le début du jeu de rôle.
5. Expliquez qu'il s'agit d'une compétition! Les juges regarderont si les critères suivants ont bien été considérés, à la fois dans la présentation des jeunes et dans les questions du groupe de soutien. Le barème s'élève à 5 points pour chaque :

<b>PERTINENCE</b>	Le plan d'action est-il pertinent dans la communauté ? S'occupe-t-il des effets d'un aléas pertinent ?	0-5 points
<b>REALISME</b>	Le plan d'action des jeunes est-il réaliste?	0-5 points
<b>DEFIS</b>	A-t-on considéré les défis et les problèmes qui résident dans la mise en oeuvre des plans d'action?	0-5 points
<b>SOLUTIONS</b>	Des solutions pour surmonter les défis et les problèmes ont-elles été considérées et proposées ?	0-5 points
<b>DUREE!</b>	Seulement 4 minutes 1 point de moins pour chaque minute de trop!	

6. Donnez 10 minutes de temps de préparation. Les deux sous-groupes se préparent séparément.
  - A. Rappelez leur qu'ils ne peuvent **PAS** discuter ensemble (d'un sous-groupe à l'autre) durant la préparation.

7. Le temps est venu de jouer les rôles ! Les trois groupes présentent leur plan d'action.
8. Les juges combinent les scores et annoncent le groupe victorieux !



## Activité 3

### Choisissez votre défi !

1. Expliquez que la prochaine étape est le démarrage d'une action concrète par les jeunes dans leurs communautés !
  - A. Au cours des prochaines semaines, c'est à eux de mettre en place leur plan d'action, dernière étape de J-Adapte.
2. Demandez à chaque groupe de mettre leurs questions de 'Défi d'Adaptation' à des coins différents de la pièce. Ils doivent ensuite revenir au centre.
3. Les jeunes doivent choisir quelle action d'adaptation ils veulent voir devenir réalité. Cela peut être celle qu'ils ont présentée ou bien une autre. Donnez aux jeunes une minute pour penser à leur décision, tout en marchant en silence dans la salle.
  - A. Ils peuvent marcher autour des 'Défis d'Adaptation' pour lire les réponses.
4. Après 1 minute, tout le monde retourne au centre de la pièce.
5. Comptez jusqu'à 5 et à 5, le jeune doit courir vers le coin où se trouve le Défi d'Adaptation qu'il souhaite mettre en œuvre.
  - A. C'est une décision individuelle.
6. Demandez à quelques jeunes debout devant chaque adaptation d'expliquer leur choix.
7. Demandez au groupe de décider s'ils veulent continuer en mettant en place plusieurs

adaptations ou s'ils veulent travailler ensemble sur une d'elles. Ils peuvent se répartir différemment s'ils le souhaitent.

8. Donnez une minute supplémentaire afin que les jeunes finalisent leurs décisions.
9. Demandez-leur d'inscrire leur nom au dos des 'Défi d'Adaptation' qu'ils se sont choisis.
10. Donnez 5 minutes aux jeunes pour discuter des premières étapes immédiates.
  - A. Quand vont-il se réunir pour commencer leur adaptation?
  - B. Où cela aurait-il lieu ?
  - C. Veulent-ils désigner un ou deux leaders?
  - D. Veulent-ils assigner des tâches spécifiques à différents membres de leur groupe ?
11. Demandez à chaque personne d'écrire un engagement spécifiant ce qu'ils vont faire personnellement au dos du papier du 'Défi d'Adaptation', à côté de leur nom.

## Débrief

1. Montrez un exemple de Cartes d'Adaptation et une des Cartes d'Adaptation vierges.  
Lisez le texte suivant :

*« Votre défi au cours du mois qui vient est de réaliser une adaptation dans votre communauté. Si vous y arrivez, nous vous soutiendrons pour remplir une des ces cartes d'adaptation vierges. Elle sera utilisée par d'autres jeunes à travers le monde ».*

# REJOIGNEZ LA COMMUNAUTE MONDIALE J'ADAPTE

## Résumé

**Durée:** 30-45 minutes

**Description:** C'est la dernière séance du curriculum J'Adapte ! Les jeunes vont créer une Carte d'Adaptation basée sur une adaptation qu'ils ont réalisée dans le monde réel.

**Objectifs du Monde réel :**

- Créer une Carte d'Adaptation et la partager en ligne avec d'autres jeunes du monde entier.

## Parties de la Séance 7

<b>Activité</b>	Le/la jeune remplira une Carte d'Adaptation pour chaque adaptation réalisée dans sa communauté.
<b>Matériel</b>	1. Une ou deux Cartes d'Adaptation vierges pour chaque adaptation créée dans le monde réel.


## Préparation

1. Imprimez ce PDF et familiarisez-vous avec les différentes sections.
2. Imprimez 1-2 Cartes d'Adaptation à partir du matériel pour chacune des adaptations que les jeunes ont réalisées dans leur communauté depuis la séance 6.




# Activité

1. Aider le/la jeune à remplir une carte d'adaptation pour chaque adaptation réalisée par eux dans le monde réel.




# Protéger les mangroves



L'adaptation est de protéger et de planter des mangroves. Planter et protéger les mangroves réduit l'érosion côtière et l'inondation des côtes.

---

Site :	Taguig, Philippines		
Personne, Lieu ou Chose important(e) :	Mangroves		
Danger :	Erosion côtière Inondations		
Systèmes :	Personne	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Social	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Structure	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Nature	<input checked="" type="checkbox"/>	




# Titre :

Description :


---

Site :	.....		
Personne, Lieu ou Chose important(e) :	.....		
Danger :	.....		
Systèmes :	Personne	<input type="checkbox"/>	
	Social	<input type="checkbox"/>	
	Structure	<input type="checkbox"/>	
	Nature	<input type="checkbox"/>	
	Substance	<input type="checkbox"/>	




# Etape 1 :

Nous avons appris quelles sortes de mangroves peuvent être bonnes pour notre communauté et nous éduquons nos membres à travers les médias locaux et les réunions locales.



# Etape 2 :

Nous avons acheté des plants et nous avons aidé à planter les mangroves.



# Etape 3 :

Nous avons assuré un suivi de chaque campagne de renouvellement de la mangrove en rependant pendant la saison des pluies de façon à maintenir la croissance des plants.

2. Prenez une photo ou scannez la carte des deux côtés.
3. Envoyez un mail à [y-adapt@climatecentre.org](mailto:y-adapt@climatecentre.org)

# QUESTIONS FREQUENTES

**1. Est-ce que le changement climatique et le réchauffement climatique sont la même chose ?** Non. Le 'réchauffement climatique' concerne une augmentation de la température moyenne proche de la surface de la terre. Le changement climatique concerne l'étude plus large de modifications qui accompagnent le réchauffement climatique, y compris les variations dans les conditions météorologiques, les océans, la glace et la neige, ainsi que les écosystèmes. La plupart des experts utilisent maintenant le terme 'changement climatique', puisque il exprime une vision plus large des changements qui se produisent autour du monde.

**2. Pourquoi le changement climatique a-t-il lieu ?**

La raison principale du changement climatique est que les êtres humains émettent des gaz à effet de serre, qui rentrent dans l'atmosphère. Le plus important est le gaz à effet de serre et le dioxyde de carbone, qui est produit à chaque fois que nous brûlons des combustibles fossiles au cours de nos activités quotidiennes, telles que conduire une voiture, chauffer la maison, et produire de l'électricité. Au fur et à mesure que les gaz à effet de serre s'accumulent dans l'atmosphère, la chaleur supplémentaire se trouve enfermée autour de la terre, qui se trouve réchauffée.

**3. Qu'est-ce l'effet de serre et comment agit-il sur le climat ?**

L'effet de serre est un processus naturel qui contribue à rendre la Terre suffisamment chaude pour que nous puissions y vivre. Il fonctionne ainsi : la Terre reçoit l'énergie du soleil, se chauffe, et émet ensuite de l'énergie sous une forme différente, appelée le rayonnement infrarouge. Les gaz à effet de serre dans l'atmosphère retiennent une partie de cette énergie avant qu'elle ne s'échappe vers l'espace, ce qui chauffe notre atmosphère. Mais les activités humaines augmentent la quantité de gaz à effet de serre dans l'atmosphère, ce qui renforce l'effet de serre. Par conséquent, la Terre se chauffe.

**4. Est-ce que le trou dans la couche d'ozone est lié au changement climatique ?**

Non. Le trou dans la couche d'ozone concerne une réduction de la couche de gaz ozone qui est située très haut dans l'atmosphère de la Terre et qui contribue à protéger la planète des rayons nocifs ultraviolets du soleil. La couche d'ozone est devenue moins épaisse à cause des produits chimiques autrefois utilisés couramment dans des produits allant de bombes aérosols aux mousses des coussins. Alors qu'une couche d'ozone plus fine permet à plus de rayons ultraviolets d'atteindre la Terre, ce qui augmente le risque d'insolation et de cancers de la peau, le phénomène ne contribue pas au changement climatique.

**5. Pourquoi le fait d'une petite augmentation de la température de la Terre est-il un problème ?**

La température joue un rôle important dans le fonctionnement de la nature, et même un petit changement dans la température moyenne peut provoquer des modifications importantes des températures et des saisons dans la région où vous habitez et peut avoir un impact notable sur les plantes, les animaux et les autres processus naturels. Par exemple, une augmentation de seulement un ou deux degrés de la température de la planète peut augmenter de manière importante le risque de feux de forêts. Quelques régions de la planète se réchauffent beaucoup plus que la moyenne et les effets se trouvent, par conséquent, plus dramatiques.

**6. Comment est-il possible que la planète se réchauffe si la région où j'habite est plus froide que d'habitude ?**

La température moyenne de la planète est en augmentation, et la décennie 2001 – 2010 a été la plus chaude jamais enregistrée. Cependant, ceci ne veut pas dire que nous n'aurons plus de périodes de froid de temps en temps. Pour comprendre pourquoi, il est utile de comprendre la différence entre le temps et le climat. 'Le temps' concerne les conditions d'un jour à l'autre, telles qu'une grosse averse ou bien la température qu'il fait aujourd'hui. Par contre, 'le climat' concerne les conditions météorologiques moyennes qu'on s'attendrait à trouver un endroit précis, définies sur la base d'informations enregistrées pendant plusieurs années. Le temps d'un jour à l'autre aura toujours des variations et des événements de froid intense seront toujours possibles. Mais au fur et à mesure que le climat de la terre se réchauffera avec les années, la plupart des régions auront plus de jours où on enregistrera des températures très élevées et moins de jours de température très basses.

**7. Qu'est-ce El Niño / La Niña et quel est le lien entre ce phénomène et le changement climatique ?**

El Niño et La Niña sont des phénomènes climatiques naturels qui se produisent parfois dans l'océan Pacifique. Pendant un épisode de El Niño, les eaux de l'océan Pacifique près de l'équateur chauffent plus qu'habituellement. Et pendant les épisodes de La Niña, les eaux du même océan se refroidissent. Ces changements sont tellement importants qu'ils ont un effet sur le temps qu'il fait dans le monde entier. Les phénomènes météorologiques dépendent en grande partie de la température des océans. Tout comme le climat de la terre, les changements naturels du climat tels que El Niño et La Niña subiront également des modifications. Nous savons que les impacts de El Niño et La Niña - une pluviométrie très forte, ainsi que des sécheresses, seront certainement plus extrêmes sous les effets du changement climatique.

**8. Existe-t-il un lien entre le changement climatique et les maladies vectorielles (Dingue / Paludisme) ?**

Le changement climatique planétaire aura un effet sur tous les êtres vivants de la Terre. Pour beaucoup d'espèces, les modifications de leur environnement pourraient provoquer leur disparition. Cependant, il y a un organisme - le moustique - qui pourrait tirer profit des changements du climat. Alors que les relations entre le climat et les facteurs physiques et biologiques qui jouent un rôle dans la transmission des maladies sont complexes, nous savons que quand la température augmente, les moustiques volent plus rapidement, se reproduisent plus efficacement et piquent plus souvent.

**9. Est-ce le changement climatique provoque des feux de forêts/feux de brousse ?**

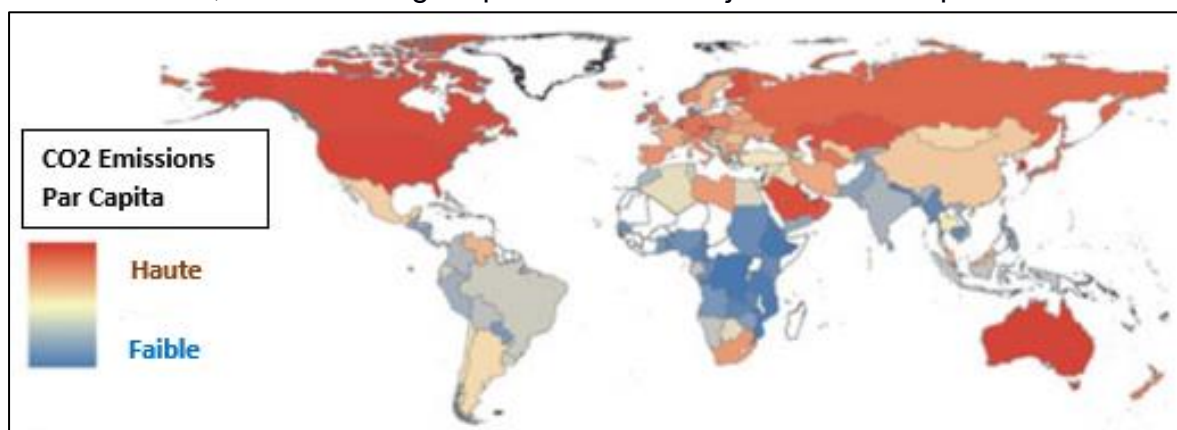
La chaleur provenant de l'énergie du soleil seul ne déclenche pas de feux de forêts/feux de brousse, qui sont souvent la conséquence d'activités humaines ou de la foudre. Cependant, des conditions plus chaudes et plus sèches augmentent la fréquence d'incendies, qui brûlent plus longtemps et qui sont plus intenses.

**10. Qu'est-ce qui provoque l'érosion côtière ?**

Les vagues, générées par des tempêtes, des vents ou des bateaux rapides, peuvent provoquer l'érosion côtière, qui peut prendre la forme de perte de sédiments et de roches à long terme ou simplement la forme d'une redistribution temporaire des sédiments côtiers ; l'érosion à un endroit donné peut provoquer une accumulation à un autre endroit.

**11. Pouvons-nous empêcher et réduire le changement climatique ?**

Tous les pays du monde contribuent à l'effet de serre, certains plus que d'autres (voir la carte ci-dessous). Pour réduire le changement climatique, nous devons tous faire l'effort d'émettre moins de gaz à effet de serre. Cependant, si nous arrêtons d'en émettre aujourd'hui, la terre continuerait quand même à se réchauffer pendant des décennies, à cause des gaz qui se trouvent déjà dans l'atmosphère.



Source: <https://skepticalscience.com/graphics.php?q=15>

## **12. Que puis-je faire pour empêcher ou réduire le changement climatique ?**

Même si une personne seule ne peut empêcher le changement climatique, chaque petit effort peut contribuer.

Voici 9 mesures simples que vous pouvez prendre:

1. Réduire, réutiliser, recycler
2. Moins utiliser le chauffage et la climatisation
3. Utiliser des ampoules à basse consommation
4. Utiliser moins la voiture et une voiture qui consomme moins de carburant
5. Acheter des produits économes en énergie
6. Utiliser moins d'eau chaude
7. Éteindre les appareils électriques
8. Planter un arbre
9. Encourager les autres à réduire leur consommation d'énergie

## **13. Pouvons-nous empêcher ou réduire les aléas liés au changement climatique ?**

Les populations seules ne peuvent pas empêcher les épisodes climatiques extrêmes tels que les vagues de chaleur, les fortes pluies et autres. Cependant, nous pouvons limiter leur impact en prenant des actions !

Voir les cartes Adaptation pour des exemples.

\* Remerciements à: *A Global Student's Guide to Climate Change*: US EPA pour quelques-unes de ces questions.