



GUIDE DE FACILITATION



J'Adapte est le fruit d'une collaboration entre la Croix-Rouge Croissant-Rouge Centre du Climat, la Croix-Rouge Philippine, Plan International et le 'Engagement Lab' d'Emerson Collège.

Contributeurs principaux:

Brigitte Rudram (Croix-Rouge Croissant-Rouge Centre du Climat)
 Wade Kimbrough (Engagement Lab d'Emerson Collège)
 Margot Curl (Croix-Rouge Croissant-Rouge Centre du Climat)
 Ana Maraquina (la Croix-Rouge Philippine)
 Beryl Pinohan (la Croix-Rouge Philippine)
 Cynthia Bakkalian (la Croix-Rouge Philippine)
 Caroline Zastiral (Plan International Asia)
 Reuel Maga (Plan International Philippines)
 Sandra Saavedra (Plan International Philippines)
 Angel Christy (Plan International Indonésie)

Nous exprimons également notre gratitude aux partenaires suivants, qui ont joué un rôle clé dans les essais et la finalisation de J'Adapte:

La Croix-Rouge Haïtienne, la Croix-Rouge Guatémaltèque, Wetlands International Guatémaltèque, CARE Guatémaltèque et le Croissant-Rouge Iranien.



Tous les documents J'Adapte sont sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0.



**Climate
Centre**



TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	4
SESSION 1 - Introduction	5
SESSION 2 – Défi du Changement Climatique	8
SESSION 3 – Cartographier les Aléas	15
SESSION 4 – Voir le Système	23
SESSION 5 – Agir pour s'Adapter	31
SESSION 6 – Choisi votre Defi	39
★ PHASE D'ACTION!	45
SESSION 7 – Communauté Mondiale de J'Adapte	46
Questions Frequentes	47

Avant-Propos

Bienvenue a J'Adapte!

Le changement climatique se passe. Les impacts devraient devenir de plus en plus graves. Les jeunes peuvent être des agents de changement importants pour la sensibilisation et l'action.

'J'Adapte' ou 'Jeunesse Adapte' est un programme interactif basé sur les jeux. Il éduque, engage et inspire les jeunes à agir dans leurs communautés pour s'adapter au changement climatique.

Comment J'Adapte crée-t-il un changement dans le monde réel?

- **Connaissance et partage** - Les jeunes se familiarisent avec le changement climatique et ses impacts et peuvent partager leurs expériences avec d'autres jeunes à travers du monde.
- **Communauté** - Les jeunes engagent leurs communautés locales dans les actions pour s'adapter au changement climatique et font partie de la communauté mondiale J'Adapte.
- **Action** - Les jeunes travaillent ensemble pour adapter les ressources de leur communauté afin de réduire les impacts du changement climatique et de devenir plus résilients.

Lancer J'Adapte

Jeunes:	Ce programme est conçu pour les jeunes de 13 à 25 ans
Formation:	Les animateurs doivent être formés à la méthodologie
Inclusive:	Viser une sélection des participants inclusive et équilibrée
Sessions:	7 sessions d'une heure environ
Durée:	Recommandé d'exécuter 1 ou 2 modules par semaine pendant 3-4 semaines
Intensif:	Il est possible d'exécuter J'Adapte intensivement pendant 3 jours
Action:	Après le module 6, il y a 6 semaines pour les jeunes faire leur plan d'action.
Surveiller:	Les progrès sont surveillés de manière innovante par les journaux photos menées par les jeunes
Evaluer:	Les actions sont documentées dans les 'Cartes d'adaptation' pour évaluer les résultats
Inspirer:	Les actions J'Adapte sont partagées à travers du monde pour inspirer davantage d'actions menées par les jeunes!

Sessions optionnelles

Voir le livret séparé 'J'Adapte Sessions Optionnel' pour les sujets spécialisés.

1. Introduction

Objectifs du monde réel

-
- | | |
|----------------------------|--|
| 1. Jeu d'Adaptation | Explorez des exemples inspirants d'adaptation menée par les jeunes à travers du monde avec un compétition créatif. Pensez aux actions pertinentes pour votre communauté. |
|----------------------------|--|
-

Préparation

-
- | | |
|------------------|---|
| Matériaux | <ol style="list-style-type: none"> 1. 'Cartes d'adaptation' imprimées [Ressources] 2. Matériel d'écriture et de dessin, par ex. papier, stylos, crayons |
|------------------|---|
-

- | | |
|--------------|---|
| Faire | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ecrivez les catégories suivantes sur un tableau de papier: <ul style="list-style-type: none"> • Réaliste • Menée par les jeunes • Participation • La créativité • Temps! 3 minutes 2. Invitez 2 à 5 enseignants ou membres de la communauté à juger le compétitions 3. Faites une carte de pointage pour chaque juge sur un petit morceau de papier. |
|--------------|---|



Group e	Réaliste 0-5	Partici- pation 0-5	Mené par le jeunes 0-5	Créativité 0-5	Points bonus	Total
1						
2						
3						
4						

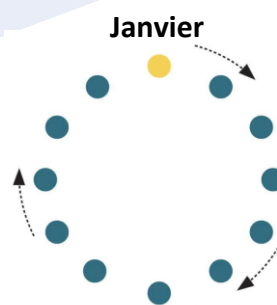
Activité 1 – Jeu d’adaptation

Mise en place

Placez le matériel d’écriture et de dessin dans la pièce pour les jeunes l’utiliser.

Introductions

1. Placez-vous sur un côté de la pièce. Dites aux jeunes que ce point est janvier.
2. Demandez aux jeunes de former un cercle en fonction du mois de leur anniversaire.
3. Pour gagner, les jeunes doivent faire cela en 1 minute!
4. Une fois en cercle, vérifiez si la commande est correcte.
5. Dites à tous votre nom et votre endroit préféré dans votre communauté.
6. À partir des anniversaires de janvier, demandez aux jeunes de dire leur nom et lieu favori dans leur communauté. Continuer dans l'ordre.



Instructions

1. Lisez l'énoncé suivant:
'Bienvenue à J'adapte. J'Adapte est synonyme de 'Jeunesse Adapte.' Nous allons compléter 7 sessions interactives. Par les jeux, d'activités amusantes et des défis, vous apprendrez ce qu'est le changement climatique, ses impacts à travers du monde et les impacts potentiel sur vous et votre communauté. À la fin de J'Adapte, vous travaillerez ensemble pour créer d'un plan d'action pour s'adapter au changement climatique dans votre communauté. Vous aurez ensuite le temps de le mener à bien dans la vie réelle, contribuant ainsi à rendre votre communauté plus résiliente au climat. Nous visons à capturer vos expériences sur une carte d'adaptation semblable à celle-ci [montrer la carte d'adaptation], afin d'inspirer d'autres jeunes du monde entier à faire l'action!'
2. Répartissez les jeunes en groupes de 3.
3. Donnez à chaque jeune une carte d'adaptation. 3 minutes aux groupes pour:
 - a. Discutez de chaque carte et choisissez celle qui est la plus inspirante.
 - b. Renvoyez les cartes qu'ils n'ont pas sélectionnées à l'animateur.
4. Fusionnez les groupes en 3 grands groupes. Donnez aux groupes 5 minutes pour discuter de chaque carte d'adaptation sélectionnée et choisir celle qui leur semble la plus inspirante.

5. Expliquez que nous organiserons un compétition d'adaptation!
 - a. Chaque groupe présente sa carte d'adaptation de manière créative. Peut-être un jeu de rôle, une chanson, une danse, un poème ou un dessin?
 - b. 15 minutes pour se préparer avant le début de la compétition.
6. Les juges noteront les présentations sur 4 critères, valant 0 à 5 points chacun:
 - **Réaliste (0-5)** Dans quelle mesure le plan d'action était-il réaliste?
 - **Participation (0-5)** Tous les jeunes du groupe ont-ils été impliqués?
 - **Mené par les jeunes (0-5)** L'action était-elle clairement menée par les jeunes?
 - **Créativité (0-5)** Dans quelle mesure la présentation était-elle créative?
 - **Limite de temps (0-5)** 3 minutes. 1 point perdu pour chaque minute écoulée
7. Temps de présentation! Chaque groupe présente sa carte d'adaptation.
8. Les juges déclarent le gagnant et partagent un positif de chaque présentation.



Compétition! Présenter de manière créative une adaptation menée par les jeunes

Débriefing

1. Posez les questions. Les jeunes peuvent discuter avec la personne à côté de eux:
 - a. Penser à quelque chose de similaire entre les cartes d'adaptation?
 - b. Penser à quelque chose de différent entre les cartes d'adaptation?
 - c. Quelles cartes d'adaptations sont pertinentes pour votre communauté?

Session 1 clôture

1. Félicitations, nous avons terminé la session 1 de J'Adapte!
2. Nous avons vu l'adaptation au changement climatique menée par les jeunes dans le monde entier.
3. Nous avons commencé à réfléchir à des actions pertinentes pour votre communauté.
4. Notre prochaine session, nous explorerons ce qu'est le changement climatique.

2. Défi du Changement Climatique

Objectifs du monde réel

1. Climat et météo	Explorez la différence entre le climat et les temps.
2. Calendrier saisonnier A	Enregistrez le climat dans votre communauté dans un calendrier saisonnier.
3. Jeu de gaz à effet de serre	Comprendre l'effet de serre et les impacts globaux à travers un jeu énergétique.
4. Enquête	Découvrez si le climat a changé dans votre communauté.

Préparation

Matériaux

- 1 grand morceau de papier pour le calendrier saisonnier
- 50 morceaux de papier brouillon - la taille de votre main
- Cordes ou craies pour délimiter un grand cercle.
IMPORTANT: ne pas utiliser de matériel avec lequel les joueurs pourraient trébucher
- Morceaux de papier (A4)
- Marqueurs

Faire

- Sur un grand morceau de papier (2 feuilles collées ensemble), tracez un calendrier saisonnier, comme l'image.



Contour du calendrier saisonnier

2. Ecrivez les mots suivants sur différentes feuilles de papier:
CHAUD / FROID / RAINY / SEC / CLIMAT / LE TEMPS DU JOUR.
3. Ecrivez les phrases suivantes sur différentes feuilles de papier A4 et collez-les ensemble :
 - a. Mon mois d'anniversaire est
 - b. Il y a 30 ans
 - c. Était-il plus froid ou plus chaud ou le même?
 - d. Était-il plus humide ou plus sec ou la même chose?

Activité 1 – Climat et temps

Mise en place

1. Créez une grille CHAUD-FROID-SEC-PLEUVIEUX sur le sol
 - a. Placez les papiers 'CHAUD' et 'FROID' aux extrémités opposées de la pièce.
 - b. Placez les papiers 'PLEUVIEUX et SEC' sur les côtés opposés de la pièce.

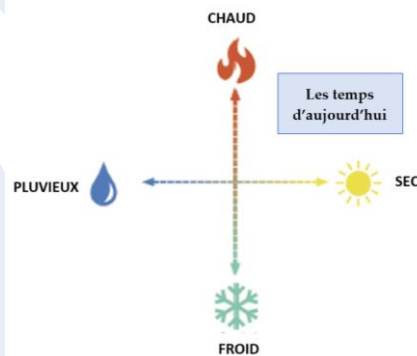
Instructions

1. Expliquez la différence entre le climat et les temps:

Temps	Des conditions comme la pluie, la temp. et le vent à la fois et au lieu
Climat	Quel temps fait-il normalement (la moyenne) sur une longue période (plus de 30 ans) dans une région donnée?

2. Demandez aux jeunes de 'répondre avec leurs pied' pour indiquer le temps qu'il fait maintenant.
 - a. Si c'est 'chaud et sec', placez-vous entre les cartes CHAUD et SEC.
 - b. Si c'est 'froid et sec', placez-vous entre les cartes FROID et SEC
3. Discutez jusqu'à ce que tout le monde soit d'accord et au même endroit.
 - a. Placez la carte «LES TEMPS AUJOURD'HUI' où se trouvent les jeunes.
4. Demandez aux jeunes de 'répondre avec leurs pieds' pour indiquer le temps qu'il fait normalement pour leur anniversaire. Pensez à autant d'anniversaires qu'ils peuvent se rappeler.

5. Commencez par le mois en cours. Vérifiez si toutes les personnes ayant un anniversaire ce mois-ci se tiennent au même endroit. Sinon, demandez-leur de discuter et d'accepter
6. Demandez aux jeunes de regarder où la carte 'LES TEMPS D'AUJOURD'HUI' est placée.
 - a. Est-ce la même chose que le temps normal ce mois-ci ou différent?
7. Demandez aux jeunes la différence entre le climat et les temps. Explique:
 - a. La carte 'AUJOURD'HUI' montre comment se passe l'extérieur.
 - b. Votre position représente le climat de votre anniversaire. C'est ressemblé normalement les temps, en fonction du nombre d'anniversaires que vous pouvez souvenir.



Activité 2 – Calendrier saisonnier A

Mise en place

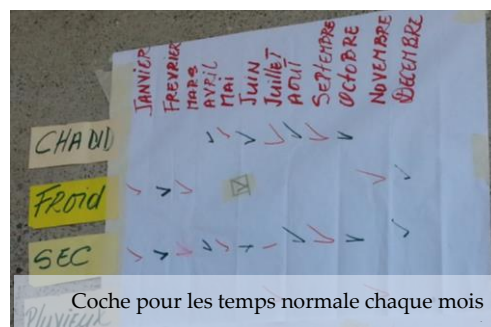
1. Les jeunes restent debout sur la grille 'CHAUD, FROID, SEC, PLEUVIEUX' pour montrer le temps qu'il fait normalement le jour de leur anniversaire.
2. Placez le calendrier saisonnier sur le sol au centre du groupe.

Instructions

1. Vérifiez si les jeunes dont le anniversaire est le mois de janvier se tiennent au même endroit pour afficher les conditions météorologiques normales du mois de janvier. Sinon, demandez-leur de discuter et d'accepter.
2. Demandez à un jeune avec un anniversaire de janvier d'enregistrer les conditions météorologiques normales sur le calendrier saisonnier. Par



Debout par les temps normale pour l'anniversaires



Coche pour les temps normale chaque mois

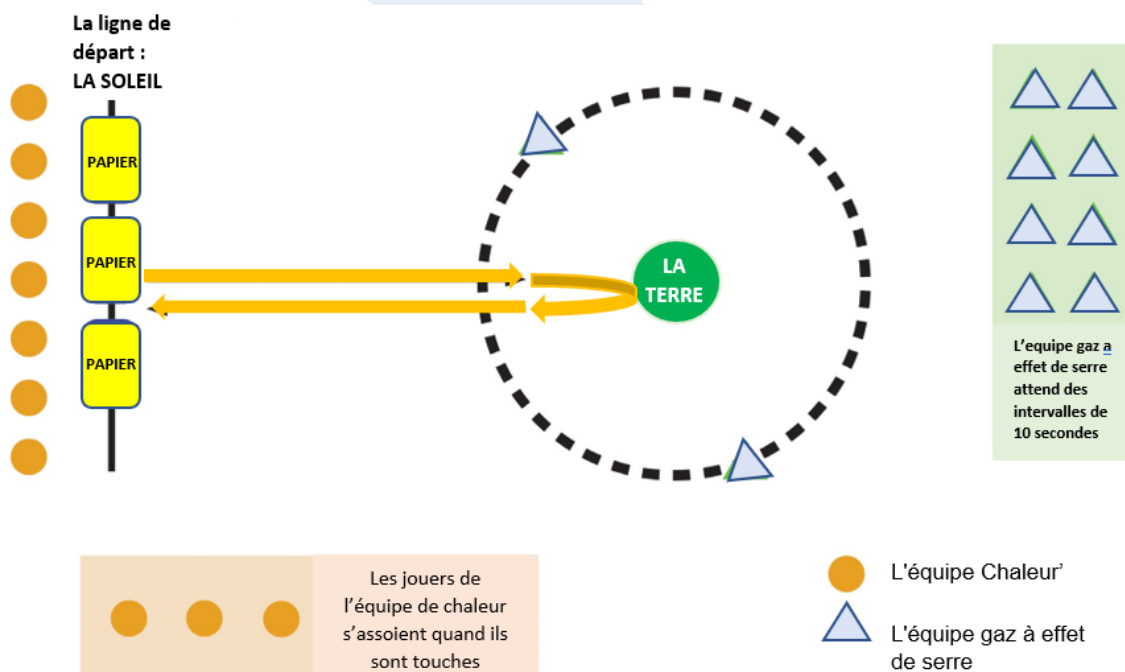
exemple, s'il fait normalement froid et pluvieux en janvier, ils cochent froid (✓) et pluvieux (✓) sous janvier sur la grille.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour février. Continuez pour tous les mois restants pour remplir le calendrier.
4. S'il y a des mois sans anniversaire, demandez aux jeunes de se mettre d'accord sur les conditions météorologiques et demandez à un volontaire de les enregistrer dans le calendrier.
5. Expliquez: nous avons créé un calendrier saisonnier indiquant le temps ou le climat normal chaque mois dans votre communauté. Nous reviendrons sur ce calendrier ultérieurement pour montrer les changements au fil du temps.

Activité 3 – Jeu de gaz à effet de serre

Mise en place

1. En se tenant la main, les jeunes forment le plus grand cercle possible. Relâchez les mains et faites deux pas en arrière.
2. Marquez l'extérieur du cercle avec une craie ou une ficelle.
3. Placez le petit cercle au centre du grand cercle.
4. Tracez une ligne de départ à 3 ou 5 mètres du grand cercle.
5. Placez les cartes chauffantes dans un conteneur sur la ligne de départ.
6. Si possible, désignez un co-animateur pour aider pendant le jeu.

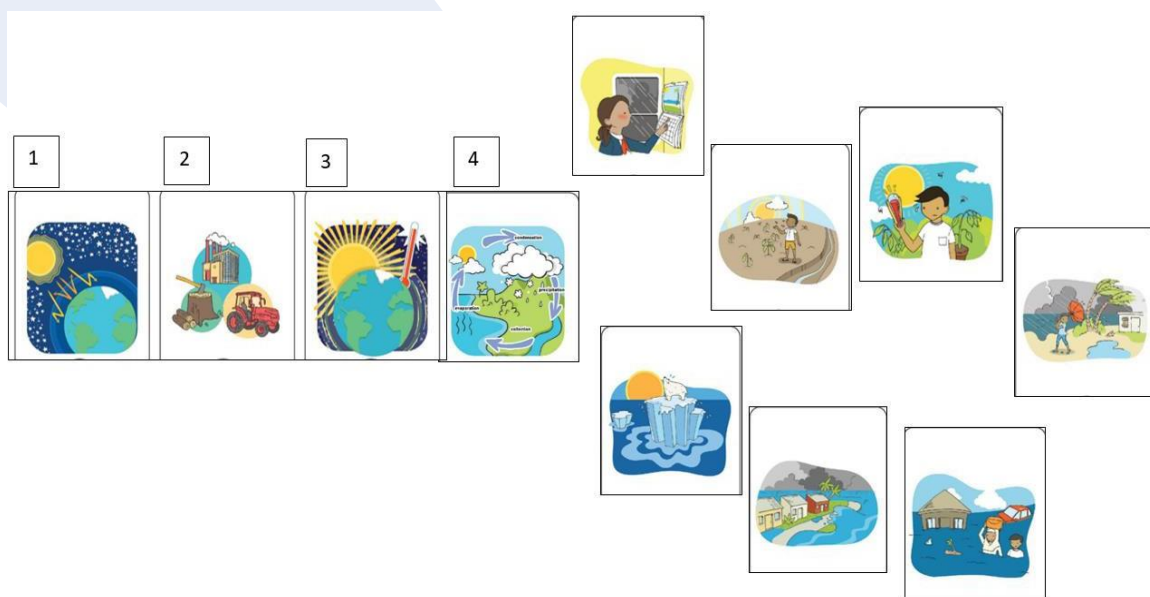


Instructions

1. Expliquez que l'équipe avec le plus grand nombre de cartes chaleur à la fin gagne.
2. Dans le cercle, divisez les jeunes en 2 équipes et demandez-leur de compter A et B.
 - a. L'équipe A est l'équipe de chaleur et l'équipe B, l'équipe de gaz à effet de serre.
 - b. Demandez aux jeunes de rester dans le cercle pendant que vous expliquez le jeu.
3. Expliquez que la ligne de départ représente le soleil, le grand cercle représente l'atmosphère et le petit cercle représente la terre.
4. L'équipe de chaleur commence derrière la ligne de départ, le 'soleil'.
5. Chauffer les joueurs de l'équipe:
 - a. Prenez une carte de chaleur du conteneur sur la ligne de départ.
 - b. Courez dans le grand cercle pour toucher la terre avec un pied.
 - c. Retournez à la ligne de départ et donnez la carte de chaleur au (co) facilitateur.
 - d. Prenez une nouvelle carte et répétez-la autant de fois que possible.
6. Une équipe de gaz à effet de serre court autour du grand cercle, l'atmosphère, en essayant de marquer l'équipe chaleur.
 - a. Les équipes de gaz à effet de serre ne peuvent identifier les joueurs de chaleur qu'après avoir pénétré dans le grand cercle, touché la terre et tenté de s'échapper.
 - b. L'équipe de gaz à effet de serre DOIT toujours garder les deux pieds sur le grand cercle, tournés vers l'intérieur et ne se déplaçant que sur le côté.
7. Si un joueur de chaleur est marqué, il donne sa carte au joueur de l'équipe de gaz à effet de serre qui l'a taguée, puis s'assoit.
8. Démonstration: Demandez à un joueur de chaque équipe de démontrer les règles.
9. Au début de la partie, 2 joueurs de gaz à effet de serre démarrent sur le grand cercle. Les autres sont à côté. Toutes les 10 secondes, l'animateur ajoute un acteur de gaz à effet de serre au cercle.
10. Le jeu se termine au bout de 3 minutes.
11. Au bout de 3 minutes, additionnez le nombre TOTAL de cartes que l'équipe de chaleur a récupérées et données à l'animateur. C'est leur score.
12. Les cartes de chaleur que l'équipe de chaleur a données aux joueurs de gaz à effet de serre devraient être retournées à la ligne de départ. Ceux-ci ne comptent pas dans les scores.
13. Les équipes échangent leurs rôles et jouent à nouveau pendant 3 minutes.
14. Annoncez le gagnant.

Débriefing

1. Demandez aux jeunes:
 - a. Qu'avez-vous vécu en jouant à ce jeu?
 - b. Que pensez-vous que ce jeu représente?
2. À l'aide des 'cartes de debriefing', organisez une mini-conférence pour expliquer ce que le jeu représente. Lisez d'abord les cartes 1 à 4 pour décrire (carte 1) l'effet de serre, (carte 2) affecté par les activités humaines, (carte 3) entraînant un réchauffement climatique (carte 3), qui a intensifié le cycle de l'eau et une incidence sur nos systèmes météorologiques au fil du temps (carte 4) et conduit au changement climatique.



3. Demandez aux jeunes de nommer les impacts du changement climatique - regardez les images pour trouver des idées!
4. Indiquez que les impacts peuvent être des événements à apparition rapide, tels que des pluies abondantes entraînant des inondations, ou des événements à apparition lente, tels que des chaleurs extrêmes entraînant une sécheresse.
5. Récapitulez la séquence de l'effet de serre en fonction des aléas de chaque image.
 - a. Pendant que vous parlez, demandez aux jeunes d'indiquer les termes clés: 'effet de serre', 'activités humaines', 'réchauffement climatique', 'cycle de l'eau', 'changement climatique'.
6. Demandez à un jeune de se porter volontaire pour mener la récapitulation.

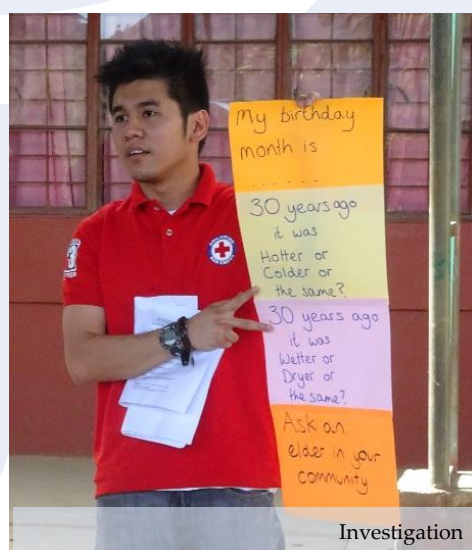
Activité 4 – Investigation

Mise en place

1. Collez les questions d'enquête préparées à côté du calendrier saisonnier

Instructions

1. Lorsque les jeunes rentrent chez eux, ils devraient poser les questions de leur enquête à leurs aînés. Assurez-vous qu'ils écrivent leurs réponses à apporter à la prochaine session.
 - a. Par exemple, si l'anniversaire du jeune est en janvier, il demanderait:
 - Janvier était-il plus chaud, plus froid ou identique, il y a 30 ans?
 - Janvier était-il plus pluvieux, plus sec ou identique, il y a 30 ans?



Session 2 Clôture

1. Félicitations, nous avons terminé la session 2 de J'Adapte!
2. Nous avons appris la différence entre les temps et le climat.
3. Nous avons exploré comment les activités humaines émettant des gaz à effet de serre entraînent des changements climatiques qui aggravent les aléas dans le monde entier.
4. La prochaine session, nous examinerons les impacts du changement climatique au niveau local.

3. Cartographier les Aléas

Objectifs du monde réel

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. L'île qui coule | Introduisez l'élévation du niveau de la mer et les inondations à travers une activité énergisante. |
| 2. Carte d'aléas | Réfléchissez de manière critique aux conditions météorologiques extrêmes, aux aléas et aux impacts, grâce à un défi de cartographie. |
| 3. Calendrier saisonnier B | Découvrez comment le climat a changé autour de vous en ajoutant les résultats de votre enquête au calendrier saisonnier. |

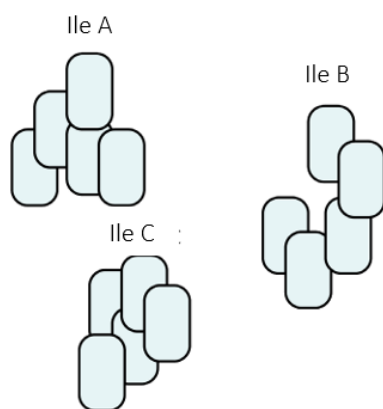
Preparation

- | | |
|------------------|--|
| Matériaux | <ol style="list-style-type: none"> 1. Imprimez les "cartes de conditions météorologiques extrêmes et de risques extrêmes" [Ressources] 2. 30 morceaux de papier, chacun d'environ A4 3. Papier / Post-it en 4 couleurs 4. Stylos / crayons pour tous les joueurs 5. Calendrier saisonnier de la session 2 |
|------------------|--|

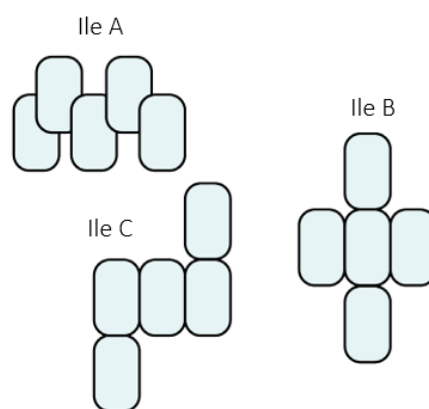
Activité 1 – L'île qui coule

Mise en place

1. Donnez à chaque jeune un morceau de papier au format A4.
2. Divisez les jeunes en groupes de 4 - 6.
3. Les groupes organisent les papiers sur le sol pour créer une 'île'. L'île peut avoir n'importe quelle forme, mais toutes les feuilles doivent être au moins une autre feuille.



Exemple 1



Exemple 2

Instructions

1. Chaque groupe se trouve sur son îlot de papier. Ils représentent une population.
2. Expliquez que l'élévation du niveau de la mer réduit la taille de toutes les îles. Il y a un compte à rebours à chaque tour et la dernière équipe à rester sur leur île remporte la partie.
3. Compte à rebours de 10 à 1
 - a. Si tous les membres de l'équipe restent en sécurité sur l'île, ne passez pas à côté du papier, ils passent au tour suivant!
4. Disons que de nombreuses années ont passé et que le niveau de la mer a augmenté. Tous les joueurs restants quittent l'île. Retirez 1 morceau de papier de chaque île. Les équipes NE PEUVENT PAS réorganiser leur île.
5. Les joueurs reviennent sur leurs îles. Compte à rebours de 10 à 1 et les équipes en sécurité peuvent passer au tour suivant.
6. Continuez jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une équipe.
 - a. Si plusieurs équipes ne disposent que d'une feuille de papier, pliez-la en deux et jouez une dernière partie.
7. Annoncez l'équipe gagnante!



Île qui coule

Activité 2 – Carte des aléas

Pour les animateurs

	Événements	Aléas	Impacts
EVENEMENTS METEOROLOGIQUE	Vagues de chaleur	<ul style="list-style-type: none"> Coup de chaleur Pénurie d'eau Paludisme accru La dengue 	<ul style="list-style-type: none"> Les animaux tombent malades Les gens tombent malades ou meurent Les cultures peuvent mourir Pas assez de nourriture Forêts endommagées Moins d'eau douce
	Sécheresse	<ul style="list-style-type: none"> Pénurie d'eau L'érosion du vent La desertification Risque accru d'incendies de forêt 	<ul style="list-style-type: none"> Moins ou pas de cultures Moins d'eau douce Les revenus sont perdus Pertes financières
	Précipitations extrêmes	<ul style="list-style-type: none"> Inondation Crues éclair Glissement de terrain Érosion 	<ul style="list-style-type: none"> Eau contaminée Les récoltes peuvent être emportées Les animaux et les gens peuvent se noyer
	Tempêtes <i>Tempête tropicale, cyclone, typhon</i>	<ul style="list-style-type: none"> Vent fort Onde de tempête Inondation 	<ul style="list-style-type: none"> Les gens en train de mourir Animaux mourants Les revenus sont perdus Perte de revenus
CLIMATIQUE	Changer les régimes de précipitations	<ul style="list-style-type: none"> Précipitations retardées ou précoces Précipitations peu fréquentes et imprévisibles 	<ul style="list-style-type: none"> Les récoltes peuvent mourir Les revenus sont perdus Transport interrompu Pertes financières
	Température accrue	<ul style="list-style-type: none"> Paludisme accru Dengue Hausse du niveau de la mer Augmentation de l'évaporation 	<ul style="list-style-type: none"> Les animaux tombent malades Les gens tombent malades Moins ou pas de cultures Pas assez de nourriture Forêts endommagées Moins d'eau douce Des pénuries d'eau

Mise en place

1. Placez les cartes de météorologiques extrêmes et d'aléas en 2 piles séparées.
2. Divisez les jeunes en 4 groupes.

Instructions

Partie 1:

1. Donnez 3 minutes aux groupes pour rédiger une liste des phénomènes météorologiques extrêmes ayant une incidence sur leur communauté.
2. Chaque groupe choisit un événement météorologique extrême dans sa liste.
3. Chaque groupe a 5 minutes pour créer une série de 3 'images gelées'.
4. Utilisant uniquement leur corps et en se figeant sur place, comme sur une photo, les groupes doivent montrer (i) le début, (ii) le milieu et (iii) la fin de l'impact de l'événement météorologique extrême sur leur communauté.
5. Chaque groupe présente ses 3 photographies. Le facilitateur peut introduire en disant: 'Photo 1', 'Photo 2', 'Photo 3'.
6. Les autres groupes regardent et devinent la séquence d'événements.



Photo 1



Photo 2

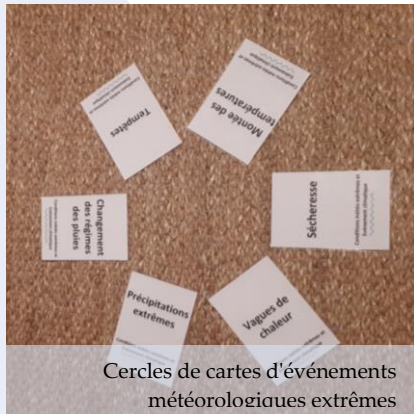


Photo 3

Partie 2:

1. Les jeunes restent dans les 4 groupes.
2. Placez les 'cartes d'événements météorologiques extrêmes' dans un cercle tourné vers l'extérieur.
3. Demandez aux jeunes quels événements NE se produisent PAS dans leur communauté. Retirez ces cartes du cercle.
4. Distribuez toutes les 'cartes d'aléas' entre les groupes.
5. Demandez aux jeunes quels aléas NE se produisent PAS dans leur communauté. Les groupes doivent remettre ces cartes à l'animateur.

6. Les groupes devraient placer les cartes d'aléas sous les cartes d'événements météorologiques extrêmes qui causent cet aléa. Exemple: les fortes pluies peuvent causer des inondations; par conséquent, vous pouvez placer la carte 'inondations' sous la carte 'fortes pluies'.



Partie 3:

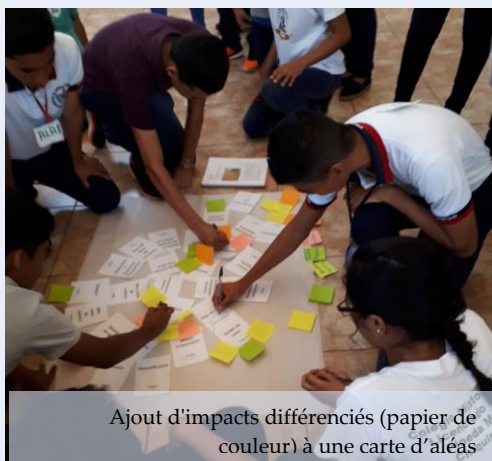
1. Demandez aux jeunes de retourner dans leurs 4 groupes.
2. Réfléchissez aux impacts des aléas dans leur communauté.
3. Demandez si les aléas ont un impact différent sur différents groupes de personnes. Par exemple, comment une inondation affecte-t-elle les enfants, les jeunes, les personnes âgées, les hommes, les femmes?
4. Expliquez que le même aléa peut toucher différentes personnes de différentes manières. Par exemple, une inondation peut entraîner la fermeture d'une école. Cela a un impact sur les jeunes lorsque leur éducation est interrompue, les enseignants sont touchés, leur revenu peut s'arrêter et les agriculteurs peuvent être affectés, car les cultures risquent de ne pas être productives. Nous appelons cela des 'impacts différenciés' et il est important de penser à la planification des actions.
5. Donnez à chaque groupe 4 morceaux de papier de 4 couleurs. Attribuer:
 - a. La couleur 1 représente la jeunesse
 - b. La couleur 2 représente les hommes et les garçons
 - c. La couleur 3 représente les femmes et les filles
 - d. La couleur 4 représente un groupe social choisi par le groupe
6. Les groupes choisissent les aléas et écrivent les impacts de conséquence sur des papiers de couleur appropriés.
7. Ajoutez les papiers d'impact sur la carte, sous l'aléa correspondant.
8. Répétez jusqu'à ce que les jeunes soient heureux les impacts sont capturés

Partie 4:

1. Demandez à chaque jeune de choisir un événement météorologique extrême ou un aléa qui arrive le plus souvent dans leur communauté. Ils tirent une coche(✓) sur cette carte. Ils ne peuvent pas choisir les impacts.
2. Demandez à chaque jeune de choisir un événement météorologique

extrême ou un aléa ayant le plus grand impact dans leur communauté. Ils tirent une étoile(*) sur cette carte. Ils ne peuvent pas choisir les impacts.

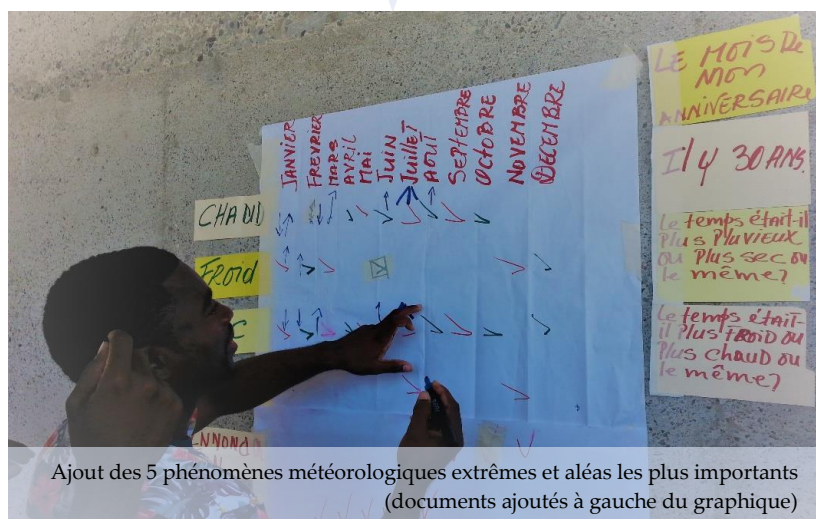
3. Sélectionnez les 5 cartes qui ont le plus grand nombre de coches et d'étoiles combinées.
4. Ecrivez ces 5 principaux événements météorologiques extrêmes et aléas sur des papiers séparés.



Activité 3 – Calendrier saisonnier B

Mise en place

1. Collez le calendrier saisonnier de la session 2, activité 2 sur un mur ou un tableau.
2. Ajoutez les 5 événements météorologiques extrêmes et les aléas les plus importants, choisis par les jeunes lors de la séance 3, au calendrier saisonnier, sous les conditions météorologiques.

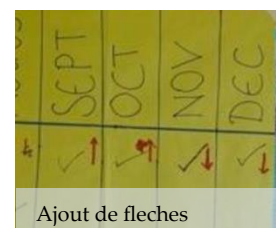





Instructions

1. Demandez aux jeunes de faire un demi-cercle autour du calendrier saisonnier dans l'ordre de leur mois d'anniversaire.
2. Demandez à un volontaire de se tenir au calendrier avec un marqueur.
3. Commençons par le premier événement météorologique extrême et l'aléa. Demandez aux jeunes si cela se produit en janvier. Ils devraient crier 'Oui!' ou 'Non!'
4. Si 'Oui', le volontaire doit dessiner une coche (✓) sous janvier.
5. Si 'Non', le volontaire laisse l'espace vide.
6. Répétez l'étape 3 avec les mois restants. Essayez de le faire le plus rapidement possible!
7. Répétez l'opération avec les quatre principaux aléas restants.

Révision de la enquête

1. Demandez aux jeunes de discuter avec les autres au cours de leur mois d'anniversaire des résultats de leurs enquêtes - comment le temps a changé.
2. Chaque mois devrait indiquer si la météo moyenne aujourd'hui est:
 - a. Plus chaud, plus froid ou le même qu'il y a 30 ans?
 - b. Plus humide, plus sec ou le même qu'il y a 30 ans?
3. Demandez à un jeune de chaque mois d'ajouter ses résultats au calendrier saisonnier.



Augmenté: Maintenant plus que il y a 30 ans 	Diminué: Maintenant moins que il y a 30 ans 	Le même: Similaire maintenant il y a 30 ans 
---	---	---

Changement futur

1. Montrez aux jeunes la carte de ressources 'Changement d'avenir', qui montre comment la température et les précipitations devraient changer d'ici à l'an 2100.
2. Lisez le verso de la carte et parlez des points de discussion.
3. Ajoutez vos conclusions au calendrier saisonnier.

Prendre des mesures

1. Montrez aux jeunes les fiches de ressources 'Agir' et expliquez les points de discussion.
2. Discutez du fait qu'il existe deux types d'actions que nous pouvons prendre contre le changement climatique:
 - a. Actions visant à empêcher l'aggravation du changement climatique: 'Atténuation'.
 - b. Actions visant à faire face aux effets du changement climatique: 'Adaptation'.
3. Expliquez que J'Adapte est axé sur les actions d'ADAPTATION au changement climatique pour réduire les impacts du changement climatique, comme les cartes d'adaptation de la session 1.

Débriefing

1. Posez les questions ci-dessous. Les jeunes peuvent discuter avec la personne à côté de eux:
 - a. Examinez la carte des conditions météorologiques, des aléas et des impacts. Que remarquez-vous?
 - b. Consultez le calendrier saisonnier mis à jour. Est-ce que quelque chose vous a surpris?

Session 3 clôture

1. Félicitations, nous avons terminé la session 3 de J'Adapte!
2. Vous souvenez-vous de la session 2 où nous avons vu le lien entre les gaz à effet de serre, le réchauffement de la planète, le changement climatique et les phénomènes météorologiques extrêmes dans le monde? Lors de la session 3, nous avons vu les liens entre les conditions météorologiques extrêmes et les impacts sur votre communauté. La chaîne se complète!
3. Nous avons discuté des actions pour arrêter le changement climatique et des actions pour faire face au changement climatique. Au cours des prochaines sessions, vous planifierez vos propres actions pour faire face au changement climatique dans votre communauté. Nous allons commencer par hiérarchiser les ressources importantes et réfléchir à la manière dont elles interagissent en tant que systèmes.

4. Voir le Système

Objectifs du monde réel

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. Jeu de systèmes | Découvrez comment les personnes, les lieux et les objets (ressources) s'intègrent aux systèmes et interagissent les uns avec les autres, via un jeu de cartes compétitif. |
| 2. Créer des ressources | Identifiez les personnes, les lieux et les éléments importants de votre communauté dans une activité d'équipe dynamique et interactive. Comprenez que le changement climatique a un impact sur une gamme de systèmes. |

Préparation

- | | |
|------------------|---|
| Matériaux | <ol style="list-style-type: none"> 1. Les cartes de ressources imprimées [voir ressources] 2. Cartes système imprimées [voir ressources] 3. Cartes de ressources imprimées vierges [voir ressources] 4. 7 grands morceaux de papier / tableau 5. Stylos, crayons ou marqueurs pour tous les jeunes |
| Faire | <ol style="list-style-type: none"> 1. Imprimez les ressources de la session 4. 2. Ecrivez les titres suivants avec l'exemple sur 7 feuilles différentes de tableau de papier. |

Les titres	Exemples
Organisations	Conseil de village ou de ville
Emplois / travail	Agriculteur, enseignant
Structures	Pont routier
Mobilité / Communication	Vélo, tour cellulaire
Connaissance	École
Santé	Clinique, docteur
Nature	Arbres, rivière

(‘Organisations, par exemple conseil de village’, figureraient sur un papier. ‘Les emplois / le travail, par exemple un agriculteur, un enseignant’ figureraient sur un papier séparé, etc.).

Activité 1 – Jeu de systèmes

Mise en place

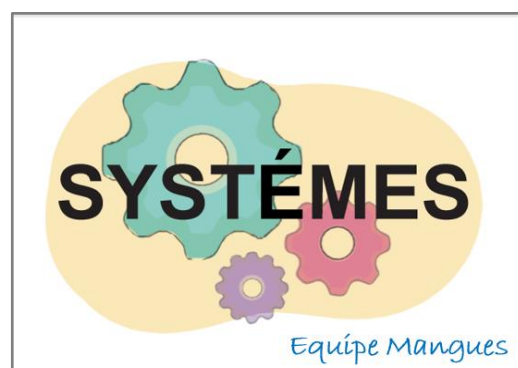
1. Divisez les jeunes en équipes de 4 - 5 joueurs. Le jeu devrait avoir 3 - 6 équipes.
2. Chaque équipe reçoit un jeu de 3 cartes de systèmes.
 - a. Deux cartes 'régulières'.
 - b. Une carte 'Double points'.
 - c. REMARQUE: retirez les cartes 'Empêcher les autres de marquer' sauf si vous jouez dans la version avancée (instructions ci-dessous).

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

Instructions

Partie 1

1. Equipes écrit un nom d'équipe au recto de toutes ses cartes (le côté 'Systèmes').
2. Utilisez la carte de jardin comme exemple. Demandez aux joueurs quels sont les avantages ou les rôles d'un jardin pour une communauté. Faites de même pour la carte de téléphone portable.
3. Expliquez que nous avons identifié 5 catégories pour décrire les avantages ou les



rôles des ressources.

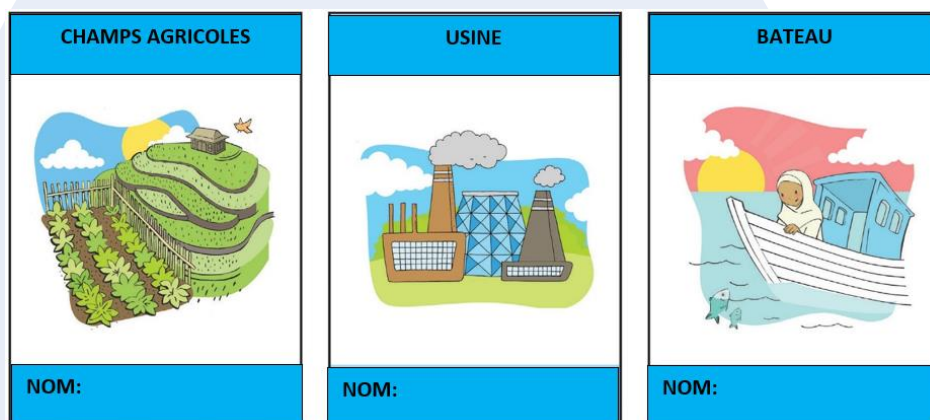
4. Lisez chacune des 5 catégories et donnez un exemple pour chaque catégorie.
 - a. **Personnes:** les gens deviennent-ils plus intelligents, plus mobiles ou en meilleure santé à cause de cela?
 - b. **Social:** Est-ce un groupe, une organisation ou une personne qui aide votre communauté? Ou est-ce que cela aide les gens à interagir les uns avec les autres?
 - c. **Structure:** s'agit-il d'un paysage ou d'une construction créé par l'homme?
 - d. **Nature:** Est-ce que cela fait partie de l'environnement naturel?
 - e. **Subsistance:** cela fournit-il de l'argent, des revenus, de la nourriture ou des emplois?
5. En regardant la carte de jardin, nous voyons que les bulles pour Structure, Nature et Moyens de subsistance sont remplies. C'est parce que nous pensons que le jardin s'inscrit dans ces systèmes:
 - a. Structure: un jardin est un paysage créé par l'homme.
 - b. Nature: les légumes et les fruits sont tous des éléments naturels (et non fabriqués par l'homme).
 - c. Subsistance: un jardin pourrait fournir de la nourriture, par exemple si vous plantez des tomates.
6. Expliquez que sur ces cartes, toutes les bulles ne doivent pas nécessairement être remplies.
7. Demandez aux groupes s'ils pensent que People et / ou Social devraient être renseignés au verso de la fiche jardin. Si oui, demandez-leur d'expliquer pourquoi. Si non, demandez si un jardin améliore la santé des gens. Si quelqu'un a une bonne raison pour que les jardins améliorent la santé des personnes, vous pouvez également sélectionner 'Personnes'.
8. Montrez que les systèmes situés à l'arrière des cartes de ressources sont les mêmes qu'à l'arrière des cartes système.

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

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

Partie 2

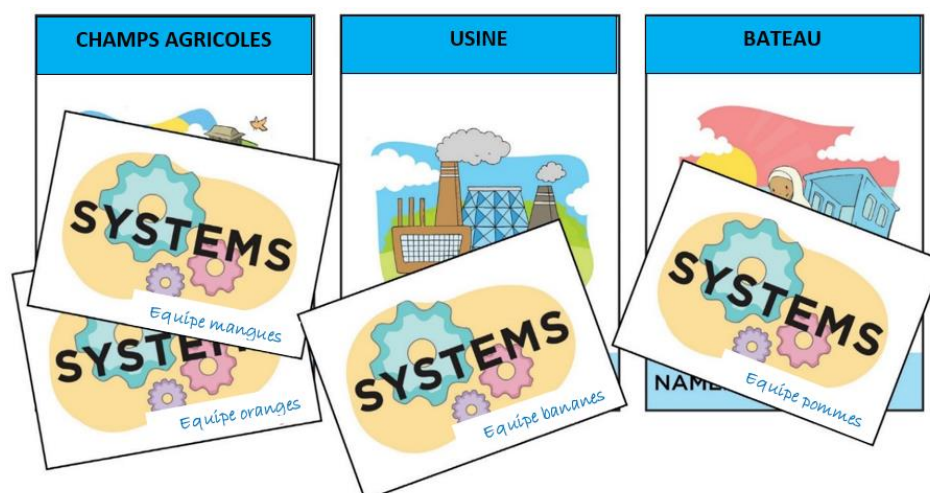
- Placez les cartes de ressources suivantes, face visible vers le haut, pour que tout le monde puisse les voir.



- Demandez aux équipes de prendre l'une des cartes système 'régulières'.
- Donnez aux équipes quelques minutes pour effectuer les tâches suivantes:
 - En tant qu'équipe, choisissez l'une des trois cartes présentées (par exemple, champs agricole, bateau ou usine).
 - En équipe, demandez-vous si cette carte convient aux personnes, structures sociales, nature, et / ou subsistance.
 - Si vous pensez que la carte s'intègre dans un système, remplissez la bulle système de la carte standard.
- Les équipes enverront toutes un joueur placer sa carte exemple face cachée sur la carte de son choix.

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

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



5. Montrez comment la notation fonctionnera dans le jeu:
 - a. Retournez les cartes.
 - b. Pour chaque bulle correctement remplie, une équipe gagne 1 point.
 - c. Si une équipe a une mauvaise bulle remplie, elle peut expliquer pourquoi cette carte est adaptée.
 - d. Si une équipe ne peut pas expliquer pourquoi sa bulle s'adapte, elle ne marque aucun point.

EXEMPLE 1:

Les pommes de l'équipe ont joué à l'usine. Ils remplissaient le social, la structure et les moyens de subsistance. L'usine a du social, de la structure et des moyens de subsistance. Les pommes de l'équipe recevraient 3 points.

EXEMPLE 2:

Les bananes de l'équipe ont joué sur le bateau. Ils ont rempli la structure et les moyens de subsistance. Le bateau a une structure, des moyens de subsistance et des personnes remplies. Les bananes de l'équipe recevraient 2 points.

EXEMPLE 3:

Les équipes oranges ont joué sur les champs agricoles. Ils ont rempli les hommes, la structure, la nature et les moyens de subsistance. Dans les champs agricoles, seuls la structure, la nature et les moyens de subsistance sont renseignés. Les équipes d'oranges doivent maintenant expliquer pourquoi les champs agricoles s'intègrent parfaitement dans la population. Selon Team Oranges, 'les champs agricoles fournissent à notre communauté des aliments nutritifs, ce qui améliore la santé des gens.' Le facilitateur estime qu'il s'agit d'un argument valable. Les oranges d'équipe recevraient 4 points.

EXEMPLE 4:

Les mangues d'équipe ont joué sur les champs agricoles. Ils ont rempli les hommes, la société, la structure, la nature et les moyens de subsistance. Les champs agricoles ont uniquement une structure, une nature et des moyens de subsistance remplis. Les mangues d'équipe doivent expliquer pourquoi les champs agricoles s'intègrent dans l'être humain et social. Ils s'appuient sur les arguments de l'équipe pour affirmer que la nourriture rend les personnes saines et que l'animateur aime leur réponse. Cependant, ils ne peuvent pas donner un bon argument pour le social. Team Mangues recevra 0 au total pour cette carte.

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

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

Partie 3

Jouez l'exemple avant de les expliquer.

1. Le jeu dure 3 rounds. Le tour que vous venez de faire à titre d'exemple compte pour le premier tour.
2. Une fois qu'une carte est jouée, le facilitateur la conservera.
3. Les équipes peuvent jouer n'importe laquelle des cartes disponibles.
4. Le double de points donnera le double de points à l'équipe s'ils sont corrects.

Version avancée

1. Si vous vous sentez confiant dans la facilitation de ce jeu, vous pouvez ajouter la carte 'pas de points pour les autres'.
2. Jouez 4 tours au lieu de 3. Les équipes utiliseront chaque carte une fois (par exemple, un joueur régulier x 2; un double point x 1; pas de points pour les autres x 1).
3. 'Pas de points pour les autres' empêche les autres équipes qui ont joué sur la même carte ressource que votre équipe de gagner des points.
4. 'Pas de points pour les autres' donne l'équipe qui joue les points de la carte.
5. 'Pas de points pour les autres' n'arrête les autres que si l'équipe qui l'a gagnée gagne des points.
6. Si deux équipes jouent 'Pas de points pour les autres' sur la même carte de ressource et que les deux sont correctes dans la sélection de leurs systèmes, aucune des deux équipes ne marque de points sur cette carte.

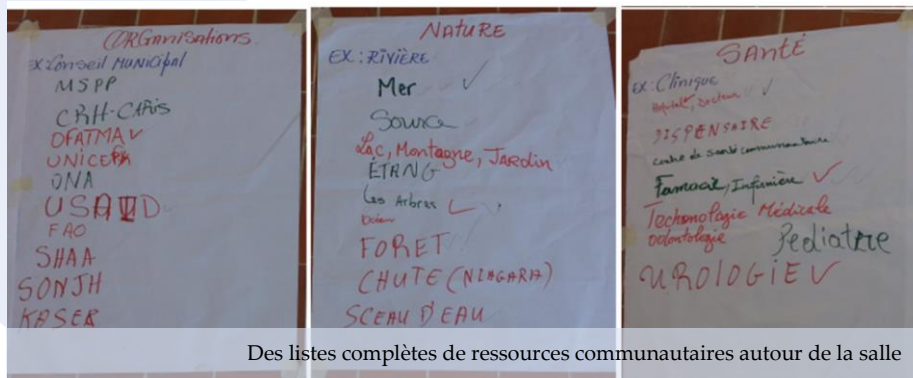
Activité 2 – Créer des ressources**Mise en place**

1. Divisez le jeune en 7 groupes et donnez à chaque groupe un marqueur.
2. Voir l'étape 2 des préparatifs pour créer 7 feuilles de tableau de papier intitulées; collez-les autour de la pièce, aussi espacés que possible.

Instructions**Partie 1:**

1. Lisez chaque titre et chaque exemple écrit sur le tableau à feuilles.
2. Chaque groupe commence à un titre différent autour de la salle.
3. Chaque groupe disposera de deux minutes pour noter les personnes, les lieux

- et les éléments de sa communauté qui, selon lui, entrent dans cette catégorie.
- Au bout de 2 minutes, criez 'TOURNER'. Les groupes se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre vers la catégorie suivante où ils liront ce qui a déjà été listé et y ajouteront de nouvelles idées.
- Continuez jusqu'à ce que tous les groupes aient eu leur tour dans chaque catégorie.
- Chaque groupe prend le papier pour sa dernière catégorie et le dispose au sol pour créer une ligne des sept catégories.



Des listes complètes de ressources communautaires autour de la salle

Part 2:

- Donnez un stylo à chaque jeune et demandez-lui de faire ce qui suit:
- Tracez les coches (✓) à côté des ressources les plus importantes.
- Ils ont 3 (✓✓✓) totaux pour toutes les ressources et peuvent les placer comme ils le souhaitent:
 - Ils pourraient mettre 1 coche à côté de 3 ressources différentes.
 - S'ils pensent qu'une ressource est très importante, ils peuvent lui donner les 3 coches.
 - Ils pourraient donner 1 coche à 1 ressource et 2 coches à un autre



Classement des ressources communautaire avec l'approche coches

Partie 3:

- Donnez à chaque jeune une carte de ressource vierge. Demandez-leur d'écrire leur nom dessus.
- Demandez aux jeunes de choisir une personne prioritaire, un lieu ou une chose

parmi les listes:

- a. Les jeunes peuvent choisir tout ce qui est coché (✓).
 - b. Une fois qu'ils ont choisi, ils le rayer sur la liste et écrivent son nom sur leur carte de ressource vierge.
 - c. Si quelque chose est déjà barré, ils ne peuvent pas le choisir.
3. Les jeunes dessinent ce qu'ils ont choisi au recto de la carte. Au verso, ils doivent remplir les bulles pour les systèmes auxquels il appartient.
 - a. Cette étape pourrait être faite à la maison si les jeunes rapportent les cartes.

Débriefing

1. Posez aux jeunes les questions ci-dessous. Ils peuvent discuter avec la personne à côté d'eux.
 - a. Qu'avez-vous appris dans ce jeu sur les ressources d'une communauté? Quelle était votre stratégie dans ce jeu?

Session 4 clôture

1. Félicitations, nous avons terminé la session 4 de J'Adapte!
2. Nous avons vu à quel point les personnes, les lieux et les éléments d'une communauté peuvent être importants dans de nombreux systèmes et qu'ils sont connectés. Des changements dans l'un peuvent provoquer des changements dans l'autre. Par exemple: si un jardin est inondé, imaginez que non seulement la structure (comme une clôture) ou la nature (plantes) soient touchées, mais que les gens aussi puissent avoir moins de nourriture à manger (moyens de subsistance). Si l'inondation affecte également d'autres moyens d'obtenir de la nourriture (champs, bétail), cela peut être un gros problème.
3. Ces liens sont également importants lorsque vous concevez votre plan d'adaptation pour faire face aux impacts des conditions météorologiques extrêmes dans votre communauté. Il est important de réfléchir à la manière dont une action va influencer les autres systèmes de votre communauté.
4. Notre prochaine session, nous jouerons à un jeu avec vos cartes de ressources. Dans le jeu, vous allez réfléchir à la vulnérabilité de vos ressources face aux conditions météorologiques extrêmes et aux aléas de votre communauté et sur la manière dont vous pouvez agir pour en réduire les impacts. Voyons si vous êtes prêt à faire face aux aléas!

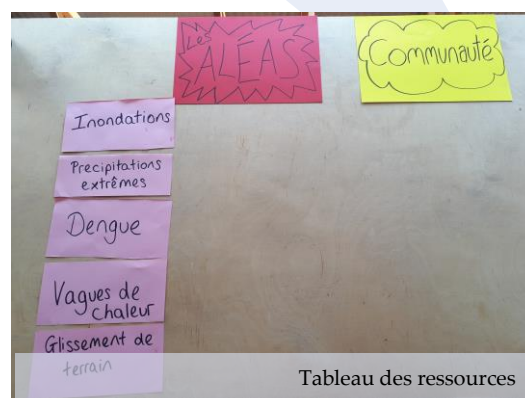
5. Agir pour s'adapter

Objectifs du monde réel

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1. Agir pour s'adapter | Explorez les conséquences météorologiques et climatiques extrêmes sur votre communauté. Négociez des priorités pour les ressources vulnérables et déterminez les mesures à prendre, par un jeu de plateau interactif géant. |
| 2. Choisissez vos ressources | En tant que groupe, choisissez un ensemble final de ressources communautaires prioritaires vulnérables aux conditions météorologiques et climatiques extrêmes et que vous souhaitez adapter à la réalité. |

Préparation

- | | |
|------------------|--|
| Matériaux | <ol style="list-style-type: none"> 1. Fabriquez 40 cartes de vote sur du papier brouillon d'environ 10 x 10 cm 2. Les 5 meilleures cartes d'aléas de la session 3 3. Cartes de ressources créées par les jeunes lors de la session 4. (Si moins de 30 ans, ajoutez des cartes de ressources prédéfinies pour obtenir un total de 30.) |
| Faire | <ol style="list-style-type: none"> 1. Si possible, nommez un co-facilitateur. 2. Créez un 'tableau des ressources' au mur, avec les 2 colonnes 'Aléas' et 'Communauté', ainsi que les 5 principaux aléas répertoriés en bas: |



Activité 1 – Agir pour s'adapter

Instructions

1. Donnez à chacun une carte de vote.
2. Chaque joueur devrait avoir sa propre carte de ressource qu'il a illustrée.
3. Formez un grand cercle et demandez aux jeunes de se rappeler que c'est leur place pour le match.
4. Faire de la communauté:
 - a. Le premier joueur lit sa ressource et la place au centre de l'image. Ils retournent ensuite à leur place dans le cercle.
 - b. Le deuxième joueur répète l'étape A. Continuez pour tous les joueurs.



5. Choisissez 2 joueurs pour faire partie de l'équipe des aléas (Choisissez 1 si le groupe a moins de 15 ans)
 - a. Ces joueurs ne doivent pas être proches les uns des autres dans le cercle
6. Les joueurs de l'équipe d'aléas doivent déchirer et froisser leurs cartes de vote en 7 pellets.
 - a. Montrer comment faire cela le plus rapidement possible

Comment gagner le jeu

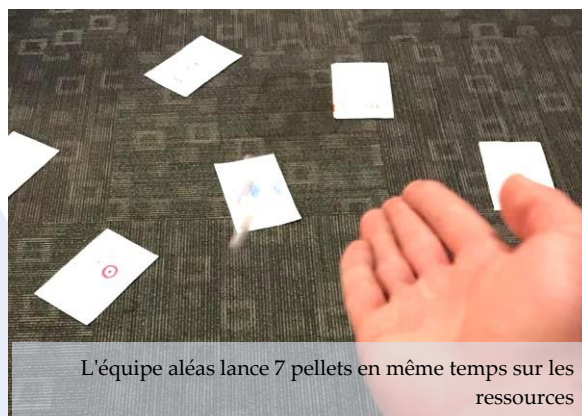
1. L'équipe avec le plus grand nombre de cartes ressources à la fin est gagnante.
 - a. L'équipe Hazard représente les 5 principaux aléas de la session 3. Elle vise à détruire autant de cartes de ressources que possible. Les ressources détruites vont à l'équipe de risque.
 - b. L'équipe de la communauté vise à protéger autant de cartes de ressources que possible. Les ressources non détruites après 5 tours sont conservées par l'équipe de la communauté.
 - c. Le jeu se termine après 5 tours (sans compter les tours de pratique).

Comment l'équipe d'aléas obtient les cartes

1. Révéler l'une des 5 cartes d'aléas.
2. Utilisez les pellets de papier que vous avez déchirés à titre de démonstration:
 - a. Les pellets représentent l'aléa (par exemple, une inondation). Restant dans leurs positions, l'équipe de sécurité jette les pellets sur les cartes de ressources. Les pellets doivent être lancés tous en même temps.
3. Expliquez que les cartes de ressources sont détruites si une pellet tombe sur elles.
 - a. Montrez comment lancer les pellets en même temps.
 - b. 'Si une carte de ressource est détruite par l'équipe d'évaluation des aléas, elle est retirée du sol. L'équipe de gestion des aléas remporte cette carte - le facilitateur doit la déplacer dans le tableau des ressources, sous la colonne des aléas et à côté des aléas spécifiques de ce round.
 - c. Quel que soit le nom figurant sur la carte de ressource détruite, il rejoint l'équipe d'évaluation. Lorsqu'un joueur se joint à l'équipe de sécurité, il doit déchirer sa carte de vote en 7 pellets de papier (pas plus!).



Membre de l'équipe d'aléas avec 7 pellets de papier



L'équipe aléas lance 7 pellets en même temps sur les ressources

Comment l'équipe de la communauté obtient les cartes

1. L'équipe de la communauté peut protéger les cartes de ressources de deux manières:

ACTIONS COMMUNAUTAIRES: Protégez les cartes pour le reste de la partie.

Pour entreprendre une action communautaire, placez votre carte de vote sur une carte de 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 ensuite déplacée vers la section de communauté du tableau des ressources, à côté de la cote de risque de la manche, et elle est protégée pour le reste de la partie.

Nombre de joueurs de la communauté	9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30
Nombre de voix pour l'action communautaire	3	4	5	6	7	8	9	10

ACTIONS INDIVIDUELLES: Protégez les cartes pour un tour seulement.

Pour entreprendre une action individuelle, donnez la carte de vote à l'animateur et retournez une carte de ressource. Sur le dos de chaque carte sont des bulles. Pour que les cartes retournées soient détruites par l'équipe de hasard, le nombre de pellets qui y tombent doit être supérieur ou égal au nombre de bulles noires. Par exemple, une carte avec 3 bulles noires nécessite maintenant au moins 3 pellets pour atterrir dessus, pour être détruite. Les actions individuelles ne durent qu'un tour. À la fin du tour, les cartes seront retournées. '

Pratique autour 1

1. Révéler un aléa qui affectera la communauté - n'importe quel aléa de la session 3.
2. L'équipe de la communauté dispose de 60 secondes pour discuter des mesures à prendre:
 - a. Les joueurs ne peuvent pas quitter leur position dans le cercle.
 - b. Les joueurs doivent réfléchir aux ressources qui sont à la fois importantes et vulnérables aux aléas de ce tour.
3. Obtenez les opinions de l'équipe de la communauté sur ce qu'il faut protéger. Demander:
 - a. 'Levez la main si vous pensez qu'une ressource spécifique doit être protégée.' Demandez leur réponse et demandez aux autres de lever la main s'ils sont d'accord.
 - b. Répétez ces 3 fois
4. Choisissez la moitié des joueurs pour entreprendre des actions communautaires.
 - a. Ils placent leurs cartes de vote sur les cartes de ressources qu'ils veulent protéger
 - b. Rappelez-leur combien de voix sont nécessaires pour protéger une carte (voir tableau)
5. Comptez les cartes de vote sur chaque carte de ressource. S'il y a suffisamment d'actions communautaires pour protéger la ressource, déplacez la carte vers le tableau des ressources sous 'communauté' et à côté du aléa spécifique pour ce tour.
6. Choisissez la moitié des joueurs pour entreprendre des actions individuelles.
 - a. Les joueurs remettent leur carte de vote au facilitateur.

- b. Ils peuvent ensuite retourner une carte ressource de leur choix.
7. Demandez à l'équipe d'aléas de jeter leurs pellets!
 - a. Déplacez les cartes détruites dans le tableau des ressources sous 'Aléas' et à côté du aléa pour ce tour.
8. Les joueurs avec des cartes détruites rejoignent l'équipe de hasard.
 - a. Ils doivent faire 7 pellets avec leur carte de vote.
9. Retournez les cartes protégées par des actions individuelles pour que la photo soit orientée vers le haut.
10. Redistribuez les cartes de vote afin que chaque membre de la communauté dispose d'une voix.

Pratique autour 2

1. Révéler l'aléa (n'importe quel danger de la session 3) qui aura un impact sur la communauté
2. L'équipe de la communauté dispose de 60 secondes pour discuter des mesures à prendre:
 - a. Les joueurs ne peuvent pas quitter leur position dans le cercle.
 - b. Les joueurs doivent réfléchir aux ressources qui sont à la fois importantes et vulnérables aux aléas de ce tour.
3. Obtenez les opinions de l'équipe de la communauté sur ce qu'il faut protéger. Demander 3 fois:
 - a. 'Levez la main si vous pensez qu'une ressource spécifique doit être protégée.'
 - b. Demandez leur réponse et demandez aux autres de lever la main s'ils sont d'accord
4. Equipe de communauté peut maintenant choisir elle-même s'il souhaite prendre une action individuelle ou communautaire. Sur le compte de 3:
 - a. Si les joueurs veulent entreprendre une action communautaire, ils feront un pas en avant
 - b. Si les joueurs veulent agir individuellement, ils resteront là où ils sont.
 - c. Demandez à tout le monde de fermer les yeux et compter «1, 2, 3»
5. Les joueurs qui se sont avancés pour prendre une action communautaire agiront en premier:
 - a. Ils placent leurs cartes de vote sur la ressource qu'ils veulent protéger
 - b. Rappelez-leur combien de voix sont nécessaires pour protéger une carte

Nombre de joueurs de la communauté	9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30
Nombre de voix pour l'action communautaire	3	4	5	6	7	8	9	10

6. Comptez les cartes de vote sur chaque carte de ressource. S'il y a suffisamment

d'action communautaire pour protéger la ressource, déplacez la carte vers le tableau des ressources sous 'communauté' et à côté du danger pour ce tour.

- a. NOTE: Si l'équipe de la communauté n'a pas eu assez de voix pour protéger une carte, faites-le remarquer. Suggérez au tour suivant de vouloir mieux communiquer ou de prendre une action individuelle à la place.
7. Les actions individuelles sont prises ensuite.
 - a. Les joueurs doivent remettre à l'animateur leur carte de vote.
 - b. Ils peuvent ensuite retourner une carte ressource de leur choix.
 - c. REMARQUE: si aucune action individuelle n'a été entreprise, demandez-leur pourquoi.
8. L'équipe d'aléas jette leurs pellets!
 - a. Les ressources avec des pellets sont détruites. Déplacez-les vers le tableau des ressources sous 'aléas' et à côté du danger spécifique pour ce tour.
9. Ceci est la fin de la ronde de pratique. Déplacez toutes les cartes du tableau des ressources dans le cercle de la communauté. Vous allez maintenant jouer pendant 5 tours.

Jouer le jeu

Complètement réinitialiser le jeu. Tous les joueurs auront besoin d'une carte de vote. Il devrait y avoir 2 joueurs de l'équipe de hasard pour commencer (pour des groupes de 15-30). Vous allez jouer pendant 5 tours.

Résumé des étapes de chaque tour normal

1. Donnez une carte de vote à chaque joueur de l'équipe de la communauté.
2. Révéler l'aléa qui va frapper la communauté.
3. 'Équipe de la communauté: sans bouger, discutez de la ressource à protéger'.
 - a. Donnez-leur 30 secondes pour discuter - (pas plus).
4. Faire le choix: 'Equipe de la communauté, vous devez décider si vous allez entreprendre une action individuelle ou communautaire. Tout le monde ferme les yeux. Je vais compter '1, 2, 3, allez'. Si vous voulez entreprendre une action communautaire quand je dis aller, faites un pas en avant. Si vous voulez agir individuellement, restez où vous êtes.
5. Comptez; '1, 2, 3, allez!'
6. Les joueurs qui ont choisi l'action communautaire doivent placer leurs cartes de vote. Pour protéger la carte ressource, ils ont besoin d'un tiers de la communauté pour voter.
 - a. N'oubliez pas que vous aurez besoin de cartes 'x' pour protéger la ressource.

7. Les joueurs qui choisissent une action individuelle doivent donner leur carte de vote à l'animateur, puis renverser une carte de ressource. Ils retournent à leur place dans le cercle
8. L'équipe d'aléas jette leurs pellets!
 - a. Les ressources contenant des pellets sont détruites. Déplacez-les vers le tableau des ressources sous 'Aléas' et à côté du danger pour ce tour.
 - b. Les joueurs qui ont paraphé les cartes détruites rejoignent l'équipe de péril et déchirent leurs cartes de vote en 7 pellets chacune.
9. L'équipe de ramassage des pellets - 7 chacun.
10. Retournez les cartes protégées par des actions individuelles.
11. Rendez leur carte de vote aux autres membres de l'équipe de la communauté.
12. Jouez encore 4 rounds en révélant un nouvel aléa à chaque round.

Déclarer une équipe gagnante

1. Compter les cartes d'équipe de risque et d'équipe de communauté. L'équipe avec le plus de victoires!

Débriefing

1. Demandez aux jeunes de discuter des points ci-dessous avec la personne à côté d'eux:
 - a. Qu'avez-vous vécu dans ce jeu? Par exemple. Communauté v actions individuelles? Les aléas deviennent-ils plus grands ou plus petits? Avez-vous eu une stratégie?
 - b. Regardez le tableau des ressources. Y a-t-il des cartes détruites que vous souhaiteriez pouvoir adapter?
2. Choisissez 1 ou 2 de ces cartes et montrez les systèmes à l'arrière. Demandez ce qui se passerait si ces systèmes étaient impactés dans votre communauté?



Discuter de ressources adaptées et détruites

Activité 2 – Choisissez vos ressources

1. Divisez les jeunes en 6 groupes.
2. Donnez 3 minutes pour choisir la carte de ressource qui leur semble la plus importante pour pouvoir s'adapter aux conditions météorologiques extrêmes et aux aléas présents dans leur communauté. Demandez aux jeunes de:
 - a. Pensez à ce qui est important pour vous en tant que jeunes, mais pensez également aux différents groupes de personnes de votre communauté.
 - b. Réfléchissez bien car à la prochaine session, vous ferez un plan d'action concret pour adapter la ressource. Chaque groupe partage sa décision.
3. Mettez les 6 cartes ressources de côté, prêtes pour la prochaine session.

Session 5 Clôture

1. Félicitations, nous avons terminé la session 5 de J'Adapte!
2. Nous avons vu à quel point des ressources importantes de votre communauté sont vulnérables à des aléas spécifiques.
3. Nous avons vu comment les changements climatiques vont rendre de plus en plus extrêmes et intenses les phénomènes extrêmes. Et nous avons vu que vous pouvez protéger votre communauté en agissant seul et en agissant de concert.
4. Lors de notre prochaine session, vous planifierez votre action d'adaptation pour votre communauté.

6. Choisissez votre défi

Objectifs du monde reel

- | | |
|---------------------------------|--|
| 1. Plan d'action | Planifiez votre adaptation communautaire en utilisant des questions guides. |
| 2. Jeu de rôle-réalité | Penser de manière critique à travers le plan d'action, les défis et les solutions à travers une compétition de jeux de rôle. |
| 3. Choisissez votre défi | Choisissez l'action d'adaptation que vous souhaitez mettre en œuvre dans la vie réelle au cours des 6 prochaines semaines et renforcez votre logistique étape par étape. |

Preparation

- | | |
|------------------|---|
| Matériaux | <ol style="list-style-type: none"> 1. Cartes d'adaptation [ressources] 2. Cartes de défi d'adaptation [ressources] 3. Cartes d'adaptation blanches [ressources] 4. Cartes de ressources remplies par les jeunes à la session 5 5. Tableau à feuilles mobiles et marqueur |
|------------------|---|

Faire

1. Ecrivez les questions du défi de l'adaptation sur le papier
2. Invitez 2 à 5 personnes à juger - enseignants, communauté
3. Ecrivez les critères de compétition sur un tableau à feuilles visibles pour tous: Pertinence; Réaliste; Défis; Solutions; TEMPS! 5 minutes
4. Faites une carte de pointage pour chaque juge sur de petites feuilles de papier:

	Pertinence (0-5)	Réaliste (0-5)	Défis (0-5)	Solutions (0-5)	Temps (-1)	Points bonus	Totale
Groupe 1							
Groupe 2							
Groupe 3							

5. Faites un calendrier pour le phases d'action :

Semaine	Activity	Personne principal	Principale pour les photos
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Activité 1 – Planification d'action

Mise en place

1. Diviser en 3 groupes.
2. Disposez les 6 meilleures cartes de ressources choisies lors de la session 5.
3. Disposez les cartes d'adaptation de la session 1.
4. Donnez à chaque groupe une 'Carte de défi d'adaptation', un tableau de papier et un stylo.
5. Collez les questions du défi de l'adaptation sur un mur, visible pour tous.

Instructions

1. *Lisez ce qui suit: 'À ce jour, dans J'Adapte, vous avez vu des jeunes prendre des mesures dans le monde entier pour adapter leurs ressources aux conditions météorologiques extrêmes et aux aléas auxquels elles sont exposées dans leurs communautés. Vous savez maintenant qu'il est crucial d'agir maintenant car le changement climatique exacerbe des aléas et des phénomènes météorologiques extrêmes de plus en plus fréquents et plus intenses dans le monde, aujourd'hui et à l'avenir. En tant que groupe, vous avez identifié les aléas et les phénomènes météorologiques extrêmes qui ont le plus grand impact dans votre communauté. Vous avez également priorisé les ressources de votre communauté les plus vulnérables et les plus importantes à adapter, tout en pensant aux systèmes interconnectés qui pourraient être affectés. Dans cette session, vous allez maintenant concevoir des plans d'action pour adapter les ressources prioritaires de votre communauté.'*
2. Demandez aux 3 groupes de choisir chacun une ressource parmi les 6 priorités de la session
 - a. Ce devrait être la ressource qui leur semble la plus importante pour s'adapter aux conditions météorologiques extrêmes et aux aléas de leur communauté.
3. Demandez à un volontaire de lire les questions du 'défi de l'adaptation'.
 - a. Expliquez-leur qu'ils doivent guider leurs plans d'adaptation pour leur communauté.
4. Indiquez où sont placées les cartes d'adaptation de la session 1.
 - a. Les jeunes peuvent les utiliser comme idées pour inspirer leur propre planification d'adaptation.
5. Les groupes disposent de 20 minutes pour répondre aux questions du 'défi de l'adaptation'.
 - a. Les réponses doivent être consignées sur un tableau de papier.
6. Après 20 minutes, chaque groupe devrait partager ses idées avec tout.

Activité 2: Réalité-jeu de rôle

Mise en place

1. Donnez aux juges leurs cartes de pointage.
2. Collez les critères de compétition sur un mur, visible pour tous.
3. Collez la chronologie de la phase d'action sur un mur visible pour tous.

Instructions

1. Chaque groupe doit examiner ses réponses au 'défi de l'adaptation' et identifier un groupe de soutien ou une partie prenante impliqué.
 - a. Par exemple: Peut-être ont-ils besoin de l'approbation des enseignants pour les actions à l'école ou du soutien du conseil local pour les actions dans la communauté? Ou peut-être ont-ils besoin de proposer leur idée à une organisation spécifique pour demander un financement?
2. Chaque groupe doit être divisé en deux. Ils devraient choisir:
 - a. 1 sous-groupe à être eux-mêmes – 'jeune'» mettant en œuvre leur plan d'action.
 - b. 1 sous-groupe agissant en tant que groupe de 'soutien ; impliqué.
3. Pour chaque groupe, le sous-groupe de jeunes et le sous-groupe de soutien sont assis de part et d'autre de la salle.
4. Placez leurs réponses 'défi de l'adaptation' au milieu pour que les deux sous-groupes puissent voir.



5. Expliquez que chaque groupe effectuera un 'jeu de rôle réel.'
 - a. Le sous-groupe 'jeunesse' présentera son plan d'action à son sous-groupe 'soutien', comme il le ferait dans la vie réelle.

- b. Le sous-groupe 'soutien' posera aux sous-groupes 'jeunes' des questions sur le plan, comme ils pourraient le faire dans la vie réelle.
 - c. Les sous-groupes ne sont pas autorisés à discuter avant le jeu de rôle réel
- 6. Expliquez que ce sera une compétition! Les juges veulent voir que les critères clés ont été pris en compte à la fois dans la présentation du jeune et dans les questions du groupe de soutien:
 - **PERTINENCE:** Le plan correspond-il aux priorités de la jeunesse et de la communauté? Répond-il aux impacts d'un danger pertinent?
 - **RÉALISTE:** Ce plan peut-il être mis en œuvre par les jeunes en 6 semaines?
 - **DÉFIS:** Les défis potentiels ont-ils été suffisamment pris en compte?
 - **SOLUTIONS:** Des solutions aux défis ont-elles été proposées?
 - **TEMPS:** 5 minutes pour présenter. Moins 1 point pour chaque minute plus.
- 7. 10 minutes pour préparer: Les groupes de jeunes et les groupes de soutien se préparent séparément.
 - a. Rappelez-leur qu'ils ne peuvent PAS discuter pendant la préparation.
- 8. Temps de jeu de rôle! Les trois groupes jouent leur plan d'action (voir l'étape 4)
- 9. Les juges devraient poser des questions après chaque présentation.
 - a. Si les autres groupes posent une bonne question, ils marquent 1 point.
- 10. Les juges combinent les scores et annoncent le groupe gagnant!

Activité 3: Choisissez votre défi!

1. Les 6 prochaines semaines constituent la phase d'action J'Adapte, au cours de laquelle vous mettrez en œuvre vos plans d'action dans la vie réelle! Expliquez:
 - a. Les actions seront menées par vous, mais nous allons vérifier chaque semaine pour savoir comment vous allez et si vous avez besoin d'aide.
 - b. Chaque semaine, nous aimerions que vous partagiez une photo qui représente l'activités cette semaine - cela peut être positif ou des défis.
 - c. Nous en ferons un journal photo pour inspirer d'autres jeunes!
2. Demandez aux jeunes s'ils sont heureux et intéressés de soutenir le plan d'action de leur groupe.
 - a. S'ils sont intéressés par une autre action, ils peuvent changer de groupe.
3. Quand les jeunes ont pris leur décision finale, demandez-leur d'écrire leurs noms et téléphone au verso du 'défi de l'adaptation' qu'ils ont choisi.
4. Chaque groupe met en place un WhatsApp ou un autre groupe de médias, y compris un facilitateur.
 - a. Les animateurs peuvent s'enregistrer et les jeunes partagent une photo hebdomadaire via le groupe.
5. Donnez 5 minutes aux jeunes pour discuter des prochaines étapes immédiates.
 - a. Quand se rencontreront-ils pour lancer leur plan d'action d'adaptation?
 - b. Où vont-ils se rencontrer?

- c. Veulent-ils nommer un ou deux dirigeants?
 - d. Veulent-ils assigner des rôles spécifiques aux membres de leur groupe?
6. Les groupes doivent copier le plan chronologique de la phase d'action sur leur tableau de papier (voir l'étape de préparation 5).
 - a. Ils doivent commencer ce plan horaire, en assignant des tâches.
 - b. Suggérez que ils finaliser ce plan horaire pendant leur premier réunion.

La prochaine ?

1. Les jeunes ont 6 semaines pour mettre en œuvre leurs plans d'action dans leurs communautés
 - a. Les jeunes devraient viser à se rencontrer une fois par semaine
2. La communication entre eux s'effectue via les média-sociaux / WhatsApp.
 - a. Les jeunes envoient leur photo hebdomadaire et leur légende aux animateurs via le groupe.
 - b. Les animateurs vérifient que les jeunes progressent et leur rappellent d'envoyer leur légende hebdomadaire avec photo. Ils peuvent offrir un soutien si nécessaire.
3. Une fois l'action terminée, nous nous réunirons tous pour une session finale.
 - a. Nous transformons votre légende hebdomadaire en journal de photos:


Journal de photos:

Campagne contre la dengue, menée par les jeunes à Santa Rosa, Guatemala



- b. Nous enregistrerons vos actions sur une carte d'adaptation. Montrez aux jeunes une carte vierge et remplie. Il sera utilisé pour inspirer les jeunes du monde entier

Irrigation goutte à goutte de jardin



L'adaptation est un système d'irrigation goutte à goutte à partir de bouteilles en plastique. Ce système est économe en eau et aide à la croissance du jardin pendant les périodes de sécheresse.

Site : Indonésie

Personne, Lieu ou Chose importante(s) : Jardin scolaire

Danger : Le sécheresse

Systèmes : Structure ☒
Substance ☒

Etape 1 :

Nous avions à disposition plusieurs bouteilles en plastique de soda de 1 à 2 litres avec leurs bouchons. A l'aide de la chaleur, d'un clou ou d'une aiguille, nous avons fait de petits trous sur le dessus du bouchon.


Etape 2 :

Nous avons coupé la base de la bouteille et l'avons ensuite plantée à l'envers. Nous l'avons plantée près de plantes avec des racines afin qu'elles puissent recevoir l'eau.

Etape 3 :

Nous avons ensuite rempli la bouteille d'eau et remis la base de la bouteille sur la bouteille qui est à l'envers dans la terre pour la sécurité ne bouche pas les petits trous qui ont été fait dans le bouchon.

Titre :



Description :

Site :

Personne, Lieu ou Chose importante(s) :

Danger :

Systèmes : Personne ☐
Social ☐
Structure ☐
Nature ☐
Substance ☐

Etape 1 :

Etape 2 :

Etape 3 :



Session 6 clôture

1. Félicitations, nous avons terminé la session 6 de J'Adapte!
2. Vous avez élaboré un plan d'action pertinent et réaliste pour adapter les ressources importantes de votre communauté, qui sont vulnérables aux aléas et aux conditions météorologiques extrêmes.
3. Vous avez réfléchi de manière critique sur les défis et les solutions, et sur qui vous pourriez avoir besoin de soutien.
4. Au cours des 6 prochaines semaines, vous mettrez en œuvre votre adaptation. Vous partagerez une photo et une légende chaque semaine pour documenter vos activités. Les animateurs seront prêts si vous avez besoin de soutien. Lorsque l'action est terminée, nous nous réunirons pour notre session finale J'Adapte pour enregistrer vos activités dans un journal photo et une carte d'adaptation. Celles-ci inspirer d'autres jeunes du monde à faire l'action!

PHASE D'ACTION!

Objectifs du monde réel

FAIRE L'ACTION!	Les jeunes mettent en œuvre des actions pour aider leurs communautés à s'adapter au changement climatique. Enregistrement des activités des jeunes dans un journal photo pour inspirer les autres.
------------------------	--

Préparation

Faire	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les jeunes utilisent leur plan d'action de la session 6. 2. Les jeunes et les animateurs utilisent les groupes de médias / WhatsApp mis en place lors de la session 6. 3. Les animateurs doivent avoir un contact pour les responsables de J'Adapte au cas où un soutien supplémentaire serait nécessaire.
--------------	---

Activité – Faire l'action!

Les jeunes

- 6 semaines menées par des jeunes pour mettre en œuvre leurs plans d'action dans leurs communautés.
- Les jeunes devraient avoir pour objectif de se rencontrer une fois par semaine.
- La communication s'effectue via les groupes de médias / WhatsApp configurés dans la session 6.

Les animateurs

- Les animateurs envoient un message chaque semaine aux jeunes pour leur rappeler d'envoyer leur photo et légende hebdomadaires.
- Les animateurs vérifient que les jeunes progressent et peuvent offrir un soutien si nécessaire.
- Les animateurs peuvent contacter les responsables si vous avez des questions.

7. Communauté de J'Adapte

Objectifs du monde réel

1. **Carte d'Adaptation** Saisir les actions menées par les jeunes dans les cartes d'adaptation et créer un journal photo, pour inciter d'autres jeunes du monde entier à passer à l'action!

Préparation

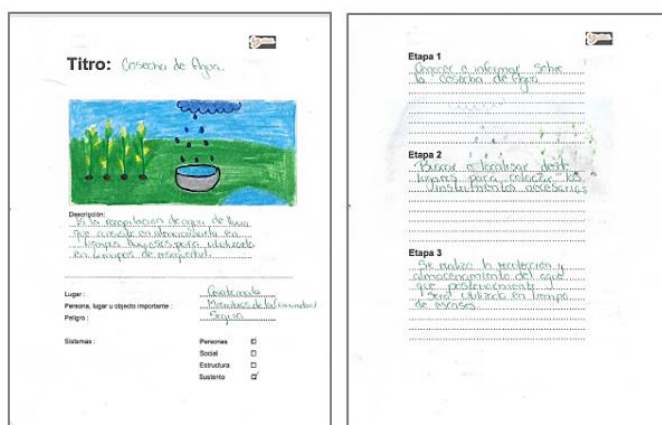
Matériaux

1. Blank cartes d'adaptation [ressources]
2. Stylos de couleur
3. Laptop avec **PowerPoint** pour créer le journal photo
4. Photo hebdomadaire et légende de la jeunesse

Activité – Carte d'adaptation

Instructions

1. Aidez les jeunes à remplir une fiche d'adaptation pour chaque adaptation qu'ils ont réalisée.
2. Prenez une photo ou numérisez les deux côtés de la carte.
3. Aidez les jeunes à créer un journal photo PowerPoint (voir Carte de ressources)
4. Envoyez la carte et le journal par courrier électronique à Y-adapt@climatecentre.org



Questions Fréquentes

1. Pourquoi le changement climatique se produit-il?

La raison principale pour laquelle le climat change est que les gens ajoutent des gaz à effet de serre à l'atmosphère. Le gaz à effet de serre le plus important est le dioxyde de carbone, qui est libéré lorsque les gens brûlent des combustibles fossiles pour leurs activités quotidiennes, telles que les cartes de conduite, le chauffage des bâtiments et la production d'électricité. À mesure que les gaz à effet de serre s'accumulent dans l'atmosphère, la terre retient la chaleur supplémentaire, ce qui réchauffe la planète.

2. Qu'est-ce que l'effet de serre et comment affecte-t-il le climat?

L'effet de serre est un processus naturel qui contribue à rendre la terre suffisamment chaude pour que nous puissions vivre. Cela fonctionne comme ceci: la terre reçoit de l'énergie du soleil, se réchauffe puis émet de l'énergie sous une forme différente, appelée rayonnement infrarouge. Les gaz à effet de serre dans l'atmosphère retiennent une partie de cette énergie, ce qui réchauffe l'atmosphère. L'effet de serre se renforce et la Terre se réchauffe.

3. Le changement climatique est-il identique au réchauffement climatique?

Le réchauffement climatique fait référence à une augmentation de la température moyenne près de la surface de la Terre. Le changement climatique fait référence à l'ensemble plus large de changements qui vont de pair avec le réchauffement planétaire, notamment les changements climatiques, les océans, la glace et la neige et les écosystèmes. La plupart des experts utilisent maintenant le terme «changement climatique» car il donne une image plus complète des changements qui se produisent dans le monde.

4. Le 'trou d'ozone' a-t-il quelque chose à voir avec le changement climatique?

Le trou dans la couche d'ozone fait référence à une diminution de la couche de gaz ozone qui se trouve en haute altitude dans l'atmosphère terrestre, ce qui permet de protéger la planète des rayons ultraviolets nocifs du soleil. La couche d'ozone est devenue plus mince en raison de produits chimiques qui étaient autrefois couramment utilisés dans des produits allant des bombes aérosols aux coussins en mousse pour meubles. Une couche d'ozone plus mince permet à davantage de rayons ultraviolets d'atteindre la Terre, augmentant ainsi l'aléa de coups de soleil et de cancers de la peau, mais ne provoque pas de changement climatique.

5. Pourquoi est-ce un problème si la température moyenne de la Terre se réchauffe un peu?

La température joue un rôle important dans le fonctionnement de la nature. Même un faible changement de la température moyenne peut modifier considérablement les températures et les saisons régionales et avoir un impact notable sur les plantes, les

animaux et d'autres processus naturels. Par exemple, une augmentation de 1 à 2 degrés de la température mondiale peut accroître les aléas d'incendies de forêt. Certaines régions du monde se réchauffent beaucoup plus que la moyenne, ce qui signifie que les effets sont beaucoup plus dramatiques.

6. Comment la Terre peut-elle se réchauffer est-elle plus froide que d'habitude chez moi?

La température moyenne dans le monde augmente et 2001-2010 a été la décennie la plus chaude jamais enregistrée. Mais cela ne signifie pas que nous n'aurons toujours pas d'épisodes froids occasionnels. Pour comprendre pourquoi, il est utile de comprendre la différence entre météo et climat. «Le temps fait référence aux conditions quotidiennes, telles que les tempêtes de pluie d'aujourd'hui. Dans le contrat, le «climat» fait référence aux conditions météorologiques moyennes que vous vous attendez à rencontrer à un endroit donné, sur la base de tendances sur plusieurs années. Les conditions météorologiques auront toujours des hauts et des bas et il y aura toujours une possibilité de grands froids. Mais à mesure que le climat de la Terre se réchauffe au fil du temps, la plupart des régions connaîtront des journées de plus en plus record et des températures record.

7. Qu'est-ce qu'El Nino / La Nina et quel est son lien avec le changement climatique?

El Nino et La Nina sont des schémas climatiques naturels qui se produisent parfois dans l'océan Pacifique. Au cours d'un épisode El Niño, l'eau de l'océan Pacifique, près de l'équateur, devient plus chaude que d'habitude. Et pendant les épisodes de La Nina, la même eau se refroidit. Ces changements sont si importants qu'ils affectent la météo dans le monde entier. La météo dépend beaucoup de la température de l'océan. Les changements naturels du climat, tels que El Niño et La Nina, changeront également à l'avenir. Nous savons que les impacts d'El Nino et de La Nina - des précipitations extrêmes et la sécheresse vont probablement s'aggraver avec le changement climatique.

8. Existe-t-il un lien entre le changement climatique et les maladies à transmission vectorielle (Dengue / Paludisme)?

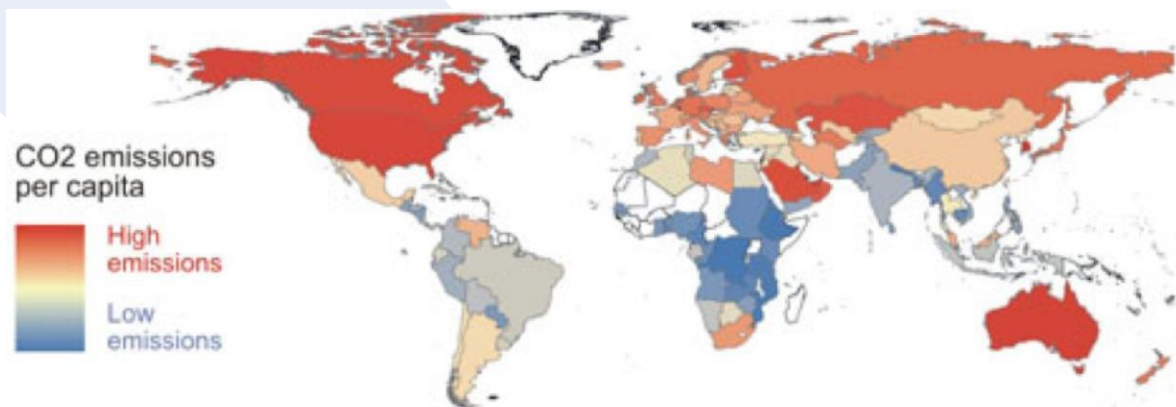
Le changement climatique mondial affectera tous les êtres vivants de cette planète. Pour de nombreuses espèces, le changement de leur environnement peut entraîner leur extinction. Cependant, le moustique peut bénéficier des changements climatiques. Bien que les relations entre le climat, les facteurs physiques et biologiques qui influent sur la transmission des maladies soient complexes, nous savons qu'à des températures plus élevées, les moustiques volent plus vite et plus loin, se reproduisent plus rapidement et piquent plus fréquemment.

9. Le changement climatique provoque-t-il des feux de forêt / de brousse?

La chaleur provenant de l'énergie solaire ne déclenche pas à elle seule les feux de forêt ou de brousse; ils sont généralement causés par l'homme ou par la foudre. Cependant, des conditions de chaleur et de sécheresse accrues augmentent la probabilité que les incendies durent plus longtemps et soient plus intenses.

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

Les vagues, générées par les tempêtes, le vent ou les embarcations à moteur à grande vitesse peuvent provoquer une érosion côtière, qui peut prendre la forme de pertes à long terme de sédiments et de roches ou d'une redistribution temporaire des sédiments côtiers. L'érosion à un endroit peut entraîner une accrétion à proximité.



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

15. Peut-on prévenir et réduire le changement climatique?

Tous les pays du monde contribuent à l'effet de serre, certains plus que d'autres (voir carte). Pour réduire les changements climatiques, nous devrions tous émettre moins de gaz à effet de serre. Cependant, si nous arrêtons tous d'émettre aujourd'hui, la Terre continuerait à se réchauffer pendant des décennies à cause de tous les gaz présents dans l'atmosphère.

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

16. Que puis-je faire pour prévenir ou réduire le changement climatique?

Bien que personne ne puisse empêcher le changement climatique à lui seul, chaque petit changement peut aider. Voici 9 actions simples que vous pouvez entreprendre:

- i. Réduire, réutiliser, recycler
- ii. Utilisez moins de chaleur et de climatisation
- iii. Utiliser des produits économes en énergie
- iv. Conduire moins et conduire intelligemment
- v. Utilisez moins d'eau chaude
- vi. Utilisez l'interrupteur sur vos appareils électriques
- vii. Planter un arbre
- viii. Encouragez les autres à économiser de l'énergie

17. Peut-on prévenir ou réduire les aléas liés au climat?

Les événements météorologiques extrêmes tels que les vagues de chaleur, les fortes précipitations et autres ne peuvent pas être évités par la communauté. Cependant, on peut limiter l'impact en agissant! Voir les cartes d'adaptation pour des exemples dirigés par des jeunes.

Remarque: merci au Guide de l'étudiant mondial sur les changements climatiques: US EPA pour certaines réponses.



Climate
Centre

