دليل الميسّر

y·adapt

إنّ هذا الدليل هو ثمرة تعاون بين مركز المناخ في الصليب الأحمر والهلال الأحمر ومنظمة PLAN الدولية وجامعة إيميرسن (Engagement Lab).

Lead contributors:
Brigitte Rudram (Red Cross Red Crescent Climate Centre)
Wade Kimbrough (Engagement Lab at Emerson College)
Margot Curl (Red Cross Red Crescent Climate Centre)
Ana Maraquina (Philippine Red Cross)
Beryl Pinohan (Philippine Red Cross)
Cynthia Bakkalian (Philippine Red Cross)
Caroline Zastiral (Plan International Asia)
Reuel Maga (Plan International Philippines)
Sandra Saavedra (Plan International Philippines)
Angel Christy (Plan International Indonesia)

نتوجّه بعميق الشكر والتقدير للشركاء المذكورين أدناه على دورهم الجوهري في اختبار المواد وصياغتها بشكلها النهائي:
منظمة PLAN في الفيليبين، الصليب الأحمر في هايتي وغواتيمالا والهلال الأحمر الإيرياني.
مع الشكر لجمعية الصليب الأحمر اللبناني على الترجمة

جميع المواد الواردة في دليل Y-Adapt حائزة على ترخيص ال Creative Commons Attribution:
رخصة دولية غير تجارية 4.0

للمزيد من المعلومات حول هذه المواد الرجاء التواصل عبر البريد الإلكتروني:

y-adapt@climatecentre.org

قائمة المحتويات

تمهيد	4
الجلسة الأولى – مقدمة	5
الجلسة الثانية – تحدّي التغيّر المناخي	8
الجلسة الثالثة – وضع خريطة المخاطر	15
الجلسة الرابعة – اكتشاف النظام	23
الجلسة الخامسة – العمل من أجل التكيّف	31
الجلسة السادسة – اختر التحدّي الخاص بك	38
☆ مرحلة العمل !	44
الجلسة السابعة – انضمّ إلى مجموعة Y-Adapt العالمية	45

تمهيد

أهلاً وسهلاً في Y-Adapt!

بات التغيّر المناخي أمرٌ واقع ومن المتوقّع أن تزداد حدّةً آثاره. يمكن للشباب الاطلاع بدورٍ أساسي في التغيير من خلال نشر الوعي والعمل الفعلي.

إنّ منهج Y-Adapt (أو Youth Adapt أي "شباب يتكيّف") هو منهج تفاعلي يرتكز على الألعاب ويهدف إلى تثقيف الشباب وإشراكهم وحثّهم على العمل في مجتمعاتهم المحلّية من أجل التكيّف مع التغيّر المناخي.

كيف يساهم منهج Y-Adapt في تحقيق تغيير حقيقي على مستوى العالم؟

- المعرفة والمشاركة – يكتسب الشباب معرفةً حول التغيّر المناخي وآثاره ويمكنهم مشاركة تجاربهم مع شبابٍ آخرين من كافة أنحاء العالم.
- المجتمع المحلي – يشارك الشباب في عملٍ خاص بالتكيّف مع التغيّر المناخي في مجتمعه المحلي وبالتالي ينضمّون إلى مجموعة Y-Adapt العالمية.
- العمل – يعمل الشباب معاً على تكييف الموارد في مجتمعهم المحلي بهدف التخفيف من آثار التغيّر المناخي عليها وجعلها أكثر قدرةً على الصمود.

تطبيق منهج Y-Adapt

الشباب : إنّ هذا المنهج مصمّم لفئة الشباب بين الثالثة عشر والخامسة والعشرين من العمر

التدريب : يحتاج التدريب إلى ميسّرين مدرّبين على هذه المنهجية

1. مقدمة

الشـ

الجا

المدّة : من المستحسن إجراء مقرّر أو اثنين أسبوعياً على مدى ثلاثة أو أربعة أسابيع

مكثّف : يمكن تقديم منهج Y-Adapt في تدريبٍ مكثّف على مدى ثلاثة أيام

العمل : بعد المقرّر السادس، يكون أمام الشباب ستة إلى ثمانية أسابيع لتنفيذ خطة عملهم

الرصد : يجري رصد التقدّم ومتابعته بطريقة مبتكرة من خلال الصور التي يسرد فيها الشباب مذكّرات العمل اليومية

التقييم : يتم توثيق العمل في "بطاقات التكيّف" بهدف تقييم المخرجات

الإلهام : تتم مشاركة أعمال ال Y-Adapt عالمياً بهدف إلهام المزيد من العمل الشبابي!

جلسات متخصصة

انظر كتيب "جلسات Y-Adapt الاختيارية" للموضوعات المتخصصة.

أهداف العالم الحقيقي

التحضير

النشاط الأول – مسابقة التكيّف

1. **مسابقة التكيّف** — **مسابقة خلّاقة يتم خلالها اكتشاف نماذج تكيّف مُلهمة من صنع شبابٍ في كافة أنحاء العالم. فكّر بأمثلة وأفعال توافق مجتمعك المحلي. (45–60 دقيقة)**

الإعداد للنشاط

الأدوات

1. **"بطاقات التكيّف" (الموارد) مطبوعة**
2. **لوازم الكتابة والتلوين كالورق والأقلام وغيرها**

الخطوات

1. **كتابة الفئات التالية على ورق قلّاب:**
   - **واقعي**
   - **مشاركة**
   - **بقيادة الشباب**
   - **إبداع**
   - **المدّة! ثلاث دقائق**
2. **دعوة شخصين إلى خمس أشخاص ليشكّلوا لجنة الحكم – مدرّسين، أشخاص من المجتمع المحلي، أهل.**
3. **توزيع بطاقات تقييم لكل فرد من أفراد لجنة الحكم**

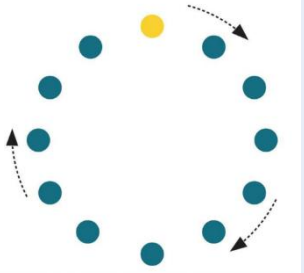
مجموعة	واقعي 5–0	مشاركة 5–0	بقيادة الشباب 5–0	إبداع 5–0	نقاط إضافية	المجموع
1						
2						
3						
4						

1. توفير أوراق وأقلام وغيرها من اللوازم التي قد يحتاج الشباب إلى استخدامها.
2. توزيع بطاقات التقييم على الحكّام وشرح معايير التقييم والنقاط الإضافية – إذا ما طرح فريق آخر سؤال جيد يحصل على نقطة.
3. لصق معايير المنافسة على جدارٍ مرئي من الجميع.

مقدمات

1. يقف الميسّر في جهةٍ من الغرفة ويقول للشباب أنّ هذه النقطة هي كانون الأول.
2. يطلب بعدها من الشباب الاصطفاف على شكل دائرة تباعاً حسب شهر ميلادهم .
3. كي يفوزوا، على الشباب أن يكملوا الدائرة بأقل من دقيقة واحدة!
4. عندما تكتمل الدائرة يتحقق الميسّر من صحّة الترتيب
5. يقول أمام المجموعة اسمه/اسمها والمكان المفضّل لديه في مجتمعه المحلي
6. ويطلب من الشباب التعريف عن أسمائهم وذكر الأماكن المفضّلة لديهم في مجتمعاتهم المحلية بدءاً من المولودين في كانون الأول وتباعاً حسب الترتيب.

كانون الأول



إرشادات

1. يبدأ الميسّر بالترحيب التالي:

" أهلاً بكم في *Y-Adapt* ! *Y-Adapt* تعني *Youth adapt* أي الشباب يتكيّف. سوف نكمل معاً سبع جلسات تفاعلية. من خلال الألعاب والأنشطة المسلّية والتحدّيات سوف تتعلّمون ما هو التغيّر المناخي وما هي آثاره حول العالم وكيف يمكن أن يؤثّر عليكم وعلى محيطكم. في نهاية تدريب ال *Y-Adapt* سوف تضعون معاً خطة عمل للتكيّف مع التغيّر المناخي في مجتمعكم المحلي. وفيما بعد ستحظون بمهلة زمنية لتنفيذ هذه الخطة على أرض الواقع ومساعدة مجتمعكم المحلي ليصبح أكثر مرونة أو قدرة على الصمود تجاه التغيّر المناخي. وهدفنا تسليط الضوء على تجاربكم من خلال بطاقات التكيّف هذه (الإشارة إلى بطاقة تكيّف) لإلهام شبابٍ آخرين في كافة أنحاء العالم وتشجيعهم على العمل!"

2. يوزّع على كل مشارك بطاقة تكيّف. لديهم ثلاث دقائق لقراءة البطاقة.
3. يطلب من المشاركين الانقسام إلى مجموعات من شخصين. لديهم ثلاث دقائق ل:

أ. مناقشة كل البطاقات واختيار البطاقة الأكثر إلهاماً.

ب. إعادة البطاقات التي لم يختاروها إلى الميسّر.

4. يطلب من مجموعات الشخصين الانضمام إلى ثلاث مجموعات أكبر. لدى كل مجموعة خمس دقائق لمناقشة البطاقات التي تم اختيارها ومجدداً تحديد الأكثر إلهاماً منها.
5. يشرح الميسّر منافسة التكيّف

أ. تقدّم كل مجموعة بطاقة التكيّف التي اختارتها بطريقة خلّاقة؛ مثلاً على شكل لعبة أدوار، أغنية، شعر، رسالة أو رسم.

ب. لدى كل مجموعة 15 دقيقة للتحضير قبل انطلاق المنافسة.

ج. تقيّم لجنة الحكم العروض على أساس أربعة معايير، وتضع علامة بين 0 و5 لكلٍ منها:

- واقعي (0-5) إلى أي مدى كانت خطة العمل واقعية؟
- المشاركة (0-5) هل شارك كل أعضاء المجموعة في العرض؟
- بقيادة الشباب (0-5) هل كان واضحاً أنّ الخطة من صنع الشباب؟
- الإبداع (0-5) إلى أي مدى كان العرض خلّاقاً؟
- إدارة الوقت (0-5) ثلاث دقائق لكل عرض. يخسر الفريق علامة عن كل دقيقة إضافية

6. حان وقت العروض! تقدّم كل مجموعة عرضاً خاصاً ببطاقة التكيّف التي اختارتها.
7. تسلّط لجنة الحكم الضوء على ميزة واحدة من كل عرض وتعلن عن المجموعة الفائزة.

2. تحدّى التغيّر المناخي

1.	المناخ والطقس	اكتـ
2.	الجدول الموسمي	سـ
3.	لعبة غازات الدفيئة	فهـ (0
4.	تحقيق	اكتشف إذا تغيّر المناخ في مجتمعك المحلّي. (10 دقائق)

وقت المنافسة! تقديم خلاق للتكيف بقيادة الشباب

خلاصة

يطرح الميسّر الأسئلة التالية؛ يمكن لكل مشارك مناقشتها مع من يجلس بجانبه:

أ. هل من نقاط تشابه بين بطاقات التكيّف؟

ب. ما هي نقاط نقاط الاختلاف بين بطاقات التكيّف؟

ت. أي من البطاقات قد تناسب مجتمعكم المحلي؟

اختتام الجلسة الأولى

1. تهانينا! لقد انهينا الجلسة الأولى من Y-Adapt!
2. لقد رأينا نماذج من صنع الشباب للتكيّف مع التغيّر المناخي في مجتمعات محلّية من كافة أنحاء العالم.
3. لقد بدأنا في التفكير في الإجراءات التي يمكن أن تكون ذات صلة بمجتمعك.
4. في الجلسة التالية، سوف نكتشف أسباب التغيّر المناخي وما ينتج عنه من ظواهر جوّية شديدة الوطأة ومخاطر في كافة أنحاء العالم.

أهداف العالم الحقيقي

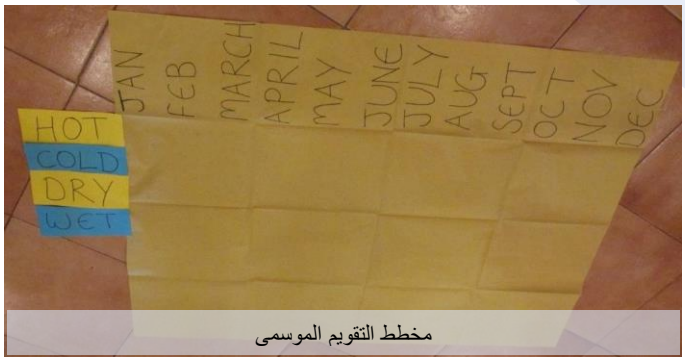
التحضير

الأدوات

1. بطاقات "المناخ" (الموارد) مطبوعة
2. ورقة بيضاء كبيرة من أجل الجدول الموسمي
3. 50 قطعة ورقية صغيرة أو حبوب فاصولياء في وعاء.
4. خيط أو طبشورة لرسم دائرة كبيرة. من المهم عدم استعمال أية وسائل قد تتسبّب بتعثّر المشاركين.
5. أوراق حجم A4
6. أقلام markers

الخطوات

1. على ورقة كبيرة (بحجم صفحتين من الورق القلّاب ملصوقتين بعضهما ببعض)، يرسم الميسّر الجدول الموسمي (كما في الصورة)



مخطط التقويم الموسمي

2. يكتب من بعدها الكلمات التالية على أوراقٍ منفصلة: حار/ بارد/ ممطر / جاف / طقس اليوم.
3. ثم يكتب الجمل التالية على أوراق منفصلة بحجم A4 ويلصقها بعضها ببعض:

أ. شهر ميلادي هو....

ب. منذ ثلاثين عام

ت. هل كان الجو أكثر حرّاً أو برداً أو سيّان؟

ث. هل كان الجو أكثر رطوبةً أو جفافاً أو سيّان؟

النشاط الأول – المناخ والطقس

الإعداد للنشاط

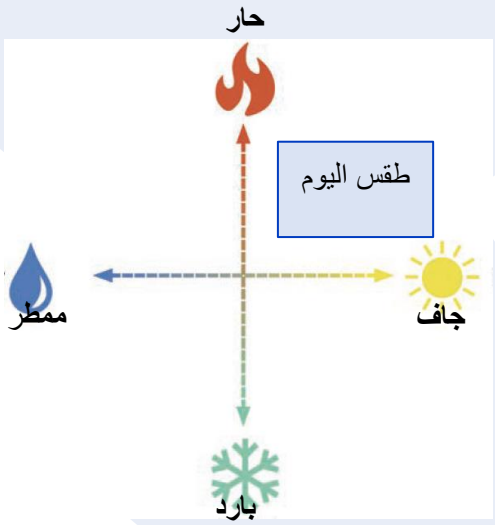
1. يلصق الميسّر ورقة "الحار" في جهةٍ من الغرفة وورقة ال"بارد" في الجهة المقابلة.
2. يلصق ورقة ال "جاف" في جهةٍ من الغرفة وورقة "ممطر" في الجهة المقابلة.

الإرشادات

1. يشرح الميسّر الفرق بين المناخ والطقس

الطقس	أحوال جوية كالمطر ودرجة الحرارة والهواء في مكانٍ وزمان.
المناخ	حال الطقس الاعتيادية (الإجمالية) السائدة من فترة طويلة (أكثر من ثلاين عام) في منطقة معيّنة.

2. يطلب الميسّر من المشاركين "الدلالة بأقدامهم" على حال الطقس الآن.
   أ. إذا كان الطقس "حار وجاف" عليهم أن يقفوا بين بطاقتي "الحار" و"الجاف".
   ب. إذا كان الطقس "بارد وممطر" عليهم أن يقفوا بين بطاقتي "بارد" و"ممطر".
3. يفسح المجال أمام النقاش إلى حين يتّفق الجميع ويقفون في المكان نفسه.
   أ. يلصق الميسّر بطاقة "طقس اليوم" حيث يقف المشاركون.
4. يطلب الميسّرمن المشاركين "الدلالة بأقدامهم" على الطقس المعتاد يوم عيد ميلادهم، وهنا يشجّعهم على تذكّر أكبر عدد ممكن من أيام ميلادهم.
5. يبدأ الميسّر بالشهر الحالي ويتأكّد إذا ما كان كل المولودين في هذا الشهر يقفون في المكان نفسه. إذا اختلفت أماكن وقوفهم يطلب منهم النقاش للتوصّل إلى اتفاق.



6. يطلب الميسّر من المشاركين النظر إلى المكان التي وُضعت فيه بطاقة "طقس اليوم".
   أ. هل هي في المكان الذي يعبّر عن الطقس الطبيعي الذي عادةً ما يميّز هذا الشهر؟ أم أنّه مختلف؟
7. يسأل الميسّر المشاركين إذا يتذكّرون الفرق بين *المناخ* و*الطقس*، ويشرح:
   أ. بطاقة "طقس اليوم" تبيّن الحال في الخارج الآن.
   ب. والمكان الذي تقفون فيه يمثّل المناخ في أشهر ميلادكم. فهذا هو الطقس الذي عادةً يميّز تلك الفترات حسب مختلف أيام الميلاد التي تتذكّرونها على مرّ السنوات.

النشاط الثاني – الجدول الموسمي (أ)

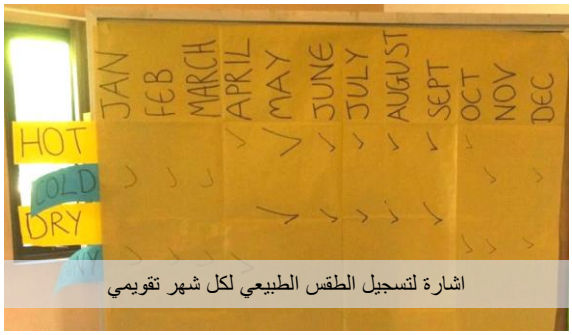
الإعداد للنشاط

1. يبقى المشاركون واقفين على جدول "حار–بارد–جاف ممطر" ليبيّنوا حال الطقس الاعتيادية في فترة ميلادهم.
2. يضع الميسّر الجدول الموسمي على الأرض وسط المجموعة.

الإرشادات

1. يتأكّد الميسّر من أنّ المولودين في شهر كانون الثاني يقفون في المكان نفسه لتبيان حال الطقس المعتادة في شهر كانون الثاني. في حال اختلفت الأماكن التي اختاروها يطلب منهم النقاش للتوصّل إلى اتفاق.
2. يطلب الميسّر من أحد المولودين في شهر كانون الثاني تسجيل حال الطقس الإعتيادية على الجدول الموسمي. على سبيل المثال، إذا ما كان الطقس عادةً بارد وممطر يضع علامة في خانتي بارد وممطر مقابل كانون الثاني على الجدول.

تقف لإظهار الطقس العادي في عيد ميلادك



اشارة لتسجيل الطقس الطبيعي لكل شهر تقويمي

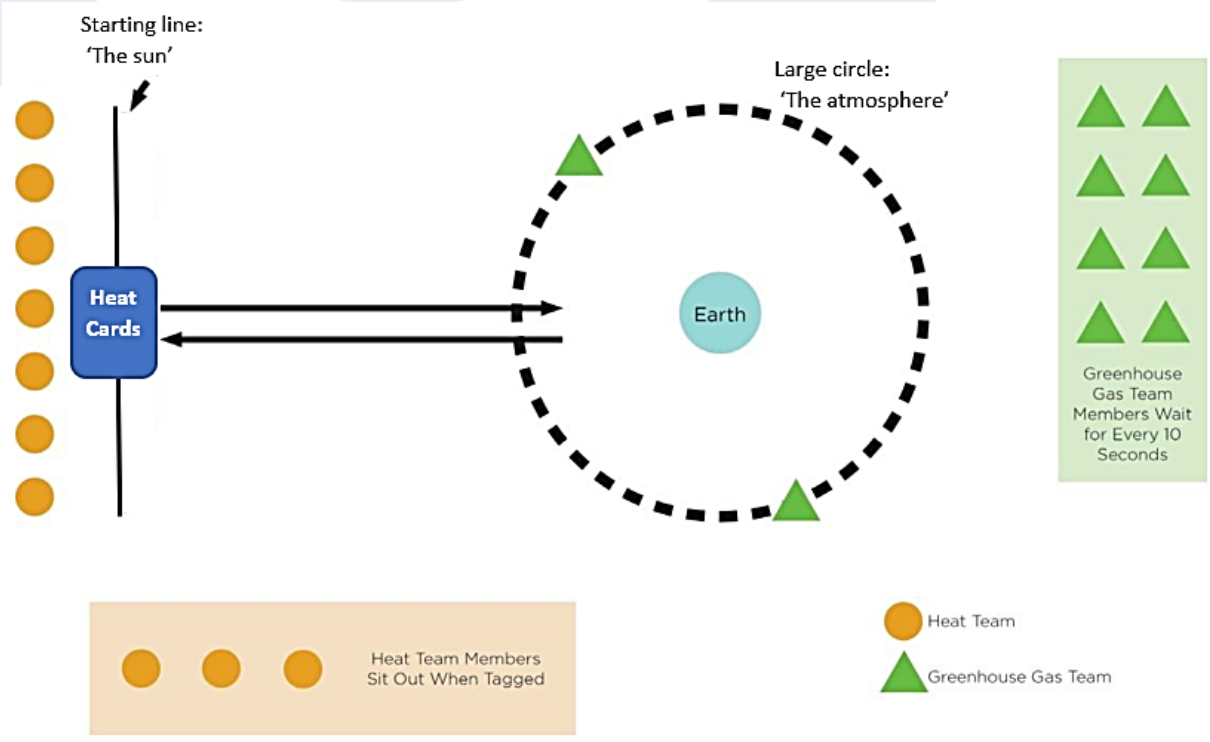
3. إعادة الخطوتين 1 و2 مع المولودين في شهر شباط وهكذا دواليك إلى حين ملء الجدول.
4. إذا بقيت بعض الأشهر فارغة لأنّ أياً من المشاركين لم يولد خلالها يطلب الميسّر من المجموعة الاتّفاق على حال الطقس الاعتيادية التي تميّزها وتسجيلها على الجدول.

5. يشرح الميسّر ما يلي: لقد صممنا تقويماً موسمياً يبيّن حال الطقس الاعتيادية أو المناخ الذي يميّز كل شهر في مجتمعك المحلي. سوف نعود إلى هذا الجدول (أو التقويم) لاحقاً لنبيّن التغيّرات التي حدثت مع الوقت.

النشاط الثالث – لعبة غازات الدفيئة

الإعداد للنشاط

1. يمسك المشاركون أيدي بعضهم البعض ويشكّلون أوسع دائرة ممكنة. دها يفلتون الأيدى ويخطون خطوتين إلى الوراء.
2. يرسم الميسّر بواسطة خيط أو طبشورة الحدود الخارجية للدائرة.
3. يضع الدائرة الصغيرة وسط الدائرة الكبيرة.
4. يرسم بعدها خط انطلاق على مسافة 3 إلى 5 أمتار من الدائرة الكبيرة.
5. يضع بطاقات الحرارة في وعاءٍ على خط الانطلاق.
6.
7. إذا أمكن، يعيّن الميسّر مساعداً له خلال اللعبة.



الإرشادات

1. يشرح الميسّر أن االفريق الذي يجمع أكبر عدد من بطاقات الحرارة في نهاية اللعبة هو الفريق الرابح.
2. في الدائرة، يوزّع الميسّر المشاركين على فريقي، فريق "أ" وفريق "ب"

أ. الفريق "أ" هو "فريق الحرارة" والفريق "ب" هو فريق "غازات الدفيئة".

ب. يطلب الميسّر من المشاركين البقاء داخل الدائرة بينما يشرح اللعبة.

3. يشرح أن خط الانطلاق يمثّل الشمس، والدائرة الكبيرة هي الغلاف الجوّي بينما الدائرة الصغيرة تمثل الأرض.
4. يبدأ "فريق الحرارة" اللعبة من وراء خط الانطلاق، "الشمس".
5. لاعبو فريق الحرارة:

أ. يسحبون بطاقة حرارة من الوعاء على خط الانطلاق

ب. يسرعون إلى الدائرة الكبيرة ليلمسوا الأرض بقدمٍ واحدة.

ت. يعودون إلى خط الانطلاق ويسلّمون البطاقة إلى مساعد الميسّر.

ث. يختارون بطاقة جديدة ويعيدون الكرّة قدر المستطاع.

6. أما لاعبو فريق غازات الدفيئة فيركضون حول الدائرة الكبيرة، أي حول الغلاف الجوي، محاولين وضع علامة على لاعبي فريق الحرارة.

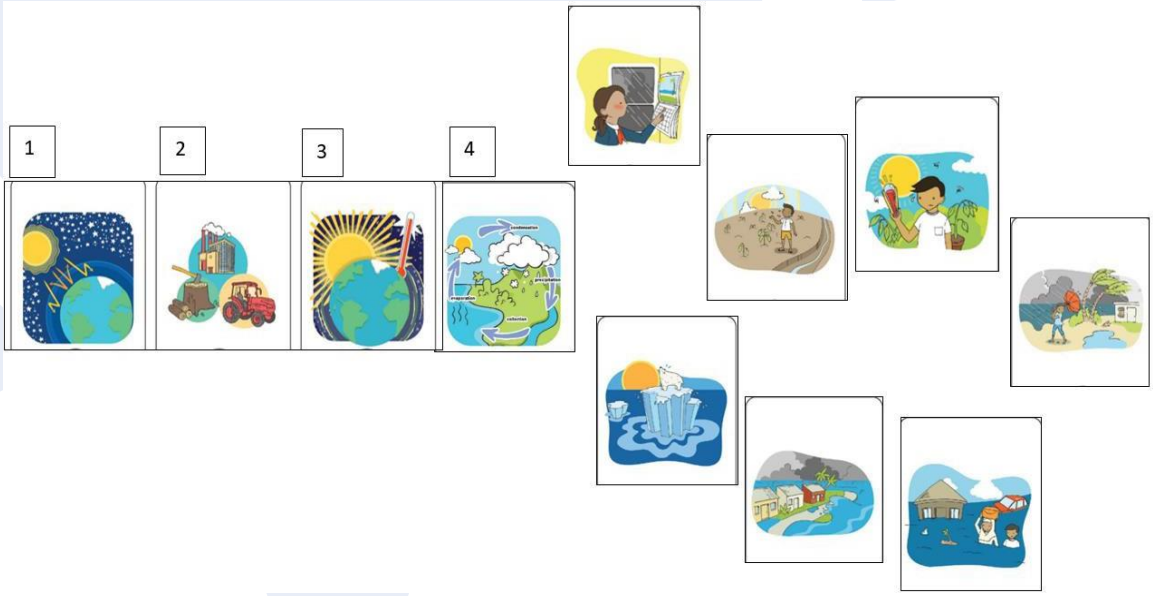
أ. لا يمكن للاعبي فريق غازات الدفيئة أن يضعوا العلامة على اللاعبين الآخرين إلا بعد دخولهم الدائرة الكبيرة ولمسهم للأرض ولدى محاولتهم الهروب مجدداً إلى الخارج.

ب. لاعبو فريق غازات الدفيئة ملزمون بالوقوف بقدميهم الإثنين على الدائرة الكبيرة ووجههم نحو داخل الدائرة ولا يمكنهم التحرّك إلّا يميناً ويساراً.

7. أي لاعب من فريق الحرارة توضع عليه علامة عليه أنّ يسلّم بطاقته إلى اللاعب في فريق غازات الدفيئة الذي أمسك به ويجلس بعدها جانباً.
8. عرض القواعد: يطلب الميسّر من لاعبٍ من كل فريق شرح قواعد اللعبة.
9. في بداية اللعبة، يقف لاعبان من فريق غازات الدفيئة على الدائرة الكبيرة وينتظر الباقون جانباً. كل عشر ثوانٍ يطلب الميسّر من لاعبٍ إضافي الانضمام إلى الدائرة.
10. تنتهي اللعبة بعد مرور ثلاث دقائق.
11. في نهاية الدقائق الثلاث يجمع الميسّر البطاقات التي استلمها من كل فريق؛ عدد البطاقات هو النتيجة التي حققها كل فريق.
12. بطاقات الحرارة التي سلّمها فريق الحرارة إلى فريق غازات الدفيئة لا تُحسب في النتيجة ويجب إعادتها إلى خط الانطلاق.
13. تبدّل الفرق الأدوار وتتكرّر اللعبة لثلاث دقائق إضافية.
14. يعلن الميسّ الفريق الفائز.

خلاصة

1. يعرض الميسّر بطاقات "المناخ" وفق الترتيب الوارد في الصورة أدناه.
2. يطرح الأسئلة التالية على المشاركين:
   أ. ما الذي اختبرتموه من خلال هذه اللعبة؟
   ب. ما الذي تمثّله هذه اللعبة برأيكم؟
3. يشرح الميسّر ما تمثّله هذه اللعبة مستخدماً بطاقات "المناخ". يقرأ البطاقات 1 إلى 4 أولاً ليصف كيف يتأثر مفعول الدفيئة (بطاقة رقم 1) بالنشاط البشري (بطاقة رقم 2) مما يسبّب الاحتباس الحراري (بطاقة رقم 3) وبالتالي يزيد من حدّة دورة المياه ويؤثّر على نظمنا الطقسية مع الوقت (بطاقة رقم 4) ويؤدّي إلى تغيّر المناخ.



4. يسأل الميسّر المشاركين تحديد الظواهر الجوية الحادّة والمخاطر التي باتت تتكرّر أكثر أو تشتدّ وطأتها بسبب تغيّر المناخ. يمكن للمشاركين النظر إلى الصور بحثاً عن الأفكار أو الإجابات.
5. يشرح الميسّر أن الظواهر الجويّة الحادّة يمكن أن تتمثّل بأحداثٍ مفاجئة وسريعة مثل المطر الكثيف الذي يسبّب فيضان أو ظواهر بطيئة الحدوث مثل الحرارة الشديدة التي تؤدّي إلى الجفاف.
6. يسترجع الميسّر التسلسل بدءاً من مفعول الدفيئة وصولاً إلى المخاطر مستخدماً الصور المناسبة تباعاً.
   أ. وبينما هو يشرح، يطلب من المشاركين استخدام المصطلحات المناسبة في السياق المناسب مثلاً "مفعول الدفيئة" "النشاط البشري" "الاحتباس الحراري" "دورة المياه" "تغيّر المناخ"
7. يطلب الميسّر من أحد المشاركين التطوّع لقول هذه الخلاصة بنفسه.

النشاط الرابع – التحقيق

الإعداد للنشاط

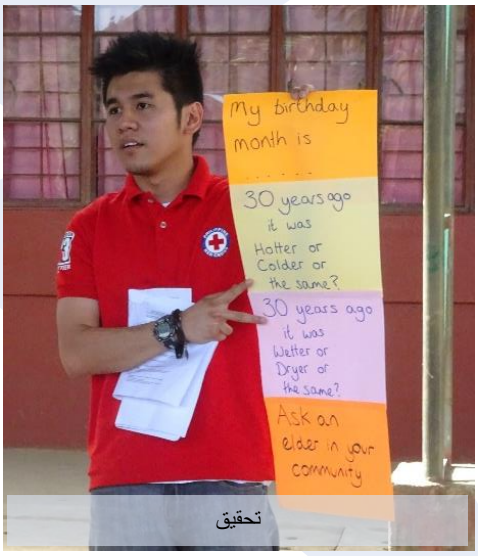
1. يلصق الميسّر الأسئلة الخاصة بالتحقيق إلى جانب الجدول الموسمي المقبل.

الإرشادات

1. عندما يعود المشاركون إلى منازلهم عليهم أن يطرحوا الأسئلة الخاصة بالتحقيق على أهلهم. يطلب منهم الميسّر تدوين الإجابات التي يحصلون عليها لعرضها خلال الجلسة التالية.

أ. على سبيل المثال، إذا كان شهر كانون الثاني هو شهر ميلاد المشارك، يطرح الأسئلة التالية على أهله:

- هل كان كانون الثاني أكثر حرارة أو أكثر برداً أو سيّان منذ ثلاثين عام؟
- هل كان كانون الثاني أكثر رطوبة أو أكثر جفافاً أو سيّان منذ ثلاثين عام؟



تحقيق

اختتام الجلسة الثانية

1. تهانينا! لقد أنهينا الجلسة الثانية من Y-Adapt!
2. وقد فهمنا الفرق بين الطقس والمناخ.
3. رأينا كيف يولّد النشاط البشري انبعاثات غازات الدفيئة مما يؤدّي إلى تغيّر المناخ ويتسبّب بظواهر جويّة حادّة ومخاطر في كافة أنحاء العالم (تزداد حدّتها أو تتسارع وتيرتها).
4. في الجلسة التالية سوف ننظر في آثار تغيّر المناخ على الصعيد المحلّي في مجتمعك

أهداف العالم الحقيقي

التحضير

1. **الجزيرة الغارقة**	التعرّف إلى ظاهرتي ارتفاع مستوى سطح البحر والفيضانات عن طريق لعبة (عشر دقائق)
2. **خريطة المخاطر**	التفكير النقدي بالظواهر الجويّة الحادّة والمخاطر والآثار من خلال تحديٍّ لوضع خريطة المخاطر (30 إلى 40 دقيقة).
3. **الجدول الموسمي "ب"**	مناقشة التغيّر المناخي الذي حصل في المجتمعات المحلية وإضافة نتائج التحقيقات التي قام بها المشاركون إلى الجدول الموسمي (10 دقائق)
4. **التغيير المستقبلي**	الاطّلاع على التوقّعات العلمية بشأن درجة الحرارة والأمطار بحلول العام 2100. التفكير بنوعين من الأعمال التي يمكن أن نقوم بها :أ–وقف التغيّر المناخي ب– التعامل مع آثاره (10 دقائق)

النشاط الأول – الجزيرة الغارقة

الإعداد للنشاط

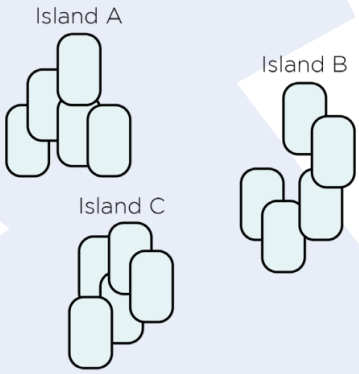
1. يعطي الميسّر كل مشارك ورقة من قياس A4.

الأدوات

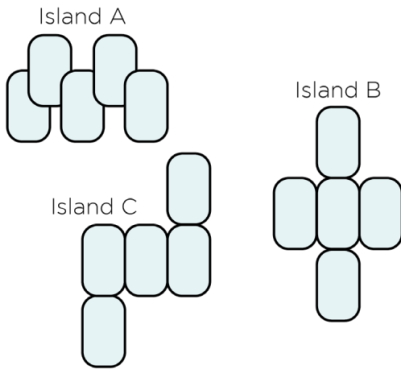
1. **بطاقات "الظواهر الجوية الحادة والمخاطر" مطبوعة (موارد)**
2. **بطاقات "التغيّر المستقبلي" مطبوعة (موارد)**
3. **بطاقات "الإجراءات اللازمة، التكيّف والحدّ من آثار التغيّر المناخي" مطبوعة (موارد)**
4. **30 ورقة من قياس A4**
5. **أقلام لكل اللاعبين**
6. **"الجدول الموسمي" من الجلسة الثانية**
7. **أوراق صغيرة لاصقة بأربعة ألوان مختلفة.**

2. يطلب من المشاركين النقسام إلى مجموعات صغيرة من 4 إلى 6 أشخاص.

3. ترتّب مجموعات الأوراق على الأرض على شكل "جزيرة". يمكن أن تأخذ هذه الجزيرة أي شكل، شرط أن تتّصل كل ورقة بورقة ثانية على الأقل.



Example 1



Example 2

الإرشادات

1. تقف كل مجموعة على جزيرتها الورقية. هؤلاء هم سكّان الجزيرة.
2. يشرح الميسّر أن ارتفاع مستوى سطح البحر يجعل الجزر أصغر وأصغر. في كل دورة من دورات اللعبة سيُجرى عد عكسي، والفريق الذي يتمكّن من البقاء على الجزيرة حتى النهاية هو الفريق الفائز.
4. العدّ العكسي من 1 إلى 10

أ. إذا تمكّن كل أعضاء الفريق من البقاء سالمين على الجزيرة – أي من دون الخروج عن الورقة – يمكنهم الانتقال إلى الدورة الثانية.!

5. يقول الميسّر إنّ عدداً من السنوات قد كرّ ومستوى سطح البحر يرتفع. يبتعد اللاعبون عن الجزر. ينتزع الميسّر ورقة من كل جزيرة، ولا يمكن للفرق إعادة ترتيب جزرهم.
6. يعود اللاعبون إلى جزرهم، يبدأ العد العكسي مجدداً، ووحدها الفرق التي يجد كل أعضاؤها مكان للبقاء سالمين على الجزيرة تنتقل إلى الدورة الثانية.
7. تستمرّ اللعبة حتى بقاء فريق واحد فقط. إذا تمكّن أكثر من فريق الاستمرار حتى بقاء ورقة واحدة فقط في الجزير، يمكن للميسّر طيّ الورقة إلى النصف وإجراء دورة أخيرة.
8. يعلن الميسّر عن الفريق الفائز!

الجزيرة الغارقة

النشاط الثاني – خريطة المخاطر

للميسّرين

	الظواهر الجويّة والمناخية الحادّة	المخاطر	الآثار
ظواهر جويّة حادّة	موجات الحار	• ضربات الشمس • نقص في المياه • ازدياد الإصابات بالمالاريا • حمّى الضنط	• تمرض الحيوانات • يمرض السكان أو يموتون • يمكن أن تموت المحاصيل • أغذية غير كافية • غابات متضرّرة • نقص في المياه العذبة
	الجفاف	• نقص في المياه • تآكل بفعل الرياح • تصحّر • ازدياد خطر حرائق الغابات	• نقص في المحاصيل أو انعدامها • نقص في المياه العذبة • خسارة المداخيل • خسائر مالية
	الأمطار الغزيرة	• فيضانات • فيضانات مفاجئة • انزلاق التربة • تآكل	• تلوّث المياه • تضرّر المحاصيل • غرق السكان والحيوانات
	أعاصير مدارية	• هواء حاد • هبوب العواصف • فيضانات	• موت السكان • موت الحيوانات • خسارة المداخيل
ظاهرة مناخية	تغيّر أنماط الأمطار	• أمطار متأخرة أو سابقة لأوانها • أمطار نادرة ولا يمكن التنبؤ بها	• إمكانية تلف المحاصيل • خسارة المداخيل • انقطاع وسائل النقل • خسارات مالية
	ارتفاع درجات الحرارة	• ارتفاع عدد الاصابات بالمالاريا • حمّى الضنك الناتج عن زيادة التبخّر • ارتفاع مستوى سطح البحر	• تمرض الحيوانات • يمرض السكّان • نقص في المحاصيل أو انعدامها • أغذية غير كافية • تتضرّر الغابات • نقص في المياه العذبة • نقص في المياه

الإعداد للنشاط

1. يضع الميسّر بطاقات "الظواهر الجويّة الحادة" وبطاقات "المخاطر" في رزمتين منفصلتين
2. يقسم المشاركين إلى 4 مجموعات

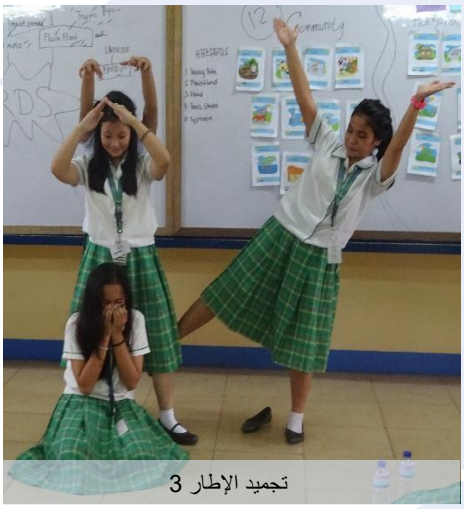
الإرشادات

الجزء الأول:

1. يعطي الميسّر كل مجموعة ثلاث دقائق لوضع لائحة من الظواهر الجويّة الحادّة التي تؤثّر على مجتمعهم المحلي.
2. تختار كل مجموعة إحدى الظواهر الجويّة الحادّة من اللائحة التي وضعتها.
3. بعدها تأخذ كل مجموعة خمس دقائق من الوقت لتصميم سلسلة من ثلاثة "مشاهد جامدة"
4. مستخدمين أجسادهم فقط، يُطلب من المشاركين تصميم مشاهد جامدة وكأنّها صورة تعبّر عن (أ) بداية (ب) منتصف و(ت) نهاية الظاهرة الجويّة الحادّة وكيفية تأثيرها على مجتمعهم المحلي.
5. تقدّم كل مجموعة المشاهد الجامدة الثلاثة التي أعدّتها. يمكن للميسّر أن يقدّمها معلناً: "المشهد الجامد الأول"، "المشهد الجامد الثاني" "المشهد الجامد الثالث".
6. وعلى المجموعات الأخرى أن تشاهد وتحزر تسلسل الأحداث.

تجميد الإطار 1

تجميد الإطار 2


تجميد الإطار 3

الجزء الثاني:

1. يبقى المشاركون في المجموعات الأربعة.
2. يضع الميسّر بطاقات "الظواهر الجوية الحادة" مكشوفة الصورة على شكل دائرة.
3. يسأل الميسّر المشاركين إذا أيّاً من هذه الظواهر لا يحصل في مجتمعهم المحلي. يسحب من الدائرة البطاقات التي تدلّ على ظواهر حدّدها المشاركون على أنّها لا تحصل في مجتمعهم.
4. يوزّع الميسّر بطاقات "المخاطر" على المجموعات الأربع.
5. يسأل المشاركين إذا أياً من هذه المخاطر لا يحصل في مجتمعهم المحلي، ويطلب منهم إعادة البطاقات التي تدل على المخاطر التي لا تحصل لديهم.
6. يطلب الميسّر من المجموعات وضع بطاقات المخاطر تحت بطاقات الظواهر الجوية الحادة التي تسبّبها. مثلاً: يمكن للأمطار الغزيرة أن تتسبّب بالفيضانات بالتالي يمكن وضع بطاقة "الفيضانات" تحت بطاقة "الأمطار الغزيرة".

بطاقات الخطر وضعت تحت الأحداث

دائرة بطاقات الأحداث الجوية المتطرفة

الجزء الثالث:

1. يطلب الميسّر من المشاركين العودة إلى مجموعاتهم الأربع.
2. يطلب منهم التفكير بآثار المخاطر على مجتمعاتهم المحلية.
3. يسأل عمّا إذا كان أثر هذه المخاطر يختلف على اختلاف المجموعات. على سبيل المثال، كيف يؤثّر الفيضان على الأطفال، الشباب، المسنّين، النساء؟
4. يشرح الميسّر أن الخطر نفسه يمكن أن يؤثّر على مجموعات مختلفة من الناس بطرقٍ مختلفة. مثلاً، يمكن أن يتسبّب الفيضان بإغلاق مدرسة، وبالتالي يؤثّر ذلك على اليافعين لأنّ دراستهم تتوقّف، ويؤثّر على المدرّسين لأذنه يعيق حصولهم على الدخل ويؤثّر على المزارعين لأنّ محاصيلهم قد تتعرّض للتلف. هذا ما يُسمّى ب "الأثر المتفاوت". ومن المهم لحظ هذا الأمر لدى وضع خطط العمل.
5. يعطي الميسّر لكل مجموعة أربع قطع ورقية من أربع ألوان مختلفة ويحدّد رمزاً لكل لون:
   أ. اللون 1 يمثّل الشباب
   ب. اللون 2 يمثّل الرجال والصبية
   ت. اللون 3 يمثّل النساء والفتيات
   ث. اللون 4 يمثّل فئة اجتماعية يختارها المشاركون.
6. تختار المجموعات أحد المخاطر وتدوّن آثاره على مختلف الفئات (تُدوّن الآثار على الأوراق الملونة حسب كل فئة)
7. تُضاف أوراق الآثار على الخريطة، مع التنبّه إلى إلصاق الأثر المناسب تحت الخطر المتّصل به.
8. تكرار الخطوات 6 و7 إلى حين تأكيد المشاركين بأن كل الآثار قد ذُكرت أو حتى نفاذ الوقت.

الجزء الرابع:

1. يطلب الميسّر من كل مشارك اختيار أحد الظاهر الجويّة الحادّة أو أحد المخاطر التي كثيراً ما تحصل في مجتمعهم المحلي. يطلب منهم وضع إشارة (√) على البطاقة المتّصلة بالظاهرة أو الخطر. لا يمكن لهم اختيار بطاقات الآثار الملوّنة الخاصة بهم.
2. يطلب منهم وضع إشارة (*) على البطاقة المتّصلة بهذه الظاهرة أو الخطر. لا يمكنهم اختيار بطاقات الآثار الملوّنة الخاصة بهم.
3. يختار الميسّر البطاقات الخمس التي حصلت على أكبر عدد من العلامات/الإشارات.
4. يدوّن هذه الظواهر والمخاطر الخمس على أوراقٍ منفصلة.

تصنيف المخاطر باستخدام علامات التأشير والنجوم

إضافة تأثيرات متباينة إلى خريطة

النشاط الثالث – الجدول الموسمي "ب"

الإعداد للنشاط

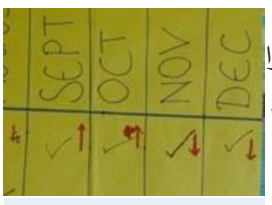
1. يقوم الميسّر بإلصاق الجدول الموسمي الخاص بالنشاط الثاني من الجلسة الثانية على جدارٍ أو لوح.
2. يضيف المظاهر الجوية الحادة و/أو المخاطر الخمسة الأولى التي اختارها المشاركون في الجلسة الثالثة إلى الجدول الموسمي تحت الأحوال الجويّة.

إضافة أفضل 5 أحداث ومخاطر الطقس (الأوراق الخضراء على اليسار)

الإرشادات

1. يطلب الميسّر من المشاركين أن يقفوا على شكل نصف دائرة حول الاتقويم الموسميوفق ترتيب أشهر ميلادهم.
2. يطلب من أحد المشاركين التطوّع للوقوف للتدوين على الجدول الموسمي.
3. بدءاً من الظاهرة أو الخطر الذي احتلّ المرتبة الأولى، يسأل الميسّر إذا ما نرى هذه الظاهرة أو الخطر في شهر كانون الثاني. وعلى المشاركين أن يصرخوا "نعم" أو "لا".
4. إذا ما كان جوابهم "نعم"، يضع المتطوّع إشارة (√) تحت شهر كانون الثاني.
5. إذا ما كان جوابهم "لا"، تُترك الخانة فارغة.
6. يكرّر الميسّر الخطوة الثالثة إلى حين الانتهاء من كل الأشهر ويحاول الانتهاء منها بأسرع وقتٍ ممكن!
7. ويعود ويكرر الأمر نفسه بالنسبة للظواهر أو المخاطر الأربع المتبقيّة.

مراجعة التحقيق



إضافة أسهم

1. يطلب الميسّر من المشاركين مناقشة نتائج التحقيق التي حصلوا عليها (الإجابات التي حصلوا عليها من أهلهم حول ما التغيّر الذي حصل) مع المشاركين الآخرين المولودين في الشهر نفسه.
2. ويجب أن يتّفق المعنيّون بكل شهر عمّا إذا كان الطقس اليوم بالإجمال:

   أ. أكثر حراة أو أكثر برداً أو سيّان مقارنةً مع ما كان عليه منذ ثلاثين عام

ب. أكثر رطوبة أو أكثر جفافاً أو سيّان مقارنةً مع ما كان عليه منذ ثلاثين عام.

3. يطلب الميسّر من مشاركٍ من كل "شهر" إضافة ما توصّلت إليه المجموعة على الجدول الموسمي.
4. يستخدم الأسهم أو إشارات التعادل لتبيان التغيير الذي طرأ على الأحوال الجوية (حار، بارد، ممطر، جاف) خلال السنوات الثلاثين الماضية.

ارتفاع اليوم أكثر مما كان عليه منذ ثلاثين عام	**انخفاض:** اليوم أقل مما كان عليه منذ ثلاثين عام	**سيّان:** كما كان عليه منذ ثلاثين عام

التغيير المستقبلي

1. يشرح الميسّر أنّ الجدول الموسمي يبيّن تجربة المشاركين فيما يتعلّق بالأحوال الجوية المعتادة في مجتمعاتهم المحلية كما التغيير الذي ربما حصل.
2. يشرح أيضاً إمكانية اللجوء إلى معلومات علمية لمعرفة المزيد حول تغيّر المناخ.
3. يقدّم الميسّر للمشاركين بطاقات "التغيّر المستقبلي" والتي تظهر التوقّعات بشأن التغيّرات في درجات الحرارة والأمطار بحلول العام 2100.
4. يقرأ ما كُتب على الجهة الخلفية من البطاقة ويستعرض نقاط النقاش.

اتخاذ الإجراءات

1. يطرح الميسّر وجود نوعين من التدابير التي يمكن القيام بها حيال تغيّر المناخ:
   أ. تدابير لمنع ازدياد التغيّر المناخي سوءاً: "تخفيف الأثر"
   ب. تدابير للتعامل مع آثار التغيّر المناخي: "التكيّف".
2. يشرح الميسّر "تدابير تخفيف أثر التغيّر المناخي" من خلال استعراض البطاقة المورد. ويطرح للنقاش فكرة أنّ الحدّ الفاعل من التغيّر المناخي يفترض أن تتّفق كل دول العالم على تخفيض انبعاثاتها لغازات الدفيئة.
3. يشرح أيضاً "تدابير التكيّف مع التغيّر المناخي" من خلال استعراض البطاقة المورد.
4. يسأل الميسّر المشاركين عن نوع التدابير التي يركّز عليها تدريب. ويسألهم إذا ما يتذكّرون بطاقات التكيّف التي استُخدمت في الجلسة الأولى.
5. يوضح الميسّر أنّ Y-Adapt يركّز على التكيّف من خلال مبادرات من صنع الشباب: أي العمل القائم على الشباب من أجل التعامل مع التغيّر المناخي والتخفيف من آثاره على المجتمعات المحلية.

خلاصة

1. يطرح الميسّر الأسئلة التالية على أن يناقشها كل مشارك مع من يجلس بقربه:
   أ. بعد مراجعة خريطة الطقس والمخاطر والآثار ما الذي نلاحظه؟
   ب. بعد مراجعة الجدول الموسمي الجديد هل تفاجأتم بأي أمر؟

5. اكتشاف النظام

اختتام الجلسة الثالثة

1. تهانينا، لقد انتهينا من الجلسة الثالثة من تدريب Y-Adapt!
2. تذكّروا، في الجلسة الثانية اكتشفنا الرابط بين غازات الدفيئة والاحتباس الحراري والتغيّر المناخي والظواهر الجويّة الحادّة في العالم. في الجلسة الثالث، رأينا الرابط بين الأحوال الجويّة الحادّة والآثار على المجتمعات المحلية. وباتت السلسلة تكتمل!
3. ناقشنا أيضاً التدابير التي من شأنها الحد من التغيّر المناخي وتدابير للتعامل معه. في الجلسات التالية سوف تضعون خطط عملكم الخاصة للتعامل مع التغيّر المناخي في مجتمعاتكم المحلية. وسوف نبدأ بتحديد الفئات السكانية والأماكن والأمور (الموارد) المهمة التي يجب أن تحتل الأولوية وبالتفكير في كيفية تفاعلها مع بعضها كأنظمة متكاملة.

1. لعبة الأنظمة	فهم كيفية تداخل الأشخاص والأماكن والأشياء (الموارد) في الأنظمة وكيفية تفاعلها مع بعضها البعض من خلال لعبة تنافسية. (30 دقيقة)
2. خلق الموارد	تحديد أشخاص وأماكن وأشياء مهمة في المجتمعات المحلية من خلال لعبة فِرق سريعة (30 دقيقة)

أهداف العالم الحقيقي

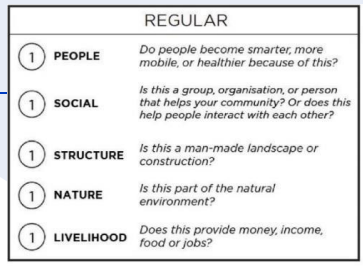
التحضير
النشاط الأول – لعبة الأنظمة

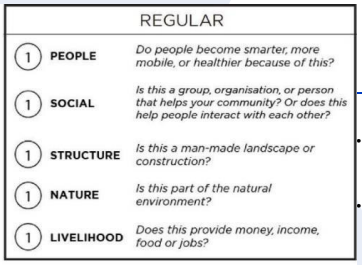
الإعداد للنشاط

1. يقسم الميسّر المجموعة إلى فرق من 4–5 لاعبين. تفترض الألعاب وجود 3 إلى 6 فرق.
2. يحصل كل فريق على 3 بطاقات "أنظمة":
   أ. اثنين منها عاديتان
   ب. واحدة "ضعف النقاط"

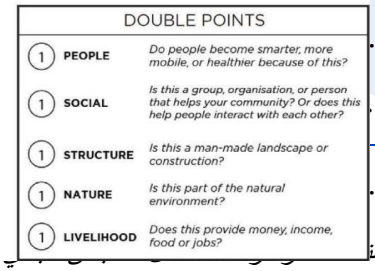
ملاحظة: توضع بطاقة "منع الآخرين من تسجيل النقاط" جانباً إلّا إذا كانت المجموعة تلعب المستوى المتقدّم.

الأدوات





Remove unless playing advanced version



1.
2.
3.
4.
5.

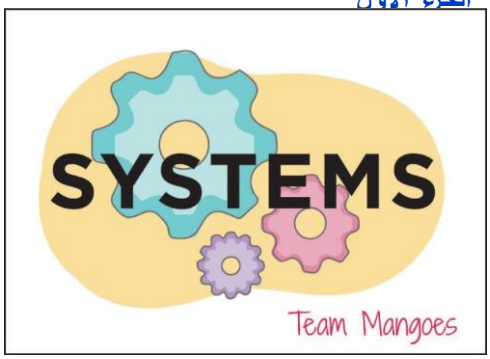
الخطوات

1. *المن*
   مزارع أو مدرّس
   تُكتب على ورقة أخرى، إلخ...

العناوين	أمثلة
منظمات	الضيعة أو المجلس البلدي
مهن/ وظائف	مزارع، مدرّس
هيكليات	طريق، جسر
وسائل نقل/ تواصل	دراجة هوائية، برج اتصالات
معرفة	مدرسة
صحة	عيادة، طبي
طبيعة	أشجار، نهر

إرشادات

الجزء الأول



يختار كل فريق اسماً له ويكتبه على الناحية الخارجية من البطاقات.

1. يستخدم الميسّر بطاقة الحديقة كمثل. يسأل اللاعبين ما هي المنافع أو الأدوار الخاصة بالحديقة تجاه المجتمع المحلي.
2. ويشرح أنّه تم تحديد 5 فئات لوصف المنافع أو الأدوار الخاصة بالموارد.
3. يقرأ الفئات الخمس ويعطي مثلاً عن كل واحدة منها:

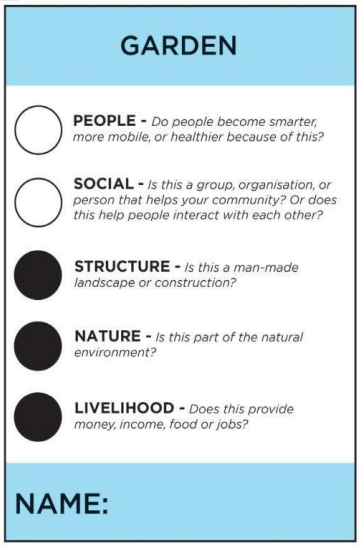
أ. **الأشخاص:** هل يزداد الناس ذكاءً أو صحةً أو قدرةً على التحرّك بفعل هذا المورد؟

ب. **المجتمع:** هل هي مجموعة أو منظمة أو شخص يساعد المجتمع المحلي؟ أو هل يساعد هذا المورد الناس على التفاعل مع بعضهم البعض؟

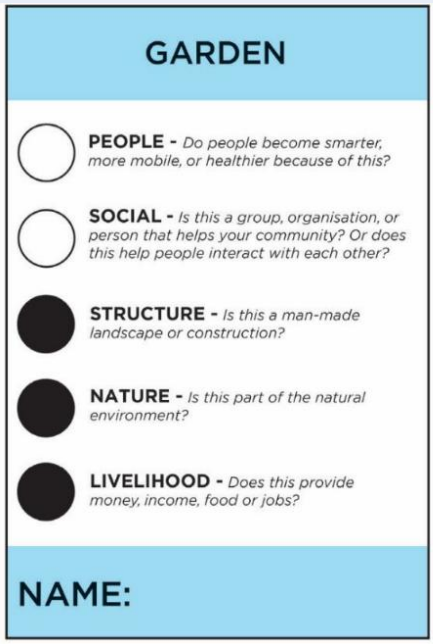
ت. **الهيكلية:** هل هذا المورد عبارة عن مساحة أو بناء من صنع الإنسان ؟

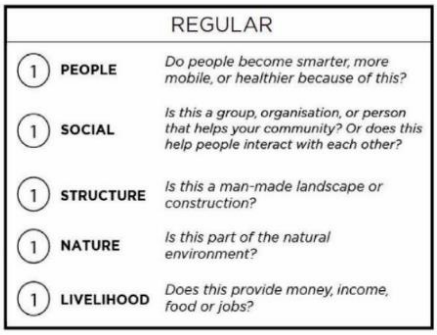
ث. **الطبيعة:** هل هذا المورد جزءٌ من البيئة الطبيعية؟

ج. **سبل العيش:** هل يؤمّن هذا المورد مالاً أو دخلاً أو غذاءً أو فرص عمل؟



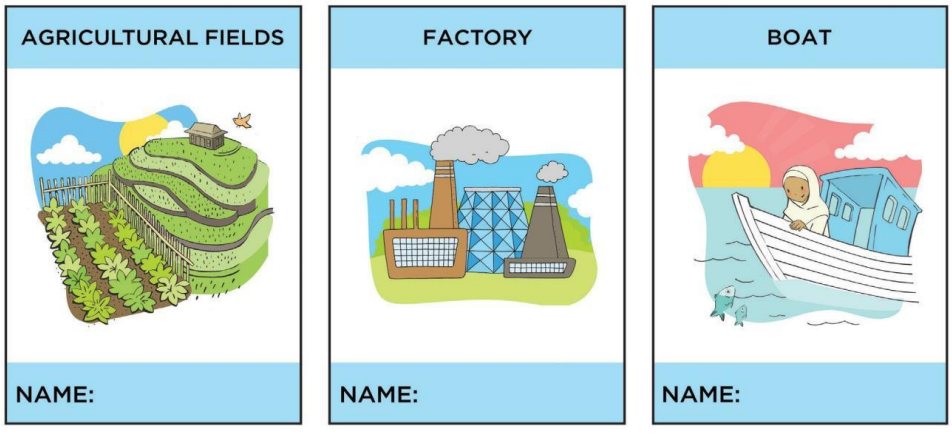
4. بالنظر إلى بطاقة الحديقة، نرى أنّ دوائر الهيكلية والطبيعة وسبل العيش ملوّنة وذلك لأنّ الحديقة تنتمي إلى هذه الأنظمة:
   أ. **الهيكلية:** الحديقة هي مساحة من صنع الإنسان.
   ب. **الطبيعة:** الفاكهة والنبات هي عناصر طبيعية (ليست من صنع الإنسان).
   ت. **سبل عيش:** يمكن للحديقة أن توفّر الغذاء، مثلاً إذا زرعنا البندورة.
5. يشرح الميسّر أنّ الدوائر التي يجب تلوينها على هذه البطاقة ليست كلها ملوّنة.
6. يسأل المشاركين إذا يجب برأيهم تلوين فئتي "الأشخاص" و"المجتمع" أيضاً. إذا أجابوا ب "نعم" يطلب منهم تبرير إجابتهم وإذا أجابوا ب "لا" يسألهم ما إذا كانت الحديقة مفيدة لتحسين صحة الناس. وإذا تقدّم أحدهم بسببٍ جيّد يجعل من الحديقة مفيدة لصحة الناس يمكن عندها تلوين دائرة "الأشخاص" أيضاً.
7. يلفت الميسّر نظر المشاركين إلى أنّ الأنظمة المذكورة على بطاقة "الموارد" هي نفسها تلك المذكورة على بطاقات "الأنظمة".

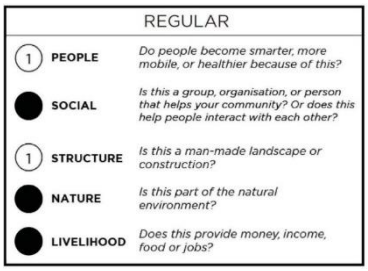




الجزء الثاني

1. يضع الميسّر بطاقات "الموارد" التالية أمام الجميع مظهراً جهة الصورة



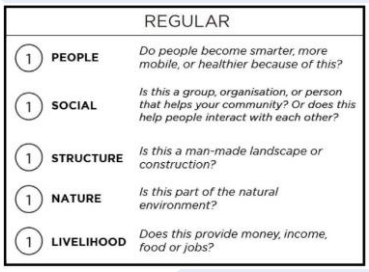


2. يطلب الميسّر من الفِرق سحب إحدى بطاقات الأنظمة "العادية".
3. يعطي كل فريق بضع دقائق للقيام بما يلي:

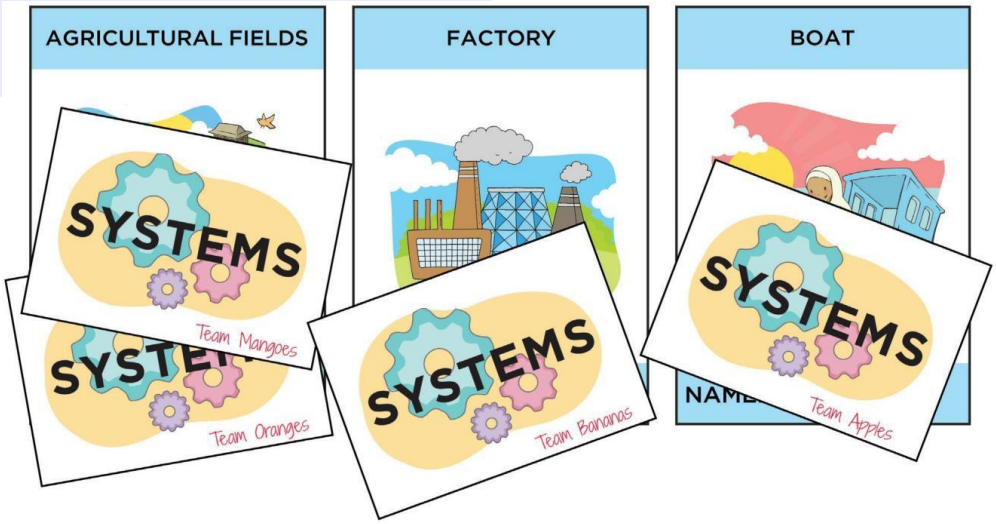
أ. ضمن الفريق، اختيار إحدى البطاقات الثلاث المعروضة (مثلاً السهول الزراعية، المركب أو المعمل)

ب. ضمن الفريق، التفكير فيما إذا كانت هذه البطاقة تنتمي إلى نظام الأشخاص، المجتمع، الهيكلية، الطبيعة و/أو سبل العيش.

ج. إذا كانت تنتمي إلى أحد الأنظمة، يقوم الفريق بتلوين الدائرة المتّصلة به على بطاقة الأنظمة "العادية".



4. كل فريق يختار لاعب ليضع البطاقات "العادية" التي جرى تلوين دوائرها على بطاقة "المورد" التي يختارونها من دون إظهار الجهة الخلفية.



5. يشرح الميسّر كيفية تسجيل العلامات في هذه اللعبة:

أ. تُكشف كل البطاقات، بطاقات الموارد كما بطاقات الأنظمة.

ب. يحصل الفريق على نقطة مقابل كل دائرة صحيحة قام بتلوينها.

ت. إذا كان للفريق إجابة خاطئة يمكنه الحصول على فرصة لعرض وجهة نظره ولماذا يعتبر أنّ البطاقة تنتمي إلى تلك الفئة.

ث. وإذا لم يتمكّن الفريق من شرح وجهة نظره ولماذا يعتقد أنّ البطاقة تنتمي إلى تلك الفئة لا يسجّل أية نقطة.

مثال رقم 1:

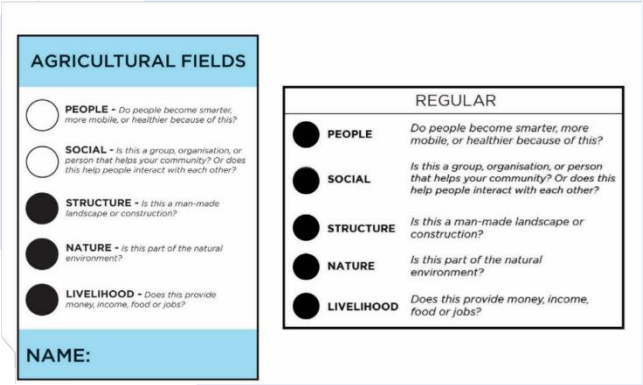
لعب فريق "التفاح" على بطاقة المعمل. وقام اللاعبون بتلوين فئات "المجتمع"، "الهيكلية" و"سبل عيش". وبما أن المعمل ينتمي إلى الأنظمة الثلاث، يربح فريق التفاح ثلاث نقاط.

مثال رقم 2:

لعب فريق الموز على بطاقة المركب. ولوّن اللاعبون فئات الهيكلية وسبل العيش. وبما أنّ المركب ينتمي إلى أنظمة الهيكلية وسبل العيش والأشخاص، يربح فريق الموز نقطتين.

مثال رقم 3:

لعب فريق الليمون على بطاقة السهول الزراعية. ولوّن أعضاء الفريق فئات الأشخاص والهيكلية والطبيعة وسبل العيش. إلّا أنّ الفئات الملوّنة في بطاقة السهول الزراعية هي فقط الهيكلية والطبيعة وسبل العيش؛ لذا يتعيّن على فريق الليمون شرح وجهة نظره وتبرير اعتقاده بأن السهول الزراعية تنتمي أيضاً إلى نظام الأشخاص. وهنا يقول أعضاء الفريق: "تؤمّن السهول الزراعية الأغذية لمجتمعنا المحلي مما يساهم في ضمان صحةٍ أفضل للسكان". يرى الميسّر أن الحجّة مناسبة ومقنعة فيحصل فريق الليمون على 4 نقاط.



مثال رقم 4:

لعب فريق المانغو على بطاقة السهول الزراعية، وقد اختار اللاعبون فئات الأشخاص والمجتمع والهيكلية والطبيعة وسبل العيش. أما على بطاقة السهول الزراعية، فنرى فقط أن فئات الهيكلية والطبيعة وسبل العيش ملوّنة. يتعيّن هنا على فريق المانغو أن يفسّر لماذا برأيهم السهول الزراعية تنتمي أيضاً إلى فئات الأشخاص والمجتمع. وهنا يستند اللاعبون إلى فكرة فريق الليمون بأنّ الغذاء يساهم في تعزيز صحة الأشخاص. يُعجب الميسّر بإجابتهم بالنسبة إلى فئة الأشخاص. إلّا أنّهم يعجزون عن تبرير اختيارهم لفئة "المجتمع". بالتالي لا يحصل فريق المانغو على أية نقطة على هذه البطاقة.

الجزء الثالث

يبدأ الميسّر بجولة الأمثلة قبل أن يشرح ما يلي:

1. تتضمّن اللعبة ثلاث جولات. والجولة التي قمنا بها للتو تُحسب على أنّها الجولة الأولى.
2. يحتفظ الميسّر بالبطاقة التي تم اللعب عليها.
3. يمكن للفِرق أن تختار أية بطاقة من البطاقات التي لديها.
4. بطاقة "ضعف النقاط" تعطي الفريق ضعف مجموع نقاطه إذا ما كانت إجاباته صحيحة.

المستوى المتقدّم

1. إذا ما شعر الميسّر بأنّه مرتاح في تيسير هذه اللعبة، يمكنه إضافة بطاقة "منع الآخرين من تسجيل النقاط".
2. يضيف إذاً جولة رابعة. تستخدم الفرق كل بطاقة مرة واحدة (بطاقتين عاديتين، بطاقة واحدة ضعف النقاط، بطاقة واحدة لمنع الآخرين من تسجيل النقاط).
3. بموجب بطاقة "منع الآخرين من تسجيل النقاط"، يمكن لفريقٍ معيّن منع الفِرق الأخرى من جمع نقاط على بطاقة الموارد نفسها التي لعبها هذا الفريق.
4. ‘ويمكن استعمال هذه البطاقة فقط إذا كانت الإجابات صحيحة.
5. إذا ما اختار فريقان بطاقة "منع الآخرين من تسجيل النقاط" على نفس بطاقة الموارد وكانت إجاباتهما صحيحة، إذا يمكن لكل واحد منع الآخر من تسجيل النقاط وبالتالي لا يسجّل أي منهما أية نقطة.

خلاصة

1. يسأل الميسّر الأسئلة التالية. يمكن لكل مشارك الإجابة عليها مع المشارك الذي يجلس بقربه.
   أ. ما الذي تعلّمته من هذه اللعبة عن الموارد في مجتمع محلي معيّن؟

ب. ما الاستراتيجية التي اعتمدتموها في هذه اللعبة؟

النشاط الثاني – خلق الموارد

الإعداد للنشاط

1. يقسم الميسّر المجموعة إلى 7 مجموعات صغيرة ويعطي كل واحدة منها قلم حبر marker.
2. يضع/يلصق الأوراق القلّابة السبع (أنظر قسم التحضير) في مختلف أنحاء الغرفة على أن تكون بعيدة مسافة كافة عن بعضها البعض.

الإرشادات

الجزء الأول:

1. يقرأ الميسّر بصوتٍ عالٍ كل عنوان ومثال مكتوب على كل ورقة.
2. تتوزّع المجموعات على مختلف العناوين وتعمل كل مجموعة على عنوان.
3. على كل مجموعة أن تكتب بدقيقة واحدة الأشخاص والأماكن والأشياء في مجتمعها المحلي التي تنطوي تحت هذه الفئة.
4. بعد دقيقتين، يصرخ الميسّر "تبديل". تنتقل المجموعات إلى الفئة التالية (بحسب اتّجاه عقارب الساعة) ويُطلب منها قراءة ما كُتب وإضافة أفكار جديدة.
5. وهكذا دواليك إلى حين مرور كل المجموعات على كل الفئات.
6. في نهاية الجولة، تأخذ كل مجموعة ورقة وتضعها على الأرض على شكل خط من سبع فئات.

قوائم كاملة من موارد المجتمع عالقة في جميع أنحاء الغرفة

الجزء الثاني:

1. يعطي الميسّر كل مشارك قلماً ويطلب منهم ما يلي:
2. وضع إشارة (√) إلى جانب الأشخاص أو الأماكن أو الأشياء (الموارد) التي يعتبرونها الأكثر أهمية.
3. يمكن لكل مشارك وضع ثلاث إشارات (√√√) كحدٍّ أقصى ويمكنهم استخدام هذه الإشارات الثلاث كما يريدون:
   أ. يمكنهم وضع إشارة واحدة إلى جانب ثلاث موارد مختلفة.
   ب. أو يمكنهم وضع الإشارات الثلاث أمام موردٍ واحد يعتبرونه بالغ الأهمية.
   ت– كما يمكنهم وضع إشارة واحدة أمام مورد وإشارتين أمام موردٍ آخر.

ترتيب الموارد فى مجتمعك مع وضع الاشارات

الجزء الثالث:

1. يعطي الميسّر لكل مشارك بطاقة موارد فارغة ويطلب منهم كتابة أسمائهم عليها.
2. يطلب من المشاركين اختيار أحد الأشخاص أو الأماكن أو الموارد (خيار واحد) التي احتلّت الأولوية:

   أ. يمكن للمشاركين اختيار ما وُضع إلى جانبه إشارة (√)

   ب. عند الاختيار، يشطب المشارك الخيار عن اللائحة ويكتبه على بطاقته الفارغة.

   ت. لا يمكن اختيار ما تم شطبه من قبل مشارك آخر.

3. يكتب كل مشارك خياره على الجهة الأمامية من البطاقة. أما على الجهة الخلفية فعلى المشاركين اختيار الفئات/الأنظمة التي ينتمي إليها هذا المورد.

   أ. يمكن استكمال هذه الخطوة في المنزل إذا ما بقيت البطاقات مع المشاركين لدى مغادرتهم.

خلاصة

1. يطرح الميسّر على المشاركين السؤال التالي، ويمكن لكل مشارك مناقشته مع المشارك الذي يجلس بقربه.
   أ. ما الذي تعلّمتموه عن الموارد في مجتمعك المحلي؟

اختتام الجلسة الرابعة

1. تهانينا! لقد انتهينا من الجلسة الرابعة من تدريب Y-Adapt!
2. لقد رأينا كيف يرتبط الأشخاص والأماكن والأشياء (الموارد) في إطار نظامٍ محلي وكيف أنّ أي تغيير على أحد المستويات يؤثّر على المستويات الأخرى. على سبيل المثال، إذا تعرّضت حديقة للفيضان، قد تتضرّر النباتات (الطبيعة) مما يعني أن الناس لن يحصلوا على ما يكفي من الأغذية أو سيتأثّر دخلهم لأنّهم ربما يعتمدون على بيع النبات. وإذا ما أثّر الفيضان على مصادر أخرى للغذاء مثل الماشية مثلاً (طبيعة) أو إمكانية الوصول إلى الأسواق (الهيكليات) والوظائف (سبل العيش) فذلك قد يكون مشكلة كبيرة.
3. من المهم لحظ هذه الروابط لدى تصميم خطة العمل من أجل التكيّف والتعامل مع آثار الظواهر الجويّة الحادة في المجتمعات المحلية. من المهم التفكير في مدى تأثير تدبير أو عمل معيّن على مختلف الأشخاص والأماكن والأشياء (الموارد) في النظام المحلي.
4. في الجلسة التالية سوف نلعب لعبةً باستخدام بطاقات الموارد. وفي هذه اللعبة سوف تفكرون بمدى هشاشة الموارد المتوفّرة لديكم أمام الظواهر الجويّة الحادّة والمخاطر التي يتعرّض لها مجتمعكم المحلي، كما ستفكّرون بكيفية العمل على التخفيف من آثار هذه الظواهر والمخاطر. فلنرى إن كنتم على استعداد للتعامل مع المخاطر!

التحضير

1. **العمل على التكيّف**	فهم كيف يمكن للظواهر الجوية الحادّة التأثير على مجتمعكم المحلي. والتفاوض حول ترتيب الموارد الهشّة وفق أولويتها وتحديد العمل عن طريق لعبة طاولة كبيرة. (45 دقيقة)
2. **اختيار الموارد**	ضمن المجموعة، تحديد لائحة نهائية من الموارد المحلية ذات الأولوية والأكثر هشاشةً أمام الظواهر الجوية الحادة والتي نرغب بتكييفها في الواقع. (15 دقيقة)

النشاط الأول – العمل على التكيّف

الأدوات

1. بطاقات التصويت – 40 ورقة بحجم 10*10 سم تقريباً
2. بطاقات الموارد التي صمّمها المشاركون في الجلسة الرابعة؛ إذا كان العدد أقل من 30 يمكن إضافة بطاقات معدّة مسبقاً ليصل المجموع إلى 30.
3. أوراق بحجم A4.

الخطوات

1. تعيين مساعد ميسّر إذا أمكن
2. يضع الميسّر "جدول موارد" على الحائط يحتوي على عامود بعنوان "مخاطر" وآخر بعنوان ""جماعة"
3. يدوّن الميسّر المخاطر الخمس الأولى التي تم تحديدها في الجلسة الثالثة على ثلاث قطع ورقية يلصقها على أحد جوانب جدول الموارد.

مخطط الموارد

الإرشادات

1. يوزّع الميسّر بطاقات التصويت على المشاركين.
2. يجب أن يكون بحوزة كل لاعب بطاقة الموارد التي صمّمها.
3. يطلب الميسّر من المشاركين الوقوف على شكل دائرة كبيرة وأن يتذكّروا النقطة التي يقفون فيها لأنّها سوف تكون نقطتهم خلال اللعبة.
4. تشكيل الجماعة:
   a. يقرأ اللاعب الأول بطاقة مورده ويضعها في وسط الدائرة مظهراً جهتها الخارجية. يعود بعدها إلى مكانه في الدائرة.
   b. يتبع اللاعب الثاني بنفس الخطوة وهكذا دواليك حتى اللاعب الأخير.

Your community! Resource cards spaced out across the circle

5. يختار الميسّر لاعبين لينضمّا إلى فريق المخاطر (يختار لاعب واحد إذا لم تضم المجموعة أكثر من 15 مشارك)
   أ. لايقف هاذان اللاعبان إلى جانب بعضهما البعض في الدائرة.
9. ينتزع الميسّر بطاقات الموارد الخاصة بفريق المخاطر من الدائرة.
10. يقوم لاعبو فريق المخاطر بتمزيق بطاقات التصويت الخاصة بهم إلى سبع قطع يلفّونها على شكل 7 كريات ورقية.
    أ. يعرض الميسّر أمام المجموعة كيفية القيام بذلك بطريقة سريعة.

تمزيق بطاقة التصويت وتشكيل 7 كريات ورقية

كيفية الفوز باللعبة

1. الفريق الفائز هو الفريق الذي يجمع أكبر عدد من بطاقات الموارد في نهاية اللعبة
   أ. يمثّل فريق المخاطر المخاطر الخمس التي تم تحديدها في الجلسة الثالثة. وهدفه هو تحطيم أكبر عدد ممكن من بطاقات الموارد. يكسب الفريق كل مورد يتمكّن من تدميره.

ب. أما فريق الجماعة فهدفه تكييف أكبر عدد ممكن من بطاقات الموارد. وكل مورد يصمد أمام 5 محاولات تدمير يبقى مكسباً لفريق الجماعة.

ت. تنتهي اللعبة بعد 5 جولات (من دون حسبان الجولة الأولى التفسيرية.

كيف يكسب فريق المخاطر البطاقات

1. يكشف الميسّر إحدى بطاقات المخاطر الخمسة.
2. يستخدم الكريات الورقية التي مزّقها في العرض التفسيري ويقول ما يلي:

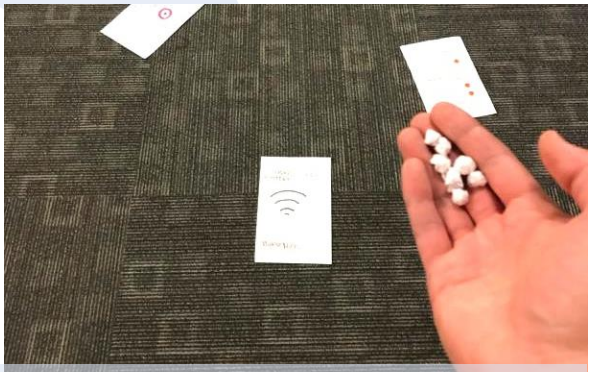
أ. الكريات تمثّل الخطر (مثلاً الفيضان). من دون التحرّك من أماكنهم، يرمي لاعبو فريق المخاطر الكريات الورقية على بطاقات الموارد. ويجب أن تُرمى الكريات كلها دفعةً واحدة.

3. يشرح الميسّر أن بطاقات الموارد تتلف إذا وقعت الكريات عليها.

أ. يعرض كيفية رمي الكريات دفعةً واحدة.

ب. إذا ما تمكّن فريق المخاطر من تدمير إحدى بطاقات الموارد، تتم إزالتها عن الأرض ويكتسبها فريق المخاطر. يلصق الكيسّر هذه البطاقة على جدول الموارد في العامود الخاص بالمخاطر وإلى جانب المخاطر الخاصة بهذه الجولة.

ت. اللاعب الذي يرد اسمه على بطاقة الموارد التي أتلفت ينضم إلى فريق المخاطر. ولدى انضمامه، يقوم اللاعب بتمزيق بطاقة التصويت الخاصة به وتحويلها إلى 7 كريات ورقية (وليس أكثر!)



عضومن فريق المخاطر مع 7 كريات ورقية

فريق الخطر يلقي 7 كرات في وقت واحد على الموارد

كيف يكسب فريق الجماعة البطاقات

1. يمكن لفريق الجماعة تكييف بطاقات الموارد بطريقتين:

تدبير جماعي: حماية البطاقات حتى نهاية اللعبة
بهدف اتّخاذ تدبير جماعي، يضع أعضاء فريق الجماعة بطاقات التصويت الخاصة بهم على إحدى بطاقات الموارد ضمن دائرة الجماعة. ولكي يتم تكييف البطاقة يجب أن تحصل على ثلث الأصوات. يتم وضع البطاقة المكيّفة في العامود الخاص بالجماعة على جدول الموارد إلى جانب الخطر المعيّن لهذه الجولة، وتبقى مكيّفة حتى انتهاء اللعبة.

عدد اللاعبين في فريق	9	10–12	13–15	16–18	19–21	22–24	25–27	28–30
عدد الأصوات من أجل تدبيرٍ	3	4	5	6	7	8	9	10

تدبيرٍ فردي: حماية البطاقات لجولةٍ واحدة فقط.
بهدف اتّخاذ تدبيرٍ فردي، يعطي أحد اللاعبين بطاقة التصويت للميسّر ويدير إحدى بطاقات الموارد إلى الجهة الثانية حيث ترد الدوائر. ولكي يتمكّن فريق المخاطر من تدمير هذه البطاقة، يحتاج إلى عدد كريات ورقية (التي تقع عليها) أكبر أو معادل للدوائر الملوّنة على البطاقة. على سبيل المثال، إذا كانت ثلاث دوائر ملوّنة على بطاقة معيّنة، لا تُدمّر إلا بوقوع ثلاث كريات ورقية عليها. يسري التدبير الفردي لجولة واحدة فقط. في نهاية الجولة يُعاد قلب البطاقات إلى وجهتها الأساسية.

تجربة الجولة الأولى

1. يكشف الميسّر أيّاً من المخاطر التي تم تحديدها في الجلسة الثالثة والذي من شأنه التأثير على المجتمع المحلي.
2. يناقش فريق الجماعة بأقل من ستين ثانية العمل الذي يجب أن يُتّخذ:
   أ. لا يمكن للّاعبين التحرّك من مكانهم في الدائرة
   ب. يجب على اللاعبين التفكير بالموارد المهمّة والأكثر هشاشة أمام هذا الخطر.
3. يطلب الميسّر آراء فريق الجماعة حول ما يجب تكييفه. ويقول:
   أ. "من يعتقد أنّه يجب تكييف مورد معيّن فليرفع يده".
   ب. يطلب إجابتهم ويدعو الآخرين إلى رفع أيديهم إذا كانوا يوافقون
   ت. يعيد الخطوة نفسها ثلاث مرّات
4. يختار الميسّر نصف اللاعبين لاتّخاذ تدابير جماعية.
   أ. يضعون بطاقات التصويت الخاصة بهم على بطاقات الموارد التي يريدون تكييفها
   ب. يذكرهم الميسّر بعدد الأصوات المطلوبة لتكييف موردٍ معيّن (أنظر الجدول)
5. يعدّ الميسّر بطاقات التصويت التي وُضعت على كل بطاقة مورد وإذا كانت كافية لاتّخاذ تدبيرٍ جماعي وتكييف المورد ينقل البطاقة إلى جدول الموارد ويضعها في العامود الخاص بالجماعة إلى جانب الخطر المحدد لهذه الجولة.
6. يختار الميسّر نصف اللاعبين لاتّخاذ تدابير فردية.
   أ. يسلّم اللاعبون بطاقات التصويت الخاصة بهم للميسّر.
   ب. بعدها يختارون بطاقة الموارد التي يريدون قلبها.
7. يطلب الميسّر من فريق المخاطر رمي كرياته!
   أ. ينقل الميسّر بطاقات الموارد التي تم تدميرها إلى عامود "المخاطر" على جدول الموارد إلى جانب الخطر المحدد لهذه الجولة.
8. ينضم اللاعبون الذين أُتلفت بطاقاتهم إلى فريق المخاطر.
   أ. يمزّقون بطاقات التصويت الخاصة بهم ويحوّلوها إلى كريات ورقية.

9. يعيد الميسّر البطاقات المقلوبة بالتدبير الفردي إلى وجهتها الأساسية أي حيث تظهر.
10. يعيد توزيع بطاقات التصويت ليحصل كل لاعب في فريق الجماعة على صوتٍ واحد.

تجربة الجولة الثانية

1. يكشف الميسّر أيّاً من المخاطر التي تم تحديدها في الجلسة الثالثة والذي من شأنه التأثير على المجتمع المحلي.
2. يناقش فريق الجماعة بأقل من ستين ثانية العمل الذي يجب أن يُتّخذ:
   أ. لا يمكن للّاعبين التحرّك من مكانهم في الدائرة
   ب. يجب على اللاعبين التفكير بالموارد المهمّة والأكثر هشاشة أمام هذا الخطر.
3. يطلب الميسّر آراء فريق الجماعة حول ما يجب تكييفه. ويقول:
   أ. "من يعتقد أنّه يجب تكييف مورد معيّن فليرفع يده".
   ب. يطلب إجابتهم ويدعو الآخرين إلى رفع أيديهم إذا كانوا يوافقون
4. في هذه الجولة يمكن لفريق الجماعة الاختيار بنفسه بيم اتّخاذ تدبير فردي أو جماعي. يعدّ الميسّر من 1 إلى 3:
   أ. إذا أراد أعضاء الفريق اتّخاذ عملٍ جماعي يتقدّمون خطوة إلى الأمام
   ب. إذا أراد أعضاء الفريق اتّخاذ تدبيرٍ فردي يبقون حيث هم.
   ت. يطلب الميسّر من الجميع إغماض أعينهم ويعدّ "1,2,3".
5. يبدأ أولاً اللاعبون الذين خطوا خطوةً إلى الأمام بهدف اتّخاذ تدبيرٍ جماعي:
   أ. يضعون بطاقات التصويت على المورد الذي يريدون تكييفه
   ب. يذكّرهم الميسّر بعدد الأصوات المطلوب لتكييف المورد.

عدد اللاعبين في فريق	9	10–12	13–15	16–18	19–21	22–24	25–27	28–30
عدد الأصوات من أجل تدبيرٍ	3	4	5	6	7	8	9	10

6. يعدّ الميسّر بطاقات التصويت التي وُضعت على كل بطاقة مورد وإذا كانت كافية لاتّخاذ تدبيرٍ جماعي وتكييف المورد ينقل البطاقة إلى جدول الموارد ويضعها في العامود الخاص بالجماعة إلى جانب الخطر المحدد لهذه الجولة.
   أ. ملاحظة: إذا لم يجمع فريق الجماعة عدد الأصوات المطلوب لتكييف المورد يمكن للميسّر لفت الانتباه إلى هذا الموضوع وتشجيع الفريق على التنسيق بشكلٍ أفضل في الجولة التالية أو ربما التفكير باتّخاذ تدابير فردية.
7. بعدها تُتّخذ التدابير الفردية.
   أ. يسلّم اللاعبون بطاقات التصويت الخاصة بهم للميسّر.
   ب. بعدها يختارون بطاقة الموارد التي يريدون قلبها.
   ت. إذا لم يتم اتّخاذ أية تدابير فردية يسأل الميسّر عن السبب.
8. يطلب الميسّر من فريق المخاطر رمي كرياته!

أ. ينقل الميسّر بطاقات الموارد التي تم تدميرها إلى عامود "المخاطر" على جدول الموارد إلى جانب الخطر المحدد لهذه الجولة. هذه نهاية الجولة التجريبية. يستعيد الميسّر البطاقات عن جدول الموارد ويعيدها إلى الدائرة. وتبدأ هنا الجولات الخمس الرسمية للّعبة.

اللعبة

يبدأ الميسذر بكل الخطوات من جديد. يحتاج كل لاعب إلى بطاقة تصويت. تبدأ اللعبة بلاعبين في فريق المخاطر (للمجموعات التي يتراوح عدد اللاعبين فيها بين (15 و30). تتضمّن اللعبة خمس جولات.

ملخّص الخطوات في كل جولة

1. يعطي الميسّر كل لاعب في فريق الجماعة بطاقة تصويت
2. يكشف عن الخطر الذي سيضرب المجتمع المحلي.

3. يناقش أعضاء فريق الجماعة من دون التحرّك من أماكنهم العمل الذي يجب أن يُتّخذ:
أ. يعطيهم الميسّر ثلاثين ثانية ليس أكثر
4. الاختيار: "فريق الجماعة عليكم اتّخاذ القرار بشأن التدبير الذي تفضّلونه وإذا سيكون فردياً أو جماعياً، فليغمض الجميع عينيه، سوف أعدّ من 1 إلى 3. إذا تريدون اتّخاذ تدبير جماعي تقدّموا خطوة واحدة إلى الأمام، أما من يريد اتّخاذ تدبير فردي فليبقى في مكانه.
5. 1،2،3 اختيار!
6. يضع اللاعبون الذين اختاروا التدبير الجماعي بطاقات التصويت الخاصة بهم على المورد الذي يريدون تكييفه. يحتاجون إلى ثلث الأصوات لتكييفه.
أ. يذكّرهم الميسّر بعدد الأصوات المطلوب للتكييف
7. يسلّم اللاعبون الذين اختاروا التدبير الفردي بطاقات التصويت الخاصة بهم للميسّر. بعدها يختارون بطاقة الموارد التي يريدون قلبها ويعودوا إلى مكانهم في الدائرة.
8. يطلب الميسّر من فريق المخاطر رمي كرياته!
أ. ينقل الميسّر بطاقات الموارد التي تم تدميرها إلى عامود "المخاطر" على جدول الموارد إلى جانب الخطر المحدد لهذه الجولة.
ب. ينضم اللاعبون الذين أُتلفت بطاقاتهم إلى فريق المخاطر ويمزّقون بطاقات التصويت الخاصة بهم محوّلين كل واحدة منها إلى 7 كريات ورقية
9. يجمع فريق المخاطر الكريات الورقية – 7 كريات لكل لاعب
10. يعيد الميسّر البطاقات المقلوبة بالتدبير الفردي إلى وجهتها الأساسية
11. يعيد توزيع بطاقات التصويت ليحصل كل لاعب في فريق الجماعة على صوتٍ واحد.
12. إجراء أربع جولات إضافية مع الكشف عن خطرٍ جديد في كل جولة.

الإعلان عن الفريق الفائز

1. يضيف الميسّر البطاقات المتبقّية في الدائرة إلى عامود الجماعة في جدول الموارد.
2. يعدّ البطاقات التي جمعها كلّ من فريق المخاطر وفريق الجماعة. والفريق الذي جمع أكبر عدد من البطاقات هو الفريق الفائز!

خلاصة

اختر التحدي الخاص بك

1. يطلب الميسّر من المشاركين مناقشة الأسئلة التالية مع الشخص الجالس إلى جانبهم:

أ. ما الذي اختبرتموه في هذه اللعبة؟ فكّروا بالتدابير الجماعية مقارنةً بالتدابير الفردية؟ هل زاد حجم المخاطر أو تقلّص؟ هل كانت لديكم استراتيجية؟

ب. أنظروا إلى جدول الموارد. هل هناك بطاقات أُتلفت كنتم تودّون تكييفها؟

2. اختاروا بطاقة أو اثنين من هذه البطاقات وانظروا إلى الأنظمة على جهتها الخلفية. ما الذي يمكن أن يحصل إذا تأثّرت هذه الأنظمة في مجتمعكم المحلي؟

Discussing adapted and destroyed resources

النشاط الثاني – اختيار الموارد

1. يقسم الميسّر المجموعة إلى ست مجموعات صغيرة
2. يعطي كل مجموعة ثلاث دقائق لاختيار المورد الذي يعتبرون أنّه من الضروري تكييفه مع الظواهر الجويّة الحادّة والمخاطر في مجتمعهم المحلي. يطلب من المشاركين ما يلي:
   أ. التفكير بما هو مهم بالنسبة إليهم كشباب والتفكير بالفئات السكانية الأخرى أيضاً في مجتمعهم.
   ب. التفكير بدقّة لأنّهم في الجلسة التالية سوف يضعون خطة عمل على ضوء الواقع الحقيقي لتكييف الموارد.
   تقدّم كل مجموعة القرار الذي اتّخذته.
3. يضع الميسّر البطاقات الست التي تم اختيارها تحضيراً للجلسة التالية.

اختتام الجلسة الخامسة

1. تهانينا! لقد انتهينا من الجلسة الخامسة من تدريب Y-Adapt
2. ولقد رأينا مدى هشاشة الموارد المهمة في مجتمعكم المحلي أمام بعض المخاطر المحددة.
3. رأينا أيضاً كيف يزيد التغيّر المناخي من حدّة الظواهر الجويّة الحادة ووتيرتها. واكتشفنا إمكانية تكييف المجتمع المحلي عن طريق عمل فردي أو جماعي.
4. في الجلسة التالية سوف تقومون بوضع خطة العمل من أجل التكييف في مجتمعكم المحلي.

أهداف العالم الحقيقي

التحضير

1. **خطّة العمل**	استخدام المعارف لوضع خطّة لتكيّف المجتمع المحلّي، مع الاسترشاد بالأسئلة. [25 – 35 دقيقة]
2. **لعب الأدوار الواقعية**	التفكير النقدي بخطّة العمل والتحديات والحلول من خلال مسابقة لعب الأدوار الواقعية. [25 – 35 دقيقة]
3. **اختيار التحدي الخاص بكم**	اختيار الإجراء الذي تريدون تنفيذه في الواقع على مدار الأسابيع الستة القادمة والتحضير للأمور اللوجستية خطوة بخطوة. [10 – 15 دقيقة]

النشاط الأوّل – خطّة العمل

الأدوات

1. "بطاقات التكيف" مطبوعة [الموارد]
2. "بطاقات تحدي التكيف" مطبوعة [الموارد]
3. "مذكّرات الصور" مطبوعة [الموارد]
4. "بطاقات تكيّف فارغة" مطبوعة [الموارد]
5. بطاقات الموارد التي حضّرها المشاركون في الجلسة الخامسة
6. ورق قلّاب وأقلام markers

الخطوات

1. يدعو الميسّر من شخصين إلى خمسة أشخاص – من مدرّسين وأفراد مجتمع محلّي وأهل– للمشاركة في لجنة التحكيم.
2. يكتب أسئلة "بطاقة تحدي التكيف" على ورقة من الورق القلّاب.
3. يكتب معايير المنافسة على ورقة بيضاء كبيرة بشكل يراها الجميع: الصلة؛ واقعية؛ التحديات؛ الحلول؛ الوقت! 5 دقائق.

	الصلة (0 – 5)	واقعية (0 – 5)	التحديات (0 – 5)	الحلول (0 – 5)	الوقت (1-)	نقاط مكافأة	المجموع
المجموعة الأولى							
المجموعة الثانية							
المجموعة الثالثة							

4. تحضير بطاقات نقاط لكلّ عضو في لجنة التحكيم على قطع أوراق صغيرة:
5. وضع خطّة زمنيّة لمرحلة العمل على ورقة بيضاء كبيرة

الأسبوع	النشاط	الشخص الأساسي	الصورة الأساسية
1			
2			
3			
4			
5			
6			

الإعداد للنشاط

1. يقسّم الميسّر المشاركين إلى 3 مجموعات.
2. يعرض أفضل 6 بطاقات موارد تمّ اختيارها في الجلسة الخامسة.
3. يعرض بطاقات التكيّف من الجلسة الأولى.
4. يعطي كلّ مجموعة "بطاقة تحدي التكيف"، وورقة، وقلم وورقة بيضاء كبيرة من الورق القلّاب.
5. يلصق الورقة البيضاء التي عليها أسئلة تحدّي التكيّف على الحائط على مرأى من الجميع.

الإرشادات

1. يقرأ الميسّر ما يلي: *"حتّى الآن رأينا في Y-Adapt أنّ الشباب يقومون بأنشطة في جميع أنحاء العالم لتكييف الموارد، أو الأشخاص والأماكن والأشياء مع الظروف المناخيّة القاسية والمخاطر التي تؤثّر على مجتمعاتهم المحليّة. بتنا نعلم الآن أنّه من الأهمية بمكان العمل الآن لأنّ تغيّر المناخ يتسبّب في ارتفاع وتيرة الأخطار والظواهر الجويّة البالغة الشدّة وحدّتها في جميع أنحاء العالم، في وقتنا الحالي وفي المستقبل. كمجموعة، حدّدتم المخاطر والظواهر الجويّة البالغة الشدّة التي لها الأثر الأكبر على مجتمعكم. لقد حدّدتم أيضًا الموارد الأكثر هشاشة في مجتمعكم والتي يجب تكييفها، مع التفكير في الأنظمة المترابطة التي يمكن أن تتأثّر. في هذه الجلسة، ستقومون بتصميم خطط عمل لتكييف الموارد ذات الأولوية في مجتمعكم المحلّي".*
2. يشرح أنّ الأسابيع الستة التالية مخصّصة لـ"مرحلة العمل في Y-Adapt"! هذا هو الوقت الذي ستتخذون فيه خطوات فعليّة على أرض الواقع بقيادة الشباب في مجتمعاتكم المحليّة لمساعدتها على التكيّف.
3. يطلب من كلّ مجموعة اختيار مورد من الموارد الستّ التي حدّدوها كأولويّة في الجلسة الخامسة.
   أ. ينبغي أن يكون المورد الأهمّ الذي يعتقدون أنه ينبغي تكييفه مع الظروف المناخية القاسية والمخاطر في مجتمعهم.
4. يطلب الميسّر من أحد المتطوعين قراءة الأسئلة الموجودة على "بطاقة تحدي التكيف".
   أ. يشرح أنّ هدف هذه الأسئلة هو توجيههم في خطط عملهم.
   ب. يوضح أنّ خطّة العمل يجب أن تكون مفصّلة خطوة بخطوة وواقعية ليتمّ تنفيذها على مدار الأسابيع الستة القادمة في مجتمعهم.
5. يشير الميسّر إلى مكان وضع بطاقات التكيف من الجلسة الأولى.
   أ. يمكن للمشاركين الاستلهام من هذه الأفكار في تصميم خطط التكيّف الخاصة بهم.
   ب. يذكّر المشاركين بأنّ هناك إجراءات مفصّلة خطوة بخطوة على ظهر البطاقات.
6. يعطي الميسّر المجموعات 20 دقيقة للإجابة على أسئلة "تحدي التكيف".
   أ. على المشاركين تدوين الإجابات على ورقة بيضاء كبيرة من الورق القلّاب.
7. بعد 20 دقيقة، يجب أن تشارك كلّ مجموعة أفكارها مع المجموعة الكبرى بأكملها.

النشاط الثاني – لعب الأدوار الواقعيّة

الإعداد للنشاط

1. يعطي الميسّر أعضاء لجنة التحكيم بطاقات العلامات. يشرح المعايير ونقاط المكافأة – إذا طرح فريق آخر سؤالًا جيدًا،

يحصل على نقطة.

2. يلصق معايير المنافسة على الجدار لكي يراها الجميع.
3. يلصق الجدول الزمني لمرحلة العمل على الجدار لكي يراه الجميع.

الإرشادات

1. يجب أن تنظر كلّ مجموعة في إجابات "تحدي التكيف" الخاصّة بها وتحدّد مجموعة داعمة رئيسية أو أحد أصحاب المصلحة المعنيّين.

أ. على سبيل المثال: ربّما يحتاجون إلى موافقة المدرّسين لاتخاذ إجراءات في المدرسة، أو إلى دعم من المجلس المحلّي لاتخاذ إجراءات في المجتمع المحلّي؟ أو ربما يحتاجون إلى اقتراح فكرتهم على منظمة معيّنة لطلب التمويل؟

2. يجب أن تنقسم كلّ مجموعة إلى قسمين على الشكل التالي:

أ. قسم يضمّ مشاركين يمثّلون أنفسهم كـ"شباب" ينفذّون خطة عملهم.

ب. قسم يضمّ مشاركين يمثّلون مجموعة "الدعم" المعنيّة.

3. في كلّ مجموعة، يجلس القسم الذي يمثّل الشباب قبالة القسم الذي يمثّل مجموعة "الدعم". يضع الميسّر إجابات "تحدّي التكيف" الخاصة بالمجموعة في الوسط، حتّى يتمكّن قسمَي المجموعة من رؤيتها.

تجلس المجموعات الفرعية على جوانب متقابلة من الغرفة لإعداد اقتراحهم

4. يشرح الميسّر أنّ كل مجموعة ستقوم بـ "لعبة أدوار واقعيّة".

أ. يعرض قسم "الشباب" خطّة عمله على قسم "الدعم"، تمامًا كما يفعلون على أرض الواقع.

ب. سيطرح قسم "الدعم" أسئلة لقسم "الشباب" حول الخطة، كما قد يفعلون على أرض الواقع.

ت. لا يُسمح لقسمَي المجموعة المناقشة قبل لعب الأدوار.

5. يشرح الميسر أنّ لعبة الأدوار ستكون منافسة! يريد أعضاء لجنة التحكيم النظر فيما إذا كانت المعايير قد أُخذَت في الاعتبار من قبل القسم الذي يمثّل الشباب والقسم الذي يمثّل مجموعة الدعم:

- **الصلة:** هل الخطة ذات صلة بأولويّات الشباب والمجتمع المحلّي؟
  هل تعالج آثار الخطر ذي الصلة؟
- **واقعيّة:** هل يمكن تنفيذ هذه الخطة من قبل الشباب خلال 6 أسابيع؟
- **التحديات:** هل تمّ النظر في التحديات المحتملة بشكل كاف؟

- **الحلول:** هل تمّ اقتراح حلول للتحديات؟
- **الوقت:** 5 دقائق للعرض. تخسر كلّ مجموعة نقطة لكلّ دقيقة تأخير.

6. يعطي الميسّر المجموعات 10 دقائق للتحضير: يقوم قسم الشباب وقسم الدعم في كلّ مجموعة بالتحضير بشكل منفصل.
   أ. يذكّرهم الميسّر أنّهم لا يستطيعون النقاش مع بعضهم أثناء التحضير.
7. حان وقت لعب الأدوار! تقوم المجموعات الثلاث بعرض لعب الأدوار الخاصّة بخطط عملها (انظر الخطوة 4)
8. على أعضاء لجنة التحكيم طرح الأسئلة بعد كلّ عرض.
   أ. نقاط مكافأة! إذا طرحت المجموعتان الأخريان سؤالًا جيدًا، تسجّل كلّ منهما نقطة إضافيّة.
9. يجمع أعضاء لجنة التحكيم النقاط ويعلنون المجموعة الفائزة!

النشاط الثالث: اختيار التحدّي الخاصّ بكم!

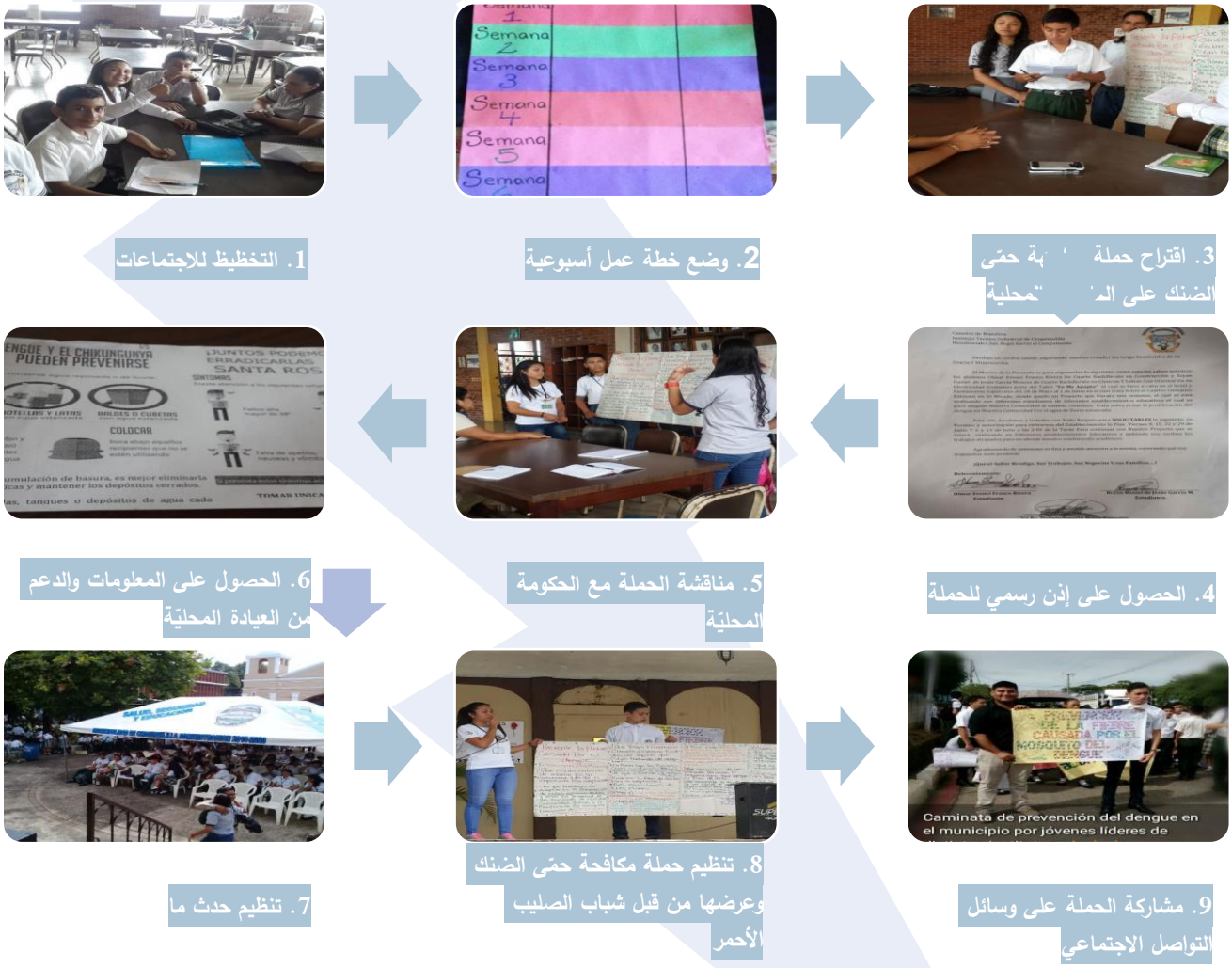
1. يشرح الميسّر أنّ الأسابيع الستة التالية مخصّصة لمرحلة عمل Y-Adapt، التي سينفّذ فيها المشاركون خطط عملهم في الحياة الحقيقية!
   أ. جميع الإجراءات ستكون بقيادة الشباب، ولكنّنا سنتحقّق من مجريات العمل كلّ أسبوع لنرى إذا كنتم بحاجة إلى أيّ دعم.
   ب. نودّ منكم كلّ أسبوع مشاركة صورة واحدة تمثّل الإجراءات المتخذة في ذلك الأسبوع – يمكن أن تكون إيجابية أو تمثّل تحديًا معًا.
   ج. سنجمع كلّ هذه الصور في مذكّرات صور لإلهام الشباب الآخرين!
2. يتأكّد الميسّر من أنّ المشاركين راضون عن موضوع خطة العمل الأوّليّة الخاصة بهم.
   أ. إذا كانوا مهتمّين أكثر بنشاط آخر، يمكنهم تغيير المجموعات.
3. عندما يتخّذ المشاركون قرارهم النهائي، يطلب منهم الميسّر كتابة أسمائهم وأرقام هواتفهم على ظهر "تحدي التكيف" الذي اختاروه.
4. تقوم كلّ مجموعة بإنشاء مجموعة على WhatsApp أو أيّ وسائط اجتماعية أخرى يختارونها على أن تضمّ هذه المجموعة الميسّر، حتى يتمكّنوا من البقاء على اتصال.
   أ. يمكن للميسرين متابعة عمل المشاركين الذين يمكنهم بدورهم مشاركة الصور الأسبوعية عبر المجموعة.
5. يعطي الميسّر المشاركين 5 دقائق لمناقشة الخطوات الفوريّة التالية.
   أ. متى سيجتمعون بعد ذلك لبدء خطة عمل التكيف الخاصة بهم؟
   ب. أين سوف يجتمعون؟
   ج. هل يريدون تعيين مسؤول أو اثنين؟
   د. هل يريدون تخصيص أدوار محدّدة لأعضاء مجموعتهم؟
6. على المجموعات نسخ الخطة الزمنية لمرحلة العمل على ورقة بيضاء كبيرة (انظر خطوة التحضير 7).
   أ. يجب أن تبدأ المجموعات باستكمال هذه الخطة الزمنية، وتحديد المهام.
   ب. يقترح الميسّر على أعضاء المجموعات أن يضعوا الصيغة النهائية لهذه الخطة الزمنية خلال اجتماعهم الأول.

ما هي الخطوات التالية؟

1. أمام المشاركين 6 أسابيع لتنفيذ خطط العمل في مجتمعاتهم المحليّة.
   أ. يجب أن يسعى المشاركون للّقاء مرة واحدة في الأسبوع.
2. التواصل مع بعضهم البعض يتم عبر مجموعات على WhatsApp أو أي وسيلة أخرى للتواصل المجتمع.
   أ.يرسل المشاركون الصورة الأسبوعية التي اختاروها مع تعليقاتهم إلى الميسرين عبر المجموعة.

ب. يتحقق الميسرون من أن المشاركين يحققون تقدمًا ويذكّرونهم بإرسال الصورة الأسبوعية التي اختاروها مع تعليقاتهم ويمكنهم تقديم الدعم لهم إذا لزم الأمر.

يوميات الصور: حملة حمى الضنك، بقيادة شباب Y-Adapt في سانتا روسا، غواتيمالا

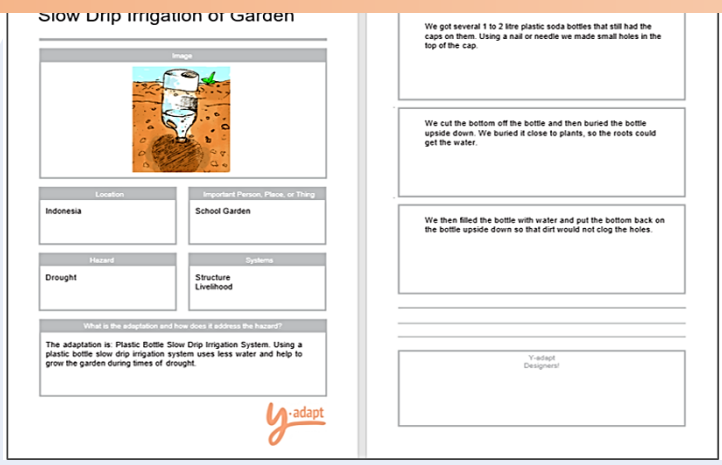


3. عند اكتمال هذا العمل، سنجتمع جميعًا لجلسة Y-Adapt النهائية.

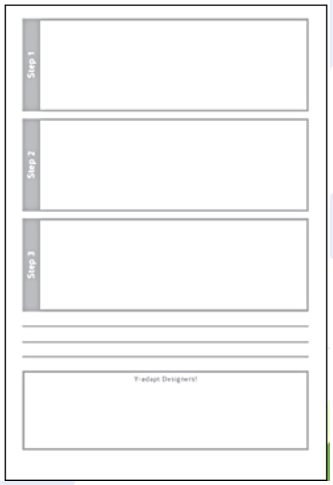
أ. سنجمع كلّ الصور الأسبوعية والتعليقات عليها في مذكّرات صور.

ب. سنقوم بتدوين الإجراءات التي اتخذتموها على بطاقة تكيف. يعرض الميسّر على المشاركين بطاقة

مرحلة العمل



يقوم الشباب في إندونيسيا بتثبيت نظام الري بالتنقيط البطيء



اختتام الجلسة السادسة

1. تهانينا! لقد أكملنا الجلسة السادسة من Y-Adapt !
2. لقد وضعتم خطّة عمل ذات صلة بالمجتمع وواقعية لتكييف الموارد الهامة في مجتمعكم، والتي تكون عرضة للمخاطر والطقس القاسي.
3. لقد فكرتم بشكل نقدي في التحديات والحلول، وبالأطراف الذين قد تحتاجون إلى دعم منهم.
4. خلال الأسابيع الستة القادمة، ستقومون بتنفيذ خطّتكم للتكيف. سوف ترسلون لنا صورة وتعليقاً كلّ أسبوع لتوثيق أنشطتكم. سيكون الميسرون جاهزين لتقديم الدعم لكم عند الحاجة. عند اكتمال الإجراء (الإجراءات)، سنلتقي لجلسة Y-Adapt النهائية لتسجيل أنشطتكم في مذكّرات الصور وبطاقات التكييف. وسوف تشكّل هذه مصدر إلهام للشباب الآخرين في جميع أنحاء العالم!

أهداف العالم الحقيقي

اتخاذ خطوات عمليّة!	**يقوم المشاركون بتنفيذ إجراءات لمساعدة مجتمعاتهم المحلّيّة على التكيف مع تغير المناخ. ويسجّلون أنشطتهم في مذكّرات صور لتشكّل مصدر إلهام للآخرين. [6 أسابيع تقريبًا]**

النشاط – اتخاذ خطوات عمليّة

الخطوات

1. **يستخدم المشاركون خطط العمل الخاصة بهم من الجلسة السادسة.**
2. **يستخدم المشاركون والميسرون مجموعات WhatsApp / وسائل التواصل الأخرى المنشأة في الجلسة السادسة.**
3. **يجب أن يبقى الميسّرون على اتصال بمديري Y-Adapt في حالة الحاجة إلى دعم إضافي.**

الشباب المشاركون

- ستّة أسابيع أمام الشباب المشاركين لتنفيذ خطط عملهم في مجتمعاتهم المحليّة.
- يجب أن يسعى المشاركون للّقاء مرّة في الأسبوع.
- يتواصلون مع بعضهم عبر المجموعات التي أنشأوها على WhatsApp / وسائل التوصل في الجلسة 6.

الميسّرون

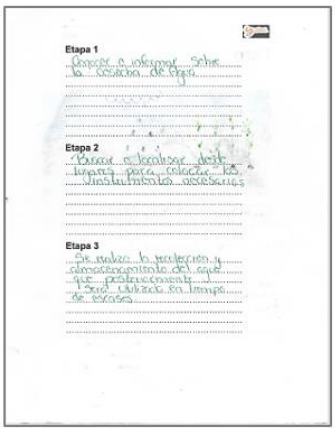
- يرسل الميسّرون رسالة إلى المشاركين كلّ أسبوع لتذكيرهم بإرسال صورهم وتعليقاتهم الأسبوعية.
- يتحقّق الميسّرون من تقدّم المشاركين ويقدّمون لهم الدعم إذا لزم الأمر.
- يمكن للميسرين الاتصال بالمديرين إذا كان لديهم أيّة أسئلة.

التحضير

النشاط– بطاقة التكيّف

الإرشادات

1. **بطاقة التكيّف** تسجيل الأنشطة التي يقودها المشاركون الشباب على بطاقة (بطاقات) التكيف وإنشاء مذكرات صور، لإلهام الشباب الآخرين في جميع أنحاء



1. يساعد الميسّر المشاركين على ملء بطاقة تكيّف لكلّ نشاط

الأدوات

1. "بطاقات تكيّف فارغة" مطبوعة
2. أقلام ملوّنة
3. حاسوب عليه PowerPoint
4. الصور الأسبوعيّة والتعليقات التي يرسلها المشاركون

تكيّف نفّذوه.

2. يلتقط صورة أو ينسخ جانبَي البطاقة.
3. يساعد المشاركين على تحضير مذكّرات الصور على PowerPoint (أنظر بطاقة الموارد)
4. يرسل البطاقة ومذكّرات الصور إلى

Y-Adapt@climatecentre.org

1. لماذا يحدث تغير المناخ؟

السبب الرئيسي وراء تغير المناخ هو أنّ الأنشطة البشرية تزيد من غازات الدفيئة في الغلاف الجوّي، وأهمّ غاز من غازات الدفيئة هو ثاني أكسيد الكربون، الذي يتمّ إطلاقه عندما يحرق الناس الوقود الأحفوري للقيام بأنشطتهم اليوميّة مثل القيادة وتدفئة المباني وتوليد الكهرباء. وعندما تتراكم غازات الدفيئة في الغلاف الجوي، تؤدّي إلى احتباس حرارة زائدة في الأرض، ممّا يجعل الكوكب أكثر دفئًا.

2. ما هي ظاهرة الدفيئة وكيف تؤثّر على المناخ؟

ظاهرة الدفيئة هي عملية طبيعية تساعد على جعل الأرض دافئة بما يكفي لكي نعيش فيها وهي تعمل على الشكل التالي: تحصل الأرض على الطاقة من الشمس وتسخن ثم تطلق الطاقة بشكل مختلف يُسمّى الأشعة تحت الحمراء. تحبس غازات الدفيئة في الغلاف الجوي بعض هذه الطاقة، ممّا يؤدي إلى ارتفاع درجة حرارة الجو، وبالتالي يصبح تأثير الدفيئة أقوى وتزداد حرارة الأرض.

3. هل تغيّر المناخ هو نفس الاحترار العالمي؟

كلّا. يشير الاحترار العالمي إلى زيادة في متوسّط درجة الحرارة بالقرب من سطح الأرض. أمّا تغيّر المناخ فيشير إلى المجموعة الأوسع من التغييرات التي تترافق مع ظاهرة الاحترار العالمي، بما في ذلك التغيّرات في أنماط الطقس والمحيطات والجليد والثلوج والنظم الإيكولوجية. يستخدم معظم الخبراء اليوم مصطلح "تغيّر المناخ" لأنه يعطي صورة أشمل للتغيّرات التي تحدث في جميع أنحاء العالم.

4. هل لـ"ثقب الأوزون" أيّ علاقة بتغير المناخ؟

كلّا. يشير ثقب الأوزون إلى انخفاض في طبقة غاز الأوزون في الغلاف الجوّي للأرض الذي يساعد على حماية الكوكب من أشعّة الشمس فوق البنفسجية الضارّة. أصبحت طبقة الأوزون أرقّ بسبب المواد الكيميائية التي كان استخدامها شائعًا في منتجات تتراوح من علب الرذاذ إلى الاسفنج في وسادات الأثاث. تسمح طبقة الأوزون الأرقّ لمزيد من الأشعة فوق البنفسجية بالوصول إلى الأرض ممّا يزيد من خطر حروق الشمس وسرطان الجلد، إلّا أنّها لا تسبّب تغيّر المناخ.

5. ما هي المشكلة إذا ارتفع متوسّط درجة حرارة الأرض قليلًا؟

تلعب درجة الحرارة دورًا مهمًا في كيفيّة عمل الطبيعة، وحتى تغيير بسيط في متوسّط درجة الحرارة يمكن أن يؤدّي إلى تغييرات كبيرة في درجات الحرارة الإقليمية وفي المواسم في المناطق التي تعيشون فيها ويؤثّر ذلك بشكل ملحوظ على النباتات والحيوانات والعمليات الطبيعيّة الأخرى. على سبيل المثال، يمكن أن يؤدي ارتفاع درجة الحرارة العالمية بمقدار درجة واحدة أو درجتين فقط إلى زيادة خطر نشوب حرائق الغابات. وترتفع درجة حرارة بعض أجزاء العالم أكثر من المتوسط بكثير، مما يعني أنّ التأثيرات أكثر مأساويّة.

6. كيف تصبح الأرض أكثر دفئًا في حين أنّ الجوّ أكثر برودة من المعتاد حيث أعيش؟

متوسط درجة الحرارة في جميع أنحاء العالم آخذ في الارتفاع، وكان عقد 2001–2010 العقد الأكثر حرارة في التاريخ. ولكن هذا لا يعني أننا لن نعاني بعد اليوم من موجات البرد في بعض الأحيان. لمعرفة السبب، من المفيد فهم الفرق بين الطقس والمناخ. يشير "الطقس" إلى الظواهر اليومية، مثل العواصف الممطرة بسبب درجة الحرارة اليوم. أمّا "المناخ" فيشير إلى متوسط الأحوال الجوية التي نتوقّع أن تسود في مكان معيّن، استنادًا إلى الأنماط المسجّلة على مدار سنوات عديدة. سيكون هناك دائمًا تقلّبات في الطقس اليومي وسيكون هناك دائمًا احتمال حصول ظواهر جويّة شديدة البرودة. ولكن مع ارتفاع درجة حرارة الأرض بمرور الوقت، ستشهد معظم مناطق العالم أيامًا أكثر تسجّل ارتفاعًا قياسيًّا في درجات الحرارة وأيامًا أقلّ تسجّل انخفاضًا قياسيًّا في درجات حرارة.

7. ما هي ظاهرة النينيو/النينا وكيف ترتبط بتغير المناخ؟

النينيو والنينا هما من الأنماط المناخية الطبيعية التي تحدث أحيانًا في المحيط الهادئ. خلال ظاهرة النينيو، تصبح المياه في المحيط الهادئ بالقرب من خط الاستواء أكثر سخونة من المعتاد. وخلال ظاهرة النينا، تبرد هذه المياه

نفسها. هذه التغييرات كبيرة لدرجة أنها تؤثر على الطقس في جميع أنحاء العالم، فالطقس يعتمد كثيرًا على درجات حرارة المحيطات. ومع تغير مناخ الأرض، ستتغيّر أيضًا التغيّرات الطبيعية في المناخ مثل النينيو والنينا. نحن نعلم أنّ تأثيرات ظاهرتَي النينيو والنينا مثل هطول الأمطار الشديد والجفاف، من المحتمل أن تصبح أكثر حدّة مع تغير المناخ.

8. هل هناك علاقة بين تغيّر المناخ والأمراض المنقولة بالنواقل (حمّى الضنك / الملاريا)؟

سيؤثّر تغيّر المناخ العالمي على جميع الكائنات الحيّة على هذا الكوكب. بالنسبة للعديد من الأنواع، قد يؤدّي التغيير في بيئتها إلى انقراضها. ولكن قد يستفيد البعوض من التغيرات في المناخ. صحيح أنّ العلاقات بين المناخ والعوامل الفيزيائية والبيولوجية التي تؤثر على انتقال الأمرض معقّدة، لكنّنا نعلم أنّ البعوض يطير بشكل أسرع وأبعد في درجات الحرارة العالية، ويتكاثر بسرعة أكبر ويعضّ أكثر.

9. هل يتسبّب تغيّر المناخ في حرائق الغابات/الأحراج؟

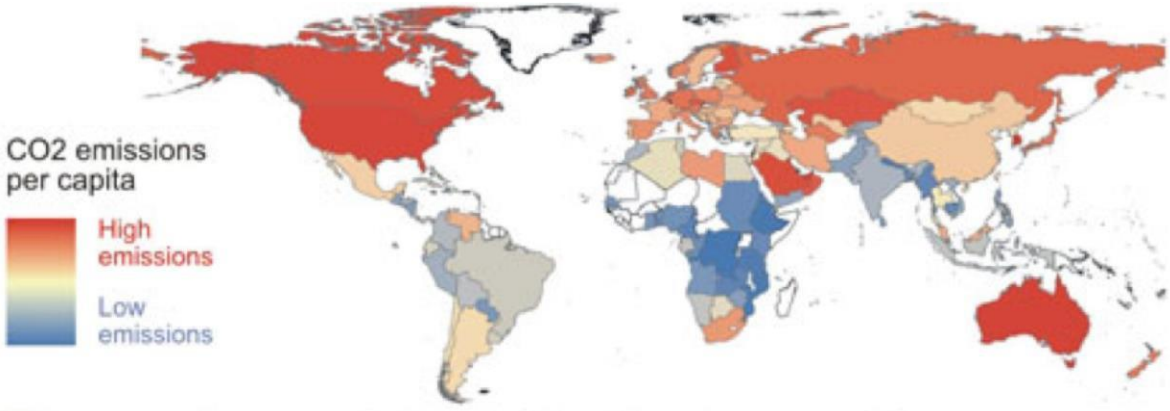
لا تؤدي الحرارة من طاقة الشمس وحدها إلى حرائق الغابات / الأحراج التي عادةً ما يكون سببها البشر أو البرق. ومع ذلك، تزيد الظروف الحارة والجافة من احتمال اشتعال الحرائق لفترة أطول وبشكل أكثر كثافة.

10. ما الذي يسبّب التآكل الساحلي؟

يمكن أن تتسبّب الأمواج الناتجة عن العواصف أو الرياح أو المركبات ذات المحركات السريعة بالتآكل الساحلي الذي قد يتجلّى من خلال خسائر طويلة الأجل للرواسب والصخور، أو إعادة التوزيع المؤقت للرواسب الساحلية علمًا أنّ التآكل في مكان ما قد يؤدّي إلى تضام في مكان قريب منه.

11. هل يمكننا إيقاف تغير المناخ؟

تساهم جميع دول العالم في ظاهرة الدفيئة، بعضها أكثر من غيرها (انظر الخريطة). لمنع أن يزداد تغيّر المناخ سوءًا، يجب أن نخفّف من انبعاثاتنا لغازات الدفيئة. ومع ذلك، حتّى لو وضعنا جميعًا حدًّا للانبعاثات اليوم، فستستمر



حرارة الأرض في الارتفاع لعدّة عقود قادمة بسبب جميع الغازات الموجودة في الغلاف الجوي الآن.

المصدر: https://skepticalscience.com/graphics.php?g=15

12. ماذا يمكنني أن أفعل لمنع تغير المناخ أو الحدّ منه؟

على الرغم من أنّه لا يمكن لأحد منع تغير المناخ بمفرده، إلاّ أن كلّ تغيير بسيط يمكن أن يساعد في ذلك. فيما يلي 9 إجراءات بسيطة يمكنكم اتخاذها:

- الحدّ، إعادة الاستخدام، إعادة التدوير
- استخدام أقلّ للتدفئة والتكييف
- استخدام منتجات موفّرة للطاقة
- قيادة أقلّ وقيادة ذكيّة
- استخدام كميّات أقل من الماء الساخن
- استخدام مفتاح إيقاف التشغيل (off) على الأجهزة الكهربائيّة
- زرع الأشجار
- تشجيع الآخرين على توفير الطاقة

13. هل يمكننا منع المخاطر المتعلقة بالمناخ أو الحدّ منها؟

لا يمكن للمجتمعات المحلّيّة منع الظواهر الجويّة البالغة الشدّة مثل موجات الحرّ والأمطار الغزيرة وغيرها. ولكن يمكننا الحدّ من تأثيرها من خلال العمل! راجعوا بطاقات التكيف الخاصّة بـ Y-Adapt للاطّلاع على أمثلة عن أنشطة تمّ تنفيذها بقيادة الشباب.

ملاحظة: الشكر لدليل الطالب العالمي لتغير المناخ (A Global Student's Guide to Climate Change): وكالة حماية البيئة الأمريكية على بعض الإجابات.