

# NOTICE DE L'ACTIVITÉ

## ATTENTION POLLUTION !



### PHASE 1 / TYPE D'ACTIVITÉ : JEU DE CARTES

#### OBJECTIFS :

- Sensibiliser à la notion de développement durable
- Apprentissage linguistique sur la thématique du développement durable dans plusieurs langues (arabe, français, allemand, peut être étendu à d'autres langues, l'espace libre sur chaque carte est prévu à cet effet, il suffit d'insérer un mot)
- Brise-glace

**NIVEAU DE DIFFICULTÉ :** Facile

**ÂGE :** À partir de 8 ans.

#### NOMBRE DE PARTICIPANT.E.S :

Entre 2 et 6 joueur.euse.s. Le jeu peut être joué parallèlement par plusieurs petits groupes.

**DURÉE :** 15 à 20 minutes par partie, en fonction du nombre de joueur.se.s et de langues présentes.

#### PRÉPARATION :

- 1) Imprimez toutes les pages, les éco-cartes sont à imprimer en double (sur un papier épais recyclé de préférence) ;
- 2) Découpez les cartes individuelles ;
- 3) Profitez du jeu !

#### RÈGLES DU JEU :

- Le but de ce jeu est de faire le plus de paires possible, afin de terminer ses cartes en mains et de ne (surtout pas !) se retrouver avec la carte-danger en fin de jeu !
  - Les joueur.se.s sont placé.e.s en cercle autour d'une table.
  - Distribuer la totalité des cartes (les 52 éco-cartes + 1 carte-danger) aux différent.e.s joueur.se.s. 5 cartes-danger sont à disposition dans ce jeu, il faut en choisir une au hasard et la mélanger aux autres cartes en début de partie. Une carte joker sur laquelle un danger a été écrit par les participant.e.s peut aussi servir de carte-danger.
  - Une fois les cartes en main, chaque joueur.se classe son jeu et s'efforce de former le maximum de paires et les expose sur la table. Chaque carte est en double dans le jeu, ainsi, un même mot et même dessin est présent sur deux cartes.
  - Une fois les paires constituées, les joueur.se.s tiennent leurs paquets de cartes en éventail.
  - La personne à gauche de celle qui a distribué propose son paquet de cartes en éventail à la personne à sa gauche. Cette dernière pioche alors une carte dans le paquet tenu en éventail. Si elle tire une carte lui permettant de faire une paire, elle éteint la paire obtenue sur la table, si aucune paire n'est possible, elle garde la carte dans son jeu. Ensuite, elle présente à son tour ses cartes en éventail à son/sa voisin.e de gauche.
- Parmi les cartes demeure une carte-danger que l'on doit s'efforcer de faire piocher aux autres lorsqu'elle est en main.
- Le.gagnant.e est celui/celle qui a réussi à déposer toutes ses cartes en premier.e sur la table. Le.gagnant.e est celui/celle qui détient la carte-danger dans son jeu à la fin.

#### SUPPORTS FOURNIS :

- Cette notice ;
- 52 éco-cartes et 10 cartes-dangers (dont 6 jokers). Il y a la possibilité de proposer des nouvelles cartes-dangers par le biais des jokers ;
- utiliser 31 cartes jusqu'à 4 joueur.se.s (15 paires + 1 carte-danger), 53 cartes au-delà de 4 joueur.se.s (26 paires + 1 carte-danger).

### PHASE 2 / TYPE D'ACTIVITÉ : JEU DE POSITIONS

#### OBJECTIFS :

- Sensibiliser à la notion de développement durable :
  - > Apporter des connaissances sur le développement durable
  - > Comprendre le vocabulaire de la durabilité et enrichir son vocabulaire personnel sur le sujet ;
- S'exprimer/formuler un avis/échanger sur des notions qui ont attiré au développement durable ;
- Acquisition linguistique sur la thématique du développement durable dans plusieurs langues ;
- Brise-glace.

**NIVEAU DE DIFFICULTÉ :** Moyen

**ÂGE :** À partir de 12 ans.

#### NOMBRE DE PARTICIPANT.E.S :

Entre 2 et 20 joueur.se.s.

**DURÉE :** 45 min à 1h30 en fonction du nombre de participants.

#### SUPPORTS FOURNIS :

- Cette notice ;
- 2 affiches A4 : "+" et "-".

#### DÉROULEMENT :

Après avoir joué à la phase 1 de cette activité et avoir découvert le vocabulaire inscrit sur les cartes du jeu, les participants passent à la phase 2 qui est la phase de réflexion et d'échanges.

La phase 2 peut cependant se faire de manière indépendante.

#### PARTIE 1:

- Les participant.e.s se positionnent en file indienne les un.e.s derrière les autres.
  - L'animateur.rice est positionné.e face aux participant.e.s. Elle/il aura positionné un signe "+" d'un côté du groupe et un signe "-" de l'autre côté du groupe.
- Du jeu de cartes, l'animateur.trice aura choisi une dizaine de thématiques sur lesquelles il/elle trouve intéressant d'échanger avec le groupe.
- Lorsque l'animateur.rice énoncera une thématique, les participant.e.s devront se placer du côté positif (+) ou du côté négatif (-), en fonction de leur vision vis à vis de la thématique. Certaines thématiques sont cependant uniquement positives (eau, respect, etc.).
- Voici par exemple l'énoncé de la thématique des bactéries : "Les bactéries sont-elles positives ou négatives selon vous ?".
- Les participant.e.s ont l'obligation de choisir une position, la position neutre n'existe pas. Pour éviter toute influence, les participant.e.s doivent choisir leur position au même moment, (lors d'un décompte par exemple).
  - Lorsque les participant.e.s sont positionné.e.s, l'animateur.rice demande à certain.e.s de justifier leur position. Des échanges et débats peuvent alors avoir lieu. Lors des discussions, il faut garder à l'esprit que l'animateur.rice a un message à diffuser, à savoir : comprendre les problèmes existants concernant l'interaction de l'humain avec l'environnement et les signaler, stimuler un comportement conscient et un engagement en faveur de la protection de l'environnement et de la durabilité. Il est alors indispensable pour l'animateur.rice d'être à l'aise avec les thématiques abordées.

#### PARTIE 2 : RETOUR PLENUM

À la suite de ces deux activités, l'animateur.rice peut proposer un libre échange concernant l'impression des participants sur le déroulement du jeu de position. Structuré par des questions, les participant.e.s pourront faire part de leurs impressions, frustrations, sentiments, etc. qu'ils/elles ont éprouvé durant l'activité. L'animateur.rice pourra ponctuer les discussions avec des connaissances théoriques basées sur des sources fiables, qu'elle il pourra partager.



# إرشادات حول النشاط:

## حذار من التلوث!

### المرحلة الأولى

#### نوع النشاط: لعبة الورق

##### الأهداف:

- التوعية حول مفهوم التنمية المستدامة
- تعزيز المعرفة حول التنمية المستدامة
- فهم مفردات الاستدامة وتوسيع المفردات اللغوية الشخصية حول الموضوع
- التحدث / التعبير عن الرأي/التشاور حول المفاهيم التي تتعلق بالتنمية المستدامة
- اكتساب المعرفة اللغوية من خلال توظيف عدة لغات في سياق التنمية المستدامة
- كسر الجليد

المدة الزمنية:	مستوى الصعوبة:
45 دقيقة إلى 1h30 حسب عدد المشاركين.	متوسط
الدعم المقدم :	عمر:
• هذا الإشعار / الإرشادات المقدمة	من 12 سنة.
• ملصقان مقاس A4: "+" و "-"	عدد المشاركين: بين 2 و 20 مشاركاً.

### سير المرحلة:

بعد لعب المرحلة الأولى من هذا النشاط واكتشاف المفردات على بطاقات اللعبة ، ينتقل المشاركون إلى المرحلة الثانية المتمثلة في مرحلة التفكير وتبادل الأفكار. غير أن المرحلة الثانية يمكن أن تتم بشكل مستقل.

### الجزء الأول:

- يقف المشاركون/المشاركات خلف بعضهم البعض في صف مستقيم .
- يقف الميسير/الميسرة أمام المشاركين/المشاركات.
- في وضع علامة "+" على جانب واحد من المجموعة وعلامة "-" على الجانب الآخر من المجموعة.
- من لعبة الورق ، يقوم الميسير باختيار اثنى عشر موضوعاً يجد أنه من المثير مناقشتها مع المجموعة.
- عند اعلان الميسر عن الموضوع، ينبغي على المشاركون الوقوف اما على الجانب الإيجابي (+) أو الجانب السلبي (-)، اعتماداً على رؤيتهم فيما يتعلق بالموضوع. غير ان بعض المواضيع تتميز بتأييدها فقط (البياء، والاحترام، وما إلى ذلك).
- وفيما يلي مثال على نص موضوع البكثيريا: هل البكتيريا مفيدة أو مضرية في رأيك؟؟؟
- يجب على المشاركون تحديد موقفهم، فلا وجود للموقف المحايد. لقادري اي تأثير على الاخرين، ينبغي على المشاركون تحديد موقفهم على الفور، (أثناء العد التنازلي مثلاً).
- باختيار المشاركون موقفهم ، يطلب الميسير من البعض تبرير موقفهم. مع امكانية اللجوء الى تبادل الآراء والحوار بعد ذلك

### الجزء الثاني:

- انضمام كافة المشاركون من جديد بعد هذين الشطتين بامكان الميسير/الميسرة أن يتيح للمشاركين تبادل الاراء بكل حرية حول اطياعهم بخصوص سير المواقف. حيث يمكن للمشاركين، الذين يتم تنظيمهم من خلال طرح عدد من الأسئلة، ابداء اطياعاتهم، استثنائهم ، ومشاعرهم، وغيرها مما مروا به خلال النشاط.
- يمكن للميسير/الميسرة أن يدعم المناقشات بالمعرفة النظرية وبالاستناد على مصادر موثوقة، واغتنام الفرصة لمشاركة الآخرين.

### مستوى الصعوبة: سهل

عمر: من سن الثامنة.

### عدد المشاركين:

بين 2 و 6 لاعبين. يمكن لعب اللعبة بالتوالي

من قبل عدة مجموعات صغيرة.

المدة الزمنية: من 15 إلى 20 دقيقة لكل لعبة ،

حسب عدد اللاعبين واللغات الموجودة.

### الاعداد:

- 1 طباعة جميع الصفحات ، وطباعة البطاقات الخاصة بالبيئة بشكل إضافي (ويفضل أن تكون على ورقة سميكه لمنع ظهور الطباعة على الجانب الآخر من الورق)،

### 2 قص البطاقات الى بطاقات منفصلة (و

تغليفها ببلاستيك شفاف اذا امكن، لاستخدامها لفترة طويلة،)

### 3 الاستمتع باللعبة!

#### الدعم المقدم:

• الإرشادات المقدمة هنا ،

52 • بطاقة خاصة بالبيئة و10 بطاقات خطر (ما

في ذلك 6 بطاقات الجوكر). يمكن تقديم بطاقات خطر جديدة باستعمال الجوكرات.

• 31 زوج بطاقة لحوالي 4 لاعبين (15 زوج بطاقات + 1 بطاقة علامة خطر ، 53 بطاقات

اذا تجاوز عدد اللاعبين اكثر من 4 (26 زوج بطاقات + 1 بطاقة علامة خطر)

### قواعد اللعبة:

- الهدف من هذه اللعبة هو تكون أكبر عدد ممكن من زوج البطاقات، للتخلص من البطاقات التي بحوزة الشخص وبالاخص الحرص على عدم البقاء على بطاقة الخطر في نهاية المطاف !

• جمل جميع اللاعبين يجلسون في دائرة حول طاولة.

• توزيع جميع البطاقات (52 بطاقة ذات صلة بالبيئة

1 بطاقة خطر) على مختلف اللاعبين / اللاعبات

في هذه اللعبة يوجد 5 بطاقات خطر ، يجب اختيار واحدة عشوائياً وخلطها مع بطاقات أخرى في بداية اللعبة. ويمكن أيضاً استخدام بطاقة جوكر التي تم كتابة الخطر عليها من قبل المشاركون كبطاقة خطر.

• فور الحصول على البطاقات في يده (ها)، يقوم كل

لاعب / لاعبة تصنف لبيتها(ها) والسعى جاهداً لتشكيل أكبر عدد ممكن من زوج البطاقات وعرضها على الآخرين على الطاولة. في اللعبة هناك اثنين من كل بطاقة ، ما يعني وجود نفس الكلمة وكذلك نفس الرسم على بطاقتين.

حالما يتم تشكيل زوج البطاقات، يقوم اللاعبين بحمل البطاقات على شكل مروحة.

• يقوم الشخص الجالس على يسار الشخص الذي وزع البطاقات بعرض مجموعة بطاقاته على

شكل مروحة على الشخص الموجود على يساره. ثم يسحب هذا الأخير بطاقة من المجموعة المعروضة امامه. وفي حالة ما إذا كانت البطاقة التي تم سحبها تسمح بتشكيل زوج من البطاقات، يقوم عرض الزوج على الطاولة، ولكن إذا تقرر تشكيل زوج البطاقات، يقوم هذا الشخص بالاحتفاظ ببطاقته في لعبته ثم يجعل بطاقاته على شكل مروحة و يطلب من من يجلس على يساره سحب بطاقة.

من بين البطاقات هناك بطاقة خطر التي يجب الحرص على التخلص منها و ان تصير بيد الآخر. الفائز هو الشخص الاول الذي يتمكن من وضع جميع بطاقاته على الطاولة.اما الخاسر فهو الذي

• تبقى بطاقة الخطر بحوزته في نهاية اللعبة.

# ANLEITUNG FÜR DAS SPIEL

## "ACHTUNG VERSCHMUTZUNG!"



### PHASE 1 / SPIELTYP: KARTENSPIEL

#### ZIELE DES SPIELS:

- Sensibilisierung für den Begriff der nachhaltigen Entwicklung
- Spracherwerb zum Thema nachhaltige Entwicklung in mehreren Sprachen (Arabisch, Französisch, Deutsch, kann auf andere Sprachen ausgedehnt werden, dazu ist auf jeder Karte ein freier Platz vorgesehen, ein Wort kann eingefügt werden)
- Eisbrecher

#### MATERIAL:

Das Kartenspiel umfasst 52 Öko-Karten und 10 Gefahrenkarten (darunter 6 Jocker). Es besteht die Möglichkeit, durch die Joker neue Gefahrenkarten anzubieten.

#### SCHWIERIGKEITSGRAD: leicht

#### ALTER: ab 8 Jahren

#### ANZAHL DER SPIELER\*INNEN:

Zwischen 2 und 6 Spieler\*innen. Mehrere Gruppen können parallel spielen.

#### DAUER:

15-20 Minuten pro Spiel, abhängig von der Anzahl der Spieler\*innen und der Anzahl der verschiedenen Sprachen.

#### VORBEREITUNG:

- 1) Drückt alle Seiten aus, von den Öko-Karten braucht man jeweils 2 (auf dickes, recyceltes Papier oder Karton wenn möglich)
- 2) Schneidet die Karten aus.
- 3) Viel Spaß!

#### BESTANDTEILE DER ANLEITUNG:

- Spielanleitung
- 52 Öko-Karten und 10 Gefahrenkarten (davon 6 Jocker). Es gibt die Möglichkeit, über die Joker weitere Gefahren vorzuschlagen. Bis 4 Spieler\*innen: 31 Karten (15 Paare + 1 Gefahrenkarte), 53 Karten bei mehr als 4 Spieler\*innen (26 Paare + 1 Gefahrenkarte).

#### SPIELREGELN:

- Ziel des Spiels ist es, so viele Paare wie möglich zu bilden, um die Karten auf der Hand loszuwerden und (auf keinen Fall!) am Ende die Gefahrenkarte auf der Hand zu haben!
- Die Spieler\*innen sitzen um einen Tisch herum.
- Die Karten werden an alle Spieler\*innen verteilt (bis zu 52 Öko-Karten + 1 Gefahrenkarte). Von 5 Gefahrenkarten wird gleich zu Beginn eine gezogen, wird mit in den Stapel gemischt und ausgeteilt. Eine Joker-Gefahrenkarte kann ebenfalls ausgewählt werden.
- Sobald alle ihre Karten auf der Hand haben, versuchen alle, so viele Paare wie möglich zu bilden und auf den Tisch abzulegen. Jede Karte gibt es zweimal.
- Sobald die ersten Paare abgelegt sind, halten alle ihre übrigen Karten in Fächerform.
- Die Person links von der, die ausgeteilt hat, hält ihre Karten der Person zu ihrer Linken hin, sodass diese eine davon ziehen kann. Diese zieht eine der aufgefächerten Karten. Wenn sie eine Karte bekommt, die es ihr erlaubt, ein weiteres Paar zu bilden, legt sie das Paar auf den Tisch ab, ansonsten behält sie die Karte auf der Hand. Nun darf die Person zu ihrer Linken weitermachen und eine Karte von ihr ziehen. Unter den Karten befindet sich die Gefahrenkarte und die Person, die sie auf der Hand hat, versucht, sie an jemand anderen loszuwerden.
- Die Person, die als erste all ihre Karten auf den Tisch ablegen kann gewinnt. Die Person, die in diesem Moment die Gefahrenkarte auf der Hand hat, verliert.

### PHASE 2 / SPIELTYP: STANDPUNKTSPIEL

#### ZIELE DES SPIELS:

- Für das Thema nachhaltige Entwicklung sensibilisieren :
  - > Kenntnisse zum Thema Umweltschutz und Nachhaltigkeit teilen
  - > Das eigene Vokabular erweitern und verbessern
- Seine Meinung ausdrücken und sich zum Thema Nachhaltigkeit austauschen
- Fremdsprachenerwerb zum Thema Nachhaltigkeit
- Eisbrecher

#### SCHWIERIGKEITSGRAD: Mittel

#### ALTER: Ab 12 Jahren

#### ANZAHL DER SPIELER\*INNEN: 2-20

DAUER: 45 Min. - 1h30, je nach Anzahl der Spieler\*innen

#### BESTANDTEILE DER ANLEITUNG:

- Diese Spielanleitung
- 2 Din A4 Plakate mit „+“ und „-“

#### ABLAUF:

Nachdem die Phase 1 gespielt wurde und das Vokabular nun bekannt ist, geht es nun weiter mit Phase 2. Phase 2 ist die Reflexions- und Diskussionsphase. Sie kann auch unabhängig von Phase 1 gespielt werden.

#### TEIL 1:

- Die Teilnehmenden stellen sich hintereinander auf.
- Die Spielleitung stellt sich gegenüber den Teilnehmenden auf. Sie legt das Plakat mit einem + auf eine Seite der Gruppe, und auf die andere Seite das Plakat mit dem -.

Die Spielleitung hat aus dem Kartenspiel ungefähr 10 Karten/Themen ausgewählt, über die die Gruppe sprechen soll.

- Sobald die Spielleitung ein auf einer Karte geschriebenes Wort vorliest, stellen die Teilnehmenden sich nun auf die positive + oder die negative - Seite, je nachdem, ob das Wort für sie eher positiv oder negativ konnotiert ist. Einige Wörter/Themen können positiv und negativ sein und regen zur Diskussion an. Eine Beispieldaussage für die Spielleitung (Karte, auf der das Wort „Bakterie“ steht): „Sind Bakterien positiv oder negativ, eurer Meinung nach?“

- Die Teilnehmenden müssen entweder die plus oder die minus Seite wählen, einen neutralen Standpunkt gibt es nicht. Damit sich die Teilnehmenden nicht gegenseitig beeinflussen, sollen sie alle gleichzeitig ihren Standpunkt einnehmen (es kann z.B. heruntergezählte werden, 3, 2, 1, jetzt!).

- Sobald sich alle Teilnehmenden aufgestellt haben, geht die Diskussion los, die Spielleitung fragt einige nach den Gründen für ihren Standpunkt und es wird debattiert.

Bei der Diskussion ist zu beachten, dass die Spielleitung die Aufmerksamkeit der Gruppe auf folgende Aspekte lenken soll: Die verschiedenen Probleme, die durch das Handeln der Menschen für die Umwelt entstehen; Bewusstseinsbildung für die Wichtigkeit des Umweltschutzes und einer nachhaltigeren Entwicklung. Für die Spielleitung ist es deshalb sehr wichtig, sich bei den besprochenen Themen gut auszukennen.

#### TEIL 2 : AUSTAUSCH IM PLENUM

Nach den beiden Phasen kann die Spielleitung nun eine Diskussion im Plenum anregen und die Teilnehmenden fragen, wie sie das Spiel erlebt haben. Die Teilnehmenden können sich nun anhand der gestellten Fragen zu ihren Eindrücken, Gefühlen, Frustrationen äußern, die sie während des Spiels hatten. Die Spielleitung rundet die Diskussion mit Fakten und Informationen zum Thema ab (basierend auf verlässlichen Quellen).

















