

# ANLEITUNG FÜR DAS SPIEL „HERAUSFORDERUNGEN UND LÖSUNGEN“



## ZIELE DES SPIELS:

- Existierende Probleme bezüglich unseres Umgangs mit der Umwelt verstehen und selber Probleme aufzeigen
- Lösungen suchen, finden und selbst entwickeln für diese Probleme und aktuellen Herausforderungen
- Kritisches und lösungsorientiertes Denken fördern
- Aktives Handeln und Engagement für Umweltschutz und Nachhaltigkeit anregen, für eine konkrete Umsetzung im Alltag
- Spracherwerb zum Thema Umweltschutz und Nachhaltigkeit in verschiedenen Sprachen (Arabisch, Französisch, Deutsch, kann auch auf andere Sprachen ausgeweitet werden, hierzu ist das freie Feld auf jeder Karte vorgesehen)

## SCHWIERIGKEITSGRAD: Mittel

## ALTER: 12-99

## ANZAHL SPIELER\*INNEN: 2-8

## DAUER:

Kooperationsvariante / Phase 1 : ca. 40 Minuten

Wettkampfvariante / Phase 2 : ca. 30 Minuten

Es kann entweder nur Phase 1 oder nur Phase 2 oder beide hintereinander gespielt werden. Für eine bessere Vorbereitung empfehlen wir aber, Phase 1 vor Phase 2 zu spielen.

## VORBEREITUNG:

1) Dokument ausdrucken (wenn möglich auf dickes Papier oder Karton)

2) Karten ausschneiden

3) Los geht's, viel Spaß!

## BESTANDTEILE DER ANLEITUNG:

- Beschreibung des Spiels
- 14 Herausforderungskarten (davon 2 Joker)
- 45 Lösungskarten (davon 6 Joker). Pro Herausforderung gibt es 3-4 Lösungen. Es gibt zudem die Möglichkeit, über die Joker zusätzliche Lösungen vorzuschlagen. Die Herausforderungskarte, sowie die von uns vorgeschlagenen zugehörigen Lösungskarten sind gemeinsam auf einer Seite abgebildet, andere Lösungen können dennoch möglich sein.

## SPIELREGELN:

### VORBEREITUNG:

- Legt die 14 Herausforderungskarten verdeckt auf einen Stapel in die Mitte des Tisches.
- Verteilt die 45 Lösungskarten an alle Spieler\*innen, alle bekommen die gleiche Anzahl an Karten (je nach Spieler\*innenanzahl zwischen 5 und 22 Karten pro Person). Falls es nicht aufgeht, legt die übrigen Karten beiseite. Man darf die Karten der anderen nicht sehen.

### PHASE 1 / KOOPERATIONSVARIANTE:

- Die Person links von der, die die Karten ausgeteilt hat, beginnt. Sie dreht eine Herausforderungskarte vom Stapel um und legt sie gut sichtbar auf den Tisch. Nun schauen alle nach, ob sie eine oder mehrere Lösungen für diese aktuelle Herausforderung auf der Hand haben.
- Alle die eine Lösung auf der Hand haben, lesen diese nun vor und legen die Lösungskarte neben die Herausforderungskarte. Nun liegen mehrere Lösungen neben der Herausforderung, und die Spieler\*innen, die einen Joker haben, können diesen ebenfalls hinlegen, wenn ihnen noch ein weiterer Lösungsvorschlag einfällt.

- Wird ein Joker aus dem Herausforderungsstapel aufgedeckt, überlegt sich die Gruppe, welche weiteren Probleme und Herausforderungen ihr zum Thema Klimawandel, Umweltschutz, Nachhaltigkeit, einfällt. Die Gruppe bespricht und diskutiert nun gemeinsam die Herausforderung sowie die möglichen Lösungen und validiert sie gemeinsam.

Nun kennen alle die Karten und sind bereit für Phase 2! ☺

### PHASE 2 / WETTKAMPFVARIANTE:

- Die Person links von der, die die Karten ausgeteilt hat, beginnt. Sie dreht eine Herausforderungskarte vom Stapel um und legt sie gut sichtbar auf den Tisch.
- Nun schauen alle nach, ob sie eine Lösung für diese aktuelle Herausforderung auf der Hand haben. Ziel ist nun, eine passende Lösung so schnell wie möglich auf die Herausforderungskarte zu legen, um so schnell wie möglich alle Karten, die man auf der Hand hat, zu spielen.
- Die Person, die als erste eine Lösung gelegt hat, muss diese nun erklären und von der Gruppe validieren lassen (im Zweifelsfall kann im Lösungsvorschlag in der Spielanleitung nachgeschaut werden).
- Ist der Stapel mit den Herausforderungskarten aufgebraucht, wird er gemischt, umgedreht und wieder genutzt, solange, bis eine Person all ihre Karten gespielt hat und somit gewinnt.
- Wird vom Herausforderungsstapel ein Joker umgedreht, darf die Person, die die Karte umgedreht hat, eine Herausforderung, die ihr einfällt, nennen. Bei Bedarf kann auch die Gruppe unterstützen.
- Sobald die Joker-Herausforderung genannt ist, versuchen diejenigen, die eine Joker-Lösung oder eine andere passende Lösung auf der Hand haben, ihre Karte zu legen und schlagen eine Lösung vor.
- Die Person, die als erstes die Karte gelegt und eine Lösung vorgeschlagen hat, die von der Gruppe validiert wird, hat nun eine Karte weniger.
- Die Joker-Lösungen dürfen gespielt werden, um alle Herausforderungen zu lösen (egal ob Herausforderung oder Herausforderungs-Joker).
- Sobald eine Person keine Karten mehr hat, hat sie gewonnen.

**SPRACHE:** Wird das Spiel in einer Fremdsprache gespielt oder mit einer gemischtsprachigen Gruppe, sollte auf ausreichende Dolmetsch-und Erklärungszeiten geachtet werden.



# دليل اللعبة "التحديات والحلول"

## قواعد اللعبة:

### إعداد:

رص بطاقات التحديات الـ 14 مقلوبة فوق بعض في منتصف الطاولة . توزيع بطاقات الحل 45 على كافة المشاركين والمشاركات ، حيث يتلقى الجميع نفس العدد من البطاقات (يعتمد ذلك على عدد اللاعبين 5 عموماً و 22 بطاقات لكل شخص). ضع بقية البطاقات جانباً إذا لم يتم العد بشكل سليم. يجب عدم الاضطلاع على بطاقات اللاعبين الآخرين.

### المرحلة 2 / معامل تغيير تنافسي:

تكون البداية مع المشارك الموجود على يسار الشخص الذي قام بتوزيع البطاقات حيث يقوم بقلب بطاقة التحدي للعبة ووضعها على الطاولة على مرأى من الجميع. إنذاك يحاول كل شخص معرفة ما إذا كان لديه حل للتحدي الحالي الموجود أمام أيديهم. والهدف هو وضع حل مناسب على بطاقة التحدي في وقت قياسي و القضاء على جميع الأوراق التي بحوزة اللاعبين ، في أسرع وقت ممكن.

على الشخص الذي وضع البطاقة الأولى ، ان يقوم بعد ذلك بشرح الحل للمجموعة التي تعتمده (في حالة وجود شك ، يرجى الرجوع إلى الحل المقترن في دليل اللعبة)

عندما يتم استئناف مجموعة بطاقات التحدي ، يتم خلطها ، قلبها واستخدامها مرة أخرى بشكل يسمح للشخص لعب كل ما بحوزته من بطاقات ، وبالتالي أن يحرز الفوز.

إذا تم إعادة الجوكر إلى مجموعة بطاقات التحدي ، يُسمح للشخص الذي أعاد البطاقة بتسمية تحدي يختار بيته. إذا لزم الأمر ، بامكان المجموعة أيضاً تقديم المساعدة. بمجرد صياغة تحدي الجوكر ، يحاول أولئك الذين لديهم بطاقة حل الورقة الرابحة الجوكر أو بطاقة حل لجسم التحدي ، وضع بطاقتهم. الشخص الذي وضع البطاقة الأولى واقتصر الحل ، الذي تدعمه المجموعة ، سينقص لديه عدد البطاقات .

يمكن لعب جوكر-الحلول لحل أي تحد (سواء كان ذلك قبل كتابة التحديات أو جوكر التحديات). سيحرز الشخص الفوز بمجرد استئناف كافة البطاقات.

**اللغة:** إذا لعبت اللعبة بلغة أجنبية أو ضمن مجموعة متعددة اللغات ، يرجى التأكد من ضمان تفسير واضح ووقت كاف للشرح.

## أهداف اللعبة:

- فهم القضايا القائمة حول تفاعلنا مع البيئة والإبلاغ عن المشاكل.
- البحث عن حلول لهذه المشكلات والتحديات القائمة وإيجادها وتطويرها.
- تشجيع التفكير الناقد الموجه بغرض الوصول إلى الحلول.
- تحفيز السلوك الراقي والالتزام بحماية البيئة والاستدامة ، من أجل تنفيذ فعلي في الحياة اليومية.

يمكن توسيع نطاق اكتساب اللغات حول موضوع حماية البيئة والاستدامة بلغات مختلفة (العربية والفرنسية والألمانية) ، إلى لغات أخرى ، ويتم توفير المساحة الحرة على كل بطاقة لهذا الغرض ، يمكن فقط إضافة كلمة.

## مستوى الصعوبة: متوسط

### العمر: 9-12

### عدد اللاعبين: 8-2

## المدة الزمنية:

الشكل التعاوني / المرحلة 1: حوالي 40 دقيقة  
الشكل التنافسي / المرحلة الثانية: حوالي 30 دقيقة

يمكن لعب المرحلة 1 والمرحلة 2 بشكل منفصل. أيضاً ، يمكن لعب المرحلة واحدة تلو الأخرى. لإعداد أفضل ، نوصي بطبع المرحلة الأولى قبل المرحلة الثانية.

## الدعم المقدم:

- وصف اللعبة
- 14 بطاقة التحدي (بما في ذلك 2 جوكر)
- 45 بطاقة حل (بما في ذلك 6 جوكر). هناك 3 حلول لبطاقة تحدي واحدة. بالإضافة إلى ذلك ، يوجد ضمن بطاقات الحل إمكانية تقديم حلول إضافية عبر الجوكرز.
- الإجابات: يتم تقديم اللعبة كالتالي : بطاقة التحدي مرتبطة ببطاقات الحل الموجودة في نفس الصفحة المطبوعة ، ولكن قد تظل الحلول الأخرى ممكنة استجابة لبطاقة التحدي.

# INSTRUCTIONS DU JEU "DEFIS ET SOLUTIONS"



## OBJECTIFS DU JEU :

- Comprendre les problèmes existants concernant notre interaction avec l'environnement et signaler les problèmes.
- Chercher, trouver et développer des solutions à ces problèmes et défis actuels.
- Encourager une réflexion critique et orientée vers les solutions.
- Stimuler un comportement conscient et un engagement en faveur de la protection de l'environnement et de la durabilité, pour une mise en œuvre concrète dans la vie quotidienne.
- Acquisition de vocabulaires sur le thème de la protection et de la durabilité de l'environnement dans différentes 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).

## NIVEAU DE DIFFICULTÉ : Moyen

L'ÂGE : À partir de 12 ans

NOMBRE DE JOUEURS.EUSES : 2-8

## DURÉE :

- Variante coopérative : environ 40 minutes
- Variante compétitive : environ 30 minutes

Les deux variantes peuvent être jouées séparément et dans n'importe quel ordre. Pour une meilleure préparation nous recommandons néanmoins de jouer la variante coopérative avant la variante compétitive.

## PRÉPARATION :

- 1) Imprimez toutes les pages sur un papier épais recyclé de préférence
- 2) Découpez les cartes individuelles
- 3) Profitez du jeu !

## SUPPORTS FOURNIS :

- Description du jeu
- 14 cartes-défis (dont 2 jokers)
- 45 cartes solutions (dont 6 jokers). Il y a 3-4 solutions pour 1 carte-défi.
- Cartes-joker : elles vous permettent de proposer vos propres solutions (6 jockers) ou vos propres défis (2 jockers)
- Réponses : le jeu est présenté de telle sorte qu'une carte de défi est associée aux cartes solutions présentes sur la même page d'impression, néanmoins d'autres solutions peuvent encore être possibles en réponse à la carte défi.

## RÈGLES DU JEU:

### PRÉPARATION :

- Empilez les 14 cartes défis au centre de la table, face cachée.
- Distribuez les 45 cartes solutions à tous.tes les joueur.se.s, tous.tes reçoivent le même nombre de cartes (selon le nombre de joueur.se.s entre 5 et 22 cartes par personne). Mettez les cartes restantes de côté si le compte n'est pas juste. Vous ne devez pas voir les cartes des autres joueur.se.s.

### VARIANTE COOPÉRATIVE :

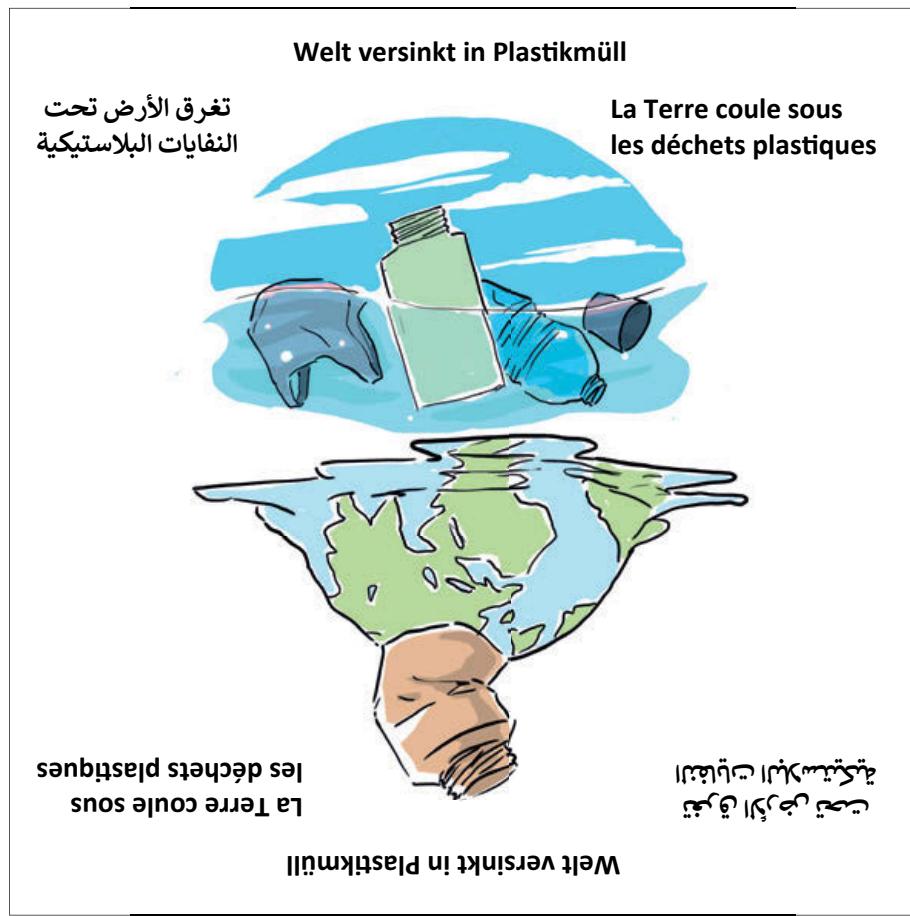
- La personne à gauche de celle qui a distribué les cartes commence. Il ou elle dévoile une carte défi de la pioche et la place au centre de la table, face visible, afin que tous les joueurs puissent lire.
- Chaque joueur cherche dans sa main la carte solution la plus appropriée pour répondre au défi.
- Toutes les personnes qui ont une solution en main la lisent à haute voix et placent la carte de la solution à côté de la carte-défi. Plusieurs solutions peuvent être posées à côté de la carte-défi. Les joueur.se.s qui détiennent un joker peuvent le poser s'ils ont une autre solution en tête.

- Lorsqu'un joker de la pile de défis est révélé, le groupe examine à quels autres problèmes et défis ils peuvent penser en matière de changement climatique, de protection de l'environnement, de durabilité. Le groupe discute et débat ensuite ensemble à propos du défi et des solutions possibles.
- Lorsque toutes les cartes ont été parcourues, le groupe est prêt pour la phase 2 - variante compétitive ! ☺

### VARIANTE COMPÉTITIVE :

- La personne à gauche de celle qui a distribué les cartes commence. Il ou elle dévoile une carte défi de la pioche et la place au centre de la table, face visible, afin que tous les joueurs puissent lire.
- Chaque joueur cherche dans sa main la carte solution la plus appropriée pour répondre au défi. Le but est de poser sa carte le plus rapidement possible, avant les autres car seule la personne qui aura posé sa carte en premier pourra la défausser de son jeu. Le joueur peut poser une carte solution ou une carte joker en formulant la solution de son choix.
- La carte posée par le premier joueur doit être validée par le groupe. Le joueur explique donc son choix. En cas de doute pour la validation, veuillez vous référer à la solution proposée : dans les supports fournis, chaque carte-solution correspond à la carte-défi de la même page.
- Si la carte du premier joueur n'est pas validée, le second joueur prend sa place.
- Si un joker est tiré de la pioche de défis, la personne qui a retourné la carte est autorisée à formuler le défi de son choix. Si nécessaire, le groupe peut également apporter du soutien. Une fois que le défi du joker est formulé, le tour se déroule comme précédemment décrit.
- Lorsque la pile de cartes de défis est épuisée, elle est mélangée, retournée et utilisée à nouveau jusqu'à ce qu'une personne ait joué toutes ses cartes et donc gagne.

LA LANGUE : Si le jeu est joué dans une langue étrangère ou avec un groupe plurilingue, il faut veiller à une juste interprétation et un temps d'explication suffisant.



**Unverpackt einkaufen**

التسوق الغير معباً

Acheter en vrac

**Kosmetik selber machen**

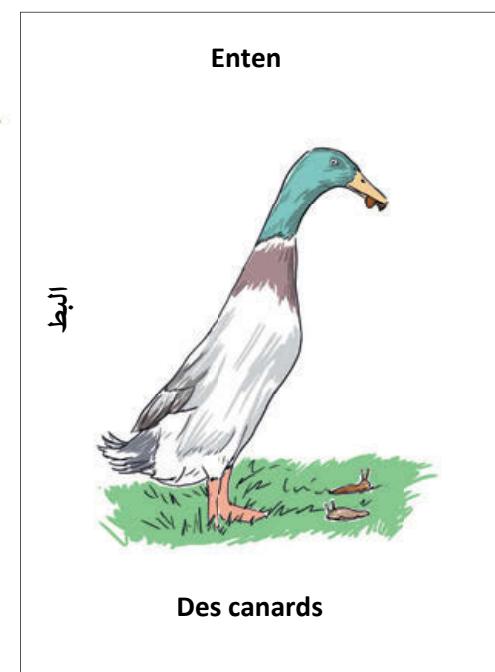
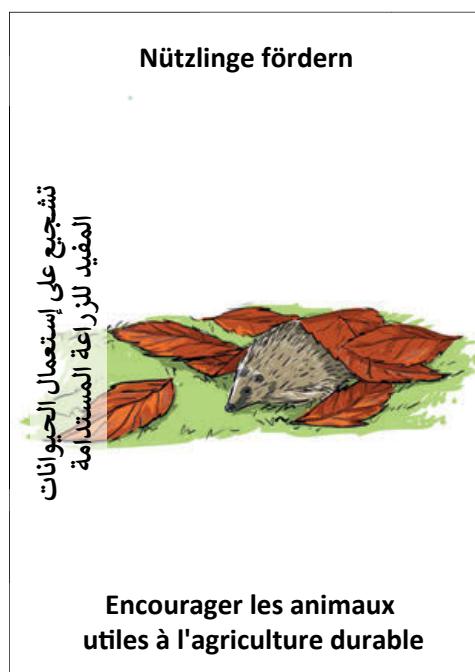
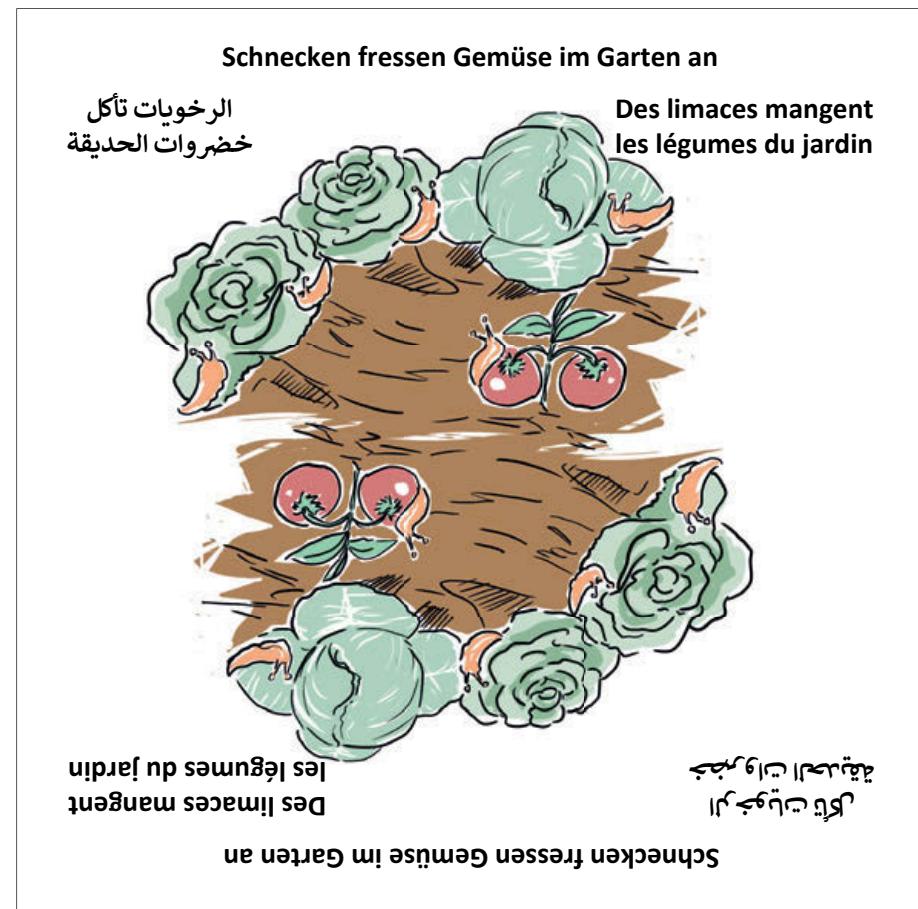
قم بصنع مستحضرات التجميل بنفسك

Fabriquer des cosmétiques soi-même

**Glasflaschen nutzen**

استعمال قرورات الزجاجية

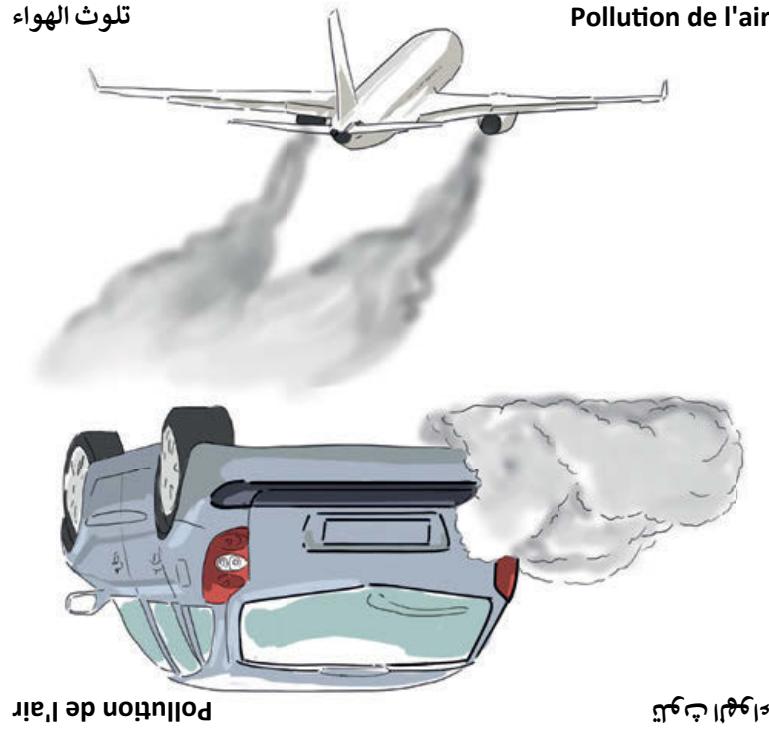
Utiliser des bouteilles en verre



### Luftverschmutzung

تلوث الهواء

Pollution de l'air



Pollution de l'air

للوّحّة لجّى

Luftverschmutzung

### CO2-Ausstoß kompensieren



Compenser les émissions de CO2

### Nahrung selber anbauen

إنتاج الغذاء بنفسك



Produire de la nourriture soi-même

### Regionale Produkte kaufen

شراء المنتجات المحلية



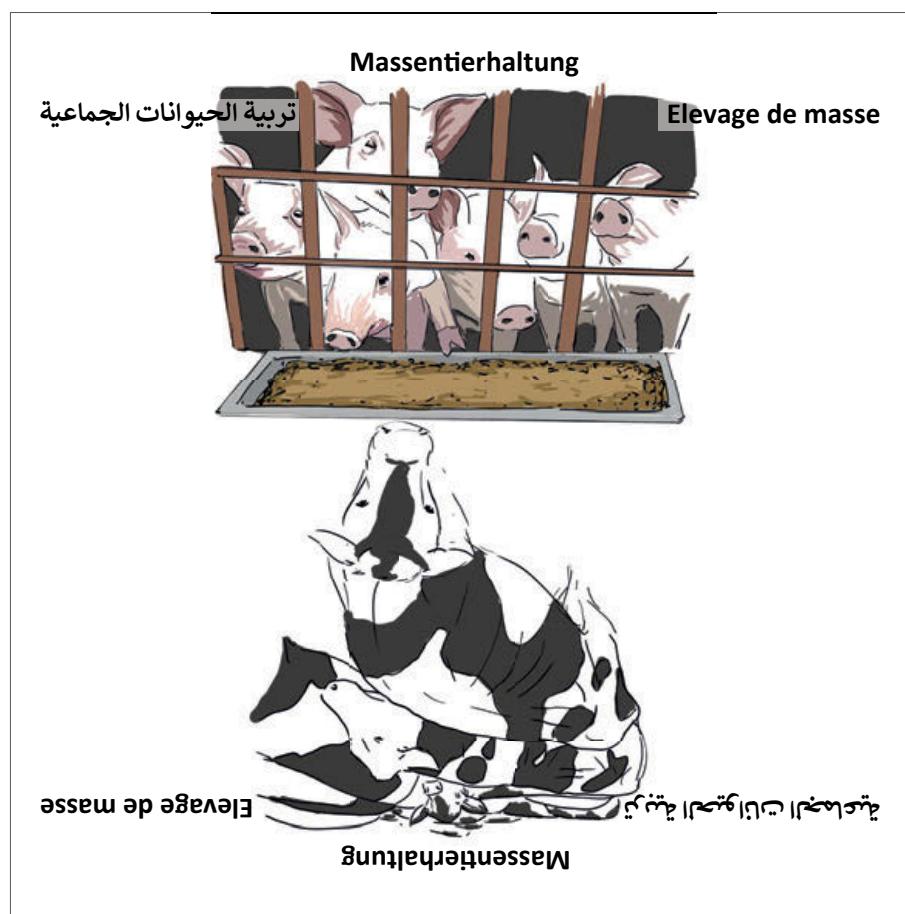
Acheter des produits régionaux

### Eigene Energie nutzen

استخدام طاقتك الخاصة



Utiliser sa propre énergie



أكثار الأكل النباتي

Öfters vegetarisch oder vegan essen

Manger plus souvent végétarien ou végétalien

مزارع صغيرة ترقق بالحيوان

Tierfreundliche Kleinbetriebe

Petites fermes soucieuses du bien-être animal

مقاطعة اللحوم القادمة من تربية الجماعية

Fleisch aus Massentierhaltung boykottieren

Boycotter la viande venant d'élevage de masse



Nur natürliche Pflanzenschutzmittel nutzen

استخدام المنتجات الطبيعية لحماية النباتات

Utiliser des produits naturels pour protéger les plantes

Biodynamische Landwirtschaft

الزراعة الديدناميكية الحيوية

Agriculture bio-dynamique

Konventionelle Landwirtschaft boykottieren

مقاطعة الزراعة التقليدية

Boycotter l'agriculture conventionnelle

### Verschmutztes Wasser

مياه ملوثة

Eaux polluées



أعذب الماء

verschmutztes Wasser

### Biologisch abbaubares Shampoo/Seife verwenden

استخدام الشامبو / صابون بيئي



Utiliser le shampoing/  
savon écologique

### Biodynamische Landwirtschaft

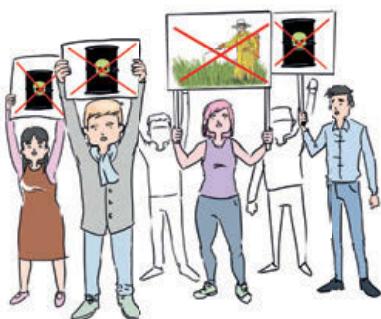
الزراعة الديناميكية الحيوية



Agriculture bio-dynamique

### Konventionelle Landwirtschaft boykottieren

مقاطعة الزراعة التقليدية



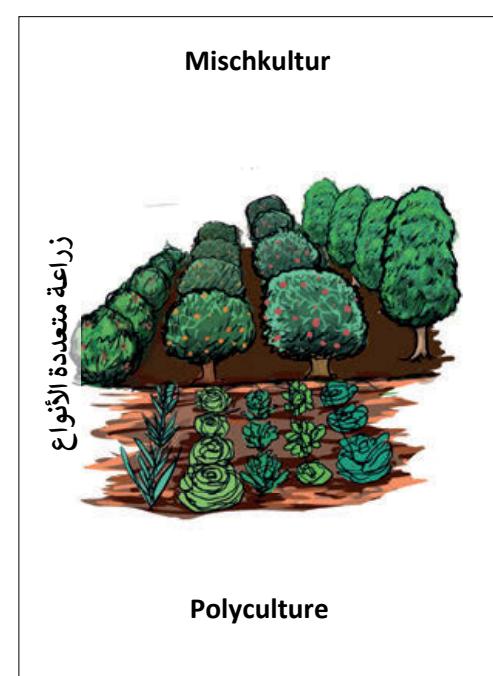
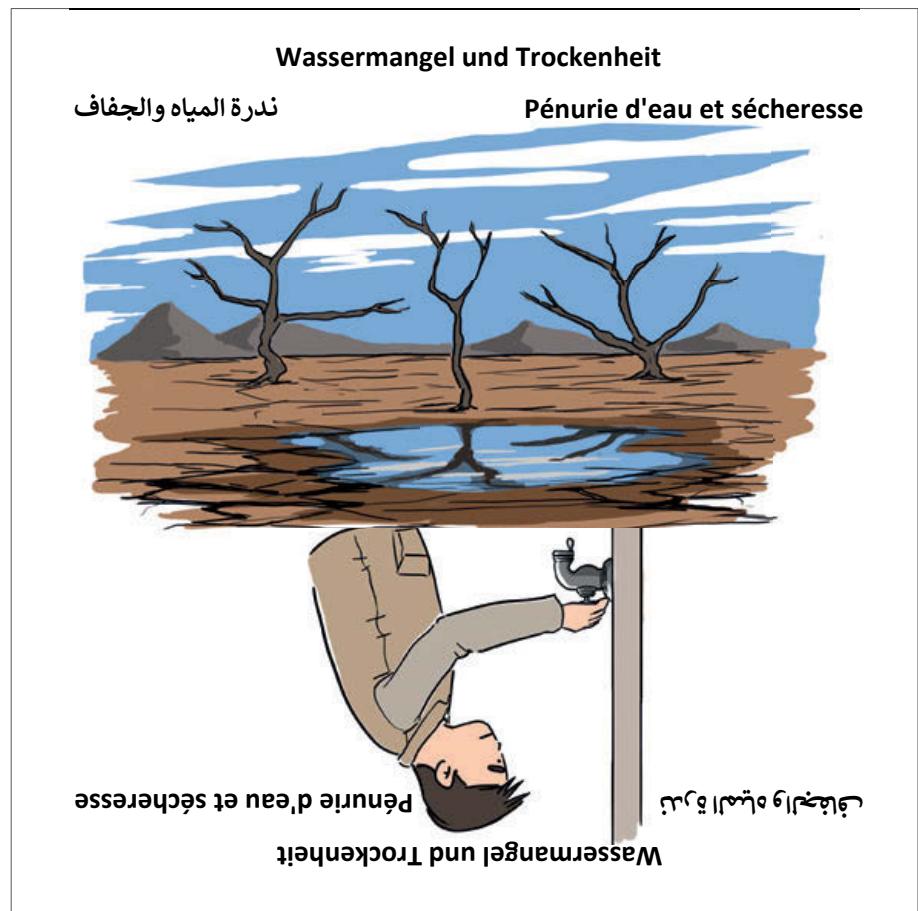
Boycotter l'agriculture conventionnelle

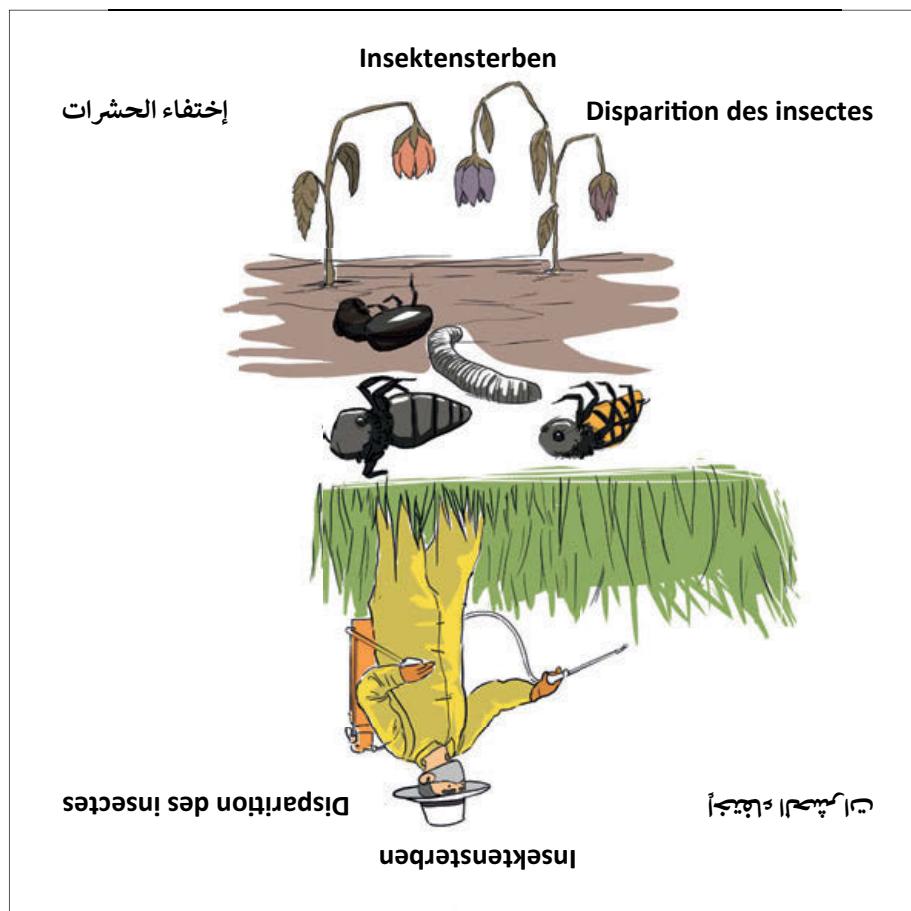
### Tierfreundliche Kleinbetriebe

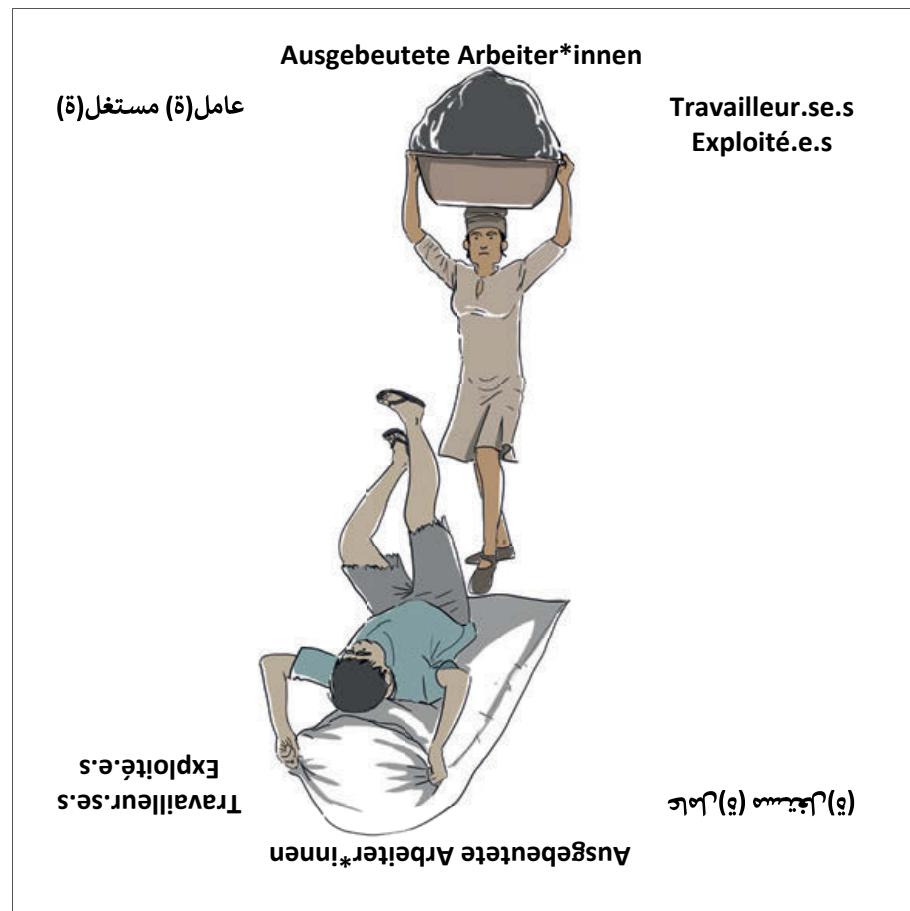
مزارع صغيرة ترقى بالحيوان



Petites fermes soucieuses  
du bien-être animal







**Bojkott von Ausbeuter-Produkten**

مقاطعة منتجات المستغلين

Boycotter les produits issus d'une main d'oeuvre exploitée

**Weniger aber dafür besser**

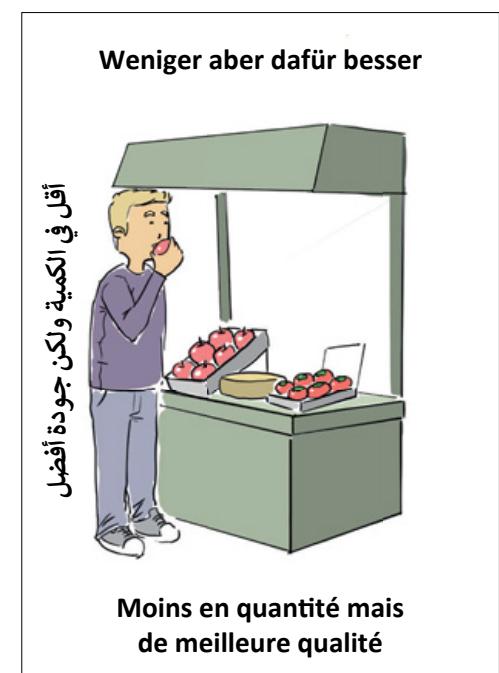
أقل في الكمية ولكن جودة أفضل

Moins en quantité mais de meilleure qualité

**Fairtrade Produkte kaufen**

شراء منتجات التجارة العادلة

Acheter des produits issus du commerce équitable



## Übergewicht und Krankheiten

السمنة والأمراض

Obésité et maladies



## Eigene Energie nutzen

استخدم طاقتك الخاصة



Utiliser sa propre énergie

## regionale Produkte kaufen

شراء المنتجات المحلية



Acheter des produits régionaux

## gesund essen

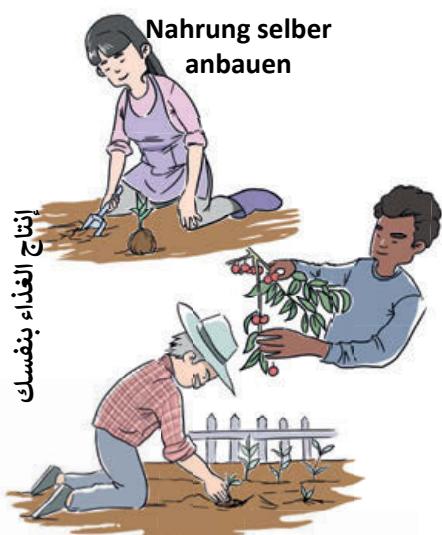
أكل الصحي



Manger sainement

## Nahrung selber anbauen

إنتاج الغذاء بنفسك



Produire de la nourriture soi-même



استخدام الطاقة الحيوانية مثلاً : لجز العشب

Tierenergie nutzen (mähen)

Utiliser l'énergie animal (tondre l'herbe)

استخدم الطاقات المتجدددة

Erneuerbare Energien nutzen

Utiliser les énergies renouvelables

إصلاح الأجهزة

Geräte reparieren lassen

Faire réparer les appareils



