Hello everyone, thank you for being here today and accepting to participate in this workshop. My name is …., the moderator for the game which we will be playing. The aim is to raise awareness regarding the issue of domestic waste and its impact on the irrigation system.

To do this, you are all gathered here as village leaders in a fictitious commune. Each group is led by 2 people, representing one head of village within the commune: there are 4 villages in total, so 8 players playing by group of 2. Your commune is located in the heart of an irrigation system, with many potential and favorable conditions to develop commercial agricultural production to meet domestic and export market demands. Because your commune has sought to make many large-scale concentrated production areas, this has brought high productivity to the commune but also to the province. In fact, in searching of supply areas that meet agricultural export standards, your commune has been certified with an EcoLabel, enabling farmers to sell their vegetables to big surface markets.

However, until recently, this label is about to be withdrawn from the commune due to some criteria that do not meet the standards anymore such as: fertilizers, chemicals, irrigation water and waste management. Therefore, the goal of the game is to make choices in order to keep the EcoLabel.

The evolution of the situation will be represented on the screen, with a general gauge involving several indicators (including the level of pollution and agricultural production) which are, among others, indicators on which the eco-label is based. This means that your group should make choices that will ensure agricultural production at an optimal level, but also limit the level of pollution.

To do this, you would have a variety of action cards that are divided into 3 categories:

- Cards related to waste management

- Cards related to public awareness

- Cards related to agricultural production

But be careful, not only should you take these indicators into account, but also keep in mind that upstream impacts will surely have downstream consequences. It is then necessary that you communicate between leaders.

First of all I will ask you to pick a number. (distribute number)

This number will assign you to a specific village in which you will perform your duties as village chiefs.

a) Session 1: This is for players to familiarize themselves with the action cards and rules in a fast-paced scenario.

b) Session 2: This is when the game takes place.

3 minutes-> choose actions, communicate

2 minutes-> observe the impact of your actions and discuss the consequences.

Bonjour et merci d’être venu ici aujourd’hui et d’avoir accepté à participer à cette séance. Je m’appelles …. , modérateur/modératrice pour la séance d’aujourd’hui. Cette séance se déroulera sous forme de jeu sérieux, ayant pour but de vous sensibiliser à la à la question de la pollution des déchets domestiques et à son impact sur le système d'irrigation.

Pour ce faire, vous êtes tous réunis ici en tant que chefs de village au sein d’une commune fictif.

Malgré cette différence au niveau de l’emplacement, vous aviez tout de même fait beaucoup d’effort en tant que commune, pour enfin acquérir la certification du EcoLabel depuis quelques années. Cette certification vous permet de vendre vos produits dans les supermarchés.

Or, depuis peu de temps, ce label est sur le point d’être retiré à la commune. Le but du jeu est de faire des choix dans le but de le conserver. L’évolution de la situation sera représentée sur l’écran, avec une jauge générale impliquant plusieurs indicateurs (dont le niveau de pollution et de la production agricole) qui sont notamment des indicateurs sur lesquels repose le label écologique. Cela veut dire que devriez faire des choix qui assurera une production agricole à un niveau optimal, mais aussi limiter le niveau de pollution.

Pour ce faire, vous auriez une panoplie de cartes d’actions qui sont divisées en 3 catégories :

* Des cartes liées à la gestion des déchets
* Des cartes liées à la sensibilisation de la population
* Des cartes liées à la production agricole

Mais attention, il faut non seulement prendre en compte ces indicateurs, mais aussi garder à l’esprit que les impacts en amont auront surement des conséquences en aval. Il est alors nécessaire que vous communiquer entre chefs.

Tout d’abord je vais vous demander de piocher un chiffre. (*distribuer chiffre*)

Ce chiffre permet de vous attribuer à un village précis dans laquelle vous allez exercer vos fonctions en tant que chefs de village.

Pour pouvoir vous repérer au fur et à mesure, on vous donnera une feuille sur laquelle vous pouvez noter vos actions chaque année.

a) Session 1 : elle est destinée à permettre aux joueurs de se familiariser avec les cartes d'action et les règles, dans un scénario en accéléré.

b) Session 2 : c'est le moment où le jeu se déroule.

3 minutes-> choisir actions, communiquer

2 minutes-> observer les impacts de vos actions et en discuter des conséquences.