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

Le jeu a pour but de vous sensibiliser 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.

Tout d’abord je vais vous demander de piocher un chiffre.

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

Les villages 1 et 4 se trouvent en amont et les villages 2 et 3, en aval.

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.

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.