**SERIOUS GAME RULES**

**Waste management in Bắc Hưng Hải**

**Goals**: This game aims at raising people’s awareness on the issue of domestic waste pollution and its impact on an irrigation system. It also gives room for innovative ideas for improvement and fosters the social dialogue between different stakeholders implicated in pollution

**Description:** The game follows the evolution of waste management and agricultural production in a fictional territory of a rural commune (*xã*). This commune is divided in four villages (*thôn*), each facing specific issues due to their location either upstream or downstream.

**Players:** The game is played by four groups of two players (8 players in total). Each group represents a head of village and take decisions on actions that will have a local impact in order to reach a goal that is common to the four villages: maintaining the EcoLabel certification. The label is required for farmers to be able to sell their products to supermarkets.

**Game rules:** In order to maintain the EcoLabel certification, there should be an optimal level of agricultural production and a limited level of soil and water pollution on the fictional territory. This means that each village must meet these requirements to secure the EcoLabel certification for the commune. Therefore, all players must coordinate their actions in order to better understand the processes of waste management as well as weight its impacts for an improvement of agricultural productivity.

**Game components:**

* Cards: each group is given a full deck of cards. Each card represents an action related to waste management or agricultural production with a QR code.
* The game relies on two different supports.
  + Material support: based on a board game, it displays the position of the players according to their village in either upstream or downstream and enables them to keep track of the actions that have been taken over the different rounds.
  + Visual support: based on a computer simulation, players are able to observe the consequences as well as the evolution of their actions on the territory.

**Unfolding:**

*Initial hypothetical scenario*:

The players are confronted to an initial situation meant to be critical. They are presented as a general gauge implicating several indicators (level of pollution and agricultural production) on which the EcoLabel is based. The EcoLabel is represented by a threshold, which is close to being taken away from the commune during the first round of the game. Their goal is to make common choices that allow them to keep the label, but more importantly to understand how taking common decisions can be difficult when individual interests interfere.

*The game has 2 sessions*:

1. *Session 1: is meant for players to familiarize with the action cards and the rules, in a fast forward scenario.*

This first session is made both to help players acknowledge the actions that are suggested to them, and to understand the importance of communication in taking actions that affect both environmental and economic aspects.

It consists of 8 rounds which represents 8 years (8 years in total). Each round lasts 1 minute. The groups are not allowed to exchange with each other. However, players among each group can communicate and carry on choosing their actions. The progress as well as the results are shown before moving on to the next round.

Total playing time: 10-15 minutes

1. *Session 2*: *is when the game takes place.*

This session is also played in 8 rounds, but each round lasts 5 minutes. A round in the game represents a year of functioning within the system which they are interacting with. Each round is divided into two phases: first, the groups choose their actions, communicating or not with the other groups, during three minutes. After this time, each group takes the chosen action cards for the year to come and scans their QR codes for the actions to be implemented in the model projected on the wall. Secondly, the groups look at the evolution of the model and discuss the consequences of their actions, both in their village and in the other villages. After two minutes, the next round can begin.

Total playing time: 40-50 minutes

**LUẬT CHƠI**

**Quản lý rác ở Bắc Hưng Hải**

**Mục đích:** Trò chơi nhằm nâng cao nhận thức của mọi người về vấn đề ô nhiễm chất thải sinh hoạt và tác động của ô nhiễm đối với hệ thống thủy lợi cũng như thúc đẩy các ý tưởng cải tiến sáng tạo và đối thoại xã hội giữa các bên liên quan.

**Miêu tả:** Trò chơi mô phỏng diễn biến của việc quản lý rác thải và sản xuất nông nghiệp trên địa bàn của một xã ảo. Xã này được chia thành bốn thôn, mỗi thôn đều có những vấn đề cụ thể tùy vào vị trí của từng thôn ở thượng lưu hay hạ lưu.

**Người chơi:** bốn nhóm, mỗi nhóm hai người (tổng 8 người). Mỗi nhóm đại diện cho một trưởng thôn và đưa ra các quyết định nhằm đạt được mục tiêu chung cho cả bốn thôn là được chứng nhận EcoLabel (Nhãn sinh thái). Người nông dân phải có nhãn này để có thể đưa sản phẩm của mình vào các siêu thị.

**Luật chơi:** Phải duy trì sản lượng nông nghiệp tối thiểu theo quy định và không được vượt quá ngưỡng ô nhiễm (đất và nước) cho phép. Toàn bộ các thôn phải đáp ứng được những yêu cầu này thì xã mới đạt được nhãn Ecolabel. Do đó, người chơi phải phối hợp hành động để hiểu rõ hơn quy trình xử lý rác, cũng như cùng đưa ra các quyết định nhằm nâng cao chất lượng sản xuất nông nghiệp.

**Các dụng cụ dùng cho trò chơi:**

- Thẻ bài: đại diện cho các hoạt động nông nghiệp hoặc xử lý rác thải, mỗi thẻ bài sẽ có một mã QR.

- Mô hình vật lý: bàn chơi bằng giấy giúp người chơi nắm rõ hơn về vị trí của thôn mình, thực hiện và theo dõi các hoạt động đã thực hiện trong suốt các vòng thông qua các thẻ bài.

- Mô hình mô phỏng trên máy tính: dựa trên các mã QR của các thẻ bài, người chơi có thể quan sát diễn biến sau mỗi lần lựa chọn thẻ bài/hoạt động và kết quả của những hoạt động đó.

**Quy trình:**

*Tình huống giả định khi bắt đầu chơi:*

Xã đã đạt được EcoLabel, tuy nhiên mức độ ô nhiễm và sản xuất nông nghiệp đang ở mức không thuận lợi, rất có thể sẽ không đạt được EcoLabel trong năm tiếp theo. Theo đó, người chơi thực hiện các hoạt động bằng cách gắn các thẻ bài trên bảng giấy và theo dõi kết quả trên màn hình để hướng tới mục tiêu tiếp tục duy trì EcoLabel.

*Trò chơi gồm 2 phần:*

a) Phần 1: Phần chơi nhanh giúp người quen làm chơi với các thẻ bài và luật chơi

Phần 1 gồm 8 vòng, mỗi vòng 1 phút đại diện cho một năm hoạt động (tổng 8 năm). Các nhóm tự thực hiện các hoạt động sản xuất nông nghiệp và quản lý rác thông qua các thẻ bài trên bảng giấy, sau đó theo dõi diễn biến và kết quả trên màn hình trước khi chuyển sang vòng mới.

Tổng thời gian chơi: 10-15 phút

b) Phần 2: Phần chơi thực tế

Phần chơi này cũng gồm 8 vòng, mỗi vòng 5 phút đại diện cho một năm hoạt động (tổng 8 năm). Trong đó các nhóm có 3 phút để bàn bạc trong nhóm hoặc trao đổi với các nhóm khác (nếu cần thiết) và chọn dùng các thẻ bài tương tự như phần 1. Sau đó là 2 phút theo dõi các diễn biễn, kết quả trên màn hình và thảo luận trước khi sang vòng mới.

Tổng thời gian chơi: 40-50 phút

**Règles du jeu**

**Gestion des déchets dans Bac Hung Hai**

**Objectifs :** Ce jeu vise à sensibiliser la population à la question de la pollution des déchets domestiques et à son impact sur un système d'irrigation. Il laisse également place à des idées d'amélioration innovantes et initialise le dialogue social entre les différentes parties prenantes impliquées dans la gestion de la pollution.

**Description :** Le jeu suit l'évolution de la gestion des déchets et de la production agricole sur le territoire fictif d'une commune rurale (xã). Cette commune est divisée en quatre villages (thôn), chacun étant confronté à des problèmes spécifiques en raison de son emplacement, soit en amont ou en aval.

**Les joueurs :** Le jeu se déroule avec quatre groupes de deux joueurs (8 joueurs au total). Chaque groupe représente un chef de village et prend des décisions sur des actions qui auront un impact local afin d'atteindre un objectif commun aux quatre villages : maintenir la certification EcoLabel. Ce label est nécessaire pour que les agriculteurs puissent vendre leurs produits aux supermarchés.

**Règles du jeu :** Afin de conserver la certification EcoLabel, il doit y avoir un niveau optimal de production agricole et un niveau limité de pollution des sols et des eaux sur le territoire fictif. Cela signifie que chaque village doit répondre à ces exigences afin de garantir la certification EcoLabel de la commune. Tous les joueurs doivent donc coordonner leurs actions afin de mieux comprendre les processus de gestion des déchets ainsi que de pondérer leurs impacts pour une amélioration de la productivité agricole.

**Composantes du jeu :**

- Cartes : chaque groupe reçoit un jeu complet de cartes avec un code QR derrière chaque carte. Chaque carte représente une action liée à la gestion des déchets ou à la production agricole.

- Le jeu s'appuie sur deux supports différents.

o Un support matériel : basé sur un jeu de plateau, il affiche la position des joueurs en fonction de leur village en amont ou en aval et leur permet de suivre les actions qui ont été menées au cours des différents tours.

o Support visuel : basé sur une simulation informatique, les joueurs peuvent observer les conséquences ainsi que l'évolution de leurs actions sur le territoire.

**Déroulement :**

*Scénario hypothétique initial :*

Les joueurs sont confrontés à une situation initiale censée être critique. La situation est représentée avec une jauge générale impliquant plusieurs indicateurs (niveau de pollution et de production agricole) sur lesquels repose le label écologique. Le label écologique est représenté par un seuil, qui est sur le point d'être retiré à la commune lors du premier tour du jeu. Leur objectif est de faire des choix communs qui leur permettent de conserver le label, mais surtout de comprendre comment prendre des décisions communes peut être difficile lorsque les intérêts individuels interfèrent.

Le jeu se déroule en 2 sessions :

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.

Cette première session est faite à la fois pour aider les joueurs à reconnaître les actions qui leur sont proposées, et pour comprendre l'importance de la communication dans la prise d'actions qui affectent à la fois les aspects environnementaux et économiques.

Elle se compose de 8 tours qui représentent 8 années (8 ans au total). Chaque tour dure 1 minute. Les groupes ne sont pas autorisés à échanger entre eux. Cependant, les joueurs de chaque groupe peuvent communiquer et continuer à choisir leurs actions. La progression ainsi que les résultats sont affichés avant de passer au tour suivant.

Durée totale du jeu : 10-15 minutes

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

Cette session se déroule également en 8 manches, mais chaque manche dure 5 minutes. Un tour de jeu représente une année de fonctionnement au sein du système avec lequel ils interagissent. Chaque tour est divisé en deux phases : d'abord, les groupes choisissent leurs actions, en communiquant ou non avec les autres groupes, pendant trois minutes. Après ce temps, chaque groupe prend les cartes d'actions choisies pour l'année à venir et scanne leurs QR codes pour les actions à mettre en œuvre dans le modèle projeté sur le mur. Ensuite, les groupes regardent l'évolution du modèle et discutent des conséquences de leurs actions, à la fois dans leur village et dans les autres villages. Après deux minutes, le tour suivant peut commencer.

Durée totale du jeu : 40-50 minutes