

Introduction: Effets du réchauffement climatique

Introduction de Klima-Commitment

Voilà une des 3 introductions possibles pour une des parties principales de Klima-Commitment.



Thème	Réchauffement climatique
Type	Jeu de piste en étoile et devinettes
Durée	40 – 90 min.
Âge part.	Eclais (11-14 ans)
Nombre part.	illimité
Nombre mon.	1
Terrain	Terrain difficile à superviser (on doit pouvoir en faire un croquis)
Buts	Introduire dans le réchauffement climatique et apprendre des choses sur ses conséquences

Matériel	1 explication (ce document-ci)
	Carte de termes. Il en faut un par participant (ce n'est pas grave s'il y a des termes à double)
	1x les feuilles de postes / Explications des termes
	Un croquis par participant
	1 stylo
	Ruban adhésif
	Evtl. Des pins (pour fixer des feuilles contres des arbres)

Temps

Préparation	Imprimer les feuilles de poste et les couper en deux, de façon à ce qu'il reste une conséquence par feuille)	5 min. (à la maison)
	Dessiner un croquis, soit sur place, soit à l'aide d'une carte, sur lequel sont inscrit les 13 endroits où tu caches les feuilles (1 par participant, soit en photocopiant avant l'activité, soit en recopiant le nombre exact.	45 min. (sur place / à la maison)
	Disperser les feuilles avec les conséquences du réchauffement expliquées selon le croquis.	45 min. (sur place)

Introduction	D'abord, chaque participant reçoit un croquis et cherche les feuilles de postes dans le terrain. C'est un jeu en étoile, ils reviennent donc après chaque poste trouvé au centre. Il se rappellent de ce qu'ils ont lu auparavant et expliquent le contenu au responsable qui se trouve au centre (la feuille reste accrochée!) Si c'est plus ou moins correct, ce poste est coché sur le croquis du participant par le moniteur.	30 – 60 min.
	Le jeu de piste peut durer jusqu'à ce que tous les participants ont trouvé toutes les explications, ou jusqu'à ce que le première ou la première a tout trouvé ou encore après un temps défini (le responsable peut choisir en fonction du temps qu'il a à disposition) Si tous les participants n'ont pas encore lu toutes les explications, le moniteur lit les feuilles de postes et les participants qui les ont déjà vu les expliquent en vitesse.	
	Maintenant, tous sont assis en cercle (avec beaucoup de participants, formez plusieurs cercles de maximum 20 personnes). Le meneur de jeu colle une feuille avec une conséquence sur le front de chaque participant, sans que le participant ne voit sa feuille. Les participants peuvent désormais poser des questions pour essayer de deviner quelle conséquence est écrite sur son bout de papier. Les autres peuvent répondre par oui ou par non. Si une question est répondue par oui, le participant peut reposer une question. Dès qu'une réponse est non, c'est au tour du suivant. Le gagnant est celui qui découvre en premier ce qui est écrit sur son front. Mais on peut quand même continuer à jouer jusqu'à ce que tout le monde ait trouvé.	10 – 30 min.

Ainsi ce termine cette introduction et tu peux passer à une partie principale