

# Duel Climatique

Partie principale : Jeu sur l'environnement de Klima-Commitment

Une des 3 introductions à Klima-Commitment

devrait être effectuée juste avant le début de l'activité



VEREIN KLIMA COMMITMENT



<b>Thème</b>	Changement climatique
<b>Type</b>	Jeu
<b>Durée</b>	Entre 1h et 1h30
<b>Âge part.</b>	Eclais (11-14 ans)
<b>Nombre de part.</b>	10 – 30
<b>Nombre de mon.</b>	1
<b>Terrain</b>	une surface plane et grande (éventuellement, quelques arbres ou buissons pour le parcours qui peut aussi être complété par des obstacles)
<b>Buts</b>	Être sensibilisé au thème du changement climatique par le jeu

<b>Matériel</b>	1 règle du jeu (= ce document)
	60 balles de ping-pong (par ex. : M-Budget en pack de 10...)
	Bandes du tissu de couleur vert clair d'environ 50cm de long par participant
	Bandes du tissu noires d'environ 50cm de long par participant
	Si besoin à cause du terrain : obstacles pour le parcours
	1 quiz sur l'environnement
	1 quiz sur l'eau
	1 croquis du terrain de jeu
	400m de ruban de sécurtié
	40 harengs (plus éventuellement quelques-uns de réserve), comme des piquets.
	40 bandes du tissu de couleur vert clair (peu importe la couleur et la forme)
	40 bandes du tissu de couleur noire (peu importe la couleur et la forme)

## Temps

<b>Préparation</b>	Tout imprimer : règles du jeu, quizz environnement, quizz sur l'eau	2 min. (à la maison)
	Découper les bandes et lambeaux de tissu	30 min. (à la maison)
	Éventuellement préparer les rubans de sécurité : 32 morceaux de 15m	20 min. (à la maison)
	Installer le parcours par ex. avec les rubans de sécurité : entre les arbres, par dessous les rubans de sécurité tendus entre les buissons, sur les rubans de sécurité tendu entre deux arbres etc.	20 min. (sur place)
	Installer le terrain de jeu selon le croquis. Accrocher les rubans de sécurité à chaque fois avec des harengs. Marquer clairement le milieu du terrain, de telle sorte que ce soit évident où est la partie verte et la partie noire du terrain.	20-40 min. (sur place)

<b>Partie principale</b>	L'animateur explique d'abord le principe du jeu : les participants sont divisés en deux grands groupes distincts (peut être fait en même temps). Les uns sont les arbres, les autres le CO2 (l'animateur demande si tout le monde sait ce qu'est le CO2, si non, il explique brièvement : CO2 est le dioxyde de carbone, un gaz à effet de serre responsable du réchauffement climatique de la Terre. Tous les arbres reçoivent une bande verte pour la faire dépasser du pantalon derrière, tous les CO2 reçoivent une bande noire. Au début, les groupes se placent respectivement sur leur terrain. Il faut rester juste sur son terrain. Le but du groupe des arbres est de transformer les CO2 en arbres et le groupe CO2 doit transformer les arbres en CO2. Quand on touche quelqu'un du groupe opposé avec une balle de ping-pong, il change de groupe. Le but est donc de toucher tout ceux du groupe opposé avec des balles de ping-pong. Le problème est que ce n'est pas si facile de viser loin avec une balle de ping-pong...	5 min.
--------------------------	---	--------

C'est pourquoi chaque équipe peut conquérir du terrain du camp adverse pour pouvoir se rapprocher. On peut gagner du terrain par des petits jeux qui seront expliqués. Ces camps seront ensuite marqués avec des morceaux de tissu vert ou noir afin que ce soit clair que ce terrain appartient à un autre groupe (ainsi au choix plusieurs personnes du groupe peuvent retenir un camp.) Le jeu est fini quand tous les joueurs sont dans un seul groupe ou quand le temps prévu par les animateurs est écoulé.	
Au début du jeu, on joue les premières munitions. L'animateur pose respectivement une question du quizz sur l'environnement (si c'est déjà énoncé dans les principes, poser les 12 questions du quizz sur l'eau). Les groupes peuvent se consulter rapidement et une personne par groupe donne ensuite chaque réponse. Le groupe reçoit 3 balles de ping-pong par bonne réponse. Si toutes les questions ont été répondues, les groupes vont se mettre sur le terrain pour le premier tour.	5 min.
A la première époque (le premier tour), une équipe peut seulement tirer en une seule fois. L'équipe qui a le plus de munition peut commencer, toutes les balles doivent être laissées par terre. Ensuite la seconde équipe tire et toutes les balles doivent être laissées par terre. Ceux qui sont touchés changent d'équipes (et aussi de bande de tissu).	5 min.
Ainsi le premier bilan environnemental est réalisé les deux équipes essayent de conquérir du terrain dans le camp adverse. Cela se passe avec une "prise de foulards". Chacun essaye de capturer des bandes de tissu des adversaires (en la tirant du pantalon). Aussitôt que quelqu'un n'a plus de bande de tissu, il est éliminé. Après 10 minutes, le jeu est fini et on compte combien de bandes de tissu a été remporté par les uns et les autres. Pour 3 bandes de tissu, ils peuvent choisir un morceau de terrain de la partie adverse. Elle est symbolisée par un morceau de tissu de la couleur de l'équipe à qui elle appartient. (S'il y a beaucoup de vent, les morceaux de tissu peuvent être maintenus au sol avec un hareng).	15 min.
Maintenant, chacun retourne dans son terrain, qui a éventuellement été agrandi avec des morceaux de terrain du camp adverse. La seconde époque (le second tour) commence, les balles de pingpong au sol servent de munition. Dans ce tour, chacun tire simultanément et les balles peuvent être ramassées et directement renvoyées. Ceux qui sont touchés, changent directement de camp et de couleur de tissu et reprend le jeu. Après 5 minutes, le tour est arrêté par le meneur de jeu.	5 min.
Maintenant commence le seconde bilan environnemental et c'est possible de gagner à nouveau du terrain sur le camp adverse. Les groupes doivent effectuer un parcours et par 3 parcours effectué, le groupe peut choisir un morceau de terrain et le marquer avec sa couleur. Pour le parcours, ils ont 5 minutes. Naturellement, les membres du groupes doivent le faire en même temps à la queue leu leu de telle sorte que tout le monde court ensemble.	5 min.
Une fois les nouveaux terrains marqués, la troisième époque peut commencer. Tout le monde tire en même temps, les balles peuvent être ramassées et renvoyées. Les touchés doivent changer de camp et continuer à jouer. Après 5 minutes, le jeu s'arrête.	5 min.
Ensuite, ils peuvent gagner de nouveaux terrains pendant le troisième bilan environnemental. Les groupes construisent une pyramide humaine. Par groupe, au plus trois personnes peuvent toucher le sol. Par personne dans la pyramide (inclus ceux qui touchent le sol), le groupe peut choisir un terrain et le marquer avec sa couleur.	5 min.
Maintenant commence la quatrième et dernière époque, et on joue (en même temps et avec les balles), jusqu'à ce que tous les participants soient dans un seul groupe.	15 min

**Ainsi le programme est terminé, merci de l'avoir mené !**

**Vient directement maintenant la conclusion de Klima-Commitment, qui est disponible dans un document séparé sur le site web scout.**