

AQUA HEROES



Les héros de l'eau

**8 ANS
ET +**

**LIVRET
PÉDAGOGIQUE**

**5 JEUX INNOVANTS
SUR L'EAU**



Mentions légales

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Partenaires financiers

Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Partenaires opérationnels

Ce livret a été publié en 2024 comme un support du projet "Games for Goals".
Ce projet est piloté par Le Partenariat.



Ce livret et le jeu Aqua Heroes ont été réalisés avec l'appui des partenaires suivants :



HOCHSCHULE NORDHAUSEN
University of Applied Sciences

Crédits

Amethyststudio, Arthouse, Creative Priyanka, Danaarts, Diluck, Femoza, Foxyimage, Hakuji Haruka, Icons8, Inconsgeek26, KanKhem, KeepIcon, Latamclick, Laura Guzman, Linesartspilot2, Macrovector, Madaniaart, Melvinilham, Puchong, Ranusaban, Roundiconspro, Sans and sons, Simple Glyphs, Sketchify, Sylphcreatives, Theimg, Vesvocrea, YMZ

Table des matières

Le projet "Games for Goals"	<i>p 4</i>
Les ODD et l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale	<i>p 5-6</i>
L'éducation innovante et inclusive	<i>p 7-8</i>
Focus sur l'eau	<i>p 9</i>
Les jeux "Aqua Heroes"	<i>p 10-11</i>
Activité numéro 1 - Le gaspillage	<i>p 12-13</i>
Activité numéro 2 - La pollution plastique	<i>p 14-15</i>
Activité numéro 3 - La pollution chimique	<i>p 16-17</i>
Activité numéro 4 - Les inondations	<i>p 18-19</i>
Activité numéro 5 - La sécheresse	<i>p 20-21</i>
Défi final	<i>p 22-30</i>
Les liens pour le contenu des jeux	<i>p 31</i>

Games for Goals



“Des jeux pour l'éducation à la citoyenneté et à la sensibilisation sur les Objectifs de Développement Durable (ODD)” ou “**Games for Goals**”, est un projet financé par l'Union Européenne à travers son programme Erasmus+. Le projet a été mis en place par un consortium entre des organisations non gouvernementales et des établissements d'enseignement supérieur de 5 pays Européens, et est piloté par l'ONG française Le Partenariat.

Il s'adresse au public scolaire et vise à soutenir les enseignants, les équipes de direction et autres professionnels de l'éducation dans le développement de méthodes d'apprentissage innovantes, et dans l'amélioration des pratiques pédagogiques de l'enseignement primaire. Il vise à atteindre ces objectifs tout en se concentrant sur des sujets liés à la citoyenneté, à la solidarité internationale et au développement durable. Son but final est de déclencher un changement de comportement individuel et collectif vers les Objectifs de Développement Durable (ODD).

Le projet Games for Goals (2022-2025) vise à fournir aux enseignants des activités pédagogiques clés en main (des jeux), un catalogue de ressources et une méthodologie sur l'éducation innovante. Le projet a été mené avec la participation de nombreux acteurs locaux, notamment des enseignants du primaire et des étudiants de l'enseignement supérieur.

Ce livret présente le premier jeu créé par l'équipe de Games for Goals : Aquaheroes ! Pour plus d'informations sur nos autres ressources, voir : www.gamesforgoals.eu



SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

5

L'Agenda 2030 pour le développement durable, qui a été adopté par les États membres de l'ONU en 2015, fournit un schéma directeur commun pour la paix et la prospérité des populations et de la planète, aujourd'hui et à l'avenir. En son cœur se trouvent les 17 Objectifs de Développement Durable (ODD), qui constituent un appel urgent à l'action de tous les pays, développés et en développement, dans le cadre d'un partenariat mondial. Ils reconnaissent que l'élimination de la pauvreté et des autres privations doit aller de pair avec des stratégies visant à améliorer la santé et l'éducation, à réduire les inégalités et à promouvoir des partenariats mondiaux qui soutiennent une croissance économique durable, tout en luttant contre le changement climatique et en œuvrant à la préservation de nos océans, de nos forêts et de notre faune et de notre flore.

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE



Source : <https://sdgs.un.org/goals>

L'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale

L'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale (ECSI), parfois appelée éducation à la citoyenneté mondiale (ECM), est une pratique pédagogique qui trouve ses racines dans l'éducation populaire. L'ECSI encourage les contributions et les échanges authentiques par le biais d'un dialogue positif.

Elle repose sur l'idée que « nous sommes liés non seulement à un pays, mais aussi à une communauté mondiale plus large. Ainsi, en y contribuant de manière positive, nous pouvons également influencer le changement aux niveaux régional, national et local ».

L'ECSI s'inscrit dans une démarche éducative à long terme qui valorise l'intelligence collective et la diversité culturelle, et encourage les participants à agir et à s'engager dans une citoyenneté active. L'idée est de sensibiliser tous les publics aux questions de citoyenneté mondiale.

L'une des principales méthodologies utilisées par l'ECSI est la pédagogie active, qui consiste à placer le participant au cœur de son apprentissage, en partant du principe que c'est en faisant que l'on apprend le mieux.

L'approche de l'ECSI permet de comprendre les grands défis de notre temps (égalité, droits de l'Homme, environnement, etc.). L'utilisation d'outils pédagogiques participatifs crée un environnement d'apprentissage qui favorise les échanges et stimule l'intelligence collective.

L'éducation innovante

7

Le projet "Game for goals" vise à renforcer l'enseignement innovant de la citoyenneté mondiale et du développement durable dans l'enseignement primaire, à travers l'Europe.

En intégrant les objectifs de développement durable (ODD) dans le programme scolaire, les enfants apprennent non seulement à connaître ces objectifs cruciaux, mais développent aussi un sentiment d'autonomie et de responsabilisation.

Le jeu y parvient grâce à une pédagogie ludique, systémique et participative. En jouant avec les ODD, Aqua Heroes rend ces objectifs tangibles et réalistes, encourageant ainsi la participation active et l'engagement des enfants.

Conçu de manière holistique et composé de 5 sous-jeux, Aqua Heroes offre une grande variété d'activités qui requièrent "la tête, le cœur et les mains". Il associe ainsi des pédagogies narratives, artistiques et corporelles à des approches cognitives plus traditionnelles. Cette méthodologie diversifiée garantit une expérience d'apprentissage complète.

Le jeu met l'accent sur la convivialité, encourageant la résolution de problèmes en collaboration et la solidarité entre les élèves. Grâce à cette approche, Aqua Heroes crée un environnement d'apprentissage favorable et engageant, préparant les enfants à devenir des citoyens du monde informés et actifs.

L'éducation inclusive

L'éducation inclusive garantit que chaque enfant, quels que soient ses capacités, ses antécédents ou ses besoins d'apprentissage, peut participer de manière significative aux activités d'apprentissage. Cela correspond aux principes de la Convention des Nations Unies relative aux droits des personnes handicapées (CDPH), qui met l'accent sur le droit à l'éducation inclusive pour tous, et qu'Aqua Heroes cherche à soutenir.

Par conséquent, l'éducation inclusive doit être mise en œuvre de manière à permettre à tous les élèves de participer. C'est pourquoi le jeu a été testé de manière intensive dans des classes européennes afin d'identifier les difficultés et d'affiner sa conception. Cependant, ce type de jeux à imprimer et à jouer en groupe a ses limites, comme le recours à la lecture, les exigences cognitives liées à la compréhension de concepts complexes, le matériel physique moins durable et moins tangible, le manque d'interactivité audio ou numérique, les contraintes de temps et la dynamique de groupe qui peut entraver la pleine participation.

Pour résoudre ces problèmes, les enseignants peuvent appliquer divers cadres pour renforcer l'inclusivité. Par exemple, le cadre des 4-A de l'ONU et la conception universelle de l'apprentissage (UDL) permettent des approches théoriques et pratiques de l'éducation qui facilitent la participation de chaque enfant en reconnaissant ses capacités et ses besoins d'apprentissage uniques.

DISPONIBILITÉ

Imprimer en noir et blanc pour économiser les ressources et faire colorier les enfants ensemble

ACCESSIBILITÉ

- Agrandir et laminer les pièces de jeu tactiles
- Simplifier les instructions (sur la base du concept "facile à lire")
- Créer différentes versions des instructions (audio, bilingue)

ACCEPTABILITÉ

- Intégrer les questions environnementales locales dans le jeu et la réflexion
- Favoriser une atmosphère de groupe positive pour s'assurer que tous les points de vue sont entendus.

ADAPTABILITÉ

- Ajuster la complexité du jeu en adaptant le nombre de tâches à résoudre
- Utiliser un système de binôme pour soutenir différents types d'apprenants.

**MÉTHODE
4A**

Focus sur l'eau

9

6 EAU PROPRE ET ASSAINISSEMENT



L'eau et l'assainissement sont au cœur du développement durable. Cependant, au cours des dernières décennies, la surexploitation, la pollution et le changement climatique ont entraîné de graves tensions hydriques dans le monde entier.

L'objectif de développement durable n° 6, relatif à l'eau et à l'assainissement, faisant partie du Programme de développement durable à l'horizon 2030, constitue le schéma directeur pour assurer la gestion durable et la disponibilité de l'eau et de l'assainissement pour tous.

Chiffres clés

AVANT LA COVID-19

MALGRÉ DES PROGRÈS
DES MILLIARDS DE PERSONNES MANQUENT ENCORE
DE SERVICES D'APPROVISIONNEMENT EN EAU
ET D'ASSAINISSEMENT



2,2 MILLIARDS DE PERSONNES
MANQUENT D'EAU POTABLE
GÉRÉE EN TOUTE SÉCURITÉ
(2017)



4,2 MILLIARDS DE PERSONNES
MANQUENT DE SERVICES
D'ASSAINISSEMENT
GÉRÉS EN TOUTE SÉCURITÉ
(2017)



2 ÉTABLISSEMENTS DE SANTÉ SUR 5
DANS LE MONDE
N'ONT PAS
DE SAVON, D'EAU
DE SOLUTION HYDROALCOOLIQUE
POUR LES MAINS
(2016)



INCIDENCES DE LA COVID-19



3 MILLIARDS
DE PERSONNES
DANS LE MONDE

N'ONT PAS D'INSTALLATION DE BASE
POUR SE LAVÉ LES MAINS À LA MAISON



MÉTHODE LA PLUS EFFICACE POUR
PRÉVENIR LA COVID-19



LA PÉNURIE D'EAU
POURRAIT DÉPLACER

700 MILLIONS DE PERSONNES
D'ICI À 2030



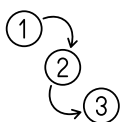
CERTAINS PAYS ONT UN DÉFICIT DE FINANCEMENT
DE 61 % POUR ATTEINDRE LES CIBLES RELATIVES
À L'EAU ET À L'ASSAINISSEMENT

Les jeux Aqua Heroes



Objectifs pédagogiques

- Pendant le jeu, les élèves travaillent ensemble sur un objectif commun de durabilité.
- Les élèves peuvent expliquer les causes et les conséquences des menaces qui pèsent sur l'eau potable, ainsi que les solutions possibles.
- Les élèves partagent leurs réflexions sur leur propre utilisation de l'eau.
- Enfin, les élèves planifient ensemble des actions en vue d'une utilisation durable de l'eau pour toutes les formes de vie dans leur environnement.



Déroulé

- 10' : Présentation du jeu et instructions
- 30' : Temps de jeu en sous-groupes
- 10' : Défi final avec toute la classe
- 15-30' : Discussions



Préparation

Aménagez la salle avec une table centrale (sans chaises) et cinq tables pour les groupes (avec autant de chaises que nécessaire pour tous vos élèves).



Recommandation : Jouez jusqu'à cinq fois avec la même classe, en changeant de groupe à chaque fois.

Les jeux Aqua Heroes

11



SITUATION INITIALE - CONTEXTE

Nos héros sont cinq enfants qui vivent dans différents villages au bord d'une rivière, avec leurs familles et leurs grands-parents. Mais les rivières sont polluées. Les grands-parents racontent souvent des histoires sur comment ces rivières étaient propres et pleines de ressources lorsqu'ils étaient jeunes. Nos héros prennent conscience de l'importance d'une rivière saine et de la façon dont le bien-être de la rivière affecte la faune et la flore ainsi que les personnes qui habitent aux alentours.

Nos héros décident de partir à la recherche de l'origine des problèmes. En chemin, ils devront relever toutes sortes de défis. Heureusement, ils et elles seront aidés par la sagesse de leurs grands-parents et par les êtres qu'ils rencontreront en chemin.

Le but des joueurs est de régénérer le pouvoir des rivières. En chemin, chaque joueur pourrait bien découvrir son propre pouvoir ! Au terme de leur quête, ils devront tous se réunir pour comprendre les causes des problèmes et trouver ensemble des solutions.

Créez 5 groupes et attribuez à chacun d'eux une table et un mini-jeu. Chaque groupe doit commencer par lire sa carte de départ, qui le guidera tout au long de son parcours. Seul un groupe (pollution plastique) n'a pas de carte de départ, il commence simplement à la page 1 de son livret.

Une fois que chaque groupe a fini de relever tous ses défis, il lui est demandé de se rendre sur la table principale. En attendant que les autres groupes aient terminé, ils doivent suivre les instructions pour réfléchir à leur parcours.

ATTENTION : chaque groupe dispose de 30 minutes pour relever tous les défis et atteindre la fin du jeu !

I. Gaspillage



Objectifs pédagogiques

- Les élèves partagent leurs réflexions sur leur propre utilisation de l'eau.
- Ils réfléchissent à la manière de réduire leur consommation d'eau.



Matériel

- Plateau avec 5 maisons (orange, rouge, etc.)
- 5 enveloppes avec un dessin de chaque maison (orange, rouge, etc.)
- 5 lots de cartes de défis (orange, rouge, etc.)
- 1 lot de cartes solutions (orange, rouge, etc.)
- 1 carte de départ



Préparation

- Mettez les cartes de défi dans l'enveloppe de la même couleur.
- Placez les enveloppes de la même couleur sur le plateau avec le dessin de la maison face visible.
- Mettez les cartes solutions en pile, face cachée, à côté du plateau.
- Placez la carte de départ, face visible, à côté du plateau.

Gaspillage

13



Description de l'activité

Au cours du jeu, les élèves vont explorer le village et rencontrer ses habitants. Ils passeront d'une maison à l'autre, mais ils ne savent pas encore dans quel ordre !

Chaque enveloppe représente une maison et comporte un défi à relever. Chaque fois qu'ils relèvent un défi, la carte solution leur indique dans quelle maison ils doivent se rendre ensuite.

Ils doivent commencer par ouvrir l'enveloppe orange pour découvrir pourquoi il n'y a pas d'eau dans le village.



Clés pour piloter le débrief

- Quel est le principal problème du village ?
- Quelles sont les causes du problème ?
- Quelles solutions avez-vous trouvées pour résoudre ce problème ?
- Quelles sont les activités quotidiennes qui consomment beaucoup d'eau ?
- Que pouvez-vous faire pour réduire le gaspillage de l'eau ?
- Pourquoi est-il important de ne pas gaspiller l'eau ?



Aller page 31 pour télécharger les contenus du jeu.

2. Pollution plastique

Max



30MN



Objectifs pédagogiques

- Les élèves réfléchissent à l'impact du plastique dans l'eau.
- Les élèves réfléchissent à la manière de réduire la pollution plastique.



Matériel

- Le livret
- Un stylo et une feuille de papier
- 3 enveloppes de jeu
- Les cartes de mots croisés, de puzzles, d'images, et de quizz



Préparation

- Collez les 3 enveloppes au bon endroit dans le livret.
- Placez les 16 pièces du puzzle dans l'enveloppe A
- Mettez les 6 cartes de questions dans l'enveloppe B
- Placez les 57 objets de la rivière dans l'enveloppe C
- Plastifier les mots croisés
- Placez la carte de départ face visible sur le tapis

Pollution plastique

15



Description de l'activité

En lisant le livret pendant le jeu, les élèves exploreront la rivière du village et découvriront les problèmes posés par le plastique !

Le livret fonctionnera comme un livre d'aventures et invitera les élèves à faire des choix stratégiques ensemble.

Ils commencent par ouvrir la première page du livret et lisent les instructions.



Clés pour piloter le débrief

- Quel est le principal problème du village ?
- Quelles sont les causes de ce problème ?
- Quelles solutions avez-vous trouvées ?
- Quelles sont les activités quotidiennes qui génèrent de la pollution plastique ? Pourquoi et comment ?
- Que pouvez-vous faire pour réduire la pollution plastique ?
- Pourquoi est-il important de ne pas polluer les rivières ?



Aller page 31 pour télécharger les contenus du jeu.

3. Pollution chimique



Sara



30MN



Objectifs pédagogiques

- Les élèves réfléchissent à l'impact de la pollution chimique de l'eau.
- Les élèves réfléchissent aux moyens de réduire la pollution chimique.



Matériel

- Plateau avec des espaces dédiés pour les enveloppes
- 5 enveloppes Tâches
- 5 enveloppes Solutions
- 1 carte de départ



Préparation

- Placez les éléments de chaque tâche, ou les cartes de solutions, dans l'enveloppe correspondante.
- Placer les enveloppes de solutions dans les enveloppes de tâches correspondantes.
- Placer l'enveloppe des tâches au bon endroit sur le plateau, côté numéroté (pollué) vers le haut.
- Placez la carte de départ face visible, à côté du plateau.

Pollution chimique

17



Description de l'activité

Au cours du jeu, les élèves devront effectuer 5 tâches pour comprendre la pollution de la rivière.

Chaque tâche se trouve dans une enveloppe, il faut passer d'une enveloppe à l'autre en suivant les instructions écrites sur chacune d'entre elles.

Lorsque les élèves ont terminé une tâche, ils peuvent retourner l'enveloppe pour rendre la rivière à nouveau propre.

Après avoir résolu toutes les tâches, ils se rendront à la table centrale pour rejoindre les autres joueurs.



Clés pour piloter le débrief

- Quel est le principal problème du village ?
- Quelles sont les causes de ce problème ?
- Quelles solutions avez-vous trouvées ?
- Quelles sont les activités qui génèrent une pollution chimique ? Pourquoi et comment ?
- Que pouvez-vous faire pour réduire la pollution chimique ?
- Pourquoi est-il important de ne pas polluer les eaux ?



Aller page 31 pour télécharger les contenus du jeu.

4. Inondations

Alex

30MN



Objectifs pédagogiques

- Les élèves partagent leurs réflexions sur les causes des inondations.
- Les élèves réfléchissent à la manière de réduire les inondations.



Matériel

- Plateau
- 35 tuiles d'eau
- Les enveloppes de chaque tâche et leur contenu
- 1 carte de départ



PREPARATION

- Placez le plateau au milieu de la table
- Répartissez 30 tuiles d'eau sur les cases du tableau
- Mettez 5 tuiles sur la case supplémentaire correspondante
- Placez chacune des enveloppes Tâches à côté du plateau
- Placez la carte de départ, face visible, à côté du plateau



En ce qui concerne la tâche « Soyez logique », vous pouvez mettre en place quelques tuiles si cela semble trop difficile pour les enfants.

Inondation

79



Description de l'activité

Au cours du jeu, les élèves essaieront de contribuer à réduire l'ampleur des inondations.

L'objectif est de retirer les tuiles d'eau du plateau de jeu afin que les zones autour de la rivière ne soient plus inondées.

Pour chaque tâche réussie, ils peuvent retirer des tuiles d'eau.

Ils doivent essayer d'accomplir autant de tâches que possible pour réduire les inondations. Ce n'est pas grave si toutes les tâches n'ont pas été réalisées dans le temps imparti.



Les clés pour piloter le débrief

- Quel est le principal problème du village ?
- Quelles sont les causes de ce problème ?
- Quelles solutions avez-vous trouvées ?
- Quelles sont les activités quotidiennes qui provoquent des inondations ?
- Que pouvez-vous faire pour aider à réduire les inondations ?
- Pourquoi est-ce important ?



Aller page 31 pour télécharger les contenus du jeu.

5. Sécheresse

Samuel



30MN



Objectifs pédagogiques

- Les élèves partagent leurs réflexions sur les causes de la sécheresse.
- Ils doivent réfléchir aux moyens de réduire la sécheresse.



Matériel

- Un plateau représentant une rivière asséchée
- 17 tuiles de rivière
- 5 lots de 6 cartes : mime/danse, dessin, mot manquant, quiz, mémoire
- 5 règles pour les cartes de défi
- 1 carte de départ



Préparation

- Placez le plateau au milieu de la table
- Placez les tuiles de la rivière à côté du plateau
- Placez chaque lot de cartes en pile, face cachée sur les emplacements correspondants au niveau des cartes
- Posez les 5 cartes consignes, face visible, sur la table
- Placez la carte de départ à côté du plateau

Sécheresse

21



Description de l'activité

Au cours du jeu, les élèves tenteront de faire revenir l'eau dans la rivière en relevant les défis.

Il existe cinq types de défis : Dessin, Mime ou Danse, Mémorisation, Quiz à choix multiples, et Mot manquant. Chaque type de défi comporte 3 niveaux. Plus le défi est difficile, plus l'eau s'écoulera !

Si les élèves ne parviennent pas à relever le défi, aucune tuile ne sera ajoutée pour ce tour-ci, c'est au joueur suivant de tenter sa chance.

L'objectif est de faire en sorte que la rivière coule à nouveau complètement.



Les clés pour piloter le débrief

- Quel est le principal problème de la rivière ?
- Quelles sont les causes de ce problème ?
- Quelles solutions avez-vous trouvées ?
- Quelles sont les activités quotidiennes qui provoquent la sécheresse ?
- Que pouvez-vous faire pour éviter la sécheresse ?
- Pourquoi est-ce important ?



Aller page 31 pour télécharger les contenus du jeu.

Défi final



10MN



Matériel

- Symbole pour le gaspillage : une graine (*métaphore de la connaissance - le contraire de la surconsommation*)
- Symbole de la sécheresse : la terre
- Symbole des inondations : l'eau
- Symbole de la pollution plastique : la bouteille
- Symbole de la pollution chimique : l'engrais naturel



Recommandation : Utilisez des objets réels en plantant une graine avec les élèves, qu'ils pourront voir pousser.



Description de l'activité

Lisez le texte de la page suivante en guise de conclusion pour les 5 jeux. Donnez une tuile symbole à chaque équipe en fonction du jeu auquel elle a joué. Les équipes doivent coopérer pour découvrir dans quel ordre elles doivent rassembler les tuiles et voir ce qui se passera en les assemblant. Les tuiles assemblées forment un objet symbolique (*voir p. 24*).

1. Bouteille en plastique - *comme pot de fleurs*
2. Terre
3. Graine
4. Eau
5. Engrais naturel



Clés pour le débrief

- Qu'avez-vous appris du jeu et du défi final ?
- Pourquoi est-il important de protéger l'eau ?
- Pourquoi l'appelle-t-on l'or bleu ?
- Que pouvez-vous faire à l'école pour protéger l'eau ?
- Qu'êtes-vous prêt à faire dans votre vie pour économiser l'eau ?
- Comment pensez-vous pouvoir influencer votre famille pour qu'elle économise l'eau ?

Défi final

23



Situation finale

Félicitations, les héros de l'eau ! Vous avez relevé tous les défis et reçu des tuiles en récompense. Ils représentent les connaissances et les compétences que vous avez acquises et les actions que vous avez entreprises pour aider à régénérer les rivières.

Après votre long voyage, vous sortez d'une forêt et vous apercevez au loin plein de monde. Vous avez vu des problèmes au cours de votre voyage, ces personnes pourraient-elles être la source des problèmes qui nuisent à vos rivières ? Vous vous mettez en route pour en savoir plus. Au fur et à mesure que vous vous approchez, vous voyez de la fumée sortir des cheminées, des liquides se déverser dans la nature, du plastique et des déchets dans l'eau, des piscines privées immenses, et un lac autrefois magnifique qui n'est plus qu'un terrain vague.

En chemin, vous remarquez que vous n'êtes pas seuls, il y a d'autres groupes d'enfants qui vont dans la même direction. Au fur et à mesure que vous avancez, vous partagez les histoires de votre voyage. Comme vous, ils portent également différents jetons. Vous êtes curieux de savoir ce qu'ils ont. Une fois arrivés, vous décidez de tout partager : une bouteille en plastique, de la terre, une graine, un engrais naturel, et de l'eau. Bien sûr, vos connaissances sur l'utilisation durable de l'eau seront utiles !

C'est votre dernière tâche. Chacun d'entre vous détient une partie du puzzle, la collaboration est donc la clé. Le défi consiste à comprendre comment ces éléments fonctionnent ensemble pour créer un avenir durable pour tous. Lorsque chaque groupe a partagé son jeton et que vous les avez placés dans le bon ordre, quelque chose d'incroyable se produit ! Les gens commencent à changer. Les graines que vous plantez deviennent de magnifiques jardins qui amènent plein de vie. De plus, les habitants comprennent enfin à quel point l'eau est précieuse et essentielle pour tous les êtres vivants. Ils promettent d'en prendre davantage soin.

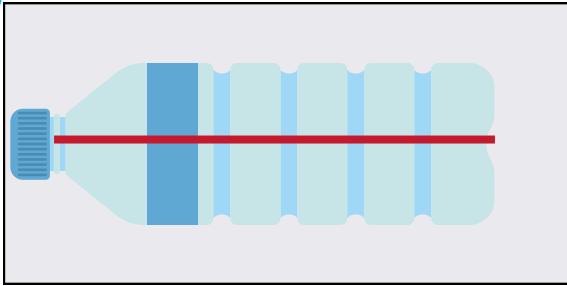
Vous avez appris qu'en travaillant ensemble, en étant courageux et en utilisant vos compétences et vos connaissances, vos actions ont un impact. Vous pouvez maintenant retourner dans vos familles et retrouver des rivières propres et saines.

Merci d'avoir joué à ce jeu, nous espérons qu'il vous a plu ! Au fait, as-tu aussi découvert ton propre pouvoir spécial ? Que peux-tu faire pour aider à faire changer les choses ?

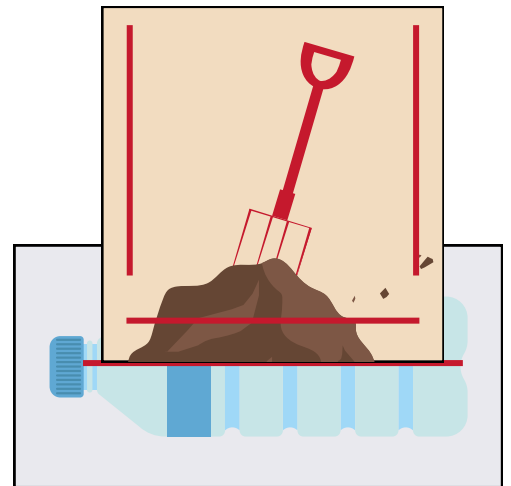
Instructions pour rassembler les tuiles

Découpez le long des lignes rouges
et assemblez les tuiles dans l'ordre
suivant

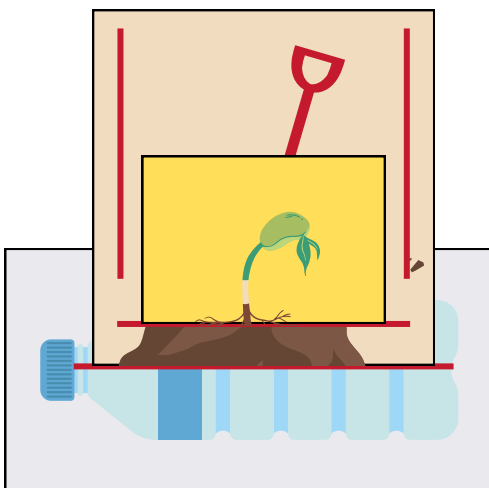
1



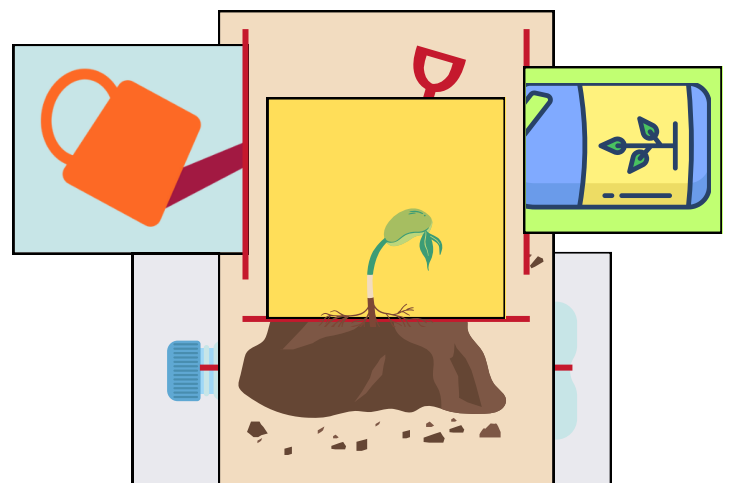
2



3

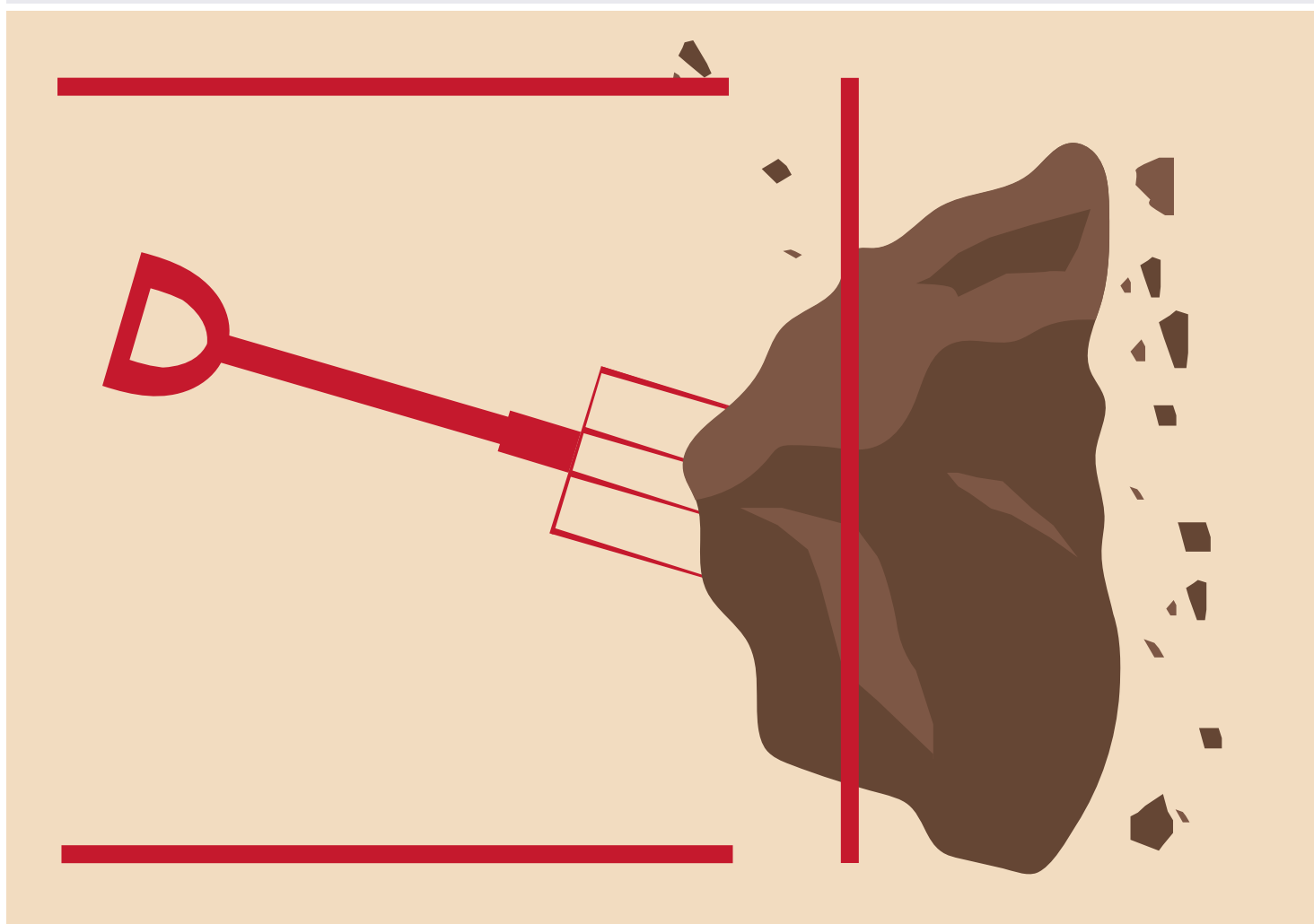
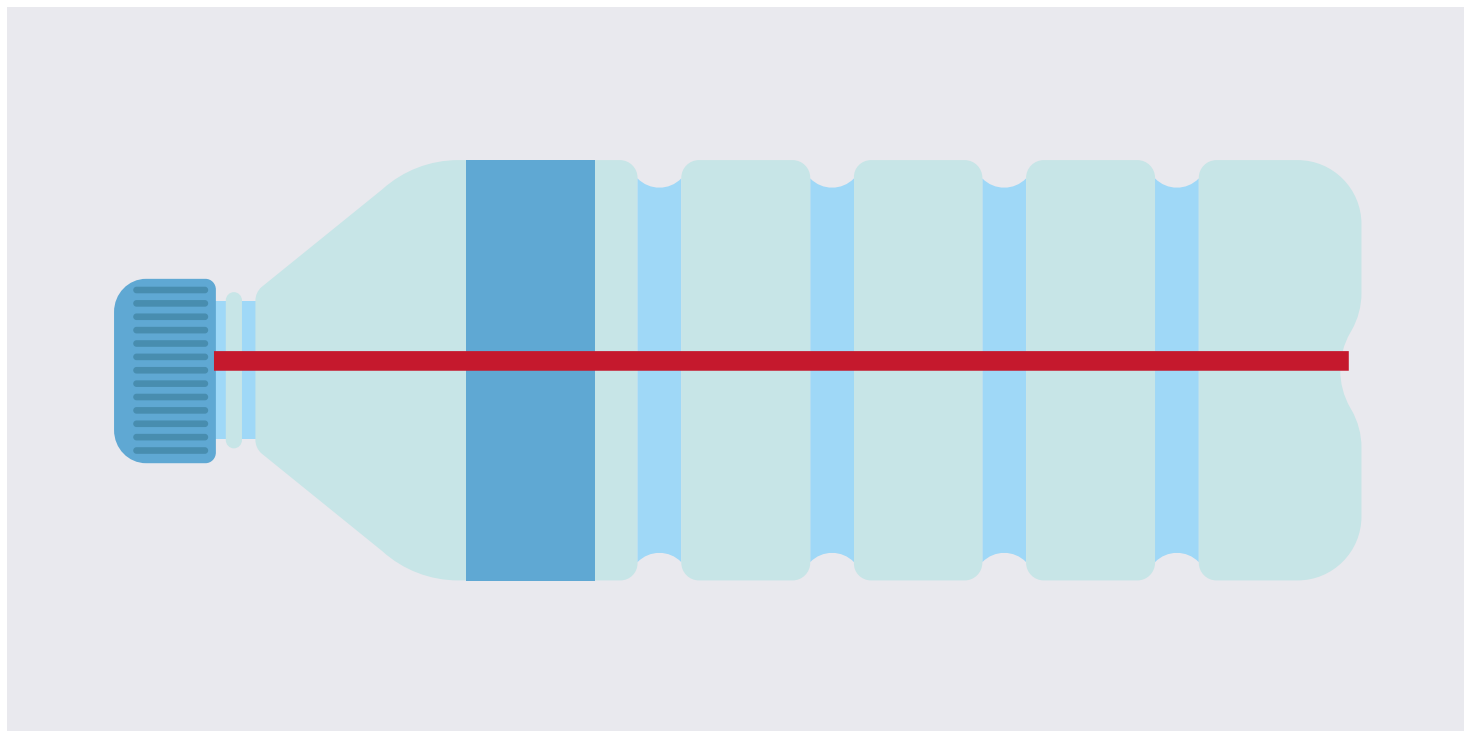


4



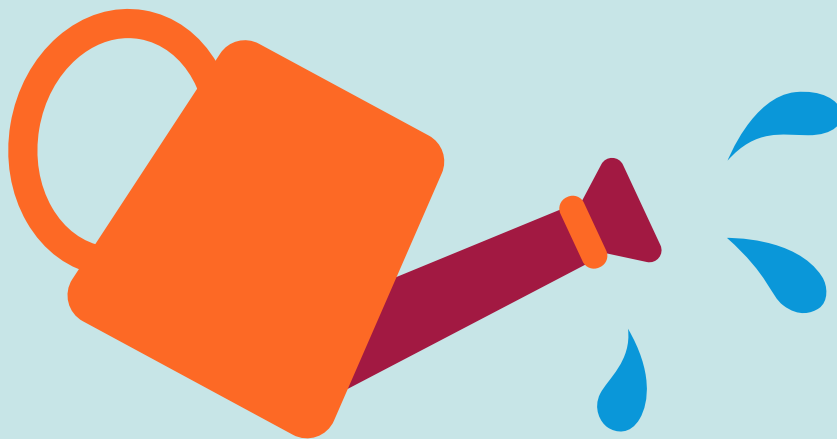
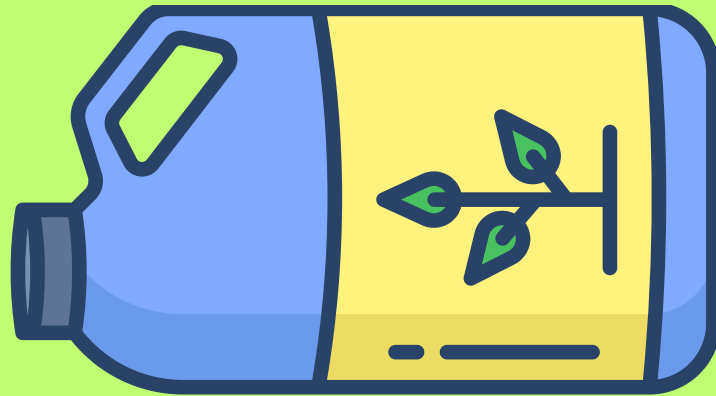
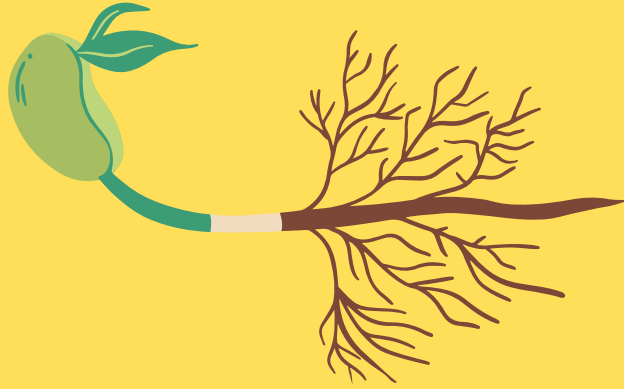
Les tuiles

Découpez les cartes suivantes et donnez-les à chaque groupe pour le défi collectif final



Cette page est là pour vous permettre d'imprimer l'ensemble
du document recto-verso et de découper facilement les
images des dernières pages.

Les jetons



Cette page est là pour vous permettre d'imprimer l'ensemble
du document recto-verso et de découper facilement les
images des dernières pages.

Les récompenses pour les équipes



**Bouteille en
plastique**



**Engrais
naturel**



Connaissances



Eau



Terre

Cette page est là pour vous permettre d'imprimer l'ensemble
du document recto-verso et de découper facilement les
images des dernières pages.



Matériel de jeu

37

Cliquer sur le bouton pour télécharger les contenus de chaque jeu

Gaspillage

Pollution plastique

Pollution chimique

Inondations

Sécheresse

Les versions dans d'autres langues



Cliquer ici pour télécharger ce livret en Néerlandais



Cliquer ici pour télécharger ce livret en Allemand



Cliquer ici pour télécharger ce livret en Anglais



Cliquer ici pour télécharger ce livret en Portugais

Retrouvez tous les contenus de ce projet sur www.gameforgoals.eu

AQUA HEROES



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

