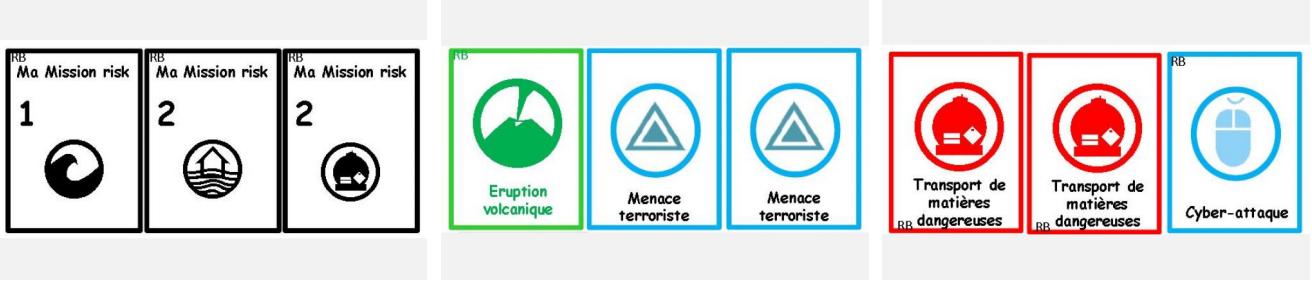
Jeu "Les aventuriers du risk"



Ce jeu de cartes, destiné aux élèves du second degré, permet d'aborder avec eux la notion de risque majeur de manière ludique

Thèmes d'action

- Education (scolaire, périscolaire)

Risques

- Feux de forêt
- Mouvements de terrain et risques volcaniques
- Risques météorologiques
- Risques technologiques

Régions

- France métropolitaine
- Départements d'outre-mer

Organisme

Centre Universitaire Catholique de Bourgogne (CUCB) - Département de l'Institut Supérieur de Formation de l'Enseignement Catholique (ISFEC)

Compétence : Institut de formation

- 69 Avenue Aristide BRIAND 21000 DIJON
- 03 80 73 45 90
- secretariat@cucdb.fr

Référent du projet

BUCAILLE Rachel

Poste : Enseignante et formatrice

- rachel@bucaille.info

Auteur de la fiche

BUCAILLE Rachel

Partenaires et moyens

Technique(s) :

Les cartes ont été réalisées à l'aide du logiciel Microsoft PowerPoint et de la police Aléagram.
L'impression couleur sur feuilles blanches cartonnées a été faite au collège.

Humain(s) :

- Création de l'action : IFSEC (Rachel BUCAILLE) : conception et réalisation du jeu
- Mise en place de l'action : 1 professeur

Financier(s) :

Le coût a été supporté par le collège (l'impression couleur sur carte coûte environ 10 euros/jeu)

En bref

objectif(s) :

- Permettre aux élèves de comprendre la notion de risque majeur
- Aider les élèves à reconnaître différents risques majeurs et leur symbole
- Les aider à regrouper les risques majeurs par grandes familles : risques naturels, technologiques, sanitaires...

Cibles : élèves de 6ème et de 5ème, en lien avec le programme scolaire

Echéancier(s) :

- Conception du jeu : quelques jours
- Test avec des adolescents : sur deux séances d'une heure
- Diffusion: via les sites internet

Description de l'action

Ce jeu, créé par Rachel BUCAILLE, peut être utilisé en classe de 6ème et 5ème "projet sciences" en rapport avec les programmes scolaires.

Les classes bénéficient d'1h/semaine pour explorer un projet.

REGLE DU JEU

Phase 1: identifier les 20 risques majeurs: Séparer les cartes noires « mission » des cartes de couleur. Distribuer à chaque joueur les cartes « mission » sans les regarder (hasard) en nombre égal. Les cartes « mission » ont un chiffre (2,3,5) indiquant le nombre de cartes colorées à obtenir pour remplir la mission. Mélanger le paquet de cartes colorées et le retourner face contre table. Poser les 4 premières cartes du paquet faces visibles sur la table de jeu. Le plus jeune joueur commence. Il peut prendre parmi les 4 cartes visibles 0, 1 ou 2 cartes de son choix en essayant de choisir

celle(s) de sa mission. On retourne alors des cartes du paquet au fur et à mesure que les joueurs se servent. Le premier des joueurs qui remplit ses missions gagne la partie. Remarque: les cartes « je m'informe » sont des cartes joker et remplacent n'importe qu'elle autre carte. Bon jeu ! A l'issue du jeu, on peut alors demander aux élèves d'établir une liste des 20 risques majeurs.

Phase 2: identifier les familles de risques. A partir du jeu, classer les 20 risques en 4 familles. Après vérification (4 couleurs : vert, bleu, orange, rouge) , trouver un nom pour les familles et présenter les résultats dans une tableau. Au l'issue du travail, possibilité de faire une 2eme partie de jeu.

Description de la méthodologie

Ce jeu a été utilisé sur 2 séances (phase 1 puis phase 2) d'une heure juste après avoir travailler la notion de risque majeur avec les élèves.

A partir de ce moment là, nous avons approfondi chacun des risques tout au long de l'année à travers diverses activités (vidéo, lapbook, exposition IFFO-RME...).

A l'issue de l'année, les élèves ont eux-même souhaité réaliser un jeu qu'ils ont nommé **Dobb!e-risk**. Le jeu a été testé en cycle 3 lors d'une journée d'échange CM2-6ème. Quelques parents et élèves ont souhaité télécharger le jeu pour une utilisation en famille

Recommandations

Quelques conseils pour la création d'un jeu : Règle de jeu simple, jeu court type "jeu apéro"

Quelques conseils pour l'utilisation du jeu : donner les consignes en classe entière, faire des groupes de 5 ou 6 élèves maxi (prévoir plusieurs jeux); utiliser une échelle de bruit pour éviter les débordements sonores en classe

Bibliographie

Police aleagram : www.risquesmajeurs.fr

Mots clés

- jeu (13)
- cartes (3)
- risques majeurs (15)

Cibles

- Scolaires 2nd degré

Site WEB

- Site de l'ISFEC Bourgogne - Franche-Comté
- Jeu "les aventuriers du risk"