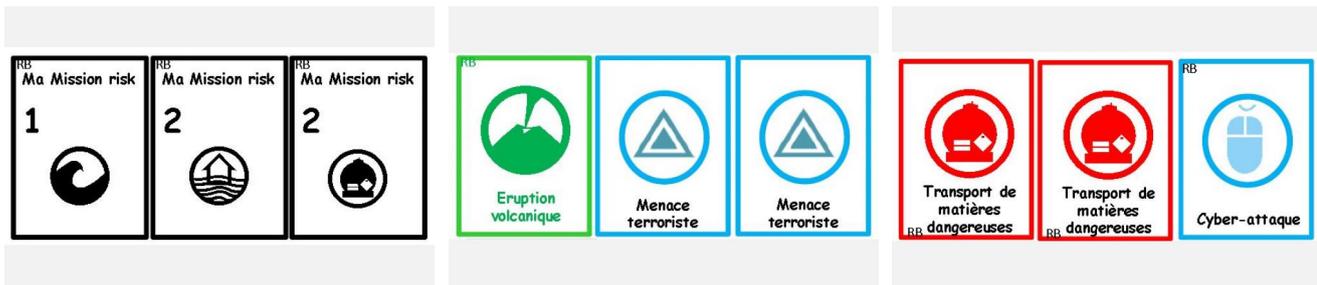


# Jeu "Les aventuriers du risk"



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](mailto:secretariat@cucdb.fr)

## Référent du projet

**BUCAILLE Rachel**

Poste : Enseignante et formatrice

- [rachel@bucaille.info](mailto: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 quelle 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 un tableau. A l'issue du travail, possibilité de faire une 2ème 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 travaillé 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 **Dobble-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](http://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"](#)