Jeu de cartes "Aléa-enjeu-risk"

Approche pédagogique, ludique, permettant aux élèves de mieux comprendre la notion de risque majeur

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) :

Le jeu, composé de 6 planches de cartes, a été réalisé à l'aide du logiciel Microsoft PowerPoint
L'impression couleur sur papier blanc cartonné 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 financier (impression) a été supportée par le collège

En bref

objectif(s) :

- Permettre aux élèves de comprendre la définition d'un risque majeur à partir des familles de 3 cartes
- Aider les élèves à identifier certains risques majeurs
- Travailler sa mémoire en jouant

Echéancier(s) :

- Création du jeu (conception, rédaction de la règle du jeu, recherche d'iconographies) : quelques jours
- Impression, découpage et plastification du jeu de cartes
- Test du jeu avec les adolescents : quelques heures
- Utilisation du jeu en classe : 1H00

Description de l'action

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

Ces "classes sciences" bénéficient d'1H00 par semaine d'accompagnement éducatif sur le thème des risques majeurs.

REGLE DU JEU :

Phase 1 : **Découverte de l'outil**. Distribuer les cartes par groupe de 3 à 5 élèves, les étaler sur la table devant eux. Le but du jeu, lors de cette première phase, est d'associer 3 cartes de la même famille : l'aléa, l'enjeu et le risque. L'enseignant valide les familles au fur et à meusre. Une fois que toutes les familles sont composées, les élèves doivent essayer de rechercher la définition d'un risque majeur par comparaison, puis identifier les 11 risques majeurs.
La définition est ensuite mise en commun puis un rapporteur dans chaque groupe vient au tableau expliquer l'un des 11 risques majeurs identifiés : discussion et débât au sein de la classe.

Phase 2 : **Jeu de mémory**. Etaler les cartes face cachée sur la table. Le plus jeune joueur commence (on tourne par la suite dans le sens des aiguilles d'une montre). Chaque joueur retourne, à son tour, 3 cartes de son choix. Si les 3 cartes appartiennent à la même famille de risque, le joueur conserve ces 3 cartes ; sinon il les retourne et passe son tour. Le joueur suivant fait de même ; et ainsi de suite. Les élèves doivent donc essayer de mémoriser les cartes pour retrouver les familles de risques. Le joueur gagnant est celui qui aura identifié le plus de risques.

Le jeu est diffusé en ligne gratuitement sur plusieurs site internet (voir ci-dessous)

Description de la méthodologie

Ce jeu a été utilisé sur une séance d'1H00 juste après avoir travailler la notion de risque majeur avec les élèves.

Ce jeu a été complété, en classe, par le jeu "Les aventuriers du risk" puis par d'autres activités (vidéo, exposition IFFO-RME, expériences en classe, lapbook...) afin d'approndir les connaissances des élèves sur les risques majeurs, tout au long de l'année scolaire. Quelques élèves et parents d'élèves ont souhaité télécharger le jeu pour une utilisation en famille.

Temps d'utilisation du jeu : 15 min

Le jeu a également été utilisé en cycle 3 lors d'une journée de rencontre entre les élèves de CM2 et de 6ème.

Recommandations

Conseils pour la création d'un jeu : règle du jeu simple, temps de jeu court

Conseils pour l'utilisation de ce jeu : donner les consignes en grand groupe, répartir les élèves par groupe de 2 à 5 joueurs.

Mots clés

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

Cibles

- Scolaires 1er degré
- Scolaires 2nd degré

Site WEB

- Site de l'ISFEC Bourgogne - Franche-Comté
- Jeu "aléa-enjeu-risk"