RISKODROME©

Un jeu destiné aux élèves de 5e dans le cadre de la thématique des risques en géographie et éducation civique

Thèmes d'action

- Education (scolaire, périscolaire)
- Sensibilisation / information préventive

Risques

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

Régions

- France métropolitaine
- Départements d'outre-mer

Organisme

Collège Pierre de Coubertin

Compétence : Education Nationale

- 15, Chemin des Regains - 78460 - CHEVREUSE
- 06 83 14 88 30

Centre National de la Recherche Scientifique - CNRS

Compétence : Organisme public de recherche

- Institut de Physique Nucléaire d'Orsay - 91406 Orsay cedex
- 06 86 31 48 34

Référent du projet

CLAUSELL-AGUT Déborah

Poste : Professeur d'Histoire - Géographie

- deborah.ades@ac-versailles.fr

ADES Yves

Poste : Ingénieur de Sécurité et de prévention des risques (ER)

- ades25220519@gmail.com

Auteur de la fiche

CLAUSELL-AGUT Déborah

ADES Yves

Partenaires et moyens

Technique(s) :

Jeu original réalisé à partir du concept du jeu de 7 familles, à l'aide de ressources personnelles. Le matériel comprend un jeu de 73 cartes, une planche support spécifique et une règle du jeu explicite.

Outre l'idée originale, sa réalisation a nécessité un système informatique (type « PC ») disposant de logiciels de traitement de texte, de P.A.O., d'infographie, de traitement d'image, d'édition vidéo et d'accès à internet, ainsi qu'une imprimante laser couleur avec fonction recto/verso en marge réduite (acceptant les supports épais)et d'un massicot. La planche support nécessite un assemblage précis de 12 formats A4 rigides. Le jeu de cartes est réalisé par impression et découpé sur support épais au format A4 recto verso.

Humain(s) :

› Réalisation : Ce jeu a été imaginé, développé, réalisé et expérimenté par Déborah CLAUSELL et Yves ADES.
› Animation : 2 animateurs pour 30 élèves. De préférence, un enseignant et un spécialiste de la prévention des risques.

Financier(s) :

Les référents ont utilisé leur matériel propre et ont fourni les consommables nécessaires.

Il sera demandé une participation aux personnes souhaitant se procurer le jeu, dépendant de la formule choisie (voir rubrique « recommandations, conseils et remarques »)

En bref

objectif(s) :

› Permettre aux élèves d'appréhender la notion de Risque Majeur de manière ludique
› Mémoriser 72 principes fondamentaux de la maîtrise des risques engendrés par les principaux phénomènes naturels.
› A travers les situations décrites sur chaque carte, les élèves peuvent acquérir les réflexes de base de la maîtrise des risques et, parfois, éviter d'adhérer à certaines croyances erronées mais répandues concernant les risques et leur prévention.

Cible(s) : 10-15 ans – 2nd degré – Collège

Echéancier(s) :

A partir de l'idée initiale jusqu'à la présentation du film de la première session, le développement du jeu aura nécessité un investissement personnel des deux référents d'environ 400 heures sur 3 mois, dont 20 heures pour la conception pure, 100 heures de recherche documentaire, 230 heures de rédaction des cartes et de création graphique, 8 heures de vérification, 10 heures d'impression et de découpe, 6 heures de tests du jeu dans un groupe réduit, 6 heures de, préparation de présentation au Principal du collège et d'animation de la session avec les élèves, 20 heures de montage du film enregistré durant la séance et 5 heures de réunions avec les enseignants et les parents d'élèves.

13/01/2014 lancement du projet
20/01/2014 recherche et choix du concept (jeu de l'oie ? quiz ?, jeu de cartes ? autre ?)
27/01/2014 ébauche du projet (nombre de cartes, type de contenu, définition des « familles » et des étapes)
04/02/2014 inventaire des cartes à créer - recherche bibliographique
10/02/2014 réalisation de la matrice des cartes - début de la construction graphique
17/02/2014 finalisation du fichier des 73 cartes - lancement de l'impression - conception de la planche
11/03/2014 impression et fabrication de la planche
13/03/2014 impression, découpe et finition des cartes
16/03/2014 réalisation de l'étui de rangement des cartes
17/03/2014 expérimentation « privée » en famille
04/04/2014 application à une classe de 5ème du Collège Pierre de Coubertin à Chevreuse avec prises de vues
06/04/2014 montage vidéo du film de l'expérimentation

Description de l'action

Contexte :

En 5ème les programmes de géographie et d'éducation civique invitent à sensibiliser les élèves à la question des risques majeurs en France et dans le monde. De là , nous avons souhaité rendre ce vaste sujet plus accessible aux élèves et leur permettre de percevoir les différences d'exposition, de prévention et de secours qui existent d'une zone géographique à une autre, selon sa situation économique et humaine. Pour ce faire, le jeu nous a semblé un support pertinent.

Règles du jeu :

Basé sur le principe du jeu des « 7 familles », **le RISKODROME ©** est un jeu éducatif destiné à familiariser les élèves de collèges à la maîtrise des risques naturels et technologiques. Il permet aux élèves de 10 à 15 ans, à travers une démarche ludique, de proposer et de mémoriser 72 principes fondamentaux de la maîtrise des risques engendrés par les principaux phénomènes naturels : l'eau, l'espace, le feu, la mer, la neige, la terre, le vent, les virus et les volcans et trois phénomènes liés aux activités économiques de l'Homme : les gaz, le nucléaire et les transports.
L'arbitre du jeu, tuteur ou enseignant, a tout loisir de commenter chaque situation réelle de risque évoquée, de la localiser sur la carte du monde et de la situer dans le temps.

Le jeu a permis aux élèves de replacer les évènements selon quatre axes stratégiques :

› **En général** : le **RISKODROME©** invite les élèves à remettre en question des a priori sur les risques, les techniques de prévention, les conséquences et l'organisation des secours. Cela permet aussi de leur faire découvrir plusieurs évènements réels ayant eu lieu dans le monde. Le questionnement associé à chaque carte porte surtout sur la conduite personnelle à tenir, pour les élèves, en situation de risque.
› **Par famille** : pour compléter une « famille » dans le **RISKODROME©**, il faut réunir simultanément les six aspects de la catastrophe (aléas, population, prévention, évènement, conséquences, secours). Il s'agit donc d'une base à partir de laquelle on peut ensuite bâtir un cours ou même inviter les élèves à réaliser une recherche personnelle.
› **Par éléments de la carte** : chaque carte propose une image, le nom et la date d'un évènement majeur ainsi qu'une question et sa réponse. Il y a ainsi de nombreuses occasions de rebondir pour réaliser une étude de cas. Les évènements sont, pour la plupart, choisis dans la période récente et ayant fait l'objet d'une couverture médiatique ou extraits de situations historiques connues. Beaucoup d'entre eux se sont produits à proximité du collège.
› **Pour finaliser une séance** : comme ce fut le cas lors de l'expérimentation. Les élèves qui avaient travaillé en

classe le sujet ont pu à la fois revoir des notions, en apprendre des nouvelles et préparer ainsi l'évaluation de fin de séquence.

Eléments facilitateurs ?
L'animation par deux personnes, dont un enseignant connaissant personnellement les élèves et un expert en prévention des risques est un plus par l'éclairage particulier que chacun des deux profils est en mesure d'apporter à la classe. La référence à des évènements proches des élèves (période, région) est également recommandée de façon à créer un lien entre les évènements et leur propre expérience.

Freins rencontrés ?
L'intérêt suscité par le jeu auprès des élèves peut conduire ceux-ci à un désire d'exprimer leur expérience personnelle sans retenue. La désignation d'un « maître du silence » à chaque table est impérative.

Description de la méthodologie

Lors de la conception du jeu nous avons cherché à conserver une approche globale de la question des risques majeurs tout en l'illustrant par des exemples concrets qui peuvent être localisés dans le temps et dans l'espace, décrits et expliqués. Pour conserver le caractère actuel de l'information contenue dans les cartes, il est possible de les adapter à la région concernée et de prévoir une mise à jour périodique, prenant en compte les manifestations de risques récentes.

Sur une heure de cours, nous avons réparti les 30 élèves en deux tables de jeu, chacune composée de 4 équipes. A chacune des deux tables, l'animateur a désigné un maître du silence et un maître du temps. Après quelques rapides explications, les élèves ont en main le jeu de façon autonome.

Le côté passionnant du jeu et l'actualité des thèmes abordés ont immédiatement suscité un intérêt enthousiaste de la part des élèves. En contrepartie, les « maîtres du silence » ont eu fort à faire pour éviter un niveau sonore trop élevé.
Cette séance s'est déroulée après un long travail en classe sur les risques.

Recommandations

Il est toujours possible de recréer « son » propre jeu selon les mêmes principes. Toutefois, la charge de travail impliquée (3 mois à 75% d'un plein temps) est difficilement compatible avec une activité d'enseignement.

A l'inverse, on peut essayer d'improviser le jeu en utilisant les supports existants. Toutefois, la bonne connaissance, par l'animateur, des évènements illustrés par les cartes et des centres d'intérêt des élèves nous paraissent essentielles.

Le meilleur compromis est certainement de prendre contact avec les créateurs du jeu afin de définir les modalités optimales, y compris, si besoin, un accompagnement par l'un des référents lors des premières séances.

Bibliographie

- Dossiers et photothèque de l'Institut de Physique nucléaire d'Orsay (CNRS)
- Site internet d'EDF
- Site internet d'ErDF
- Photothèque du site du journal « L'EXPRESS »
- Photographies en accès libre du site « msn »
- Photothèque du site du journal « LA CROIX »
- Photothèque du site du journal « DENVER POST »
- Site internet« AFPILMARS »
- Photothèque du site du journal « LE POINT »
- Site internet « KEYSTONE »
- Photothèque du site de la « BBC »
- Documents publiés par l'IRSN et l'Autorité de Sureté Nucléaire
- Photothèque du site « NATIONAL GEOGRAPHIC »
- Photothèque du site « aquaportal
- Photothèque du site « AIRBUS INDUSTRIES »
- Photothèque du site de la « SNCF »
- Photothèque du site de la «NASA »
- Photothèque du site de « Médecins Sans Frontières »
- Site internet « Stockphoto »
- Photothèque du site du journal « LE MONDE »
- Photothèque du site du journal « SUD-OUEST »
- Photothèque du site de l'AFP
- Photothèque du site de la Sté ANTAR
- Site internet « DART »
- Photothèque du site du CNES
- Photothèque du site du « JOURNAL DU DIMANCHE»
- Photographies publiées par M. LE GUENN sur internet
- Photothèque du site du journal « LIBERATION »
- Photothèque du site du journal « OUEST-FRANCE »
- Photothèque du site du journal « 20 MINUTES »
- etc

Mots clés

- jeu (13)
- 7 familles (1)

Cibles

- Scolaires 2nd degré

Site WEB

- http://blog.crdp-versailles.fr/hgeccoubertin/