Le Jeu de rôle « Inond’Action »

Ce jeu de rôle est un outil pédagogique dans lequel les joueurs doivent aménager une portion de territoire et faire face à des problèmes fictifs inspirés de la réalité. Pour ce faire, ils incarnent des personnages, avec un rôle, des préoccupations et des idées à défendre. À partir de ces éléments, les joueurs doivent simuler une réunion de concertation et trouver des solutions cohérentes d'un point de vue social, environnemental et économique.

Thèmes d'action

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

Risques

- Risques météorologiques

Régions

- France métropolitaine
- Départements d'outre-mer
- Pays étrangers
- Alsace
- Aquitaine
- Auvergne
- Basse-Normandie
- Bourgogne
- Bretagne
- Centre
- Corse
- Champagne-Ardenne
- Franche-Comté
- Haute-Normandie
- Ile-de-France
- Languedoc-Roussillon
- Limousin

- Lorraine
- Midi-Pyrénées
- Nord-Pas de Calais
- Provence-Alpes-Côte d'Azur
- Pays-de-la-Loire
- Picardie
- Poitou-Charentes
- Rhône-Alpes

Organisme

URCPIE de Picardie

Compétence : Accompagnement des territoires et sensibilisation de tous les publics aux problématiques environnementales.

- 33 rue des victimes de Comportet - 02000 MERLIEUX-ET-FOUQUEROLLES
- 03 23 80 03 02
- contact@cpie-picardie.org

Référent du projet

LIÉGEOIS Marie

Poste : Chargée de mission

- m.liegeois@cpie-aisne.com

Auteur de la fiche

FENART Ludivine

Poste : Chargée d'études Risques Majeurs

- l.fenart@cpie-aisne.com

Partenaires et moyens

Technique(s) :

Le jeu comprend un socle commun : 1 guide d'animation, 2 plateaux de jeu, des fiches ressources et deux cartes de la zone inondable. Pour la partie prévention : des cartes acteurs et 16 supports visuels. Pour la partie gestion de crise : des fiches personnages, des cartes événements et deux exemplaires du PCS de la commune.

Humain(s) :

Nous avons souhaité créer un outil concerté avec une démarche collaborative. Des entretiens individuels auprès d'acteurs du territoire picard dont les missions sont liées aux inondations ont été réalisés pour créer un outil pédagogique actualisé, reflet des réalités rencontrées aujourd'hui sur le terrain. En interne le jeu a été conçu par 3 chargés de mission, 1 graphiste et 2 animateurs, tous salariés des CPIE de Picardie. L'illustration de ce jeu de rôle a été confiée à Gaëlle Berthelet, illustratrice dans l'Oise.

Nous avons fait le choix de concevoir ce jeu en concertation avec le plus grand nombre d'acteurs du territoire picard,

spécialistes de la question des inondations (réalisation d'entretiens individuels)
En interne, au CPIE des Pays de l'Aisne, Julie Dossmann et Marie Liégeois ont conçu le jeu avec l'appui collaboratif de l'équipe pédagogique.
Pour les partenaires financiers, il s'agit de la Fondation de France, de la DREAL Hauts-de-France (ex- DREAL Picardie) et l'Agence de l'eau Artois-Picardie.
Nous avions également confié l'illustration de ce jeu de rôle à un prestataire de l'Oise à Gaëlle Berthelet.

Financier(s) :

Ce jeu de rôle a été réalisé avec le soutien financier de l'Agence de l'eau Artois-Picardie, de la Fondation de France et de la DREAL Hauts-de-France. - Fondation de France : 8 000 € - DREAL Hauts-de-France : 4 950€ - Agence de l'eau Artois-Picardie : 8 240€

En bref

objectif(s) :

› Intégrer des connaissances sur les inondations et vulgariser les aspects techniques et réglementaires
› Impulser des processus de dialogue et de concertation sur les territoires soumis au risque d'inondation afin de permettre d'anticiper les conflits d'usage, tensions sur les territoires, soupçons d'opacité divergence d'opinion,…
› Appréhender la question du risque inondation dans toute sa complexité
› Induire une prévention des risques « sereine, adulte, responsable et citoyenne » sur un sujet invitant assez facilement à des comportements anxiogènes, peu adaptés
› Créer un outil transposable à d'autres territoires et, par la suite, à d'autres types de risques majeurs
› Disposer d'un outil utilisable par différents publics (scolaires, grand public, élus et techniciens)

Echéancier(s) :

Ce jeu est sorti au mois de janvier de l'année 2017. Il a fallu 1 an et demi pour le créer.

Description de l'action

Pour sensibiliser aux risques d'inondation, les pédagogues font face aux trois problèmes : - Le manque d'outils pédagogiques disponibles sur ce thème. - Le faible nombre de supports adaptables sur tous les territoires - La rapidité de l'évolution de la réglementation qui précipite l'obsolescence des quelques outils disponibles. Les CPIE de Picardie ont développé un outil actualisé et transposable sur tous les territoires soumis aux inondations par débordement de cours d'eau afin de contribuer au renforcement de la prévention des risques et améliorer le développement d'une culture du risque. Ce jeu de rôle s'inspire d'un outil mis au point par le CPIE des Pays du Vaucluse dans les années 2000. Inond'Action est un jeu de rôle dans lequel les joueurs doivent aménager une partie d'un territoire en prenant en compte des problèmes fictifs inspirés de la réalité. Ils se mettent dans la peau d'un personnage dont la fonction précise en matière de prévention et/ou de gestion de crise est expliquée sur une carte. Il peut être activer de deux manières : en mode « prévention des inondations » ou en mode « gestion de crise ». • Mode « Prévention des inondations » : Les joueurs participent à une réunion de concertation organisée par une Communauté de communes qui cherche à implanter un nouveau quartier composé d'habitations et de commerces de proximité sur son territoire. Plusieurs secteurs sont proposés aux joueurs. Objectifs : se concerter sur le choix du secteur le plus favorable pour implanter un nouveau quartier et réfléchir collectivement aux mesures à prendre pour réduire la vulnérabilité du quartier, mais aussi de la commune face aux inondations. Niveaux de jeu : débutant et confirmé. • Mode « Gestion de crise » Chaque joueur incarne un membre du Poste de Commandement Communal (PCC) d'une commune menacée par la montée des eaux du cours d'eau principal. Objectifs : gérer au mieux l'arrivée de l'inondation sur la commune en limitant les dégâts (matériels, humains et économiques) et en favorisant la résilience de la commune. Niveau de jeu : confirmé.

Éléments facilitateurs : Ce jeu est né dans un contexte d’une forte demande d'outils pédagogiques sur le thème de la prévention des inondations donc en créant ce jeu, nous savions que nous répondions d'emblée à un fort besoin des territoires et des acteurs. De plus, le fait de tester le jeu avec différents acteurs du territoire aux différentes phases de création est un travail bien plus long, mais qui au final nous a garanti un outil vraiment fonctionnel et adapté à toutes les situations en lien avec les inondations. La motivation et l'implication des acteurs concertés qui ont vraiment "joué le jeu" et nous ont fait des retours très pertinents étaient un vrai point positif. Chacun y a consacré du temps sans y être obligé et cette bonne volonté collective a été un réel atout extrêmement précieux pour nous.

Freins : Cette concertation justement (qui est à la fois un frein et un levier) nous a conduit à produire un jeu tout à fait différent de ce que nous avions imaginé au départ, beaucoup plus complet et adapté. Du coup, les devis ne correspondaient plus et le tirage a du être réduit de 60 exemplaires à seulement 20 car au final, nous avons produit 2 jeux en un.

Cibles

- Associations
- Collectivités et élus
- Education nationale
- Enseignements supérieurs
- Etablissements public
- Scolaires 2nd degré
- Services déconcentrés de l'Etat

Site WEB

- www.cpie-picardie.org/cpie/content.aspx?ID=148962