

RIVERMED

Kit d'outils pédagogiques consacré aux inondations, RIVERMED est constitué d'un jeu de rôle, d'une exposition itinérante et d'un cédérom.

Thèmes d'action

- Sensibilisation / information préventive
- Formation (continue, professionnelle)
- Education (scolaire, périscolaire)

Risques

- Risques météorologiques

Régions

- France métropolitaine

Organisme

Union Apare-CME

Compétence : Education à l'Environnement et au patrimoine, prévention des risques, coopération internationale.

- 25 Boulevard Paul Pons 84800 L'ISLE SUR LA SORGUE
- 04 90 85 51 15
- risques@apare-cme.org

Référent du projet

DECOMBE Jean-Marc

Poste : Responsable du Pôle Risques Naturels

- risques@apare-cme.eu

Auteur de la fiche

DECOMBE Jean-Marc

Partenaires et moyens

Technique(s) :

- › Matériels nécessaires pour la création de l'action :

Matière grise, papiers, crayons et feutres.

›

Matériels nécessaires pour la mise en place de l'action :

Mallettes en bois, jetons en bois, dès, plaque en carton plume ou pvc, boîte en bois, jetons en plexiglass ou carton.

Humain(s) :

Partenaires humains :

- › CME/CPIE 84,
- › Cooperativa Erica (Alba-Piémont),
- › Escola de Natura del Corredor,
- › Centre d'educacio ambiental de Santa Marta (Catalogne),

Pour la réalisation du jeu de rôle confiée au CME (aujourd'hui Union APARE-CME), une seule personne, Jean-Marc DECOMBE, a été chargée de sa conception et de son développement.

2 ingénieurs du CAUE de Vaucluse et du cabinet IPS'EAU ont apporté un conseil pour la modélisation des aménagements hydrauliques. La fabrication matérielle a été confiée à un prestataire.

Nos partenaires italiens et espagnols comptaient 4 personnes pour la réalisation d'outils complémentaires (une exposition et un Cd-rom).

Financier(s) :

Partenaires financiers :

- › Union Européenne,
- › Conseil Régional PACA,
- › Ministère de l'Ecologie et du Développement Durable,
- › Agence Méditerranéenne de l'Environnement (Languedoc-Roussillon),
- › Conseil Général de Vaucluse.

Le projet fait suite à un appel d'offre de la DG environnement de l'Union Européenne. Budget 150 000 euros.

Cout d'une malle hors formation 800 Euros. S'adresser au CME pour achat.

En bref

objectif(s) :

› Montrer la complexité du problème de lutte contre les inondations liée aux interrelations historiques et géographiques des différents paramètres déterminants qu'ils soient physiques (relief, végétation, climat...) ou humains (urbanisme, agriculture et forêt, tourisme, industrie, aménagement du territoire...).

› Mettre en évidence les difficultés et la responsabilité des décideurs en matière d'aménagement du territoire.

› Présenter les différents types d'aménagements favorisant ou limitant les crues. Présenter les effets maléfiques mais aussi bénéfiques des crues.

Cible(s) :

Scolaires (à partir du CM1), étudiants, élus et techniciens territoriaux, fonctionnaires d'Etat, chambres d'Agriculture, grand public.

Echéancier(s) :

›

De novembre 1997 à juillet 1998, enquête auprès d'enseignants sur leurs attentes en matière d'outils sur les inondations. Mise en place de la conception et du fonctionnement du jeu.

- › Juillet 1998 : réalisation de la première maquette en interne.
- › Aout à octobre 1998 : réalisation des prototypes en français, espagnol, catalan et italien par une société.
- › Octobre 1998 à novembre 1999 : test des jeux et modifications post test.
- › 2000 : production des 20 premiers exemplaires. 80 aujourd'hui

Description de l'action

Contexte :

Le Centre Méditerranéen de l'Environnement (aujourd'hui Union APARE-CME), qui s'est impliqué depuis sa création en 1989 dans l'éducation aux risques majeurs, a étendu son champ d'action à la réalisation d'outils pédagogiques dans le cadre d'un programme européen réalisé en partenariat avec des associations d'éducation à l'environnement piémontaises et catalanes.

Initié par quatre associations d'éducation à l'Environnement issues des régions de l'arc méditerranéen occidental, **RIVERMED** est un projet qui a pour ambition de permettre aux acteurs de l'éducation à l'environnement de lancer des **projets éducatifs sur les risques naturels en Méditerranée**. Appuyé par un kit d'outils pédagogiques sur les inondations, ce programme est relayé dans les régions par des structures d'éducation à l'environnement formé à la pédagogie appliquée aux risques naturels. Dans le cadre d'un appel d'offre européen le CME/CPIE du Vaucluse (aujourd'hui Union Apare-CME-CPIE84) a conçu le jeu de plateau RIVERMED afin de montrer la complexité du problème de la lutte contre les inondations. Les partenaires du projet ont de leur côté créé un cd-rom et une exposition sur les inondations. Les 3 outils ont été produits en français, italien espagnol et catalan.

Le kit pédagogique RIVERMED est constitué :

- › D'un jeu de rôle – réalisé par le CME

Initialement destiné aux scolaires, il a pour but de rendre ses utilisateurs acteurs d'un espace virtuel traversé par un ensemble de cours d'eau et sujet à des crues d'ampleur variées. Il s'est avéré par la suite efficace pour d'autres publics y compris les élus.

- › D'une exposition itinérante – réalisé par l'Escola de Natura del Corredor et le Centro d'Educacio Ambiental de Santa Marta (Catalogne). Elle existe en 2 exemplaires et peut être prêtée gratuitement sur simple demande.

Constituée de 10 panneaux expliquant l'origine des inondations, ainsi que leurs effets maléfiques et bénéfiques pour l'Homme et pour l'environnement, elle est essentiellement basée sur l'image. Ces panneaux sont à la fois la vitrine et la porte d'entrée de l'ensemble du kit.

›

D'un cédérom – réalisé par la cooperative ERICA (Piémont)

Chaque chapitre du Cédérom correspond à un panneau de l'exposition permettant ainsi un approfondissement des connaissances apportées par les deux autres outils.

Description du jeu de rôle RIVERMED :

Modalités d'utilisation :

- › Un maître de jeu : enseignant, animateur
- › 6 à 18 joueurs
- › Une grande table : le jeu étalé fait 90 x 135 cm
- › Compter 2 heures pour une partie

But du jeu :

Le jeu de rôle est formé d'un plateau qui représente un bassin versant traversé par un cours d'eau. Le plateau est divisé en six parties qui représentent le territoire d'une commune. Chaque équipe est responsable d'une commune et la gère comme un conseil municipal. Pour cela, les équipes reçoivent un carnet communal qui leur indique le plan de développement de leur commune. Le but du jeu est donc pour les équipes de réaliser ce plan de développement en installant les infrastructures demandées (quartiers résidentiel, école, terrains agricoles, industries, etc.), tout en limitant le risque d'inondation pour sa commune.

Déroulement du jeu :

Chaque tour de jeu représente l'écoulement d'une année, les équipes aménagent leur territoire en fonction du carnet communal, grâce au budget municipal fourni au début de la partie. Les infrastructures publiques lui coûtent de l'argent (investissement public) et les infrastructures privées lui en rapportent (prélèvement d'impôts et taxes).

A la fin de chaque tour, le maître du jeu lance un dé qui représente l'aléa inondation. Si le cours d'eau reste dans son lit mineur (représenté en bleu sur le plateau), les communes ne subissent pas d'inondation. Si le cours d'eau s'étend dans son lit moyen (représenté en blanc sur le plateau de jeu), l'ensemble des constructions se situant dans cette zone doivent être réparées. Enfin si le cours d'eau s'étend dans son lit majeur (représenté en jaune sur le plateau), les constructions situées dans cette zone sont à reconstruire. Une grille tarifaire est disponible dans chacun des carnets communaux des équipes et leur indique le coût de la réparation et de la reconstruction de leurs différentes infrastructures. Au fur et à mesure du déroulement du jeu, l'urbanisation du territoire progresse et a un impact négatif sur le risque inondation de certains territoires symbolisé par des pions rouges. Les équipes pour limiter le risque d'inondation en cas de crue peuvent également se munir d'ouvrages spécifiques comme les bassins écrêteurs ou les digues. L'impact positif de ces aménagements sur leur territoire est symbolisé par des pions blancs, mais attention ces ouvrages ont également un impact négatif sur les communes avoisinantes !

La malle a été reproduite et diffusée avec formation dans toute la France, principalement dans le sud.

Description de la méthodologie

- › Conception du jeu et élaboration d'une maquette
- › Réalisation de quelques tests de la part du CME et correction du jeu
- › Edition des échantillons du jeu pour effectuer des tests pilotes dans les différentes régions membres
- ›

- Journée de présentation et formation des autres membres
- › Réalisation des tests pilotes dans toutes les régions
- › Adaptation du jeu en fonction des résultats des tests pilotes
- › Edition définitive du jeu, formation des formateurs

Éléments facilitateurs :

Collaboration de 2 ingénieurs hydrologues et hydrauliciens, coopération d'enseignants pour les tests. Financements européens

Freins rencontrés dans la mise en place du projet :

Définition d'un concept de jeu et de phénomènes décrits répondant aux réalités de 3 territoires différents (PACA, Catalogne, Piémont).

Recommandations

Le succès de l'outil réside en grande partie sur sa nouveauté à l'époque. Les actions de ce type doivent donc être totalement innovantes. Par ailleurs, comme tout projet européen, s'assurer d'une trésorerie initiale suffisante pour avancer les frais vite élevés.

Mots clés

- jeu (13)
- plateau (3)
- jeu de rôle (1)
- Inondation (87)
- bassin versant (4)
- cours d'eau (1)
- aménagement (3)

Cibles

- Scolaires 2nd degré
- Enseignements supérieurs
- Collectivités et élus
- Tout public
- Services déconcentrés de l'Etat

Site WEB

- [Chaine You tube RIVERMED](#)
- [Article de présentation du jeu Rivermed](#)
- [Article de présentation du jeu Rivermed](#)
- [Video "Jouer à Rivermed"](#)
- [Plaquette de présentation](#)