



MINISTÈRE
DE LA TRANSITION
ÉCOLOGIQUE
ET DE LA COHÉSION
DES TERRITOIRES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Feux de forêt et de végétation & Pluie et inondation



ATELIER « BOÎTE À RISQUES »

GUIDE D'ANIMATION

FEUX DE FORÊT ET DE VÉGÉTATION & PLUIE ET INONDATION

Les pluies intenses sur le pourtour méditerranéen ont déjà causé des décès et des dégâts matériels considérables, de même que les feux de forêt et de végétation chaque été. Pour les prévenir et se protéger de ces risques naturels, il est indispensable de connaître et d'adopter certains bons réflexes.

Adopter ces bons réflexes peut sauver des vies.

Ces réflexes peuvent s'apprendre dès le plus jeune âge : tentez de les reconnaître de manière ludique avec la "Boîte à risques".

Professeurs, éducateurs, parents... : cet outil est à votre disposition pour aborder, de façon ludique, les deux risques naturels les plus présents en France (Hexagone et Corse), le risque de feux de forêt et de végétation et le risque de pluie et d'inondation.

Collégiens et lycéens, emparez-vous de cet outil et devenez acteurs de votre propre sécurité !

La "Boîte à risques" se joue par groupe de 4 à 6 joueurs, avec un adulte qui sera animateur du jeu. Les joueurs peuvent avoir entre 12 et 16 ans. Le jeu se joue en une trentaine de minutes, puis nécessite une quinzaine de minutes de décryptage pour revenir sur les réponses des joueurs.

La "Boîte à risques" est un dispositif ludique développé par le ministère de la Transition écologique et de la Cohésion des territoires dans le cadre de la journée "Tous résilients face aux risques".

Depuis 2022, le 13 octobre de chaque année est consacré à la journée nationale de la résilience. Elle est l'occasion d'organiser des actions de sensibilisation aux risques naturels et technologiques sur l'ensemble du territoire français.

SOMMAIRE

INSTALLATION	4
DÉROULÉ DE L'ATELIER "BOÎTE À RISQUES"	6
Scénario initial	6
BOÎTE FEUX DE FORÊT ET DE VÉGÉTATION	7
1/ Ouverture de la boîte feux de forêt et végétation :	8
2/ Les énigmes de la boîte feux de forêt et de végétation	11
- ÉNIGME N°1 (NAPPE) : <i>"Comment éviter les départs de feux ?"</i>	12
- Les réponses à l'énigme n°1 (nappe)	12
- ÉNIGME N°2 (ANAMORPHOSE) : <i>"Que faire en cas de départ de feu ?"</i>	14
- Les réponses à l'énigme n°2 (anamorphose)	15
- ÉNIGME N°3 (LOGIQUE ET PLACEMENT DE TUILES) : <i>"Comment protéger son habitation en cas de départ de feu ?"</i>	17
- Les réponses à l'énigme n°3 (logique et placement de tuiles)	18
- ÉNIGME N°4 (PUZZLES) : <i>"Comment anticiper et protéger son habitation ?"</i>	20
- Les réponses à l'énigme n°4 (puzzles)	20
3/ Le débriefing de fin boîte feux de forêt et végétation	21
BOÎTE PLUIE ET INONDATION	23
1/ Ouverture de la boîte pluie et inondation :	23
2/ Les énigmes de la boîte pluie et inondation	26
- ÉNIGME N°1 (KIT D'URGENCE 72H) : <i>"Comment se préparer de manière adaptée à une alerte inondation ?"</i>	27
- Les réponses à l'énigme n°1 (kit d'urgence 72h)	28
- ÉNIGME N°2 (VIGICRUES) : <i>"Comment rester vigilant face aux risques de crue ?"</i> ...	29
- Les réponses à l'énigmes n°2 (Vigicrues)	29
- ÉNIGME N°3 (JEU DE MÉMOIRE) : <i>"Quels sont les réflexes à retenir en cas d'inondation ?"</i>	32
- Les réponses à l'énigmes n°3 (jeu de mémoire)	32
3/ Le débriefing de fin boîte pluie et inondation	33
VERSIONS IMPRIMÉES DES ÉNIGMES	33

La "Boîte à risques" est déclinée sur deux risques naturels : les feux de forêt et de végétation, et les pluies et les inondations. Il existe une version de chacune de ces boîtes en bois et une version imprimable, disponible gratuitement sur le site Internet du ministère de la Transition écologique et de la Cohésion des territoires.

INSTALLATION

1/ Inventaire

● Boîte feux de forêt et de végétation :

- 1 fascicule de jeu feux de forêt et de végétation
- 1 affiche de la campagne feux de forêt de végétation (si possible)
- 1 boîte en bois feux de forêt et de végétation*
- 1 nappe pour l'énigme n°1 (ou feuilles imprimées en format A4)
- 2 éléments (disque + plateau) pour l'énigme n°2
- 1 plateau + 7 tuiles (5 textes et 3 icônes) + cache avec 3 trous pour l'énigme n°3
- 3 puzzles de 16 pièces pour l'énigme n°4 + 2 plateaux

*élément non nécessaire pour la version imprimée

● Boîte pluie et inondation :

- 1 fascicule de jeu pluie et inondation
- 1 affiche de la campagne pluie et inondation (si possible)
- 1 boîte en bois pluie et inondation*
- 18 tuiles "kit d'urgence 72h" pour l'énigme n°1
- 4 languettes trouées + 1 cadre pour l'énigme n°2*
- 9 paires de tuiles (18) pour l'énigme n°3

*élément non nécessaire pour la version imprimée

VERSION DE LA BOÎTE IMPRIMÉE :

La languette trouée et le cadre de l'énigme sont remplacés par une anamorphose.

2/ Mise en place

1. L'ensemble des éléments constituant les énigmes se trouve à l'intérieur de la boîte. Il faut s'assurer que la boîte n'est pas ouverte et que les roues sur les 4 faces de la boîte ont été tournées (un système interne à la boîte permet de la tenir fermée jusqu'à ce que les 4 roues soient correctement tournées).

2. En plus de la boîte, il faut fournir un fascicule de jeu correspondant par équipe, qui va servir aux joueurs pour noter les bons réflexes qu'ils auront trouvés. Ce fascicule peut être déposé sur la table.
3. Mettre une affiche de la campagne de prévention dans la salle.

VERSION DE LA BOÎTE IMPRIMÉE :

Dans la version imprimée du jeu, il n'y a pas de boîte à ouvrir. Pour débiter le jeu et avoir accès aux énigmes, il est nécessaire de répondre aux 4 questions du fascicule de jeu (page4 - FICHE SPÉCIFIQUE - BOÎTE IMPRIMÉE OUVERTURE DE LA BOÎTE).

DÉROULÉ DE L'ATELIER "BOÎTE À RISQUES"

Pour ajouter un défi supplémentaire à cet atelier, il est possible de mettre en scène le jeu.

Proposition de scénario initial (pour les 2 risques) :

Animateur/trice : *"Bienvenue ! Si vous êtes ici, c'est que nous avons besoin de votre aide pour retrouver tous les bons réflexes à avoir en cas de feux de forêt et de végétation et/ou en cas de pluie et d'inondation !*

Nous venons de recevoir un appel d'un département français. Le message est clair : ils ont besoin de vous pour leur transmettre rapidement un maximum de bons réflexes car ils subissent actuellement un feu de forêt et de végétation / un épisode de pluie intense.

Les experts sur ce risque ne sont pas disponibles, mais rassurez-vous, nous avons ici-même des boîtes à risques qui devraient vous permettre de trouver les réponses ! Êtes-vous prêts à nous aider à mener à bien cette mission ?

Vous avez 30 minutes maximum !

Au bout de ces 30 minutes, nous ferons un point sur vos trouvailles et nous nous mettrons d'accord pour apporter les réponses au département pour les aider à passer cette crise ! "

En option, s'il n'y a qu'une seule boîte : chaque groupe peut aller voir la boîte, puis retourner autour de son fascicule de jeu pour chercher les réponses avant de venir les tester sur la boîte.



BOÎTE FEUX DE FORÊT ET DE VÉGÉTATION

1) Ouverture de la boîte feux de forêt et végétation :

Les groupes de joueurs/euses cherchent les réponses aux 4 énigmes pour ouvrir la boîte en s'aidant du fascicule de jeu mis à disposition (se référer aux 3 premières pages). Une fois les roues déverrouillées sur chaque face, les joueurs demandent à l'animateur/trice de venir vérifier les réponses ensemble.

VERSION DE LA BOÎTE IMPRIMÉE : Les joueurs/euses doivent répondre à la fiche spécifique - "Boîte imprimée : ouverture de la boîte". Les questions sont exactement les mêmes que pour la boîte en bois. Une fois que les joueurs/euses pensent avoir trouvé les bonnes réponses, ils doivent appeler l'animateur/rice afin de valider les réponses et de passer à l'étape suivante.

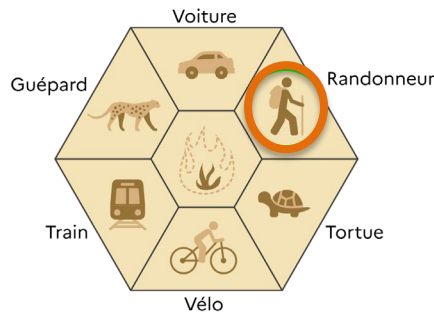




Les réponses aux énigmes d'ouverture de la boîte :

Les joueurs/euses doivent s'aider de leur fascicule (3 premières pages) tout en manipulant la boîte :

1. "À quelle vitesse moyenne un feu se propage-t-il ?" : **Randonneur**

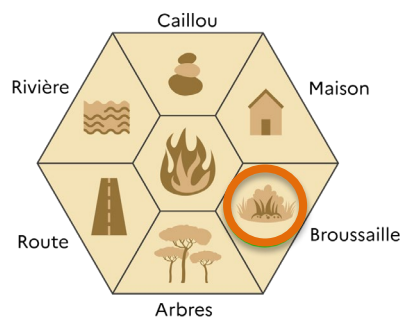


Réponse dans texte de prévention (1ère page du fascicule de jeu) :

"[...] La vitesse de propagation dépend de plusieurs facteurs (nature des sols, type de végétation, configuration du sol, etc.). **En moyenne, en moins de 10 minutes, le front de flammes peut parcourir un kilomètre** et donner naissance à un feu incontrôlable, qui se propage et atteint les forêts, les habitations, etc. [...]"

La réponse est donc le randonneur. Comme le précise le texte, la vitesse de propagation dépend de plusieurs facteurs (vent, types de végétation, configuration du terrain, nature des sols, etc.) mais en moyenne, le feu se propage à la vitesse d'un marcheur (6 km/h).

2. "Quel élément à proximité de la forêt et de la maison est susceptible d'aggraver un feu ?" : **Broussaille**



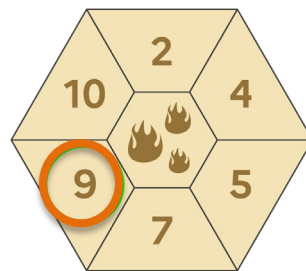


Réponse dans le texte de prévention (1ère page du fascicule de jeu) :

"[...] La végétation s'assèche et est plus sensible au feu. La moindre étincelle ou la moindre braise deviennent dangereuses et peuvent générer une flamme : un mégot ou un barbecue mal éteint, une étincelle lors de travaux ou de feux d'artifice peuvent être à l'origine d'un feu dans l'herbe et les broussailles. [...]"

La réponse est les broussailles. Un feu de végétation démarre du sol. Les éléments fins de la végétation s'enflamment (herbes, broussailles, petites branches, aiguilles, etc.) et le feu se propage aux arbustes et branches mortes plus proches du sol et se développe vers les cimes des arbres.

3. "Sur 10 feux de forêt, combien sont d'origine humaine ?" : 9



Réponse dans l'affiche de prévention (1ère page du fascicule de jeu) :



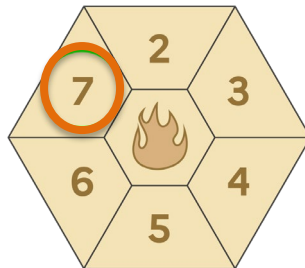
La réponse est 9 feux sur 10. La moitié de ces feux est d'origine accidentelle. C'est pourquoi il est nécessaire d'adopter les bons réflexes pour éviter d'être



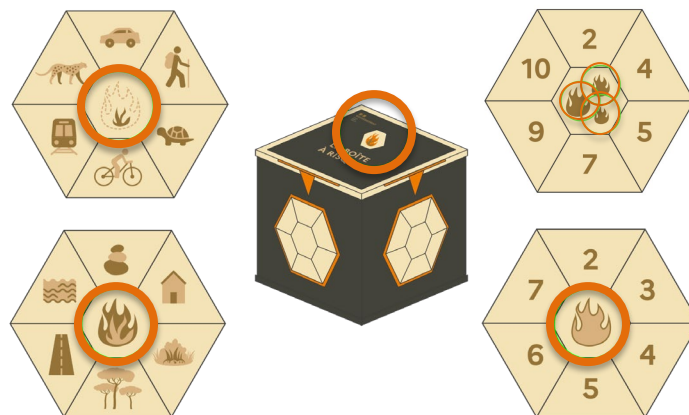
à l'origine d'un incendie.

Question bonus : "Si 9 feux sur 10 sont d'origine humaine, quelle peut être l'autre cause d'un départ de feu ?" Réponse : **la foudre** !

4. "Combien de fois trouve-t-on cette forme (flamme) sur la boîte ?" : 7



Réponse sur les faces du cube (2ème page du fascicule de jeu) :



La réponse se trouve sur les différentes faces de la boîte : il y a 6 fois le symbole sur les 4 faces et 1 fois le symbole sur la face du haut de la boîte.



2) Les énigmes de la boîte jeux de forêt et de végétation

Une fois la boîte ouverte, les joueurs/euses accèdent aux énigmes qui se trouvent dedans.

Afin de rendre naturelle la succession des énigmes, il est recommandé de suivre cet ordre de jeu :

- 1) Nappe
- 2) Anamorphose
- 3) Logique et placement des tuiles
- 4) Puzzles





Énigme n°1 (nappe) : "COMMENT ÉVITER LES DÉPARTS DE FEUX ?" *

Tout d'abord l'animateur/trice doit aider à dérouler la nappe :



Une fois la nappe installée, les joueurs/euses doivent retrouver les 3 coordonnées (lettre, chiffre) qui correspondent aux bons réflexes et les noter dans leur fascicule de jeu.

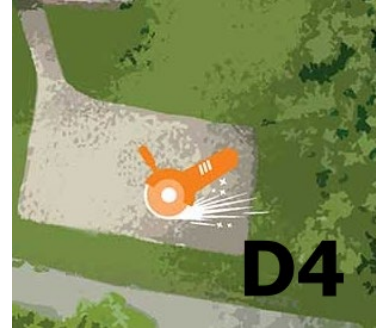
Les réponses à l'énigme n°1 (nappe) :

Les éléments à trouver sont :

Le barbecue bien positionné sur une terrasse, loin de la végétation sèche (COORDONNÉES : B1)

Le mégot de cigarette dans un cendrier (COORDONNÉES : A3)

Les travaux sur une terrasse, loin de la végétation sèche (COORDONNÉES : D4)



Messages pédagogiques :

Pour rappel, en période de canicule, de sécheresse ou de vent fort, la moindre étincelle peut être à l'origine d'un incendie. Pour éviter une catastrophe, il est impératif d'éviter toute action pouvant entraîner des braises et étincelles proches de la végétation.

Comment éviter les départs de feu ?



Feu et barbecue

J'organise les barbecues chez moi, sur une terrasse et loin de la végétation qui peut s'enflammer.



Cigarette et mégot

Je jette mes mégots dans un cendrier. Si je fume dans ma voiture, je reste vigilant : les cendres incandescentes peuvent partir depuis une fenêtre ouverte.



Travaux et étincelles

Je réalise mes travaux loin de la pelouse et des herbes sèches et je prévois un extincteur à portée de main en cas de départ de feu.

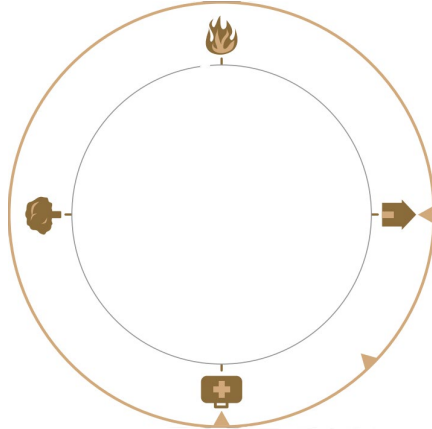
VERSION DE LA BOÎTE IMPRIMÉE : Les joueurs/euses disposent d'une version imprimée de la nappe qu'ils doivent assembler de sorte à former un espace vert correspondant à l'énigme. Une fois la nappe installée, les joueurs/euses doivent trouver les 3 coordonnées et noter les bons réflexes dans leur fascicule de jeu.



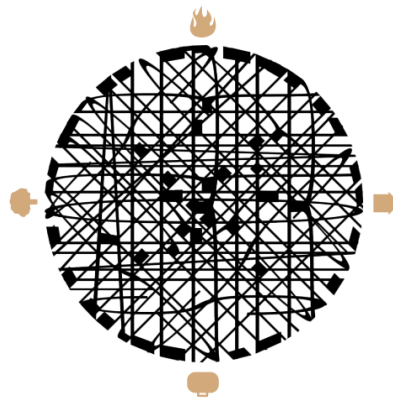
Énigme n°2 (anamorphose) : "QUE FAIRE EN CAS DE DÉPART DE FEU ?"

Pour cette énigme, les joueurs/euses reçoivent deux éléments :

Un plateau avec des symboles :



Un disque avec des symboles :

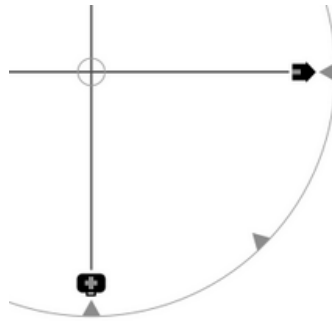




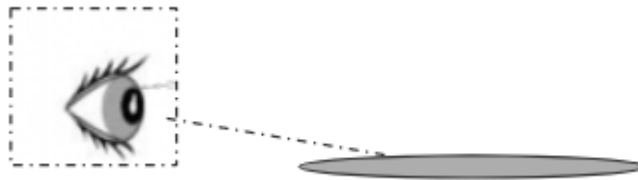
Les réponses à l'énigme n°2 (anamorphose) :

Première étape, les joueurs/euses doivent comprendre qu'il faut faire coïncider les paires de symboles des deux plateaux, en les superposant, comme sur le schéma ci-dessous.

Cela donne les 3 angles d'où il faut regarder pour voir les 3 réflexes-clés à adopter en cas de départ de feu.



L'astuce est de regarder de loin et placer le cercle horizontalement, en se mettant en face à chacun des 3 repères.



Idées d'indices pour l'animateur/trice : "Parfois, on a trop le nez sur la solution"

Les bonnes réponses sont donc dans cet ordre :

1. Alerter **2. Se protéger** **3. S'informer**



Alerter

Témoin d'un début d'incendie, je donne l'alerte en appelant le 112, le 18 ou le 114 (personnes malentendantes) et j'essaie de localiser le feu.



Se protéger

Je me mets à l'abri dans une habitation en attendant l'intervention des secours. La voiture n'est pas un abri sûr car elle pourrait s'enflammer.



S'informer

Je reste informé de la situation et me conforme aux consignes des secours et/ou de la mairie.



Messages pédagogiques :

En cas de départ de feux, le numéro d'alerte est le **112**, numéro de téléphone réservé aux appels d'urgence et valide dans l'ensemble de l'Union européenne.

Le **18** est le numéro d'appel direct en France.

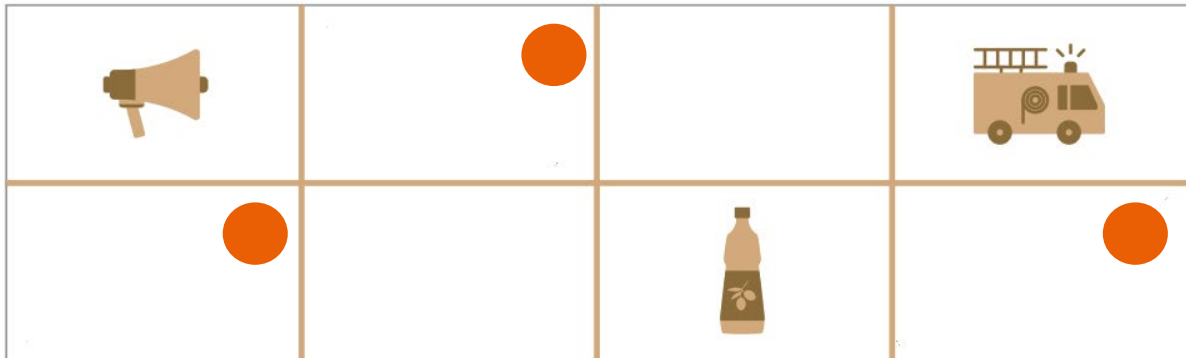
Le **114** est le numéro d'appel pour les personnes malentendantes.

VERSION DE LA BOÎTE IMPRIMÉE : Les joueurs/euses disposent d'une version imprimée de l'anamorphose. Ils doivent essayer de comprendre à quoi correspondent les symboles et comment trouver le bon message, de la même manière que pour la version physique de l'énigme.








Énigme n°3 (logique et placement de tuiles) : **“COMMENT PROTÉGER SON HABITATION EN CAS DE DÉPART DE FEU ?”**

Les joueurs/euses reçoivent le plateau suivant :



Ainsi que les éléments suivants (sur des tuiles séparées) :

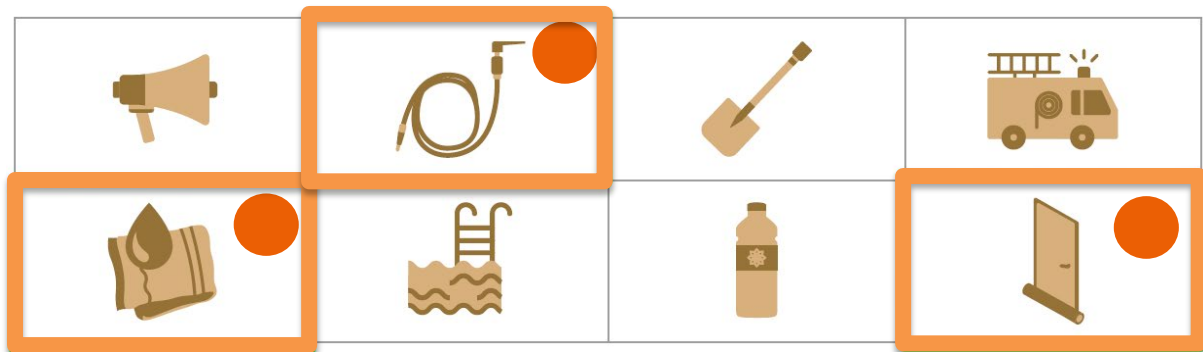
		
		Les 3 bons réflexes pour se protéger dans son habitation sont sur des cases marquées.
Le tuyau peut remplir une case voisine.		La haut parleur est à 4 cases de la porte bloquée.
Deux voisins horizontaux se mélangent mal.		On peut tremper le linge dans son voisin de droite.



Vous trouverez également dans la boîte un cache de la taille du plateau avec 3 ouvertures rectangulaires qui servent à mettre en évidence les 3 bons réflexes de l'énigme n°3. Posez ce cache sur le plateau une fois constitué pour faire apparaître les 3 bons réflexes.

Les réponses à l'énigme n°3 (logique et placement de tuiles) :

Le but est de trouver les 3 icônes correspondant aux bons réflexes à l'aide des 5 tuiles indices. Le bon emplacement est identifié aux joueurs/euses grâce à une gommette orange pour la version imprimée ou est dévoilé par le cache pour la version en bois. L'objectif, avec l'aide de l'animateur/trice, est de réussir à les reformuler.



"Le tuyau peut remplir une case voisine" : la case voisine est celle du dessous, où se trouve un bassin de piscine. Le tuyau peut en effet remplir d'eau le bassin.

"Le haut parleur est à 4 cases de la porte bloquée" : pour atteindre la 4ème case après le haut parleur, il faut compter 3 cases à droite et 1 case en bas.

"Deux voisins horizontaux se mélangent mal" : l'huile et l'eau se mélangent mal, il faut donc placer le bassin à côté de la bouteille d'huile.

"On peut tremper le linge dans son voisin de droite" : le linge peut être trempé dans le bassin, il faut donc placer le linge à la gauche du bassin.



Messages pédagogiques :

Comment se protéger dans son habitation en cas de feu ?



Tuyau d'arrosage

Avant l'arrivée du feu, je rentre mon tuyau d'arrosage. Il pourra être utile après le passage du feu, pour éteindre les dernières braises.



Aération

Je bouche les aérations et les bas de porte pour m'assurer que les fumées toxiques et les flammèches ne puissent pas pénétrer à l'intérieur de mon habitation.



Linge humide

Je me couvre le nez et la bouche d'un linge humide pour me protéger de la fumée.

Bonus : Attention, ce n'est pas à vous d'éteindre le feu, mais bien aux pompiers (case camion de pompiers) qu'il faut prévenir dès que vous êtes témoin d'un départ de feu. Une fois le feu passé, le tuyau d'arrosage (case tuyau) peut servir pour venir noyer les braises afin que le feu ne redémarre pas. Enfin, la pelle (case pelle) peut être utilisée pour aider à éteindre les dernières braises.



Énigme n°4 (puzzles) : **“COMMENT ANTICIPER ET PROTÉGER SON HABITATION ?”**

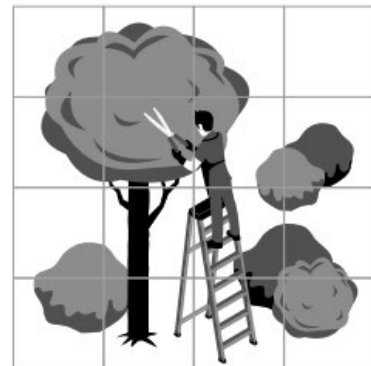
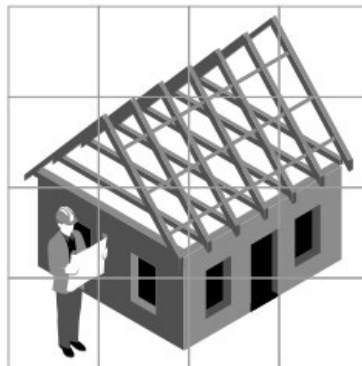
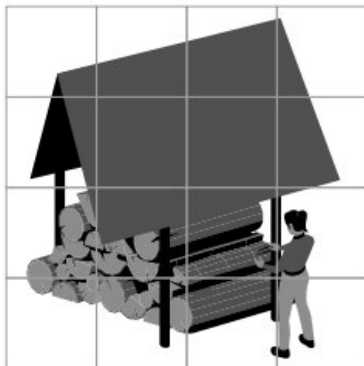
Les joueurs/euses reçoivent 3 puzzles (recto/verso) qui contiennent 16 pièces chacun. Ces pièces sont à trier et à reconstituer.

Le texte du réflexe se trouve au dos des pièces de chaque puzzle.

Dans la boîte se trouvent aussi 2 plateaux, qui servent à retourner plus facilement le puzzle et ainsi lire au verso le bon réflexe.

Les réponses à l'énigme n°4 (puzzles) :

Face illustrations :



Face bons réflexes :

Combustible			
Si possible, j'anticipe en éloignant le bois, fuel, bouteille de gaz, etc. des murs de mon logement.			

Construction			
Si j'habite dans une zone couverte par un plan de prévention du risque de feu de forêt, j'adapte ma maison pour ma sécurité (volet, gouttière, toiture, aération, etc.).			

Débroussaillage			
J'entretiens mon jardin : je coupe les herbes et j'élague les arbres pour qu'ils ne se touchent pas.			



Messages pédagogiques :

Comment anticiper et protéger son habitation ?



Combustible

Si possible, j'anticipe en évitant de coller du bois, fuel, bouteille de gaz, etc. aux murs de mon logement : leur présence pourrait intensifier le feu et le propager à mon habitation.



Débroussaillage

J'entretiens mon jardin: je coupe les herbes et j'élague les arbres pour qu'ils ne se touchent pas. L'objectif est d'éviter que le feu n'atteigne mon habitation. Dans les zones à risque, c'est une obligation.



Construction

Si j'habite dans une zone couverte par un plan de prévention du risque de feu de forêt, j'adapte ma maison pour ma sécurité (volet, gouttière, toiture, aération, etc.).

Avant l'arrivée d'un accident, il est possible d'agir et d'anticiper grâce à ces 3 réflexes.

3) Le débriefing de fin pour la boîte feux de forêt et de végétation :

L'animateur/trice revoit **les 12 bons réflexes à adopter en cas de feux de forêt et de végétation**, en passant en revue les 4 énigmes résolues, tout en s'appuyant sur l'affiche de prévention.

COMMENT ÉVITER LES DÉPARTS DE FEU ?



Feu et barbecue

J'organise les barbecues chez moi, sur une terrasse et loin de la végétation qui peut s'enflammer.



Cigarette et mégot

Je jette mes mégots dans un cendrier. Si je fume dans ma voiture, je reste vigilant : les cendres incandescentes peuvent partir depuis une fenêtre ouverte.



Travaux et étincelles

Je réalise mes travaux loin de la pelouse et des herbes sèches et je prévois un extincteur à portée de main en cas de départ de feu.



QUE FAIRE EN CAS DE DÉPART DE FEU ?



Alerter

Témoin d'un début d'incendie, je donne l'alerte en appelant le 112, le 18 ou le 114 (personnes malentendantes) et j'essaie de localiser le feu.



Se protéger

Je me mets à l'abri dans une habitation en attendant l'intervention des secours. La voiture n'est pas un abri sûr car elle pourrait s'enflammer.



S'informer

Je reste informé de la situation et me conforme aux consignes des secours et/ou de la mairie.

COMMENT SE PROTÉGER DANS SON HABITATION EN CAS DE DÉPART DE FEU ?



Tuyau d'arrosage

Avant l'arrivée du feu, je rentre mon tuyau d'arrosage. Il pourra être utile après le passage du feu, pour éteindre les dernières braises.



Aération

Je bouche les aérations et les bas de porte pour m'assurer que les fumées toxiques et les flammèches ne puissent pas pénétrer à l'intérieur de mon habitation.



Linge humide

Je me couvre le nez et la bouche d'un linge humide pour me protéger de la fumée.

COMMENT ANTICIPER ET PROTÉGER SON HABITATION ?



Combustible

Si possible, j'anticipe en évitant de coller du bois, fuel, bouteille de gaz, etc. aux murs de mon logement : leur présence pourrait intensifier le feu et le propager à mon habitation.



Débroussaillage

J'entretiens mon jardin: je coupe les herbes et j'élague les arbres pour qu'ils ne se touchent pas. L'objectif est d'éviter que le feu n'atteigne mon habitation. Dans les zones à risque, c'est une obligation.



Construction

Si j'habite dans une zone couverte par un plan de prévention du risque de feu de forêt, j'adapte ma maison pour ma sécurité (volet, gouttière, toiture, aération, etc.).

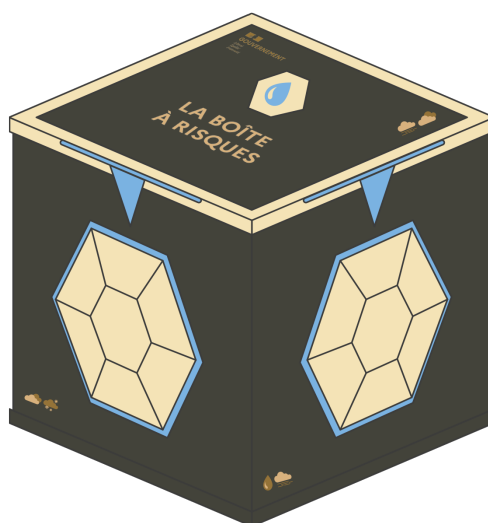


BOÎTE PLUIE ET INONDATION

1) Ouverture de la boîte pluie et inondation :

Les groupes de joueurs/euses cherchent les réponses aux 4 énigmes pour ouvrir la boîte en s'aidant du fascicule de jeu mis à disposition (se référer aux 3 premières pages). Une fois les roues déverrouillées sur chaque face, les joueurs demandent à l'animateur/trice de venir vérifier les réponses ensemble.

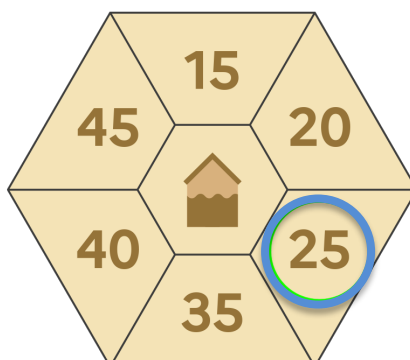
VERSION DE LA BOÎTE IMPRIMÉE : Les joueurs/euses doivent répondre à la fiche spécifique - "Boîte imprimée : ouverture de la boîte". Les questions sont exactement les mêmes que pour la boîte en bois. Une fois que les joueurs/euses pensent avoir trouvé les bonnes réponses, ils doivent appeler l'animateur/rice afin de valider les réponses et de passer à l'étape suivante.



Les réponses aux énigmes d'ouverture de la boîte :

Les joueurs/euses doivent s'aider de leur fascicule de jeu (1ère et 2ème pages) tout en manipulant la boîte :

1. "Sur 100 Français, combien vivent en zone inondable ?" : 25



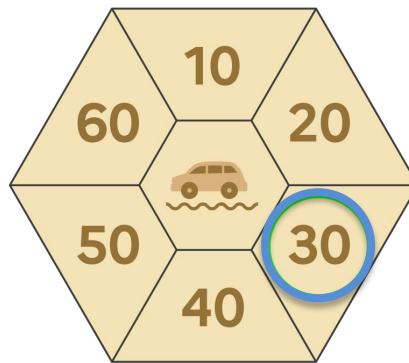


Réponse dans texte de prévention (1ère page du fascicule de jeu) :

“1 Français sur 4 vit en zone inondable.”

En effet, comme précisé dans le texte introductif, aujourd’hui, 1 Français sur 4 vit en zone inondable. Le risque d’inondation constitue le premier risque naturel en France métropolitaine.

2. “À partir de combien de centimètres d’eau une voiture est-elle emportée ?” :
30

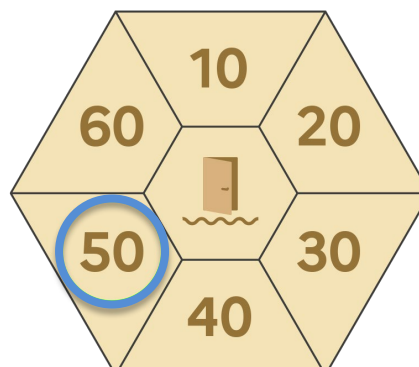


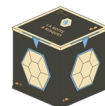
Réponse dans texte de prévention (1ère page du fascicule de jeu) :

“Une voiture peut être emportée à partir de 30 cm d’eau.”

Comme le précise le texte introductif, une voiture peut être emportée à partir de 30 cm d’eau. Il est donc nécessaire d’éviter de prendre sa voiture lorsque Météo-France annonce un épisode de pluie intense, ou que Vigicrues alerte sur le débordement d’un cours d’eau.

3. “À partir de combien de cm d’eau une porte est-elle bloquée ?” : 50



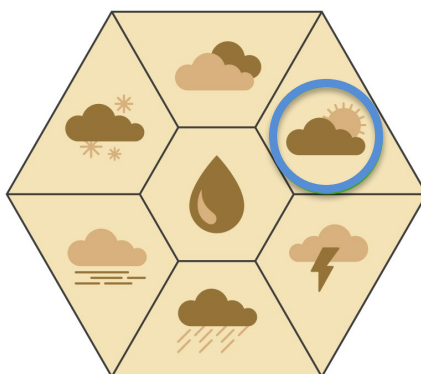


Réponse dans texte de prévention (1ère page du fascicule de jeu) :

“L’ouverture d’une porte peut être bloquée à partir de 50 cm d’eau.”

Comme le précise le texte introductif, une porte peut être bloquée à partir de 50 cm d’eau. Lors d’un épisode de pluie intense ou d’inondation, le bon réflexe est ainsi de rentrer à l’intérieur d’un bâtiment et de se réfugier en hauteur. Afin d’être suffisamment préparé, un kit d’urgence 72h pourra être disposé dans les pièces à l’étage (au grenier par exemple).

4. “Sur la boîte, quel symbole clôture cette énigme ?” : **nuage et soleil**



Réponse sur les faces de la boîte :

Les dessins présents sur les 6 faces de la boîte (ou présents sur la fiche pour la version imprimée) forment une suite logique : le deuxième élément de la paire correspond au premier élément d’une autre paire, formant une suite. La suite débute avec la goutte d’eau et s’achève avec le soleil.

Attention : ne pas hésiter à regarder la boîte sous tous ses angles pour ne pas rater un symbole.





2) Les énigmes de la boîte pluie et inondation

Une fois la boîte ouverte, les joueurs récupèrent l'accès aux 3 énigmes.

L'ordre de résolution des énigmes proposé est le suivant (afin de respecter un ordre logique et faciliter la médiation).

- 1) Kit d'urgence 72h
- 2) Jeu sur Vigicrues (ou anamorphose pour la version imprimable)
- 3) Jeu de mémoire





Énigme n°1 (kit d'urgence 72h) : **“COMMENT SE PRÉPARER DE MANIÈRE ADAPTÉE À UNE ALERTE INONDATION ?”**

Les joueurs/euses reçoivent 18 tuiles (illustration au recto, nom au verso) :



Radio à piles (avec piles de rechange) afin de suivre les consignes des autorités



Outils de base (couteau multifonctions, ouvre-boîte...)



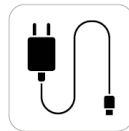
Photocopies des documents essentiels dans une pochette étanche (carte d'identité, ordonnances...)



Eau potable en quantité (6 litres par personnes en bouteilles)



Lunettes de vue (paire de secours)



Chargeur de téléphone



Médicaments



Vêtements chauds et couverture de survie



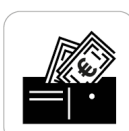
Trousse de premiers secours (alcool, pansements, compresses...)



Double des clés de la maison et de la voiture



Jeux pour occuper le temps



Argent liquide (les distributeurs pouvant ne pas fonctionner)



Nourriture non périssable et ne nécessitant pas de cuisson (conserves, petits pots bébé, nourriture pour animaux...)



Lampe de poche (avec piles de rechange), bougies, briquet ou allumettes



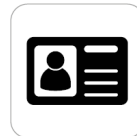
Four micro-ondes



Carte de crédit



Bananes



Carte d'identité

Les réponses à l'énigme n°1 (kit d'urgence 72h) :

Tous les éléments sont à mettre dans le kit sauf les 4 suivants :



Aliment périssable qui ne peut pas être conservé sur une durée d'un an



Les distributeurs peuvent ne pas fonctionner



Trop encombrant et l'électricité risque d'être coupée ou dangereuse à utiliser



Garder sa carte d'identité pour la vie quotidienne, le kit est là en cas d'urgence

Éléments de contexte pour l'animateur/trice :

Coupures d'électricité, de gaz et d'eau courante, routes impraticables : lorsqu'une catastrophe majeure survient, les premières 72 heures sont souvent les plus éprouvantes. Préparer un kit d'urgence 72h en amont permet alors de rester chez soi, d'être autonome dans l'attente des secours. Il peut également être utile en cas de départ précipité.

Ce kit d'urgence 72h doit être placé dans un endroit facile d'accès pour être récupéré le plus rapidement possible, tout en étant hors de portée de l'eau. Il ne faut par exemple pas le stocker dans une cave ou en sous-sol.



Énigme n°2 (Vigicrues) :

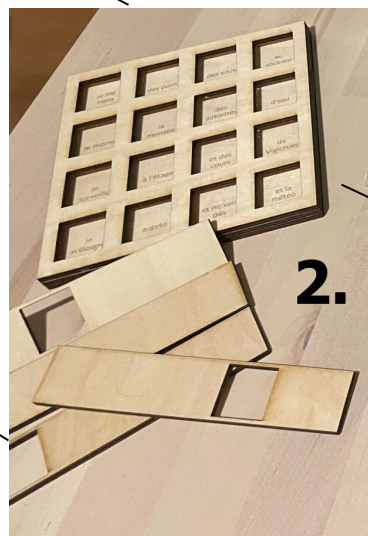
“COMMENT RESTER INFORMÉ FACE AUX RISQUES DE CRUE ?”

Les joueurs/euses reçoivent un cadre avec 16 ouvertures qui laissent lire chacune un morceau de texte.

Ils reçoivent aussi 4 languettes trouées : elles servent à déchiffrer 4 messages pédagogiques en les glissant en haut du cadre. Ces messages pédagogiques sont en effet découpés en 4 morceaux et mélangés sur chaque ligne.

Le haut du cadre, pour insérer les languettes

Les languettes trouées sont à insérer par le haut du cadre



Le cadre contenant 16 ouvertures (puis 4 quand toutes les languettes trouées sont insérées dans le cadre)

Les réponses à l'énigme n°2 (Vigicrues) :

- Je me tiens informé.e auprès des autorités et Vigicrues
- Je surveille la montée des eaux et la météo
- Je monte à l'étage et ne vais pas dans les sous-sol
- Je m'éloigne des ponts et des cours d'eau



Éléments de contexte pour l'animateur/trice :

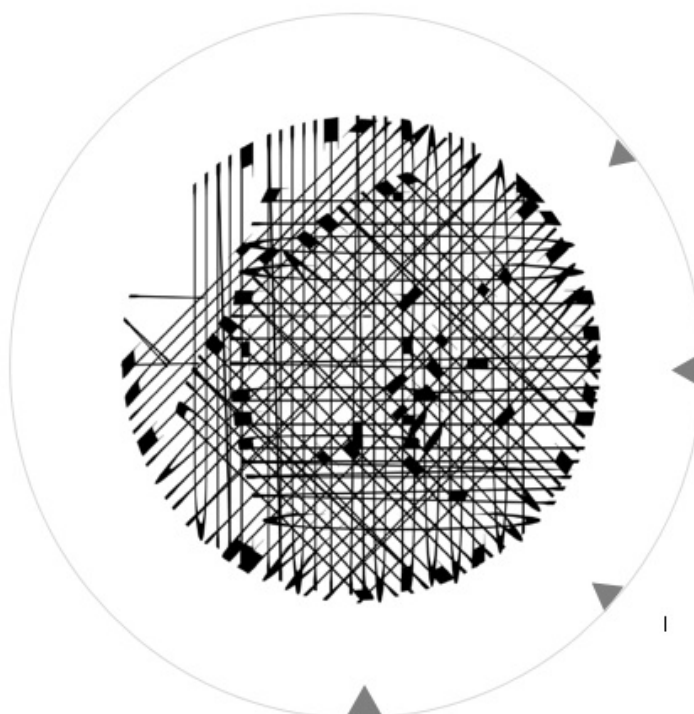
En France, plus de 17 millions de personnes sont exposées au risque d'inondation. Depuis près de 20 ans, le site vigicrues.gouv.fr permet à chacun d'être informé du risque de crues sur les principaux cours d'eau. Depuis 2022, une application mobile, téléchargeable gratuitement, permet de recevoir des avertissements directement sur son téléphone.

Créé en 2006, Vigicrues est le service public d'information de référence sur les risques de crues en France. Il surveille les principaux cours d'eau du pays, soit 23 000 km, et couvre 75 % de la population vivant en zone inondable. Son rôle : avertir les préfetures et les mairies, mais aussi les médias et le grand public, des risques de crue dans les prochaines 24 heures.

VERSION DE LA BOÎTE IMPRIMÉE : L'énigme n°2 est remplacée par une anamorphose.

Pour cette énigme, les joueurs reçoivent un disque, grâce auquel il est possible de retrouver 4 comportements qui peuvent sauver des vies.

Le disque de l'anamorphose

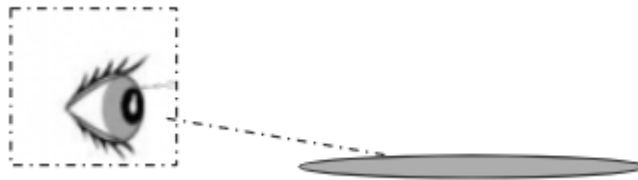




Les réponses à l'énigme n°2 (anamorphose) :

Première étape, les joueurs/euses doivent comprendre qu'il faut faire coïncider les paires de symboles des deux plateaux, en les superposant, comme sur le schéma ci-dessous.

L'astuce est d'abaisser son regard au niveau du disque, en se mettant en face à chacun des 3 repères.



Idées d'indices pour l'animateur/trice : *"Parfois, on a trop le nez sur la solution"*

Les bonnes réponses sont donc dans cet ordre :

- 1- Camper à l'école**
- 2- Une nuit au boulot**
- 3- Dîner au grenier**
- 4- Laisser la voiture**

Messages pédagogiques :

Ces quatre bons réflexes demeurent encore méconnus des Français :

- *"Camper à l'école"*, car il ne faut pas aller chercher ses enfants à l'école ou à la crèche lors d'une inondation, ils y sont en sécurité ;
- *"Une nuit au boulot"*, car en cas d'inondation, il faut rester dans un bâtiment, en hauteur et à l'étage ;
- *"Dîner au grenier"*, car en cas d'inondation, il faut rester ou rentrer dans un bâtiment et se réfugier en hauteur, à l'étage ;
- *"Laisser la voiture"*, car en cas d'inondation, il faut reporter tous ses déplacements, que ce soit à pied ou en voiture, car quelques centimètres d'eau suffisent à emporter une voiture.



Énigme n°3 (jeu de mémoire) :

“QUELS SONT LES RÉFLEXES À RETENIR EN CAS D'INONDATION ?”

18 tuiles sont placées face cachée. Le jeu consiste à retrouver les paires. Les joueurs/euses doivent donc retourner les tuiles deux par deux : si elles ne sont pas identiques, ils doivent les retourner face cachée. Une fois qu'une paire a été trouvée, un nouveau réflexe apparaît.

Chaque paire correspond à un bon réflexe à adopter.

Les réponses à l'énigme n°3 (jeu de mémoire) :



Éviter de se déplacer



Laisser les enfants à l'école ou à la crèche car ils y sont en sécurité



Monter à l'étage



Ne pas descendre dans les sous-sols



Être solidaire des personnes vulnérables et isolées en privilégiant les SMS



Rester informé et à l'écoute des consignes de secours et/ou de la mairie.



S'éloigner des cours d'eau, des berges et des ponts et ne pas se réfugier sous un arbre pour éviter la foudre



Couper les réseaux de gaz, d'électricité et de chauffage sans se mettre en danger



Rester abrité

3) Le débriefing de fin de la boîte pluie et inondation :

L'animateur/trice revoit **les 9 bons réflexes à adopter en cas de pluie et d'inondation**, en passant en revue les 3 énigmes résolues, tout en s'appuyant sur l'affiche de prévention.

PLUIE ET INONDATION



Reporter l'ensemble de ses déplacements, à pied ou en voiture, et rester ou rentrer à l'intérieur d'un bâtiment.



Ne pas utiliser sa voiture, quelques centimètres d'eau suffiraient à l'emporter.



Laisser ses enfants à l'école ou à la crèche car ils y sont en sécurité.



Préparer son kit d'urgence à placer dans un espace facile d'accès



Ne pas descendre dans les sous-sols et se réfugier en hauteur.



S'éloigner des cours d'eau, des berges et des ponts et ne pas se réfugier sous un arbre pour éviter la foudre.



Rester informé et à l'écoute des consignes des secours et/ou de la mairie.



Se soucier des personnes vulnérables et isolées en privilégiant les SMS.



Couper les réseaux de gaz, d'électricité et de chauffage.

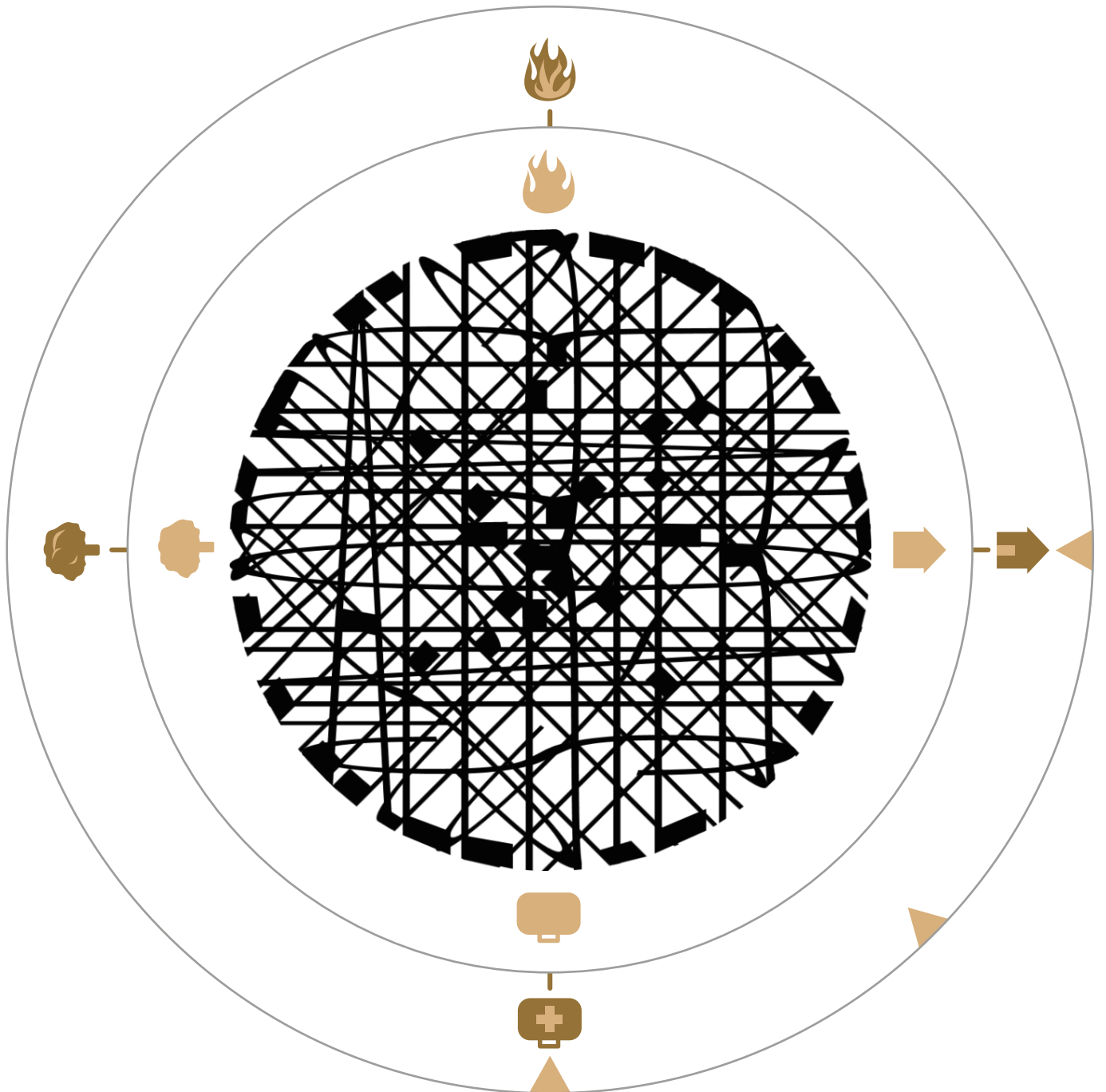
Énigme n°1 (Carte repères)

"COMMENT ÉVITER LES DÉPARTS DE FEUX ?"



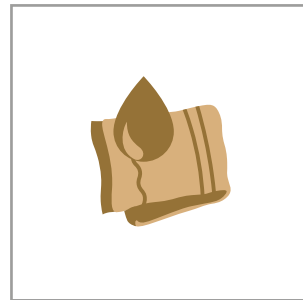
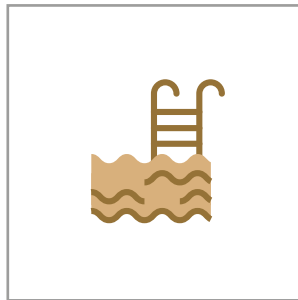
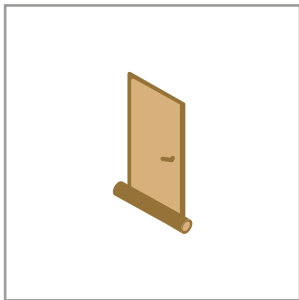
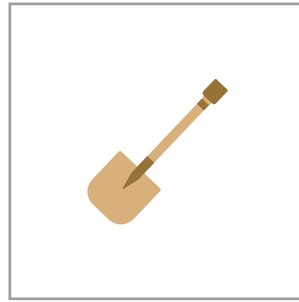
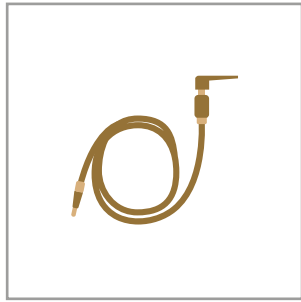
Énigme n°2 (Anamorphose) :

"QUE FAIRE EN CAS DE DÉPART DE FEU ?"



Énigme n°3 (Placement de tuiles) :

"COMMENT PROTÉGER SON HABITATION EN CAS DE DÉPART DE FEU ?"



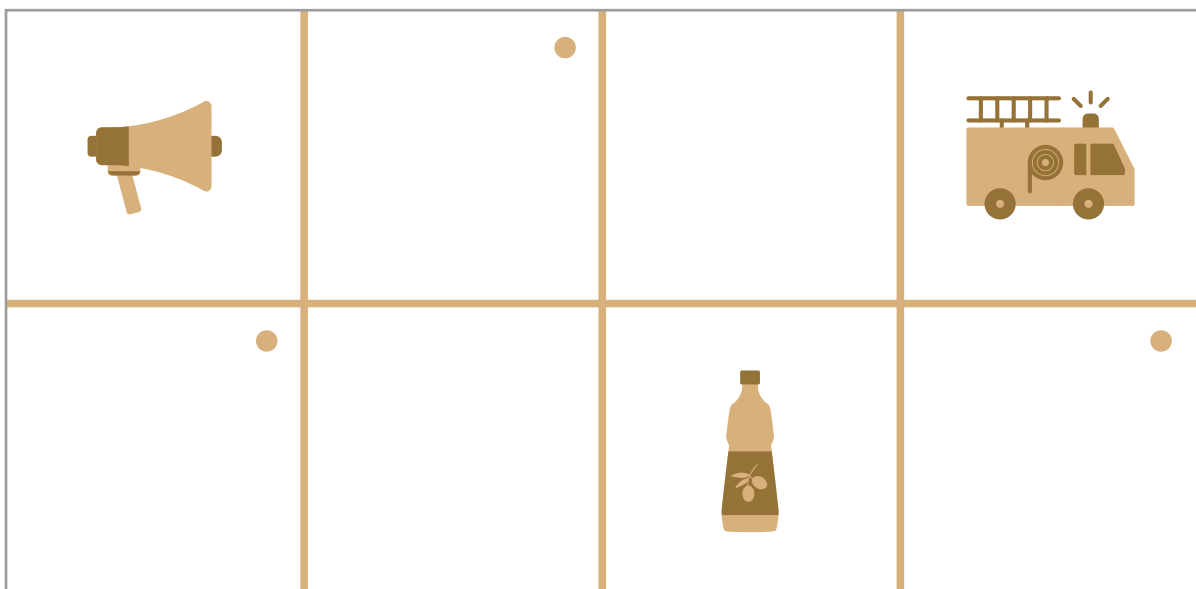
Les 3 bons réflexes pour se protéger dans son habitation sont sur des cases marquées.

Le tuyau peut remplir une case voisine.

Le haut parleur est à 4 cases de la porte bloquée.

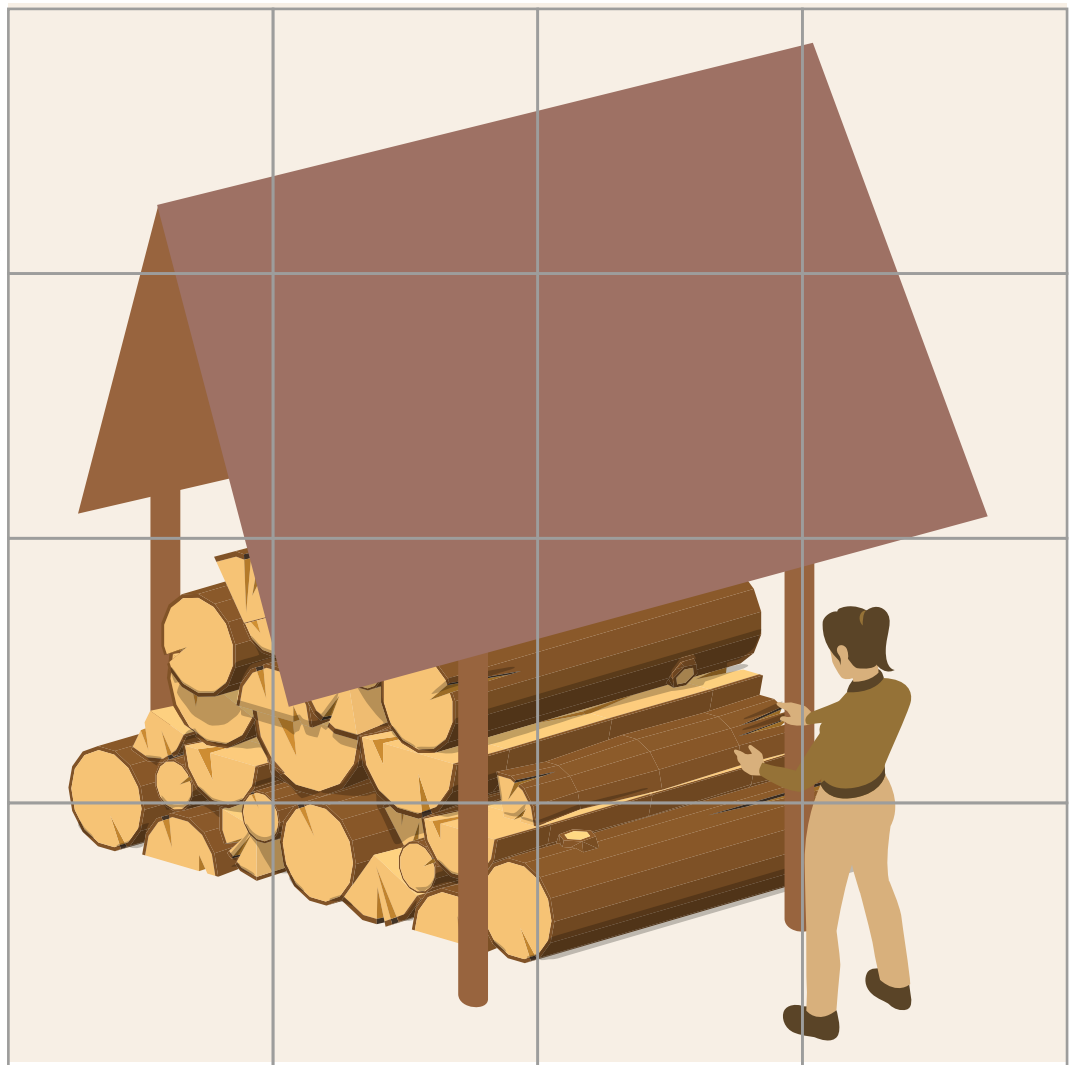
Deux voisins horizontaux se mélangent mal.

On peut tremper le linge dans son voisin de droite.



Énigme n°4 (Puzzles) :

**“COMMENT
ANTICIPER
ET PROTÉGER
SON HABITATION ?”**



Combustible

Si possible, j'anticipe
en éloignant le bois,
fuel, bouteille de gaz,
etc. des murs de mon
logement.

Énigme n°4
(Puzzles suite)



Construction

Si j'habite dans une zone couverte par un plan de prévention du risque de feu de forêt, j'adapte ma maison pour ma sécurité (volet, gouttière, toiture, aération, etc.).

Énigme n°4
(Puzzles suite)

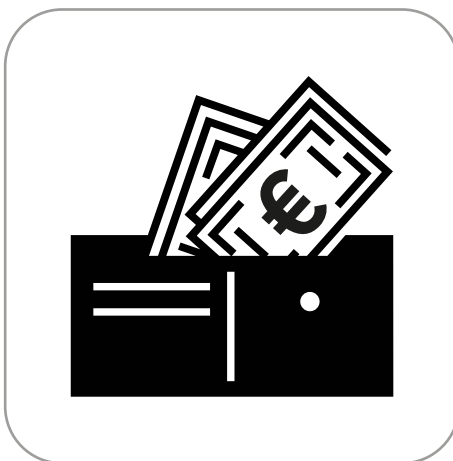


Débroussaillage

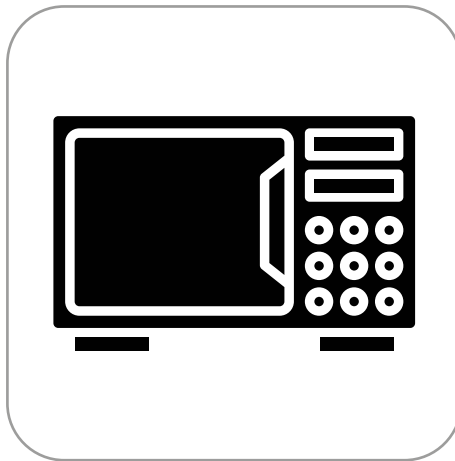
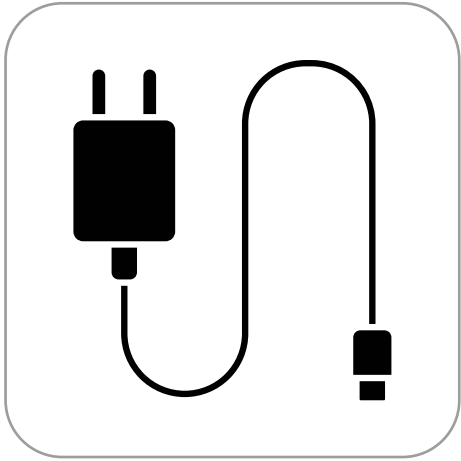
J'entretiens mon jardin
: je coupe les herbes et
j'élague les arbres pour
qu'ils ne se touchent
pas.

Énigme n°1 (Kit d'urgence 72h) :

"COMMENT SE PRÉPARER DE MANIÈRE ADAPTÉE À UNE ALERTE INONDATION ?"

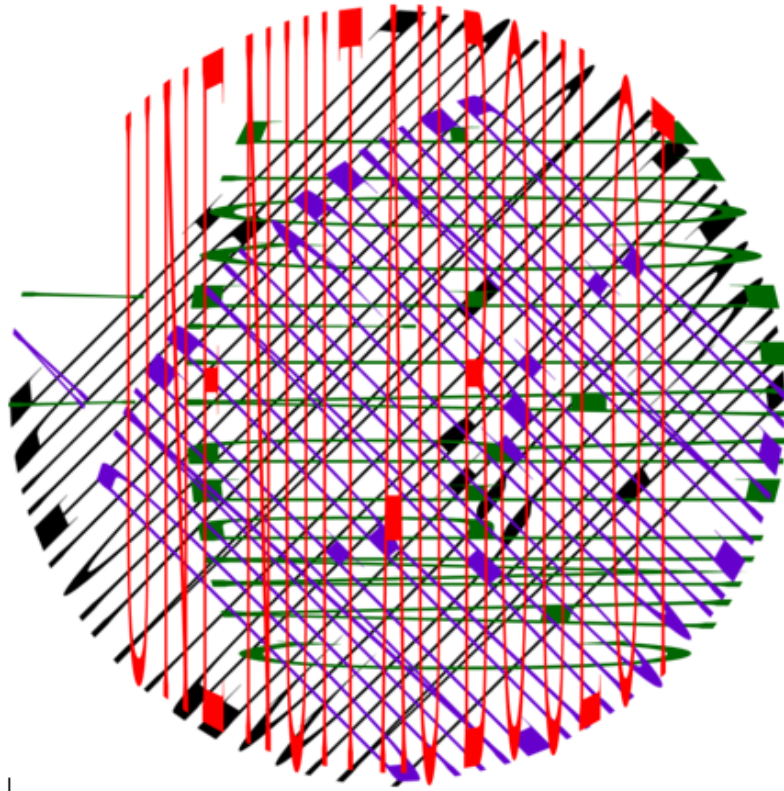


Énigme n°1 (Kit d'urgence 72h suite)



Énigme n°2 (le cercle magique) :

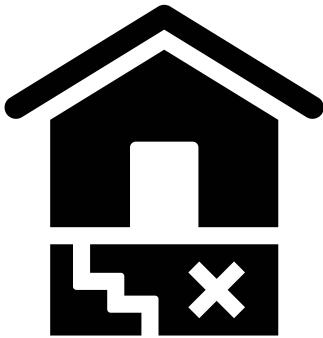
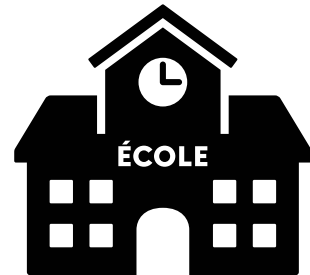
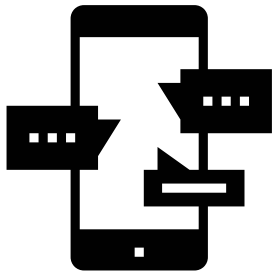
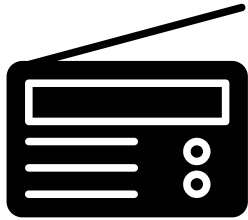
"QUE FAIRE EN CAS D'INONDATION ?"



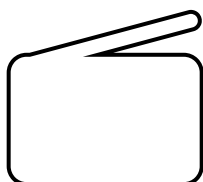
|

Énigme n°3 (memory) :

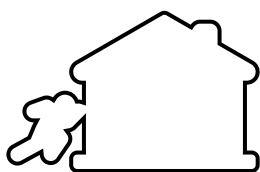
“QUELS SONT LES RÉFLEXES À RETENIR EN CAS D'INONDATION ?”



Énigme n°3 (memory suite)



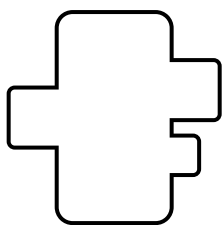
Rester informé



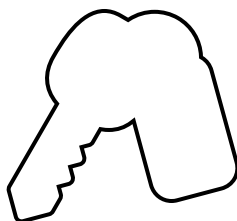
Rester abrité



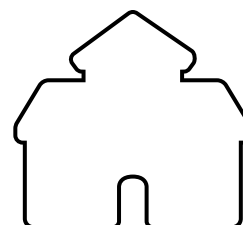
Monter à l'étage



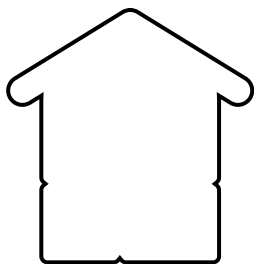
Être solidaire



**Éviter de
se déplacer**



**Laisser ses enfants
à l'école**



**Ne pas
descendre**



**S'éloigner des
cours d'eau**



**Couper
les réseaux**



**MINISTÈRE
DE LA TRANSITION
ÉCOLOGIQUE
ET DE LA COHÉSION
DES TERRITOIRES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*
