



# FLOOD STOPPING



## Dépliant de jeu

Ce jeu de Réalité Augmentée (AR) a été créé dans le cadre du projet Flood Stopping, « Méthodologies innovantes pour localiser les stratégies de gestion des inondations pour l'adaptation au changement climatique à travers des outils de narration, de cartographie et de jeu », un projet de collaboration stratégique cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme Erasmus+KA220-SCH - Partenariats de coopération dans l'enseignement scolaire

[FLOODSTOPPING.EU](https://floodstopping.eu)



# FLOOD STOPPING

## Contents

**01**

**Jeu Flood Stopping**

**02**

**Matériel de jeu**

**03**

**Règles du jeu  
pour les facilitateurs**

**04**

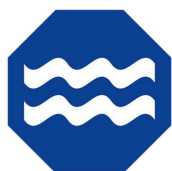
**Feuilles de réponses**

**05**

**Questions de débriefing**

**06**

**Informations  
Complémentaires**



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING

## LE JEU

**Bienvenue dans le jeu AR Flood Stopping !**

L'objectif du jeu Flood Stopping est d'améliorer la citoyenneté active et engagée des élèves ainsi que leurs connaissances sur les risques et la gestion des inondations. Les joueurs participent à différents scénarios de simulation liés aux inondations. Ayant des rôles différents dans chaque endroit de la ville, ils pratiquent la pensée critique ainsi que les compétences de collaboration. Chaque défi fusionne l'activité physique avec des éléments virtuels afin de créer des expériences d'apprentissage intrinsèquement motivantes et d'améliorer la culture numérique.

Ce jeu ludique et participatif peut être intégré à tout type de séance éducative formelle et non formelle. Il permet aux joueurs de tous âges d'interagir les uns avec les autres dans n'importe quel type de contexte. Il se joue en max. 70 minutes, suivies d'une discussion de 20 minutes.

Chaque scénario de simulation de ce jeu est lié au contenu d'apprentissage traditionnel produit dans le cadre du projet KA2 Flood Stopping « Méthodologies innovantes pour localiser les stratégies de gestion des inondations pour l'adaptation au changement climatique à travers des outils de narration, de cartographie et de jeu », financé par l'UE.

**POUR LES JOUEURS : PRENEZ LE TEMPS À LA MAISON  
DE VOUS PLONGER DANS LE MATÉRIEL D'APPRENTISSAGE  
AVANT DE VOUS LANCER DANS LE JEU ! SCANNEZ SIMPLEMENT  
CE CODE QR.**



**POUR LES GAME MASTERS : SALUT! ASSUREZ-VOUS DE TESTER LES DÉFIS PAR  
VOUS-MÊME AVANT LE DÉBUT DU JEU. ÊTRE PRÉPARÉ RENDRA L'EXPÉRIENCE  
PLUS FLUIDE POUR TOUT LE MONDE!**

# Matériel de jeu

01

**Panneau du tableau**

02

**Six cartes de défi**

03

**Dépliant de jeu pour les facilitateurs**

04

**Un dé imprimable**

05

**Une feuille de pointage**



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING

## Instructions

01

02

03

04

05

- Divisez les élèves en groupes de même nombre. Chaque équipe a besoin d'un smartphone connecté à Internet (une application compatible avec le carton est facultative). Assurez-vous qu'il y a une connexion Wi-Fi dans la classe.
- Décidez de la durée du jeu en fonction du créneau de session pédagogique disponible. Le jeu peut être joué en max. 90 minutes [70 minutes de jeu et débriefing de 20 minutes]. Il existe une option pour raccourcir la durée du jeu à 45 minutes en utilisant trois défis. Décidez quelles cartes vous incluez dans le jeu en tenant compte de l'âge et des compétences de vos élèves.
- Imprimez un panneau de tableau [papier A3] et un dé. Collez les dés. Imprimez le matériel nécessaire à chaque équipe sur du papier A4 [(jusqu'à) six cartes de défi, une feuille de score]. Si vous incluez le Défi Centre Jeunesse (No6), chaque équipe aura également besoin de marqueurs, de crayons de couleur, de colle et d'une feuille A3 vierge. Si vous incluez le City Hall Challenge, chaque équipe peut avoir besoin d'un jeu de verres en carton.
- Remettez à chaque équipe les documents imprimés. Choisissez de petits objets à utiliser comme pions (un pour chaque équipe).
- Expliquez le mécanisme du jeu. Leur objectif est de naviguer sur le plateau de jeu à l'aide du pion. Ils sont confrontés à six défis liés aux inondations à un certain moment. Pour chaque défi réussi, selon les directives, ils obtiennent 30 points.





# FLOOD STOPPING

## Instructions

06

- Le jeu commence ! Vous pouvez utiliser un compte à rebours pour contrôler l'heure ! Chaque équipe lance son dé, récupère la carte portant le même numéro et déplace le pion vers le bâtiment qui porte ce numéro.

07

- Comment chaque défi est-il relevé ? Les joueurs écrivent la réponse sur leur feuille de match. Ensuite, le facilitateur/l'enseignant s'assure qu'il a été complété correctement selon la feuille de réponses. Ils notent les points sur la feuille de match et laissent l'équipe relancer les dés et passer à un autre défi.

08

- Pour défier davantage les joueurs, vous pouvez ajouter une règle supplémentaire ! Lorsque deux pions sont sur le même défi, le bâtiment est verrouillé. Si les autres équipes marchent dessus, elles doivent attendre que ce bâtiment soit déverrouillé pour continuer à jouer dessus. Choisissez cette règle uniquement si vous souhaitez améliorer l'ambiance compétitive du jeu.

09

- Le jeu s'arrête lorsque le compte à rebours s'arrête [après 70 min. ou 35 minutes dans la version abrégée] ou lorsque tous les joueurs ont réussi leurs défis. L'équipe qui a terminé tous les défis plus rapidement obtient 20 points supplémentaires !

10

- L'enseignant annonce les scores. Après 20 min, une séance de débriefing suit.



**FLOOD  
STOPPING**



Co-funded by  
the European Union

**1**

## Défi cinéma

### COMMENT AGIR LORS D'UNE INONDATION [30 points]

Après l'inondation, vous rencontrez au cinéma Nicolas, un survivant des inondations d'une région voisine. Écoutez le podcast [du 13/04 au 9/54] pour comprendre son vécu. Tout en écoutant les conseils des experts, notez sur votre feuille de pointage trois choses que vous auriez faites différemment si vous aviez été à sa place face à cette inondation.



Co-funded by  
the European Union

### DES LIGNES DIRECTRICES

#### Alors qu'il était aux Studios

- N'utilisez pas le téléphone si cela n'est pas nécessaire [c'est-à-dire comme lampe de poche pour sauvegarder le disque dur] pour éviter de manquer de batterie.
- Ne sortez sous aucun prétexte de la maison, rappelez-vous que l'eau peut croître rapidement.
- Montez à l'étage et attendez les secours.
- N'oubliez pas que le sous-sol et le garage sont les premières zones de la maison à être inondées, même si vous ne vous y attendez pas du tout, alors estimez si cela vaut la peine de passer du temps à boucher les entrées avec des sacs.
- Ne dormez pas aux étages inférieurs et évitez d'y séjourner. Ne vous mettez pas en danger en essayant de sécuriser les biens de votre ami.
- Ne vous enfuyez pas pour atteindre la voiture lorsque vous êtes en danger.
- Quittez le bâtiment uniquement si la menace d'inondation est sérieuse, mais portez d'abord des vêtements et des chaussures qui vous protègent de l'eau au cas où vous devriez passer la nuit dehors.

#### Quand il était dehors

- Utilisez votre voiture uniquement si cela est vraiment nécessaire et ne conduisez pas sur des routes déjà inondées.
- Atteignez rapidement la zone surélevée la plus proche.



## FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

### 2

## Défi scolaire

### INFOGRAPHIE SUR LA SÉCURITÉ CONTRE LES INONDATIONS [30 points]

Vous suivez un cours du matin pour sensibiliser aux inondations. Nous vous encourageons à créer une affiche infographique contenant des conseils sur ce qu'il faut faire pendant ou après une inondation.

Demandez à votre professeur de vous fournir du papier A3, du matériel de dessin et de coloriage. Scannez le code QR sur le tableau pour trouver les informations pertinentes.

Lorsque vous avez terminé, accrochez l'affiche aux murs de la classe.

### DES LIGNES DIRECTRICES

Les étudiants sont invités à choisir pour leur affiche certains des conseils suivants donnés sur la vidéo YouTube « Que faire pendant et après une inondation » qui a été créée dans le cadre du projet Erasmus + « Arrêt des inondations ».

*\*Si vous êtes fier du travail de votre élève, identifiez-nous pour le voir en utilisant #FloodStopping. Ou envoyez-le-nous ! <https://floodstopping.eu/contact/>. Nous le publierons sur nos réseaux sociaux !*

#### Pendant le déluge

- Restez à l'intérieur pour minimiser les risques.
- Déplacez-vous vers les étages supérieurs et attendez de l'aide.
- Évitez de sortir pour sécuriser votre véhicule.
- N'utilisez le téléphone qu'en cas de nécessité.
- Si vous devez quitter la maison en raison d'une menace sérieuse, coupez le gaz et l'électricité.
- Si vous êtes à l'extérieur, recherchez un terrain plus élevé.
- Si vous êtes à l'école, suivez les procédures d'évacuation et restez avec les enseignants.

#### Après une inondation

- Soyez prudent lorsque vous conduisez sur des routes inondées.
- N'utilisez pas d'équipement électrique.
- N'utilisez pas l'eau du robinet jusqu'à ce qu'elle soit déclarée potable et évitez les aliments exposés à l'inondation.
- Nettoyer et désinfecter les surfaces pour réduire les risques de contamination.



Co-funded by  
the European Union

Pour donner à vos élèves plus d'informations sur la façon de créer des infographies, vous pouvez obtenir des conseils de lecture préparés sur notre site Web. Scannez ici :







**FLOOD  
STOPPING**



Co-funded by  
the European Union

**3**

## Défi de l'hôtel de ville

### ÉVACUATION [30 points]

Vous travaillez sur la ligne d'urgence de la mairie. Vous répondez à un appel d'un citoyen demandeur des instructions. La personne qui appelle habite un appartement au deuxième étage, mais elle voit que la rue devant l'immeuble est inondée.

Scannez le QR code A présent sur le tableau pour voir l'intérieur de l'appartement. Si vous possédez des lunettes en carton, accédez au mode VR en appuyant sur l'icône en carton.

Regardez cette vidéo YouTube [Que faire en cas d'inondation] en scannant le QR code B avant de noter sur la feuille de match trois conseils de sécurité.

### DES LIGNES DIRECTRICES

Il est demandé aux étudiants de choisir les bonnes réponses en exerçant leur pensée critique. Ils explorent l'appartement sur la vidéo YouTube « Que faire pendant et après une inondation » qui a été créée dans le cadre du projet Erasmus + « Flood Stopping ».

#### Pendant le déluge

- Restez à l'intérieur pour minimiser les risques
- Déplacez-vous vers les étages supérieurs et attendez de l'aide.
- Évitez de sortir pour sécuriser votre véhicule.
- N'utilisez le téléphone qu'en cas de nécessité.
- Si vous devez quitter la maison en raison d'une menace sérieuse, coupez le gaz et l'électricité.
- Si vous êtes à l'extérieur, recherchez un terrain plus élevé.
- Si vous êtes à l'école, suivez les procédures d'évacuation et restez avec les enseignants.

#### Après une inondation

- Soyez prudent lorsque vous conduisez sur des routes inondées.
- N'utilisez pas d'équipement électrique.
- N'utilisez pas l'eau du robinet jusqu'à ce qu'elle soit déclarée potable et évitez les aliments exposés à l'inondation.
- Nettoyer et désinfecter les surfaces pour réduire les risques de contamination.

Pour dynamiser l'expérience VR, assurez-vous que les élèves sont équipés de lunettes en carton et d'un smartphone exécutant une application compatible avec le carton.



Co-funded by  
the European Union



**FLOOD  
STOPPING**



Co-funded by  
the European Union

**4**

## Défi d'appartement

### APRÈS L'INONDATION [30 points]

Vous rentrez chez vous après l'évacuation. Après que tu as tout désinfecté, ton père allume l'électricité et ouvre la cuisine pour remplir la marmite avec de l'eau du robinet. Les pâtes se trouvaient dans le tiroir le plus haut, et c'est le seul aliment qui n'a pas été exposé à l'inondation, donc on peut le manger sans danger. Vous êtes dans votre chambre en train d'essayer de recharger le téléphone pour parler avec vos amis qui habitent à côté. Vous avez juste besoin de quelqu'un avec qui discuter pour tuer le temps.

Lisez ce scénario et repérez ce qui ne va pas. Laquelle de ces actions pourrait vous mettre en danger. Discutez-en avec votre équipe. Notez-en deux sur votre feuille de score et expliquez pourquoi.  
\*Avant de répondre à ce défi, regardez la vidéo YouTube Que faire après une inondation

### DES LIGNES DIRECTRICES

Les élèves sont invités à évaluer ce qui est potentiellement dangereux dans le scénario décrit. Ils doivent utiliser comme référence les lignes directrices présentées dans la vidéo Youtube « Que faire après une inondation » qui a été créée dans le cadre du projet Erasmus + « Flood Stopping ».

#### Actions référées au scénario

- Tout désinfecter [bonne pratique]
- Allumer l'électricité [potentiellement dangereux]
- Remplissez le pot avec de l'eau du robinet [potentiellement dangereux]
- Manger des pâtes [bonne pratique]
- Charger le téléphone [potentiellement dangereux]
- Parlez avec des amis au téléphone pour discuter inutilement - garder la ligne téléphonique occupée en cas d'urgence [potentiellement dangereux]



Co-funded by  
the European Union



## FLOOD STOPPING



Co-funded by  
the European Union

### 5

## Défi maison

### ÉVALUATION DU RISQUE D'INONDATION [30 points]

Vous êtes chez vous lorsque la forte pluie commence à tomber. Votre quartier est-il une zone sujette aux inondations ?

Recherchez votre zone sur la carte européenne en scannant le code QR. Est-ce un lieu présentant un risque potentiel d'inondation important ou non ? Et pourquoi ?

Choisissez au moins deux des variables ci-dessous qui affectent le risque d'inondation de votre région. Notez-les sur votre feuille de pointage.

1. Topographie de la zone (y compris la hauteur et la pente)
  2. Modèles d'utilisation des terres
  3. Existence de plans d'eau  
(ex : rivières)
  4. Pourcentage d'imperméabilisation du sol  
(ex : asphalte)
- Types de bâtiments  
(ex : hôpitaux et écoles)

\*Pour mieux comprendre, choisissez la vue topographique de la carte et observez le relief de votre région.

### DES LIGNES DIRECTRICES

Le but de ce défi est d'attirer l'attention des étudiants sur la compréhension des nombreux facteurs qui contribuent à une inondation.

Toutes les réponses données sont pertinentes pour l'évaluation des risques d'inondation.

L'enseignant/animateur est appelé à évaluer les capacités de raisonnement critique des élèves qui font une estimation à l'aide d'arguments.

L'enseignant/animateur considère que le défi est accompli si chaque réponse écrite sur la feuille de notation est bien justifiée par des arguments - et non si elle est bonne ou fausse.

Les variables qui contribuent au risque d'inondation dans leur zone seront expliquées lors de la phase de débriefing.



Co-funded by  
the European Union



**FLOOD  
STOPPING**



Co-funded by  
the European Union

**6**

## Défi Centre Jeunesse

### ÉVALUATION DES RISQUES TOPOGRAPHIQUES [30 points]

Vous êtes convoqué à une réunion du Centre de Jeunesse pour discuter avec d'autres jeunes du futur risque d'inondation dans votre pays. Cliquez sur le code QR sur le tableau pour voir les deux cartes des risques d'inondation de votre pays liées au niveau de la mer [1] et à l'augmentation de la température [2]. Notez trois grandes villes qui présentent un risque plus élevé selon la carte des niveaux d'eau et des températures.

### DES LIGNES DIRECTRICES

L'objectif de ce défi est de sensibiliser à l'impact du changement climatique sur les inondations.

L'enseignant/animateur est appelé à évaluer les capacités de raisonnement critique des élèves qui désignent trois zones combinant les données de deux cartes.

L'enseignant/animateur considère que le défi est accompli si les élèves notent sur la feuille de pointage trois endroits de leur pays qui sont menacés d'inondation en raison de l'augmentation de la température et du niveau de l'eau.



Co-funded by  
the European Union



# FLOOD STOPPING

## Questions de débriefing

### 1. Questions de réflexion

Qu'avez-vous ressenti en jouant à ce jeu ?

La pression du temps a-t-elle affecté votre capacité à faire les bons choix ?

Comment la collaboration avec vos camarades de jeu a affecté les décisions que vous avez prises ?

Qu'est-ce qui était intéressant dans le fait de jouer à ce jeu ?

### 2. Questions de généralisation

Après avoir examiné les cartes d'inondation de votre pays, quel est le risque d'inondation dans votre région ?

Après cette tâche, dans quelle mesure pensez-vous être préparé à faire face à une inondation ?

### 3. Questions de transfert de connaissances

Désormais, comment expliqueriez-vous à vos parents/amis la situation de risque d'inondation dans votre région ?

Feriez-vous quelque chose différemment maintenant que vous avez ce genre de connaissances sur les inondations ?

### Conseils pour l'enseignant/animateur

Menez la discussion en cercle. Posez tout ou une partie des questions ouvertes avec l'ordre proposé.

Évitez les questions une par une.

Demandez à tout le groupe et ne forcez aucune réponse.

Laissez les joueurs répondre s'ils le souhaitent.

Évitez d'exprimer votre point de vue sur les questions de réflexion et donnez un retour neutre sur leurs réponses.

Contribuez à la discussion pour présenter les faits sur le niveau de risque d'inondation de votre région après avoir écouté attentivement leurs opinions.



Co-funded by  
the European Union



# Informations Complémentaires

## Les QR Codes AR

Le jeu présente des QR codes (par exemple en haut à gauche et un en haut à droite du tableau) qui activent des expériences de réalité augmentée.

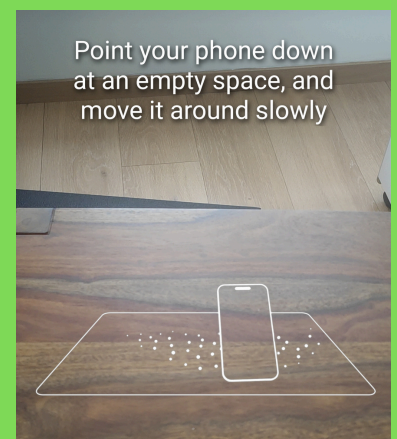
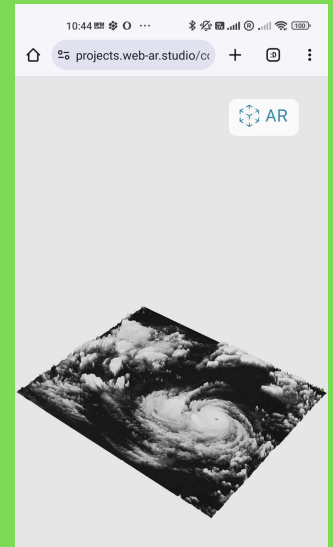


Ces expériences AR ne peuvent être ouvertes que sur un smartphone. Afin d'ouvrir ces expériences, vous devrez scanner ces QR codes à l'aide d'une application de scanner de QR codes sur votre téléphone.

En scannant les QR codes, un lien deviendra disponible. En cliquant sur le lien, un navigateur Web apparaîtra. La fenêtre du navigateur qui apparaît affichera normalement un modèle 3D à l'intérieur d'un espace virtuel.

En cliquant sur le bouton AR à l'intérieur de l'écran, votre caméra sera activée. Si votre téléphone mobile demande des autorisations pour l'appareil photo, veuillez accepter de les accorder.

Veuillez trouver un espace plat vide et déplacez lentement votre téléphone dans la zone. Ce faisant, le modèle apparaîtra sur cette zone. Parfois, l'appareil photo de votre smartphone met un certain temps à localiser la surface plane. Par conséquent, si le modèle n'apparaît pas, veuillez modifier votre position et réessayer. De plus, selon la distance à laquelle vous vous trouvez par rapport à la surface, certains modèles peuvent être plus grands, donc lorsqu'ils sont introduits à l'écran, vous devrez peut-être modifier leur taille en les pinçant (comme lorsque vous effectuez un zoom avant et arrière sur une image).







# Informations Complémentaires

## Les QR Codes VR

Le jeu de société présente également des expériences de Réalité Virtuelle (VR), qui offrent une couche AR supplémentaire, lorsqu'elles sont combinées avec les QR codes du jeu de société. Les expériences VR du jeu de société sont accessibles via l'utilisation de n'importe quel appareil VR Cardboard, comme celui présenté à droite. La configuration originale de cette technologie s'appelle Google Cardboard.

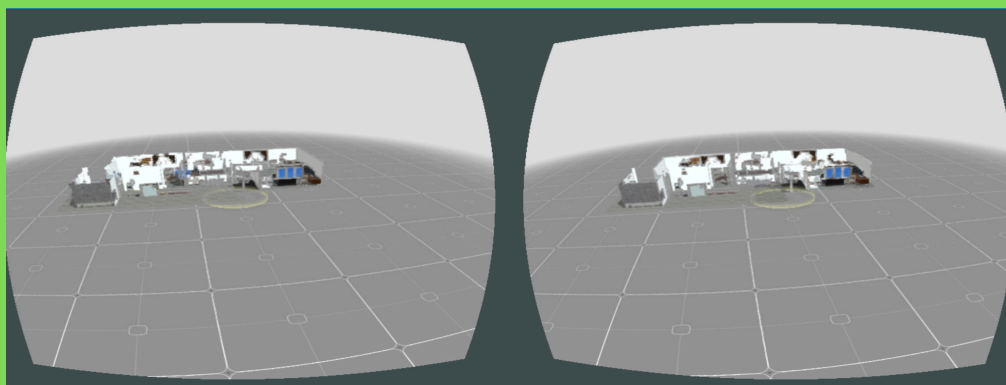


Lorsque vous scannez un QR code VR, à l'aide du scanner de QR code de votre appareil mobile, vous serez redirigé vers une nouvelle fenêtre de navigateur, présentant l'un des modèles 3D du jeu.

Vous pouvez explorer le modèle sur le navigateur avec vos élèves.

Si vous souhaitez explorer le modèle à l'aide du VR Cardboard, veuillez cliquer sur le bouton « Open in Cardboard » en bas de l'écran. Cela ouvrira la fenêtre dans un mode spécial, rendant le jeu disponible en mode d'affichage Cardboard.

En entrant en mode Cardboard View, insérez votre appareil mobile à l'intérieur du carton et visualisez le modèle.



Mode d'affichage en carton

**Avant que tu partes**



**FLOOD STOPPING**

**Si vous souhaitez poursuivre l'aventure  
Flood Stopping, utilisez l'application  
communautaire pour vous immerger dans le  
monde de la gestion des risques  
d'inondation et du changement climatique  
grâce à notre activité collaborative.**

**SUIVEZ-NOUS**



**[www.floodstopping.eu](http://www.floodstopping.eu)**



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. The views and opinions expressed are those of the author(s) and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA).  
Neither the European Union nor EACEA can be held responsible. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000089576