



Plateau du jeu Uniforce adapté au territoire de Saint-Donat-sur-l'Herbasse.

SENSIBILISER LE PUBLIC SCOLAIRE À LA RÉSILIENCE FACE AUX RISQUES MAJEURS SUR SON TERRITOIRE : LE JEU UNIFORCE

Marie-Alix Andres, co-constructrice du jeu Uniforce au collège du Pays de l'Herbasse dans le département de la Drôme, étudiante du master gestion de l'environnement à l'université Lyon 2.

Sensibiliser les citoyens en devenir aux risques et à la résilience dès l'école est important dans notre société où les risques occupent désormais une part prédominante dans les discours et les champs d'action des politiques publiques. Participer à la mémoire du risque s'avère également incontournable pour se préparer aux catastrophes et en limiter les impacts sur le long terme. Le jeu est un des moyens de sensibilisation mobilisables sur cette thématique. C'est le cas du jeu UNIFORCE, s'inscrivant dans une évolution conceptuelle en matière de gestion des risques, mais aussi dans un courant d'innovation pédagogique au service des territoires.

UNIFORCE, UN JEU AU CŒUR D'UN TRANSFERT DE PRATIQUES SUD-NORD

Le jeu UNIFORCE fait partie d'un projet de **recherche-action Sud-Nord**, visant à sensibiliser les élèves de primaire et les collégiens à la résilience face aux risques

majeurs de leur territoire. Le jeu a été créé et testé pour la première fois dans un contexte Sud en 2016 pour les enfants sinistrés de Fogo (au Cap-Vert) après une éruption volcanique en 2014. À l'époque, le jeu portait un autre nom : Forca na mao, « La force entre nos mains ». Ainsi, c'est auprès de deux classes de primaire et 300 élèves qu'a débuté l'histoire du jeu UNIFORCE, un jeu en constante évolution, tant dans la forme que dans le fond. C'est dans le cadre d'un projet de recherche-action piloté par Pauline Texier, maître de conférences en Géographie à l'université Lyon 3 Jean Moulin et ses étudiants de master Mondes émergents, Mondes en développement (MEMED) rattachés à l'association ATERRISK (Ateliers territoires RISK et développement), que s'est lancée l'idée d'un jeu innovant en matière de concepts transmis (notamment la résilience) et de sensibilisation. Cependant l'innovation ne s'est pas arrêtée là puisque le jeu a été adapté l'année d'après (en 2016-2017) dans un contexte Nord en France au sein d'une école primaire

à Lyon, puis dans un collège de la Drôme en 2017-2018, au sein d'une commune rurale particulièrement exposée au risque d'inondation : Saint-Donat-sur-l'Herbasse.



la première version du jeu Uniforce « forca na mao » créée pour les élèves sinistrés de l'île de Fogo au Cap-Vert © Association ATERRISK

UNE APPROCHE CONCEPTUELLE ET UNE PÉDAGOGIE SORTANT DE L'ORDINAIRE

Les spécificités du jeu UNIFORCE, se font notamment dans son approche conceptuelle traduisant

le fond du jeu. Un **glissement paradigmatique** s'est effectué à l'échelle locale. En effet, ce jeu innovant vise à sensibiliser aux risques majeurs, non pas par une approche classique centrée sur la menace et parfois anxiogène, mais par une approche «résilience». Celle-ci met au cœur de cette **pédagogie proactive et ludique**, la nécessité d'être plus robuste au quotidien (à l'échelle d'un individu, d'une famille ou d'un voisinage), en renforçant son accès aux ressources sociales, politiques, économiques, physiques, naturelles et humaines, afin de mieux faire face aux événements majeurs du territoire.

« Ce jeu innovant vise à sensibiliser aux risques majeurs, non pas par une approche classique centrée sur la menace et parfois anxiogène, mais par une approche «résilience». »

Tout le long du parcours de jeu, UNIFORCE s'appuie sur un scénario au cours duquel chaque équipe doit défendre les intérêts de sa mascotte vulnérable, et construire sa roue des capacités/ressources, pour les mobiliser de façon stratégique au fil des défis qui se présentent en se complexifiant au cours du jeu. Le

plateau est construit de manière à être ancré spatialement et adapté aux enjeux du territoire étudié. **L'ancrage territorial** est donc un point essentiel d'UNIFORCE, puisque le plateau de jeu représente une cartographie du territoire et les questions y sont adaptées. En outre, un jeu UNIFORCE créé sur un territoire spécifique, ne peut pas être testé ailleurs, excepté si un collège ou une école décide de relever le challenge et de créer leur propre jeu avec les élèves.

LE JEU UNIFORCE DE SAINT-DONAT-SUR-L'HERBASSE, UNE VÉRITABLE CO-CONSTRUCTION

Relever le challenge, c'était le choix du collège du Pays de l'Herbasse, situé dans le département de la Drôme. Le projet s'est mis en place à la suite de plusieurs démarches et à un **regroupement d'acteurs**. En effet, après un appel à candidatures lancé en 2016 par la ministre de l'Environnement, Ségolène Royal, pour la culture et conscience du risque, la première démarche a été engagée. Le département de la Drôme a déposé un dossier et le collège du Pays de l'Herbasse a été retenu. Une collaboration s'est mise en place entre plusieurs acteurs : l'université Lyon 3 Jean Moulin, l'association ATERRISK (avec Pauline Texier et ses étudiants de master : Charlotte Mathieu, Romain Barrey, Marie-Alix Andres et Placide Guiatin), l'IRMa (avec Benoît Sapet, responsable du réseau experts, des exercices et entraînements),

l'académie de Grenoble, le SIABH (Syndicat intercommunal d'aménagement du bassin de l'Herbasse) et enfin le collège de Saint-Donat-sur-l'Herbasse (avec Nicolas Danjaume, professeur d'histoire-géographie référent du projet et ses 15 élèves de 5e). L'équipe projet UNIFORCE de Saint-Donat s'est alors saisie des premières expériences UNIFORCE au Cap-Vert et à Lyon, pour innover en manière de pédagogie proactive et d'approche conceptuelle. En effet, les premiers jeux ont été conçus par les animateurs, excepté celui de Saint-Donat qui a été co-construit avec les 15 élèves volontaires de 5e. Chaque lundi midi de novembre à mai, se sont réunis l'équipe projet UNIFORCE (étudiants animateurs), les élèves volontaires et M. Danjaume, pour échanger, réfléchir, apprendre et mettre en œuvre le processus de création du jeu afin d'aboutir à un résultat prometteur.

À terme, **diverses actions ont pu être impulsées** autour de la mémoire du risque et du jeu UNIFORCE : l'inauguration des repères de crue de Saint-Donat le 2 mai 2018, où les élèves parcouraient les rues de leur commune pour disposer des rubans bleus aux hauteurs d'eau atteintes par les précédentes inondations. D'autre part, le 1er juin 2018, au cours des portes ouvertes du collège, les élèves ont pu présenter officiellement leur jeu à leurs parents ainsi qu'aux



Moment de travail en équipe des élèves du collège du Pays de l'Herbasse, pour répondre à une question du jeu UNIFORCE © Association ATERRISK.



INITIATIVES LOCALES & BONNES PRATIQUES

acteurs et partenaires opérationnels du territoire. L'innovation pédagogique et la mise en situation par des jeux collaboratifs tels qu'UNIFORCE, peuvent être des clés d'approche de la résilience, en permettant du concret et en favorisant l'entraide, « un des remèdes à l'individualisme de nos jours », explique M. Danjaume.

« UNIFORCE permet l'acquisition de nombreuses compétences complémentaires et intégrées au programme des cycles 3 et 4. »

UNE ADAPTATION POSSIBLE SUR D'AUTRES TERRITOIRES

UNIFORCE permet l'acquisition de nombreuses compétences complémentaires et intégrées au programme des cycles 3 et 4. Le jeu peut s'inscrire dans le cadre d'un projet pédagogique primaire ou collège sur l'année : méthodologie par ateliers pour construire le jeu avec les élèves, comme c'était le cas avec le collège du Pays de l'Herbasse. Il peut aussi être réalisé lors d'une activité ponctuelle et pilotée par l'enseignant. Pour plus d'efficacité, il est conseillé de travailler sur le jeu UNIFORCE en demi-classe ou demi-groupes. Enfin, pour permettre à l'animateur/enseignant de pouvoir s'approprier le jeu et sa co-construction avec les élèves, un **guide méthodologique de reproduction du jeu** sur d'autres territoires est en cours de rédaction. Celui-ci est agrémenté de conseils et alternatives à suivre selon les disponibilités et moyens

du prochain établissement qui souhaitera relever le challenge, un challenge demandant du temps d'investissement afin de pouvoir sensibiliser les élèves

sur le long terme et aboutir à des résultats fructueux, ancrés dans les pratiques quotidiennes de nos citoyens en devenir.



Présentation de leur jeu Uniforce et explication des règles aux élèves volontaires du collège du Pays de l'Herbasse © Association ATERRISK.



Pose des rubans bleus par les élèves sous un repère de crue à Saint-Donat-sur-l'Herbasse © Benoît Sapet - IRMA.

Pour permettre d'ancrer ce projet de sensibilisation aux risques et à la résilience par le jeu, des **sorties scolaires et des visites** ont été organisées en parallèle du projet 2017-2018. La première sortie organisée le 12 octobre 2017 a permis d'identifier les éléments liés aux phénomènes physiques et à la vulnérabilité dans la commune de Saint-Donat-sur-l'Herbasse. De plus, les élèves ont visité la centrale nucléaire de Cruas

(18 janvier 2018), ainsi que les aménagements de protection contre les crues le long du Merdaret, une des rivières du territoire le 31 mai 2018. Ces activités permettent de contribuer à un projet de sensibilisation allant bien au-delà d'une simple connaissance des risques, et **permettant aux élèves de transposer cela à leur quotidien et avec des exemples concrets dans un environnement qui les concerne.**