

## Présentation du Jeu de plateau

### Les Crues et les Inondations

La démarche qui a présidé à la conception de ce jeu de plateau est la suivante : il s'agissait de proposer une activité à la fois ludique et pédagogique, permettant au grand public d'acquérir de nouvelles connaissances sur le thème des crues et inondations tout en s'amusant, seul ou en famille. L'idée était de rendre accessible au grand public les enjeux de la question des crues et des inondations.

#### 1- Les problématiques abordées

Ce jeu se déroule en trois étapes, qui abordent 3 problématiques différentes :

- 1) Pour les joueurs, l'enjeu de la première étape est de se protéger d'une inondation type 1910. Ils découvrent, en jouant, les différentes infrastructures en rapport avec le fleuve mises en place dans le Val-de-Marne et leur plus ou moins grande efficacité dans la lutte contre une inondation type 1910. Il s'agit de remettre en question l'illusion que nous avons d'être protégés des caprices du fleuve grâce aux progrès techniques.
- 2) L'enjeu de la deuxième étape, pour les joueurs, est de survivre en temps d'inondation. Ils réfléchissent ainsi aux impacts d'une inondation type 1910 sur la vie quotidienne, et en particulier aux objets et équipements du quotidien qui ne fonctionneront plus en temps d'inondation (transports, télévision, Internet, chauffage...). Il s'agit d'interroger notre dépendance aux technologies, qui nous rend particulièrement vulnérables en cas d'inondation type 1910.
- 3) L'enjeu de la troisième étape est d'identifier les actions humaines qui aggravent les dégâts de l'inondation, qu'il s'agisse de l'aggravation de l'inondation elle-même ou celle de notre exposition au risque. Il s'agit de réfléchir à la responsabilité des hommes dans les dégâts causés par l'inondation sur nos villes.

#### 2- Le déroulement du jeu

##### **Etape 1**

But du jeu : Lutter contre la crue du siècle.

Introduction : La crue centennale est une crue d'ampleur exceptionnelle qui a une chance sur 100 d'arriver chaque année. C'est d'une crue de ce type que l'on parle lorsqu'on évoque la « crue du siècle » ou la « crue 1910 ».

Règle du jeu : Pour lutter contre la crue du siècle, les joueurs ont à disposition des infrastructures de protection. Ils doivent choisir, parmi 5 propositions, les deux infrastructures les plus efficaces pour protéger la ville de la crue centennale.

Lorsque les joueurs ont choisi leurs deux cartes, il leur est indiqué :

- Le nombre de points qu'ils ont gagné
- L'explication du rôle de chaque infrastructure
- L'efficacité ou non de ces infrastructures en cas de crue centennale.

Ensuite, il est indiqué aux joueurs le nombre de points que la crue centennale possède de son côté en l'occurrence, la crue centennale cumule un total de 100 points. En effet, de la même façon que les joueurs jouent contre la banque au black jack, ici ils jouent contre la crue. Suite à ça, il est donné aux joueurs une explication des facteurs qui font de la crue 1910 une crue exceptionnelle. La crue 1910 fait office de référence car elle est la dernière crue centennale en date dans le Val-de-Marne.

Les joueurs constatent qu'aucune des infrastructures qu'ils ont choisies ne leur permettent de dépasser un total de 100 points, la crue a donc gagné.

Conclusion : Quelles que soient les infrastructures choisies par les joueurs, on ne pouvait empêcher la crue du siècle d'avoir lieu et d'inonder la ville.

La plupart des infrastructures sont conçues pour résister à des crues de plus faible ampleur, telles que les crues cinquantennales (qui ont une chance sur 50 de se produire chaque année).

Transition vers l'étape 2 : Les joueurs ont compris qu'en cas de crue centennale, l'inondation est inévitable. Ils passent donc à l'étape 2 : l'inondation est là, et ils vont chercher comment survivre.

## **Etape 2**

But du jeu : Survivre en temps d'inondation

Règle du jeu : Les joueurs doivent trier 12 objets du quotidien selon qu'ils pensent qu'ils seront utiles ou inutiles en temps de grande inondation.

Lorsque les joueurs ont effectué leur tri, il leur est indiqué pour chaque objet:

- S'ils l'ont mis dans la bonne case (utile ou inutile)
- L'explication de pourquoi cet objet pourra être utilisé ou non en cas d'inondation

Les joueurs constatent que la grande majorité des objets ou équipements qu'ils utilisent au quotidien ne pourront être utilisés en cas de crue centennale.

Conclusion : Le nombre d'objets essentiels rendus inutilisables font prendre conscience aux joueurs des conséquences de l'inondation sur la ville. Ils soulignent notre grande vulnérabilité dans cette situation, particulièrement du fait des nouvelles technologies (téléphone portable, métro, internet...), très fragiles en cas d'inondation.

Transition vers l'étape 3 : Les joueurs ont compris qu'aucune infrastructure ne pouvait nous protéger d'une crue d'ampleur exceptionnelle. Si elle se produit, nous serons donc inondés et les impacts sur

notre vie quotidienne seront très importants. Dans la dernière étape, les joueurs vont voir qu'au-delà de la force naturelle d'une crue centennale, certains choix humains aggravent les dégâts de l'inondation.

### **Etape 3**

But du jeu : Identifier quelles activités humaines aggravent les conséquences de l'inondation, qu'il s'agisse d'une aggravation de l'inondation ou d'une aggravation de l'exposition au risque.

Règle du jeu : Les joueurs doivent choisir, parmi 11 propositions, les 2 activités humaines dont ils pensent qu'elles aggravent le plus les dégâts de l'inondation.

Chaque joueur se voit attribué un pion de couleur placé en bas d'une échelle gradué de niveaux. Selon la pertinence des choix qu'ils feront, ils gagneront plus ou moins de niveaux sur cette échelle.

Lorsque les joueurs ont effectué leurs choix, il leur est indiqué, pour chaque activité choisie :

- Combien de niveaux leur rapporte ce choix
- L'explication de l'impact de ces activités humaines sur l'aggravation de l'inondation ou de l'exposition au risque.

Conclusion : A travers cette dernière étape, les joueurs ont compris que le caractère dévastateur de l'inondation liée à une crue centennale est en fait largement dû à des choix humains.

### **Conclusion du jeu :**

Les joueurs ont compris qu'aucune infrastructure de protection, si gigantesque soit-elle, ne nous protège en cas de crue centennale. Ils ont constaté que notre mode de vie, dépendant de technologies fragiles (métro, Internet, téléphone, frigo...) serait fortement impacté en cas de grande inondation. Enfin ils ont remarqué que certains choix humains aggravent les dégâts de l'inondation, qui n'est donc peut-être pas une catastrophe purement naturelle. Tout ceci nous pousse à réfléchir à notre rapport au fleuve et à ses inévitables crues.