

Jeu de plateau Rinamed

Rinamed est un jeu de plateau de sensibilisation à l'aménagement du territoire et à la prévention des risques naturels. Nous avons simplifié les règles pour se focaliser sur le risque inondation (voir PDF « Rinamed – règles du jeu simplifiées »)



Public concerné :

A partir du CM1. Se joue en tiers ou demi-classe.

Prérequis :

Séance de conclusion sur le risque inondation (trop complexe pour être utilisé en introduction sur le thème ou en séance unique). Séances en amont sur le cycle de l'eau naturel, le lit mineur/lit majeur...

Durée de l'intervention :

½ journée, avec un autre atelier en parallèle, par exemple de maquette.

Associations à contacter :

Ce jeu a été réalisé par le Centre Méditerranéen de l'Environnement et le CPIE des Pays de Vaucluse.

<http://www.apare-cme.eu/fr/article/le-jeu-rinamed>

Le CPIE Atelier Bleu Côte Provençale en a un exemplaire.

Apports pour les élèves / objectifs :

Comprendre les notions de « *risque* », « *risque naturel* », « *zone sensible* », « *inondation* »

Appréhender par le jeu la globalité d'un territoire (bassin versant, commune en amont/ en aval, plusieurs communes le long d'un même cours d'eau etc.)

Comprendre que l'aménagement d'un territoire dépend de nombreuses contraintes, que l'urbanisation ne peut pas s'étendre n'importe où. (on peut ici enchaîner sur des questions d'espaces protégés)

Acquérir des connaissances sur le cycle naturel des fleuves et rivières pour pouvoir penser les modifications de cours d'eau.

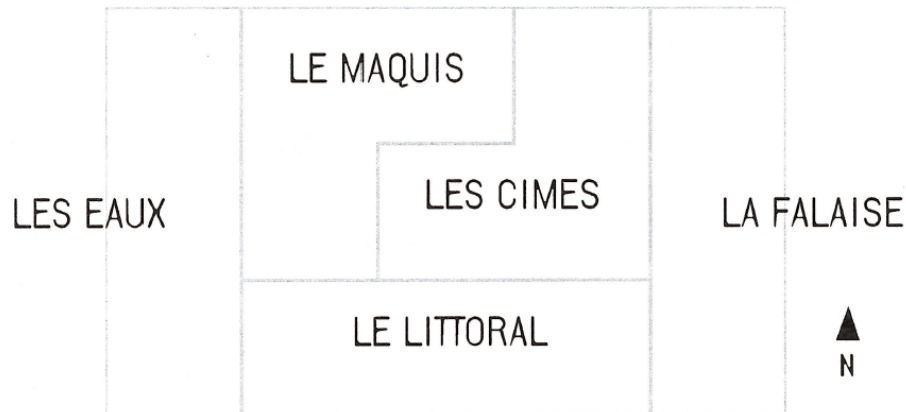
Donner envie de faire attention aux paysages alentours, de les appréhender dans leur complexité et leur singularité.

Rinamed - Règle du jeu "risque inondation"

de cinq à 15 joueurs, à partir de 8 ans

1) Installation

- Installer le plateau de jeu. Chaque équipe s'installe sur une commune.



- Distribuer à chaque équipe les jetons suivants :



1 camping



1 caserne de pompiers



1 station d'épuration



1 usine de recyclage



3 terrains de sport



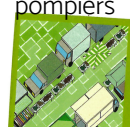
2 parkings



2 écoles



2 hôpitaux



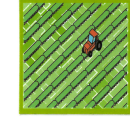
2 marchés



2 usines



2 fermes



8 parcelles agricoles



8 maisons



5 immeubles



1 gare



1 cimetière



1 supermarché



1 aérodrome



3 parcs

- Distribuer à chaque équipe:

5 billets de 100, 3 billets de 500 et 1 billet de 1000.

Un jeton rouge vaut 1000€.

Un jeton vert vaut 500€.

- Mélanger les cartes "risques", "étude de risque" et "protection"; elles formeront la pioche.



2) Déroulement

- Chaque équipe installe les différentes constructions sur son terrain. Les joueurs se mettent d'accord entre eux.
- Puis, à tour de rôle, chaque équipe tire la première carte de la pioche et la lit à voix haute.
 - ➔ Si c'est une carte "étude de risque":
 - soit l'étude de risque ne concerne pas la commune de l'équipe en train de jouer, la carte est remise dans le paquet et une seconde carte est tirée.
 - soit l'étude de risque concerne la commune de l'équipe en train de jouer. L'équipe peut décider de déplacer une de ses installations, et dans ce cas paye 500 € à la banque.
 - ➔ Si c'est une carte "risque":

Il faut suivre les indications de la carte. Attention, elle peut toucher plusieurs équipes à la fois. Si une construction est détruite, retournez le jeton pour que sa face grise soit visible.
 - ➔ Si c'est une carte "protection":

L'équipe choisit d'installer au choix de la ripisylve (100€), une zone humide (200€) ou une digue (300€). Les constructions à l'arrière de ces protections ne seront pas atteintes en cas de crue/inondation.

Une fois la pioche épuisée, faites un dernier tour, au cours duquel chaque commune peut réparer des constructions endommagées.

La réparation d'un jeton vert coûte 200€

La réparation d'un jeton rouge coûte 1000€

La commune qui a le mieux évité le risque inondation remporte la partie.

A vous de jouer !

