



SENSIBILISATION AU RISQUE D'INONDATION INTERVENTION EN MILIEU SCOLAIRE



L'Entente Oise-Aisne propose des interventions dans les écoles des communes du bassin versant de l'Oise et de l'Aisne et de leurs affluents afin d'améliorer la conscience du risque.

L'objectif de ces interventions en milieu scolaire est de sensibiliser les élèves de CM1 et CM2 au risque d'inondation, en s'appuyant sur des outils pédagogiques et ludiques.

L'intervention est gratuite et est organisée sur demande auprès de l'Entente, en concertation entre les élus locaux et les enseignants concernés. ■



L'Entente intervient dans les communes au titre de sa compétence «animation-concertation» (item 12 - article L.211-7 du code de l'environnement) qui lui a été transférée par les Départements membres (Départements de l'Aisne, des Ardennes, de la Meuse, de l'Oise et du Val d'Oise).



Présentation du jeu Crue & d'Eau

CRUE & D'EAU

Le jeu de l'oie «Crue & d'Eau » est destiné aux élèves des classes de CM1 et CM2. Il a été conçu et développé par l'Entente Oise-Aisne en 2017.

« Bienvenue dans la commune de Cruville... »

Situés le long de la rivière, certains secteurs peuvent être inondés en cas de crue.

Pour aider Cruville à bien se préparer et à lutter contre les inondations, **il faudra répondre à une série de questions incluses dans cinq familles :**

- **Alerte et gestion de la crise :**
es-tu prêt à faire face ?
- **Actions sur la rivière :**
que peut-on faire pour limiter les inondations ?
- **Connaissance des inondations :**
es-tu calé sur le risque ?
- **Ma ville et ma maison face aux inondations :**
comment te protéger ?
- **Cartes spéciales (comprenant des gages)**



Crue & d'Eau, c'est :

- Pour les 7 - 12 ans
- De 2 à 6 joueurs
- 5 familles de questions
- 14 cartes par famille
- 2 niveaux :
«têtards» pour les débutants
et «grenouilles» pour les plus aguerris. ■



Le plateau de jeu représente un territoire traversé par une rivière.

Le premier à arriver en aval a gagné !

Apprendre... En s'amusant !

Ce jeu ludique permet aux enfants d'**acquérir et d'assimiler de façon très simple certaines notions sur les inondations**. Son concept a été imaginé par les agents de l'Entente Oise-Aisne et ses illustrations ont été réalisées par Claude Guillon.

Règle du jeu

But du jeu

Être le premier à arriver à l'aval de la rivière !

Comment jouer ?

Prends ta barque, tes bottes et ton K-way et lance le dé. Déplace ton pion d'autant de cases qu'il y a de chiffres sur le dé. Lorsque tu arrives sur une case, demande à ton voisin de gauche de tirer une carte de la couleur de la case (jaune, rose, bleu ou vert). Réponds à la question qui est posée sur la carte. Si la réponse est juste tu pourras de nouveau lancer le dé au prochain tour. Si la réponse est fausse, il faudra que

tu pioches une nouvelle carte de la même couleur au tour d'après. Tant que tu n'auras pas trouvé la bonne réponse, tu ne pourras pas avancer. L'image représentée sur chaque carte pourra t'aider à répondre à la question.

Lorsque ta chance au dé te fait avancer jusqu'à une case violette, demande à ton voisin de gauche de tirer la carte spéciale du même numéro. Essaie de répondre à la question. Si tu as juste tu auras une jolie récompense, si tu as faux tu auras un gage. *Attention, sur certaines cartes, plusieurs réponses sont possibles !* ■



DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Intervention scolaire sur une demi-journée

La première partie est organisée autour d'échanges portant sur les différentes formes d'inondations et la projection de plusieurs courts-métrages sur le risque. Un à deux agents de l'Entente Oise-Aisne sont présents pour effectuer la présentation, susciter les discussions et faire participer les enfants. Un pompier du SDIS peut être mobilisé selon les disponibilités le jour de l'intervention pour partager son expérience de terrain.

Pour la seconde partie, les enfants sont mobilisés en petits groupes. Ils doivent réaliser un kit de survie en cas d'inondation. L'objectif de cet exercice ludique est de connaître quels sont les objets à garder avec soi de façon prioritaire en cas de crue soudaine et les bons réflexes à adopter.



Enfin, ils jouent par groupes de 4 à 6 élèves (maximum) au jeu **Crue & d'Eau**, afin de mettre à profit les connaissances apprises en première partie de séance.

Un exemplaire du jeu est laissé à l'enseignant en fin de séance pour permettre de prolonger les séances de jeu ultérieurement. ■



Pour en savoir plus,
rendez-vous sur le site web
de l'Entente Oise-Aisne :
oise-aisne.net



■ CONTACTS – Entente Oise-Aisne

Marjorie ANDRÉ – directrice de l'appui aux Territoires
marjorie.andre@oise-aisne.fr

Cécile STRIPPE - responsable communication
communication@oise-aisne.fr

Entente Oise-Aisne - Etablissement public territorial de bassin - Syndicat mixte ouvert
11 cours Guynemer - 60200 COMPIEGNE - Tél : 03 44 38 83 83



oise-aisne.net