

Présentation du jeu « Cit'in Crise »



Table des matières

- 1. Introduction du jeu *Cit'in Crise*
- 2. Objectifs
- 3. Contexte de création
- 4. Adaptation wallonne
- 5. Déroulé d'une partie
- 6. Présentation du jeu
- 7. Accueillir *Cit'in Crise*
- 8. Devenir animateur ?
- 9. Nous contacter

1. Qu'est-ce que le jeu « Cit'in Crise » ?



Cit'in crise est un jeu **SERIEUX** de simulation en temps réel qui va faire vivre aux participants la gestion d'une crise « inondation » à l'échelle communale.



C'est un jeu de plateau avec du matériel concret (talkies-walkies, téléphones, tableaux, flash info), des documents (cartes actions, cartes enjeux, cartes missions, plateau, pions,...) et un scénario réaliste incarné par les participants. Le jeu est encadré par 4 animateurs formés, qui guideront les participants tout au long de la partie.



Cette simulation offre, par son expérience immersive et didactique inédite dans une cellule de crise communale et opérationnelle, une opportunité de sensibilisation face à un risque naturel et à ses modes de gestion.

2. Objectifs du jeu



Sensibiliser à la gestion d'un risque de crues par débordements de cours d'eau et par ruissellement



Sensibiliser aux rôles des intervenants et de citoyens en gestion de crise



Appréhender la gestion de crise de manière ludique et collaborative



Enseigner des concepts de la communication et la coordination de crise



Sensibiliser aux outils d'alerte et de gestion d'inondation



Sensibiliser à l'impact des catastrophes naturelles



Créer du lien entre les acteurs des pouvoirs communaux et les citoyens

3. Contexte de création

Constats de départ

- Le sud de la France est confronté à un risque majeur d'inondation.
- Les citoyens sont souvent exclus de la gestion de crise alors qu'ils sont les premiers maillons de la chaîne.
- Peu d'outils de sensibilisation aux crises sont adaptés à un grand public.

Création du jeu

- En 2018, à la suite de ces constats, deux Ecoles des Mines françaises (Saint-Etienne et Alès) ont développé le jeu afin de répondre à la demande.
- *Cit'in Crise* est donc un jeu issu de la recherche scientifique à destination du grand public.

4. Adaptation wallonne

Fin 2023, le CORTEX décide d'investir dans le projet et de créer une adaptation ciblée sur le contexte de gestion de crise wallon.

Motivations

Juillet 2021 : inondations

13 juillet 2023 – Décret relatif à la gestion des risques et des crises par la Région wallonne - article 4 : Le CORTEX est missionné pour « promouvoir l'établissement et l'entretien d'une culture du risque en Wallonie ».

Janvier 2025 finalisation du projet - pendant un an, en collaboration avec les chercheurs français, le jeu a été adapté :

Commune fictive mais inspirée d'un territoire hydrographique wallon

Adaptation au système de gestion de crise belge

Respect des rôles et prérogatives de chaque acteur de la gestion de crise

Réalisme du scénario

5. Déroulé d'une partie



Une simulation de *Cit'in Crise* est encadrée par 4 animateurs formés qui vont guider et accompagner les participants.



Une partie se divise en trois séquences

- (1) Un briefing (45 minutes) – permet d'introduire les concepts, d'expliquer les règles du jeu et de présenter le matériel
- (2) La simulation (1h-1h30)
- (3) Le débriefing à chaud (30 minutes) – permet aux participants d'échanger sur l'expérience

6. Présentation du jeu



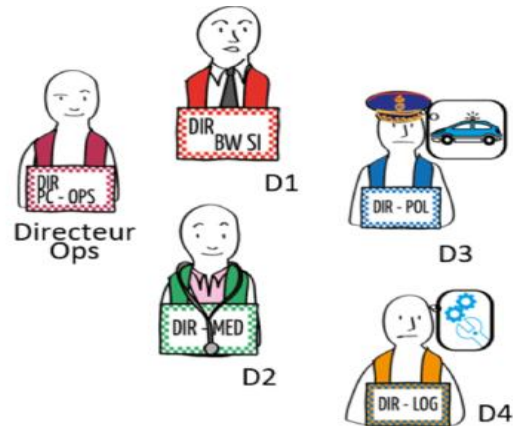
Mise en situation

- Durant 1h30, le jeu vous immerge dans la commune fictive de FASSALO où les participants endossent le rôle des acteurs impliqués dans la gestion d'une crise à l'échelle communale (bourgmestre, responsable de la planification d'urgence, zone de secours, services techniques, agents de police, ...) mais également le rôle de citoyens avec leurs besoins et contraintes.
- L'objectif du jeu est d'anticiper et de gérer la montée des eaux afin que la Commune et ses citoyens ne subissent pas les conséquences néfastes d'une inondation.

[VIDEO : Cit'in crise, un serious game sur la gestion de crise](#)

Les participants sont divisés dans 3 équipes

ÉQUIPE OPÉRATIONNELLE



Missions

- Coordonner les missions sur le terrain
- S'adapter aux demandes et injonctions stratégiques de l'équipe communale
- Avoir une vue d'ensemble de la situation

ÉQUIPE COMMUNALE



Missions

- Amener une vision stratégique de la gestion de l'évènement
- Communiquer et rassurer les citoyens
- Agir au mieux pour la commune

ÉQUIPE HISTOIRE



Missions

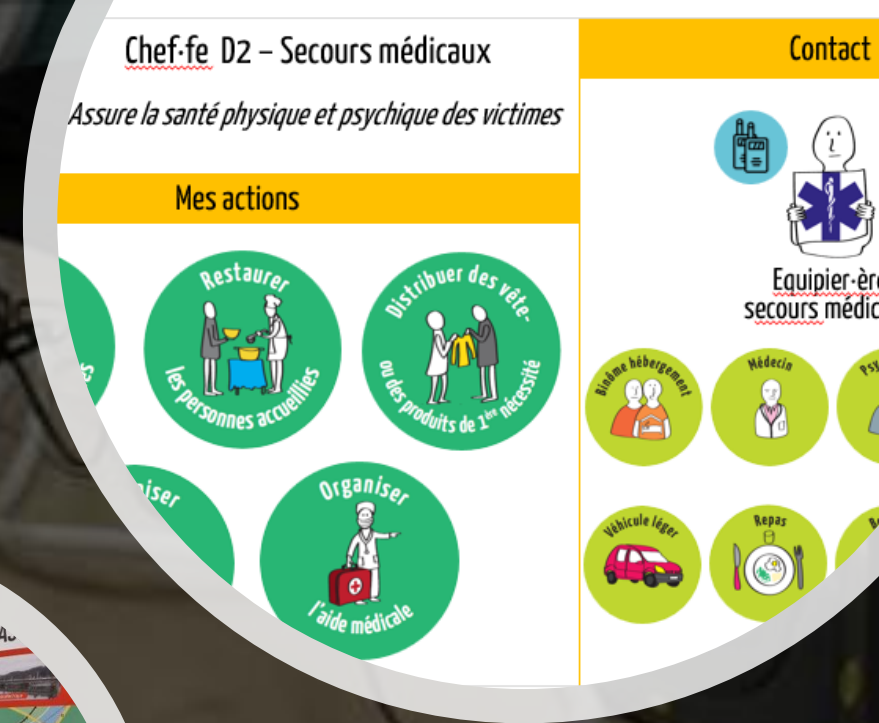
- Alimenter le scénario
 - Être des équipiers de terrain
- Représenter les citoyens de FASSALO

Et répartis dans 3
salles avec
3 ambiances



Aidés par de nombreux outils mis à disposition

- Les communications entre les 3 salles se font via talkie-walkie et téléphones
- Des plateaux de jeu individualisés pour chaque rôle
- Des cartes illustratives sous différents formats
- Des pions magnétiques à coller sur un tableau de bord
- La projection sur écran, en temps réel, de la "main-courante"
- Une tablette pour échanger sur les réseaux sociaux
- ...



7. En bref, ce que vous devez prévoir pour accueillir Cit'in Crise dans vos locaux ?

Une partie dure entre **2h et 2h30** (répartie en 3 grandes séquences : un briefing (+/-45 minutes), le jeu (1h-1h30) et la conclusion (30 minutes))

Il est nécessaire de disposer **de 3 locaux** rapprochés munis d'un accès à l'électricité, de tables et de chaises

Montage du matériel : il faut prévoir **1h d'installation** (par les animateurs)

Le nombre de participants peut varier entre **14-16 personnes**

Le jeu est actuellement mis à disposition **gratuitement**, en fonction des disponibilités des animateurs du CORTEX.

Il n'y a **pas de prérequis** pour jouer à Cit'in Crise

Les **publics cibles** sont :

- Les citoyens (adultes)
- Le personnel des administrations locales, fédérées et fédérales
- Les acteurs de la gestion de crise
- Les secteurs associatifs
- Un public scolaire (secondaire supérieur)

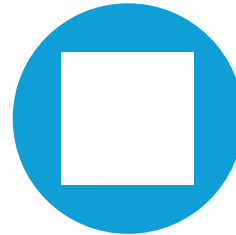
8. Devenir animateur Cit'in Crise



LE CORTEX
CHERCHE DES
PARTENAIRES
POUR DIFFUSER
ET ANIMER LE JEU
EN WALLONIE



PARCOURS DE
FORMATION
DES
ANIMATEURS



MINIMUM 4
ANIMATEURS



CONVENTION
AVEC LE
CORTEX



8. Devenir animateur Cit'in Crise

- Parcours de formation des animateurs :
 - 1 session de jeu en tant que joueur
 - 1 matinée « théorique »
 - 2 sessions en tant que formateur/observateur
 - 1 session organisée par les futurs formateurs sous supervision du CORTEX

9. Nous contacter

- Vous avez envie de tester *Cit'in Crise* ?
- N'hésitez pas à nous contacter



CORTEX

<https://cortex.wallonie.be>