

LE JEU SERIEUX : HALTES AUX CATASTROPHES

Le but du jeu : Il s'agit d'un jeu de simulation sur la **prévention des catastrophes naturelles**. Son but est de faire prendre conscience aux joueurs, grands et petits, que des **solutions de prévention existent**, et qu'une **information sur les risques associée à une réduction de la vulnérabilité**, constitue la base d'une éco-résilience collective en matière de risque majeur.



Dans ce jeu sérieux, l'utilisateur est mis à la tête d'une cité et doit la préparer à une éventuelle catastrophe naturelle qui risque s'abattre sur ses citoyens. Il faut donc prévenir et s'assurer que la plupart des gens survivront et pourront se mettre à l'abri.

Différents scénarios de catastrophes sont proposés :

- Tsunami dans un village côtier de l'Asie du Sud-Est
- Cyclone sur une île des Caraïbes
- Feu de forêt dans une plaine aride de l'Australie centrale
- Tremblement de terre en Méditerranée orientale
- Inondation en Europe de l'Est

Il faudra donc prendre en compte la géographie des lieux lorsque vous construirez des abris ou des hôpitaux ; il faudra également rénover des bâtiments pour qu'ils résistent à une catastrophe. Chaque scénario propose 3 niveaux de difficulté (facile, moyen et difficile) qui ont une influence sur la taille de la ville à gérer, sur le nombre de citoyens à préserver du danger et sur le temps alloué avant que la nature se déchaîne.



Lien pour accéder à un [tutoriel vidéo](https://youtu.be/zaOXDSNZE08) ou <https://youtu.be/zaOXDSNZE08>

Thèmes et notions abordés : gestion du risque, aménagement, tremblement de terre, inondation, tsunami, cyclone, incendie

Type de simulation / modélisation : le jeu fonctionne en gérant un budget. Chaque action a un coût déduit au crédit alloué au début du jeu. Chaque action (de protection ou d'aménagement) se traduit visuellement sur la portion de territoire sélectionné.

- ☞ Plus de crédit signifie plus d'action possible.
- ☞ Quand l'aléa survient, les destructions sont visibles.

Si le graphisme du jeu ressemble à Simcity (dans ses anciennes versions), la simulation est ici assez transparente. On peut suivre en direct la progression des objectifs réalisés (une quinzaine d'actions clés). La gestion du temps rend possible, mais pas forcément facile la réalisation des objectifs.

Conception de l'environnement / du développement durable : Le jeu permet d'incarner un rôle d'aménageur. Il faut faire des choix qui garantissent à la fois le bien être des habitants, le développement des activités économiques et autant que faire se peut, la protection de la nature face à une catastrophe prévisible.

Les trois aspects du développement durable sont donc représentés et, fait assez rare, on peut agir sur les trois aspects. On perçoit bien les interactions qui peuvent exister entre les trois composantes du développement durable.

Lien téléchargement du jeu : <http://www.stopdisastersgame.org/>