

## Atelier 4

### L'EDD au travers des jeux de rôles, simulations, débats

---

Une présentation générale a permis d'introduire l'EDD caractérisé par sa complexité.

Les formateurs ont mis l'accent sur les compétences transversales développées dans le cadre de l'EDD, en s'appuyant sur le document de mars 2023 du Conseil Supérieur des Programmes. Ce texte présente notamment une progressivité de l'acquisition des compétences au cours des cycles. La compétence « argumenter/critiquer » est bien ciblée, ce qui implique une évolution dans nos pratiques d'enseignements.

Un point a été également fait sur l'histoire du DD qui peut être intéressant d'aborder avec les élèves.

Puis une réflexion a été menée autour de la place du jeu dans les apprentissages avec ses intérêts (apprendre autrement, motivation, plaisir...) et ses limites (temps, effectif, simplification...). Le groupe s'est alors questionné sur la position de l'enseignant qui devient animateur. Les jeux nécessitent toutefois une séance plus institutionnelle à la fin pour recentrer les élèves sur le contenu éducatif.

Certains ont soulevé la façon de présenter l'activité « jeu » pour motiver les élèves tout en restant dans un cadre structurant et apprenant. Il est possible de parler de « mise en situation ».

A l'issue de cette présentation, plusieurs jeux ont été testés par le groupe.

➤ **Simulation d'un comité de pilotage E3D dans un établissement.**

Chaque membre a joué un rôle qui lui a été attribué (chef d'établissement, gestionnaire, parent, éco-délégué, agent d'entretien, assistante sociale...). Ce jeu s'est déroulé en 2 tours. Un premier tour proposait une situation avec des acteurs réticents à la mise en place de projets EDD, mettant en avant différentes contraintes. Un deuxième tour montrait une coopération entre les différents acteurs avec une recherche de solutions pour mener à bien le projet E3D.

Ce jeu peut être présenté à des adultes lors de FIL et il peut être intéressant de le proposer aux éco-délégués pour les préparer aux réunions.

➤ **Des jeux de société : Planet, Concept, Dixit**

Il est important de bien choisir les jeux en fonction du public visé (école, collège, lycée). Il est possible de détourner des jeux et adapter les questions.

➤ **Simulation d'une catastrophe naturelle, l'inondation / PPMS**

Dans un premier temps, les participants se sont mis à la place d'une famille contrainte de quitter sa maison en raison d'une inondation. « Fais ta valise » à partir des différents objets proposés a permis de réfléchir sur l'essentiel à prendre dans cette situation.

Puis le jeu a porté sur l'aménagement du territoire pour éviter une catastrophe liée à une inondation (positionnement des habitations, école...).

Pour terminer, le groupe a dû remettre dans l'ordre les étapes à suivre lorsqu'une famille est de retour chez elle après la catastrophe (démarches administratives, nettoyage, course, enfants...).

Ce jeu peut être loué en adressant un mail [darm@ac-toulouse.fr](mailto:darm@ac-toulouse.fr)

Site académique

<https://www.ac-toulouse.fr/la-delegation-academique-aux-risques-majeurs-darm-123491>

Il existe d'autres mises en situation : phénomène nucléaire...