

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

« **21 JUIN** »



Introduction :

Cette expérience immersive consiste en un jeu de rôle interactif. Le but de celui-ci vise à renforcer la résilience des participants en les soumettant à des aléas climatiques et/ou technologiques.

Contexte :

Dans un monde en constante évolution, l'aptitude à développer des compétences de résilience, pour faire face aux crises et aux incertitudes auxquelles nous sommes confrontés, devient une nécessité. Le changement climatique, les catastrophes naturelles et les risques en lien avec les avancées technologiques peuvent avoir un impact considérable sur nos vies. « 21 juin » offre une expérience immersive qui met les compétences de chacun à l'épreuve dans un environnement sûr et contrôlé.

L'activité combine une simulation de jeu de rôle avec une retranscription des actions du groupe sur une main courante.

Cette activité est conçue pour être modulable et adaptative. Elle offre ainsi une expérience personnalisée basée sur les réactions du groupe.



Description de l'activité :

« 21 juin » est un jeu de rôle évolutif et adaptatif qui se déroule dans une pièce spécialement aménagée et dédiée.

Selon les cas, ce peut être une salle de classe, une salle polyvalente ou toute autre pièce dans une entreprise. La dimension de cette dernière veillera à offrir une surface en adéquation avec le nombre de candidats afin de les accueillir en toute sécurité.

Chaque candidat joue son propre rôle et sera confronté à une série d'aléas :

- Accident domestique
- Evènement climatique
- Evènement technologique
- ...

Le groupe est laissé entièrement libre de ses choix. L'animateur présent peut éventuellement stimuler le groupe afin que ce dernier soit un peu plus pro-actif. Il intervient bien entendu, le cas échéant, en stoppant

toute action qui pourrait s'avérer dangereuse.

Les participants sont plongés dans un environnement simulé sur maquette. Celle-ci représente une propriété située au cœur d'un parc en secteur rural, comprenant, en plus de l'habitation, des dépendances et une piscine. La mission des candidats consiste à s'organiser, en tant qu'équipe, pour surmonter et/ou survivre aux différentes situations auxquelles ils seront soumis.

Déroulement :

1. Formation de l'équipe : selon le contexte l'équipe peut se connaître car ce sont des collaborateurs ou des élèves d'une même classe. Il est aussi tout à fait possible que les participants ne se soient jamais vus auparavant. Le rôle de l'animateur est alors crucial pour placer les protagonistes en confiance.

2. Présentation des règles : les règles de la vie en groupe seront rappelées de façon à ce que chacun puisse s'exprimer et agir librement.

3. Début du jeu : le groupe est plongé dans l'activité « 21 juin » après une présentation/introduction permettant aux participants de se projeter dans l'activité.

4. Fin du jeu : l'activité prend fin sur décision des animateurs. Le groupe ne produit plus et/ou tous les aléas ont été épuisés et/ou, ce qui est rarement le cas, le groupe n'a pas survécu....



5. Réflexion post-jeu : une fois l'activité « 21 juin » terminée, le groupe se réunit avec les animateurs pour réfléchir autour de l'expérience collective vécue. Ce moment d'écoute et d'échanges est une étape cruciale pour approfondir la compréhension de la résilience en s'appuyant sur les décisions du groupe et sur le travail d'équipe. Chaque participant peut partager son ressenti et ses observations personnelles sur les événements vécus pendant le jeu ou à un autre moment de sa vie. Exemples de questions possibles de débriefing :

- a. Quels ont été les moments les plus difficiles ? Pourquoi ?
- b. Quelles ont été les décisions les plus importantes prises en équipe ou individuellement ? Pourquoi ?
- c. Comment avez-vous ressenti la pression et le stress liés aux défis auxquels vous avez été confrontés ?

6. Synthèse : les animateurs procèdent à une reformulation des points importants. Ils insistent particulièrement sur les actions qui ont conduit à une aggravation de la situation. Les participants sont alors incités, dans un avenir proche, à évoquer en famille la sécurité de leur foyer en mettant en place un PFMS. (Plan Familial de Mise en Sécurité). Les animateurs invitent également les personnes présentes à « imaginer l'inimaginable », en extrapolant des situations, des événements ou des accidents qui pourraient, un jour, les impacter. A ce moment-là et pour finir, la question suivante est posée : Si cela m'arrive, qu'est-ce que je ferais ? En fonction du public présent, les animateurs font un lien avec le PPMS (Plan Particulier de Mise en Sécurité) pour des élèves, avec le POMSE pour les salariés d'une entreprise ou avec le PCS/PICS (Plan Communal de Sauvegarde / Plan Intercommunal de Sauvegarde) pour une action réalisée au sein d'une mairie ou d'une intercommunalité.

Vue d'ensemble :

Fil conducteur

Fiches Aléas

Fiche présentation

Maquette 3D



Plan maison

Plan de masse

Cartes objets

Cartes Pièces

Vidéo de Présentation de l'activité :

<https://www.youtube.com/watch?v=2Gk1Gc5smVE>