

## Jeu de la sécurité

**Niveau :** éducation civique 5ème - partie du programme : la sécurité

**Objectif du jeu :** équiper son village en équipements de sécurité pour faire face aux risques et éviter la fuite des habitants

**Matériel :**

- billet de lingos (argent fictif du jeu)
- tableaux de gestion des communes (1 par élève)
- cartes risques : **(nombre et type modifiables à volonté)**
  - RAS : 20
  - Tôle froissée (10)
  - Accident de la route avec blessés (10)
  - épidémie (5)
  - Cambriolages (10)
  - Racket (10)
  - vols à la roulotte (15)
  - incendies (10)
  - feux de forêts (10)
  - inondations (10)
  - accident nucléaire (2)
  - pollution grave (5)
  - afflux de population (20) (lorsqu'une telle carte est tirée, la population de la commune s'accroît du nombre d'unités indiquées sur la carte)
- cartes équipements de sécurité : **(pas indispensables : voir variante en fin de règles)**

	<b>nombre</b>	<b>coût</b>	<b>rapport en points de protection</b>
<b>Sécurité civile :</b>			
- pompiers volontaires	6	50 lingo	1
- pompiers professionnels	4	80 Lingo	2
- matériel lourd	2	80 Lingo	2
<b>Sécurité publique :</b>			
- garde champêtre	6	50 L.	1
- brigade de gendarmerie	4	100 L.	2
- commissariat de police	2	120 L.	2
<b>sécurité routière :</b>			
- entretien voirie	6	50 L.	1
- panneaux de	4	80 L.	1

## Education civique 5ème - Denis Sestier

signalisation			
- police de la route	2	100 L.	3
<b>sécurité médicale :</b>			
Médecin	6	50 L.	1
Hôpital	4	100 L.	2
SAMU	2	150 L.	2

- pions habitants (80)
- dés : 6 - 12 - 20

Déroulement du jeu :

- Au début de chaque tour, les communes font le compte de leur habitants et perçoivent les impôts locaux (10 L. par habitants payés par le meneur).
- Elles procèdent ensuite à leurs achats d'équipements qui ne sont jamais obligatoires (une commune peut choisir de ne pas s'équiper)

Attention : on ne peut acheter un niveau que si l'on possède le niveau inférieur (ex. : une équipe ne peut acheter la carte hôpital que si elle possède la carte médecin)

c) Elles tirent ensuite une carte risques :

- s'il s'agit d'une carte catastrophe, le joueur tire le dé indiqué sur la carte. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de points de l'équipe dans le domaine de sécurité concerné, la commune fait face au risque et gère la situation sans trop de casse. C'est alors à l'équipe suivante de tirer une carte. Si au contraire, le résultat du dé est supérieur, alors, la commune gère très mal le risque et la population prend peur... L'équipe perd alors un nombre d'habitants égal à la différence entre le dé et le nombre de points de l'équipe dans le domaine de sécurité concerné.

**Où vont les habitants ?** Echaudés par une mauvaise expérience, Les habitants fuient vers la commune la mieux équipée dans le domaine de sécurité qui a provoqué leur départ. En cas d'égalité de deux communes, c'est la plus proche qui récupère les habitants.

**Fin du jeu :** lorsque toutes les cartes équipements ont été vendues, la partie prend fin et les communes comptent les points de sécurité qu'elles ont acquis. C'est la commune la mieux pourvue qui l'emporte.

**Variante :**

- **chaque élève** reçoit un tableau de gestion de commune. Il y inscrit son nom.
  - la version couleur est rétroprojetée
  - les types de sécurité et les acteurs qui s'y rattachent sont identifiés et un code couleur leur est attribué (colorier les titres en fonction du code choisi selon le modèle rétroprojeté)
  - ensuite déroulement habituel du jeu. A leur tour de jeu, les équipes notent dans le tableau la catastrophe qu'elles ont tirée et colorent la case selon le code couleur défini au début.
- Par exemple : si la sécurité publique est représentée en bleu et si une équipe tire la carte Racket, au tour numéro 1, elle note "racket" dans la case catastrophe/tour 1 et colore la case en bleu.
- A la fin du jeu ce tableau est collé dans le cahier et devient la trace écrite de la séance.