

PLATEFORME D'INTERVENTION REGIONALE OCEAN INDIEN (PIROI)

EXPRESSION DES BESOINS

Outil numérique

Projet « *Paré pas Paré* »

Contact :

croix-rouge française 

Chloé PERRON – Adjointe Logistique Régionale - Délégation régionale - Plate-forme d'Intervention Régionale Océan Indien

Tél. : +262 (0)262 53 19 60 / + 262 (0)262 53 08 92 / Gsm : +262 (0)692 95 30 00 / Fax : +262 (0)262 72 17 02 - Adresse postale : 1 rue de la Croix-Rouge - 97438 Sainte-Marie – LA REUNION

&

croix-rouge française 

Lauriane TIBALDI – Chargée du volet « *Paré pas Paré* » - Délégation régionale - Plate-forme d'Intervention Régionale Océan Indien

Tél. : +262 (0)262 53 53 49 / 262 53 08 92/ Gsm: +262 (0)6 92 70 34 75/ Fax : +262 (0)262 72 17 02 - Adresse postale : 1 rue de la Croix-Rouge postale : 1 rue de la Croix-Rouge - 97438 Sainte-Marie – LA REUNION

Contexte :

Depuis septembre 2011, la Croix-Rouge française, à travers la Plate-forme d'Intervention Régionale de l'Océan Indien (PIROI) met en œuvre un projet de sensibilisation aux risques naturels à La Réunion intitulé *Paré pas Paré*. Ce projet, qui place l'éducation des jeunes générations au cœur de ses priorités, privilégie plusieurs axes de travail, notamment : le développement de partenariats et d'outils pédagogiques, la sensibilisation en milieu scolaire, ainsi que des actions de sensibilisation du grand-public. Avec ses 10 ans d'expériences, le projet *Paré pas Paré* dispose de plusieurs outils pédagogiques à destination des plus jeunes. A ce jour, l'équipe projet a pour volonté d'élargir sa cible de sensibilisation en développant des outils destinés aux adolescents et adultes.

Description du projet :

Dans le but d'élargir son offre de sensibilisation, d'innover et de toucher les adolescents et adultes, le projet *Paré pas Paré* souhaite développer un outil numérique (jeu vidéo).

L'outil numérique a pour but de compléter le kit pédagogique existant du projet *Paré pas Paré*. Il devra répondre aux objectifs pédagogique suivants :

- Sensibiliser la population réunionnaise au risque cyclonique et ses mesures de protection
- Etre diffusable au plus grand nombre (application smartphone, tablette)

Public cible :

L'outil numérique doit cibler les personnes de 12 ans et plus (adolescents/adultes).

Caractéristique du produit :

- Le jeu devra être joué sur smartphone et/ou tablette. Il devra être disponible sous les formats IOS et Android.
- Le jeu doit durer entre 10 et 15 minutes maximum.
- Le jeu vidéo doit être en lien avec la zone géographique de l'île de La Réunion. Le risque cyclonique sera abordé.
- A l'issue du jeu, les joueurs doivent connaître les bons comportements à adopter face au risque cyclonique.

Le prestataire aura accès aux informations pédagogiques du kit pédagogique du projet *Paré pas Paré* (disponible sur le site internet de la PIROI : <https://piroi.croix-rouge.fr/pare-pas-pare-kit-pedagogique/>)

- Les joueurs devront être immergés dans une situation d'alerte cyclonique. Ils devront alors prendre des décisions qui influenceront la suite du jeu et leur survie. Chaque minute sera comptée et seuls les joueurs qui appliqueront les bons comportements (se renseigner, écouter les informations, constituer son catakit, se protéger et protéger

les autres, rester confiné, évacuer si nécessaire, etc) et/ou qui s'en rapprocheront, gagneront la partie.

- Le joueur est susceptible de perdre. Si tel est le cas, le but est qu'il est envie de recommencer une partie. Il faut susciter l'intérêt du joueur.
- Ce jeu fera office de support de sensibilisation ludique. Il est important que l'ensemble des messages soit clair et précis. Ni les messages, les images et les sons doivent choquer le joueur.
- La mise en situation du joueur doit lui donner une sensation de stress face aux phénomènes en cours. Le joueur doit expérimenter l'état d'urgence pour pouvoir réagir correctement à la suite du jeu.
- L'interface de l'outil doit être à l'image de la Croix-Rouge française et du projet *Paré pas Paré*.
- Le jeu sera joué de façon autonome en tout lieu. Aucun accompagnement pédagogique de la part d'un bénévole *Paré pas Paré* n'est requis. A termes, ce jeu pourra mis à disposition sur les évènements grand-public de *Paré pas Paré*.

Exemple d'idée de jeu :

Le joueur fait face à une alerte cyclonique. Il doit en amont se préparer et constituer son catakit (sac de survie). Le joueur doit prendre des décisions face évènements météorologiques (pluie forte, etc).

Que faire ? écouter les informations ? fermer les fenêtres et les portes ? Ranger l'extérieur ? Sortir à la plage ?

Le joueur doit se poser les bonnes questions est survivre.

Plusieurs scénarios seront constitués avec l'équipe projet.

Date de livraison de l'outil : début mai 2021

Eléments à fournir à la PIROI :

Le prestataire devra fournir à la PIROI :

- Un chronogramme du projet
- Les CV des membres de l'équipe
- Des exemples de jeu/production similaire
- Une méthodologie
- Des versions en cours d'élaboration pour validation