

# EXPRESSION DES BESOINS

Croix-Rouge française - PIROI

## Création d'un escape game pédagogique sur la prévention des risques d'inondation à La Réunion « Sauv out kaz »

Février 2021

Nom de l'organisation mandataire : Croix-Rouge française - PIROI

Intitulé du projet : Escape game – « **Sauv out kaz** »

Localisation des activités : La Réunion

**PIROI** . ZAC de la Mare. 1 rue de la Croix-Rouge, 97438 Sainte-Marie. La Réunion. tél. : +262 (0)262 53 08 92. Mail : [piroi@croix-rouge.fr](mailto:piroi@croix-rouge.fr)

## I. CONTEXTE

### La PIROI :

La PIROI est un outil de la Croix-Rouge française rattaché à la Direction des relations et des opérations internationales (DROI) qui mène depuis 2000 un programme régional de gestion des risques de catastrophes (GRC) dans la zone Sud-Ouest de l'océan Indien.

La PIROI est composée de différents membres du Mouvement international de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge :

- Le Croissant-Rouge comorien,
- La Croix-Rouge française,
- La Croix Rouge malgache,
- La Croix-Rouge de Maurice,
- La Croix-Rouge du Mozambique,
- La Croix-Rouge des Seychelles,
- La Croix-Rouge tanzanienne,
- La Fédération internationale de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge (FICR)
- Le Comité international de la Croix-Rouge (CICR).

Basée à la Réunion, la PIROI permet de concentrer les compétences et les moyens au plus près des zones vulnérables et ainsi d'augmenter la réactivité et la flexibilité face aux catastrophes.

La plateforme mène des actions de renforcement de ses Sociétés nationales membres, de préparation et de réponse aux crises, ainsi que de réduction des risques de catastrophes par la sensibilisation des populations. La force régionale d'intervention de la PIROI repose sur un réseau et une couverture territoriale dense : plus de 800 comités locaux et plus de 35000 volontaires actifs au sein des 7 Sociétés nationales membres du programme.

Les conventions de partenariat établies avec la FICR et la COI (Commission de l'Océan Indien) en 2012 et 2016 font de la PIROI un acteur majeur de la gestion des risques naturels dans la région.

## Le projet « Inondation, nout kartié lé paré » :

L'inondation est l'un des risques naturels le plus fréquent sur le territoire de La Réunion. Les épisodes de fortes pluies peuvent prendre une ampleur exceptionnelle. On peut parler d'une véritable spécificité réunionnaise, qui vaut à l'île de détenir de nombreux records du monde de précipitations.

Depuis juin 2017 et avec le soutien de la Préfecture de La Réunion, la PIROI met en œuvre le projet *Inondation, nout kartié lé paré*. Mené en partenariat avec les communes et intercommunalités ainsi que le Rectorat Académique de La Réunion, celui-ci vise à sensibiliser la population réunionnaise exposée aux risques d'inondation afin de la rendre plus résiliente face à ces phénomènes. Prévues pour une durée de 18 mois du 1<sup>er</sup> juillet 2020 au 31 décembre 2021, la phase 3 du projet vise à consolider les actions déjà engagées.

- **Objectif général :**

L'objectif principal de ce projet est de renforcer la résilience des populations sur les risques d'inondation présents à La Réunion.

- **Résultats attendus, activités et indicateurs :**

Afin d'atteindre l'objectif susmentionné, la PIROI s'est fixée 4 résultats à atteindre :

**Résultat 1** - Les enfants scolarisés dans les écoles ciblées par le projet sont sensibilisés aux risques d'inondation.

**Résultat 2** - La résilience des populations exposées aux risques d'inondation est renforcée.

**Résultat 3** – Les capacités de préparation et de réponse de la population réunionnaise aux risques d'inondation sont renforcés.

**Résultat 4** – La résilience des populations est mesurée par le suivi-évaluation et l'évaluation finale du projet.

>> C'est dans le cadre de la mise en œuvre du résultat 2 que la PIROI souhaite faire appel à un prestataire externe afin de consolider le kit pédagogique inondation existant, et créer un escape game contextualisé aux risques d'inondation de La Réunion.

## La Croix-Rouge française et l'escape game

En 2017, la Croix-Rouge française via le pôle « Formation » de la Direction des Activités Bénévoles et de l'Engagement (DABE), a créé un escape game sur la prévention des accidents de la vie courante. Cet outil a pour but de sensibiliser le grand-public à ces risques.

A l'origine, il a été conçu afin d'être déployé sur tout type de manifestation grand-public et pourra notamment servir d'inspiration pour la réalisation du présent escape game.

## II. L'ESCAPE GAME

### Objectif général de l'escape game :

L'escape game « Sauv out kaz » a pour but de compléter le kit pédagogique du projet « *Inondation, nout kartié lé paré* » et de sensibiliser de manière ludique et innovante, la population réunionnaise aux différents risques d'inondation présents sur l'île.

### Objectifs spécifiques de l'escape game :

Le but est qu'à la fin du jeu, les participants :

- ❖ Sachent où et comment s'informer en amont des inondations ;
- ❖ Prennent conscience des comportements dangereux lors d'une inondation (traverser un radier submergé, aller chercher ses enfants à l'école, etc.) ;
- ❖ Comprennent l'importance d'avoir une assurance habitation ;
- ❖ Connaissent les numéros d'urgence.

**Public cible :** Personnes de plus de 12 ans (adolescents / adultes)

## III. PRESTATION

**Afin de concevoir un escape game conforme aux objectifs indiqués, la PIROI souhaite faire appel à un prestataire extérieur.** C'est l'objet de la présente expression des besoins.

Le prestataire devra concevoir l'escape game « *Sauv out kaz* » de la PIROI, de la phase initiale (conception et écriture du scénario), à la phase finale (construction et production).

Pour mener à bien cette mission, la PIROI mettra à disposition du prestataire tout support technique permettant :

- Une bonne appropriation du sujet des risques d'inondations,
- D'avoir les ressources disponibles pour la création de l'escape game (vidéos et photos d'archive des inondations de La Réunion, documents de sensibilisation de la PIROI, documents d'information des services de l'Etat, adresses des différents sites internet : vigilance crues, etc.).

### Méthodologie :

Dans un premier temps, le prestataire proposera plusieurs scénarios à l'équipe projet qui se réunira pour déterminer le choix final. Une fois le choix final fait, le prestataire poursuivra son travail conformément au chronogramme.

Chacune des étapes d'avancement sera validée par le point focal : la chargée du projet *Inondation, nout kartié lé paré* de la PIROI.

### Liens fonctionnels :

Pour les relations courantes, le prestataire sera en lien direct avec la chargée de prévention des risques de catastrophes de la PIROI.

### Production finale :

La prestation devra être clef en main et inclure l'ensemble des documents, outils et matériel nécessaires à la mise en place du jeu. Le prestataire produira et remettra notamment à la PIROI :

- Document pour le maître du jeu (notice explicative du game master) ;
- Déroulement complet du jeu final avec la liste des indices et des solutions (game design) ;
- La liste des codes et/ou signalétique des énigmes mis en place ;
- Tout le matériel physique (mobilier, visuels types bâches, accessoires, etc.)
- Tout autre document et/ou matériel nécessaire au déploiement du jeu.

### Charte graphique :

Afin d'avoir une continuité dans le jeu, l'ensemble des documents et visuels produits devront respecter une charte graphique propre à l'escape game, permettant ainsi d'allier fiction et réalité. Le prestataire pourra faire appel à son propre graphiste pour cette création.

Néanmoins et afin d'avoir une unité avec l'ensemble des outils de la PIROI, la charte graphique de l'escape game devra largement s'inspirer de celle de la PIROI et du projet *Inondation, nout kartié lé paré*. Celles-ci seront mises à disposition du prestataire.

### Budget :

Le prestataire devra proposer un budget détaillé en annexe de sa proposition incluant la prestation intellectuelle et dans l'idéal, incluant également l'achat du matériel nécessaire à la conception du jeu. Les dépenses relatives à l'achat du matériel devront être justifiées auprès de la PIROI (factures).

### Date de livraison :

- Un premier draft de l'escape game devra être réalisé pour le **lundi 10 mai 2021**.
- Finalisation de l'escape game pour le **jeudi 1<sup>er</sup> juillet 2021**

## IV. PRODUIT

L'escape game à vocation à être déployé partout sur l'île, lors d'animation de sensibilisation du grand-public ou d'adolescents. Il devra donc être transportable, amovible et facile à mettre en place.

L'idée serait d'intégrer l'ensemble de l'escape game dans un chapiteau afin que la PIROI puisse le mettre en place sur n'importe quel site : places publiques, cours d'établissement scolaire, etc. La PIROI dispose déjà de ses propres chapiteaux dont l'un d'entre eux pourrait être exploité pour l'escape game (dimension de 4 x 4 m ou 3 x 6 m).

### Caractéristiques de l'escape game :

- Optimisation logistique :
  - Déployable facilement : objet de 10 kgs maximum chacun.
  - Facilité de transport : transportable dans un véhicule type « Trafic ».
  - Intégré dans un chapiteau de dimension de 4 x 4 m ou 3 x 6 m (exemple : pour 2 pièces de jeu) en fonction du scénario, 1 porte d'accès vers l'extérieur.
- Durée d'installation : 1h maximum.
- L'intérieur du chapiteau devra plonger totalement le participant dans l'univers du jeu (visuels / décoration).
- Le jeu devra allier fiction (codes et énigmes à résoudre) et réalité (dispersion d'outils réels de prévention des inondations tels que des flyers de sensibilisation, documents, etc.).
- Multiplicité des types d'indices : visuels type bâche, objets, codes, etc.

- Compétences à développer chez les participants : Sens de l'observation, logique, cohésion d'équipe, communication, manipulation d'objets / d'outils.
- Durée de jeu : maximum 20 minutes (+ 10 minutes de briefing, avant et après l'activité).
- Encadrement de la session de jeu par un game master : celui-ci sera un bénévole de la PIROI formé au préalable à l'animation du jeu.
- La mise en situation du joueur doit lui donner une sensation de stress « maîtrisé » face à l'inondation. L'idée n'est pas de développer une émotion de peur face au phénomène, mais plutôt de développer chez le participant, la sensation qu'il peut lui aussi mener des actions pour diminuer sa vulnérabilité grâce à l'ensemble des outils qu'il aura vu à la fin du jeu.

### Compatibilité avec les règles sanitaires

La Réunion connaissant actuellement une épidémie de COVID-19, l'escape game et le format de jeu devront être compatibles avec les mesures sanitaires en vigueur luttant contre la propagation du virus. Les outils/matériels utilisés devront faciliter le nettoyage (désinfection des objets et accessoires après chaque session de jeu.)

### Idée de scénario de l'escape game :

*L'exemple énoncé ci-dessous n'est pas exhaustif.*

#### Phase 1 : Avant l'inondation

Le chapiteau représente le logement des participants, et ils ne savent pas si celui-ci se situe en zone inondable ou non. Ils doivent donc se documenter pour identifier s'ils vivent dans une zone à risque d'inondation (exemples : documents papier, reportages d'inondation passés sur le secteur, discussion avec les voisins, consultation des sites internet, etc.).

#### Phase 2 : Pendant l'inondation

Au bout de 7 minutes, l'inondation arrive et les habitants doivent agir :

1. Nous leur proposons d'avoir des comportements dangereux (prendre la voiture et aller chercher les enfants à l'école, travers un radier submergé, etc.). S'ils effectuent ces actions, ils sont pénalisés (perte de X minutes dans le sablier, ou indices en moins pour mener la suite du jeu).
2. Ils doivent donc exécuter les bons réflexes : se mettre en sécurité et protéger leur logement (exemples : fermer les portes et fenêtres, couper le gaz et l'électricité, rehausser le mobilier et électroménagers, etc.).

Une fois les bonnes actions menées, ils se mettent en sécurité sur un point en hauteur (exemple : étage) en emportant leur catakit.

#### Phase 3 : Après l'inondation

Les joueurs arrivent dans une seconde salle (même décor que précédemment mais complètement dégradé par l'inondation, immergé de boue, etc.). Ils doivent alors réaliser des actions pour revenir à la normale (nettoyage, désinfection et aération du logement, déclaration de sinistre auprès de l'assurance, etc.).

## V. COMPOSITION DE L'OFFRE TECHNIQUE ET FINANCIÈRE

- Une proposition incluant la méthodologie pour la conception de l'escape game et un chronogramme détaillé ;
- Références détaillées des expériences : exemples de jeux et production similaires ;
- Un devis détaillé.

Une bonne connaissance et/ou une expérience dans la création de jeux pédagogiques sur la thématique des risques naturels, et/ou dans la création des escape game serait un plus.