

Goutte d'eau



Pluie forte



Maison inondée



Rupture de barrage



Feux de forêts



Secours



Feu



Maison en feu



Eboulement



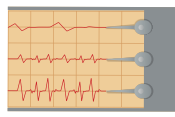
Glissement de terrain



Sècheresse



Relevé sismique



Tremblement de terre



Coulées de lave



Éruption volcanique



Tornade



Vents violent



Orage



Cyclone



Tsunami



Submersion marine



Explosion industrielle



Transport de matières dangereuses



Accident nucléaire



Pollution industrielle



Chute de neige



Avalanche



Soyez vigilants !



Informez-vous !



Alerte



Kit de survie



# Risk & Roll

Reconnais les dangers,  
deviens le maître du jeu  
face aux risques !



\*Un pictogramme est une représentation graphique schématique, un dessin figuratif stylisé.

# Risk & Roll

## Défie les dangers, Deviens le maître du jeu face aux risques !

2 À 5 JOUEURS - À PARTIR DE 4 ANS

**Apprendre en s'amusant !**  
Ce jeu a pour mission de sensibiliser les plus jeunes à la prévention face aux risques majeurs (catastrophes naturelles et technologiques).

**Contenu :**  
31 cartes illustrant les risques majeurs.

### But du jeu :

Tous les joueurs jouent en même temps.

Il faut toujours :

- être le plus rapide à repérer le symbole identique entre 2 cartes,
- le nommer à voix haute
- puis prendre la carte, la poser ou la défausser.

### Règle du jeu :

Pioche 2 cartes et pose-les face visible sur la table.  
Cherche le picto\*/dessin identique entre deux cartes (même forme, même couleur, seule la taille peut être différente).  
Le premier joueur qui le trouve, le nomme et pioche deux nouvelles cartes pour jouer à nouveau.

### Variante pour les petits :

On pose devant chaque joueur une carte face visible et on retourne la carte qui se trouve au-dessus de la pile, au centre de la table.  
Tout le monde joue en même temps. Chaque joueur observe sa carte et la carte au centre et doit être le premier à nommer le dessin commun entre sa carte et la carte commune.  
Il gagne alors la carte commune qu'il place au-dessus de son tas. Ce sera avec elle qu'il jouera la manche suivante.  
On retourne une nouvelle carte et on recommence.

*L'Association Française de Prévention des Catastrophes Naturelles et Technologiques (AFPCNT) favorise la diffusion et la mise en commun de connaissances, de méthodes et d'outils dédiés à la réduction des risques de catastrophes naturelles ou technologiques.*

*Elle contribue au développement de la résilience pour préserver la santé humaine, l'environnement, l'activité économique, les biens matériels et le patrimoine culturel. L'AFPCNT conçoit et édite des supports pédagogiques à l'attention du grand public et des scolaires.*

*Retrouvez nos jeux de société, quiz, cahiers de jeux et livres sur [www.afpcnt.org](http://www.afpcnt.org)*

### Conception



Soutenu par



Illustration : Mimosa graphic designer