

Stop Disasters :

les grandes lignes du jeu

Une mission est à remplir pour chaque situation.



Les élèves se retrouvent dans une sorte de Simcity avec un budget et un risque à contrer.

Disaster: Tsunami (Easy) SCORE: 00006380

BUDGET		POPULATION	
Remaining	\$37,265	Unhoused	0
Housing	\$12,735	Housed	320
Defences	\$0	Sheltered	0

SHOW RISK Finished →

Probability (%)

0 25 50 75 100

Ils peuvent identifier les zones les plus à risques et au fil du temps, ils vont pouvoir construire, détruire, améliorer l'organisation de la ville.

Développement: Structures

Risque 1

École \$48,980

75% 35

Outre sa mission pédagogique, une école sert également de lieu de rassemblement ou de refuge pendant une catastrophe.

Coût de la déblaiement et préparation \$0


	Arrêtons les catastrophes!	4%	\$300	
	Cours de deux semaines	5%	\$550	
	Renforcement des bâtiments	8%	\$450	

Coût total (3 Article) \$1,300

A chaque action importante réalisée, une action clé est validée et une description sur l'intérêt de cette action est dispensée.

Actions-clés

★ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15




Action-clé 4

Les plans d'évacuation sont essentiels pour sauver des vies. Il peut s'agir de panneaux indiquant aux gens la direction de zones en hauteur et des endroits plus sûrs à l'intérieur des terres, ou d'exercices de sécurité pour la population. Puisque vous avez installé un système de première alerte, vous pouvez à présent mettre en place un plan d'évacuation.

Actions-clés

★ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15



Action-clé 14

Parmi la population, les femmes et les enfants sont souvent les plus vulnérables pendant les catastrophes. L'éducation peut faire la différence dans le nombre de pertes humaines. Quand vous savez quoi faire, vous savez comment agir. Les exercices de simulation sont un excellent moyen d'apprendre les bons gestes.

Lorsque le temps ou le budget sont écoués, la catastrophe se déclenche et se réalise à l'écran.

Un rapport de mission est donnée en fin de partie indiquant ainsi aux élèves le résultat de leur travail.

Disaster: Tsunami (Easy) SCORE: 00006380



The image shows a 'MISSION REPORT' screen from a game. The report is presented on a white card with a brown border, set against a background of a 3D isometric game world. The report includes a UN logo and the word 'CLASSIFIED'. It is divided into several sections: 'HOUSING AND DEVELOPMENT', 'MISSIONS', 'BONUS', and 'FINAL SCORE'. Each section contains a list of metrics and their corresponding values.

MISSION REPORT			
CLASSIFIED			
HOUSING AND DEVELOPMENT			
Buildings destroyed	21	Total Damages	\$3,450
Population housed	320/320	Population died	66
Population sheltered	0	Population injured	66
MISSIONS			
School Built	Pass	Hotels Built	Pass
Hospital Built	Pass		
BONUS			
Key Facts Found	4	Budget Remaining	\$37,265
FINAL SCORE: 6,380			
			Continue →