



Plan R comme Radio

Jeu de sensibilisation aux situations d'urgence

Au service de la collectivité : catastrophes naturelles, accidents

Radioamateurisme et Scoutisme ont en commun plusieurs valeurs telles que la notion de service, la débrouillardise et la fraternité. Dans des situations de catastrophes naturelles, ils peuvent être utiles à la collectivité en œuvrant ensemble.

Un scénario est construit mettant en situation des scouts témoins d'une tempête dévastatrice à la suite de laquelle l'électricité vient à manquer avec comme conséquence la perte de tout moyen classique de communication. Des blessés doivent être secourus. Avec leurs PMR ils réussissent à entrer en contact avec un écoutteur (SWL) qui les met en relation avec des radioamateurs de l'Adrasc locale. Les secours s'organisent.

Prérequis

- Entre 12 et 20 participants
- Un lieu calme dans lequel les participants peuvent s'entendre
- Suffisamment d'espace pour jouer quelques saynètes
- Présence d'un radioamateur membre d'une ADRASEC (Association des radioamateurs au service de la Sécurité Civile)

Objectifs pédagogiques

- Sensibiliser les participants à la fragilité des réseaux de communication et à la dépendance à l'énergie électrique.
- Découvrir les différentes étapes et procédures permettant le déclenchement de secours suite à une catastrophe naturelle survenue à l'occasion d'un camp dans un lieu isolé et d'identifier les possibles intervenants.

Préparatifs

- Impression en double exemplaire des cartes du jeu de rôle (un jeu pour les participants, un jeu pour l'animateur, classé dans l'ordre des interventions).
- L'ensemble des participants sera divisé en trois groupes :
- Une équipe de 6 joueurs dont un chef d'équipe et un responsable santé
- Une équipe de 5 ou 6 joueurs
- Une équipe de 2 à 3 joueurs
- Les cartes du jeu de rôle seront distribuées et chacun prendra le temps de les lire avant le début du jeu pour savoir ce qu'il doit dire ou faire lorsque l'animateur du jeu l'interpelle, sans échanger avec les autres participants.

Matériel nécessaire

- Les cartes du jeu de rôles
- Éclairage si en soirée

Durée

Entre ½ heure et une heure selon réactivité et questionnement des participants



KIT ANIMATION





Déroulement

- Le jeu se déroule en trois temps. Le tableau ci-dessous décrit l'ordre dans lequel les joueurs doivent intervenir.

T1 – Exposé de la situation

"Vous êtes une équipe en exploration. Vous venez de dresser le camp pour la nuit. Après le repas vous allez vous coucher bien fatigués de la journée."

T2 – Evénement

La catastrophe	2 ou 3 joueurs
L'accident	1 joueur
L'équipe et l'accidenté	5 ou 6 joueurs

T3 – Réaction

Premiers soins et diagnostic	1 joueur
Trouver des secours chez l'hôte	1 joueur
Lancer appel avec un PMR	
Réponse d'un écouteur SWL	1 joueur
Contact avec un OM	1 joueur
Contact avec un autre OM	1 joueur
Déclenchement des secours	1 joueur

T4 – Conclusion

Relecture
Quels risques graves sont susceptibles d'arriver

Imaginaire

- Robinson Crusoé voir Olivier

Annexes

- Info Sécurité Civile
- Cartes du jeu





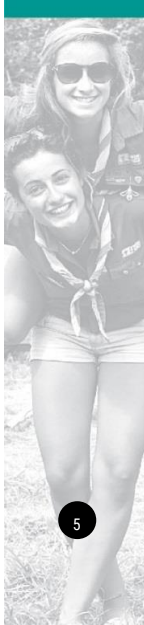
<p>LA CATASTROPHE 2 ou 3 joueurs</p> <p>Description de la situation</p> <p>Une catastrophe naturelle survient subitement en pleine nuit.</p> <p>Un orage violent secoue le campement. La foudre tombe à proximité.</p> <p>Quand l'animateur vous appelle</p> <p>Vous mimez la situation : vent, pluie, foudre, etc...</p>	<p>L'ACCIDENT 1 joueur</p> <p>Description de la situation</p> <p>Rappel : L'équipe en expo a planté son campement pour la nuit à proximité d'un hameau éloigné de plusieurs kilomètres d'un village</p> <p>Au cours de l'événement une grosse branche tombe sur une des tentes où dorment les jeunes</p> <p>Quand l'animateur t'appelle</p> <p>Tu viens au centre et dis bien fort :</p> <p>Une grosse branche vient de tomber sur la tente !</p>
<p>L'ÉQUIPE ET L'ACCIDENTÉ 5 ou 6 joueurs</p> <p>Description de la situation</p> <p>Plusieurs membres de l'équipe sont blessés légèrement.</p> <p>Un Pionnier qui se trouvait dans la tente est blessé à la jambe.</p> <p>La blessure paraît sérieuse</p> <p>Quand l'animateur vous appelle</p> <p>L'un de vous joue le blessé en simulant la douleur...</p> <p>Les autres l'aident</p>	<p>LE RESPONSABLE SANTÉ 1 joueur</p> <p>Description de la situation</p> <p>C'est toi qui a la maîtrise de la trousse de secours.</p> <p>Tu as été formé aux premiers secours</p> <p>Phase UN</p> <p>Quand l'animateur t'appelle</p> <p>1 - Tu dis : Je vais m'occuper des blessés et tu fais semblant de soigner les petits bobos.</p> <p>2 - Tu vas voir le chef d'équipe et lui explique qu'il y a un blessé grave. Il faut l'intervention de secours professionnels car la blessure dépasse tes compétences.</p>



<p>LE RESPONSABLE SANTÉ 1 joueur</p> <p>Description de la situation C'est toi qui a la maîtrise de la trousse de secours. Tu as été formé aux premiers secours</p> <p>Phase DEUX</p> <p>Quand l'animateur t'appelle au cours de la discussion en équipe Le chef d'équipe a demandé d'autres moyens de contacter les secours. Tu dis : on pourrait peut-être utiliser les PMR de la trousse de secours. Tu allumes un PMR et constates que la batterie est à plat. Tu le dis au chef d'équipe. Le second PMR est OK, tu le passes au chef d'équipe</p>	<p>L'ÉCOUTEUR D'ONDES COURTES 1 joueur</p> <p>Description de la situation Tu es passionné par la radio et prépares ton examen pour devenir radioamateur. Par hasard, tu es à l'écoute des ondes. Tu reçois le message du chef d'équipe</p> <p>Quand l'animateur t'appelle Tu dis : La station PMR avec des scouts, ici (ton prénom) pouvez-vous répéter votre appel ?</p> <p>Bref échange avec le chef d'équipe Bien reçu votre message. Je vais essayer de vous aider. Ici non plus nous n'avons pas de téléphone, mais je vais aller voir le radioamateur qui m'aide à préparer ma licence.</p>
<p>L'HÔTE 1 joueur</p> <p>Description de la situation Le chef d'équipe vient le voir et lui explique qu'ils vont se réfugier dans la grange et souhaitent appeler les secours par téléphone.</p> <p>Quand l'animateur t'appelle Tu dis au chef d'équipe Un arbre est tombé sur la ligne téléphonique donc le téléphone est coupé et il n'y a plus de courant donc plus d'internet et mon fils est également blessé.</p>	<p>LE CENTRE DE SECOURS 1 joueur</p> <p>Description de la situation Un appel d'urgence arrive, lancé par le radioamateur</p> <p>Quand l'animateur t'appelle Tu choisis de simuler l'envoi sur site :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'un hélicoptère • d'une ambulance...



Rencontre internationale



<p>LE CHEF D'EQUIPE 1 joueur</p> <p>Description de la situation</p> <p>La tempête est passée, mais il est préférable d'aller au hameau se mettre au sec.</p> <p>Phase UN</p> <p>Quand l'animateur t'appelle</p> <p>1 - Tu dis au responsable santé de soigner les blessés 2 - Tu dis à tes équipiers de regrouper leurs affaires pour se préparer à aller vers la grange de votre hôte</p>	<p>LE CHEF D'EQUIPE suite</p> <p>Phase TROIS : après avoir rencontré votre hôte, tu retournes au campement</p> <p>Quand l'animateur t'appelle</p> <p>Tu retournes auprès de tes équipiers et tu leur dis : Nous n'avons plus de téléphone pour appeler les secours. Qu'est-ce que vous pensez que l'on doit faire ?</p> <p>Discussion avec les membres de l'équipe</p>
<p>LE CHEF D'EQUIPE suite</p> <p>Phase DEUX : le responsable santé t'a indiqué qu'il faut appeler des secours</p> <p>Quand l'animateur t'appelle</p> <p>Tu dis à tes équipiers : je vais chez notre hôte pour téléphoner.</p> <p>Lorsque l'animateur a appelé le joueur "hôte"</p> <p>Tu lui dis : nous avons un blessé, est-ce que je peux téléphoner car au camp je n'ai pas de réseau ?</p>	<p>LE CHEF D'EQUIPE suite</p> <p>Phase QUATRE</p> <p>Appel avec le PMR. Tu lances appel à intervalles réguliers (toutes les minutes) jusqu'à obtenir une réponse.</p> <p>Quand le contact est établi, tu expliques la situation</p>



<p>LE RADIOAMATEUR 1 joueur</p> <p>Description de la situation Il reçoit la visite de l'écouteur qui lui précise le message qu'il a reçu</p> <p>Quand l'animateur t'appelle Tu dis "Pas de problème... je vais m'occuper de contacter les secours" Tu lui demandes de recontacter le chef d'équipe pour lui faire préciser :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la situation du blessé • la localisation du groupe <p>Quand tu as obtenu ces informations Tu lances un appel par radio pour trouver un radioamateur dont le téléphone fonctionne.</p>		