

# Jeu d'évacuation pour mouvements de jeunesse de jeunesse

## Règles du jeu



*« Ce qu'on apprend au berceau dure jusqu'à  
tombeau! »*

Fireforum Award 2015

Lauréat prix belge Sécurité et Prévention 2015



Hulpverleningszone  
Zuid-West Limburg

Willekensmolenstraat 120  
3500 Hasselt

Tel: 011 22 49 26  
Fax: 011 26 29 24

### **Introduction**

En cas de danger, tout le monde est censé pouvoir évacuer le bâtiment dans lequel il se trouve. Une évacuation fluide et rapide peut s'avérer vitale. Les personnes entraînées et informées paniquent moins rapidement. Afin de vous mettre sur la bonne voie, le poste des pompiers de Beringen de la zone de secours Limbourg Sud-Ouest, en concertation avec le service de la jeunesse & des sports de Beringen, Valérie Gelissen (Chiro Beverlo), Chelsey Put (Chiro Beverlo) et Tim Aerts (Chiro Stal) ont élaboré un jeu d'évacuation pour les mouvements de jeunesse. Ce jeu d'évacuation peut être étendu aux établissements scolaires. L'objectif du jeu consiste à évacuer des locaux de manière ludique, en toute sécurité et rapidement. Pour rendre le jeu plus captivant, plusieurs groupes s'affrontent en misant sur le temps d'évacuation.

### **Le jeu d'évacuation met l'accent sur les critères suivants:**

- Evacuer toutes les personnes dans les délais les plus courts possible et les rassembler en un endroit sécurisé pour :
  - L'apprentissage des bons réflexes
  - S'assurer de manière efficace et sûre de la présence de tout un chacun sur le lieu de rassemblement.
  - Faciliter l'intervention des services de secours
- Veiller à ce que personne ne retourne dans le bâtiment
  - Limiter le nombre de victimes éventuelles

### **Besoins:**

- Un mouvement de jeunesse avec son/ses propre(s) bâtiment(s) comprenant plusieurs locaux
- Un plan simple du/des bâtiment(s) avec ses locaux
- Etablissement de 2 groupes
- Papier et crayon pour noter les messages ou un smartphone pour les enregistrer
- Papier et crayon pour le lieu d'évacuation
- Un minimum de trois observateurs neutres (pompiers, mouvement de jeunesse ou parents) avec les formulaires d'observation nécessaires
- Cinq cartes rouges
- Cinq cartes vertes
- Trois rubans rouges
- Un chronomètre

### **Préparation: concertation préalable avec la direction**

Afin de pouvoir jouer le jeu à un moment précis, la direction doit avoir une bonne connaissance des règles du jeu. Plutôt que de débiter le jeu par une session d'entraînement pour expliquer à tout le groupe les règles du jeu, il est préférable, quelques semaines avant le jeu, de s'entendre avec la



**Hulpverleningszone**  
**Zuid-West Limburg**

Willekensmolenstraat 120    Tel: 011 22 49 26  
3500 Hasselt                      Fax: 011 26 29 24

direction sur un moment de concertation afin d'en expliquer les règles. Lors de cette concertation seront évoqués les points délicats de la procédure d'évacuation. La direction peut profiter du temps restant jusqu'au jour de la réalisation du jeu pour dissiper d'éventuelles lacunes de la procédure d'évacuation.

### **Le déroulement du jeu**

Le jeu se déroule en quatre phases appelées codes. Les quatre codes sont noir, jaune, rouge et vert. Voici leur signification:

#### **Code noir: le début du jeu**

- Déterminer les locaux
- Diviser les joueurs en deux groupes
- Cacher les adversaires

#### **Code jaune: les joueurs entrent dans le bâtiment**

#### **Code rouge: début de l'évacuation**

#### **Code vert: fin du jeu**

### **Code noir**

Avant le début du jeu, les locaux concernés par le jeu sont déterminés pour les 2 équipes. En règle générale, cela concerne tous les locaux, y compris les espaces réservés aux sanitaires, ainsi que les issues d'évacuation utilisées ou pouvant être utilisées par les mouvements de jeunesse lors des activités régulières. Les locaux qui sont toujours fermés et qui ne sont dès lors pas accessibles aux membres ordinaires (p.ex. les locaux techniques ou la chaufferie), ne sont pas concernés par le jeu.

Les membres des mouvements de jeunesse sont répartis au minimum en deux groupes. Les différents groupes s'affrontent dans le bâtiment en tenant compte du facteur temps. La direction du mouvement de jeunesse décide soit, de se répartir entre les groupes ou de jouer ensemble et ce, à plusieurs reprises, avec les différents groupes. Dix membres de la partie adverse, appelés ici les adversaires, ont avant le départ, 10 minutes pour rendre le jeu d'évacuation plus ardu. Les adversaires peuvent se cacher dans les locaux du bâtiment (p.ex. les toilettes). Ils ne peuvent abîmer le bâtiment ou ce qu'il contient (p.ex. forcer des portes fermées ou vandaliser des locaux) ou rendre inutilisable l'équipement de sécurité incendie (p.ex. cacher les extincteurs, fermer les issues de secours, mettre hors d'usage la centrale incendie ou en cacher la clef, etc..). Les adversaires disposent d'une carte verte ou rouge. Les adversaires avec une carte verte, doivent après avoir été retrouvés, quitter immédiatement le bâtiment. Ils ne jouent plus et se rendent au lieu de rassemblement. Les adversaires avec carte rouge doivent, après avoir été retrouvés, rester dans le local à l'endroit indiqué par la personne responsable de l'évacuation du local. Ces personnes continuent le jeu. Leur position doit d'une façon ou d'une autre être transmise au lieu de



rassemblement car, après l'arrivée des pompiers, le responsable du lieu de rassemblement doit pouvoir communiquer avec précision où se trouvent les enfants avec une carte rouge.

### Code jaune

Tous les joueurs entrent dans le bâtiment et se dirigent vers leur local. Ils vaquent à leurs occupations habituelles ou cherchent les adversaires qui se sont éventuellement cachés dans leur local. Le code jaune s'arrête lorsque tous les enfants se trouvent dans leurs locaux.

### Code rouge

Le jeu démarre après qu'un observateur soit entré dans un local au hasard et signifie aux personnes présentes qu'un incendie s'est déclaré dans un coin du local. L'observateur peut librement adapter le scénario. Les scénarios possibles concernent un appareil électrique qui a pris feu, un appareil électrique ayant pris feu et deux victimes gravement brûlées pouvant être évacuées ou non. L'observateur attache un ruban rouge au bras des victimes présentant des brûlures. Lorsqu'une victime de brûlure ne peut évacuer elle-même le bâtiment, l'observateur le signale expressément à l'enfant et au chef présent dans le local. La position des victimes ne pouvant évacuer par leurs propres moyens doit également être transmise au responsable du lieu de rassemblement. Le nombre d'objets à emporter doit être limité au strict nécessaire (p.ex. veste ou clefs).

Brûlures = D'abord de l'eau, le reste plus tard. Refroidir se fait selon la règle de 3 x 20 :

**Refroidis à 20 cm de distance pendant 20 minutes avec de l'eau à 20° C.**

Le jeu se joue sous la surveillance d'observateurs neutres, ex. des parents de membres du mouvement de jeunesse, membres du personnel, etc... Les observateurs sont reconnaissables à leur veste-fluo. Ils ne prennent pas part au jeu, ils ne peuvent rien dire et ne peuvent donner aucune instruction pendant le jeu, ni à la direction, ni aux enfants. L'observateur débute le jeu dans un local de son choix. L'observateur suit la direction de ce local et coche sur la feuille de contrôle *du meneur de jeu* les actions prises (prévenir le 112, usage des moyens d'extinction, gestion de la centrale incendie, début de l'évacuation,...) Pour contrôler que la feuille du meneur de jeu soit complète et précise, elle doit se faire par écrit ou être enregistrée sur un smartphone. Après contact préalable et avec l'autorisation expresse du centre de secours 112, le message peut-être transmis au 112. Lors du contact préalable, le meneur de jeu se met d'accord avec le centre de secours pour savoir à quel moment le centre sera contacté (heure du début et de la fin du jeu), combien de fois aura lieu le jeu et quel appareil téléphonique sera utilisé pour le message.

Un autre observateur prend position au lieu de rassemblement avec la feuille de contrôle *responsable du lieu de rassemblement*. D'autres observateurs peuvent prendre place à l'intérieur ou à l'extérieur du bâtiment et disposent du formulaire de score *observateur*.



Hulpverleningszone  
Zuid-West Limburg

Willekensmolenstraat 120  
3500 Hasselt

Tel: 011 22 49 26  
Fax: 011 26 29 24

La communication au service 112 est correcte lorsque **où**, **quoi** et **qui** sont clairement mentionnés:

- **Où est-ce arrivé?**
  - Quelle est l'adresse? Nom de rue, numéro d'immeuble et commune.
  - Quel est le numéro du local ou l'étage?
  - Que sais-tu de plus en matière de localisation (p.ex. côté de la rue, arrière, ...)
- **Qu'est-il arrivé?**
  - De quel danger s'agit-il? (p.ex. incendie, accident, ...)
  - Combien de personnes sont en danger?
  - Combien y-a-t-il de victimes et quelles sont leurs blessures?

**Qui appelle?**

- Quel est ton nom (nom-prénom)?
- Comment les services incendie peuvent-ils te contacter (p.ex. numéro de GSM)

### Code vert

Le jeu se termine lorsque le responsable du lieu de rassemblement signale à l'observateur que tout le monde a quitté le bâtiment. A ce moment le responsable du lieu de rassemblement signale également la localisation de toutes les personnes avec cartes ou rubans rouges encore présentes dans le bâtiment. Cela se fait de préférence à l'aide d'un simple plan du bâtiment. Les observateurs contrôlent ensuite les différents locaux et crient dans chaque local "*code vert*". Les adversaires non trouvés doivent dès lors quitter leur cache. L'observateur note le nombre d'adversaires non trouvés, contrôle si les portes et fenêtres ont été fermées, les appareils électriques débranchés et vérifie si l'endroit où les personnes avec cartes ou rubans rouges a été signalé correctement. Tous les constats des divers observateurs sont repris sur la feuille de score.

### Comment gagner le jeu?

Le groupe terminant dans les délais les plus brefs et avec le moins de pénalités l'évacuation, gagne le jeu. Le jeu ne consiste pas seulement en une évacuation rapide. Dans les plus brefs délais, il faut acquérir la certitude que plus personne ne reste en arrière. Du temps peut être gagné si au préalable une procédure d'évaluation a été élaborée (qui fait quoi et quand) ainsi que le bon usage du lieu de rassemblement.



Hulpverleningszone  
Zuid-West Limburg

Willekensmolenstraat 120  
3500 Hasselt

Tel: 011 22 49 26  
Fax: 011 26 29 24

La procédure d'évacuation doit au moins comporter :

- Qui donne l'alerte?
- Comment se passe l'alerte interne?
- Qui appelle les pompiers au numéro 112?
- Via quelles issue(s) les membres fuient-ils vers l'extérieur?
- Qui contrôle s'il reste des enfants dans les locaux?
- Où les membres se rassemblent-ils?
- Que peut-on (- ou non) emporter?
- Qui informe les pompiers à leur arrivée?

Prévoyez suffisamment de personnes pour chaque fonction en back-up (au moins 2).

Pour de nombreux joueurs, il y aura un long temps d'attente au lieu de rassemblement. La direction du mouvement de jeunesse doit rendre ce temps d'attente aussi agréable que possible par quelques jeux simples en extérieur (p.ex. petit bateau, jeu de drapeaux ou de mouchoirs) pour occuper les enfants dont les enfants de la partie adverse sans carte rouge ou verte.

### Pénalités

Les règles suivantes, d'oubli ou d'infraction pendant le jeu, impliquent des pénalités en unité de temps.

1. Oublier de prévenir les pompiers au numéro 112 = 20 minutes
2. Signalement incomplet au centre de secours 112 = 20 minutes
3. Non activation de l'alerte interne = 20 minutes
4. Ne pas pouvoir utiliser la centrale incendie (y compris l'acquittement de celle-ci après la fin du jeu) = 20 minutes (si existant)
5. Ne pas faire une première tentative d'extinction = 15 minutes
6. Effectuer plus d'une tentative d'extinction = 10 minutes
7. Ne pas connaître la localisation et le fonctionnement des moyens d'extinction = 5 minutes
8. Oublier de fermer portes ou fenêtres = 5 minutes par porte ou fenêtre ouverte
9. Oublier de débrancher les appareils électriques ou gaz = 5 minutes par appareil
10. Faire usage de l'ascenseur lors de l'évacuation = 5 minutes par personne dans l'ascenseur (si existant)
11. Ne pas disposer de point de rassemblement ou ne pas l'utiliser = 20 minutes
12. Utiliser plusieurs lieux de rassemblement = 10 minutes par point de rassemblement supplémentaire
13. Les personnes à l'extérieur du bâtiment qui ne se sont pas rendues au point de rassemblement = 5 minutes par personne
14. Absence d'une personne au lieu de rassemblement en matière d'accueil et d'information des pompiers lors de leur arrivée = 20 minutes



15. Rassembler et emmener des affaires ou objets lors de l'évacuation = 10 minutes par objet superflu
16. Le retour dans le bâtiment ou le local avant la sécurisation communiquée par les pompiers = 10 minutes par personne
17. Ne pas transmettre ou transmettre erronément aux pompiers la localisation de personnes avec cartes ou rubans rouges = 20 minutes par personne
18. Ne pas pouvoir signaler aux pompiers la localisation de la fermeture du gaz ou de l'interrupteur principal de l'électricité = 10 minutes par interrupteur
19. Oublier ou ne pas trouver des personnes dans le bâtiment = 20 minutes par personne
20. Oublier de refroidir des victimes avec brûlures = 20 minutes par personne
21. Ne pas laisser libre les voies d'acheminement des équipes de secours et des pompiers = 20 minutes

### **Enrichissez votre mouvement de jeunesse en jouant!**

Chaque mouvement de jeunesse qui joue au jeu d'évacuation avec les pompiers peut compter sur un remerciement de la zone de secours Zuid-West Limburg. Il va de soi que l'on songe ici à la sécurité en matière d'incendie. Une signalisation complémentaire des portes anti-incendie et de sorties de secours, des vestes fluo pour les responsables d'évacuation, un point de rassemblement dans la cour de récréation ou un ou plusieurs détecteurs de fumée pour vos locaux ne représentent que quelques-unes des possibilités. Le mouvement de jeunesse peut également faire des suggestions. Le financement n'est pas encore définitivement réglé, mais est en bonne voie. A suivre.

### **Le jeu en pratique**

Désires-tu savoir comment se présente le jeu en pratique? Surfez sur <http://www.zuidwestlimburg.be/nieuws/brandweer-beringen-ontwerpt-evacuatiespel> ou [http://issuu.com/brandweervlaanderen.be/docs/de\\_brandweer\\_549-2015?e=15802331/13732771](http://issuu.com/brandweervlaanderen.be/docs/de_brandweer_549-2015?e=15802331/13732771) (p. 47-48) pour plus d'infos et pour connaître l'atmosphère de la session pilote du jeu d'évacuation qui a eu lieu le 19 avril 2015 dans les locaux des jeunes *De Orgelwinning* du Chiro Beverlo.

Et à bientôt dans votre local de jeunes!



Hulpverleningszone  
Zuid-West Limburg

Willekensmolenstraat 120  
3500 Hasselt

Tel: 011 22 49 26  
Fax: 011 26 29 24



### Notre sponsor

Le jeu d'évacuation peut compter sur le soutien de ArdoVlam sa, l'entreprise spécialisée dans la détection incendie.



Merci à ETIC'S Partners pour fournir la traduction en français



### Personne de Contact

Plus d'infos? N'hésitez point et contactez:

[marc.coenen@zuidwestlimburg.be](mailto:marc.coenen@zuidwestlimburg.be)

Poste d'incendie Beringen

Zone de secours Limbourg Sud-Ouest



Hulpverleningszone  
Zuid-West Limburg

Willekensmolenstraat 120  
3500 Hasselt

Tel: 011 22 49 26  
Fax: 011 26 29 24