

**Prévention incendie :
chacun participe !**

**Y'a pas
le feu !**



Et si ...

**Pour plus d'informations,
consulter le site www.yapaslefeu.be**

Table des matières

• RÉDACTION

Laurence Demeulemeester
Cédric De Longueville

• GRAPHISME

FNP www.patro.be

• ILLUSTRATION

Frédéric Thiry

• IMPRESSION

Imprimerie Bietlot - Gilly

• ÉDITEUR RESPONSABLE

Vincent Buron,
RÉSONANCE asbl,
rue de la Charité 43,
1210 Bruxelles - 02/230.26.06

• ÉDITION

Avril 2013

INTRODUCTION	3
Découverte des lieux de vie	4
Détective sécurité	4
Rallye-trésor	5
L'explorateur myope	6
Photo	7
Memory 3d	8
Sécurité	9
Images mystérieuses	9
Faire découvrir les règles de sécurité/ le contenu de l'affiche de prévention	10
Lecteur-radar	11
Créons des pictogrammes !	12
Exemples de pictogrammes	13
Que dire ?	14
Evacuation et rassemblement	15
A chaque son, une réaction	15
Qui est où ?	16
A l'aveugle	17
Sardine rassemblement	18
Sauve qui peut - Faire découvrir un point de ralliement	19

Introduction

) UN OUTIL DE PRÉVENTION INCENDIE

Tu tiens entre les mains le carnet de jeux, une des parties de l'outil de prévention incendie de RÉSONANCE. Ce carnet complète l'affiche de conseils en prévention incendie. Il a été conçu pour faire vivre ces conseils aux animés et participants des camps, plaines et séjours de manière ludique. Cela leur permettra d'intégrer plus facilement les bonnes pratiques de base en matière de prévention incendie.

Ce carnet te donne des pistes afin de préparer des animations liées à cette thématique. Bien qu'elles soient décrites dans les détails, les activités proposées demandent un peu d'investissement pour leur préparation.

) QUI EST RÉSONANCE ?

Organisation de jeunesse reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles, RÉSONANCE asbl est une plateforme d'associations et d'organisations de jeunesse en matière d'animation, de formation et de pédagogie. Elle affine les institutions qui souhaitent s'engager dans la construction de projets collectifs, dans la concertation et l'échange entre associations.

RÉSONANCE a pour missions de soutenir ses membres (par l'apport d'expertises, la recherche et les rencontres) et de promouvoir leurs pratiques.

) POURQUOI UN OUTIL INCENDIE ?

Dans le cadre de sa mission de soutien à ses membres, et en partenariat avec eux, RÉSONANCE a développé un outil qui vise à prévenir les risques liés à l'incendie. Parce que la prévention est encore la meilleure manière de lutter... Avec quelques règles de base, quelques gestes « au cas où », RÉSONANCE souhaite soutenir une responsabilisation des animateurs qui soit dans un esprit CRACS et non trop sécuritaire.

) DES COMPLÉMENTS :

L'outil de prévention incendie de RÉSONANCE se décline sous plusieurs formes. En plus de ce carnet, tu peux trouver :

- une affiche reprenant les conseils de base de prévention et de réaction à afficher dans ton local d'accueil ;
- un module d'auto-formation en ligne apportant plus de précisions www.yapaslefeu.be.

Nous tenons à remercier tout particulièrement le Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles, ainsi que toutes les organisations membres de RÉSONANCE qui ont participé à la création de cet outil.

Détective sécurité

Objectif

A la fin du jeu, les participants auront appris à observer si l'environnement est adapté aux critères de prévention incendie de base.



8 ans et plus



30 minutes ou plus



2 et plus



intérieur



des carnets
ou du papier
pour chaque
participant/
équipe,
des crayons

) PRÉPARATION

Les enfants ou les jeunes auront pris connaissance des règles de sécurité à respecter pendant le camp ou le séjour à partir de l'affiche, par exemple à partir des jeux Sécurité 1, 2 ou 3.

Lorsque les enfants ne sont pas présents, les animateurs produisent un certain désordre dans le lieu de séjour et alentours. Par exemple : une table est placée devant une sortie, un sac de voyage encombre le passage, ...

) DÉROULEMENT

- A l'arrivée des enfants, chaque participant ou chaque équipe (devenu détective sécurité) reçoit du papier et de quoi écrire ;
- Il/elle est chargé(e) de parcourir le lieu de séjour et de noter toutes les anomalies observées tant à l'intérieur qu'à l'extérieur en matière de sécurité ;
- Après un temps imparti, les conclusions des détectives sont communiquées. On vérifie s'il ne manque rien, en lien avec l'affiche de prévention.

) VARIANTE

On peut remettre le lieu de séjour en état avec les participants pour renforcer leur participation à la prévention des risques.

Rallye-trésor

Objectif

A la fin du jeu, les participants auront découvert les lieux de vie et les principales règles de prévention.

) PRÉPARATION

L'animateur prépare les épreuves, trace la piste des messages, cache les messages et le trésor.

Le chemin est balisé d'environ 10 épreuves permettant de mieux connaître les lieux, les zones à risques, les précautions à observer. Le premier message est caché tout près du lieu de départ. Un signe bien visible le désigne. Il contient les informations pour se rendre au lieu de la première épreuve. Certains messages sont placés chez des témoins (cuisinier, animateur...) qui sont censés répondre à un petit questionnaire joint au message ou attirer l'attention des participants sur des éléments qu'ils n'auraient pas remarqués afin que le jeu soit instructif.

Un animateur présent à chaque épreuve veille à son bon déroulement. Il donnera l'indice en fonction de la réussite à l'épreuve.

Le trésor peut contenir, entre autres choses, l'affiche reprenant les règles de sécurité.

) DÉROULEMENT

- Les participants sont répartis en groupes ;
- Chaque groupe part à un intervalle régulier ;
- Ils doivent suivre la piste, trouver les messages, passer les épreuves et récolter les indices qui mènent au trésor.

) VARIANTE

Le pistage peut se faire à l'aide des pictogrammes : lieu de rassemblement = message, sortie et sortie de secours pour indiquer le chemin, ...

) REMARQUES

Exemples d'épreuves

- Puzzle avec une image de l'affiche
- Réaliser un pictogramme (voir jeu Créons des pictogrammes - Sécurité 4)



7 ans et plus



1h



2 et plus



intérieur et extérieur



trésor,
messages,
matériel pour
les épreuves,
signes pour la
piste

L'explorateur myope

Objectif

A la fin du jeu, les participants auront découvert les lieux de vie et ce qui les compose.



8 ans et plus,
voir variante pour
plus jeunes



30 minutes ou
plus



2 et plus



intérieur et
extérieur



un carnet de
voyage par
participant/
équipe

) PRÉPARATION

Les animateurs ont rédigé des carnets qui décrivent le lieu du séjour. Mais certaines de ces descriptions contiennent des erreurs.

Ex : nous arrivons sur le lieu de séjour. Dans la cour se trouve une pompe à eau qui ne fonctionne plus, 3 places de parking et un abri pour le bois. En entrant dans le bâtiment, il y a un grand couloir avec 4 portes tout au fond...

En réalité, la pompe à eau fonctionne toujours, il y a 4 places de parking et une niche pour le chien. Dans le couloir, il y a bien 4 portes, mais toutes sur la droite...

) DÉROULEMENT

- Seul ou en équipe selon le nombre de participants, chacun reçoit un carnet d'explorateur décrivant les lieux du séjour ;
- Chacun explore les lieux en vérifiant si les descriptions du carnet sont correctes ;
- On clôture le jeu en corrigeant ensemble les carnets d'exploration. C'est l'occasion d'apprendre les consignes de sécurité supplémentaires ou de faire découvrir les outils nécessaires (affiches, pictogrammes...).

) VARIANTE

Pour des participants plus jeunes que 8 ans, une variante peut se faire avec des photos. Ces dernières ont été modifiées, ou bien la disposition des lieux a été modifiée.

Photo

Objectif

A la fin du jeu, les participants auront découvert les lieux de vie et les caractéristiques de certains lieux en particulier.

) PRÉPARATION

Lors d'un repérage, l'animateur note sur des cartons les caractéristiques de différents endroits du lieu de séjour (intérieur et extérieur) : les choses intéressantes à observer (ex : 3 éviers se trouvent dans ce lieu), des consignes (ex : pour entrer dans ce lieu, il faut avoir retiré ses chaussures), des informations à connaître, des interdictions (ex : seuls les animateurs et les cuistots peuvent entrer dans ce lieu)...

L'animateur prépare également des itinéraires différents de parcours des lieux.

) DÉROULEMENT

- Chaque participant ou équipe reçoit un itinéraire à suivre ainsi qu'un nombre précis de cartons décrivant les endroits intéressants ;
- Chaque participant/équipe doit retrouver durant sa visite à quel lieu chaque carton fait référence. Il doit revenir de sa promenade avec une photo ou un dessin de chaque endroit décrit sur les cartons ;
- Quand tout le monde a terminé son parcours, chaque participant/équipe présente aux autres ses photos/dessins en relation avec les cartons. Le groupe valide alors la correspondance entre les deux éléments.

) VARIANTE

On peut imaginer de rassembler toutes les photos et de les partager entre différentes équipes afin que chacune réalise une affiche concernant un lieu en particulier (cuisine, dortoir, salle de douche, ...), avec les règles et consignes propres à ce lieu.



6 ans et plus



30 minutes ou plus



2 et plus



intérieur et extérieur



cartons avec des informations à retrouver, itinéraires, appareils photos et matériel d'impression ou matériel de dessin

Memory 3d

Objectif

A la fin du jeu, les participants auront repéré les lieux de vie.

) PRÉPARATION

Les animateurs préparent des questions sur le lieu (nombre de chambres, de sorties, d'escaliers, de fenêtres dans une pièce en particulier, y a-t-il un accès extérieur à tel endroit, ...). Au plus les participants sont âgés, au plus les questions peuvent être nombreuses et précises.

) DÉROULEMENT

- Les participants sont prévenus que des questions seront posées après la visite du lieu de vie ;
- La visite est effectuée ;
- Les questions sont posées ;
- Les réponses sont validées par le groupe.

) VARIANTES

- Après avoir répondu aux questions, la visite peut être effectuée à nouveau afin de vérifier les réponses ;
- Toutes les questions sont posées avant la visite, mais ne peuvent être notées. Après la visite, les participants donnent les réponses, sans que les questions soient rappelées.



6 ans et plus



30 minutes



4 et plus



intérieur ou
extérieur



Images mystérieuses

Objectif

A la fin du jeu, les participants auront pris connaissance du contenu de l'affiche de prévention incendie.

) DÉROULEMENT

- Les joueurs sont répartis par équipes de 2 ;
- Un des joueurs reçoit une image (extraite de l'affiche de prévention incendie) et doit la décrire à son coéquipier qui ne peut pas la voir et doit la dessiner. Après un temps imparti, les joueurs comparent le dessin d'origine et celui reproduit ;
- On inverse les rôles jusqu'à ce que toutes les images soient reproduites ;
- On clôture le jeu en prenant connaissance de l'ensemble des règles de sécurité. On peut décider d'afficher les dessins des joueurs plutôt que l'affiche d'origine car les participants auront eu l'occasion de s'approprier le contenu.

) VARIANTES

- S'il y a plusieurs équipes, chaque équipe peut recevoir des images différentes ;
- On peut allonger ou raccourcir la durée du jeu en fonction du nombre d'images distribuées à chaque équipe ;
- Le jeu peut être décliné sous forme de course relais : l'affiche est disposée de l'autre côté du terrain ou de la salle. Un joueur est désigné comme scribe. Au signal donné par l'animateur, un joueur de chaque équipe court voir l'affiche et revient dans son équipe expliquer ce qu'il a vu. Ensuite, un deuxième joueur court jusqu'à l'affiche pour chercher la suite des informations et ainsi de suite. Sur base des informations, le scribe tente de reproduire peu à peu l'affiche. La première équipe qui a réussi à reproduire l'affiche complète a gagné ;
- Selon le degré d'exigence, le jeu durera plus ou moins longtemps ;
- Selon l'âge des joueurs, on peut demander aux équipes de reproduire uniquement les dessins, uniquement le texte, les numéros de téléphone ou l'ensemble de l'affiche ;
- Ce jeu peut aussi être proposé avec les pictogrammes.



8 ans et plus



30 minutes ou plus



4 et plus



intérieur ou extérieur



les images de l'affiche, autant de copies de l'affiche qu'il y a d'équipes, du papier et des crayons pour chaque équipe.

Faire découvrir les règles de sécurité/ le contenu de l'affiche de prévention

Objectif

A la fin du jeu, les participants auront pris connaissance du contenu de l'affiche de prévention incendie.



6 ans et plus



30 minutes



4 et plus



intérieur ou
extérieur



deux copies de
l'affiche. L'une
dont chaque case
est découpée
en deux, l'autre,
gardée par
l'animateur dont
chaque case reste
entière.

10

) PRÉPARATION

L'animateur déchire une copie de l'affiche et répartit les morceaux dans un lieu délimité.

) DÉROULEMENT

- Les animateurs expliquent que l'affiche qui était sur le mur s'est envolée et déchirée. Tous les morceaux sont éparpillés ;
- Le groupe est séparé en deux équipes. Au signal, chaque équipe tente de récupérer un maximum de morceaux. Elles doivent ensuite recomposer les cases de l'affiche ;
- S'il manque des morceaux, l'équipe doit envoyer un de ses joueurs auprès du responsable de la sécurité (un animateur) qui lui imposera une épreuve. Si le joueur réussit l'épreuve, il reçoit la consigne de sécurité recherchée en entier ;
- L'équipe qui a récolté le plus de consignes de sécurité a gagné ;
- Une discussion en groupe est menée sur l'affiche : connaissaient-ils l'affiche ? Son contenu ?

) VARIANTES

- A la place des morceaux de l'affiche, on peut demander aux équipes de reconstituer des pictogrammes et de les relier à leur signification.
- Le jeu peut se faire de manière collaborative : tout le monde cherche ensemble les morceaux pour reconstituer l'affiche.

) REMARQUE

L'affiche est téléchargeable sur le site www.yapaslefeu.be

Lecteur-radar

Objectif

A la fin du jeu, les participants auront pris connaissance du contenu de l'affiche de prévention incendie.

) DÉROULEMENT

- Les joueurs sont disposés à égale distance d'un tableau ;
- Chaque joueur reçoit une copie de l'affiche comprenant les règles de sécurité ;
- L'animateur commence le jeu en annonçant un mot qu'il a repéré sur l'affiche. Le premier joueur qui a repéré le mot qui suit le mot annoncé court jusqu'au tableau et le note. Si c'est correct, il retourne à sa place et peut à son tour choisir un mot présent sur l'affiche et ainsi de suite ;
- Quand 10 mots sont écrits au tableau, l'animateur rassemble les joueurs par petits groupes. Chaque groupe essaie alors de composer une phrase originale avec les mots présents.

) VARIANTES

- Ce jeu peut être proposé par équipes ;
- On peut pimenter le jeu en variant la place des mots à trouver, par exemple : le mot suivant, le mot précédent, le 3^e mot après celui énoncé...



8 ans et plus



20 minutes



4 et plus



intérieur ou extérieur



autant de copies de l'affiche qu'il y a de joueurs, un tableau, des craies ou des marqueurs

Créons des pictogrammes !

Objectif

A la fin du jeu, les participants connaîtront les règles de création des pictogrammes de prévention incendie.

8 ans et plus

) DÉROULEMENT

- Expliquer ou faire découvrir le code couleur des pictogrammes : voir ci-dessous ;
- Chacun imagine un ou des pictogrammes respectant les codes et les réalise ;
- Ces pictogrammes sont ensuite placés à l'endroit approprié.

20 minutes

3 et plus

intérieur

feuilles,
marqueurs ou
matériel de
peinture

FORME	SIGNIFICATION	EXEMPLES
CERCLE	Contraignant	Port d'équipement spécifique
CARRE RECTANGLE	Indication	Matériel ou direction
TRIANGLE	Danger	Produit dangereux

COULEUR	SIGNIFICATION	INSTRUCTIONS
ROUGE	Interdiction	Eviter les actions dangereuses
	Danger - Alarme	Arrêter, fermer, couper l'alimentation électrique, évacuer
	Matériel d'incendie	Identification et emplacement
JAUNE	Avertissement	Etre prudent, prendre des précautions, examiner
BLEU	Obligation	Comportement ou action spécifique. Port d'équipements de protection individuelle
VERT	Voies d'évacuation Premiers secours	Portes, sorties, voies. Matériel, identification, emplacement.
	Absence de danger	Retour à la normale

Exemples de pictogrammes



Que dire ?

Objectif

A la fin du jeu, les participants connaîtront les informations à donner en cas d'appel au 112.

) DÉROULEMENT

- Les participants reçoivent une série de propositions sur des bandelettes. Certaines sont nécessaires en cas d'appel au 112, d'autres sont inutiles ;
- Chacun détermine celles qu'il pense utiles à donner en cas d'appel au service d'urgence, le 112 et celles qui sont inutiles pour ce service ;
- Lors d'une mise en commun, on vérifie si les informations choisies sont correctes ;
- Mise en pratique : chaque participant imagine un accident, ou l'animateur a prévu des photos d'accident. Le participant simule l'appel au 112 et les informations qu'il donne. Le groupe rectifie si nécessaire.

) VARIANTE

Les informations utiles sont codées (charades, rébus, morse, énigmes) et les jeunes doivent les décoder. Ensuite, l'appel au 112 est simulé comme dans la version initiale.

) REMARQUES

Les informations utiles :

- l'endroit précis de l'incident (rue, village, lieu dit, étage, borne kilométrique...);
- les particularités de la situation (en hauteur, victime inaccessible, ...);
- la nature de l'incident (incendie, accident de roulage, chute, ...);
- une estimation de la gravité en nombre de victimes et des précisions (âges, nature des blessures et état des victimes, conscientes ou inconscientes);
- l'identité de l'appelant et, si possible, un numéro de téléphone pour re-contacter.

Ne raccrocher qu'à la demande de l'opérateur.

(Source : Carnet Réflexe)

Des exemples d'infos inutiles :

- Le nombre total de participants au camp, plaine, séjour ;
- Si l'appelant a le BEPS ou pas ;
- Qui a provoqué l'incident ;
- Si quelqu'un a le permis de conduire parmi les responsables ;
- Demander quel est l'hôpital le plus proche et s'il faut les conduire soi-même.



13 ans et plus



20 min



2 et plus



intérieur



bandelettes
avec des
informations

A chaque son, une réaction

Objectif

A la fin du jeu, les participants seront sensibilisés au fait d'avoir une réaction en fonction d'un son.

) DÉROULEMENT

- Les participants se déplacent dans un espace délimité ;
- L'animateur fait entendre un son et explique la consigne qui lui est associée (s'asseoir, marcher à l'envers, crier son prénom, tous se rassembler à un endroit, se déplacer par deux, ...);
- L'animateur fait un ou deux essais avec cette consigne pour en vérifier l'intégration ;
- L'animateur fait entendre un autre son et explique la consigne qui lui est associée (une autre que pour le premier son !). L'animateur fait quelques essais avec ces 2 consignes ;
- Il rajoute un 3^{ème} son associé à une 3^{ème} consigne et fait quelques essais.
- Etc. jusqu'à ce que les consignes associées à 10 sons différents soient intégrées !

) VARIANTES

- Le nombre de sons peut varier suivant l'âge des joueurs ;
- Ce jeu peut durer pendant une journée entière, en particulier avec le son qui est associé à la consigne de se rassembler quelque part. Tout au long de la journée, ce son peut retentir. Tout le monde doit alors se rassembler à l'endroit prévu.



6 ans et plus



30 min



de 7 à 15



intérieur ou
extérieur



du matériel
permettant
de faire 10
sons ou bruits
différents (des
instruments,
mais aussi des
objets cou-
rants : casse-
role, couverts,
...)

15

Qui est où ?

Objectif

A la fin du jeu, les participants seront sensibilisés au fait d'être attentif à ceux qui se trouvent autour d'eux.

) DÉROULEMENT

- Les participants marchent dans un espace délimité. (Attention à ne pas tourner en rond) ;
- Au signal de l'animateur, chacun s'arrête là où il est ;
- L'animateur se promène au milieu des participants et leur pose des questions (Qui est derrière toi ? Quelle est la couleur du pantalon d'untel ? Untel porte un t-shirt à manches courtes ou longues ? A quel poignet se trouve la montre d'untel ? Untel porte-t-il des bijoux ? ...);
- L'animateur fait à nouveau marcher le groupe, puis l'arrête et repose des questions ;
- L'animateur fait à nouveau se déplacer le groupe, l'arrête une 3^{ème} et dernière fois et pose des questions.



10 ans et plus



15 min



8 et plus



intérieur



A l'aveugle

Objectif

A la fin du jeu, les participants connaîtront les voies de sortie du bâtiment.

) DÉROULEMENT

- Des participants se placent aux endroits dangereux (devant un escalier, un meuble, un tas de sacs) et veillent à ce que celui qui se déplacera les yeux bandés ne se blesse pas ;
- Un participant se place à un endroit. On lui indique l'endroit où il doit se rendre ;
- On lui bande les yeux ;
- Il doit se déplacer jusqu'à l'endroit prévu.

) VARIANTES

- Le jeu peut se faire d'une autre manière : un participant a les yeux bandés. Quelqu'un le déplace d'un lieu à un autre. Le participant déplacé doit dire où il pense se trouver.
- La notion de temps peut être rajoutée : l'animateur ou un autre participant chronomètre le temps du parcours. Après son déplacement, on demande au participant le temps qu'il pense avoir mis. On compare son estimation au temps du chronomètre.



10 ans et plus



30 minutes



de 6 à 10



intérieur



bandeaux,
chronomètre

Sardine rassemblement

Objectif

A la fin du jeu, les participants connaîtront l'endroit de rassemblement et seront capables de s'y rendre.



6 ans et plus



15 minutes



8 et plus



intérieur/
extérieur



) DÉROULEMENT

- Le principe du jeu est le cache-cache sardine : une personne se cache, et les autres comptent jusqu'à un nombre décidé ;
- A la fin du décompte, ils partent à sa recherche ;
- Celui qui trouve la personne cachée, se cache au même endroit qu'elle ;
- Plusieurs participants prennent successivement le rôle de celui qui se cache. Pour terminer, c'est un animateur qui prend ce rôle. Il se cache au point de rassemblement.

) VARIANTE

Le principe du jeu fonctionne aussi en cachant un objet. L'objet est d'abord montré à tous, afin qu'il soit bien identifié.

Sauve qui peut Faire découvrir un point de ralliement

Objectif

A la fin du jeu, les participants connaîtront le point de ralliement et seront capables de s'y rendre.

) PRÉPARATION

L'animateur réfléchit au préalable à une histoire à raconter.

) DÉROULEMENT

- Les joueurs s'installent en deux équipes à une dizaine de mètres du point de rassemblement, endroit où tous les occupants du lieu de séjour devraient se retrouver en cas d'accident nécessitant l'évacuation du bâtiment ;
- L'animateur raconte une histoire dont le leitmotiv est « Sauve qui peut » ;
- Chaque fois que cette phrase est prononcée dans l'histoire, les joueurs doivent se lever et courir jusqu'au point de rassemblement puis revenir. La première équipe à avoir rejoint le point de rassemblement puis, à être revenue s'asseoir au complet gagne un point ;
- A la fin de l'histoire, l'équipe qui a marqué le plus de point a gagné.

) VARIANTE

D'autres phrases que 'sauve qui peut' peuvent être utilisées. Il peut même s'agir d'un mot (rassemblement, sortie, ...).

) REMARQUES

La réussite du jeu dépend de la facilité avec laquelle l'animateur pourra raconter une histoire. Il peut induire les joueurs en erreur en introduisant des morceaux de phrase dans son histoire, ou mieux, les captiver tellement que les joueurs en oublieront de courir jusqu'au point de rassemblement.



6 ans et plus



10 minutes



6 et plus



extérieur



de l'imagination !

RESEAU
FORMATION
RESONANCE
JEUNESSE

asbl

Rue de la Charité 43 - 1210 Bruxelles

www.resonanceasbl.be

Animagique

Jeunes catholiques de Belgique

JEUNESSE & SANTÉ

ESPACE SOCIAL TELE-SERVICE

asbl Gratie

PATRO

COALA

LES SCOUTS

Vacances

FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles