

PARTIE 3 Que faire en cas... ?

Que faire en cas d'évènements de masse ?

INFORMATION PRÉALABLE

Les grands évènements brassent des foules importantes : cortèges (carnaval, défilé...), concerts, courses cyclistes, fêtes populaires... Ces évènements sont très sympathiques mais présentent certains risques, comme la survenance d'un **mouvement de panique** ou d'un mouvement de foule. D'autres risques sont également à prendre en considération : fortes chaleurs, tempêtes, bagarres, pour ne citer que quelques exemples.

Pour assister en toute sécurité aux évènements de masse et réagir de manière adéquate si une situation d'urgence s'y présente, une **bonne préparation** est indispensable.

Il est notamment très important de bien connaître les lieux, de recharger complètement son téléphone portable avant le départ et de prévoir un lieu de rendez-vous entre amis. Il sera également prudent de prévoir une petite pharmacie de secours (crème solaire, sparadraps, etc.). Ce n'est pas permis de les amener sur les lieux ? Vérifie, dans ce cas, où se trouvent les postes médicaux.

OBJECTIFS

- > Les élèves pourront donner des exemples d'évènements de masse.
- > Les élèves comprendront qu'il faut prendre quelques précautions lors de ces évènements.
- > Les élèves sauront comment se préparer à une éventuelle situation d'urgence lors d'un évènement de masse.
- > Les élèves sauront ce qu'ils peuvent faire s'il se passe quelque chose lors d'un évènement.



MATÉRIEL

- > Les [fiches activité](#) (annexes 1 et 4)
- > Le [plateau de jeu](#) (annexe 2)
- > Les [cartes à jouer](#) (annexe 3)
- > Des dés et des pions



DÉROULEMENT DE LA LEÇON

1) Introduction

Distribuez la [fiche activité](#) (annexe 1) et demandez aux élèves de déchiffrer (seuls ou par deux) les codes secrets. Écrivez les codes secrets (1 match de foot / 2 concert / 3 manifestation / 4 cortège (cor-taie-je) / 5 festival) au tableau. Demandez aux élèves le point commun entre ces mots et concluez ensemble qu'il s'agit chaque fois d'évènements de masse. Définissez ensemble ce qu'est un évènement de masse. Revenez éventuellement à la leçon 2 du programme de cours pour les 5e et 6e années primaires qui présentait une situation d'urgence lors du festival Pukkelpop.

2) Activité principale

Les élèves jouent en groupe [au jeu](#) (annexe 2). Après les avoir découpées, ils déposent les [cartes de risques](#) et les [cartes BE-Alert](#) (annexe 3), face cachée devant eux. Si un enfant tire une carte BE-Alert, il peut soit la garder, soit la rendre, s'il possède la carte des risques correspondante. Si un enfant tire une carte des risques sans posséder la carte BE-Alert correspondante, il doit exécuter la consigne écrite sur la carte. Sur le plateau de jeu, il y a 7 pictogrammes. Chaque pictogramme correspond à une consigne : écrivez-les au tableau.

- picto « BE-Alert » : Prends une carte BE-Alert.
- picto « Triangle d'alerte » : Prends une carte de risques.
- picto « Téléphone portable » : Tu as oublié ton téléphone portable ! Retour au départ.
- picto « Kit de secours » : Tu as pris ta trousse de secours. Avance de deux cases.
- picto « Sortie de secours » : Tu sais où se trouve la sortie de secours. Avance de cinq cases.
- picto « Point de rendez-vous » : Tu as fixé un point de rendez-vous. Avance de cinq cases.
- picto « Eau » : Tu as oublié de prendre de l'eau. Recule de trois cases.

3) Pour aller plus loin

Les élèves travaillent seuls [la fiche activité](#) (annexe 4). Revenez avec tout le groupe sur ce travail et discutez ensemble des raisons pour lesquelles il faut faire certaines choses avant, pendant et après une situation d'urgence.



Nom :

DÉCHIFFRE LES MOTS CODÉS !

Voici des mots codés. Sais-tu les déchiffrer ?

1 toofedhctam

.....

2 3 15 14 3 5 18 20

Indice : l'alphabet

.....

3 **Indice** : le braille

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v
w	x	y	z							

.....

4 Mon premier est un instrument qui sonne à la chasse :

Mon second entoure l'oreiller :

Mon dernier vient juste avant le « tu » :

Astuce : prononce les trois mots à voix haute !

.....

5 24 13 22 15 18 34 11 29

Indice : explore ton clavier : le premier numéro du code indique la ligne, le deuxième numéro du code indique la lettre.

.....



Annexe 2

Plateau de jeu

								À LA MAISON	50
40	41 	42	43 	44 	45	46	47	48 	49
39	38 	37	36 	35 	34 	33 	32	31	30
20	21	22 	23 	24	25 	26	27	28 	29
19 	18	17 	16	15	14 	13	12 	11	10
DÉPART	1	2	3	4 	5	6 	7 	8	9



Cartes des risques



Il y a une bagarre.

Rends la carte avec les agents de police et passe 1 tour.



Tout le monde veut entrer au concert en même temps.

Grâce aux barrières Nadar, il n'y a pas de problème.
Avance de 2 cases.
Pas de barrières ? Recule de 3 cases.



La machine à fumée du podium produit trop de fumée.

Sais-tu où se trouvent les sorties de secours ? O.K., tu peux vite sortir.
Avance de 4 cases.
Tu n'as pas regardé ? Passe 1 tour pour reprendre ton souffle.



Dans la foule, quelqu'un t'a écrasé le pied.

Sais-tu où se trouve le poste médical ? Avance de 2 cases.
Tu ne le sais pas ? Passe 2 tours, tu as trop mal pour marcher.



Tu as faim et soif.

Tu as de l'argent pour acheter quelque chose ? Bon appétit !
Tu as oublié ? Retourne à la maison chercher de l'argent. Retourne à la case départ !



Il y a une tempête. Les lieux ne sont plus surs.

Tu entends les messages d'évacuation diffusés dans les hautparleurs ? Parfait. Tu ne fais pas attention ? Passe 1 tour.



Il y a une panne de courant et tu ne vois plus rien.

Tu peux utiliser la lampe de poche de ton téléphone ? Super !
La batterie est plate ? Passe 1 tour pour attendre le retour de la lumière.



Il y a beaucoup de monde, il fait chaud et tu as soif.

Tu sais où se trouve le point d'eau ? Super ! Avance de 2 cases.
Tu ne le sais pas. Passe 1 tour.



Le soleil brille toute la journée.

Tu as emporté ta crème solaire ? Mets-en bien vite. Tu l'as oubliée ? Retourne la chercher à la maison et recommence au point de départ.



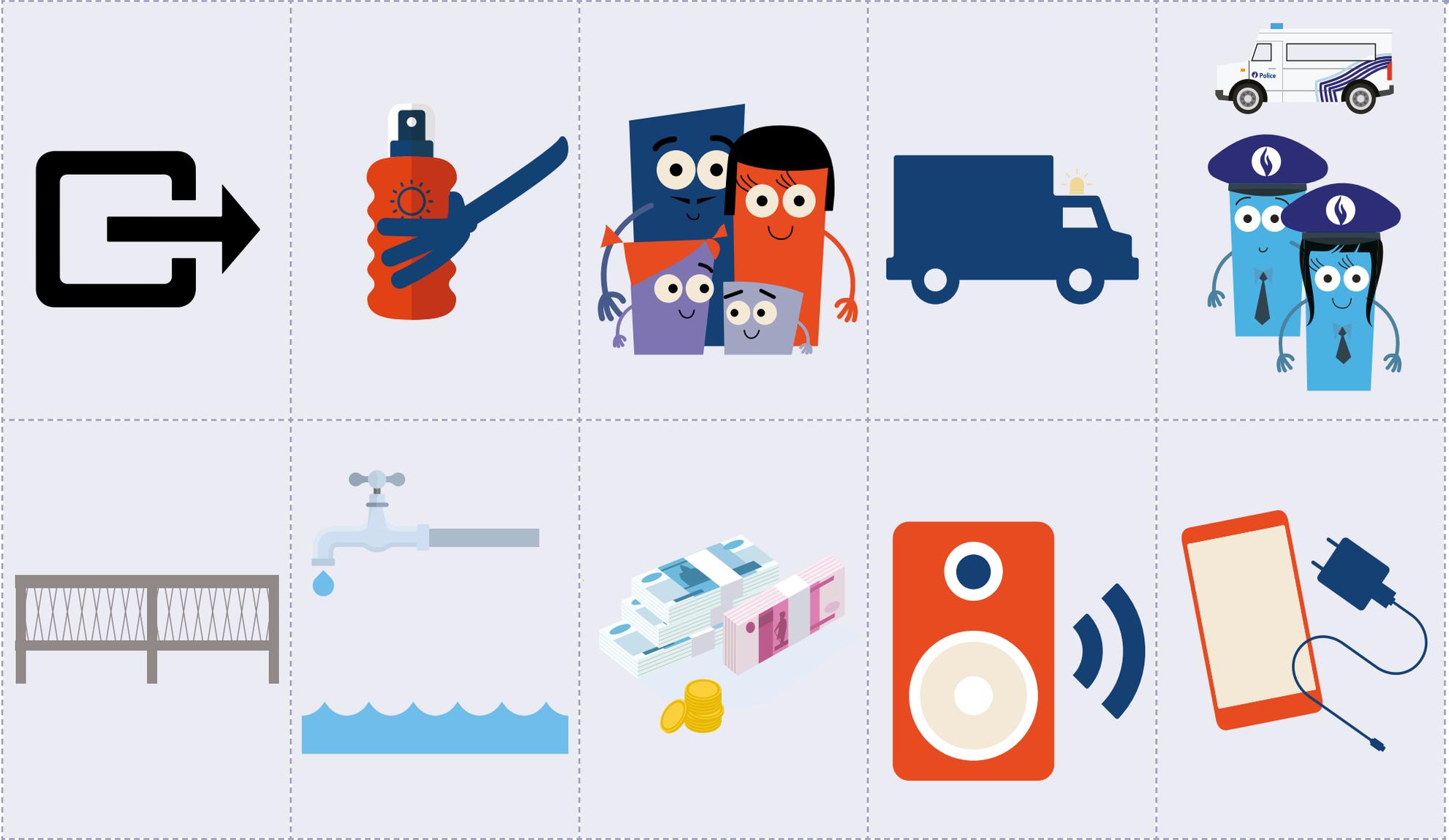
Quel monde !

Tu sais où retrouver tes parents ou tes amis si nécessaire ? Bien joué !
Tu as oublié de fixer un lieu de rendez-vous ? Recule de 4 cases.



Annexe 3

Cartes BE-Alert





Nom :

QUE FAIRE LORS D'UN ÉVÈNEMENT DE MASSE ?

Une situation d'urgence se présente lors d'un évènement de masse. Coche ce que tu fais à quel moment.



	Avant	Pendant	Après
Tu restes auprès des personnes blessées.			
Tu préviens tes proches que tu es en sécurité par SMS ou via les réseaux sociaux.			
Tu restes près de tes parents ou de tes amis.			
Tu choisis avec tes amis un lieu de rendez-vous.			
Tu prends une photo du plan du site.			
Tu téléphones.			
Tu examines le plan du site.			
Tu regardes où se trouvent les sorties de secours.			
Tu regardes les prévisions météorologiques et tu emmènes une veste de pluie ou de la crème solaire.			
Tu emmènes des bouchons d'oreilles.			
Tu restes calme.			
Tu suis les indications des services de secours.			
Tu charges ton téléphone.			
Tu prêtes ton téléphone portable à d'autres.			
Tu regardes où se trouvent les postes médicaux.			