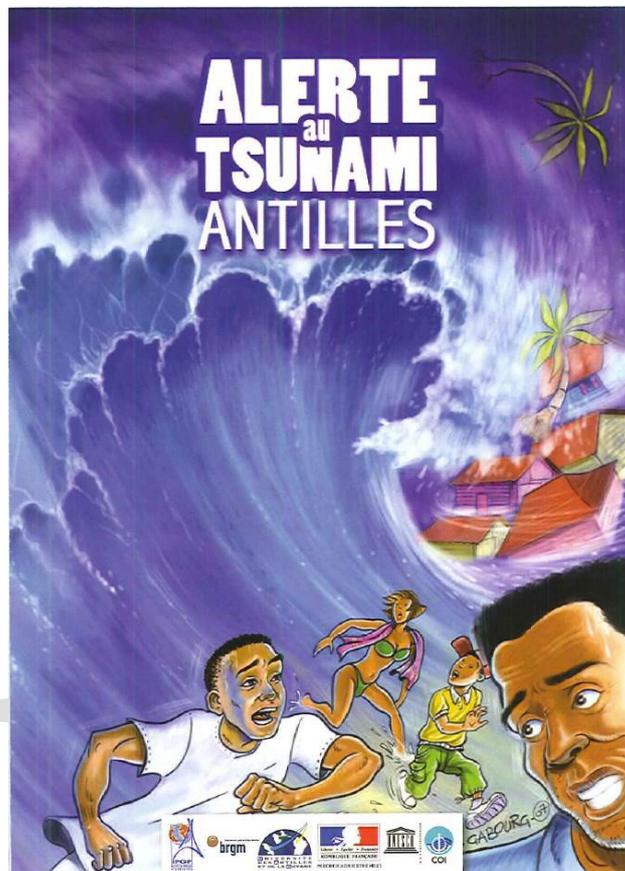


Guide méthodologique : Comment préparer, conduire et évaluer un exercice tsunami pour sa communauté ?



27/03/2017

PROJET V1

Contenu

1. Un tsunami qu'est-ce que c'est, comment s'en prémunir ?.....	3
___ a. Qu'est-ce qu'un tsunami ?	3
___ b. De quoi faut-il protéger la communauté ?.....	4
___ c. Comment prémunir une communauté des dangers liés au tsunami ?.....	4
2. Qu'est-ce qu'un programme pluriannuel d'exercices, pourquoi et comment l'élaborer ?	8
3. Comment préparer et conduire un exercice et par où commencer ?	9
___ a. Comment préparer un exercice ?.....	9
___ i. Constituer les équipes.....	10
___ ii. Constituer le dossier d'animation.....	10
___ b. Comment assurer la conduite d'un exercice ?.....	15
___ c. Réaliser le retour d'expérience de l'exercice (RETEX)	19

PROJET

PREAMBULE :

L'objectif de ce guide est de fournir aux responsables des communautés, notamment celles directement exposées aux effets des tsunamis (municipalités, écoles, associations, entreprises, ...) une méthodologie et des outils faciles à appréhender et à utiliser pour bâtir un exercice d'évacuation tsunami, le mettre en œuvre et l'évaluer. Le guide met l'accent sur une nécessaire progressivité de la démarche qui passe par l'élaboration d'un programme pluriannuel d'exercices. Cette progressivité est souhaitable pour permettre à ceux auxquels s'adressent le guide de construire leur savoir-faire en progressant d'un type d'exercice relativement simple de conception et de réalisation vers des exercices plus complexes à construire et monitorer et à la fois plus exigeant en moyens logistiques. Cette progressivité est également indispensable pour choisir le type d'exercice le mieux adapté aux objectifs à atteindre compte du niveau de préparation de la communauté. Dans une 1^{ère} étape, un exercice sur table est mieux adapté pour un objectif de sensibilisation de l'équipe enseignante d'une communauté scolaire sur les dangers liés aux tsunamis et l'apprentissage des parades à mettre en œuvre pour mettre en sécurité leur classe. Dans une seconde étape, le retour d'expérience de ce 1^{er} exercice sur table permettra de construire un exercice partiel d'évacuation tsunami impliquant cette même équipe enseignante et dont l'objectif serait la reconnaissance par chacun de l'itinéraire d'évacuation jusqu'au point refuge. Dans une 3^{ème} étape, les responsables de la communauté pourront construire un exercice dont l'objectif visera à tester l'évacuation de tout ou partie de la communauté scolaire vers le point refuge prédéterminé à atteindre dans un délai inférieur à 15 minutes.

Ce guide vise également à favoriser le développement d'une culture d'exercices commune aux autorités municipales chargées sur leur territoire de la sauvegarde des populations et aux responsables des communautés parties prenantes de la vie socioéconomique de la commune.

Le guide est divisé en trois chapitres :

- Le premier porte sur la connaissance de l'aléa tsunami et apporte les informations nécessaires à la compréhension du mode de manifestation du phénomène, des dangers qu'il comporte et des consignes de mise en sécurité.
- Le deuxième insiste sur la mise en place d'un programme pluriannuel d'exercices.
- Le troisième traite de la préparation et de la conduite d'un exercice d'évacuation tsunami. Dans ce troisième chapitre sont présentées les étapes successives d'élaboration d'un exercice ainsi que les modalités pratiques pour le conduire et en faire l'évaluation. Dans ce troisième chapitre, un focus est fait sur les différentes fonctions à mettre en place, la démarche méthodologique à suivre et les outils pratiques à utiliser.

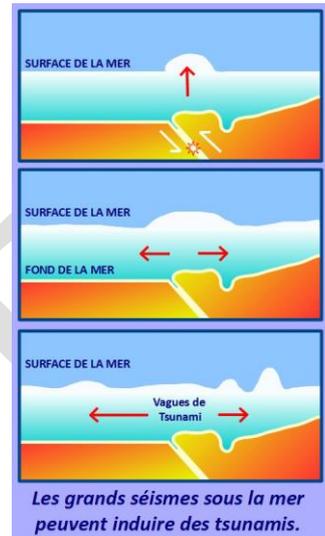
1. Un tsunami qu'est-ce que c'est, comment s'en prémunir ?

a. Qu'est-ce qu'un tsunami ?

Un tsunami (tsou-na-mi) est une série de vagues générée par une perturbation majeure de la masse d'eau.

ORIGINE

Les tsunamis sont essentiellement dus à des séismes sous-marins. Mais ils peuvent aussi être d'origine volcanique, gravitaire (glissement de terrain), anthropique (essai nucléaire, travaux), voire extra-terrestre (météorite). Toutes les sources potentielles connues de tsunami sont présentes dans les Caraïbes et les régions adjacentes et il existe également des sources distantes dans l'Atlantique.



DÉLAIS

Un tsunami se propage en eau profonde avec une vitesse pouvant dépasser les 800 km/h. Les vagues d'un tsunami peuvent être espacées de quelques minutes, mais aussi s'échelonnées sur plusieurs heures. Selon la distance à parcourir, le délai d'arrivée de la première vague peut varier de quelques minutes à plusieurs heures.

En fonction du temps de trajet entre l'épicentre du phénomène origine et la côte on distingue :

- le tsunami d'origine locale qui peut frapper en quelques minutes,
- le tsunami d'origine régionale qui se propage sur des distances allant de 100 à 1 000 km et peut frapper en quelques dizaines de minutes,
- le tsunami d'origine lointaine qui peut prendre plusieurs heures pour traverser un océan.

Au moins 75 tsunamis ont touché les Caraïbes et les régions adjacentes au cours des 500 dernières années. Parmi ceux-ci, on dénombre :

- 2 tsunamis transocéaniques dont l'un généré par le séisme de Lisbonne du 1er novembre 1755 avec des hauteurs de vagues de 3 à 4 m sur les côtes Est des petites Antilles, l'autre lié à un séisme enregistré le 31 mars 1761 sur la côte Ibérique avec 1,2 m de vague à la Barbade
- 62 tsunamis liés à un séisme régional intervenu dans des contextes tectoniques divers. Une vingtaine d'entre eux ont causé des victimes dont, selon les estimations, plus de 3000 personnes décédées depuis 1843.

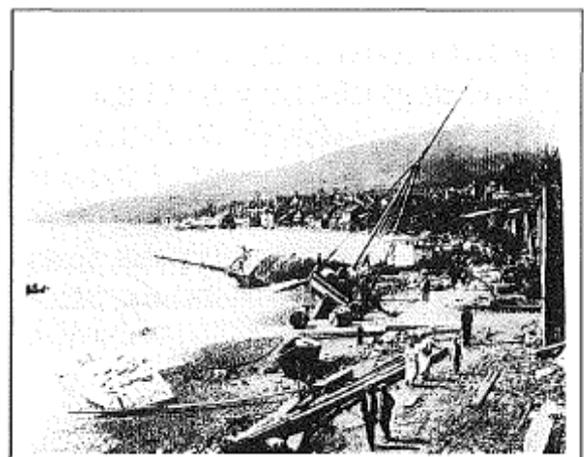
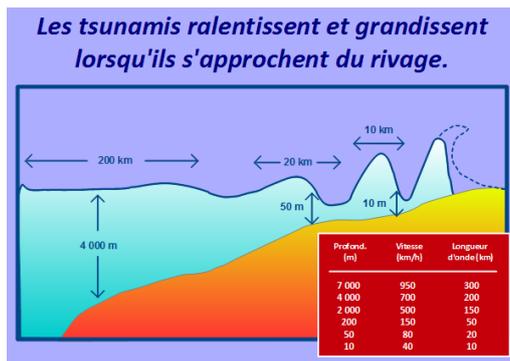


Illustration 3 : Dommages provoqués à Saint-Pierre par un vague tsunami de 3-4 m (5 mai 1902)



AMPLITUDE

Un tsunami est constitué de plusieurs vagues plus ou moins grandes. La première n'est pas toujours la plus grande !

Dans la Caraïbes et les régions adjacentes, les zones basses littorales situées à une altitude inférieure à 10 mètres sont considérées comme très exposées au risque de tsunami.

b. De quoi faut-il protéger la communauté ?

Au cours d'un événement tsunamigène, plusieurs éléments peuvent impacter la population, les biens et l'environnement.

Il faut donc se protéger :

- des **secousses du séisme**, si il y en a un, et de tous les effets dominos associés : glissement de terrain, effondrement de bâtiment, incendie, ...
- de l'**impact de la vague** de tsunami caractérisée par sa vitesse et sa hauteur,
- de l'**inondation** des zones basses qui peut persister longtemps après la fin des vagues tsunami,
- des **embâcles** formés par l'accumulation d'objets divers flottants, plus ou moins volumineux emportés par les vagues,
- des **courants induits** par les vagues tsunami qui peuvent être très forts et persister plusieurs heures après l'arrivée de la dernière vague.

c. Comment prémunir une communauté des dangers liés au tsunami ?

En développant la connaissance du risque :

Il est primordial de transmettre aux membres de la communauté les informations nécessaires sur la connaissance du risque lié au phénomène tsunami et de veiller à l'appropriation de ces informations par les membres de sa communauté. Il est essentiel de s'assurer que chacun connaisse les caractéristiques du phénomène ainsi que son mode de manifestation.

En apprenant à reconnaître les signes naturels annonçant l'arrivée d'un tsunami :

Un séisme de forte intensité et/ou prolongé est un indicateur qu'un tsunami a pu être généré et peut arriver rapidement sur les côtes. En effet, si les secousses sismiques sont fortement ressenties et/ou prolongées, il est probable que la source tsunamigène soit proche. Cela laisse donc peu de temps pour l'évacuation.

Cependant, d'autres signaux naturels existent, il est important de savoir les reconnaître :

- une élévation anormale ou un rapide retrait de la mer
- une rapide variation du niveau d'une rivière
- un bruit étrange ou un grondement semblable à celui d'un train venant de la mer

En s'informant auprès des autorités sur les procédures d'alerte:

Les autorités locales (préfet et maire) assurent la diffusion de l'alerte à partir des informations fournies par le centre fournisseur des informations d'alerte aux tsunamis, le Pacific Tsunami Warning Center (PTWC) situé à Hawaï, du système d'alerte aux tsunamis de la Caraïbe et des régions adjacentes (SATCAR). Ce centre assure, à l'aide d'un réseau de capteurs, la détection et la caractérisation des séismes susceptibles d'avoir généré un tsunami. Le cas échéant, le centre transmet aux autorités locales, en moins de 10 minutes, les informations nécessaires pour diffuser l'alerte aux populations menacées. L'alerte des autorités peut être diffusée de diverses manières en fonction des moyens disponibles et du temps imparti : presse parlée et télévisuelle, véhicules sonorisés, sirènes, hélicoptères, sms, panneaux à messages variables, réseaux sociaux, etc.



En repérant les itinéraires d'évacuation vers les sites refuges :

Un site refuge est un lieu situé en hauteur à une altitude suffisamment élevée, à une altitude comprise entre 15 et 20 mètres, pour permettre de se mettre à l'abri des vagues tsunami. Le site refuge et l'itinéraire d'évacuation sécurisé permettant d'y accéder le plus rapidement sont indiqués par des pictogrammes implantés sur le terrain. Il convient de repérer cet itinéraire qui permet de quitter la zone de danger ou zone à évacuer et d'atteindre un site refuge en 15 à 20 minutes de marche à pied. Il est utile de s'entraîner à le parcourir. S'il n'y a pas d'indications sur le terrain, il convient de se renseigner auprès des autorités pour connaître les itinéraires d'évacuation à privilégier en cas de tsunami.



En s'informant de la conduite à tenir avant, pendant et après un tsunami :

Le Centre d'Information sur les Tsunamis dans les Caraïbes (CTIC) a réalisé un guide, traduit en français, en anglais et en espagnol, intitulé « Se tenir toujours prêt pour un tsunami » qui liste les actions et consignes essentielles et indispensables que chacun doit connaître et suivre scrupuleusement avant, pendant et après un tsunami.

Avant un tsunami

1. Informez-vous auprès des autorités locales pour connaître les procédures d'alerte en cas de tsunami, les risques et les activités de préparation dans votre communauté.
2. Avec l'aide des responsables locaux de la gestion des catastrophes, identifiez les zones potentiellement vulnérables et les lieux de regroupement en utilisant les cartes d'inondation et d'évacuation s'il en existe. Mentionnez expressément votre habitation et votre lieu de travail dans les discussions.
3. Repérez les itinéraires de repli vers les hauteurs ou l'intérieur des terres, en évitant les zones côtières de basse altitude et les plaines fluviales.
4. Dans les zones situées à proximité de la côte, repérez les bâtiments en béton ou à poutrelles d'acier, de préférence hauts d'au moins trois étages qui peuvent se prêter au besoin à une évacuation verticale.
5. Assurez-vous que tous les membres de votre famille et tous vos collègues de travail savent reconnaître les signes naturels précurseurs d'un tsunami, car les autorités chargées de lancer l'alerte ne pourront peut-être pas le faire à temps.
6. Établissez un plan de réaction d'urgence face à un tsunami, expliquez-le à tous les membres de votre famille et à tous vos collègues et exercez-vous avec eux à le mettre en pratique.
7. Préparez un sac à dos en cas d'urgence contenant du matériel de secours tel que boîtes de conserve, médicaments, lampes torches, radios fonctionnant sur piles, eau potable et trousse de premiers secours.



Pratiquer tsunami évacuation dans les Vierges (UK). Source: bvnews.com

Pendant un tsunami

1. Suivre les consignes des autorités. Toutefois, si vous reconnaissez l'un quelconque des signes précurseurs naturels d'un tsunami, n'attendez pas l'ordre d'évacuation officiel ; les autorités **pourraient ne pas** avoir le temps de lancer une alerte au tsunami.
2. Si vous vous trouvez sur une plage et que vous reconnaissez l'un quelconque des signes naturels qui annoncent un tsunami, dirigez-vous immédiatement (de préférence à **piéd**) vers un point de regroupement ou un lieu situé en hauteur. Abandonnez vos affaires : pensez avant tout à sauver votre vie.
3. Si vous n'avez pas la possibilité de vous réfugier sur un lieu en hauteur, gagnez un étage élevé (de préférence le troisième étage au moins) ou le toit d'un bâtiment en béton armé.
4. Il arrive qu'un tsunami se produise sans retrait initial de la mer. En pareil cas, on peut voir une imposante muraille d'eau se rapprocher du rivage. Si vous apercevez cette vague, elle est déjà trop proche pour que vous puissiez lui échapper.
5. En dernier recours, grimpez sur un arbre solide si vous êtes piégé en un lieu de faible altitude.
6. S'ils en ont le temps, les navires doivent gagner le large vers des eaux de 100 à 400 mètres de profondeur.
7. Préparez un sac à dos contenant tout ce dont vous aurez nécessairement besoin (au minimum de l'eau, des denrées non périssables, une radio à piles ou portative et une lampe torche) si vous êtes prisonniers de débris ou si vous devez évacuer.
8. Les vagues de tsunami peuvent pénétrer beaucoup plus loin dans les terres qu'une onde de tempête. Si vous êtes emporté par le tsunami, cramponnez-vous à un objet qui vous aidera à ne pas couler.
9. Un tsunami n'est pas une vague unique, mais une série de vagues et de courants très violents qui peuvent envahir le rivage et occuper les plages et les ports pendant des heures. La première vague n'est pas nécessairement la plus grosse.
10. En cas d'alerte au tsunami, ne descendez JAMAIS jusqu'à la plage pour observer l'arrivée des vagues.
11. Restez en zone sûre jusqu'à ce qu'une autorité reconnue – par exemple le centre local de gestion des catastrophes – annonce la « FIN DE L'ALERTE ». CELA PEUT PRENDRE DES HEURES.

Après un tsunami

Si possible, écoutez la radio ou la télévision pour connaître les dernières informations relatives à la catastrophe. Ne vous aventurez pas hors de la zone de sécurité, ne regagnez pas votre domicile ou ne vous rapprochez pas de la côte TANT QUE les autorités n'ont pas annoncé la FIN DE L'ALERTE et indiqué que vous pouvez le faire sans danger.

Une fois la FIN DE L'ALERTE annoncée :

- Tenez-vous éloigné des eaux stagnantes
- Ne pénétrez pas dans les bâtiments endommagés
- Aidez si possible les personnes blessées ou prisonnières de débris ou de décombres et demandez de l'aide si nécessaire
- Vérifiez si les conduites de gaz, d'eau et d'égoûts sont endommagées
- Ouvrez les fenêtres et les portes pour que les bâtiments sèchent plus rapidement
- Faites le compte de vos provisions de nourriture et vérifiez que l'eau est potable
- Les produits alimentaires frais qui ont été au contact de l'inondation risquent d'être pollués et doivent être jetés
- Ôtez la boue tant qu'elle est encore humide de façon que les murs et les sols puissent sécher



Les tsunamis laissent souvent derrière eux de l'eau stagnante contenant des débris dangereux. Samoa américaines, septembre 2009. Photo: Gordon Yamasaki

SI VOUS RECONNAISSEZ L'UN QUELCONQUE DES SIGNES PRÉCURSEURS D'UN TSUNAMI, DIRIGEZ-VOUS IMMÉDIATEMENT VERS DES HAUTEURS

En cas de violentes secousses et si vous êtes en bord de mer, n'attendez pas l'ordre des autorités pour évacuer, car il risque d'être trop tard.

PENDANT LES SECOURS SISMQUES, PROTÉGEZ-VOUS



Adresse site CTIC

www.replik972.fr

NE VOUS LAISSEZ PAS SURPRENDRE PAR UN TSUNAMI, RECONNAISSEZ LES SIGNES PRÉCURSEURS

VOUS RESSENTEZ → COUREZ !
une secousse sismique très violente ou prolongée ?

VOUS VOYEZ → COUREZ !
une brusque montée ou baisse du niveau de la mer ?

VOUS ENTENDEZ → COUREZ !
un bruit étrange ou un fort grondement venant de la mer ?

COUREZ vous réfugier sur une hauteur ou à l'intérieur des terres si vous constatez **L'UN QUELCONQUE** de ces signes !

En s'entraînant !

Pour mieux réagir en cas d'alerte réelle, il est indispensable de s'entraîner à mettre en œuvre les consignes et actions recommandées par les autorités.

S'entraîner peut prendre la forme de jeux (cartographie participative), de réflexions (par petit

groupe) ou de simulations sur table. Mais, s'entraîner c'est aussi faire des exercices de simulation sur le terrain, c'est à dire des évacuations partielles ou totales en situation réelle !



2. Qu'est-ce qu'un programme pluriannuel d'exercices, pourquoi et comment l'élaborer ?

a. C'est quoi ?

C'est un ensemble d'exercices en lien avec les dangers liés aux phénomènes tsunamigéniques auxquels sont soumis le territoire et les populations. Ces simulations, par un cycle vertueux, se veulent être en constante progression. A la fin du programme, les objectifs généraux ayant été atteints, un nouveau programme avec de nouveaux objectifs sera constitué.

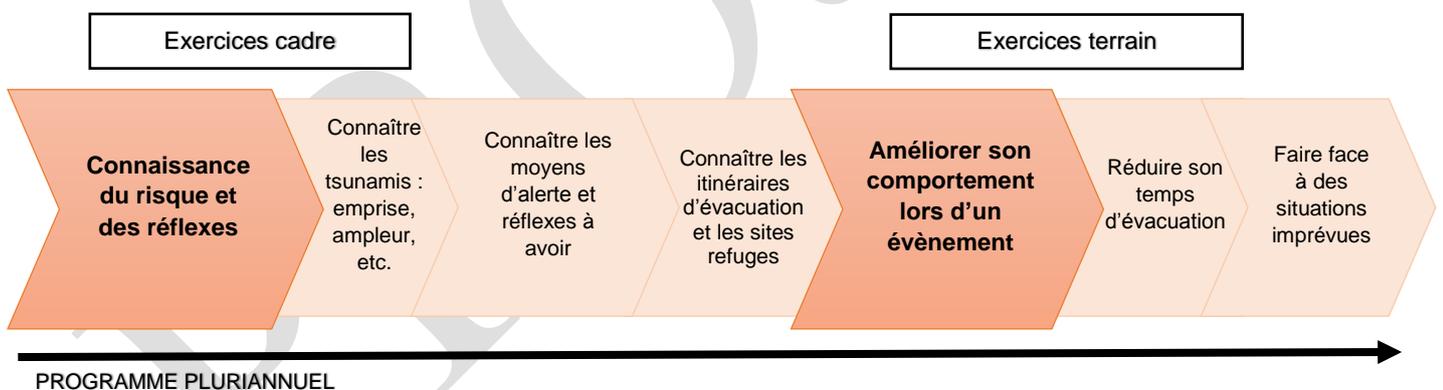
b. Pourquoi ?

Pour apprendre/rappeler les procédures à sa communauté, améliorer les temps de réponse, la communication, repérer les ressources manquantes et y remédier, etc. Un programme avec des objectifs permettra d'évaluer la progression !

c. Comment ?

Pour élaborer le programme pluriannuel d'exercices, il faut en amont analyser les besoins de la communauté de telle sorte à définir un but à atteindre cohérent. Le programme pourra conjuguer exercices cadre et de terrain pour mieux répondre aux besoins. Les exercices pourront ainsi être planifiés et évalués.

Schéma N°1



L'élaboration de ce programme sera confiée à une équipe constituée avec des personnes de la communauté. Les membres de cette équipe pourront par la suite être mobilisés pour mettre en place et réaliser les exercices.

Vous avez déjà un programme pluriannuel d'exercices ! Dans ce cas, il vous suffit d'ajouter des objectifs à atteindre pour préparer votre communauté aux risques de séisme et de tsunami.

3. Comment préparer et conduire un exercice et par où commencer ?

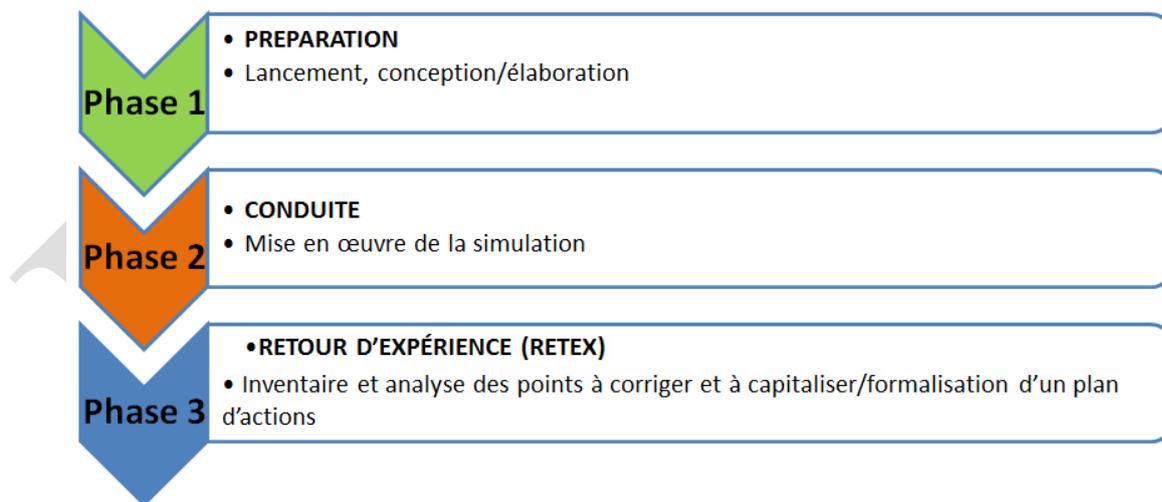
Attention à ne pas brûler les étapes ! Votre exercice ne sera peut-être ni complet, ni parfait la 1^{ère} fois. L'important est de définir ce qui peut être amélioré, pour faire mieux la fois suivante, car il importe de ne pas s'arrêter à un seul exercice.

Ce qui compte c'est la progressivité entre les exercices !

Pour cela, il est nécessaire d'un exercice à l'autre de se référer au programme pluriannuel de manière à fixer des objectifs à atteindre en cohérence avec ce programme et permettant de faire la communauté évoluer d'un niveau de difficulté à un autre (voir schéma N°1).

La construction d'un exercice comporte généralement une phase de préparation plus ou moins longue selon le type d'exercice, suivie de la phase d'exercice proprement dite phase de conduite et d'une phase d'évaluation des objectifs qui se fera au travers d'un retour d'expérience informel ou formel. Le schéma N°2 présente ces 3 phases qui sont détaillée dans la suite.

Les 3 grandes phases d'un exercice



a. Comment préparer un exercice ?

Quels sont les objectifs à atteindre ? Quel type d'exercice choisir ? Comment trouver un scénario plausible ? Combien de temps faut-il prévoir ? Par quoi commencer ?

En référence aux buts à atteindre définis pour chaque étape d'avancement du programme pluriannuel, au moment de se lancer dans la préparation d'un exercice il s'agira de se poser les

bonnes questions pour déterminer les objectifs et cibler les besoins afin de faire un exercice sur-mesure.

Pour préparer et conduire un exercice il convient de constituer une équipe regroupant des personnes de la communauté et le cas échéant des personnes extérieures. Cette équipe, répartie au besoin en sous-groupes, sera structurée autour de diverses responsabilités et activités dont le pilotage, l'animation et l'évaluation de l'exercice. Pour être efficace, cette équipe devra s'appuyer sur une méthodologie qui sera décrite dans la suite de ce guide.

i. Constituer les équipes

Les équipes à constituer pour préparer et conduire l'exercice seront dimensionnées en fonction de l'envergure de la simulation à mettre en place.

Les fonctions qui seront généralement définies sont les suivantes :

➤ La **Direction d'Exercice**, souvent dénommée **DIREX**, assure le pilotage général de l'exercice. Pour les exercices les plus importants, un **comité de pilotage** placé sous la responsabilité du DIREX et réunissant le **Directeur de l'Animation** (DIRANIM), le responsable de l'évaluation et leurs équipes ainsi que le cas échéant des participants extérieurs à la communauté (sapeurs-pompiers, forces de l'ordre, ...) pourra être constitué. Ce comité de pilotage, multi-compétences voir multi-services, définit les objectifs de l'exercice. Il valide le choix du type d'exercice, le planning de préparation, les ressources à mobiliser pour l'exercice, ... Le DIREX se charge également de la constitution du dossier d'exercice qui comporte plusieurs documents dont le dossier d'animation, le dossier de presse, la liste des personnalités invitées comme observateurs, le dossier financier, ...

➤ L'**animation** de l'exercice qui regroupe les personnes chargées de rédiger le dossier d'animation comportant le **cahier des charges**, le **scénario**, le **synopsis** et le **chronogramme** d'animation de l'exercice qui constituent les outils indispensables pour la conduite de l'exercice. Les animateurs sont également chargés de mettre en place tous les aspects logistiques nécessaires au déroulement de l'exercice : préparation des acteurs, mise en place des moyens matériels de la simulation, gestion de la restauration des participants, etc. En leur sein est désigné une personne chargée de la coordination des travaux du groupe d'animateurs, généralement dénommé **DIRANIM**.

➤ L'**évaluation** de l'exercice qui regroupe des personnes qui n'interagiront pas avec les joueurs et seront là en qualité d'observateur uniquement. Ils disposent d'une **grille d'évaluation** pour enregistrer les indicateurs d'atteintes des objectifs et recueillir leurs observations sur les points positifs (à capitaliser) et les points à améliorer. Ils contribuent avec la DIREX à la préparation du retour d'expérience de l'exercice (**RETEX**).

ii. Constituer le dossier d'animation

Le dossier d'animation est constitué d'un cahier des charges auquel sont adjoints le synopsis et le chronogramme d'exercice. Ces deux derniers

CAHIER DES CHARGES MONTAGE EXERCICE (Page 1/2)			
Objectifs :	Objectif général :	Objectifs intermédiaires :	Objectifs spécifiques :
Type d'exercice : <input type="checkbox"/> Partiel <input type="checkbox"/> Général <input type="checkbox"/> Cadre <input type="checkbox"/> Terrain <input type="checkbox"/> Préparé <input type="checkbox"/> Inopiné	Adresse du site de l'exercice : Résumé du scénario tsunamigène :	Date programmée : Plage horaire : Jour/nuit Matin/AM Heure DEBEX : heure ? Heure FINEX : heure ?	
Acteurs :	Privés :	Animation basse	Animation haute
	Publics :		
	Autres :		
Cinétique :	<input type="checkbox"/> Rapide	<input type="checkbox"/> Lente	<input type="checkbox"/> Temps compressé
Conditions météo :	<input type="checkbox"/> Réelles	<input type="checkbox"/> Fictives	Si fictives : - Direction du Vent : - Sud ouest - Hydrométrie : - Vitesse du vent : -
Communication sur l'exercice	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	Si oui, qui communique ? Où et quand ?
Communication dans l'exercice	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	Si oui, qui joue la pression médiatique simulée ?
Figurants	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	Si oui, lesquels et combien ?

documents constituent les outils pour la conduite de l'exercice par l'équipe d'animation (voir cahier des charges, synopsis et chronogramme types en annexe).

➤ **REDIGER LE CAHIER DES CHARGES**

Le cahier des charges, voir annexe N°1 est le document qui synthétise l'ensemble des dispositions caractéristiques de l'exercice dont notamment les objectifs, le type de l'exercice, le scénario, la temporalité, les conventions, les mesures de sécurité.

✓ *Fixer les objectifs :*

C'est la première étape indispensable à la réalisation d'un exercice. Le choix du type d'exercice, du scénario, de la durée, des personnes mobilisées, etc. sera conditionné par les objectifs définis au préalable. Une bonne cohérence sera recherchée entre l'objectif général de l'exercice et le but à atteindre défini dans le programme pluriannuel pour l'étape considérée.

Quelles questions se poser pour définir les objectifs de l'exercice :

Quels sont les savoir, savoir-faire et savoir-être nécessaires aux joueurs comme prérequis à l'exercice ?

Quels savoirs, savoir-être et savoir-faire cet exercice devra il contribuer à transmettre aux joueurs ?

Comment mesurer le degré d'acquisition des savoir, savoir-être et savoir-faire transmis aux joueurs au cours de l'exercice ?

Il s'agit de déterminer un objectif général dont découleront 2 ou 3 objectifs spécifiques.

Les objectifs spécifiques devront être **SMART** : **Spécifiques** (en concordance avec l'objectif général), **Mesurables** (par un ou des indicateurs objectifs de réussite/échec), **Atteignables** (ils seront réalisables par les joueurs), **Réalistes** (reproductibles en situation réelle), **Temps défini** (incluant une notion de délais de réalisation)

Exemples d'objectifs

1^{er} exemple

Objectif général : Tester l'évacuation des personnes présentes dans la zone à évacuer au moment du déclenchement de l'alerte tsunami

Objectifs spécifiques :

- 1- 100% des 1000 personnes présentes en zone à évacuer au moment de l'alerte tsunami ont connaissance du cheminement le plus rapide pour atteindre à pied un point refuge
- 1- 90% des 1000 personnes présentes en zone à évacuer au moment de l'alerte tsunami ont atteint un point refuge en moins de 15 minutes ;
- 2 – 100% des 1000 personnes présentes en zone à évacuer au moment de l'alerte tsunami ont évacué à pied.

2^{ème} exemple

Objectif général : Tester le dispositif de transmission de l'alerte tsunami au moyen de la sirène, d'un message sur smartphone ou d'un message parlé diffusé par un véhicule communal d'alerte (EMA) aux personnes situées dans la zone à évacuer du quartier Y

Objectifs spécifiques :

- 1- 100% des personnes à évacuer savent qu'elles peuvent recevoir une alerte tsunami par l'un des 3 moyens indiqués
- 2- 100% des 1500 personnes à évacuer peuvent être alertés par au moins un des 3 moyens d'alerte
- 3- 90% des personnes à évacuer ont reçu l'alerte par au moins un des 3 moyens d'alerte dans un délai de moins de 5 mn

✓ *Choisir un type d'exercice :*

Il existe plusieurs types d'exercices, plus ou moins adaptés selon les objectifs définis, le temps dont on dispose, le niveau d'investissement, la connaissance des joueurs sur les consignes comportementales, etc.

On peut retenir 3 types d'exercice :

- l'exercice sur table
- l'exercice sur le terrain partiel
- l'exercice sur le terrain global

Le type d'exercice sera choisi selon :

- **Le niveau de connaissance ou prérequis des joueurs** : La connaissance des bons comportements est un préalable indispensable à la participation de personnes joueuses à un exercice d'évacuation sur le terrain. L'apprentissage des bons comportements peut se faire au moyen d'un exercice sur table ou d'une simulation partielle ; A l'inverse, des joueurs ayant déjà fait des exercices et disposant d'un bon prérequis sur les consignes comportementales pourront être testés sur un plus large panel d'objectifs par le biais d'exercices globaux.
- **Le temps imparti** : Les exercices sur table permettent de gagner du temps à la fois sur le temps de préparation, mais aussi sur le déroulement de l'exercice. Ils sont bien adaptés à la préparation d'un petit nombre de joueurs, par exemple les personnes qui ont vocation à encadrer l'évacuation des membres de la communauté.
- **Les objectifs** : certains objectifs ne peuvent être testés sur table, par exemple « tester les temps d'évacuation » ou encore « associer l'ensemble des personnes à évacuer de la communauté », ils doivent inévitablement faire l'objet d'une mise en situation réelle.

Un exercice peut être annoncé ou inopiné.

En fonction des objectifs et du niveau de préparation des joueurs, les 3 types d'exercices peuvent être **annoncés** (la date et l'heure de l'exercice sont connues des joueurs) ou **inopinés** (les joueurs sont partiellement ou pas du tout informé **de l'exercice**)

Les questions à se poser pour choisir le type d'exercice :

Est-ce le 1^{er} exercice que nous organisons ? Les joueurs connaissent-ils les consignes de sécurité ? De combien de temps je dispose (ais-je beaucoup de temps ou au contraire peu de temps) ? Ais-je des agents, en nombre et en compétences, pour animer et encadrer un exercice sur le terrain ? etc.

Avant tout exercice sur le terrain, il faut s'assurer que les joueurs aient les prérequis minimum nécessaires pour répondre à la situation simulée. Si aucune information préventive n'a encore été faite, il est préférable de commencer par un exercice sur table associant les personnes susceptibles de vous aider à encadrer l'évacuation.

✓ *Choisir un scénario :*

Les scénarios doivent être réfléchis et choisis en fonction du lieu où l'on se trouve et des événements potentiellement possibles. Ainsi, il est inutile de s'entraîner à évacuer pour un tsunami de 20m si les vagues maximum attendues sont de 5m ! Il est important de rester cohérent avec la réalité.

Un scénario doit être **crédible** et **compatible** avec votre implantation géographique.

Pour choisir un scénario, renseignez-vous auprès des autorités afin de savoir la hauteur de vague maximale prévue sur votre secteur, les types d'alertes prévus, les temps de réaction, etc.

Pour bien vous entraîner, le mieux est de faire varier les scénarios pour chaque exercice ! Si vous vous fixez de réaliser 2 exercices d'évacuation réelle pour l'année, le premier exercice peut avoir pour objectif de tester la réception de l'alerte transmise par les autorités, le scénario pourra être celui d'un tsunami régional ou lointain; le second exercice peut avoir comme objectif de tester une évacuation spontanée, le scénario sera celui d'un tsunami proche nécessitant d'évacuer sans attendre la réception de l'alerte des autorités.

Le scénario doit répondre aux objectifs fixés, et non l'inverse !

Fiches N°2 et N°3 : Exemples de scénarios-type pour les exercices tsunamis, sur table et sur le terrain.

✓ *Déterminer la temporalité de l'exercice :*

Le scénario peut se dérouler en temps réel ou bien en temps compressé (l'espace-temps joué est alors supérieur au temps réel). Dans ce dernier cas, cela devra être précisé.

Il faut décider de la date de l'exercice, choisir le jour, l'heure et la durée de l'exercice. Il faut également choisir si l'exercice est annoncé ou inopiné (choix de prévenir les participants ou non)

Il va vous falloir déterminer par avance si vous souhaitez que les joueurs soient prévenus, ou pas, qu'un exercice aura lieu. Ce choix aura un impact sur leurs réactions.

✓ *Définir les conventions d'exercices*

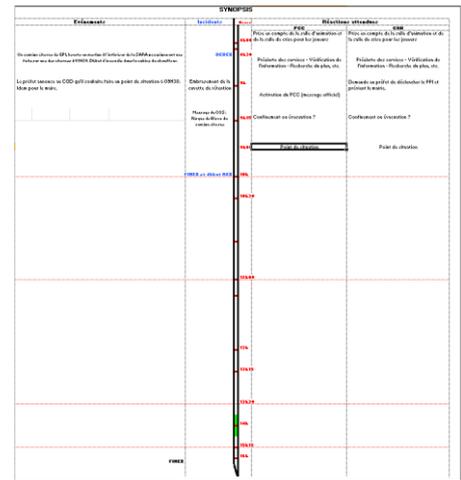
Ce sont des consignes aux joueurs pour leur indiquer les limites de l'exercice. Il s'agira de préciser par exemple pour un exercice terrain de préciser ce qui sera réellement joué et ce qui sera uniquement simulé, ce qui ne sera pas joué, ...

✓ *Définir les mesures de sécurité*

L'ensemble des dispositions prises pour garantir la sécurité de personnes participantes à l'exercice, notamment lors d'une simulation en grandeur réelle sur le terrain. Ce travail pourra être confié à une personne compétente de la communauté ou à une personne d'un service extérieur dont par exemple du corps des sapeurs-pompiers.

➤ REDIGER LE SYNOPSIS

Le synopsis définit la durée de l'exercice et les grandes étapes de l'animation du début de l'exercice (**DEBEX**) à la fin de l'exercice (**FINEX**). Il indique de manière chronologique les grands moments où événements qui interviendront en cours d'exercice et les réactions attendues des joueurs. Ces événements sont des « passages obligés » compte tenu des objectifs spécifiques retenus. Un exemple de synopsis figure en annexe n°...



➤ REDIGER LE CHRONOGRAMME

Le Chronogramme présente de manière chronologique les séquences d'animation qui seront introduites pour provoquer la réaction des joueurs au fil du déroulement de l'exercice.

Le chronogramme sera plus ou moins détaillé selon que le scénario est simple (une situation de départ) ou si il est plus complexe (des « rebondissements », des éléments perturbateurs).

Dans le chronogramme, chaque élément doit avoir une heure de déclenchement, un émetteur, un récepteur, un vecteur de communication et une réaction attendue.

Les séquences d'animation sont introduites par les animateurs qui ne doivent en aucun cas être joueurs compte tenu qu'ils connaissent tout du déroulement de l'exercice. Dans un exercice cadre ou un exercice de terrain partiel les animateurs vont incarner certains rôles clés nécessaires pour faire vivre l'exercice. Par exemple, dans un exercice cadre parmi les personnes évacuées il y en a une simulant une personne gravement blessée suite au séisme, il faut appeler les pompiers : c'est l'animateur qui joue le pompier au bout du fil. A l'inverse pour un exercice de terrain global, l'animation intervient pour lancer l'exercice et injecter si besoin des éléments perturbateurs planifiés à l'avance. Néanmoins dans ce type d'exercice le principe est de laisser le jeu se dérouler du début à la fin sans intervenir.

Un exemple de chronogramme d'animation figure en annexe N°2.

➤ PREPARER LES ACTEURS :

Les **acteurs** (également dénommés figurants ou encore plastrons) sont des personnes ressources qui vont jouer un rôle bien spécifique pour contribuer à simuler le scénario d'exercice. Ces personnes peuvent être, le cas échéant, maquillées pour simuler leur rôle et/ou leur état de santé. Ces personnes ne connaissent pas l'intégralité du scénario, seulement ce qu'elles doivent faire en fonction de ce qui leur est indiqué par l'animation. Il s'agit pour les exercices de terrain notamment de préparer les acteurs dits plastrons qui

CHRONOGRAMME D'ANIMATION
EXERCICE Cuirbe Waze au Collège Robert 3
Jeudi 17 mars 2016

Tps réel	Tps exercice	Émetteur	Récepteur	Vecteur de communication	Événement	Réaction attendue
08:00	T=00	Maitre	Chef etab	Appel téléphonique	Un séisme de Magnitude 4.4 au nord de l'île de la Réunion provoque un tsunami qui va toucher la Réunion. L'alerte tsunami est lancée à 08:00. Les évacués doivent se rendre à l'école.	Activer le PPMS Alerte : la communauté scolaire pour évacuation aux lieux habituels d'évacuation
	T1'	Professeur	Reception	SMS	La préfecture vous informe qu'une onde tsunامي qui risque de toucher nos côtes.	- Le SMS est relayé à tous les élèves et aux membres du staff et aux membres du CEAU. - Le CEAU est alerté.
	T10'	Chef d'établissement	Maitre + reception	Appel téléphonique	Breuve d'un point de situation : la communauté scolaire (le personnel et les élèves) est à l'abri sur les hauteurs de l'école.	
	T14h5'	Maitre	Chef d'établissement	Appel téléphonique	Levée de l'alerte	

simuleront des victimes, des impliqués voire des badauds. Exemple : lors d'une évacuation un acteur simule un parent affolé qui vient à l'école et veut récupérer son enfant.

➤ **PREPARER LA LOGISTIQUE :**

Un exercice demande toujours une préparation matérielle. Pour un exercice cadre, il faudra prévoir sur table ce qui sera nécessaire pour organiser l'activité envisagée avec les joueurs. Par exemple pour définir un itinéraire d'évacuation il est souhaitable de disposer des cartes d'évacuation, de feuilles, de crayons, ...

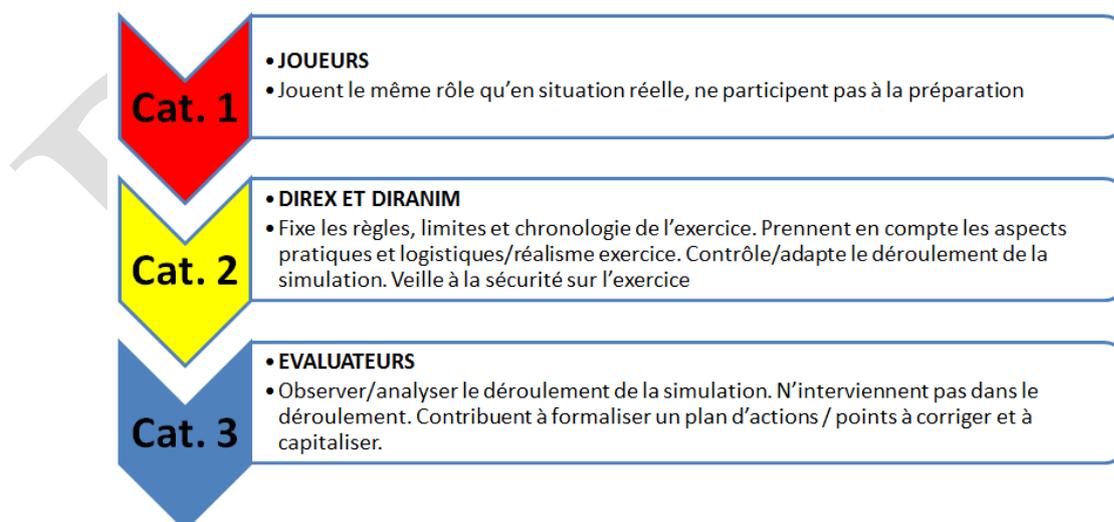
Pour un exercice de terrain on s'assurera de la disponibilité à la fois des équipements nécessaires aux joueurs ainsi que de tout ce qui peut rendre la simulation la plus réaliste que possible. Ainsi, il est important de choisir un site et au besoin d'y mettre en place des « décors » pour créer un cadre d'évolution suffisamment réaliste aux yeux des joueurs.

Par ailleurs, si l'exercice se joue sur un site étendu, il faut prévoir des moyens suffisants pour informer simultanément les joueurs du DEBEX et du FINEX. Il convient également de prévoir, en fonction de la durée de l'exercice, le ravitaillement voire l'hébergement des participants (joueurs, plastrons, ...)

b. Comment assurer la conduite d'un exercice ?

La conduite de l'exercice relève principalement des personnes qui l'ont préparé. Ces personnes devront connaître et respecter certaines règles spécifiques au type d'exercice retenu.

Les différentes catégories de participants



➤ **Le DIREX** : son rôle est d'assurer une supervision générale de l'exercice, et de veiller en particulier :

- à lancer et mettre fin à l'exercice (DEBEX et FINEX)

- à anticiper et gérer les difficultés éventuelles qui pourraient entraver le bon déroulement de l'exercice,
- au maintien de bonnes conditions de sécurité sur l'exercice notamment lors d'exercice terrain,
- à l'arrêt anticiper de l'exercice en cas de problème majeur (personne gravement blessée sur l'exercice, situation réelle intervenant en cours d'exercice, ...)
- à assurer le suivi des actions permettant de valoriser l'exercice dont notamment l'accueil des autorités, les réponses à la presse, ...

Il maintient donc une étroite relation avec le DIRANIM.

➤ **Le DIRANIM** : son rôle principal est de coordonner l'action des membres de l'équipe d'animation. Il se tient en permanence informé du déroulement de l'exercice en s'appuyant sur son équipe et éventuellement sur les évaluateurs. Il peut intervenir pour faciliter le déroulement de l'exercice, soit en accélérant l'introduction des événements d'animation ou injects prévus dans le chronogramme ou au contraire en ralentissant.

Le DIRANIM veille à ne pas créer des conditions de jeu qui placent les joueurs en situation de blocage et d'échec total. Les joueurs ont droit à l'erreur, l'exercice doit toujours leur être profitable, l'erreur ne constitue pas un gage de non réussite d'un exercice.

Sous le pilotage du DIRANIM, l'équipe d'animation devra :

- assurer le briefing des joueurs en leur communiquant des informations sur le déroulement de l'exercice dont notamment les conventions et consignes de sécurité,
- assurer le déclenchement des événements prévus pour mettre en situation les joueurs et provoquer leur réaction, en s'appuyant sur le synopsis et le chronogramme.

➤ **L'équipe d'évaluation** : son rôle principal est d'observer le comportement des joueurs et de vérifier comment les objectifs sont atteints. Chaque évaluateur veille à consigner par écrit ses observations sur une grille d'évaluation préalablement réalisée (icône avec renvoi). Pour les exercices de terrain, les évaluateurs peuvent prendre des prises de vue et sons (photos, vidéos) pour étayer leurs observations. Ils devront néanmoins veiller à ne pas perturber les joueurs.

➤ **Les joueurs** : se sont des personnes qui disposent des savoirs, savoir-faire et savoir-être minimum requis pour réagir à la situation créée par l'équipe d'animation. Ils doivent accepter d'être mis en situation et de réagir comme il le ferait en situation réelle. Les joueurs ne doivent pas participer à la préparation de l'animation de l'exercice. Il ne doivent pas connaître le scénario ni les séquences d'animation. Le respect de ce principe est important pour permettre aux joueurs de s'entraîner en améliorant leur savoir-faire.

➤ **Quelques repères spécifiques pour choisir, préparer et conduire un exercice cadre**

Ce type d'exercice est bien adapté pour tester la capacité d'organisation de la communauté en situation de crise et tester les relations internes entre les personnes responsables et les relations avec des personnes extérieures à la communauté (autorités hiérarchiques, autorités publiques, services de secours, forces de l'ordre,

L'objectif de ce type d'exercice portera souvent sur la capacité des joueurs à s'organiser pour collecter l'information, la traiter pour analyser la situation, anticiper sur les évolutions possibles et proposer des objectifs et actions à conduire pour protéger et/ou porter secours aux membres de la communauté.

La présentation par les responsables de la communauté de points de situation initiale et intermédiaires pour renseigner sur les actions à entreprendre est souhaitable. Ces points de situation, qui obligent les responsables à formaliser leurs décisions, sont un bon moyen pour objectiver l'évaluation et faire la part entre les bonnes pratiques et celles à éviter.

L'équipe d'animation doit être composée :

- de personnes distinctes de celles qui vont jouer,
- de personnes qui maîtrisent bien les réactions attendues des joueurs face à la situation simulée.

Un objectif à atteindre est de disposer au sein de la communauté d'un noyau dur d'animateurs choisis pour leur bonne maîtrise des opérations à conduire pour gérer au mieux la situation de crise simulée. Ces personnes vont s'aguerrir au fil du temps et devenir une équipe « professionnelle » susceptible de préparer et conduire les exercices qui permettront à la communauté de progresser en s'entraînant.

L'équipe d'animation doit respecter certaines règles:

- Garder le secret sur les éléments détaillés du scénario (synopsis et chronogramme) afin que l'exercice reste crédible et permette vraiment d'évaluer les joueurs,
- Permettre aux joueurs d'inter-réagir avec elle en mettant en place des moyens de communication sonore et visuel pour injecter les éléments d'animation prévus dans le chronogramme. Ces moyens peuvent aussi bien être le téléphone, la messagerie électronique, la visio-conférence, ... A titre d'exemple, l'animateur joue le rôle du centre opérationnel des pompiers en appelant les joueurs par téléphone : « Bonjour, ici les pompiers ... ». Le joueur appellera sur le même numéro pour joindre le centre des pompiers « Bonjour, les pompiers ? ici le responsable de la communauté ... »
- Rédiger un annuaire d'exercice ou figure tous les moyens (téléphone, adresse mèl, ID visio, ...) mis à disposition des joueurs pour contacter les autorités et partenaires simulés par l'animation.
- Etre en mesure d'ajuster son animation aux réactions des joueurs. L'exercice ayant un but pédagogique, pendant son déroulement le DIRANIM devra tenir compte des réactions des joueurs pour ralentir, ou inversement accélérer voire parfois modifier les injections prévues dans le chronogramme.

➤ **Quelques repères spécifiques pour choisir, préparer et conduire un exercice de terrain (partiel ou global)**

Les grands principes présentés ci-dessus pour les exercices cadres sont applicables aux exercices de terrain. Mais ces derniers ont quelques spécificités.

L'équipe d'animation doit réaliser un dossier d'exercices comportant les mêmes outils d'animation dont notamment :

- Un cahier des charges détaillant les aspects logistiques et sécurité, repris en détail ci-après, qui sont plus importants à prendre en compte que pour un exercice cadre.
- Un synopsis pour bien identifier les grandes étapes de déroulement de l'exercice qui permettront d'évaluer si les réactions des joueurs sont en phase avec les objectifs fixés à l'exercice.
- Un chronogramme sera par contre plus succinct. En effet, pour un exercice terrain il convient que l'animation mette les joueurs en situation et les laisse réagir. Ainsi par un exemple pour un exercice simulant un séisme suivi d'un tsunami qui impacte une communauté scolaire. L'animation va lancer l'exercice en déclenchant le signal qui indique le début et la fin des secousses. Dès lors elle observera la réaction des joueurs qui devraient se protéger pendant les secousses puis évacuer vers les hauteurs. L'animation peut injecter quelques difficultés sur l'itinéraire d'évacuation pour mesurer la capacité des responsables de la communauté à proposer une solution face à une situation inattendue.
- Une préparation des aspects liés à la logistique et à la sécurité plus conséquente. L'exercice terrain mobilise un nombre moins important d'animateur mais un plus grand nombre de personnes pour préparer tous les aspects logistiques nécessaires à son déroulement. Plusieurs aspects sont à prendre en compte pour simuler de manière le plus réaliste possible le scénario auquel les joueurs vont être confrontés. Pour le cas d'un exercice d'évacuation tsunami :
 - Le moyen pour marquer le début et la fin des secousses ou donner l'alerte au tsunami
 - La signalétique à mettre en place pour baliser la zone à évacuer, l'itinéraire à suivre, le point refuge à atteindre pour être en sécurité
 - Les moyens à mobiliser pour sécuriser le parcours à suivre pour évacuer, notamment lorsqu'il emprunte des voies de circulation automobile
 - L'information des riverains de la communauté pour qu'ils sachent qu'il s'agit d'un exercice
 - Le maquillage et/ou le briefing de personnes (plastrons) qui joueront les blessés ou les perturbateurs
 - Des chasubles ou tous autres moyens pour distinguer les animateurs, des joueurs, des observateurs/évaluateurs, ...
- L'exercice terrain mobilise également un grand nombre de joueurs, de personnes pour garantir la sécurité des intervenants, de personnes à disposer en divers point du lieu où se déroule l'exercice pour observer les réactions des joueurs et évaluer l'exercice. Pour un exercice d'évacuation tsunami il peut être intéressant de chronométrer le temps mis par la première personne pour arriver en zone refuge et le temps mis par la dernière à entrer en zone refuge.

c. Réaliser le retour d'expérience de l'exercice (RETEX)

Les RETEX sont indispensables pour tirer les enseignements de l'exercice, afin de capitaliser sur les bonnes pratiques et éviter de refaire les mêmes erreurs.

Le RETEX comporte généralement deux phases :

- Le RETEX à **chaud** ou débriefing qui se fait tout de suite après la fin de l'exercice. Le DIREX dirige le déroulement du **RETEX** en donnant la parole aux différents participants. Il veillera à la prise de notes sur les points clés, permettant de retracer l'avis des acteurs et des joueurs ainsi que des animateurs et évaluateurs sur les points positifs et points à améliorer.
- Le RETEX à **froid**, formalisé par écrit, se tient quelques semaines plus tard et souvent en plus petit comité. Il aborde plus en détail les enseignements de l'exercice. Les points positifs ou éléments à capitaliser et les points à améliorer (objectifs non-atteints ou mauvaises pratiques à proscrire) constituent les enseignements du RETEX. Ces enseignements qu'il convient de formaliser par écrit, doivent être portés à connaissance des joueurs. Ils servent de base pour la rédaction d'un plan d'actions visant à améliorer la préparation des joueurs. Le RETEX formalisé servira pour la préparation du prochain exercice.

Il n'y a pas d'exercice sans objectifs et sans un RETEX pour évaluer l'atteinte de ces objectifs

ANNEXES

Annexe N°1 : Cahier des charges d'exercice d'évacuation Tsunami – collège Robert 3 – Jeudi 17 mars 2016

CAHIER DES CHARGES MONTAGE EXERCICE (Page 1/2)			
EXERCICE Tsunami – CW16			
Type d'exercice : <input type="radio"/> Cadre <input type="radio"/> Terrain <input type="radio"/> Partiel <input type="radio"/> Général <input type="radio"/> Préparé <input checked="" type="radio"/> Inopiné	Adresse du site de l'exercice :		Date programmée Jeudi 17 mars 2016
	Type de risque : <input type="radio"/> Risque naturel <input checked="" type="radio"/> Risque technologique <input checked="" type="radio"/> Risque sanitaire <input checked="" type="radio"/> Risque sociétal		Niveau des joueurs de l'exercice : Chef etab/PCC/COD/CCA Plage horaire : <input checked="" type="radio"/> Jour/nuit <input type="radio"/> Matin/Après-Midi Heure DEBEX : 10H30 Heure FINEX : 12H00
Thème	<i>Un séisme de Magnitude 8.4 au nord du Venezuela génère un tsunami qui va toucher la Martinique. L'alerte Tsunami viendra du Rectorat – aucun séisme ressenti.</i>		
Objectifs :	Objectif général : Tester la cellule de crise (CC) du collège et le parcours d'évacuation tsunami	Objectifs intermédiaires : <ul style="list-style-type: none"> • Activer le PPMS • Evacuer en vérifiant que personne ne reste dans le collège (serre-file) • Tester les missions de chacun dans la CC • Tester le parcours évacuation tsunami 	Objectifs spécifiques : <ul style="list-style-type: none"> • Activer le PPMS • Rejoindre la zone refuge (ZR) Hauteur Pontalery en moins de 15min. • Faire un point de situation avec le rectorat sur ZR • Test de l'alerte descendante (Mairie et Rectorat-> collège)
Acteurs :	Animation basse		Animation haute
	Privés :		
	Publics :	<input type="radio"/> Collège Robert 3	<ul style="list-style-type: none"> • La mairie • Le COD • Le Rectorat • Le SDIS
Autres :	<input type="radio"/> Médias <input type="radio"/> Parents		
Cinétique :	<input type="radio"/> Rapide	<input checked="" type="radio"/> Lente	<input checked="" type="radio"/> Temps compressé
Conditions météo :	<input type="radio"/> Réelles	<input checked="" type="radio"/> Fictives	Si fictives :
Communication sur l'exercice	<input type="radio"/> Oui	<input checked="" type="radio"/> Non	Si oui, qui communique ? Le Rectorat Où et quand ? Après l'exercice
Communication dans l'exercice	<input checked="" type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non	Si oui, qui joue la pression médiatique simulée ?

Figurants	<input checked="" type="radio"/> Oui	<input type="radio"/> Non	Si oui, lesquels et combien ?
CAHIER DES CHARGES MONTAGE EXERCICE (Page 2/2)			
EXERCICE Tsunami – CW16			
Scénario et chronogramme :	<p>Grandes lignes et découpage dans le temps :</p> <p>T-15' : mise en place des observateurs et évaluateurs en établissement – mise en place des acteurs au COD</p> <p>T0 : La préfecture alerte les mairies du littorales d'un risque tsunami</p> <p>T+1min : La mairie alerte l'établissement scolaire d'une alerte Tsunami</p> <p>T+1min : Le rectorat relaye l'alerte vers les établissements scolaires en zone littoral d'une alerte Tsunami</p> <p>T+ 2min : le chef d'établissement active son PPMS et déclenche l'alerte évacuation tsunami</p> <p>T+ 3min : Evacuation de la communauté scolaire avec pointage des présences – vérifier que personne ne reste et que les personnes nécessitant une prise en charge particulière sont évacuées</p> <p>T+15min : Regroupement sur la zone refuge tsunami – contrôle des présences</p> <p>T+ 20min : Envoie du point de situation (PS) à la mairie et au rectorat</p>		
Conventions d'exercices :	Sécurité et actions simulées ou non jouées par convention :		
Logistique :	<p>Salle du COD</p> <p>Evaluateurs en établissement scolaire</p> <p>Accès Zone refuge sécurisés</p>		
Evaluateurs :	<p>SDIS</p> <p>Mairie</p>		
Observateurs :			
Retour d'expérience à chaud	<p>A quelle heure, où et avec qui ?</p> <p>En établissement : les observateurs avec la CC de l'établissement</p>		
Retour d'expérience à froid	<p>Quand, à quelle heure, où et avec qui ?</p> <p>10 minutes après le FINEX de l'exercice, sur la ZR, les évaluateurs, les serre-files</p>		
Nom du DIREX			
Nom du DIRANIM			

Liste des incidents à injecter : (éventuellement)	Pas d'incidents injectés
--	--------------------------

PROJET

Annexe N°2 : CHRONOGRAMME D'ANIMATION

EXERCICE Caribe Wave au Collège Robert 3

Jeudi 17 mars 2016

Tps réel 00H00	Tps exercice T+00	Émetteur	Récepteur	Vecteur de communication	Événement	Réaction attendue
10H30	T0	Mairie	Chef etab.	Appel téléphonique	<i>Un séisme de Magnitude 8.4 au nord du Venezuela génère un tsunami qui va toucher la Martinique. L'alerte Tsunami viendra du Rectorat – aucun séisme ressenti.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Activer le PPMS - Alerter la communauté scolaire pour évacuation sur les hauteurs Pontaléry
	T1'	Préfecture	Rectrice	SMS	La préfecture alerte le rectorat d'une alerte tsunami qui risque de toucher nos côtes.	<ul style="list-style-type: none"> - Le SMS est relayé à tous les directeurs d'école et tous les chefs d'établissement - La Cellule de Crise Académique (CCA) est activée
	T18'	Chef d'établissement	Mairie + rectorat	Appel téléphonique	Envoie d'un point de situation : la communauté scolaire (le personnel et les élèves) est à l'abri sur les hauteurs de Pontaléry. Nous attendons les consignes des autorités	
11h45	T1h15'	Mairie	Chef d'établissement	Appel téléphonique	Levée de l'alerte	