

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)







# MISSION POMPIERS

**POUR APPRENDRE A FAIRE FACE AU DANGER**

— 4 à 9 —

Règle du jeu

— 10 —

Devenir sapeur-pompier

— 11 —

Le 18, un réflexe vital

— 12 —

Tout savoir sur Renault Véhicules Industriels

— 13 —

Nous remercions

— 12 à 22 —

Lexique

## **CONTENU DE LA BOITE:**

Un plateau de jeu plié en trois parties

Un sabot de rangement contenant:

1 paquet de 56 cartes "Mission" (rouges)

1 paquet de 56 cartes "Pompier" (bleues)

1 paquet de 56 cartes "Secours" (vertes)

4 pions camions de pompiers rouges

1 barrette de réponse

1 aiguille et son support rond

Une planche prédécoupée contenant:

33 petits jetons "pompiers" (bleus)

33 petits jetons "matériel" (bleus)

33 petits jetons "transport" (verts)

33 petits jetons "secours" (verts)

1 cadran de déplacement numéroté de 1 à 4 .

Un livret "règle du jeu" de 24 pages

## REGLE DU JEU

**"Allô... venez vite"**. Vous êtes les pompiers qui, à cet appel, vont parcourir la ville pour se rendre au plus vite sur le lieu d'une mission, afin d'aider ou de secourir des personnes en danger.

Pour réaliser les missions, il vous faut des jetons, que vous gagnerez, sur votre parcours, en répondant correctement à des questions sur les pompiers et le secourisme.

### BUT DU JEU:

Les joueurs doivent réaliser le maximum de missions (cartes rouges sur lesquelles se trouvent les appels reçus à la caserne). Le jeu s'arrête quand le nombre de missions, déterminé en début de partie entre les joueurs, est atteint.

Le gagnant sera le joueur qui aura obtenu, avec les missions qu'il a réalisées, le plus grand nombre de points.

### MONTAGE DES ÉLÉMENTS:

#### Les jetons:

Détachez les jetons de la plaquette et rangez-les dans les 4 cases du sabot-distributeur, en les classant par couleur et par type:



Les jetons "pompiers" (bleus) représentent les gestes et les manœuvres exécutés par les pompiers lors des missions (reconnaissance, préparation et utilisation du matériel).



Les jetons "matériel" (bleus) représentent le matériel nécessaire aux pompiers lors des missions.



Les jetons "Secours" (verts) représentent les premiers soins donnés par les pompiers aux blessés.



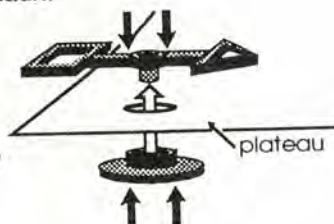
Les jetons "Transport" (verts) représentent l'évacuation des blessés et leur transport vers les hôpitaux.

#### Le cadran:

Détachez le cadran de la plaquette.

Montez l'aiguille au centre du cadran.

Insérez par-dessous le socle rond dans le trou, puis fixez l'aiguille par-dessus.



## **PRÉPARATION DU JEU:**

Placez le plan de jeu déplié au centre de la table.  
Disposez le distributeur de cartes et le cadran à côté du plan de jeu.  
Sortez du distributeur la barrette de réponse noire qui servira à la vérification des réponses et les 4 camions pompiers que vous garez (secteurs A3 et B4), sur le parking, devant la caserne.

## **DÉROULEMENT DE LA PARTIE:**

**Avant de commencer la partie, les joueurs doivent déterminer un nombre de missions à réaliser pour gagner.**

Exemple: pour une partie courte: 3 missions;  
pour une partie normale: 5 missions.

Chacun des joueurs fait tourner l'aiguille du cadran de déplacement: celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.  
Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

## **DÉPLACEMENT:**

**Les camions pompiers appartiennent à tous les joueurs.**

A chaque tour de jeu, on peut déplacer celui que l'on désire à l'exception de ceux qui sont immobilisés en mission.

Les camions ne peuvent ni se croiser, ni se doubler, ni se trouver sur un même point (sauf en mission, où 2 camions peuvent être ensemble).

Si un joueur ne peut déplacer le camion qu'il a choisi parce qu'un autre camion lui barre le passage, il change de chemin ou passe son tour.

Le premier joueur lance l'aiguille du cadran.

Il choisit un camion et l'avance du nombre indiqué par la flèche.

Il le place dans la direction qu'il souhaite prendre, et l'avance de point en point dans les rues de la ville.

Il peut changer de direction mais ne doit jamais au cours d'un déplacement faire reculer son camion.

Pour se déplacer, on ne considère sur le cadran que les chiffres; les autres indications seront à prendre en compte lorsque vous serez en mission.

## SI LE CAMION S'ARRÊTE SUR UN POINT ROUGE:

Le joueur tire une carte "mission" et la place debout dans l'une des 3 encoches, à l'arrière du distributeur, face illustrée tournée vers les joueurs. Lorsqu'il n'y a plus d'encoches de libres, le joueur ne tire pas de carte.

### LES CARTES MISSIONS:

Chaque mission placée debout dans le distributeur peut être accomplie par n'importe quel joueur: il suffit pour cela d'être le premier à se rendre à l'adresse de la mission.

### Remarque:

Vous trouverez au dos de chaque carte mission les conseils de prévention relatifs à la mission.

### Pour retrouver une rue sur le plan:

Comme le font les pompiers, aidez-vous du secteur indiqué sur le haut de chaque carte mission, par une lettre et un chiffre, sur un fond jaune. La lettre indique une coordonnée verticale et le chiffre une coordonnée horizontale. C'est dans le cadre qui correspond à leur croisement que vous trouverez la rue recherchée.

## SI LE CAMION S'ARRÊTE SUR UN POINT VERT:

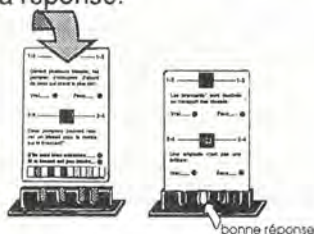
Le joueur tire une carte "secours" de couleur verte et répond à la question 1-3 ou 2-4 en fonction du nombre qu'il a obtenu sur le cadran. Exemple: si le cadran indique 2 ou 4, le joueur répond à la question 2-4 et s'il indique 1 ou 3, le joueur répond à la question 1-3.

### Pour répondre à une question:

Le joueur lit à haute voix la question correspondant au chiffre indiqué par le cadran, puis il indique la couleur de sa réponse.

### Pour vérifier sa réponse:

Le joueur introduit la carte dans la barrette de réponse, face illustrée du côté des encoches, pour faire apparaître la couleur de la bonne réponse.



### Si le joueur a répondu correctement:

il gagne le jeton vert "transport" ou "secours", indiqué au-dessus de sa question.

### **Si le joueur a donné une mauvaise réponse:**

il ne gagne rien, remet la carte sous le tas et c'est au tour du joueur suivant.

### **SI LE CAMION S'ARRÊTE SUR UN POINT BLEU:**

Même règle que lorsqu'il s'arrête sur un point vert, mais au lieu de tirer une carte verte, le **joueur tire une carte "pompiers" de couleur bleue** et, s'il répond correctement à la question, il gagnera un jeton bleu "pompiers" ou "matériel" suivant la question.

#### **Remarque**

Sur les cartes, les mots imprimés en bleu sont expliqués dans le lexique, à la fin du livret. Pour en savoir plus, n'hésitez pas à le consulter.

### **SI LE CAMION S'ARRÊTE SUR UN POINT BLANC:**

**1- Le point ne correspond pas à une des adresses des missions proposées debout dans le distributeur:**

**Le joueur rejoue.**

Il fait tourner à nouveau l'aiguille du cadran et déplace le même camion que précédemment.

**Il pourra rejouer à chaque fois qu'il s'arrêtera sur un point blanc.**

**2- Le point correspond à l'adresse d'une mission proposée debout dans le distributeur:**

**Le joueur est en mission.**

Pour gagner la mission, il doit remettre à la pioche les jetons qui lui sont demandés au bas de cette mission.

**Exemple:** pour secourir l'enfant et gagner cette carte mission, le joueur devra redonner à la pioche 3 jetons: 1 jeton bleu "pompiers", 1 jeton vert "secours" et 1 jeton vert "transport".



**Le joueur a les jetons nécessaires:**

Dès qu'il est sur les lieux, il sort la carte mission du distributeur, remet à la pioche les jetons qui lui sont demandés. Il a gagné la mission.

Il la place retournée devant lui, au tour suivant il pourra repartir vers une autre mission.



### **Le joueur n'a pas les jetons nécessaires:**

Il sort la carte mission du distributeur et la place devant lui.

**Tant qu'il n'a pas réalisé sa mission, le camion reste bloqué sur les lieux, aucun des joueurs n'est autorisé à le déplacer.**

Le joueur devra attendre les tours suivants pour obtenir le ou les jetons qui lui manquent; à chaque tour, il fera tourner 1 fois l'aiguille du cadran et il se reportera à la consigne indiquée par l'aiguille:

*"Gagnez un jeton bleu" :*

Le joueur choisit un jeton "pompier" ou "matériel" et le prend à la pioche.

*"Gagnez un jeton vert":*

Le joueur choisit un jeton "secours" ou "transport" et le prend à la pioche.

*"Perdez un jeton bleu" :*

Le joueur perd un jeton "pompier" ou "matériel" et le remet à la pioche.

*"Perdez un jeton vert":*

Le joueur perd un jeton "secours" ou "transport" et le remet à la pioche.

*"Echange":*

Le joueur peut échanger n'importe quel jeton qu'il possède contre un jeton qu'il choisit chez un autre joueur. Le joueur désigné n'a pas le droit de refuser.

Dès que le joueur a les jetons nécessaires pour réaliser sa mission, il les remet à la pioche, gagne la mission et la place retournée devant lui. Au tour suivant, il pourra repartir vers une autre mission; le camion n'est plus bloqué.

### **REMARQUE:**

Deux camions peuvent se trouver ensemble sur le lieu d'une mission qui n'est pas encore gagnée.

Le premier des 2 joueurs qui a les jetons nécessaires gagne la mission. S'il n'a pas la carte, il la prend à l'autre joueur et la place retournée devant lui.

Il a gagné la mission, les deux camions ne sont plus bloqués.

## **FIN DE LA PARTIE:**

La partie s'arrête quand un des joueurs a atteint le nombre de missions déterminé en début de partie.

## **POUR GAGNER LA PARTIE:**

Chaque joueur additionne le nombre de jetons figurant sur ses cartes mission (un jeton = un point).

**Exemple:** Une carte mission qui a nécessité 3 jetons pour être réalisée, vaut 3 points, une carte qui en a nécessité 2 vaut 2 points et celle qui a nécessité 1 jeton vaut 1 point.

**Le gagnant est celui qui aura obtenu le plus grand nombre de points.**  
Les jetons gagnés non utilisés en fin de partie ne rentrent pas dans le calcul des points.

## **CONSEILS DE JEU:**

- Sortir tous les camions de la caserne facilitera le déroulement de la partie et permettra aux joueurs de se rendre plus rapidement sur les lieux des missions.
- Pour vous déplacer, après avoir fait tourner l'aiguille du cadran, choisissez le camion qui vous offre le maximum de possibilités.
- Pour atteindre le plus rapidement le lieu d'une mission, n'hésitez pas à vous placer sur des points blancs pour rejouer.
- Essayez d'arriver le plus souvent avec un maximum de jetons sur les lieux des missions pour les réaliser plus facilement et plus rapidement.
- Pensez à vous arrêter sur des points rouges pour avoir toujours 3 missions dans le distributeur.
- Souvenez-vous que le gagnant sera celui qui aura le plus de points. Pour gagner en fin de partie, choisissez les missions qui vous permettront d'atteindre cet objectif.



## DEVENIR SAPEUR-POMPIER

Etre sapeur-pompier, c'est vivre l'aventure au coeur des villes, à travers les secours aux personnes, la lutte contre les incendies et la protection de l'environnement.

**En France, les sapeurs-pompiers sont 240 000 .**

200 000 d'entre eux sont des hommes et des femmes volontaires à tout instant pour porter secours, quel que soit leur métier.

En général, dans les villes de plus de 30 000 habitants, il existe un corps de sapeurs-pompiers professionnels. Pour des raisons historiques, ceux de Marseille et de Paris sont des militaires.

**Dès 8 ans et jusqu'à l'âge de la majorité**, les jeunes peuvent chaque mercredi et samedi participer aux activités sportives et secouristes des associations de jeunes sapeurs-pompiers.

Elles existent au sein de nombreux centres de secours.

**A partir de 16 ans**, on peut vivre l'aventure humaine des équipes de secours comme sapeur-pompier volontaire dans le centre de secours le plus proche de son domicile, à l'exception de Paris et des départements de la petite couronne.

**Dès 18 ans**, on peut effectuer son service national comme sapeur-pompier.

**Selon son niveau d'étude**, il est possible d'accéder aux différents concours (niveau BEP, CAP, DUT, maîtrise universitaire ou diplôme d'ingénieur) qui vous permettront d'exercer ce métier.

Dans chaque Direction Départementale des Services d'Incendie et de Secours, des hommes et des femmes vous informeront sur les activités des jeunes sapeurs-pompiers et des volontaires, ainsi que sur la profession de sapeur-pompier.

Pour toutes informations, vous pouvez également composer: le **3615 code INFO 18** sur votre Minitel ou encore vous adresser à la Fédération Nationale des Sapeurs Pompiers Français en téléphonant au 45.26.18.18.



## LE 18, UN RÉFLEXE VITAL

24 heures sur 24, dans toute la France, les sapeurs-pompiers veillent sur votre sécurité: **pour les appeler, composez le 18.**

### Dans quels cas faut-il appeler les sapeurs-pompiers?

En cas de feu, explosion, fuite de gaz, accident de toute nature (accident de la route, chute d'avion, déraillement), lorsqu'il y a des blessés ou des malades sur la voie ou dans un lieu public ( trottoir, magasin, cinéma, mairie...). Pour un sauvetage, une noyade, une asphyxie, un effondrement, une inondation ou la pollution.

### Quels renseignements doit-on leur donner ?

- 1- Donnez la nature du sinistre: accident de la route , feu ...
  - 2- Indiquez le plus précisément possible le lieu: en donnant le nom de la commune ou du lieu-dit, la rue, le numéro, l'étage et la porte. Pour les routes, précisez leur dénomination. Exemple: Route Nationale 12.
  - 3- Spécifiez le nombre approximatif des victimes et leur état.
  - 4- Signalez les éventuels dangers ou circonstances particulières, par exemple: camion transportant des matières dangereuses ou victimes coincées dans la voiture.
- N'oubliez pas de donner, si c'est possible, le numéro de téléphone où l'on peut vous joindre si nécessaire et ne raccrochez jamais le premier après avoir donné toutes ces informations. Si possible, restez sur place pour guider les secours.

En règle générale, gardez votre sang froid. Plus votre annonce sera calme, claire et complète, plus rapide sera l'intervention des secours.

### Quels sont les autres numéros qui sauvent?

- **Police ou Gendarmerie:** composez le 17

En cas de vol, agression, troubles de l'ordre public ...

- **S.A.M.U. ou Centre 15:** composez le 15

En cas d'urgence médicale, de malade à domicile, d'accouchement, d'urgence en l'absence du médecin traitant ou du médecin de garde.

## TOUT SAVOIR SUR RENAULT VÉHICULES INDUSTRIELS

RENAULT V.I. assure la conception, la fabrication et la vente des Véhicules Industriels et des Autocars et Autobus du groupe RENAULT.

L'activité Véhicules Industriels représente 13,7% du chiffre d'affaires du groupe pour l'année 1992.

La production totale de poids lourds en 1992 est de 52945 véhicules dont 33701 ont été produits dans les usines françaises.

La puissance industrielle de RENAULT V.I. se traduit par 11 principaux centres industriels, dont 7 en EUROPE et 4 en AMERIQUE DU NORD.

L'alliance avec VOLVO permet la constitution d'un ensemble qui arrive en deuxième position sur le marché mondial des camions de plus de 15 tonnes.

Le réseau RENAULT V.I. est représenté dans 75 pays à travers plus de 2000 points de vente et de service.

RENAULT V.I. est le fournisseur traditionnel des Services d'Incendie et de Secours Français, depuis le début du siècle.

C'est dire la longue histoire qui lie RENAULT V.I. et les sapeurs pompiers.

En 1992, RENAULT V.I. a assuré la mise en service de plus de 500 véhicules neufs auprès des Services d'Incendie, demeurant le premier fournisseur des soldats du feu.

Une politique active de concertation existe entre RENAULT V.I. et les sapeurs-pompiers pour améliorer encore le matériel destiné à la protection des biens et des personnes.

Qu'il s'agisse de feux urbains, de lutte contre les feux de forêts, d'accident de la circulation, de catastrophe naturelle, de sinistre industriel, vous trouverez toujours des camions RENAULT mis en oeuvre par les sapeurs-pompiers, pour porter assistance.

## **NOUS REMERCIONS:**

**LA FÉDÉRATION NATIONALE  
DES SAPEURS POMPIERS DE FRANCE**



et tout particulièrement  
**LE CENTRE DE SECOURS PRINCIPAL DE DREUX**  
Pour sa participation à l'élaboration des contenus.

**LE MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR ET DE L'AMÉNAGEMENT  
DU TERRITOIRE-DIRECTION DE LA SÉCURITÉ CIVILE**  
de son agrément et pour le soutien de notre projet.

**RENAULT VÉHICULES INDUSTRIELS**



**RENAULT**

pour sa participation.

Le Sapeur-Pompier Thierry Marais à l'initiative de ce projet.  
Ainsi que toute les personnes ayant collaboré à la conception  
et à la réalisation du jeu "Mission Pompiers" avec

**TENDEM CRÉATION**

## LEXIQUE

### **Allergie:**

On est allergique à quelque chose, quand cette chose nous rend malade. Par exemple: une personne allergique aux fraises pourra faire de l'urticaire et avoir des boutons.

### **Asphyxié:**

Une personne asphyxiée est une personne qui a du mal à respirer ou qui ne respire plus.

### **Attelle:**

C'est un petit morceau de bois ou de métal que l'on place, par exemple, le long du bras ou de la jambe pour l'immobiliser lorsqu'on a un os de cassé.

### **Bilan:**

Faire un bilan, c'est constater l'état et les blessures d'une personne à la suite d'un accident: fractures, hémorragie, etc. On surveille particulièrement la respiration, les battements du coeur et la conscience de la victime.

### **Blast:**

C'est un accident provoqué par le souffle d'une explosion. Les parties du corps généralement atteintes sont les poumons et les tympans.

### **Bouche à bouche:**

Faire le bouche à bouche, c'est poser sa bouche sur celle d'un blessé qui ne respire plus, pour lui envoyer de l'air dans les poumons.

### **Brancard:**

C'est un matériel de transport de blessé, constitué d'une toile tendue entre deux barres et porté par deux personnes.

**Brancard souple:** Il est fait d'une toile et de six poignées qui servent à transporter le blessé dans des passages difficiles comme des escaliers étroits ou en colimaçon.

**Brancard barquette:** En plastique et en forme de barque, il sert surtout à transporter attachés les blessés dans les régions montagneuses.

### **Brevet National de Premiers Secours (B.N.P.S.):**

C'est un diplôme que l'on obtient après des cours et un examen de secourisme. Il permet aux personnes qui l'ont obtenu de pratiquer les premiers gestes de survie ainsi que de sauver des personnes.

### **Caisson mobile d'oxygénothérapie hyperbare:**

Caisse étanche sous pression dans laquelle on donne au blessé de l'oxygène. Ce matériel permet le traitement des accidents de plongée ou des intoxications dues à des gaz très toxiques.

**Canadair:**

Avion équipé de grands réservoirs à eau pour lutter contre les incendies de forêt.

**Cathéter:**

C'est un tube de matière plastique que l'on introduit dans une veine, à travers la peau, pour faciliter les perfusions.

**Centre Hospitalier (C.H.):**

C'est l'hôpital: l'ensemble des bâtiments dans lesquels sont effectués tous les soins médicaux ou chirurgicaux des blessés et des malades.

**Chaussette:**

Sorte de toboggan fermé qui ressemble à une énorme chaussette et dans lequel on fait glisser les personnes pour leur faire quitter un lieu dangereux.

**Chien de recherche en décombres:**

C'est un chien dressé et utilisé pour retrouver à l'aide de son flair des personnes ensevelies après l'effondrement d'un immeuble, un tremblement de terre, etc.

**Civière:**

Comme un brancard, c'est une sorte de lit formé d'une toile tendue entre deux barres de bois pour transporter les blessés.

**Collecteur:**

C'est une pièce en métal qui permet de rassembler et de récupérer de l'eau avant que celle-ci soit évacuée dans un tuyau.

**Collier cervical:**

C'est un collier en mousse et en plastique que l'on met à une personne qui a des problèmes aux vertèbres cervicales, pour lui immobiliser la tête et le cou.

**Colonne humide:**

C'est une tuyauterie installée dans une construction et qui est reliée à des réservoirs, des pompes ou à d'autres appareils et qui permet de fournir de l'eau aux lances des sapeurs-pompiers.

**Colonne sèche:**

C'est une tuyauterie installée dans une construction non reliée à un réservoir.

C'est le véhicule de pompier qui lui fournit l'eau afin que les lances des sapeurs-pompiers puissent fonctionner.

**Combinaison d'approche:**

C'est une tenue en tissu, non inflammable et qui protège de la chaleur, que les pompiers enfilent pour s'approcher très près d'un feu pour l'éteindre.

**Concours inutile:**

Expression employée par les pompiers pour dire qu'au cours d'une sortie en mission, ni le personnel, ni le matériel n'ont été utilisés.



**Coussin de levage:**

C'est un coussin que l'on place sous des objets lourds (voiture, camion ...) gonflé d'air comprimé et qui permet de lever plusieurs tonnes.

**Centre de Secours Principal (C.S.P.) :**

C'est le lieu où travaillent les sapeurs pompiers, la caserne.

**Cyanose:**

C'est la coloration bleue violacée de la peau lorsqu'une personne souffre d'un malaise respiratoire ou cardiaque.

**Défibrillateur cardiaque:**

Appareil qui produit un choc électrique et que les pompiers utilisent pour réanimer une personne ayant des battements de cœur anormaux.

**Départ normal:**

C'est l'ensemble du matériel et des véhicules qui sont prévus par les consignes pour toutes les interventions feu. Par exemple, pour un feu d'appartement dans un immeuble de 3 étages, le départ normal prévoit un véhicule Fourgon Pompe Tonne et une Echelle Pivotante Automatique.

**Désincarcérer:**

C'est dégager les personnes prisonnières d'un véhicule accidenté.

**Détresse vitale:**

C'est quand une personne a de graves difficultés respiratoires ou cardiaques qui peuvent entraîner sa mort.

**Diphthérie:**

C'est une maladie infectieuse qui atteint les mêmes parties du corps que l'angine, mais qui est beaucoup plus grave et beaucoup plus dangereuse.  
C'est pour cela qu'il y a une vaccination obligatoire pour cette maladie.

**Echelle aérienne:**

C'est "la grande échelle": elle mesure de 18 à 45 mètres de haut et sert à atteindre les feux dans les étages supérieurs des immeubles ainsi qu'à sauver les victimes en les faisant descendre par l'extérieur.

**Echelle à crochets:**

C'est une échelle légère permettant de monter aux étages des immeubles par les balcons: le haut de l'échelle a une forme de crochet.

**Echelle parisienne:**

C'est une échelle pliante de 4 mètres de long.

**Ecrèmeuse:**

C'est un appareil utilisé par les pompiers pour récupérer les nappes d'hydrocarbures, comme celles de pétrole, à la surface de l'eau.

**Electrification:**

Ce sont les effets non mortels provoqués par le passage de courant électrique dans notre corps.

**Electrocution (Electrocuted):**

Mort causée par le passage du courant électrique dans le corps d'une personne.

**Emballage stérile:**

Pansement qui sert à recouvrir une plaie ou une brûlure pour la protéger de la poussière et des microbes.

**Engelure:**

C'est un gonflement ou une boursouffure de la peau provoquée par le froid.

**Engin d'incendie tout terrain:**

Véhicule 4 x 4 de lutte contre les incendies (champs et forêts).

**Entorse:**

C'est une blessure que l'on se fait lorsqu'on se tord une articulation: par exemple, on se fait souvent une entorse à la cheville.

**Echelle Pivotante Automatique (E.P.A.):**

C'est une grande échelle automatique.

L'E.P.A. 30 est une Echelle Pivotante Automatique qui mesure 30 mètres.

**Equipe cynophile spécialisée:**

Elle est constituée de maîtres-chiens accompagnés de leurs chiens qui sont formés pour la recherche de personnes ensevelies ou emmurées lors de tremblements de terre, d'effondrement ou d'explosion. Il existe aussi des équipes spécialisées dans la recherche de personnes égarées.

**Feu de classe A:**

Feu sec (chiffons, papiers, tissus...) s'éteignant avec de l'eau.

**Feu de classe B:**

Feu gras (fuel, essence, gasoil...) s'éteignant avec de la mousse.

**Feu de classe C**

Feu de gaz, de butane ...

**Feu d'hydrocarbures:**

Feu de gasoil, de fuel ou d'essence, qui dégage une fumée très épaisse et très noire. On l'éteint avec de la mousse.

**Feu gras:**

C'est un feu de fuel, d'essence, de gasoil...

**Feu sec:**

C'est une feu de papiers, de carton ou de chiffons

**Fourgon Pompe Tonne (F.P.T. - F.P.T.L. - F.P.T.R.):**

Véhicule aménagé avec une citerne de 2000 à 3000 litres d'eau et une pompe pour amener l'eau dans les tuyaux. A son bord, il y a 6 à 8 sapeurs-pompiers.

**Foyer:**

Le foyer d'un incendie, c'est l'endroit où le feu brûle.

**Fracture (Fracture ouverte - déplacée - complexe):**

C'est quand on a un os cassé. S'il y a cassure d'un os avec une plaie, on dit que c'est une fracture ouverte; si les morceaux de l'os cassé ne sont plus face à face, c'est une fracture déplacée et si l'os est cassé en plus de 2 morceaux, la fracture est dite complexe.

**Garrot:**

Lien qui sert à serrer très fort une artère pour empêcher qu'elle saigne.

**Gelure:**

C'est une brûlure provoquée par le froid.

**Géostéréophone:**

Appareil qui permet de repérer ou d'écouter des victimes ensevelies ou emmurées.

**Groupe de Reconnaissance et d'Intervention en Milieu Périlleux (G.R.I.M.P.):**

C'est un groupe de sauveteurs qui utilisent du matériel d'alpinisme et de spéléologie et qui sont formés spécialement pour secourir des victimes dans des silos à grains, des grottes ou sur des parois de montagnes.

**Hémorragie (Hémorragie interne):**

Ecoulement et perte importante de sang. Lorsque le saignement est à l'extérieur du corps, l'hémorragie est dite "externe"; s'il se produit à l'intérieur du corps, l'hémorragie est dite "interne".

**Hydro-éjecteur:**

Matériel permettant de pomper l'eau, par exemple: en cas de caves inondées.

**Hypoglycémie (Malaise hypoglycémique):**

C'est la diminution du sucre dans le sang pouvant entraîner des fatigues, des malaises ou avoir des effets plus graves.

**Inanimé:**

Quelqu'un d'inanimé, c'est une personne sans connaissance (évanouie ou morte).

**Inconscient:**

Un blessé inconscient est une personne vivante, mais qui ne réagit plus.

**Insufflation d'oxygène:**

C'est envoyer de l'oxygène dans les poumons d'un blessé à l'aide d'un appareil.

**Intubation:**

C'est introduire, par la bouche, un tube dans la gorge d'un blessé, pour lui permettre de respirer.

**Lésion:**

C'est une blessure causée par une maladie ou un accident.

**Luxation:**

C'est le déboîtement ou le déplacement d'un os de son articulation.

**Massage cardiaque:**

Faire un massage cardiaque, c'est appuyer par petits coups répétés sur la poitrine d'une personne dont le cœur ne bat plus, pour qu'il se remette en marche.

**Matelas coquille:**

Matelas qui permet l'immobilisation et le transport de personnes gravement blessées.

**Matériel de sauvetage déblaiement:**

Matériel que l'on utilise après un tremblement de terre ou un effondrement pour consolider les constructions et dégager les victimes des décombres.

**Méthode du "Pont Néerlandais":**

Méthode qui permet de soulever à l'aide de 3 sapeurs-pompiers une personne allongée sur le sol pour la déposer sur un brancard.

**Méthode "la cuillère":**

Méthode qui permet de déplacer à l'aide de 3 sapeurs-pompiers une personne allongée contre un mur ou dans un lit pour la déposer sur un brancard.

**Méthode "le pont simple":**

Méthode qui permet de soulever à l'aide de 3 sapeurs-pompiers une personne allongée sur le dos pour la déposer sur un brancard.

**Méthode Heimlich:**

Lorsque qu'une personne a quelque chose de coincé dans la gorge qui l'empêche de respirer, les pompiers appliquent cette méthode qui consiste à appuyer fortement et rapidement au niveau de l'estomac, pour provoquer une contraction du diaphragme qui éjectera le corps étranger (aliment, objet...).

**Myosis:**

Rétrécissement de la pupille de l'oeil.

**Nappe d'hydrocarbure:**

Etendue d'essence, de gasoil ou de fuel sur le sol ou sur l'eau.

**Pansement compressif:**

Pansement appliqué serré sur une plaie pour la comprimer et éviter l'hémorragie.

**Perche de feu:**

C'est un tube qui permet aux pompiers de descendre plus rapidement, au moment d'une alerte, de leurs dortoirs ou appartements jusqu'à la remise.

**Perfusion - Perfuser:**

C'est injecter lentement et de façon continue un liquide, un médicament ou du sang dans les veines d'une personne malade ou blessée.

**Petite pince:**

Outil qui sert de levier pour ouvrir des portes et des fenêtres.

**Piano**

Matériel de sport spécifique aux pompiers qui permet de s'entraîner à l'escalade d'un mur vertical à la force des doigts et des bras.

**Planche "Olivier":**

C'est une planche en bois permettant de maintenir la colonne vertébrale d'un blessé droite quand on le sort d'un véhicule accidenté ou d'un endroit d'accès difficile.

**Plan Rouge:**

Plan déclenché en situation d'urgence et qui prévoit les mesures à prendre et les moyens à utiliser quand il faut sauver de nombreuses victimes.

**Plan Sater:**

Plan prévoyant les mesures à prendre et les moyens de secours à mettre en oeuvre lors d'un accident d'avion.

**Position Latérale de Sécurité (P.L.S.):**

Toutes les personnes blessées ou non qui ont perdu connaissance sont placées en Position Latérale de Sécurité, sur le côté, dans l'attente des secours.

**Poste Médical Avancé (P.M.A.):**

Structure montée près du lieu d'un accident et qui permet de trier, de soigner et d'évacuer les blessés.

**Point de compression:**

Faire un point de compression, c'est appuyer pour comprimer un vaisseau sanguin contre la partie dure d'un os pour arrêter une hémorragie.

**Radioactivité - Produit ou matière radioactive - Source radioactive:**

Ce sont des rayonnements qui peuvent être très dangereux. L'uranium est une matière radioactive. Une source radioactive, c'est l'endroit d'où provient la radioactivité.

**Ranimation:**

C'est redonner de la vie, de la vigueur, de la force à quelque chose ou à quelqu'un.

**Réanimation:**

Action qui consiste à aider à faire vivre une personne dont le cœur ou la respiration viennent de s'arrêter.

**Renault M 210 13:**

Dans la gamme Renault Véhicules Industriels, l'identification des véhicules est faite à l'aide de chiffres et de lettres comme le M 210 13 qui signifie:

M: Midliner, nom générique de la gamme

210: la puissance du véhicule en chevaux

13: le poids total en charge du véhicule, en tonne.

**Service d'Aide Médicale Urgente (S.A.M.U.):**

C'est le standard téléphonique depuis lequel s'organise les secours (conseils médicaux, répartition des véhicules de secours, destination des blessés.)

**Seau pompe:**

Appareil pour éteindre les feux de cheminées, constitué d'un seau et d'une pompe à main.

**Sécurité Civile:**

Ensemble des services chargés entre autres de la sécurité des personnes en temps de paix ou de guerre et qui regroupe la protection des personnes contre les accidents, la protection de l'environnement contre les feux de forêt, les pollutions, la protection des biens contre les incendies et les inondations.

**Service d'assainissement**

Ensemble de personnes qui ont pour activité l'entretien des égouts et des canalisations d'eaux pluviales.

**Service Mobile d'Urgence et de Ranimation (S.M.U.R):**

Service hospitalier regroupant les véhicules transportant le personnel et le matériel médical.

**Sonde d'intubation:**

Sur une personne inconsciente qui ne respire plus, le médecin introduit un tube dans les voies respiratoires, qui servira pour la respiration artificielle.

**Sonde gastrique:**

C'est un tube qui permet d'aspirer les vomissures se trouvant dans l'estomac.

**Technique du "porter pompier":**

C'est lorsqu'un pompier porte une victime sur ses épaules pour la dégager rapidement parce qu'elle est menacée par un danger.

**Tension:**

Prendre la tension, c'est mesurer avec un appareil la pression du sang.

**Tenue "Emmanuelle":**

Tenue légère utilisée par les pompiers pour intervenir sur des petits accidents liés à des produits radioactifs et les protégeant contre la contamination.

**Tétanos:**

Maladie très grave dans laquelle les muscles se contractent très fort et dont on peut mourir. C'est pour cela qu'on vaccine très tôt les enfants contre cette maladie.

**Thorax:**

Partie du corps de l'homme qui contient le cœur et les poumons.

**Transport secondaire:**

C'est le transport d'un blessé par hélicoptère ou par ambulance, d'un centre hospitalier à un hôpital spécialisé.

**Valise "électro-secours":**

Valise qui contient une perche, un tabouret, des gants et des sabots isolants. Avec ce matériel, les pompiers peuvent enlever les fils électriques en contact avec un blessé et dégager la personne électrocutée sans attendre la coupure de l'électricité.

**Véhicule de secours routier (V.S.R.):**

Véhicule permettant de couper les tôles des voitures pour sortir les blessés coincés à l'intérieur. Il sert aussi au balisage des accidents.

**Voies respiratoires:**

Les voies respiratoires sont le larynx et la trachée.

**Véhicule Radio Médicalisé (V.R.M.):**

Voiture légère utilisée pour transporter un médecin sur les lieux d'une intervention.

**Véhicule de secours aux blessés.(V.S.A.B.):**

Véhicule permettant le transport allongé des blessés du lieu d'un accident vers l'hôpital.

Conception, réalisation, édition: © TENDEM CREATION 69 av du Général Leclerc 75014 PARIS  
Sur une idée de Thierry MARAIS

Illustrations: François NOBRE-MEIRINHOS

Impression et façonnage: IMPRIMERIE THORBEL 18320 JOUET SUR L'AUBOIS

Impression des cartes: CARTA MUNDI 71 rue Albert 75013 PARIS

Thermoformage et pièces plastiques: A.P.B. 42311 ROANNE CEDEX



