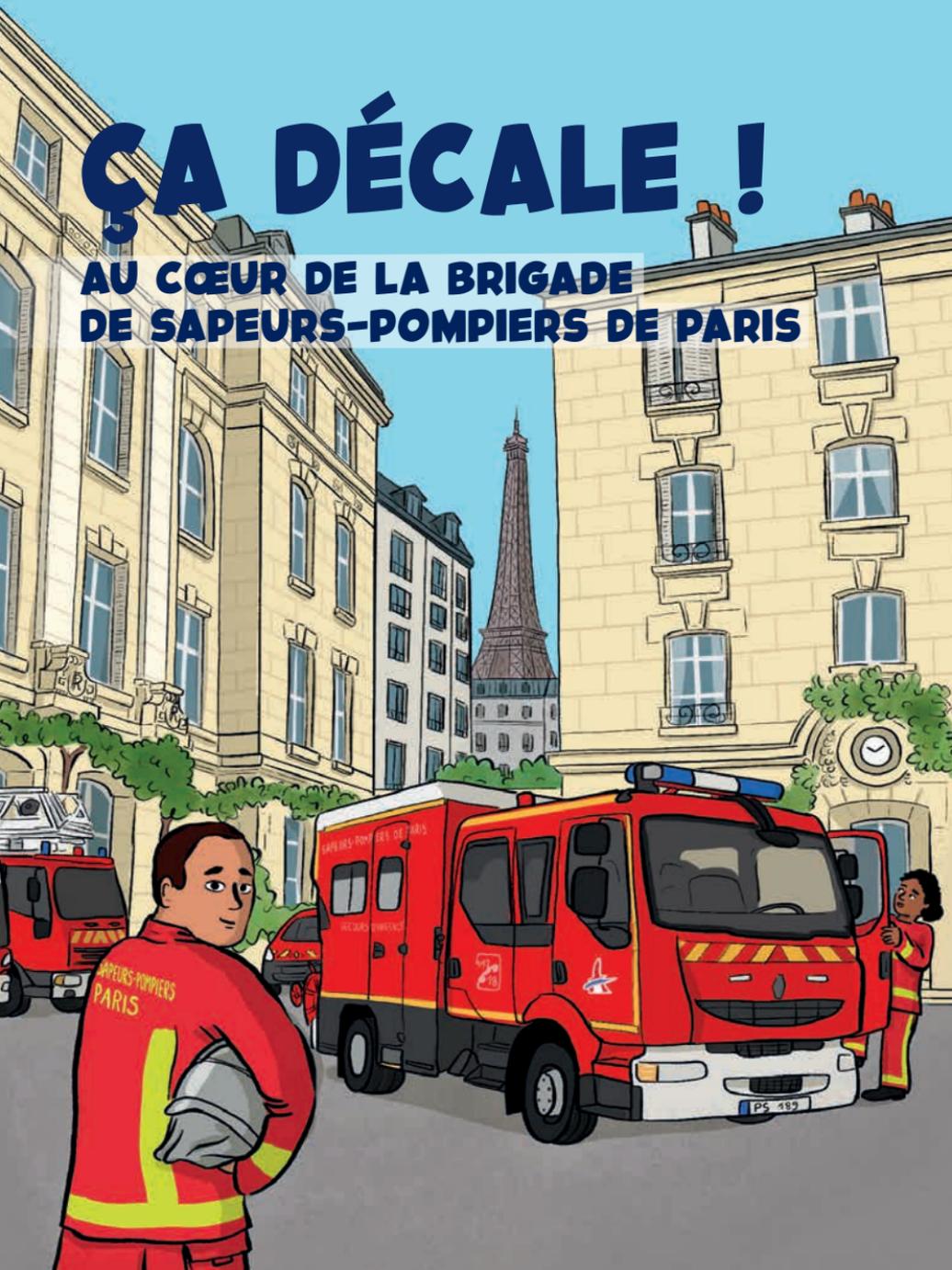


ÇA DÉCALE !

AU CŒUR DE LA BRIGADE
DE SAPEURS-POMPIERS DE PARIS



ÇA DÉCALE* !

AU CŒUR DE LA BRIGADE DE SAPEURS-POMPIERS DE PARIS

par Elizabeth Barféty

** L'expression « décaler » signifie « partir en intervention ». Elle vient du temps où les pompes étaient tractées par les chevaux. Les pompiers devaient alors tout simplement enlever les cales des pompes pour partir sur les incendies. Le terme est resté dans toutes les casernes et employé par tous les sapeurs-pompiers.*

ÉDITO

Chaque jour, la brigade de sapeurs-pompiers de Paris (BSPP) est à nos côtés pour nous protéger et nous venir en aide lorsque nous sommes en danger. Parfois au péril de leur vie, les hommes et les femmes de la Brigade nous portent assistance et luttent contre les incendies. C'est leur courage qui a permis de sauver la cathédrale Notre-Dame en avril 2019, sans faire aucune victime.

Avec plus de 1300 interventions quotidiennes, les sapeurs-pompiers de Paris font partie de notre fierté d'être Parisiens. Leur engagement et leur dévouement nous obligent à leur dire notre reconnaissance. C'est pourquoi j'ai voulu leur attribuer la citoyenneté d'honneur de la Ville de Paris en avril 2019.

Avec ce livre-jeu, vous pourrez vous mettre dans la peau d'un vrai sapeur-pompier de Paris et découvrir les différents défis qui entourent ce beau métier. De l'intérieur de la caserne aux opérations de secours et la lutte contre les flammes, vous pourrez prendre conscience de la grande exigence et de l'organisation dont ils doivent faire preuve à chaque instant pour mener à bien leurs missions.

C'est un honneur d'avoir des femmes et des hommes aussi engagés pour nous protéger au quotidien. J'espère que ce livre-jeu vous permettra de mesurer la chance de pouvoir compter sur eux mais aussi la beauté et la grandeur de ce métier. Et peut-être même qu'il éveillera chez certaines et certains d'entre vous l'envie de rejoindre un jour la brigade de sapeurs-pompiers de Paris !

Anne HIDALGO
Maire de Paris

Devenir pompier, tu en as toujours rêvé !

Et aujourd'hui, le moment tant attendu est enfin arrivé. Tu t'es engagé à la brigade de sapeurs-pompiers de Paris ! Après plusieurs mois de formation, te voilà enfin affecté à une caserne. Mais attention, tu vas devoir y faire tes preuves...

Pendant tes premières gardes, tu devras retenir les informations essentielles, et montrer que tu sais faire les bons choix ! Tu seras évalué tout du long de ton parcours, et tu devras aussi réussir un test final.

**Te sens-tu à la hauteur ?
Alors c'est parti :**

À toi de jouer !

Mode d'emploi :

Méfie-toi : ce livre n'est pas comme les autres ! **Il ne se lit pas dans l'ordre**, comme un roman. Pour progresser dans ton enquête, tu vas devoir faire des choix, répondre à des questions et réussir des jeux que tu découvriras au fil des pages.

Attention : tu dois avancer en te servant des numéros qui figurent avant chaque paragraphe, ne confonds pas avec les numéros des pages, dont tu n'as pas à t'occuper.

Si tu veux prouver que tu es un bon pompier, sois attentif à ce que te diront tes camarades. Et prépare un **crayon à papier** et une **gomme**, pour remplir ta fiche d'évaluation !

Fiche d'évaluation

Nom :

Prénom :

Sapeur-Pompier de 2^e classe

Caserne d'affectation : Vieux-Colombier

Félicitations	Erreurs

C'est ici que tu devras faire une croix lorsque que tu seras félicité ou bien lorsque tu commettras une erreur au cours de l'aventure.

1

Tu te trouves devant la porte de ta caserne. Oui, ta caserne. Car quatre mois après avoir « passé la voûte », ce qui signifie être incorporé à la brigade de sapeurs-pompiers de Paris, tu termines enfin ta formation au Centre de Limeil-Brevannes. Il est maintenant temps pour toi de rejoindre un centre de secours opérationnel pour mettre en application tout ce que tu as appris.

Te voilà donc par un beau dimanche après-midi en plein cœur du quartier latin, près des universités, mais aussi du Sénat et de certains ministères... Dans la zone que défend ta compagnie, il y a même la Tour Eiffel ! Quel symbole ! À toi de montrer que tu es à la hauteur.

Après avoir sonné, on t'ouvre et tu pénètres dans le P.V.O, le poste de veille opérationnelle, surnommé « le bocal ». C'est là que t'accueille un homme aux cheveux brun et à l'air jovial.

– Bienvenue, te lance-t-il. Je suis le sergent Hugo, le responsable de ta chambre. Le capitaine Buffet m'a chargé de t'accueillir. Tu seras aussi dans mon engin demain. Si tu as des questions, n'hésite pas.

Il te fait signe de le suivre et s'éloigne rapidement. Tu presses le pas pour le rattraper. Vous traversez la cour intérieure de la caserne, passez une porte qui donne dans l'un des bâtiments, puis grimpez un escalier.

Au premier étage, le sergent emprunte un couloir puis s'arrête devant une porte. À côté, tu remarques une étiquette qui indique le nom et le grade des occupants de la chambre.

Sergent Hugo

Caporal Janvier

Sapeur de 1^{re} classe Levert

.....

– Ton nom sera rajouté dès demain, t'informe le sergent en poussant la porte.

La chambre de garde est propre et parfaitement rangée. Ton lit se trouve au fond à gauche, à côté d'une armoire mise à ta disposition.

– Tu dormiras ici à chacune de tes gardes, qui durent 24 ou 48 heures, t'explique le sergent. Et tu n'as pas intérêt à laisser traîner tes affaires, sinon, c'est moi qui me ferai remonter les bretelles par le capitaine.

Tu hoches la tête, et poses ton gros sac dans ton armoire, mais quand tu te retournes, tu réalises que le sergent est déjà en train de quitter la pièce.

– Il va falloir que tu t'habitues au rythme de la caserne ! te lance-t-il. Ici, on fait tout vite. Notre délai moyen d'arrivée sur les lieux des interventions est de 7 à 8 minutes !

Il te conduit ensuite à la salle de douches, un peu plus loin sur le même palier. Les douches collectives sont séparées du reste de la salle par un rideau, et en plus des quelques lavabos, tu aperçois une machine à laver et des produits d'entretien.

– Une caserne vit en autonomie, te rappelle le sergent. On fait le ménage, on prépare à manger, on a même notre propre pompe à essence dans la cour ! ajoute-t-il avec un sourire fier.

Il te montre ensuite la salle de repos, et la petite salle de cinéma aménagée derrière, avec un grand écran de projection.

– On regarde les matchs de foot ou de rugby ici, te précise le sergent, plus détendu. Et à côté, certains jouent aux cartes, d'autres lisent ou viennent juste discuter. Tu verras, c'est sympa.

Vous redescendez dans la cour, où un homme vous interpelle.

– C'est le capitaine Buffet, te souffle le sergent. Le commandant d'unité de notre caserne et de celle du 7^e arrondissement.

**Impressionné,
tu le salues en 31.**

2

C'est ton tour de passer l'épreuve de la planche... Entouré par les autres sapeurs-pompiers, tu t'avances, annonces d'une voix forte ton grade, ton nom et ton ancienneté, puis tu agrippes la planche avec tes mains. D'habitude, tu réalises des tractions sans trop de difficultés. Mais là, tu te sens lourd...

« J'aurais dû faire le sport avant le déjeuner », te dis-tu en te hissant péniblement.

Le menton au niveau de la planche, te voilà bloqué. Tu as beau essayer de tirer sur tes bras, tes muscles ne répondent pas. Ton ventre émet un gargouillis bruyant au moment où tu lâches la planche, dépité.

– 0 pour toi, annonce le sapeur-pompier de 1^{re} classe qui note les performances sur le tableau blanc.

– Il faudra faire mieux demain si tu veux partir au feu, ajoute le sergent Hugo.

Il a une moue déçue qui te fait regretter encore plus amèrement ton échec.

Ajoute une croix d'erreur dans ton tableau d'évaluation.

**Si tu as trois croix d'erreur,
rends-toi en 3.
Continue en 44.**

3

C'était malheureusement l'erreur de trop... Tu es convoqué dans le bureau du Capitaine Buffet, qui t'annonce la mauvaise nouvelle.

– Vous avez encore trop de lacunes... Vous allez devoir retourner vous former à l'école pendant quelques temps.

Tu acquiesces, penaud.

**Si tu veux une seconde chance,
recommence ta lecture en 1
et essaie de faire mieux !**

4

Ta journée en tant que stationnaire était passionnante, mais tu es tout de même ravi de revenir sur le terrain pour une nouvelle garde ! Tu retrouves le véhicule de Premier Secours aujourd'hui, et le sergent Hugo, qui est à nouveau ton chef d'agrès.

Tu connais maintenant par cœur la routine des journées à la caserne : réveil à 6 h 30, rassemblement à 7 h 45, vérification du matériel, puis sport. Après ta séance, tu t'apprêtes à passer à la manœuvre incendie quand la sonnerie qui appelle ton engin retentit.

– C’est un feu !

Sans hésiter, tu files passer ta tenue de feu et prends ta place dans le camion. Et quelques instants plus tard, l’engin démarre, sirène hurlante.

Sur le chemin, le sergent Hugo t’apprend que vous êtes appelés en renfort sur un feu d’appartement. Deux engins pompes et une grande échelle sont déjà sur place.

Tu te prépares à une intervention difficile.

Ça y est, vous arrivez sur le lieu du feu. Des flammes s’échappent d’un appartement situé au cinquième étage d’un immeuble ancien. Tu aperçois des personnes aux fenêtres d’un logement situé à l’étage du dessus, heureusement, sur la gauche de l’immeuble alors que le feu s’est déclaré dans un appartement sur la droite.

La police est aussi sur place, et contient les curieux aux deux bouts de la rue. Les équipes sur place ont déjà raccordé leurs lances aux hydrants et sont en train de déployer l’échelle pour aller récupérer les personnes coincées dans leur domicile.



Équipé, tu attends les consignes.

– Vous deux, vous montez !

Ton binôme et toi vous engagez dans les escaliers, une longue lance à la main. Les fumées ont tout envahi, les murs sont noircis. Quand vous arrivez au cinquième étage, tu devines la chaleur qui doit régner sur place. Deux pompiers sont déjà au travail et les flammes sont maintenant contenues dans une seule pièce : le salon.

Tu diriges ta lance vers les flammes les plus proches, pour protéger l'autre binôme. Tu es concentré, l'effort physique est intense. Peu à peu, le feu recule. Tu n'as aucune idée du temps qui s'est écoulé depuis votre arrivée quand enfin, l'incendie est maîtrisé.

Épuisés, tes collègues et toi redescendez. Autour des camions, vous débriefez l'intervention. L'appartement est ravagé, mais aucune victime n'est à déplorer : tous les habitants de l'immeuble ont pu être évacués à temps.

Tu rentres à la caserne, fier d'avoir accompli ta mission.

Continue en 38.

5

Tu es en train de passer la serpillère dans un couloir de la caserne, quand un groupe de pompiers passe à côté de toi.

– Alors, pas trop dur de faire le ménage ? te lance un premier en riant. Je parie que tu ne t'attendais pas à ça en arrivant à la caserne !

– Et encore, ajoute un deuxième, tu n'as pas encore testé la plonge ! Tu verras, c'est le pire...

– Allez, on ne veut pas te distraire, ajoute un troisième. Il reste des traces sur le sol, au fait !

Comment réagis-tu ? Vas-tu te mettre en colère, et leur montrer que tu n'es pas du genre à te laisser faire ? Ou bien répondre en blaguant et leur montrer que ça ne te pose aucun problème de participer aux corvées de la caserne ?

**Si tu t'énerves, va en 23.
Si tu réponds par une blague,
rends-toi en 10.**

6

Pas d'hésitation pour toi : tu dois t'assurer que ton servent va bien. Tu rebrousses chemin et après quelques pas, tu découvres ton camarade, allongé sur le sol. Tu as beau l'appeler, il ne répond pas.

Tu gardes ton calme et tu le hisses sur ton dos, utilisant le harnais conçu pour porter les victimes afin de le maintenir en place. Puis tu avances jusqu'à la porte. Une fois à l'extérieur, tu cries que ton servent est inconscient et qu'il faut envoyer une autre équipe pour récupérer la victime dans l'atelier.

Puis tu descends les escaliers et allonge ton camarade sur le sol. Alors que tu lui enlèves son casque, il ouvre les yeux et sourit.

– Mais... qu'est-ce que..., bredouilles-tu, surpris.

Le caporal-chef s'avance vers toi.

– Bravo, vous avez réussi votre test ! t'annonce-t-il. Votre servent avait pour mission de faire un malaise quelques pas après l'entrée et de rester inconscient jusqu'à ce qu'il soit sorti. En plus, vous avez bien communiqué là-haut, en annonçant la situation et en demandant une autre équipe pour la victime. Vous avez de bons réflexes !

Continue comme ça en 34.

7

Tu te rends à la cantine avec les autres. Tu récupères ton assiette auprès du sapeur chargé de cuisiner aujourd'hui, puis tu trouves une place à la grande table de bois. Les autres engloutissent leur poulet et leur purée à une vitesse folle. Et tu comprends pourquoi quand la sirène résonne, un quart d'heure après. Trois camarades se lèvent et partent en courant pour se rendre sur une intervention.

Tu comprends que tu vas devoir apprendre à tout faire plus rapidement, toi aussi.

Alors que tu discutes du dernier match de football de l'équipe de France, le sergent Hugo vient s'asseoir à table, un peu plus loin. Un des pompiers présents l'interpelle :

– Alors, maintenant que tu l'as observé, il vaut quoi, le petit nouveau ?

Le sergent te regarde.

– C'est encore un peu tôt pour juger, répond-il. Mais voyons déjà si tu retiens ce que je te raconte, ajoute-t-il. Est-ce que tu te souviens de notre délai moyen d'intervention ?

Tu te creuses la tête. Effectivement, c'est une information que t'a donnée le sergent lors de ton arrivée. Mais est-ce que tu t'en souviens ?

Si tu penses que la réponse est de 8 minutes environ, va en 26.

Si tu crois qu'il s'agit plutôt de 4 minutes environ, rends-toi en 19.

8

– Très bien ! te félicite le capitaine avec un large sourire. C'est important, les mathématiques, quand on est sapeur-pompier. Pour savoir quelle pression il faut pour envoyer de l'eau tout en haut d'une lance, par exemple...

Il se tourne vers le camion stationné dans la cour et te désigne la lance à incendie enroulée autour d'un dévidoir à l'arrière.

– Tenez, vous savez pourquoi on appelle cette lance une « pissette » ?

Tu n'oses pas dire tout haut ce que t'inspire ce surnom, alors tu gardes un silence poli.

– Eh bien, le diamètre du tuyau est de 22 mm, ce qui est égal au nombre pi multiplié par 7. Pi-sept !

Il éclate de rire face à ton air surpris, puis s'éloigne d'un pas rapide.

Tu prends une grande inspiration, soulagé.

– Tu sais qu'il a commencé simple sapeur de 2^e classe, comme toi ? te glisse le sergent. Il a travaillé dur pour passer les concours et gravir les échelons. Chez nous, on appelle ça « l'escalier social », parce qu'il faut faire des efforts pour réussir, mais que tout le monde peut y arriver !

Après avoir terminé la visite de la caserne et mangé rapidement, tu décides d'aller te coucher. Tu veux être en forme pour le début de ta première garde demain matin...

Ajoute une croix de félicitation dans ta fiche d'évaluation.

Continue en 35.

9

Tu te mets en tenue et files à la salle de sport. Elle est bien équipée, avec des machines, des poids, des ballons, une corde pendue au plafond, et bien sûr, la fameuse planche. C'est l'épreuve sportive la plus célèbre pour les pompiers : chaque jour, il faut la réussir si on veut pouvoir partir au feu !

Une large planche est fixée à 2 mètres 40 de hauteur et l'épreuve consiste à se hisser dessus à la force des bras. Les meilleurs y parviennent en un seul geste fluide — cela équivaut à un 20/20. Les autres commencent par une traction, puis prennent un temps d'arrêt avant de se hisser — de quoi valider l'épreuve. En revanche, pour ceux qui ne réussissent pas à se hisser sur la planche, c'est raté.

Tu observes le sergent qui se hisse souplement sur la planche, comme s'il faisait ça sans effort. Espérons que tu sois aussi bon que lui !

Si tu as déjà pris ton déjeuner, va en 2.

Si ce n'est pas encore le cas, rends-toi en 18.



13

Vous commencez par une manœuvre incendie. Dans des locaux spécialement prévus pour cet usage, vous répétez une intervention pour un incendie dans un entrepôt. Tu fais équipe avec une autre jeune recrue, qui est ton servant pour l'exercice.

– Sapeur de 2^e classe ?

– Présent.

Tu t'avances vers le caporal-chef qui te donne tes consignes.

– Il y a une victime à aller récupérer, t'indique-t-il. Elle a été coincée dans son atelier par le départ du feu.

– Reçu ! tu confirmes.

Tu te tournes vers ton servant.

– Prépare ta ligne-guide, lui conseille-tu.

Vous enfiler tous les deux vos ARI.

– Tu me rends compte au moindre problème, demandes-tu encore à ton coéquipier, qui confirme.

Vous poussez la porte et pénétrez dans un hangar enfumé. Concentré, tu avances, cherchant à distinguer la porte de l'atelier où est coincée la victime.

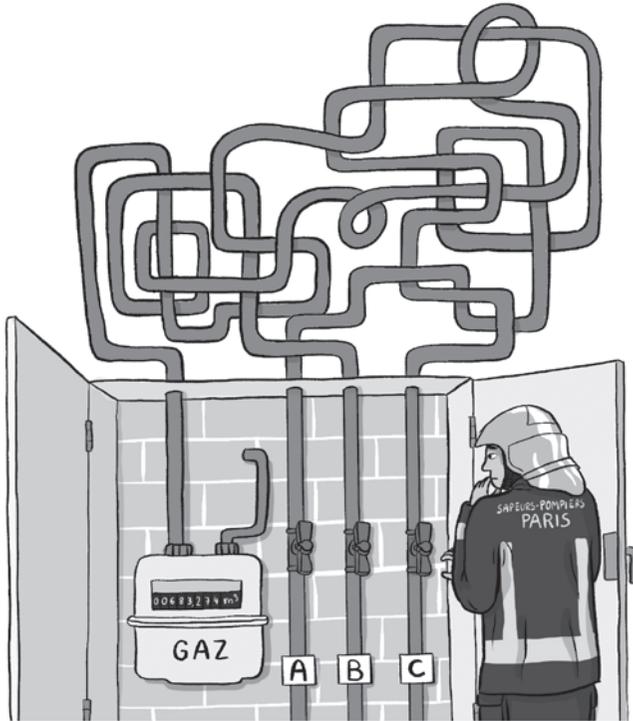
Mais soudain, tu n'entends plus ton servant. Tu l'appelles une première fois, puis une deuxième fois, plus fort. Pas de réponse. Que fais-tu ?

Si tu continues à avancer pour aller chercher la victime, rends-toi en 47.

Si tu préfères faire demi-tour pour vérifier comment va ton servant, c'est en 6.

14

Le feu s'est déclaré au rez-de-chaussée d'un immeuble, et ton binôme est chargé d'aller couper l'arrivée du gaz pour éviter une explosion. Tu es le premier à identifier le placard où elle se situe au sous-sol. C'est un très vieil immeuble, qui a connu des rénovations successives... Pas évident d'identifier la bonne poignée à tourner. À toi de jouer !



Si tu tournes la poignée A, rends-toi en 22.

Si tu choisis la B, c'est en 40.

Si tu préfères la C, va en 27.

15

Tu tapes toutes les informations sur la tablette, puis annonce au sergent que c'est envoyé. Mais alors qu'il s'apprête à prendre son téléphone pour appeler le médecin régulateur, la femme pousse un nouveau cri.

– Sa tête est là, s'écrie-t-elle, je sens sa tête !

– Madame, vous allez accoucher ici, lui dit le sergent, très calme. Tout va bien se passer.

Il enfle des gants et se penche.

– Vous avez fait le plus difficile, ajoute-t-il. À la prochaine contraction, poussez fort.

La femme hoche la tête. Quelques secondes plus tard, elle annonce :

– Ça y est !

– Poussez ! lui rappelle le sergent.

La femme a le visage crispé par l'effort. Fasciné, tu vois le sergent tendre les mains. Il attrape le nouveau-né fermement et le pose sur le ventre de la mère. Puis il le couvre avec la serviette propre que vient de rapporter le père. Le bébé est bien rose, il a les yeux ouverts et regarde sa mère, puis pousse un grand cri.

Tu contemples la scène, le cœur battant. Tu ne pensais pas que ce serait aussi émouvant de voir l'arrivée au monde d'un bébé !

Quelques instants plus tard, le placenta est expulsé sans même que la mère ne s'en rende compte.

– Tout va bien, madame, lui dit le sergent. On va vous emmener à l’hôpital, maintenant.

Le sergent peut enfin appeler la coordination médicale. À l’autre bout du fil, un médecin écoute ses explications, et peut en même temps consulter les informations que tu as remplies sur la tablette. Le bébé se porte bien, la mère n’a pas perdu beaucoup de sang : ce sont des conditions idéales.

Il ne vous reste plus qu’à les transporter tous les deux. La mère réussit à s’installer sur le fauteuil roulant que le caporal Deschard est allée chercher dans le camion.

En une dizaine de minutes, vous arrivez à l’hôpital. L’interne de garde aux urgences maternité est appelé, pendant que tu donnes à l’accueil toutes les informations que tu as notées dans le dossier de la patiente.

Si tu as réussi à remplir sans oublier d’informations tout le tableau au chapitre 33 (voir solution ci-dessous), rends-toi en 28.

Si tu as des erreurs ou si tu as laissé des cases vides, va en 43.

Solutions du tableau :

Nom	DANVERS
Prénom	Mélissa
Âge	28
Antécédents médicaux	Diabète gestationnel
Allergies	Pénicilline
Description de la situation	Femme enceinte, ayant eu ses premières contractions, sur le point d’accoucher



17

Le sergent te sermonne sur la nécessité de prendre au sérieux la vérification du matériel.

- Comme tu es sérieux depuis le début de la semaine, je te laisse une chance, ajoute-t-il. Mais que ça ne se reproduise pas, c'est compris ?

Tu acquiesces.

Rends-toi en 14 pour affronter l'incendie.

18

C'est enfin ton tour de passer l'épreuve de la planche. Comme c'est ta première fois à la caserne, les autres t'observent avec curiosité. Heureusement, tu es frais et dispo après une bonne nuit de sommeil. Tu t'avances donc confiant. Tu annonces d'une voix forte ton grade, ton nom et ton ancienneté, puis tu agrippes la planche entre tes mains et tu te hisses à la force des bras.

- Bravo ! Continue comme ça ! t'encouragent tes collègues.

Après un petit temps d'arrêt pour reprendre des forces, tu te rétablis sur la planche.

- Bien joué, c'est un 15, t'annonce le sapeur-pompier de 1^{re} classe qui note les performances sur le tableau blanc.
- Et si tu travailles un peu tes bras, tu pourras le faire sans pause bientôt, ajoute le sergent Hugo, avec un sourire encourageant.

Il est temps d'aller déjeuner en 7.

19

Un éclat de rire général accueille ta réponse.

- Tu nous prends pour des super-héros ! te lance le sergent. C'est 8 minutes, la bonne réponse. Et comme tu as perdu, tu as un gage : c'est à toi de débarrasser pour tout le monde.
- Et en 4 minutes maximum, monsieur Flash ! ajoute un autre sapeur.

Tu rigoles avec tout le monde, avant d'apporter les assiettes vides à la plonge. Maintenant, c'est sûr, tu te souviendras du délai d'intervention !

Si tu as commencé ta journée par le sport, il est temps d'aller faire le ménage en 5.

Si tu as déjà fait le ménage, alors ta séance de sport t'attend en 9.

20

Le sergent Hugo te rejoint devant la grande carte murale et t'interroge :

– Alors, par où faut-il passer ?

Tu lui expliques le chemin que tu as repéré, et il soupire.

– Non, ce n'est pas le chemin le plus court, te dit-il.
Reste ici et essaie de le trouver pendant qu'on part en intervention...

Il te prend l'ordre de départ des mains et part en courant rejoindre l'engin. Un autre jeune sapeur-pompier prend ta place pour compléter l'équipe de six qui monte dans l'engin de Premier Secours. Tu ne peux que le regarder s'éloigner, sirène hurlante.

Quel dommage ! Tu viens de rater ta première occasion de partir au feu...

Heureusement, un autre sapeur-pompier qui a assisté à la scène vient t'expliquer ton erreur et t'indiquer le bon chemin sur le plan : tu aurais dû passer par les cases :

2	3	10	17	24	31	32	33	26	27	20
---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Tu le remercies, avant de te retourner vers la carte. Il faut que tu l'étudies à fond si tu ne veux plus commettre ce genre d'erreurs.

Après avoir passé un bon moment dessus, tu rejoins d'autres camarades pour la manœuvre incendie : un entraînement dans la caserne, qui vous permet d'acquérir les bons réflexes pour les feux que vous rencontrerez. Tu y passes l'heure suivante. Au moins, tu n'auras pas complètement perdu ta matinée...

Ajoute une croix d'erreur dans ton tableau d'évaluation.

Poursuis ta journée en 53.

21

Voilà, tu as terminé ton épreuve finale, mais aussi ta période d'intégration à la caserne. Il est temps de consulter ton carnet d'évaluation.

Si tu as au moins 5 croix de félicitations, rends-toi en 11.

Sinon, c'est en 32.

22

Tu tournes la poignée A et annonces à ton binôme :

– C’est bon, c’est coupé, on peut remonter.

Le sapeur Normand s’avance à tes côtés et regarde à son tour les poignées. Puis il hoche la tête.

– C’est bon, on y va !

Tandis que vous remontez, il t’explique :

– Mieux vaut deux paires d’yeux qu’une seule.

Tu acquiesces. La prochaine fois, tu n’hésiteras pas à demander de toi-même une vérification.

Au rez-de-chaussée, l’atmosphère est calme. Le feu — qui a démarré à cause d’une vieille friteuse —, a été éteint en votre absence, et n’a heureusement fait aucune victime. Seul le locataire de l’appartement du rez-de-chaussée est brûlé à la main, et évacué à l’hôpital par une autre équipe.

Vous débriefez tous ensemble, puis rentrez à la caserne dans une ambiance joyeuse.

Ajoute une croix de félicitations dans ton tableau d’évaluation.

Continue en 42.

23

– Vous trouvez ça drôle ? Vous feriez moins les malins en face de moi en dehors de la caserne ! cries-tu aux trois pompiers qui sont déjà en train de s’éloigner.

Ils se retournent, surpris.

– Ça veut dire quoi, ça ? demande le premier.

– On rigolait, hein, ajoute le deuxième, qui essaie de calmer le jeu.

Un bruit de pas vous interrompt. Le capitaine Buffet apparaît devant vous. Il te regarde d’un air sévère.

– Vous passerez me voir dans mon bureau quand vous aurez terminé le ménage, t’ordonne-t-il.

Une heure plus tard, tu t’avances face à lui...

– Je ne tolère aucune forme de violence dans ma caserne, te sermonne-t-il. Et cela comprend les menaces, comme celle que vous avez proférée tout à l’heure.

– Mais ils m’ont provoqué ! t’énerves-tu. Il faut bien que je me fasse respecter !

Le capitaine soupire.

– Je vois que vous n’avez pas mis à profit la dernière heure pour réfléchir, soupire-t-il. Imaginez un peu ce qui se passerait si vous réagissiez de cette manière face à une victime agressive ? Je ne peux pas prendre ce risque. Mieux vaut que vous retourniez vous former quelques semaines.

Tu sais que protester serait inutile.

Tu as échoué... Mais rien ne t’empêche de recommencer ta lecture en 1 et d’essayer de faire mieux !

Le sergent te rejoint devant la grande carte murale et t'interroge.

– Alors, par où faut-il passer ?

Tu lui expliques rapidement.

– Parfait ! te lance-t-il. Maintenant, on court !

Ravi, tu le suis jusqu'à l'engin de premier secours. Votre équipe de six est au complet. Aussitôt, le camion démarre, sirène hurlante.

Tu relis l'ordre d'intervention : vous partez sur un feu de voiture.

Effectivement, quatre minutes et 40 secondes plus tard, vous parvenez à l'adresse que tu as repérée sur le plan. Au bord de la chaussée, une luxueuse voiture grise est dévorée par les flammes. Un impressionnant panache de fumée s'élève au-dessus du véhicule.

La police est déjà sur les lieux, et maintient les curieux à bonne distance. Vite, vous bondissez du camion. Vous êtes en tenue de feu, et vous passez en plus votre ARI, appareil respiratoire isolant, dont le masque relié à une bouteille d'air vient se clipser directement sur le casque et qui vous permettra de ne pas être intoxiqués par les fumées. Tu le sais, les fumées font plus de victimes que le feu lui-même.

Suivant les ordres donnés par le sergent Hugo, l'autre binôme a aidé le conducteur pour assurer l'alimentation

de l'engin pompe : à l'arrière, ils ont déroulé un premier tuyau, qu'ils ont raccordé à l'hydrant — le point d'eau dans le langage des pompiers — situé au bout de la rue. Vous déroulez la lance avec le sergent Hugo et vous vous avancez vers les flammes.

Ton rôle est de porter la lance pendant qu'il dirige le jet. Tu dois bien suivre ses mouvements, écouter ses instructions et communiquer efficacement.

Peu à peu, le feu cède du terrain. Le sergent Hugo doit plusieurs fois revenir en arrière car des zones qui semblaient éteintes se rallument brusquement. Mais finalement, vous venez à bout de l'incendie. Alors que vos camarades sécurisent les lieux, vérifiant à la caméra thermique qu'il n'y a pas de foyer caché qui risquerait de redémarrer, et évacuant les débris dangereux, le sergent et toi prenez une pause. L'adrénaline et l'effort physique sont si intenses que les dix minutes que vous avez mises à éteindre le feu te donnent l'impression d'avoir fait une heure de sport.

Tu acceptes avec reconnaissance la barre chocolatée que te tend le sergent.

Un quart d'heure plus tard, vous êtes de retour à la caserne. Vous enlevez votre tenue de feu et tandis que le sergent se rend au PVO pour faire son rapport d'intervention, tu en profites pour aller boire un grand verre d'eau au foyer.

Ajoute une croix de félicitations dans ton tableau d'évaluation.

Rends-toi en 53.

25

C'est déjà ton deuxième jour, mais aujourd'hui, pas d'interventions pour toi ! Non, aujourd'hui, tu restes à la caserne. Mais attention : ça ne veut pas dire que tu vas te la couler douce, au contraire. Une caserne fonctionne en autonomie et tout y est fait par les pompiers eux-mêmes. C'est pourquoi, sur ton agenda du jour figure le ménage de la caserne. Tu devras aussi faire ta séance de sport quotidienne, bien sûr, et une courte pause repas est prévue à midi. Que veux-tu faire ce matin ?

Si tu veux aller au sport, rends-toi en 9.

Si tu préfères commencer par le ménage, c'est en 5.

26

– Bravo ! te félicite le sergent. Je vois que tu retiens les infos importantes. C'est un bon début.

Satisfait, tu termines ton repas en faisant la connaissance des sapeurs-pompiers que tu n'avais pas encore croisés.

Ajoute une croix de félicitations dans ton tableau d'évaluation.

Si tu as commencé ta journée par le sport, il est temps d'aller faire le ménage en 5.

Si tu as déjà fait le ménage, alors ta séance de sport t'attend en 9.

27

Tu tournes la poignée C.

– Je crois que c'est bon, dis-tu à ton binôme.

– Tu crois ? répète celui-ci. Il faut que tu sois sûr. Vérifie !

Suis son conseil en 50.

28

L'interne arrive en blouse blanche et l'air fatigué. Il consulte le dossier et relève le nez, satisfait.

– Ah, ça, ce sont des transmissions bien faites ! s'exclame-t-il. Ça fait plaisir !

Puis il se tourne vers la jeune mère et annonce :

– On va vous conduire en salle de naissance pour vérifier que vous et votre bébé allez bien. Mais tout semble parfait.

Alors qu'un brancardier s'avance, la femme se tourne vers toi.

– Merci, merci beaucoup ! vous dit-elle, très émue. Merci d'être arrivés si vite, on avait tellement peur avant que vous soyez là !

– Oh, moi je n'ai pas fait grand-chose, bredouilles-tu, un peu gêné.

– Mais si, voyons, intervient le sergent. Tu as recueilli les informations nécessaires pour qu'on puisse prendre les bonnes décisions, et pour faciliter la prise en charge à l'hôpital.

Tu souris, fier de toi. Des félicitations un premier jour, c'est bon signe pour la suite !

Ajoute une croix de félicitations dans ton carnet d'évaluation.

Rends-toi en 25.

29

Tu suis les consignes du caporal-chef, et tu trouves le drapeau jaune que tu es censé lui rapporter. Puis tu rejoins la sortie sans encombre. Bien joué ! Tu as terminé avec succès les tests de ton épreuve finale !

Il est temps d'aller regarder ta fiche d'évaluation.

Si tu as récolté au moins 5 croix de félicitations, rends-toi en 11.

Sinon va en 32.

30

Je crois bien qu'il manque des choses dans le fourgon ! lances-tu au sergent. Notamment le triangle de signalisation !

– Joli coup d'œil ! te répond-il. C'est pourtant un élément essentiel pour assurer notre sécurité et celle d'éventuels véhicules qui passeraient à proximité. Va vite le chercher et mettons-nous en route !

Tu retournes dans la réserve pour chercher un triangle de signalisation.

Rends-toi ensuite en 14 pour affronter l'incendie.

31

Après t'avoir souhaité la bienvenue, le capitaine Buffet poursuit, une lueur amusée dans le regard :

– Au quotidien, vous aurez besoin de bien plus que des muscles, te prévient-il. J'espère que vous avez la tête bien faite... Faisons un test !

À toi de jouer ! Si tu veux faire bonne impression, tu as intérêt à trouver la bonne réponse au problème posé par le capitaine...

– La Brigade a réalisé environ 463 000 interventions en 2021. Sachant que 80 % de ces interventions concernent le secours aux victimes, pouvez-vous calculer le nombre moyen de départs pour secours à victime par jour ?

Si tu penses que la bonne réponse est proche de « 800 », va en 49.

Si tu penses que c'est proche de « 1000 », rends-toi en 8.

Et si tu arrives à « environ 8000 », c'est en 46.

32

Le sergent Hugo vient te féliciter d'avoir réussi ton épreuve finale.

– Tu as eu des hauts et des bas, ajoute-t-il, mais l'essentiel, c'est que tu es motivé et que tu as envie de bien faire. On fait tous des erreurs, le principal, c'est qu'elles nous apprennent quelque chose.

Tu acquiesces, confiant : ce n'est pas la motivation qui te manque.

Bien joué, tu as réalisé un beau parcours, et tu as réussi à surmonter les échecs. N'hésite pas à recommencer ta lecture si tu veux faire encore mieux !

33

– Bonjour, c'est les pompiers ! lance le sergent d'une voix forte.

Un homme se précipite pour vous accueillir, l'air complètement paniqué.

– C'est ma femme, vous dit-il. Nous avons fêté ses 28 ans hier soir, elle dormait et puis tout à coup, il devait être 2 heures du matin, elle a eu des premières contractions ! Je suis allé chercher la valise... Heureusement qu'on l'avait faite en avance, normalement, l'accouchement était prévu pour le 30 ! Elle s'est habillée, on allait partir

quand brusquement, elle s'est mise à hurler, elle m'a dit qu'elle ne pouvait plus bouger, qu'elle sentait le bébé descendre...

Sans vous laisser le temps de poser la moindre question, l'homme fait demi-tour. Vous le suivez jusqu'au salon de l'appartement. Une femme est allongée sur le canapé, les yeux fermés. Le sergent se présente et lui explique que vous allez prendre sa tension. Elle acquiesce, puis referme les yeux.

Alors que tes collègues l'entourent, tu t'approches de l'homme pour l'interroger.

- Est-ce que vous auriez sa carte d'identité et sa carte vitale, s'il vous plaît ?
- Tout est dans la valise, te répond-il sans tourner la tête vers toi.
- D'accord, merci. Est-ce qu'elle prend des médicaments ? Est-ce qu'elle a une maladie particulière ? Asthme, diabète...

Cette fois, l'homme te regarde.

- Non, elle va bien. Elle est juste allergique à la pénicilline. Oh, et elle fait du diabète gestationnel, te dit-il, mais elle ne prend pas d'insuline, elle doit juste faire attention à ce qu'elle mange. Elle ne prend jamais de médicaments... Vous allez nous emmener à la maternité ?
- Mes camarades vont vous dire ça très vite, lui réponds-tu, en te penchant vers la valise pour y chercher les informations dont tu as besoin.

Tu trouves facilement la pochette qui les contient : la patiente s'appelle Mélissa Danvers.

– Il arrive, je sens qu'il arrive !

Le cri de la femme te fait relever la tête. Tu t'approches et le sergent t'interpelle :

– Je vais appeler la coordination médicale, tu as entré toutes les infos ?

Tu regardes la tablette que tu tiens dans les mains. Tu n'as encore rien écrit dans le dossier.

– Je m'en occupe tout de suite ! réponds-tu.

– Tu as une minute, te prévient le sergent.

À toi de jouer : tu as une minute pour remplir le tableau ci-dessous avec les informations que tu as apprises sur la patiente. Dépêche-toi !

Nom	
Prénom	
Âge	
Antécédents médicaux	
Allergies	
Description de la situation	

Quand la minute est écoulée, pose ton stylo, puis rends-toi en 15.

34

Pour le deuxième test de la journée, tu dois grimper la grande échelle pour réaliser le sauvetage d'une victime en hauteur. C'est un exercice que tu as déjà tenté au cours de ta formation, mais que tu avais raté à l'époque. Le mannequin que tu dois porter sur ton dos depuis le balcon où il se trouve pèse 80 kilos.

Mais ton entraînement physique a payé : aujourd'hui, tu parviens à le soulever et à quitter le balcon pour rejoindre l'échelle, le mannequin sur le dos. Tes camarades t'applaudissent quand tu rejoins le sol.

Fier de toi, tu poursuis en 48.

35

Une sonnerie stridente te réveille en sursaut. Il n'est que 6 h 30, et tu ouvres à peine les yeux, pourtant, tes camarades de chambre, eux, ont déjà bondi hors du lit. Décidément, tu vas devoir accélérer !

Tu prends une douche rapide pour te réveiller, puis tu files au petit déjeuner, que tu prends à la cantine. Ensuite tu te rends dans la remise, où est garé un engin Premier Secours, et où se trouvent aussi les vestiaires. Dans ton casier, tu as ta tenue de feu, celle que tu as rêvée de porter depuis tout petit...

Tu enfiles fièrement le pantalon et la veste rouges, les solides bottes noires et le célèbre casque de la brigade de sapeurs-pompiers de Paris. Mais pas le temps de t'admirer dans le miroir : il est 7 h 45, l'heure du rassemblement !

Tous les pompiers qui sont de garde à la caserne aujourd'hui se rassemblent dans la cour intérieure, bien rangés sur deux lignes face au chef de garde, un sous-officier ou un officier qui a passé un examen spécifique, qui lui permet de commander un « départ normal », qui compte trois engins, deux pompes et une échelle. Il porte la responsabilité de l'intervention, et peut aussi demander des renforts. À la caserne, il est responsable de la garde incendie pendant 24 heures.

Le chef de garde commence par faire l'appel, pour vérifier que tout le monde est bien présent. Puis, comme chaque lundi matin, a lieu la cérémonie des morts au feu. Tout d'abord, le drapeau est hissé et comme tes camarades, tu le salues, au garde-à-vous, puis tu chantes La Marseillaise. Ensuite, le chef de garde lit le nom de tous les sapeurs-

pompiers de la Brigade qui sont morts au cours d'une intervention depuis 1968. À chaque nom, l'un de vous annonce d'une voix forte :

– Mort au feu !

Tes yeux se posent sur les plaques de marbre où sont gravés les noms des pompiers qui ont donné leur vie pour servir, suivant la devise des sapeurs-pompiers de Paris : « Sauver ou Périr ».

Ému et fier, tu as l'impression que ce rituel marque ton intégration à la brigade des sapeurs-pompiers.

Aujourd'hui, ton « piquet », c'est-à-dire ton poste pour cette garde de 24 heures, est le véhicule de Premiers Secours. C'est un engin qui peut intervenir aussi bien sur des feux que pour du secours à victime.

Ton chef d'agrès est le sergent Hugo, et le caporal Deschard est le conducteur. Trois autres pompiers se joindront à vous si vous êtes appelés sur un feu.

Vous commencez par vérifier ensemble le matériel du camion, puis vous vous rendez à un nouveau rassemblement, qui vous permet d'informer le chef de garde d'éventuels matériels manquants.

Aujourd'hui, tout est à sa place, alors vous allez prendre un café au foyer. Mais soudain, une sonnerie retentit. Un ronfleur puis un long coup : c'est ton engin qui est appelé.

– C'est un feu ! te crie le sergent Hugo, en passant devant toi au pas de course. Va au bocal et repère le trajet !

Tu te précipites vers le poste de veille opérationnelle en 16.

36

Tu demandes à ton coéquipier d'aller chercher le défibrillateur dans le véhicule. Pendant ce temps, tu ouvres la chemise de la victime. Puis tu allumes l'appareil et tu n'as plus qu'à suivre ses instructions. Tu places les électrodes, une en haut à gauche du torse, et la deuxième sur le côté droit. L'appareil annonce qu'il va choquer le patient. Tu écarter les mains. Après le choc, la machine t'informe que l'activité cardiaque du patient a repris.

Le caporal met fin à la simulation au moment où ton patient est prêt à être transporté à l'hôpital.

– Très bien ! te félicite-t-il. Simple, rapide et efficace.

Content d'avoir marqué des points, tu peux continuer en 12.

37

Le caporal-chef te regarde faire, prend quelques notes, puis annonce :

- Test terminé.
- Déjà ? demandes-tu en te relevant, étonné.

Il secoue la tête.

- Vu comment ça a démarré, ce n'est pas la peine d'aller plus loin. Vous avez un défibrillateur dans votre véhicule de secours. Si vous ne l'utilisez pas sur un arrêt cardio-respiratoire, c'est une perte de chance pour la victime.

Tu acquiesces, dépité. Tu le savais, mais sous le coup du stress, tu n'as pas eu le bon réflexe. Tu n'as pas besoin qu'il t'annonce le verdict, tu as déjà compris. Tu vas devoir retourner en formation.

Mais pas de panique : si tu recommences ta lecture, tu pourras faire mieux !

38

C'est le jour J : celui de ton évaluation finale, qui décidera de ton avenir à la Brigade ! Il s'agit d'une intervention simulée, au cours de laquelle tu devras prendre les bonnes décisions et utiliser ce que tu as appris depuis ton premier jour à la caserne. Pour chaque épreuve, tu devras reporter le résultat sur ta fiche d'évaluation. Tu es prêt ?

Alors rends-toi en 13 pour ta première épreuve !

39

Le sergent Hugo te fait un rappel à l'ordre très sec.

- Si tu n'es pas sûr de toi, tu demandes de l'aide, une vérification. Mais tu ne dis pas que c'est bon. On met notre vie entre les mains de nos coéquipiers, alors il faut qu'on puisse te faire confiance. Compris ?

Tu confirmes. Vous rentrez à la caserne dans un silence pesant. Heureusement qu'il te reste un peu de temps pour te rattraper...

Continue en 42.

40

Tu tournes la poignée B et annonce à ton binôme :

- C'est bon, c'est coupé, on peut remonter.

Le sapeur Normand s'avance à tes côtés et regarde à son tour les poignées. Il fronce les sourcils.

- Tu n'as pas tourné la bonne, te dit-il.

Vérifie en 50.

41

Tu es complètement perdu dans le sous-sol où on t'a envoyé, à tel point que le caporal doit demander à un autre candidat de te récupérer pour te reconduire à l'extérieur. Voilà qui ne fait pas bonne impression... Ajoute deux croix d'erreurs dans ton tableau d'évaluation.

Si tu en as trois au total, rends-toi en 3.

Sinon, continue en 21.

42

Pour cette nouvelle journée de garde, ton piquet est le poste de stationnaire. Tu vas rester dans le bocal, où tu recevras les ordres de départ. Charge à toi de gérer les différentes sonneries, d'appeler les bons engins et de donner les bonnes informations aux chefs d'agrès.

Tu es aussi au point d'entrée de la caserne, charge à toi d'identifier les personnes qui se présentent à l'entrée pour ne pas laisser passer n'importe qui !

Tu commences par reporter sur les cartes les nouvelles informations dont tu disposes sur la zone défendue par ta caserne. Puis tu passes aux engins.

Pour remplir efficacement ta mission, tu dois savoir quel engin est disponible et quel engin est en intervention. Il est donc nécessaire pour toi de savoir identifier les différents engins de la brigade de sapeurs-pompiers de Paris !

À toi de jouer! Relie chaque engin à son nom. Tu peux t'aider des descriptions ci-dessous :

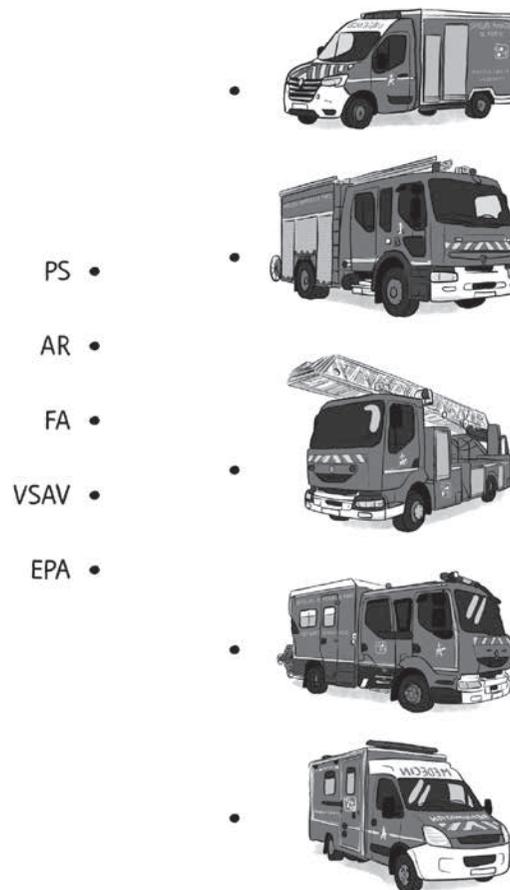
PS (Premier Secours) : C'est un engin polyvalent qui peut lutter contre l'incendie et assurer du secours aux victimes.

AR (Ambulance de Réanimation) : Elle est destinée à répondre aux urgences vitales qui nécessitent des moyens médicalisés.

FA (Fourgon d'Appui) : C'est l'engin de base de la lutte contre l'incendie.

VSAV (Véhicule de Secours et d'Assistance aux Victimes) : C'est une ambulance qui permet de donner les premiers soins et d'assurer le transport de victimes vers un hôpital.

EPA (Echelle Pivotante Automatique) : La célèbre « grande échelle » qui atteint une hauteur de 30 mètres. Elle est utilisée pour le sauvetage, la reconnaissance et l'attaque des feux en les dominant.



Tu as tout relié ?
Alors va vérifier tes réponses en 54.

43

L'interne arrive en blouse blanche et l'air fatigué. Il consulte le dossier et relève la tête en soupirant.

– Il me manque trop d'informations, dit-il au sergent Hugo. Tant pis, je referai l'interrogatoire là-haut.

Alors que la patiente, son mari et le jeune médecin s'éloignent, tu t'excuses auprès du sergent.

– Je sais que ce n'est pas la partie la plus sympathique de notre travail, te dit-il, mais récupérer les informations dont nous avons besoin auprès du patient permet une meilleure prise en charge et une plus grande efficacité.

– Je comprends, dis-tu. Je ferai mieux la prochaine fois.

Même si le sergent ne t'a pas fait de reproches, tu es déçu de toi-même. Il faut que tu te rattrapes, et vite !

Ajoute une croix d'erreur dans ton tableau d'évaluation.

Si tu as trois croix d'erreur, rends-toi en 3.

Sinon, va en 25.

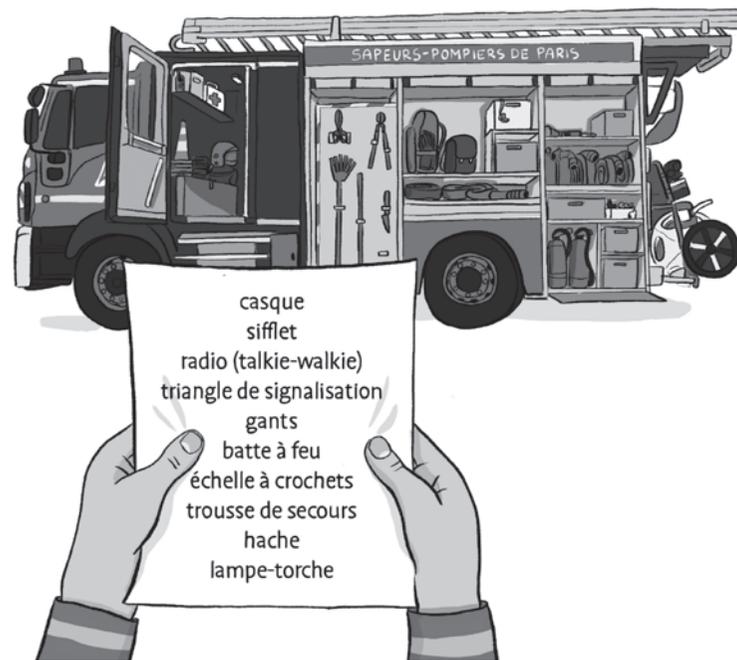
44

C'est une nouvelle journée qui commence à la caserne, et pour toi, une nouvelle garde. Cette fois, tu es affecté au Fourgon d'Appui, l'engin de base de la lutte contre les incendies. Après le rassemblement du matin, tu te rends donc au camion pour une étape clef de ta journée : la vérification du matériel.

Ton équipage est composé de six pompiers : un conducteur, un chef d'agrès et deux binômes, dont tu fais partie.

À toi de jouer !

Examine attentivement le dessin et vérifie que les dix éléments figurant sur la liste sont tous bien là.



Tu as fini ? Alors il est temps d'aller rendre compte.

Si tu annonces que tout est bon, rends-toi en 51.

Si tu penses qu'il manque des éléments, va en 30.

45

Le caporal-chef te regarde faire, prend quelques notes, puis annonce :

- Test terminé.
- Déjà ? demandes-tu en te relevant, étonné.

Il secoue la tête.

- Vu comment ça a démarré, ce n'est pas la peine d'aller plus loin. Vous avez un défibrillateur dans votre véhicule de secours. Si vous ne l'utilisez pas sur un arrêt cardio-respiratoire, c'est une perte de chance pour la victime.

Tu acquiesces, dépité. Tu le savais, mais sous le coup du stress, tu n'as pas eu le bon réflexe. Tu n'as pas besoin qu'il t'annonce le verdict, tu as déjà compris. Tu vas devoir retourner en formation.

Mais pas de panique : si tu recommences ta lecture, tu pourras faire mieux !

46

Le capitaine fronce les sourcils.

- Je vois que vous allez devoir réviser un peu vos mathématiques, te dit-il, sévère. Dommage...

Ajoute une croix d'erreur dans ta fiche d'évaluation.

Continue en 35.

47

Tu décides que la mission passe en premier et tu continues à avancer dans la fumée, en cherchant des yeux la porte. Enfin, tu l'aperçois ! Tu entres avec prudence dans la petite pièce, où tu trouves rapidement le mannequin.

Grâce à un harnais, tu le hisses sur ton dos, puis tu fais demi-tour. Aucune trace de ton servant sur le chemin du retour : tu te dis qu'il a dû sortir.

Tu pousses la porte et te voilà à l'extérieur. Plus que l'escalier à descendre. Tu poses le mannequin devant le caporal-chef qui te fait passer l'épreuve.

- Où est passé ton servant ? te questionne-t-il, sévère.
- Je ne sais pas, avoues-tu, en le cherchant des yeux autour de toi.

En voyant ton camarade surgir dans le dos du caporal-chef, tu es rassuré : il va bien.

- Vous avez raté le test, t'informe le caporal-chef. Vous auriez dû vous assurer que votre servant allait bien avant de poursuivre. C'est éliminatoire.

Tu baisses la tête, penaud. Tu sais ce que ça signifie : tu vas devoir retourner en formation.

Un conseil : recommence ta lecture et tente de faire une meilleure performance !

48

Il est temps à présent de faire tes preuves dans un jeu de rôle de secours à victime ! Tu joues le rôle d'un chef d'équipe. Tu arrives pour porter secours à une victime qui s'est écroulée en pleine rue.

Allongé sur le sol, c'est un mannequin qui figure la victime.

– Pas de respiration, t'informe ton coéquipier, qui s'est agenouillé auprès du mannequin. Il est en arrêt cardio-respiratoire.

C'est à toi de jouer, maintenant. Que vas-tu faire ?

- A. Placer la victime en position latérale de sécurité.
- B. Commencer le bouche-à-bouche.
- C. Utiliser le défibrillateur présent dans ton véhicule de secours.

Si tu as répondu A, rends-toi en 45.

Si tu as répondu B, rends-toi en 37.

Si tu as répondu C, rends-toi en 36.

49

Alors que tu t'apprêtes à répondre, tu es pris d'un doute. Tu as l'impression d'avoir oublié quelque chose... Un conseil : relis le problème que t'a posé le capitaine, et vérifie que tu as bien pris en compte toutes les informations !

Essaie encore en 31 !

50

Tu examines à nouveau l'enchevêtrement de tuyaux dans le placard. Tu t'étais trompé : c'est la poignée A qu'il faut tourner.

Tu t'empresses de le faire, en sentant une sueur froide couler dans ton dos.

Heureusement que ton binôme était là. Tu ne veux même pas penser à ce qui aurait pu arriver sinon...

Vite, vous remontez tous les deux.

Le feu — qui a démarré à cause d'une vieille friteuse —, a été éteint en votre absence, et n'a heureusement fait aucune victime. Seul le locataire de l'appartement du rez-de-chaussée est brûlé à la main, et évacué à l'hôpital par une autre équipe.

Vous débriefez tous ensemble. Tu espérais que ton erreur passe inaperçue, mais ton binôme fait un récit fidèle de ce qui s'est passé.

Ajoute une croix d'erreur dans ton tableau d'évaluation.

Si tu as trois croix d'erreur, rends-toi en 3.

Sinon, poursuis en 39.

51

Le chef de garde note que rien ne manque dans le Fourgon d'Appui, puis tu te rends à la salle de sport pour t'entraîner. Après ta séance, tu files prendre une douche, puis tu t'apprêtes à rejoindre tes coéquipiers pour la manœuvre, quand soudain, la sirène retentit.

Tu cours enfile ta tenue de feu, puis grimpe dans le camion. Le sergent Hugo, ton chef d'agrès aujourd'hui, vous rejoint avec l'ordre de départ. Il s'agit d'un feu d'habitation.

Mais quand vous arrivez sur place et que le sergent te demande de sécuriser les lieux, tu te rends compte qu'il te manque le triangle de signalisation. Ce qui signifie que tu as mal fait ta vérification du matériel ce matin...

Ajoute une croix d'erreur dans ton tableau d'évaluation.

Si tu as trois croix d'erreur, rends-toi en 3.

Sinon, poursuis en 17.

52

Tu as beau tenter de suivre les consignes du caporal-chef, une fois sous terre et dans l'obscurité, tu ne parviens pas à t'orienter correctement. Alors que tu crois être arrivé au bon endroit, tu n'y trouves pas le drapeau que tu dois rapporter. Tu as dû prendre un mauvais chemin. Tant pis, pour ne pas risquer de te perdre complètement, tu fais demi-tour et remonte bredouille. Ajoute une croix d'erreur dans ton tableau d'évaluation.

Si tu en as trois au total, rends-toi en 3.

Sinon, continue en 21.

53

Soudain, une sonnerie résonne dans la caserne. Ce n'est pas la même que tout à l'heure pourtant, tu aperçois quand même le caporal Deschard qui court vers le camion, ce qui signifie que ton équipe part en intervention. Tu te précipites donc à ton tour vers l'engin de Premier Secours stationné dans la cour, et prends ta place derrière le conducteur. Quelques instants plus tard, le sergent Hugo vous rejoint, l'ordre de départ à la main.

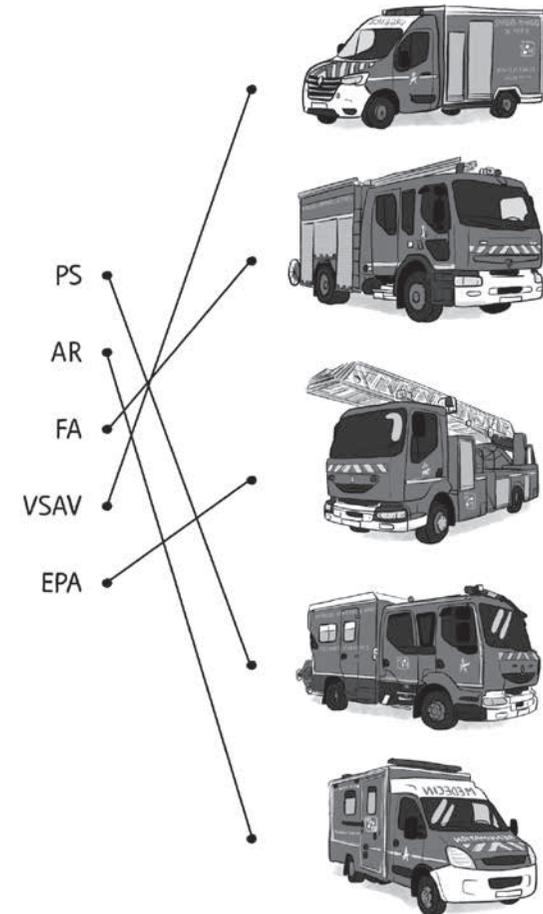
– On part pour du secours à victime, t'explique-t-il alors que le camion quitte la caserne. Une femme de 28 ans qui accouche et pour qui les choses vont un peu plus vite que prévu...

Tu hoches la tête, essayant de ne pas montrer que tu es impressionné. Tu n'as jamais vu d'accouchement — à part dans les séries télé — et il va falloir que tu gardes ton calme. Heureusement, tu es avec des pompiers plus expérimentés, tu sais qu'ils te diront quoi faire !

Cinq minutes plus tard, vous grimpez au pas de course les escaliers qui mènent au quatrième étage. Le sergent porte un sac qui contient différents éléments de premiers secours, comme des pansements, compresses, ciseaux, etc., tandis que le caporal Deschard porte la machine qui permet de prendre les constantes d'un patient : son taux d'oxygène dans le sang, son rythme cardiaque, sa tension, mais peut aussi servir de défibrillateur, en guidant le massage cardiaque et en envoyant des chocs électriques à un patient en arrêt cardiorespiratoire. Quant à toi, tu tiens la tablette.

— Ton rôle est de prendre les informations nécessaires sur la patiente, t'explique le sergent. Son identité, ses informations médicales comme ses traitements et ses antécédents, et bien sûr des informations sur ses symptômes actuels. Tout sera transmis en direct à la coordination médicale, et ça leur permettra de prendre une décision plus vite quand je les appellerai.

Vous entrez dans l'appartement en 33.



Si tu as commis une erreur, ajoute une croix d'erreur sur ton carnet d'évaluation. Si tu arrives à 3 erreurs, rends-toi en 3.

Sinon, continue en 4.

POSTFACE

Depuis plus de 210 ans, et la création du bataillon par l'Empereur Napoléon 1^{er}, les sapeurs-pompiers de Paris veillent sur la capitale et ses habitants. Grâce à ce sympathique livre, tu as pu jouer à la formidable aventure humaine des sapeurs-pompiers de Paris.

- C'est une aventure car ils ne savent jamais par avance quelle sera leur mission, quelles seront les personnes à secourir. Chaque journée de garde est différente.*
- C'est une aventure humaine car la force des sapeurs-pompiers de Paris, ce sont les hommes et les femmes qui constituent la Brigade. Ils sont très soudés et comme ils sont militaires, on les appelle même « frères d'armes ».*
- C'est une formidable aventure humaine tant il est beau de servir la France de cette façon-là, en allant secourir ceux qui sont dans la peine, en mettant tout son cœur, son intelligence et parfois sa vie, au service de ceux qui sont dans la détresse.*

Cette aventure est accessible aux jeunes Français généreux et dévoués qui souhaitent s'engager pour une noble cause. Mais cette aventure est exigeante : elle demande beaucoup de travail et d'effort pour être compétent, de la discipline pour être efficace en opération, et du courage pour affronter certaines situations périlleuses.

J'espère que ce livre-jeu a pu te distraire et te montrer les différentes facettes de ce métier passionnant au sein de la brigade de sapeurs-pompiers de Paris. Un jour peut-être, quand tu seras plus grand, si tu veux rejoindre cette belle unité militaire, elle t'accueillera avec grand plaisir !

Joseph DUPRE LA TOUR
Commandant la brigade de sapeurs-pompiers de Paris

Coordination et relecture : Laurent Bellini, Damien Berg, Eléonore Ward, Corentin Simonot

Illustrations et graphisme jeux : Emilie Boudet

Jaquette : cecileisbonis.com

Maquette intérieure et impression : Planète Graphique (76160 Saint Martin Du Vivier) en janvier 2023

ISBN 978-2-9577189-3-1 / Dépôt légal : janvier 2023

Imprimé sur du papier certifié issu de forêts durablement gérées.





Devenir pompier, tu en avais toujours rêvé ? Aujourd'hui, ce rêve se réalise ! C'est ton premier jour à la caserne du Vieux-Colombier ! Mais attention, pendant tes premiers jours de garde, tu vas devoir faire tes preuves et montrer ta bravoure, ton dévouement et ton ingéniosité, que ce soit en intervention ou à la caserne ! Prêt à relever les défis ?... alors c'est à toi de jouer !

Un livre-jeu de Elizabeth Barfèty



FÉDÉRATION DE PARIS DE LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT
167, boulevard de la Villette - 75010 Paris
www.ligueparis.org
01 53 38 85 00 ■ ligueparis@ligueparis.org

