

DR 3–DP : Questionnaire - Le jeu de la survie*

Marche à suivre

Vous trouverez ci-dessous 12 questions portant sur différents aspects de la survie des humains en région isolée. Pour chacune des 12 questions, vous devez choisir individuellement la solution qui semble la meilleure. Essayez de vous imaginer dans la situation décrite; n'oubliez pas que vous êtes seul(e) et que vous avez très peu d'équipement (à moins d'indication contraire). C'est l'automne; durant la journée, le temps est chaud et sec, mais les nuits sont froides.

Une fois que vous aurez répondu vous-même à chaque question, révisez chacune en petit groupe. Votre groupe doit décider par consensus quelle était la meilleure solution à chaque situation. Vous ne devez pas, en aucune circonstance, changer vos réponses individuelles après la discussion en équipe. Les réponses individuelles et les réponses du groupe seront ensuite comparées, et les bonnes réponses fournies.

Questionnaire

1. Vous vous êtes éloigné(e) de votre groupe d'amis et maintenant, vous êtes seul(e), perdu(e) en forêt et ne voyez aucun sentier ni chemin. Vous n'avez aucun équipement spécial pour signaler votre position. La meilleure façon d'alerter vos amis est :
 - a. d'appeler à l'aide le plus fort possible mais avec une voix grave;
 - b. de crier aussi fort que possible;
 - c. de siffler des notes aussi aiguës et aussi fort que possible.

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

2. Vous êtes dans une région infestée de serpents. La meilleure façon de vous protéger des serpents est :
 - a. de faire autant de bruit que possible avec vos pieds;
 - b. de marcher doucement et sans bruit;
 - c. de ne marcher qu'à la nuit tombée.

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

3. Vous avez perdu votre chemin dans une région sauvage et vous avez faim. La meilleure façon de reconnaître les plantes comestibles (du moins celles que vous ne connaissez pas) est :
 - a. de manger ce que les oiseaux mangent;
 - b. de manger toutes les plantes excepté celles qui portent des baies rouge vif;
 - c. de placer un petit morceau de la plante entre vos lèvres pendant cinq minutes; s'il ne se passe rien, vous pouvez en manger un peu.

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

Suite

* Source : Éducation physique et santé Canada (EPS Canada). *Leading the Way—Youth Leadership Guide: Bringing Out the Best in Children and Youth*. Ottawa (Ont.) : EPS Canada, 2009. Disponible à <http://www.excelway.ca>. Adaptation autorisée.

DR 3–DP : Questionnaire - Le jeu de la survie (*suite*)

4. Le temps se réchauffe et devient plus sec. Vous avez un litre d'eau avec vous. Vous devriez :
- rationner l'eau et ne boire qu'environ une tasse par jour;
 - éviter de boire avant d'arrêter de marcher pour la nuit, puis boire la quantité dont vous avez besoin, selon vous;
 - boire autant que vous en sentez le besoin parce que vous avez soif.

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

5. Il ne vous reste plus d'eau et vous avez très soif. Vous arrivez enfin à un ruisseau, mais il est complètement à sec. Le meilleur moyen de trouver de l'eau est probablement :
- de creuser dans le lit du ruisseau;
 - de creuser sous les plantes et les racines d'arbres près du ruisseau;
 - de creuser dans le lit du ruisseau et dans le creux d'un méandre.

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

6. Vous essayez de sortir de cette région aride en descendant des ravins où il y a probablement de l'eau. La nuit tombe. Le meilleur endroit pour camper est :
- près du plan d'eau dans la gorge du ravin;
 - en hauteur, sur une crête (surplomb);
 - à mi-pente.

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

7. Vous vous êtes éloigné(e) de votre camp pour faire une petite promenade à la nuit tombée. La noirceur vient rapidement en forêt et, quand vous décidez de retourner au camp, votre lampe de poche commence à faiblir. Vous devriez :
- marcher aussi vite que possible vers le camp avec la lampe de poche allumée, espérant qu'elle tiendra le coup assez longtemps pour que vous retrouviez votre chemin;
 - placer les piles au creux de votre aisselle pour les réchauffer et les remettre dans la lampe de poche;
 - allumer la lampe par intervalles de quelques secondes pour voir où vous mettez les pieds et vous rapprocher du camp par étapes.

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

Suite

DR 3–DP : Questionnaire - Le jeu de la survie (*suite*)

8. Une tempête de neige vous oblige à rester confiné dans votre petite tente. Pendant que vous dormiez, vous avez laissé votre poêle portatif allumé. Cela pourrait devenir dangereux si la flamme est :

- a. jaune
- b. bleue
- c. rouge

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

9. Vous devez franchir une rivière avec un fort courant et de grosses roches au fond, et aux eaux tumultueuses. Après avoir choisi soigneusement l'endroit où vous traverserez, vous devez :

- a. traverser en gardant vos bottes et votre sac à dos;
- b. enlever vos bottes et jeter votre sac à dos de l'autre côté de la rivière;
- c. jeter votre sac à dos de l'autre côté de la rivière et traverser avec vos bottes.

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

10. Quand vous traversez une rivière avec un fort courant et que vous avez de l'eau jusqu'à la ceinture, vous devez traverser avec le corps tourné :

- a. vers l'amont (le haut de la rivière);
- b. vers l'autre côté de la rivière;
- c. vers l'aval (le bas de la rivière).

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

11. Vous êtes sur un terrain rocailleux que vous devez escalader pour traverser de l'autre côté. Les rochers sont couverts de mousse et glissants. Vous devez grimper :

- a. pieds nus;
- b. avec vos bottes;
- c. en chaussettes.

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

12. À votre retour au camp, une surprise vous attend : un gros ours rôde autour de votre tente. Vous n'avez pas d'arme. À dix mètres de vous, l'ours se dresse sur ses pattes arrière. Vous devez :

- a. vous enfuir;
- b. grimper à l'arbre le plus proche;
- c. rester immobile, mais vous préparer à reculer lentement.

Réponse individuelle : _____ Réponse de groupe : _____

DR 3–DP : Questionnaire - Le jeu de la survie* (*suite*)

Interprétation des résultats

Vous trouverez ci-dessous la solution recommandée par des experts en survie pour chacune des 12 questions. Ces recommandations s'appliquent à la plupart des situations, mais dans certains cas précis, il sera peut-être nécessaire d'envisager d'autres options.

1. a) **Crier aussi fort que possible mais d'une voix grave.** De fait, une voix grave porte plus loin, surtout dans une forêt dense. En criant « À l'aide! » aussi fort que possible d'une voix grave, vous avez le plus de chances d'attirer l'attention de vos amis. Un cri lointain d'une voix aiguë ne porte pas aussi loin et risque davantage d'être confondu avec un cri d'oiseau ou d'un autre animal.
2. a) **Faire autant de bruit que possible avec les pieds.** En général, les serpents ont peur du bruit et vont s'enfuir immédiatement. Vous ne verrez fort probablement aucun serpent, à moins de le surprendre à un endroit où il lui est impossible de s'échapper. Certains serpents chassent la nuit, et en marchant sans bruit, il y a de fortes probabilités d'en rencontrer un.
3. c) **Placer un petit morceau de la plante entre vos lèvres et attendez cinq minutes; s'il ne se passe rien, vous pouvez en manger un peu.** Naturellement, la meilleure solution est de ne manger que les plantes qu'on connaît, mais dans le doute, et s'il n'y a aucune autre solution, le test de la plante sur les lèvres est une bonne option. Si la plante est vénéneuse, vous aurez une sensation désagréable sur les lèvres, ce qui doit sonner l'alarme. La couleur des baies n'est pas nécessairement le signe d'une plante vénéneuse. De plus, les oiseaux n'ont pas le même système digestif que les humains; ce qui est bon pour eux ne l'est pas nécessairement pour nous.
4. c) **Boire autant d'eau que vous en sentez le besoin parce que vous avez soif.** Ce qu'il faut éviter dans cette situation, c'est la déshydratation, parce qu'une fois que le processus est enclenché, on ne peut pas l'arrêter. Le rationnement de l'eau ne vous permet pas de combattre efficacement le danger, surtout si vous avez des coups de soleil ou si vous êtes déshydraté. Voilà pourquoi vous devez boire quand vous avez soif, et bien entendu, trouver une source d'eau aussi vite que possible.
5. c) **Creuser dans le lit du ruisseau et dans le creux d'un méandre.** L'eau coule plus vite dans le creux d'un méandre où le ruisseau est plus profond et où il y a moins de boue; c'est donc le dernier endroit qui s'asséchera.
6. c) **À mi-pente.** S'il y a une tempête, l'endroit peut se transformer en véritable torrent. Par conséquent, vous ne devez pas rester au creux d'un ravin parce que vous risquez d'être emporté par le courant. C'est arrivé à bien des campeurs et des amateurs d'escalade. De plus, si vous campez sur une crête, vous serez beaucoup plus exposé à la pluie, au vent et à la foudre en cas de tempête. Il est donc préférable de camper à mi-pente.

Suite

* Source : Éducation physique et santé Canada (EPS Canada). *Leading the Way—Youth Leadership Guide: Bringing Out the Best in Children and Youth*. Ottawa, (Ont.) : EPS Canada, 2009. Disponible à <http://www.excelway.ca>. Adaptation autorisée.

DR 3–DP : Questionnaire - Le jeu de la survie (*suite*)

7. **b) Placer les piles dans le creux de votre aisselle pour les réchauffer et les remettre dans la lampe de poche.** Les piles perdent une grande partie de leur puissance et s'affaiblissent rapidement quand il fait froid. C'est donc une bonne idée de les réchauffer. Naturellement, il est préférable d'éviter de marcher en forêt la nuit. Il y a trop d'obstacles sur lesquels on peut se blesser (p. ex., branches basses, vieux troncs d'arbres, trous dans le sol). Une jambe fracturée, une blessure à l'œil ou une cheville foulée seraient un grave handicap dans cette situation. Quand vous êtes dans une région boisée, il est préférable de rester près du camp parce que la noirceur vient rapidement après le coucher du soleil.
8. **a) Jaune.** Une flamme jaune indique que la combustion dans votre poêle est incomplète et qu'il y a émission de dioxyde de carbone. Tous les ans, des campeurs sont asphyxiés dans leur tente par les émissions de dioxyde de carbone.
9. **a) Traversez en portant vos bottes et votre sac à dos.** Franchir une rivière avec un fort courant est la cause de nombreux accidents. Gardez vos chaussures pour vous protéger des roches pointues. De plus, si le poids de votre sac à dos est bien réparti, il vous procurera plus de stabilité pour traverser. S'il est étanche et imperméable, il pourrait vous servir de gilet de sauvetage si vous tombez dans une fosse.
10. **b) Vers l'autre côté de la rivière.** Beaucoup de gens se noient parce qu'ils sont tournés dans la mauvaise direction en traversant une rivière. Faire face à l'amont est la position la plus dangereuse. Le courant peut vous pousser vers l'arrière et le poids de votre sac peut vous faire perdre l'équilibre dans le courant. C'est en marchant perpendiculairement au courant et en regardant à l'endroit où vous voulez arriver sur l'autre berge que vous avez la meilleure stabilité.
11. **c) En chaussettes.** C'est le meilleur moyen de ne pas perdre pied et de sentir le sol sur lequel vous marchez. Vos bottes de montagne peuvent devenir trop glissantes, et si vous êtes pieds nus, vous courez plus de risques de vous blesser aux pieds.
12. **c) Rester immobile, et vous préparer à reculer lentement.** Si vous bougez, l'ours sera sûrement plus excité que si vous restez immobile. S'il est plus intéressé par votre équipement, il est préférable de le laisser faire et partir quand il aura terminé. En général, on recommande de reculer très doucement pour atteindre un abri, comme un arbre ou un gros rocher.