

PRISE DE DÉCISION POUR SURVIE EN FORÊT



1) Écart des dangers immédiats en préservant les acquis

2) STOP! Inventaire minutieux

- de tout l'équipement et des transformations possibles
- des ressources environnantes
- des compétences de chaque individu (choisir leader)

3) Évaluation de la situation actuelle

SECOURS Qui va s'inquiéter et quand? Chances d'un passant?

ÉNERGIE Dernier repas? Dernier sommeil? Condition physique et psychologique?

RISQUES Dangers véritables? (versus peur infondée)

ACQUIS Résultat de l'inventaire 1) pour signaler? 2) pour conserver l'énergie?

PROBLÈMES À RÉGLER : froid soif sommeil faim
 autre _____

4) Essais brefs des diverses solutions envisageables avant de s'investir!

Comparer les résultats potentiels après un maximum de 5 minutes d'essai de chaque option

**Toujours agir en fonction des 4 objectifs à la fois :
le Secours, l'Énergie, les Risques et les Acquis!**

5) Comparaison

Rester sur place en
oeuvrant au ralenti

VS Déplacement vers : _____

APRÈS 3 HEURES

S _ É _ R _ A _

AU MILIEU DE LA NUIT

S _ É _ R _ A _

SI TEMPÊTE DEMAIN

S _ É _ R _ A _

APRÈS QUELQUES NUITS

S _ É _ R _ A _

SI SUCCÈS

APRÈS 3 HEURES

S _ É _ R _ A _ S _ É _ R _ A _

AU MILIEU DE LA NUIT

S _ É _ R _ A _ S _ É _ R _ A _

SI TEMPÊTE DEMAIN

S _ É _ R _ A _ S _ É _ R _ A _

APRÈS QUELQUES NUITS

S _ É _ R _ A _ S _ É _ R _ A _

OBJECTIFS

AUGMENTER LA PROBABILITÉ DE SECOURS

- Signaler (contraste visuel ou sonore)
- Privilégier un emplacement pour être repéré

CONSERVER L'ÉNERGIE VITALE

- Stabiliser les blessures et maladies actuelles
- Maintenir la chaleur corporelle stable (ÉCART DU VENT, vêtements secs, feu et abri)
- Refaire le plein dès que possible (BOIRE, manger et DORMIR)
- Bouger lentement et le moins possible

MINIMISER LES RISQUES ENCOURUS

- Mort (éviter nage, grimpe, sauts, feu de forêt, zone d'avalanche, ours, etc.)
- Souffrances (éviter coupures, abrasions, ampoules, piqûres, etc.)
- Maladies (se préoccuper de l'hygiène, purifier l'eau, etc.)

PRÉSERVER LES ACQUIS

- «Dorloter» le matériel (éviter d'user, de mouiller, de briser, de brûler, etc.)
- Rationner les vivres et autres provisions
- Éviter la perte d'équipement (attacher l'essentiel)

«AMÉLIORER SON SORT, MÊME FACE À LA MORT!»



Objectifs :

Augmenter la probabilité de **SECOURS**
Conservé l'**ÉNERGIE** vitale
Minimiser les **RISQUES** encourus
Préserver les **ACQUIS**

ATTENTION!
Toujours agir en mesurant l'impact des actions sur les 4 objectifs à la fois.

En ordre d'importance :

PRÉSERVER LES ACQUIS Ne pas empirer la situation - ne pas agir avant d'établir un plan, attacher équipement essentiel;
BLOQUER LA PANIQUE STOP pour inventaire 1) possessions et transformations 2) ressources environnantes 3) compétences; diviser son être en deux - le parent rationnel qui oriente les actions de l'enfant qui gémit;
ATTIRER L'ATTENTION Sifflet; miroir; cône pour voix; fumée en jetant conifères dans le feu; SOS écrit dans un rectangle avec éléments contrastants sur neige, sable, ou foin; n'importe quel signal émis en groupe de trois;
ÉVITER BLESSURES Pas de mouvements brusques; «prendre le temps de ne pas s'enfermer»; utiliser hache à genoux; jamais de parties humaines devant lames; bouger bâton vertical devant visage pour éviter branches dans les yeux la nuit; protéger les mains (couvrir); fabriquer lunettes de soleil à fentes; observation des guêpes;
ÉVITER MALADIES Ne pas ingérer de champignons ou plantes inconnues; hygiène des mains, pieds et aine (laver et sécher souvent);
RÉDUIRE RISQUES Reconnaître dynamique des accidents : causées par la somme de petits incidents insignifiants; causes de mort : noyade (éviter eau et glace), avalanche (éviter pentes), chute d'une hauteur (éviter de grimper et sauter), chicot d'arbre sur tête (surveiller lorsque venteux); perte de contrôle du feu (en période sèche, s'installer près de l'eau); si secteur à ours, tenir nourriture éloignée de l'abri, chanter, si vu s'éloigner en reculant, si attaqué, hurler et se battre avec bâton ou roche; éviter souffrances mineures qui s'aggravent avec le temps (ampoules, égratignures etc.)
SE RÉCHAUFFER Se cacher du vent à tout prix; gros feu au début, petit par la suite; roches dans le feu pour accumuler chaleur; tasser le feu et s'installer sur sol chaud; enlever bottes pour réchauffer les pieds près du feu; faire sécher vêtements à côté du feu, pas au-dessus; l'hiver, creuser longue tranchée jusqu'au sol pour le feu ou faire multiples feux de surface sur lit de bois; sans feu, bourrer vêtements de matériaux secs; fabriquer une tuque; réagir avec urgence si picotement des pieds (feu instantané d'écorce de bouleau ou danse ou pieds sur ventre d'un ami ou changement de bas); fabriquer couverture en attachant rouleaux de matériaux secs côte à côte; feu en frottant du bois impossible si pas réussi au préalable;
SE RAFRAÎCHIR Attendre à l'ombre; mouiller chapeau ou vêtements; se couvrir suffisamment pour suer un bon coup et demeurer moite;
BOIRE En ordre : eau ou neige bouillie ; eau purifiée chimiquement (iode, chlore, charbon); eau de pluie (installer toile); neige sur bâton fondue près du feu en «slush»; eau qui coule; grand lac; petit lac; étang; rosée (imbiber tissu et tordre); marais; trou sale (vaut mieux que déshydratation);
COMBATTRE LA FATIGUE
Conservé l'énergie «Petit train va loin», bouger au «ralenti exagéré»; assis plutôt que debout, couché plutôt que assis; cueillir bois et matériaux en haut de la côte et les descendre; se tenir au chaud avec plus de vêtements ou près d'un feu plutôt qu'en bougeant;
Dormir autant que possible et dès que possible pour maintenir un jugement clair;
Lits De préférence un banc surélevé de bois ou de matériaux secs; si conifères seul choix, alors prendre branches de plus d'un mètre et les piquer en rangées avec courbes vers le haut et gros bouts vers les pieds
Abris Racines de conifères = corde, s'installer entre feu et mur derrière soi (roche ou pile de bûches pourries); concentrer les efforts sur un toit de seulement 1m carré mais efficace; sans feu fabriquer cocon fermé;
NUIT APPROCHE Amasser ressources au loin avant la noirceur; faire torches avec gomme de sapin ou écorce de bouleau roulée autour d'un bâton et attachée avec broche ou racines de conifères; allumer petits feux sur buttes pour lumière ici et là au besoin;
MANGER Baies sauvages connues; noisettes; racines de quenouilles; boire tisanes; lignes dormantes; collets au sol; collet sur perche; tire roche; arc; trappe; lichens noirs (tripe de roches); si peu de nourriture, l'utiliser comme Asterix utilise la potion magique - avant l'effort;
MOUSTIQUES Choisir endroit venteux; improviser capuchon et fouetter devant du visage avec une branche feuillue; contre maringouins, espace d'air entre peau et vêtements; contre mouches noires, fermer ouvertures des vêtements et chercher abri sombre;
FUMÉE INCOMMODANTE Se tenir bas, installer «cheminée» (tronc d'arbre) derrière feu; déplacer le feu à un endroit plus haut;
S'OCCUPER L'ESPRIT Sculpter (calendrier sur bâton de marche, totem, jeux...); écrire et dessiner un journal (écorce et tisons); planifier activités à effectuer lors du retour; s'efforcer à admirer la nature en dépit de la situation;
SE DÉPLACER
Transport d'objets Rien dans les mains (improviser ballot et collet de portage ou sac à dos ou travois);
Moyens de locomotion Fabrication de raquettes et radeaux est très complexe - à éviter à moins d'avoir pratiqué au préalable;

S'ORIENTER Pour marcher en ligne droite, faire alignement de trois points en regardant toujours derrière; pour marquer son chemin, placer de longs bouts de bois à l'horizontal à la hauteur des yeux; ou, se promener d'un «objet proéminent» à un autre en plaçant une flèche (3 bouts de bois par terre) vers le dernier tel objet.

À partir du point où on s'est perdu (bien marquer celui-ci), partir à la recherche de façon systématique en revenant au point perdu. Ainsi ce n'est qu'une question de quelques heures avant de se retrouver... et on ne s'enfoncé pas encore plus loin!

* Si perdu, marquer l'endroit, faire une étoile à partir du point de départ et toujours revenir à ce point

