

**game**

**tri**

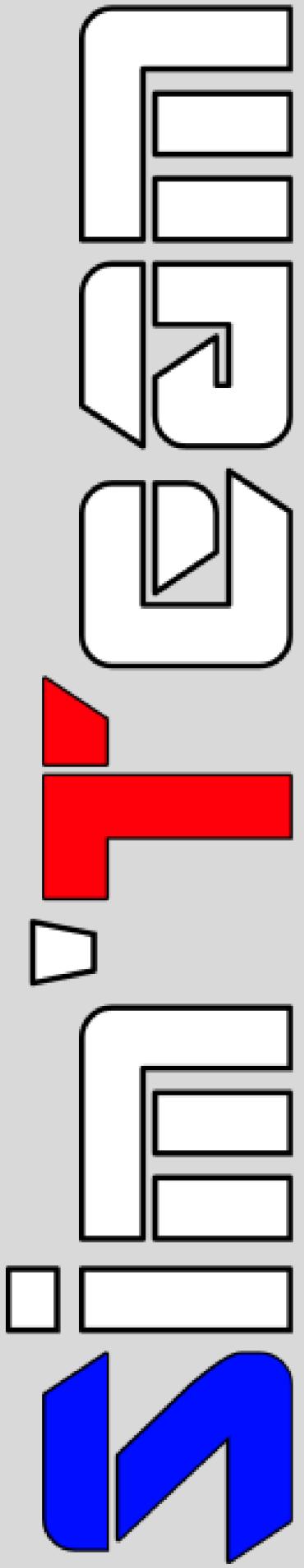
**Catá**

n  
-i  
at-i  
n

-i  
c-i  
-i

o  
so  
o

A  
s  
s



# Légende

## Peau:

P: Plaie

H: Plaie hémorragique

E: Ecchymose/Hématome

D: Déformation

B: Brûlure

## Airway/conscience:

N: Conscience normale

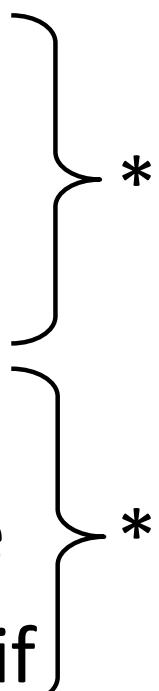
R: Réactif à la douleur ou confus

I: Inconscient

L: Airway Libre

O: Airway avec obstacle retirable

OO: Airway avec obstacle définitif



## Respiration:

**FR\***: Fréquence respiratoire

**C**: Cyanose

**MV**: Mouvement respiratoire

**Dys**: Dyspnée

## Circulation:

**TRC\***: Temps de recoloration cutanée

**PP**: Pouls présent

**FC\***: fréquence cardiaque

## Neurologie:

**DP x/x\***: Diamètre pupillaire

en mm D/G

**DM**: Déficit moteur

**S**: Crise épileptique

**Do**: Douleur

H 93

V

Sexe et âge

Etat du patient:

V: Valide

NV: Non valide

Les signes de la légende **avec \***  
sont indiqués systématiquement.

Les signes **sans \*** ne sont indiqués  
que si présents cliniquement.

La position du signe sur la sil-  
houette est localisatrice.

Douleur

EVA 0

Numéro de la  
carte

1

## **Exemple d'utilisation:**

### **Matériel nécessaire:**

1 jeu Cata Tri Game

1 maître du jeu

1 à 6 apprenants

### **Objectifs pédagogiques:**

- Principal : acquérir des capacités de triage de masse.
- Secondaires : organiser un point de regroupement des victimes (PRV), prioriser les soins de sauvetage, rester vigilant sur la sécurité.

### **Phase 1:**

Présenter les cartes et la légende.

Choisir un algorithme de triage que tout le monde devra utiliser et en rappeler les principes si besoin (ex : start ABC, MARCHE...)

Distribuer une carte à chaque apprenant.

Demander, à tour de rôle, de trier à voix haute en utilisant l'algorithme choisi. L'objec-

tif est que l'apprenant soit capable de ne regarder/chercher que les éléments qui concernent son algorithme.

Ex. carte 23 en utilisant le MARCHE:

M: Plaie hémorragique de jambe droite

A: Libre

R: Polypnée, mouvement respiratoire symétrique, pas de cyanose

C: Choc (TRC allongé, tachycardie), dévascularisation jambe droite

H: Pupille symétrique, conscient

E: Catégorisation UA

Recommencer jusqu'à ce que chaque joueur soit capable de trier une carte en 10s.

Vous êtes prêts pour la phase 2.

## **Phase 2:**

Vous allez simuler une catastrophe de grande ampleur. Choisissez les cartes que

vous allez utiliser (ex : toutes sauf les NRBC) puis expliquez la situation à vos apprenants :

*“Vous êtes l’équipe SMUR sur le dispositif préventif de secours de la Féria de Nîmes, la fête bat son plein. Soudain, vous entendez une détonation dans le centre-ville, des cris, des coups de feu et vous distinguez les flammes d’un incendie. Les forces de l’ordre déjà sur place sécurisent votre périmètre et vous êtes nommés en charge du PRV situé sur votre poste de secours. Les victimes affluent... À vous de trier les victimes...”*

Distribuer au milieu de la table 10 cartes victimes puis, 1 carte toutes les 5 secondes jusqu'à épuisement des cartes.

Simuler un appel du DSM pour avoir un décompte des victimes à mi-paquet et à la fin du paquet.

Le jeu se termine quand la dernière victime est triée.

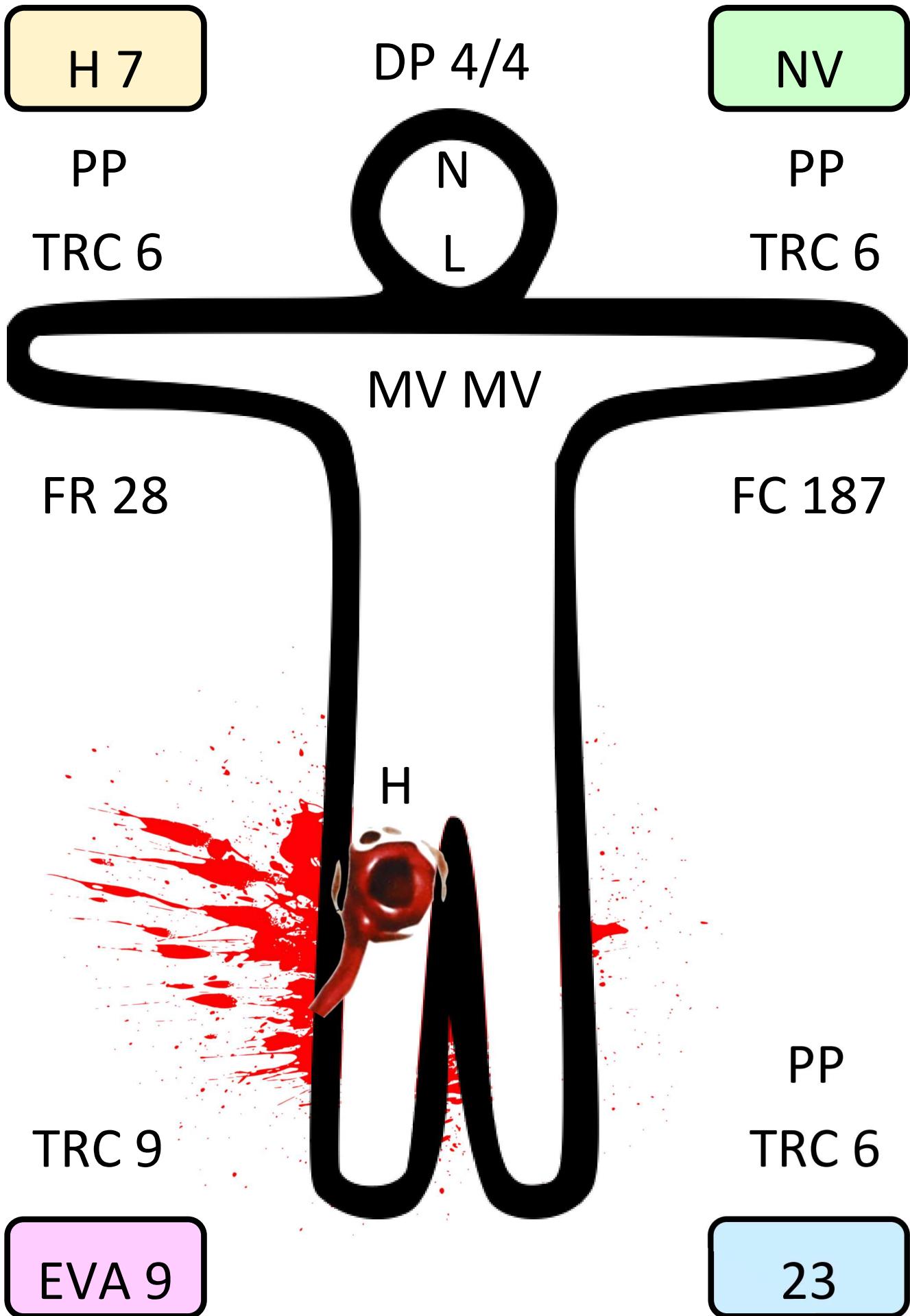
## Phase 3 :

Débriefing. Avec vos apprenants, analysez la partie pour dégager des axes d'amélioration, par exemple :

- Ne regarder que les éléments nécessaires au tri pour trier.
- Se répartir les rôles (leader, tri 1, tri 2, etc.).
- S'organiser spatialement pour ne pas se gêner/ne pas oublier de victime/faciliter le décompte.
- Discuter de la prise en charge des cartes spéciales (terroriste, sapeur-pompier, journaliste).

## Variantes :

Demander de rajouter la gestion des soins de sauvetage (garrot, exsufflation, PLS) et la priorisation, en demandant aux apprenants de les noter sur des post-it sur les cartes.  
Demander l'organisation du PRV en situation NRBC.



## Liste des cartes:

DCD:	1-6
Impliqués:	7-11
Terroriste:	12
UA Incendie:	13-17
UA Blast:	18-22
UA Plaie balistique:	23-27
UA NRBC:	28-32
UA Polytrauma:	32-42
UR:	43-52