

Module les déplacements et la vie de camp en groupe

Déplacement en groupe :

En cas d'effondrement, il sera difficile de se déplacer avec une voiture.



Vous l'aurez compris se déplacer lors d'un effondrement doit être réalisé de façon la plus furtive possible. Pour ce faire, passez en revue votre groupe et retirer tous les vêtements de couleur vives.



Si vous deviez vous déplacer en groupe, répartissez le groupe en petit groupe de 10 à 20 personnes maximum. Vous pouvez aussi constituer des groupes de 5 personnes. Plus vous serez nombreux à vous déplacer moins vous serez furtif. Donnez un point de ralliement à chaque groupe et équipez chaque groupe de radio de communication portable. Faites des tests de communication régulièrement.



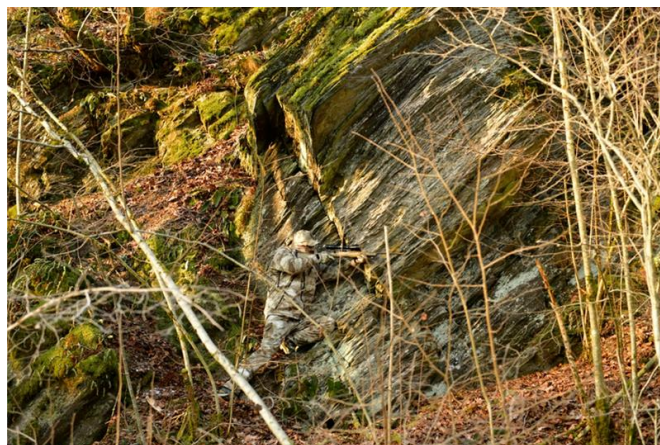
Dans vos déplacements ou votre campement, prenez en considération ce que l'armée utilise. Cela vous sera des plus utile pour votre survie.



le FFOMECBLOT : « **Fond, Forme, Ombre, Mouvement, Éclat, Couleur, Bruit, Lumière, Odeur, Traces** »

- **Fond** : il est primordial que ce qui doit être camouflé ne se détache pas du fond (un soldat kaki sur un mur blanc). Cela s'applique également avec un soldat se détachant de la ligne d'horizon (par exemple sur un sommet montagneux).
- **Forme** : l'un des buts du camouflage (qu'il s'agisse de la peinture des véhicules et des motifs des uniformes ou des maquillages des soldats) est de gommer les formes les plus visibles pour se fondre dans la nature.
- **Ombre** : l'ombre projetée accentue la forme. Pour être moins visible, il est plus indiqué de se situer dans un cône d'ombre.
- **Mouvement** : le mouvement est très visible. Les soldats ont ainsi pour consigne d'éviter les mouvements saccadés, beaucoup plus visibles que des gestes lents.
- **Éclat** : toute surface brillante ou réfléchissante (verre de montre, de jumelles, etc.), même petite, peut envoyer un éclat lumineux très visible.
- **Couleur** : bleu horizon, vert armée et autres couleurs des différents treillis militaires sont les couleurs les plus neutres et les plus communes dans la nature.
- **Bruit** : ne pas se faire entendre, et surtout ne pas parler, pour ne pas trahir sa présence. Idéalement, il faut profiter d'autres bruits opportuns (vent, oiseaux, circulation...) pour effectuer des actions relativement bruyantes.
- **Lumière** : c'est évidemment la chose la plus visible en pleine nuit, en rase campagne (même par nuit de pleine lune). De même que le bout d'une cigarette qui peut se voir à l'œil nu à près d'un kilomètre.
- **Odeur** : les engins militaires roulent au diesel, odeur difficile à rater en pleine nature, de même pour l'odeur de combustion de poudre. Dans le même ordre d'idées, les soldats sont invités à se soulager dans les feuillées et pas ailleurs.
- **Traces** : restes de rations, besoins, bidons et douilles vides... De telles traces peuvent renseigner sur l'importance et le type des effectifs qui les ont laissées, il convient de les faire disparaître ou de les minimiser au maximum (la poussière soulevée par des véhicules en mouvement peut se voir de très loin).

Les moyens techniques et l'aguerrissement au combat ayant évolué le FFOMECBLOT s'est adapté pour passer de 10 à 16 points se transformant en FOMECBLOT A : « **Fond, Forme, Fumée, Ombre, Mouvement, Masque, Éclat, Couleur, Bruit, Lumière, Laser, Odeur, Traces, Texture, Thermie, Animaux** »



Point de ralliement et vie de camp en groupe :

Fixer vous un point de ralliement isolé. En hauteur avec une vue dégagée et à proximité d'un point d'eau serait l'idéal. Mais en mode effondrement on fait ce que l'on peut selon l'environnement et la destination choisis.

La vie en groupe et la vie de camp :

Dans notre exemple nous allons considérer être dans un groupe de 10 personnes.

En cas d'effondrement la vie de groupe ne sera pas évidente étant donné que chaque personne n'appréciera pas l'effondrement de la même façon. Chacun aura son histoire, son stress, ses émotions et ses difficultés à appréhender la situation.

C'est donc à vous de gérer la situation par rapport aux personnes qui vont constituer votre groupe. Pour se faire éviter un maximum d'apporter un rôle hiérarchique et ne donner jamais d'ordre. Ne soyez pas considéré comme chef au sein du groupe. Mais soyez la personne sûre d'elle et soumettez uniquement des conseils, des idées et faites des propositions d'activités adaptées à chacun. Si une personne ou des personnes refusent de réaliser la ou les tâches que vous lui avez demandées de réaliser, ne rentrer pas en conflit. Sachez qu'il existe en psychologie 3 types de conflits selon les personnes et chaque type se gère d'une façon différente :



L'enfant : la personne est considérée comme un enfant selon ses réflexions.

Pour gérer une personne enfant, il faut lui expliquer les choses, l'accompagner, le rassurer, lui montrer qu'il n'est pas seul et lui apprendre des choses simples à réaliser.

L'ado : l'ado est réfractaire à toute forme de hiérarchie et ses propos sont souvent : je n'ai pas besoin de vous, je m'en sortirais tout seul ! pourquoi tu me donnes des ordres ? tu es qui toi ?

Pour gérer la situation, la meilleure solution est l'écoute et de lui donner des tâches à responsabilité. Une personne considérée comme un ado de par ses propos a besoin de se sentir utile, d'être mis en valeur et qu'on lui fasse confiance. Orienté le vers une activité utile, il se mettra en valeur.

L'adulte : Une personne considérée comme adulte montrera son désaccord en posant des questions. Posé, il restera calme et se montera ouvert à des explications.

C'est la situation la plus simple à gérer, expliquer le pourquoi ! pourquoi réaliser cette activité, plus qu'une autre. Le but final. En règle générale, ces personnes sont réceptives et apportent un véritable plus dans un groupe.

Dans tous les conflits, la solution est de ne jamais hausser le ton. Restez calme et faites preuve de psychologie. En cas de refus : Poser lui la question « qu'aimerais tu faire comme activité pour le camp ? » « Je te comprend, que ferais tu à ma place ? » mettez toujours la personne qui refuse d'accomplir une tâche en premier plan avec ses propres idées et propositions, argumenter et expliquer les vôtres, sans qu'elles ne soient perçues comme un ordre, mais comme une obligation.

En cas d'effondrement, le stress de la situation sera très important. Il est donc important de donner une

activité à chacun, afin d'éviter que les personnes se posent des questions et qu'ils tombent dans le stress, le chagrin etc...



La vie de camp en groupe :



Chacun a donc une activité et tout va pour le mieux !!! Mais en cas d'effondrement le danger est partout, les pillards, les groupes adverses qui peuvent être soit coopératifs, soit hostiles, une armée ennemie etc....

Privilégier toujours le pire, prenez toujours un moment de réflexion, voir organiser un conseil avant même de prendre une décision. Rester toujours sur vos gardes. Les escrocs ont une multitude de facettes pour arriver à leurs fins.

Réaliser des tours de garde de 2 heures Maximum avec des personnes de confiance.

Lorsqu'une personne doit quitter le camp (pour aller chercher du bois par exemple) indiquer lui d'y aller à deux et de rester à portée de voix.

Si vous devez faire une sortie exploration ou partir chasser : envoyer uniquement 3 personnes maximum pour la réaliser équipées d'un radioamateur portable et effectuer des tests de réception régulier.

Si votre groupe est équipé d'un drone, vous pourrez l'utiliser pour explorez les lieux autour de votre camp, mais attention que votre drone ne se fasse pas repérer. Car des personnes peuvent voir dans quelle direction il s'est posé et indiquera ainsi votre position.

Si une personne vient à votre rencontre : mettez cette personne en quarantaine, même une mère de famille

avec un enfant. (Nous sommes en mode SURVIE alors mettez de côté vos sentiments) questionnez là !!! demandez-lui de vous raconter son histoire. S'il y a un enfant, s'éparer les tout en rassurant la personne !!! et posez les mêmes questions à l'enfant et comparer les versions. Ne la laissez pas rentrer dans votre camp, elle peut être venue pour voir votre installation et voir comment vous êtes organisés.

Si un groupe vient à votre rencontre : parlementer uniquement avec une ou deux personnes du groupe, ne les laisser pas rentrer dans votre camp (Pour les mêmes raisons citées au-dessus). Ayez toujours à l'esprit que la position de votre camp est maintenant repérée et ce peu importe le résultat que vous ayez eu !!!

Si une personne ayant été cherchée du bois par exemple appelle à l'aide suite à un accident ou autre !!! posez-vous la question « pourquoi la 2^e personne n'est pas venue vous alerter » ! envoyer un maximum de 3 personnes sur place pour voir ce qu'il se passe et mettez votre camp en alerte. Il est possible que ce soit un guet-apens.

Privilégier les feux à la nuit tombée ou juste avant que le soleil se lève afin de masquer au mieux votre position.

Eviter un maximum les bruits et les cris ou des paroles fortes. Dans les bois, même en journée, les bruits s'entendent à de très grande distance et encore plus la nuit.

Si votre camp est amené à rester plusieurs jours (ou plus) au même endroit, effectuez des pièges d'alertes autour de celui-ci. (Voir le module piège)

Réaliser des points de repli et organiser votre camp de façon à pouvoir vous défendre dans telle ou telle situation. Ne conserver pas tous vos équipements au même endroit (nourriture, arme, outil).

Vous l'aurez compris la règle d'or est : de ne jamais quitter le camp seul, ne jamais faire confiance à un groupe ou une personne qui viendrait à votre rencontre et d'éviter un maximum les bruits et la fumée.



