



# KIT D'EXERCICE DE CRISE

## GUIDE D'UTILISATION

---

### Notice

Le kit d'exercice de crise est élaboré spécifiquement pour les collectivités souhaitant réaliser un exercice visant à opérationnaliser leur plan communal de sauvegarde (PCS). L'organisation d'exercices de crise s'inscrit dans une démarche d'amélioration continue. Ce kit peut également être utilisé par des entreprises ou tout autre type de structure souhaitant disposer d'une trame visant à préparer un exercice tests pour leurs plans de gestion de crise.

L'ensemble de ce kit constitue un parcours permettant de préparer un exercice de crise, de rédiger le scénario, de l'animer et de produire le retour d'expérience. Il est complété par un article dédié à la méthodologie de l'organisation de ce type d'exercice.

### Vous voulez en savoir plus ?

Allez plus loin dans votre démarche de préparation à la gestion de crise et consultez la plateforme collaborative [episeine.fr](https://episeine.fr) pour en savoir plus sur les plans communaux de sauvegarde, découvrir des outils et vous inscrire à des formations.

## Concevoir et animer l'exercice

### ► Livret animateur

Ce livret permet de cadrer l'exercice : ses objectifs, ses modalités d'organisation, les participants et les premiers éléments de synopsis. Il recense le matériel utilisé, les différents rôles endossés par les participants. Enfin, il est complété par un chronogramme détaillant le scénario de l'exercice de crise.

Ce document sert de base pour l'organisateur de l'exercice est utilisé par les animateurs

### ► Livret joueur

Le livret joueur constitue une version synthétique du livret animateur. Il comprend notamment les éléments de contexte et de cadrage ainsi que les modalités d'animation. Il permet aux joueurs d'avoir les informations de base pour commencer à jouer.

## Jouer

### ► Trame de point de situation

La trame de point de situation est destinée aux joueurs afin de leur permettre de structurer leurs points de situation. Cette trame leur permet de se former à l'utilisation d'un outil essentiel permettant de communiquer des informations formalisées aux partenaires ou aux autorités.

### ► Main-courante

Cette main-courante constitue un outil optionnel mis à la disposition des joueurs. Il permet notamment, si cela est nécessaire, de pallier à l'absence de main-courante pouvant exister dans le plan communal de sauvegarde. La main-courante permet de suivre le déroulement de l'exercice afin de faciliter la prise de décision.

## Observer et débrief

### ► Livret observateur

Cette trame d'observation permet de faciliter la mission des observateurs de l'exercice. Elle reprend notamment les objectifs définis en amont et cible l'observation d'actions et de comportements spécifiques. Elle est particulièrement utile pour standardiser l'observation et guider les observateurs novices pouvant participer à l'organisation de l'exercice.

### ► Questionnaire de retour d'expérience (RETEX)

Ce questionnaire est généralement utilisé directement à l'issue de l'exercice, avant même l'organisation d'un retour d'expérience à chaud. Il permet aux joueurs de formaliser leur ressenti sur des points spécifiques. Son intérêt est d'être anonyme et de laisser les joueurs s'exprimer librement, sans être influencés ou biaisés par le tour de table réalisé à chaud.

### ► Trame de retour d'expérience (RETEX)

Cette trame permet à l'organisateur de l'exercice de formuler plus facilement le retour d'expérience de l'exercice. Il s'appuie sur les observations réalisées au cours de l'exercice, les questionnaires de RETEX ainsi que sur ce qui s'est dit lors des retours d'expérience à chaud et à froid. Le RETEX cible les objectifs définis en amont afin d'identifier d'éventuelles points forts et des dysfonctionnements nécessitant d'être corrigés. Il constitue la réelle plus-value de l'exercice.