

BIENTÔT LES CAMPS - SANS ACCIDENT

UN JEU PROPOSÉ PAR LA CROIX-ROUGE JEUNESSE



Introduction

Bientôt les camps - sans accident est un outil produit par la Croix-Rouge Jeunesse de Belgique à destination des mouvements de jeunesse.

Il s'agit d'un jeu qui t'est destiné à toi, animateur·trice d'un mouvement de jeunesse. D'une durée de 2 à 3 heures (parfois un peu plus, en fonction de ton envie d'approfondir l'une ou l'autre chose), les informations données dans ce jeu sont validées par la Croix-Rouge Jeunesse. Ce jeu te permet d'acquérir une base de savoirs en matière de prévention et premiers soins afin de le retransmettre aux enfants que tu animes, qu'ils soient louveteau·ettes, lutins, patronné·es ou faucons rouges. Grâce à cet outil, animateur·trices et animé·es se voient offrir la possibilité de découvrir les différents types de dangers rencontrés lors d'un camp et seront sensibilisé·es aux premiers soins à apporter en cas d'accident.

Cette animation « clé sur porte » te permet de transmettre certains savoirs sur les premiers soins de manière ludique, tout en t'assurant que le contenu soit correct et adapté aux enfants. Néanmoins, pour que tu sois formé·e de manière plus complète aux premiers soins, la Croix-Rouge te conseille fortement de passer un brevet européen de premiers soins (BEPS), afin d'avoir l'approche la plus complète possible de la gestion des soins d'urgence.

Il est possible de trouver les informations concernant le BEPS ici <http://formations.croix-rouge.be> ou dans une maison Croix-Rouge proche du lieu où se passent les activités de ton mouvement.

De la même manière, la Croix-Rouge Jeunesse a créé un « **carnet réflexes** » à destination de l'accueil temps libre. Ce compagnon indispensable des trousse de secours permet de trouver le plus rapidement possible les gestes à avoir en cas d'accident avec des enfants.

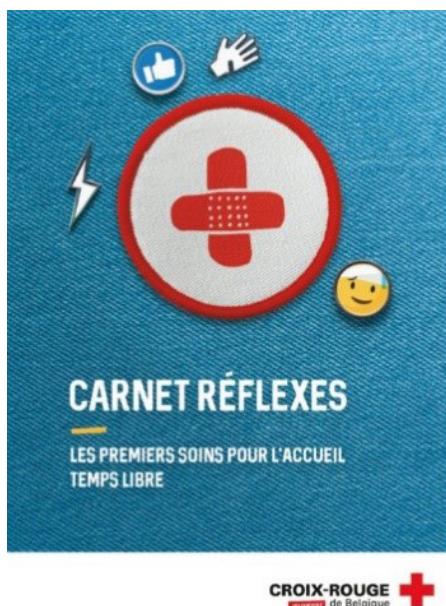


TABLE DES MATIERES

 Règles d'intervention	Observer. Réfléchir. Agir. Surveiller	1
	Numéros utiles	2
	Appel des secours	3
	Signes alarmants	4
	Évaluer l'état de conscience de la victime	5
 Personne inconsciente	Qui respire	6
	Qui ne respire pas	7
 Détréss respiratoire	Étouffement	8
	Asthme	9
	Hyperventilation	10
 Sang	Hémorragie externe	11
	Saignement de nez spontané	12
	Plaie simple: coupure superficielle, éraflure	13
	Plaie grave	14

Ce carnet est parfois disponible au sein de ta fédération ou peut être commandé via le site de la Croix-Rouge Jeunesse.

CROIX-ROUGE 
JEUNESSE de Belgique

Le jeu aborde également la notion de sécurité à pied. Il s'est inspiré d'autres outils qui peuvent être téléchargés :

- L'agence wallonne pour la sécurité routière a édité un guide « **Marcher en groupe : guide pour les animateurs** » (téléchargeable gratuitement) qui donne de nombreux conseils pratiques pour faire circuler un groupe d'enfants dans la plus grande sécurité possible.

- Le service public mobilité a également édité une revue « **Une sortie à pied avec mes élèves** » (téléchargeable gratuitement) adaptée aux sorties scolaires, mais reprenant les mêmes règles.

Ces deux outils peuvent également être utilisés dans le cadre d'une sensibilisation à part entière sur les règles de sécurité lors des déplacements (Grand jeu, sorties, hike...).



Bientôt les camps © 2021 by Croix-Rouge Jeunesse ASBL est licencié CC BY-NC-ND 4.0

Présentation de l'outil

L'outil se présente de la manière suivante :

La première partie reprend les supports théoriques nécessaires pour animer et répondre aux questions des enfants. En tant qu'animateur·trice, nous te conseillons de prendre le temps de découvrir ces notions et de te les approprier.

La seconde partie présente le déroulement du jeu à réaliser avec les enfants. Tu y trouveras les règles du jeu, les fiches « Lieux-dits » et les supports à imprimer te permettant d'avoir « en main » le déroulement du jeu avec ses règles.

Tu peux évidemment garder avec toi la partie théorique lorsque tu animes le jeu. Si tu sens que tu as acquis les différentes connaissances, ce ne sera alors plus nécessaire.

Les objectifs de l'outil :

L'animateur·rice et l'animé·e prendront conscience de l'importance pour l'enfant de se référer à l'adulte (l'animateur·trice) et pourront passer un appel 112.

L'animateur·rice et l'animé·e prendront conscience de l'importance de la sécurité.

L'animateur·rice et l'animé·e auront acquis une série de connaissances sur les soins de base liés aux accidents fréquents durant les camps.

L'animateur·rice et l'animé·e auront compris l'importance d'avoir une bouteille d'eau avec eux·elles dans leurs déplacements.



Première partie

Repères théoriques



A savoir avant d'animer

Cette première partie vise à te donner la base de savoir en matière de premiers soins. Cela te sera utile :

- Pour réagir face à des traumatismes légers lors du camp ;
- Pour transmettre à tes animé-es des savoirs validés par la Croix-Rouge.

Nous avons voulu les transmettre de manière simple et facile à acquérir.

Il est certain que ces savoirs ne remplacent pas une formation en premiers soins, mais ils ont pour objectif de te donner les outils pour pouvoir animer les enfants dont tu t'occupes en ayant une base théorique suffisante.

Les animé-es ont parfois des questions pointues sur les premiers soins. Si tu ne connais pas la réponse, n'hésite pas à dire « je ne sais pas » ou « je vais me renseigner » Il est toujours préférable de reconnaître qu'on ne sait pas tout plutôt que de communiquer une information fautive, surtout en matière de santé.

Si tu as des questions, tu peux bien évidemment les transmettre à la Croix-Rouge Jeunesse :

pedagogie.crj@croix-rouge.be

Savoirs théoriques sur l'hydratation

Tu auras besoin de ce savoir théorique car le fil rouge du jeu est de remplir sa bouteille.

S'hydrater convenablement est indispensable à la santé. Cela permet de :

- Réguler sa température corporelle
- Eliminer les substances toxiques du corps (par les reins et donc par l'urine)
- Digérer la nourriture
- Aider au fonctionnement des organes
- Produire les fluides corporels nécessaires, comme les larmes et la salive

Les aliments fournissent en moyenne 1 litre d'eau par jour, qu'il convient donc de compléter par un apport en liquide (de préférence de l'eau) adapté.

Ne pas boire suffisamment peut provoquer une déshydratation.

Les enfants sont plus exposés que les adultes aux risques de déshydratation car leur volume corporel est moindre. Lors des camps, la chaleur de l'été augmente la transpiration et les animé·es peuvent se déshydrater plus vite. De la même manière, si une épidémie de gastro-entérite se manifeste, les animé·es risquent de perdre plus de liquide en raison de diarrhées ou de vomissements.

Pour éviter la déshydratation, il est bon de stimuler les enfants à boire régulièrement de l'eau. Pour cela, l'animateur·rice peut :

- Encourager les enfants à boire (même en petites quantités) de nombreuses fois au cours de la journée
- Proposer à boire plus souvent quand il fait chaud, même si on n'a pas soif. La soif est un signe tardif de déshydratation
- Toujours rappeler aux animé·es d'emporter une gourde pleine lors des jeux

De plus, l'eau emportée pourra être utile pour soigner un petit bobo lorsqu'on n'a pas accès à l'eau courante

Savoirs théoriques liés au lieu-dit «Camp»

ORAS et appel 112

ORAS correspond aux initiales de :

Observer
Réfléchir
Agir
Surveiller

Il est indispensable d'apprendre à l'enfant à respecter ces quatre phases lors d'un accident.

OBSERVER : L'animé·e apprend à **observer une situation dans son ensemble plutôt que de se focaliser directement et uniquement sur la victime.**

Cela permet ainsi de repérer, par exemple, que la personne blessée a glissé sur une plaque de gel et d'éviter d'y glisser soi-même en allant l'aider ou de remarquer qu'il y a une deuxième personne blessée un peu plus loin.

REFLECHIR : Avant d'agir, il est important de se poser deux questions :

Est-ce que je suis en sécurité ? N'y a-t-il pas un risque d'accident ? Une voiture qui passe, un feu de camp tout près sur lequel l'animé et/ou sa victime pourrait se brûler...

Est-ce que quelqu'un peut m'aider ? L'animé·e, d'aussi bonne volonté soit-il·elle, reste un enfant. Il est nécessaire de prendre conscience que l'intervention d'un·e adulte, si elle est possible, est la meilleure solution, et qu'il faut appeler à l'aide. C'est important de le rappeler car certains enfants se prennent parfois vite pour des héros et surestiment leurs capacités.

AGIR : Que puis-je faire en tant qu'enfant ? Certaines actions peuvent être mises en place en suivant un ordre de priorité. En tout premier lieu, **il faut veiller à la sécurité, en commençant par la sienne** (comme dans l'exemple de la plaque de gel où il serait dommage que le petit secouriste glisse à son tour).

Certains gestes de soins sont possibles et vont être présentés dans les activités, tout comme le fait de vérifier l'état de la victime.

L'enfant a la possibilité d'appeler à l'aide. On peut lui rappeler que s'il se sent impuissant face à une situation, il doit se faire aider.

SURVEILLER Lorsque l'enfant a appelé à l'aide et effectué les soins qu'il jugeait nécessaires ou qu'il avait la capacité de faire, **il est important de rester à côté de la victime et de continuer à la surveiller.** Si l'état de celle-ci évolue, on pourra rappeler les secours pour les en informer.

Le 112 est le numéro de téléphone d'urgence qui est valable en Europe. C'est un numéro de téléphone gratuit pour joindre les ambulances, les pompiers et la police.

En moyenne, en moins de 10 secondes, on reçoit une réponse.

On peut appeler le 112 même si on n'a plus de crédit ou si on ne connaît pas le code du téléphone utilisé (si c'est le téléphone de la victime par exemple).

Les informations à transmettre au 112 sont les suivantes :

Je me présente

Où ? : L'adresse précise (avec l'étage par exemple), sachant qu'il est toujours préférable d'envoyer quelqu'un attendre les secours à la porte.

Qui ? : Nom de la personne qui appelle

Quoi ? : Type d'accident, nombre de victimes, état de la ou des victime(s)



Il est important de préciser aux enfants que les blagues téléphoniques risquent d'empêcher un réel appel d'urgence et sont à proscrire.

Informations nécessaires pour toi, animateur-ric(e) (en cas de questions des enfants, mais à ne pas aborder dans l'animation si ce n'est pas nécessaire pour ne pas complexifier)

Autres numéros utiles :

103 : Ecoute enfants

070/245.245 : Centre Antipoison

Savoirs théoriques liés au lieu-dit «Prairie»

Les hématomes et les traumatismes

L'hématome

C'est un saignement qui se forme sous la peau. Généralement sans gravité, il guérit en quelques jours, passe par différentes couleurs (mauve, bleu, vert,...) et est parfois accompagné d'une bosse. La couleur bleutée est due au fait que la peau filtre la couleur du sang

Réflexes à avoir :

Mettre du froid (cold pack) pour diminuer le gonflement, mais toujours en protégeant la peau avec un tissu (foulard par exemple) et en le laissant 20 minutes maximum (pour éviter de brûler la peau à cause du froid.)

Conseils :

On peut utiliser une canette, un surgelé, des glaçons, mais toujours en emballant ceux-ci avant le contact avec la peau.

Entorses et fractures

Une fracture est une rupture ou une cassure de l'os.
Une entorse est une lésion d'une articulation dont les ligaments ont été déchirés ou étirés.

On suspecte une fracture ou une entorse en cas de :

- Douleur
- Difficulté à bouger
- Gonflement
- Déformation

Réflexes à avoir :

Ne jamais mobiliser (bouger) la victime.

Proposer à la victime de se mettre dans la position qui lui fait le moins mal.

Mettre du froid (cold pack) sur la zone blessée, mais en utilisant un tissu et pendant un maximum de 20 minutes si la victime le supporte.

Informations pour toi, animateur·rice *(en cas de questions des enfants, mais à ne pas aborder dans l'animation si ce n'est pas nécessaire pour ne pas complexifier)*

Un hématome au niveau de la tête doit être surveillé avec attention car une secousse du cerveau est ce qu'on appelle une commotion cérébrale. Elle se traduit notamment par des vomissements, étourdissement, une perte de connaissance... et nécessite d'aller immédiatement aux urgences.

Si on suspecte une fracture au niveau du cou ou du dos, l'immobilité doit être absolue et il est vital d'appeler le 112 (risque de lésions au niveau de la moëlle épinière qui peuvent entraîner une paralysie).

Savoirs théoriques liés au lieu-dit «Route»

Les déplacements en sécurité

Les piétons sont les usagers de la route les plus fragiles.

Il est évidemment important de ne pas stresser les enfants en insistant trop sur les accidents. En revanche, en tant qu'animateur·rice, il faut rester conscient des dangers et rappeler aux enfants que la prévention est toujours la meilleure stratégie face au risque.

Il est utile de savoir que la moitié des accidents entre un piéton et un véhicule a lieu à cause d'une erreur du piéton.

Les dangers sont nombreux :

- Dans les villes, beaucoup de trottoirs sont abîmés, encombrés ou trop petits
- En dehors des villes, beaucoup de rues et de routes n'ont pas de trottoir du tout
- La visibilité peut être mauvaise à cause de travaux, de véhicules mal garés...
- Les piéton·nes prennent des risques quand ils·elles traversent la rue
- Les piéton·nes et les conducteur·rices ont des comportements dangereux quand ils·elles sont fatigué·es, énervé·es, distrait·es par leur téléphone, leurs écouteurs, ou sous l'influence de l'alcool, de la drogue et de certains médicaments
- Les piéton·nes sont presque invisibles quand il fait sombre et quand il fait nuit s'ils·elles ne portent pas de vêtements réfléchissants

Il existe une série de règles pour circuler :

- Les piéton·nes ne peuvent jamais marcher sur les routes réservées uniquement aux voitures (voies rapides, autoroutes et sur les voies des trains). Les enfants qui se déplacent parfois en équipe sans adulte doivent le savoir
- Les piéton·nes doivent être bien visibles, surtout quand il fait noir
- Les piéton·nes doivent obligatoirement utiliser les trottoirs (quand il y en a)

Ceux-ci sont signalés par le signal D9 ou D10



D9



D10

- En cas d'absence trottoir ou d'accotement, les piéton·nes doivent marcher au bord de la route, du côté gauche de la route et en file (le fait d'être à gauche permet de voir arriver un véhicule devant soi)
- Les grands groupes menés par un·e animateur·rice peuvent marcher sur la chaussée, mais dans ce cas-là, ils marchent à droite (comme un véhicule). Il est important de garder le groupe rassemblé (donner la main...)
- Sur les pistes cyclables, les piéton·nes doivent laisser la priorité aux vélos et aux mobylettes.
- Les piéton·nes doivent toujours laisser la priorité aux trains et aux trams.

Pour sortir, lorsqu'il fait noir, il faut mettre un gilet, un bracelet réfléchissant ainsi que des lumières..

Informations pour toi, animateur·rice (en cas de questions des enfants, mais à ne pas aborder dans l'animation si ce n'est pas nécessaire pour ne pas complexifier)

L'animateur·rice ne doit jamais oublier que les enfants peuvent être facilement distraits et que, pris dans l'enthousiasme d'un jeu, ils peuvent oublier de faire attention à d'autres dangers. Il ne faut donc jamais hésiter à faire les trajets avec les enfants en insistant sur les précautions à prendre.

De la même manière, si un jeu peut se dérouler indifféremment le long d'une route ou dans la prairie, il est toujours préférable de choisir l'endroit où il y aura le moins de circulation.

En raison de sa petite taille, l'enfant peut se trouver dissimulé aux yeux des usagers de la route par des véhicules en stationnement. En outre, l'enfant ne dispose pas du même champ visuel que l'adulte, ni ne possède la même conscience de son environnement (difficulté à évaluer les distances, à distinguer la vitesse des véhicules, incapacité à identifier les signaux sonores du danger, etc.)

Savoirs théoriques liés au lieu-dit «Bois»

Soin des plaies simples

Les plaies simples peuvent être soignées lors du camp ou des activités. Il est important de faire la différence avec une plaie grave qui nécessite d'être vue par un médecin.

Plaie simple

Petite plaie superficielle qui saigne peu.

Réflexes à avoir :

- Rincer la plaie à l'eau potable
- Couvrir la plaie avec du matériel stérile (pansement, compresse)
- Changer le pansement tous les jours et surveiller l'évolution de la plaie

Plaie grave

Si la plaie a un des critères suivants, elle sera considérée comme grave (ou complexe) et nécessitera d'être vue par un médecin :

- **Plaie profonde**
- **Plaie étendue**
- **Présence de souillures incrustées qui ne partent pas sous l'eau** (ex : les petits cailloux qui restent dans la plaie vont donner lieu à coup sûr à une infection)
- **Hémorragie** (saignement abondant)
- **Blessure causée par un animal** ou une morsure humaine (infection liée aux bactéries).
- **Plaie située en zone sensible** (visage, région génitale ou près d'un orifice)

Conseils :

Il faut consulter un médecin si :

- La plaie continue à saigner
- La plaie gonfle, reste douloureuse et chaude (qu'il y ait ou non du pus) ou si la peau devient rouge tout autour
- La victime n'est pas en ordre de vaccination contre le tétanos
- La plaie a été causée par un animal



Réflexes à avoir :

- Couvrir la plaie avec du matériel stérile (pansement, compresse) ou, à défaut, avec un tissu propre.
- Appeler le 112 ou consulter un médecin



Conseils :

Si on hésite, qu'on ne sait pas si une plaie est simple ou grave, il vaut mieux choisir d'aller voir le médecin;

Informations pour toi, animateur·rice (en cas de questions des enfants, mais à ne pas aborder dans l'animation si ce n'est pas nécessaire pour ne pas complexifier)

Tétanos :

Le vaccin du tétanos demande un rappel tous les 10 ans.

Plaie grave avec hémorragie :

Le corps contient une quantité de sang limitée :

3 à 4 litres pour un enfant.

5 à 6 litres pour un adulte.

En cas de plaie profonde, il peut y avoir une hémorragie (un écoulement de sang important). Lorsqu'une personne perd plus de 15% de son sang (environ ½ litre), sa vie est en danger. Il faut donc stopper l'hémorragie le plus rapidement possible.

Réflexes à avoir :

Effectuer une compression sur la plaie avec tes mains protégées par des gants ou un tissu propre.

Allonger la victime.

Appeler le 112 et maintenir la compression jusqu'à l'arrivée des secours.

Conseils :

En cas de membre sectionné, l'enfermer dans un sachet plastique à plonger dans un bac rempli d'eau et de glaçons.

En cas de corps étranger enfoncé dans la plaie (couteau, morceau de verre), il ne faut surtout pas l'enlever pour éviter une hémorragie, mais stabiliser le membre et appeler le 112.

Savoirs théoriques liés au lieu-dit «Feu de camp»

Soin des brûlures

En fonction de la nature de la source et du temps d'exposition, il y a différents types de gravité de la brûlure :

Une brûlure est grave si elle remplit au moins un de ces critères.

- **Profondeur** : cloque et/ou aspect sec, plissé, noir ou blanc
- **Etendue** : la rougeur est 5 fois plus grande que la main de la victime, située sur une zone sensible
- Origine chimique, électrique ou due à la vapeur à haute pression
- Un tissu ou un bijou colle à la peau
- La victime est un enfant de moins de 5 ans ou une personne de plus de 60 ans

Le réflexe :

- **Mettre sous l'eau (cooling) la partie brûlée le plus rapidement possible**
- **Le cooling doit durer +/- 20 min avec l'eau à +/- 20°C (ni chaud, ni froid)**
- **Ne pas faire couler le jet directement sur la brûlure mais en amont de celle-ci**
- **Appeler le 112 s'il s'agit d'une brûlure grave**

Remarque:

Une brûlure peut être liée à un frottement (apparition de cloques au pied par exemple).
Si une cloque apparaît il ne faut surtout pas la percer car la peau va protéger d'une éventuelle infection.
Si la cloque perce d'elle-même, il faut la soigner comme une plaie simple.

Deuxième partie

Le jeu

Introduction



Règles du jeu



Type de jeu

Jeu de plateau coopératif à réaliser en journée ou en veillée.
(Tu peux adapter le jeu en fonction de tes envies/ta créativité en jeu de piste, ou en jeu d'étoile...
Sens-toi libre de faire au mieux en fonction de la réalité qui est la tienne).
Tu peux télécharger et imprimer le plateau de jeu en annexe



Timing

2 à 3 heures.



Tranche d'âge visée

De 8 à 12 ans.



Nombre de joueurs

De 6 à 20 joueurs. En fonction du nombre d'animateurs disponibles, il est possible de faire jouer plusieurs groupes de maximum 6 enfants en même temps.



Lieu de l'animation

Intérieur ou extérieur.



But du jeu

- Constituer une trousse de secours avec les « indispensables » pour pouvoir partir au camp. (Jeu coopératif)
- Être la première équipe à remplir sa bouteille d'eau (Partie compétitive pour stimuler les enfants.)



Matériel

Le matériel à découper, présenté en annexe de l'introduction et de chaque fiche « lieu-dit » (tu peux le plastifier si tu désires réutiliser le jeu l'année suivante) ou en location gratuite auprès de ta Fédération.

- Un dé
- Trousse(s) de secours avec :
- GSM (factice)
- Couverture de survie (facilement trouvable en pharmacie)
- Cold pack (facilement trouvable en pharmacie)
- Crème solaire
- Compresses (facilement trouvable en pharmacie)
- Sparadraps (facilement trouvable en pharmacie)
- Triangle (facilement trouvable en pharmacie)
- Gants jetables
- Gel hydroalcoolique
- Une bouteille d'eau vide par équipe et le même nombre de bouteilles pleines pour remplir les bouteilles de chaque équipe.
- Gilet phosphorescent
- Papier, panneaux, Bics, gros marqueurs.
- Faux sang (disponible au moment d'Halloween, dans les magasins de déguisements ou en ligne)
- Grimage rouge et bleu
- Un ballon

Déroulement de l'activité

Le mode de jeu est à ton choix. Le jeu peut se faire sous forme de jeu de plateau (lors d'une veillée ou en journée), mais tu peux l'adapter en forme de jeu en étoile ou encore en jeu de piste... tout cela est fonction du nombre d'enfants et d'animateur-rices, de la météo mais aussi de tes envies et de ta créativité.

Nous présentons ici le jeu **sous forme de plateau**. Le plateau à imprimer se trouve en annexe ou tu peux le commander gratuitement à l'adresse : pedagogie.crj@croix-rouge.be.

Les enfants sont répartis en **équipes** et vont devoir se déplacer dans les cinq cases « **lieux-dits** » que l'on fréquente au camp : camp, prairie, route, bois, feu de camp. Les équipes lancent le dé à tour de rôle et réalisent l'épreuve correspondant à la case sur laquelle elles sont arrêtées.

A chaque lieu-dit, les enfants doivent réaliser une épreuve ou mise en situation afin de gagner les éléments de la trousse de secours commune à tout le groupe (jeu de coopération).

Pour relier deux lieux-dits, les enfants passeront par des **cases « cailloux »** où ils seront amenés à répondre à des questions ou réaliser des petits défis.

Les cases « lieux-dits » :

Les cases "lieux-dits", sont des endroits souvent fréquentés pendant les camps. Les enfants sont obligés de s'y arrêter, même si le chiffre obtenu avec le dé leur permettrait d'avancer plus loin. Pour chaque endroit, les enfants effectuent une mise en situation et/ou épreuve.

Pour chaque « lieu-dit », les enfants gagnent les éléments de la trousse de secours dont ils ont besoin.

Lieu-dit « Camp »: ORAS et appel 112

Petits jeux pour découvrir l'ORAS et l'appel 112

Objet gagné : GSM

Lieu-dit « Prairie » :

Traumatisme et hématomes (foulure en courant)

Quiz en course relai + Mise en situation

Objet gagné : cold pack

Lieu-dit « Route » :

Déplacements à pied

Code à déchiffrer avec les bonnes pratiques pour se déplacer à pieds en toute sécurité

Objet gagné : Gilet réfléchissant

Lieu-dit « Bois » :

Plaies simples >> Plaies graves (égratignures, coupure avec une scie...)

Différentes situations sont exposées. Les enfants doivent décider si c'est simple ou grave + Mise en situation

Objets gagnés : Compresse, sparadrap

Lieu-dit « Feu de camp » :

Brulures

Téléphone sans fil avec le bon soin de la brulure + Mise en situation

Objets gagnés : Triangle, couverture de survie

Les cases « cailloux »

Chaque fois qu'une équipe s'arrête sur une des cases « cailloux », les enfants doivent répondre à une question ou réaliser un petit défi (voir annexes). Tout le monde joue en même temps.

Chaque équipe qui a bien répondu ou réussi son défi obtient une petite quantité d'eau. Le but étant de remplir sa bouteille afin de leur montrer l'importance d'avoir toujours de l'eau avec soi pendant le camp.

Au début du jeu, tu peux expliquer pourquoi il est important d'avoir toujours de l'eau avec soi (pour s'hydrater, se rafraîchir, laver ses mains et/ou soigner d'éventuelles blessures).

Remarque :

Pour répondre aux questions, chaque équipe reçoit une ou deux feuilles et un Bic. En tant qu'animateur·trice, tu as une fiche avec toutes les questions et les défis. Tu es donc maître de les faire passer comme tu l'entends afin de dynamiser/calmer les enfants. Tu verras que certaines questions vont plus loin que la matière abordée dans les jeux. Tu as les réponses, et il s'agit de donner des informations complémentaires qui peuvent être utiles.

Pour commencer :

Tu peux expliquer l'objectif du jeu en ces termes :

Nous allons nous préparer à partir en camp en toute sécurité grâce à l'apprentissage de « trucs et astuces » en cas d'accident. Le but du jeu sera de composer la trousse de secours nécessaire à tout le groupe pour pouvoir partir au camp. Chaque équipe devra également tenter d'être la première à avoir sa bouteille d'eau remplie.

Les enfants sont répartis en équipes (jusqu'à 6 enfants)

Si tu as choisi de faire un jeu de plateau, la première équipe lance le dé. Il y a un seul pion pour l'ensemble du groupe vu le mode coopératif. Soit elle tombe sur une case caillou soit sur un « lieu-dit ». Si l'équipe tombe sur case « caillou », elle répond à une question (QCM, Vrai-Faux,) ou réalise un défi en fonction de ce qui est inscrit sur la carte pioche.

Les équipes ayant bien répondu sont récompensées par un peu d'eau que tu peux rajouter dans leur bouteille.

Remarque :

Les enfants piochent une carte au hasard et la donnent à l'animateur sans la regarder.

Si l'équipe tombe sur un « lieu-dit », elle réalise l'épreuve ou la mise en situation. Lorsque c'est fini, tu déposes à côté du plateau de jeu les « éléments de la trousse » dont les enfants ont eu besoin pour la mise en situation.

Remarque :

Même si la mise en situation n'est pas correctement réalisée, l'équipe reçoit quand même l'élément de la trousse, étant donné qu'il s'agit d'une mise en situation de découverte. On récompense et valorise l'apprentissage.

Les équipes se succèdent et reviennent chaque fois au plateau de jeu pour lancer le dé et jouer.

Pour terminer :

A la fin du jeu, en grand groupe, tu synthétises ce qu'il faut retenir pour partir au camp.

Pour cela, tu peux poser différentes questions et attendre que le groupe récapitule les informations importantes :

- Que faut-il emporter avec soi au camp pour être en sécurité ?
- Pourquoi est-il important d'avoir de l'eau avec soi ?
- Que doit contenir votre trousse de secours ?
- Que signifie ORAS ?
- Quelles sont les informations nécessaires pour un appel 112 ?
- Qu'est-ce qu'un hématome et comment le traite-t-on ?
- Que doit-on faire (et ne pas faire) si quelqu'un s'est blessé à la cheville et ne peut plus bouger ?
- Qu'est-ce qu'une plaie simple et comment la traite-t-on ?
- Quelles sont les règles de sécurité à respecter lorsqu'on se déplace en rue ?
- Quel est le risque existant avec le soleil ?
- Comment traite-t-on une brûlure ?

Les enfants auront sans doute retenu bien des choses. N'hésite pas à compléter ou corriger les informations qui auraient été mal comprises.

Bon jeu !



Lieu-dit "Camp"



Oras et appel 112



Objectifs et contexte

- L'enfant pourra énumérer et définir les 4 étapes à suivre en cas d'accident.
- L'enfant aura compris l'importance de faire appel à l'adulte dans toute situation d'accident.
- L'enfant connaîtra le numéro 112 et pourra faire un appel correct et complet



Timing

20-25'



Matériel

- Un panneau et un gros marqueur
- Les 4 « cartes action » pour les mimes (annexes)
- Un gsm pour le jeu de rôle et la trousse de secours

Déroulement de l'activité

1. Mime à la chaîne (15')

1) Pour introduire ORAS, les enfants se mettent de dos par équipe en file indienne (ex : 4 équipes, 4 files). L'enfant en tête se retourne vers l'animateur et reçoit une « carte action » (en annexe). Il la lit tout bas et mime l'action présente sur la carte à l'enfant juste derrière lui. Une fois que l'enfant a trouvé, il se retourne et mime au suivant.

2) Débriefing : Quand le jeu est terminé, tu organises un débriefing pour faire comprendre aux enfants la stratégie qu'ils ont adoptée pour se faire comprendre. A savoir :

O : Observer l'action sur l'image, comprendre ce qu'il se passe

R : Réfléchir à comment je vais pouvoir transmettre l'info au camarade d'en face

A : Agir avec les bons gestes pour que le camarade comprenne

S : Surveiller comment le camarade va comprendre mon information

Remarque :

Il est important que tu poses les questions pour que ce soient les enfants qui nomment les 4 phases. Cela peut se faire de la manière suivante : *Qu'avez-vous fait en premier en regardant la « carte action » ? Vous avez regardé. Ok. Existe-t-il un autre mot pour « regarder » ?* Lorsqu'un enfant donne le mot « observer », tu peux le noter .

Tu vas ensuite reformuler les quatre phases en les adaptant à une situation d'accident :

« Observer, réfléchir, agir, surveiller. Cela donne ORAS. C'est l'attitude à avoir tout le temps : pour éviter un accident ou lorsqu'il y a eu un accident et qu'il faut intervenir »

Observer : qu'est-ce que je vois autour de moi, où se trouve-t-on ?

Réfléchir : qui peut m'aider ? A quoi dois-je penser pour ma sécurité ?

Agir : appeler à l'aide, soigner, ...

Surveiller : rester vigilant, attendre de l'aide auprès de la victime

Tu peux ensuite écrire le mot « **ORAS** » sur un panneau , ou le faire écrire avec des éléments de la nature par les animé.es afin d'aider à ce qu'ils mémorisent ce moyen mnémotechnique.

2.Appel 112 (10')

1) Tu sélectionnes un animé qui reçoit un téléphone et il choisit un copain ou une copine qu'il va devoir inviter pour la fête qu'il organise. Les deux enfants improvisent un petit jeu de rôle dans lequel, ils « jouent » ce coup de téléphone entre eux. Les autres enfants n'interviennent pas mais jouent le rôle d'observateurs.

2)Debriefing

Tu poses en grand groupe quelques questions sur ce que l'enfant a dit au téléphone :

« A-t-il.elle pensé à donner toutes les informations ? (Se présenter ? La raison de son coup de fil ? A-t-il.elle précisé quand a lieu la fête ? A-t-il.elle donné une adresse ? ...)

Tu en arrives à la remarque suivante :

S'il vous manque des infos pour un évènement sans conséquence, imaginez s'il s'agissait d'un accident...

Que ferait l'ambulance sans l'adresse ? Le 112 enverra-t-il une ambulance si on n'explique pas qu'il y a un.e blessé.e ?

Attention :

Il n'est pas question ici de dire que l'enfant qui a passé un coup de fil a mal fait, mais de répertorier les éléments indispensables à donner lors d'un accident, en expliquant par exemple que rater une fête d'anniversaire parce qu'on n'a pas l'adresse, ce n'est pas très grave, mais ne pas trouver un blessé car on ne sait pas où il est c'est beaucoup plus problématique.

3. Synthèse

En tant qu'animateur.rice, tu cites aux enfants les informations à donner lorsqu'on téléphone au 112.

Se présenter : nom, prénom et âge . Le fait de se présenter en tant qu'enfant est très important pour que l'opérateur 112 comprenne bien qu'il a en ligne à quelqu'un de très jeune

Où : adresse complète : importance de connaître l'adresse du camp

Qui : qui est la victime, nombre de victimes

Quoi : ce qu'il s'est passé, les soins déjà effectués

Tu peux écrire « Appel 112 » sur le panneau où tu as déjà écrit « ORAS ». Ce panneau pourra ensuite être affiché dans le local pour permettre un meilleur ancrage auprès des enfants.

Lieu-dit "Prairie"



Les hématomes et
les traumatismes



Objectifs et contexte

- L'enfant sera capable d'**identifier** le petit hématome et saura comment effectuer un soin
- L'enfant aura compris l'importance de **ne pas déplacer** une personne dont on suspecte qu'elle a une fracture ou une entorse
- L'enfant aura compris l'**importance du froid** pour diminuer le gonflement



Timing

20-25'



Matériel

- Quiz (Voir annexes)
- Feuilles et marqueurs
- Ballon
- Trousse de secours
- Un cold pack pour compléter la trousse
- Foulard
- GSM
- Maquillage ou fard à paupières bleu

Déroulement de l'activité

1. Introduction : Quiz (5')

Pour introduire la thématique, les enfants vont participer à un quiz sur les traumatismes et hématomes.

Version « speed » :

Réponse en course-relai

Tu poses la question et un enfant de chaque équipe vient en courant jusqu'à toi pour te donner la réponse.

Version « calme » :

Réponse sur une feuille en restant à sa place. Tu poses la question et chaque équipe répond en notant la réponse sur sa feuille et la brandit à ta demande.

2. Mise en situation (15-20')

1) En premier lieu, tu plantes **le décor et le matériel** : *Cela se passe dans une prairie. Le groupe est venu pour jouer au football. Le groupe a emporté avec lui une série de choses.*

- Une trousse de secours
- Un GSM
- Un foulard ou autre
- Un ballon

2) Tu demandes qui désire jouer un rôle dans une mise en situation **et tu choisis une victime et un.e secouriste.**

Un autre enfant peut également être désigné comme aidant.

Les autres enfants seront observateurs. Ils font comme s'il.elles étaient absent.es durant la mise en situation mais observent ce qui se passe pour pouvoir en débattre par la suite.

3) Tu prends l'enfant « victime » à part et lui donne les consignes suivantes :

En courant dans la prairie après le ballon, tu te tords la cheville. Tu tombes à terre et tu te tiens la cheville fermement. **Tu as très mal et tu expliques que ta cheville commence à gonfler et que tu es incapable de te relever.**

Consigne pour la victime : *Si le.la secouriste appuie sur ta cheville, tu as mal, et s'il applique du froid sans l'emballer, tu as mal aussi.*

Maquillage :

Tu tamponnes éventuellement un peu de bleu et de rouge sur la cheville de l'enfant.

4) Tu expliques au groupe qu'une situation va être jouée.

La consigne donnée à l'enfant qui joue le rôle de secouriste est de faire tout ce qu'il.elle juge utile. Les enfants observateurs ne doivent rien dire et faire comme s'il.elles étaient absent.es. **La mise en situation est ensuite jouée par les enfants jusqu'à ce que le.la secouriste estime avoir fait tout ce qui était à sa portée.**

5) Debriefing

Tu fais en sorte de laisser la parole aux enfants par le biais de quelques questions ciblées :

- Question à la victime : Comment t'es-tu senti secouru.e ?
- Question au.à la secouriste : Comment as-tu senti ton intervention ?
- Questions aux enfants qui observaient : Qu'est-ce qui a été mis en place pour aider/soigner la victime ?

Il est important ici de veiller à ce que les enfants ne rentrent pas dans des jugements de type « Il a bien fait » ou « Il n'aurait pas dû faire ceci ou cela ». L'idée est d'apprendre, en acceptant l'erreur et l'oubli. Il vaut mieux valoriser le fait que l'enfant soit passé à l'action plutôt que de risquer de le freiner dans son envie de bien faire.

6) Intervention modèle (jouée par toi en tant qu'animateur.trice)

Tu rejoues la scène en prenant l'enfant victime ou un autre enfant qui joue le rôle de la victime et :

- Tu rassures et réconfortes la victime
- Tu demandes à un.e autre enfant **d'aller chercher un adulte ou, si nécessaire, de prévenir le 112.**
- **Tu ne manipules pas** la victime et tu la laisses trouver sa position de confort
- **Tu appliques un cold-pack enveloppé dans un foulard** en demandant à la victime si elle le supporte. (Précise que ce sera **20 minutes maximum !**)
- Tu couvres la victime avec une veste ou un pull pour qu'elle n'ait pas froid

7) Tu peux poser quelques questions aux enfants pour ancrer les acquis :

• **Que fait-on en cas d'hématome ?**

Du froid, la peau protégée par un tissu et durant 20 minutes maximum

• **Que fait-on en cas de suspicion d'une foulure ou fracture ?**

On ne déplace pas la personne et on la laisse trouver une position qui lui convient. On appelle un adulte ou le 112. Si la personne le supporte, on met du froid, la peau protégée par un tissu et durant 20 minutes maximum

• **Peut-on savoir à coup sûr si quelqu'un a ou non une fracture ?**

Non. Personne n'a des rayons X à la place des yeux. En cas de doute, on va à l'hôpital

Lieu-dit "Route"



Les déplacements en
sécurité



Objectifs et contexte

- L'enfant aura compris **les dangers potentiels** liés à la circulation
- L'enfant aura compris **l'importance de respecter les consignes données** par l'animateur.rice avant tout déplacement



Timing

25-30'



Matériel

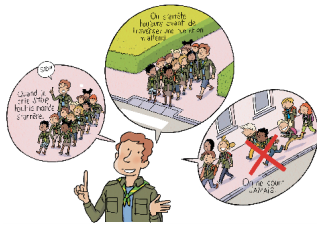
- Un gilet et/ou un bracelet fluorescents pour compléter la trousse de secours
- Les images et textes préalablement découpés

Déroulement de l'activité

1. Jeu de découverte (15 à 20')

Pour introduire la thématique, tu dissimules les images et les textes en annexe.

Les images sont « cachées » dans le local ou dehors en fonction du temps. Chaque enfant doit ramener une image ou un texte (1 image ou 1 texte /personne sauf s'il y a plus de 20 enfants, cas où tu peux leur proposer de chercher en binôme). Un enfant lit le texte qu'il a trouvé et celui qui pense avoir l'image correspondante la brandit afin d'apparier les deux. Tu peux demander ensuite rapidement aux enfants leur opinion et commenter si des questions apparaissent.

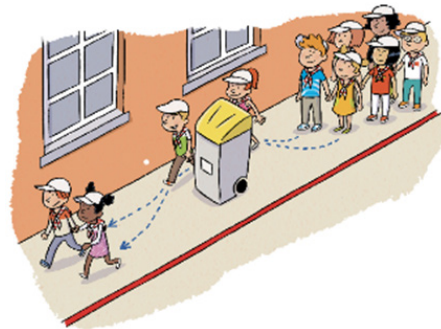


J'écoute les consignes de sécurité données par l'animateur.rice.

- Complément d'infos : Que l'animateur.rice soit présent ou qu'il ait donné des consignes avant.

S'il y a un trottoir, je marche dessus sans m'approcher du bord de la route.

- Question à poser aux enfants : Et si il y a une poubelle ou un autre obstacle au milieu du trottoir ?
- On contourne l'obstacle par le côté opposé à la rue.



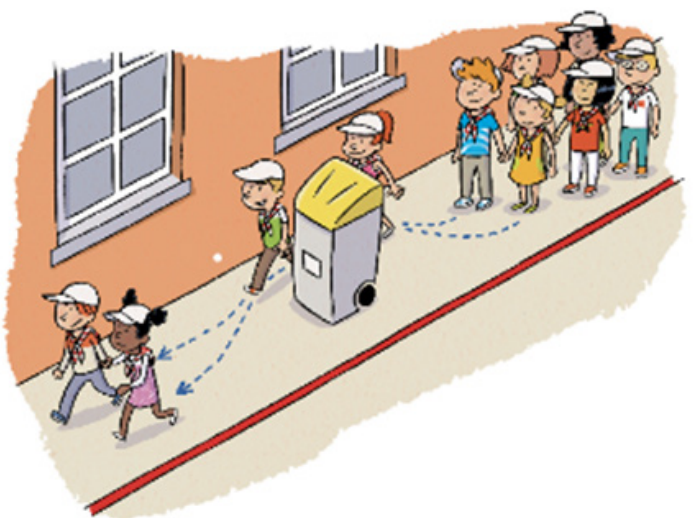
Je ne cours pas là où il y a de la circulation. Même s'il y a un trottoir ou si c'est important pour moi de gagner le jeu.

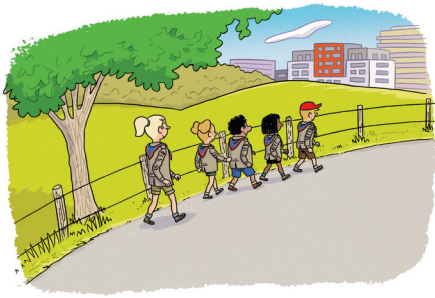
- Complément d'infos : Si on court, on risque d'arriver trop vite près d'une voiture qui n'aura pas le temps de freiner. Il y a également plus de risque de chuter sur la route.



En cas de danger sur le trottoir (porte de garage ouverte, voiture mal garée...), je m'arrête et j'observe la situation. J'attends que le danger soit écarté ou, si je n'ai pas d'autre possibilité que de passer sur la route pour contourner l'obstacle, je regarde à droite et à gauche avant de la faire.

- Les voitures peuvent sortir d'un garage ouvert. Lorsque le conducteur fait cette manœuvre, il ne voit pas aussi bien s'il y a quelqu'un car il est parfois en marche arrière. C'est encore plus vrai dans le cas des enfants qui sont de plus petite taille.



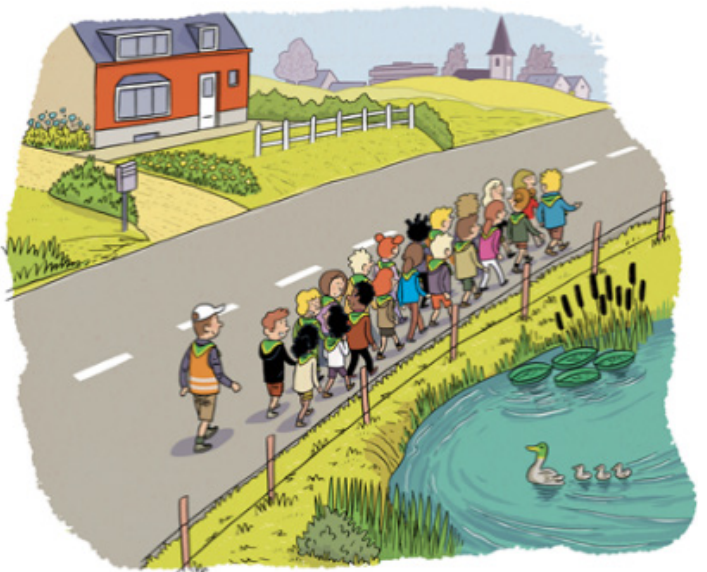


S'il n'y a pas de trottoir, je marche du côté gauche en file indienne.

- Cela permet de voir arriver la voiture en face et de réagir plus rapidement en cas de danger que si elle arrive dans le dos.

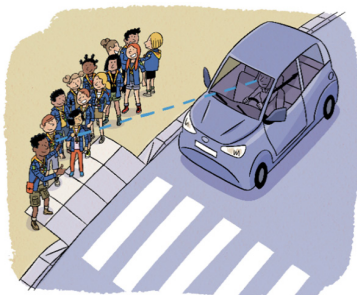
S'il n'y a pas de trottoir et que je suis avec un grand groupe, je marche du côté droit en file indienne ou par deux.

- Un groupe plus grand devient également plus visible. On peut signaler aux enfants que lorsqu'on est en grand groupe, on prend autant de place qu'une voiture et qu'on marche alors du même côté que les voitures. Il est important pour cela de rester rassemblés (20 mètres de longueur maximum pour un groupe). Les groupes qui s'étirent sur des kilomètres augmentent le risque d'accident (Notion qui sera retravaillée au point 2. Exercice de l'accordéon)



Dès qu'il fait sombre, je porte un gilet et/ou un brassard fluorescent.

- Les phares de la voiture réfléchiront dessus et cela augmente très fortement la visibilité.

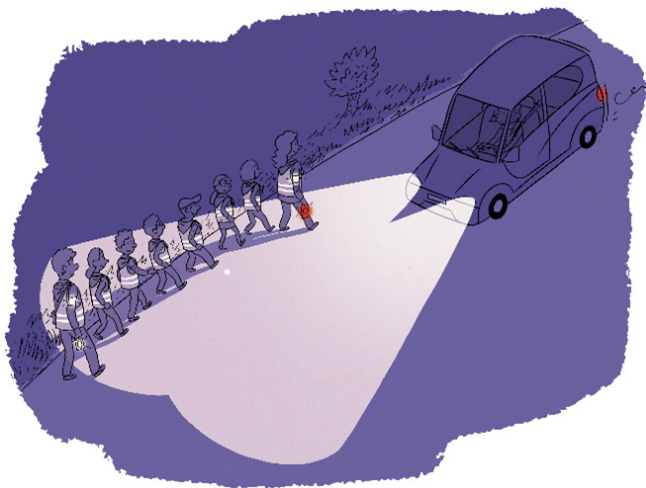


Je traverse sur les passages piétons en regardant d'abord à droite et à gauche pour être sûr que les voitures s'arrêtent pour moi.

- Il est OBLIGATOIRE de traverser sur un passage piéton s'il y en a un à proximité.

S'il n'y a pas de passage piétons, **je traverse là où les voitures peuvent me voir**. Jamais avant un tournant, au sommet d'une côte ou si un obstacle (arbre, maison...) empêche de bien voir.

- En outre, il faut traverser de manière la plus directe possible (perpendiculaire face à la route) pour limiter le temps passé sur la chaussée.



Le soir, lorsque nous marchons en groupe, la personne qui se trouve à l'avant du groupe et la personne qui se trouve à l'arrière **portent un feu ou une lampe de poche pour signaler notre présence**.

- En fonction du fait qu'on soit à gauche de la route (personne isolée ou petit groupe) ou à droite (grand groupe), on tiendra les feux de manière différente. Si on est à gauche, on porte un feu rouge à l'avant et un feu blanc à l'arrière.

Si on est à droite, on porte un feu blanc à l'avant et un feu rouge à l'arrière.

- Règle : C'est toujours le feu rouge qui doit être le premier visible pour les conducteurs de voiture lorsqu'ils approchent. (Ces informations sont fort complexes pour les enfants, tu peux t'en souvenir en tant qu'animateur.rice)

2.Exercice de l'accordéon - Mise en situation (5')

Le groupe se trouve dans un endroit sécurisé assez grand, comme une cour, une prairie ou, idéalement, un sentier dans les bois. Les enfants se placent en rang deux par deux, leur groupe est bien compact au départ. Mesurer, éventuellement avec les pas, la longueur du groupe avant son départ et annoncer le résultat aux enfants. Puis, faire parcourir au groupe environ 500 mètres et demander aux enfants de se transformer en statues de sel. Mesurer à nouveau la longueur du groupe et faire remarquer aux enfants qu'il est beaucoup plus long qu'au moment du départ. Leur expliquer que c'est cela qu'il faut éviter lors des déplacements pour rester en sécurité.

Lieu-dit "Bois"



Soins des plaies
simples



Objectifs et contexte

- L'enfant pourra distinguer une plaie simple d'une plaie grave
- L'enfant aura compris les soins à donner pour une plaie simple



Timing

25-30'



Matériel

- Feuilles et bics
- Illustrations des différentes plaies
- 1 téléphone
- Un foulard
- Une bouteille d'eau
- La trousse de secours
- Un flacon de faux sang
- Une compresse et un sparadrap pour compléter la trousse

Déroulement de l'activité

1. Introduction (5')

Tu peux noter en grand sur deux feuilles « simple » et « grave ». Tu distribues ensuite les 7 situations sur les plaies et montres l'illustration correspondante. Les enfants doivent déterminer s'il s'agit d'une plaie simple ou une plaie grave.

Si tu veux faire faire **bouger** les enfants, tu peux leur donner la consigne suivante : *Si pour vous c'est une plaie simple, vous vous mettez debout, si c'est grave, vous vous mettez accroupis.*

Si tu préfères les faire travailler en équipe de manière plus statique, les enfants viennent déposer leur situation sur la feuille « simple » ou la feuille « grave ».

Situations :



- En courant, Hugo s'est cogné à un arbre. Il saigne un peu sur la hanche. **SIMPLE**



- Mailis participe à la construction du mât. Elle se coupe avec la hache. La plaie a l'air profonde et saigne fort. **GRAVE : profondeur et hémorragie**



- Valentin est tombé en courant, il s'est éraflé le genou. Il y a quelques gouttes de sang. **SIMPLE**



- Lucas s'est fait mordre par un chien errant dans le village voisin. **GRAVE : Morsure animale**



- Lors d'une prise de foulard, Thomas est tombé. Il est très éraflé au niveau de la jambe. **GRAVE : Etendue**



- En voulant se cacher, Simon s'est coupé avec des fougères. Il a une petite entaille sur le pouce. **SIMPLE**



- Myriam a trébuché sur une racine d'arbre. Elle est éraflée à la main qui est pleine de terre et d'épines de sapin. **GRAVE : Souillure**

2. Mise en situation (20' à 25')

1) En premier lieu, tu plantes le **décor et le matériel** : Cela se passe lors d'un grand jeu dans les bois. Le groupe a emporté une série de choses : Une trousse de secours, un GSM, un foulard, une bouteille d'eau

2) Tu demandes qui désire jouer un rôle dans une mise en situation **et tu choisis une victime et un.e secouriste.**

Un autre enfant peut également être désigné comme aidant.

Les autres enfants seront observateurs. Ils font comme s'ils.elles étaient absents.es durant la mise en situation mais observent ce qui se passe pour pouvoir en débattre par la suite.

3) Tu prends l'enfant « victime » à part et lui donne **les consignes suivantes** :

En jouant à une prise foulard, tu t'es cogné.e contre un arbre et tu t'es éraflé le bras. Tu en parles à ton ami.e secouriste. Si le.la secouriste frotte ou tamponne la plaie, tu as mal, mais sans en faire de trop ou te mettre à hurler.

Maquillage :

Tu peux tamponner un peu de faux sang sur le bras de l'enfant (plaie simple, de taille réduite)



4) La mise en situation est jouée par les enfants jusqu'à ce que le.la secouriste estime avoir fait tout ce qui était à sa portée.

5) Debriefing

Fais bien en sorte de laisser la parole aux animé.es par le biais de quelques questions ciblées :

- Question à la victime : Comment t'es-tu senti secouru.e ?
- Question au.à la **secouriste** : Comment as-tu senti ton intervention ?
- Questions aux enfants qui observaient ? Qu'est-ce que le.la secouriste a mis en place ?

Il est important ici de veiller à ce que les enfants ne rentrent pas dans des jugements de type « Il a bien fait » ou « Il n'aurait pas dû faire ceci ou cela ». L'idée est d'apprendre, en acceptant l'erreur et l'oubli. Il vaut mieux valoriser le fait que l'enfant soit passé à l'action plutôt que de risquer de le freiner dans son envie de bien faire.

6) Intervention modèle (jouée par l'animateur)

Tu rejoues la scène en prenant l'enfant victime ou un.e autre enfant qui joue le rôle de la victime. Dans ce cadre :

- Tu rassures et réconfortes la victime
- Tu essayes de te laver les mains et de porter des gants (dans les bois, il n'est pas toujours possible de se laver les mains. On peut alors utiliser du gel hydro-alcoolique , tout en précisant aux enfants que l'idéal reste toujours de se laver les mains à l'eau et au savon. Il est cependant indispensable de mettre au moins les gants)
- Tu rinces la plaie avec de l'eau (Si pas d'eau courante, on rince la plaie avec une bouteille d'eau)
- Tu sèches la zone autour de la plaie avec une compresse stérile, de l'intérieur vers l'extérieur, sans toucher la plaie
- Tu couvres ensuite la plaie avec un pansement ou une compresse stérile

Il est important de préciser aux animé.es qu'il faut ensuite informer un adulte des soins donnés (risque de tétanos en cas de non-vaccination).

Lieu-dit "Feu de Camp"



Soin aux brûlures



Objectifs et contexte

- L'enfant aura compris que le bon comportement à avoir dans tous les cas de brûlure est de mettre de l'eau.



Timing

20-25'



Matériel

- Un gsm pour le jeu de rôle et la trousse de secours
- 1 trousse de secours
- Du maquillage rouge avec du gel (pour les cloques)
- 1 bouteille d'eau
- Facultatif : 1 pique à brochette (pour le jeu de rôle)

Déroulement de l'activité

1. Téléphone sans fil. (5')

Les enfants sont en cercle.

Tu murmures la phrase suivante à l'oreille du premier enfant : Toujours de l'eau pour sauver ta peau

L'enfant va la répéter à l'oreille du de la suivant.e et ainsi de suite. Le dernier enfant ne dit rien. Ce sera le.la secouriste.

2. Mise en situation. (15')

1. En premier lieu, tu plantes le décor et le matériel : Cela se passe autour du feu de camp, les animés sont réunis pour une veillée et pour manger des marshmallows fondus.

2. Tu demandes qui désire jouer un rôle dans une mise en situation et tu choisis une victime et un.e secouriste.

Un autre enfant peut également être désigné comme aidant.

Les autres enfants seront observateurs. Ils font comme s'il.elles étaient absent.es durant la mise en situation mais observent ce qui se passe pour pouvoir en débattre par la suite.

3. Tu prends l'enfant « victime » à part et lui donne **les consignes suivantes** :

Lors du feu de camp, tu veux manger un marshmallow fondu. En t'approchant trop près du feu, une étincelle tombe sur ton avant-bras. Tu as mal et ta peau devient rouge. Pour soulager la douleur, tu souffles dessus. Si le.la secouriste touche ta brûlure, tu as mal, s'il pose du froid dessus tu as très mal car le froid augmente ta sensation de brûlure.

Maquillage :

Tu peux tamponner un peu de rouge sur le bras de l'enfant.

4. Tu expliques au groupe qu'une situation va être jouée et donnes comme consigne au.à la **secouriste** de faire tout ce qu'il.elle juge utile. Les enfants observateurs ne doivent rien dire et faire comme si ils.elles étaient absent.es. **La mise en situation est ensuite jouée par les enfants jusqu'à ce que le.la secouriste estime avoir fait tout ce qui était à sa portée.**

5. Debriefing

Fais en sorte de laisser la parole aux animés par le biais de quelques questions ciblées :

- Question à la victime : *Comment t'es-tu senti secouru.e ?*
- Question au.à la **secouriste** : *Comment as-tu senti ton intervention ?*
- Questions aux enfants qui observaient : *Qu'est-ce que le.la secouriste a mis en place ?*

Attention :

Il n'est pas question ici de dire que l'enfant qui a soigné a mal fait, mais de répertorier les éléments indispensables à donner lors d'un accident, en expliquant par exemple que rater une fête d'anniversaire parce qu'on n'a pas l'adresse, ce n'est pas très grave, mais ne pas trouver un blessé car on ne sait pas où il est c'est beaucoup plus problématique.

6. Tu rejoues l'intervention modèle :

- Tu écarter la victime de la source de chaleur (ici s'écarter du feu pour éviter un suraccident)
- Tu rassures et réconfortes la victime
- Tu effectues directement un cooling (refroidir la brûlure en faisant couler de l'eau en amont avec de l'eau à +/-20°, et ce pendant +/-20 minutes)
- Tu assieds la victime pour éviter un évanouissement et penses à la couvrir
- Tu couvres la brûlure avec une compresse stérile ou un emballage stérile

Tu rappelles l'importance d'informer un adulte des soins donnés et de vérifier qu'il n'y a pas de cloques auquel cas un médecin devra prendre le relai. Tu rappelles que si tu n'as pas d'eau courante à ta disposition, tu peux emballer la brûlure dans un linge, préalablement mouillé (à l'aide de ta gourde d'eau). Régulièrement, humidifie le tissu afin de refroidir la brûlure.