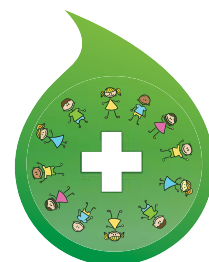


DOSSIER PEDAGOGIQUE DE SECOURISME



Dossier pédagogique

Secourisme pour et par les enfants enseigné dans le cadre scolaire

« J'apprends pour la vie »
« J'agis pour la vie »
« Secourisme général »



Table des matières

Préface.....	3
Introduction.....	3
Méthode d'utilisation des supports pédagogiques.....	3
Les supports	4
a. Enseignement fondamental	4
i. Pour les 3 ans et + - « J'apprends pour la vie »	4
1. Monstres et Bobos : Jeu de Loto	4
2. L'appel des sirènes : Jeu mémo.....	4
ii. Pour les 5 ans et + - « J'apprends pour la vie »	5
1. Aventuriers en plein air : séquence à collectionner	5
2. Canailles à la maison : séquence à collectionner	6
iii. Pour les 7 ans et + - « J'apprends pour la vie »	7
1. Secouris : jeu de parcours (L'oise)	8
2. Secoury et les gestes qui sauvent : jeu de cartes (familles)	9
3. Secoury et la sécurité routière : jeu de cartes (familles).....	9
4. Sauve qui peut ! : jeu de parcours (L'oise).....	9
5. Bibu & Sparadrap : BD	11
6. Livret "Ugo apprend à porter secours" : support papier.....	11
b. Enseignement secondaire	12
iv. Pour les 12 ans et + - « J'agis pour la vie »	12
1. Salvum (accès 12 mois via internet) : « serious Game web »	13
2. Mémento de 1ers secours : support papier	13
3. Carnet de travail : support papier	14
4. Brevet papier : J'agis pour la Vie	14
v. Pour les 15 ans et + - « Secourisme grand public »	14
1. Salvum (accès 12 mois via internet) : « serious Game web »	16
2. Mémento Secourisme : support papier	16
3. Carnet de travail : support papier	16
4. Brevet papier : 1ers Secours en Entreprise	16



Préface

Ce dossier pédagogique est destiné aux enseignants de l'enseignement fondamental et secondaire, tous réseaux confondus.

Il a pour objectif d'accompagner chaque enseignant dans une démarche citoyenne et altruiste. La démarche a pour but d'initier les élèves au secourisme en utilisant des supports pédagogiques adaptés à chaque cycle scolaire.

Il est important d'aborder le secourisme dès le plus jeune âge afin que celui-ci ne soit plus un sujet qui fasse peur, celle qui empêche l'individu d'agir, même une fois arrivé à l'âge adulte.

Introduction

Le secourisme :

Ensemble des méthodes pratiques et des techniques thérapeutiques mises en œuvre pour porter assistance à des personnes en danger (victimes d'accidents, par exemple) et leur dispenser les premiers soins.*

Chacun, à son niveau, peut venir en aide à une personne en danger.

Le programme « J'apprends pour la vie » aborde non seulement le secourisme mais aussi la prévention des risques et accidents.

L'école est un endroit idéal pour la reconnaissance des risques et l'apprentissage des gestes faciles à poser par chacun des élèves, chacun à leur âge.

(*)Extrait du dictionnaire Larousse.

Méthode d'utilisation des supports pédagogiques.

Chaque support pédagogique se décline sous la forme d'un jeu de société.

Chaque jeu est adapté à une tranche d'âge déterminée.

L'enseignant joue le rôle d'animateur et guide les enfants dans leurs réflexions.

L'enseignant ne doit pas nécessairement être titulaire d'un brevet de secourisme pour pouvoir assumer son rôle, le bon sens suffit.

Les réponses aux questions des jeux faisant appel à des connaissances plus théoriques sont mises à disposition de l'enseignant sur chacun des supports.

Les jeux ne nécessitent que très peu de temps et peuvent donc être aisément intercalés dans la journée de l'enfant.

La répétition de ces jeux durant l'année a pour but de générer chez l'enfant un comportement lui permettant de reconnaître facilement les risques et de pouvoir venir en aide à une personne en danger, tant son compagnon de classe que ses parents.

Des objectifs sont définis pour chaque tranche d'âge,

La mise à disposition des supports pédagogiques est accompagnée d'un atelier de mise en pratique orchestré par un instructeur Act For life. L'instructeur démontre les quelques techniques simples à pratiquer avec les élèves.



Les supports

a. Enseignement fondamental

i. Pour les 3 ans et + - « J'apprends pour la vie »

Objectifs de l'enseignant:

Enseigner à l'enfant à :

- Reconnaître, dans son environnement, des situations présentant des risques de blessures.
- Se mettre en sécurité.
- Reconnaître une blessure.
- Appeler les secours.

Compétences à acquérir par l'élève :

- Situation : être capable de reconnaître une situation à risque.
- Sécurité : Se mettre en sécurité tout seul et respecter les consignes données.
- Secours : Alerter un adulte ou le 112 en donnant son nom, décrire la situation, nommer et situer les blessures.

Supports disponibles :

1. Monstres et Bobos : Jeu de Loto

Ce loto propose aux enfants de soigner les bobos de leurs monstres blessés. Les planches illustrent des monstres blessés et les jetons des monstres soignés. En posant les bons jetons sur les planches des monstres blessés, les enfants vont pouvoir soigner leurs monstres. Le premier joueur qui soigne tous ses monstres remporte la partie. Même les monstres ont parfois besoin qu'on les aide ...



But du jeu :

Être le premier joueur à soigner tous ses monstres, autrement dit, à compléter sa planche (ou ses planches) avec les bons jetons.

Déroulement du jeu :

On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Il pioche un jeton. Si le dessin du jeton permet de soigner un des monstres de sa ou ses planches, il le pose dessus. Sinon, il le met sur la planche de l'adversaire de son choix qui possède le monstre blessé. C'est au joueur suivant de piocher.

Fin du jeu :

Le gagnant est le premier joueur à compléter sa ou ses planches. Il aura su soigner les bobos de tous ses monstres.

2. L'appel des sirènes : Jeu mémo

Ce jeu de mémo propose aux enfants de collaborer avec le commandant en chef. Il doit rassembler un double stock de véhicules de secours pour venir en aide à la population. Pour reconstituer ce stock, les enfants doivent former 12 paires de véhicules identiques. Celui ou celle qui aura réalisé le plus grand nombre de paires sera nommé(e) commandant en chef junior.



But du jeu :

Remporter le maximum de paires en mémorisant l'emplacement des cartes.

Découverte du jeu :

L'adulte peut présenter et nommer les images des cartes à l'enfant. Il pourra en profiter pour faire découvrir les numéros d'urgence.

Déroulement du jeu :

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Il retourne 2 cartes, l'une après l'autre, en les laissant à leur place:

- Si les 2 images sont identiques, le joueur gagne la paire, la met devant lui et rejoue.
- Si les 2 images sont différentes, le joueur essaie, ainsi que les autres joueurs, de mémoriser leur emplacement puis les retourne en les laissant au même endroit. Il cède son tour au joueur suivant.

Fin du jeu :

Le gagnant est celui qui a remporté le plus grand nombre de paires, quand toutes les cartes ont été gagnées.

Variante du jeu pour les plus jeunes :

Dans un premier temps, les joueurs peuvent n'utiliser que la moitié des cartes afin de faciliter la formation des paires. Dans un second temps, ils peuvent jouer en posant les cartes sur la table, mais face visible. Ils associent alors 2 cartes identiques qu'ils nomment.

ii. Pour les 5 ans et + - « J'apprends pour la vie »

Objectifs de l'enseignant:

Enseigner à l'enfant à :

- Reconnaître, dans son environnement, des situations présentant des risques de blessures.
- Se mettre en sécurité.
- Reconnaître une blessure.
- Appeler les secours.

Compétences à acquérir par l'élève :

- Situation : Etre capable de reconnaître une situation à risque.
- Sécurité : Se mettre en sécurité tout seul et respecter les consignes données.
- Secours : Alerter un adulte ou le 112 en donnant son nom, décrire la situation, nommer et situer les blessures.

Même si certaines compétences ont été atteintes lors du module précédent, elles seront approfondies dans ce module.

Supports disponibles :

1. Aventuriers en plein air : séquence à collectionner

Comme Lucas, Zoé et Clémence, tu adores jouer dehors ; mais connais-tu les dangers à éviter pour t'amuser en sécurité ? Pour les aider, retrouve et ordonne des séquences de 3 jetons, en associant «danger», «accident» et «précaution à prendre», pour les différentes situations.



Pour gagner, sois le premier à reconstituer le plus de séquences. Maintenant, c'est à toi de jouer et de vivre tes aventures en plein air !

But du jeu :

Reconstitue plus de séquences que les autres joueurs pour remporter la partie.

Mise en place du jeu :

Les jetons « Danger » sont mis de côté, face visible.

Les jetons « Risque encouru » et « Précautions à prendre » sont mélangés et posés, face cachée. Le dernier joueur à s'être fait un bobo commence la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Réalisation d'une suite :

Les trois jetons d'une même séquence ont le même contour de couleur.

Les trois jetons de la séquence ont un rôle spécifique et un repère spécifique:

- Jeton 1 : il représente un DANGER.
- Jeton 2 : il représente un ACCIDENT.
- Jeton 3 : il représente la PRÉCAUTION.

Déroulement du jeu :

Le premier joueur retourne 2 jetons, face visible. S'il forme une suite de trois jetons avec l'un des jetons « Danger » mis de côté, il les remporte et les met devant lui dans l'ordre de la séquence. Il recommence à jouer tant qu'il parvient à retourner 2 jetons d'une même séquence.

Fin du jeu :

Lorsque tous les jetons ont été remportés, la partie est terminée. Le joueur qui a rassemblé le plus de séquences de 3 jetons remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de séquences, ils sont déclarés ex-aequo.

Variante proposée pour aller plus loin avec le jeu :

Quand l'enfant reconnaît facilement les différentes séquences, il sera alors possible de réintégrer les jetons « Danger », face cachée, aux autres jetons. Il y aura alors 36 jetons, face cachée, au départ de la partie. Le joueur devra alors retourner 3 jetons à chaque tour de jeu, si les 3 jetons appartiennent à la même séquence, il les remporte. Pour échanger avec l'enfant sur les différents dangers à l'extérieur, nous recommandons de demander à l'enfant de décrire les scènes des jetons au moment où il les pose, dans l'ordre, devant lui. La compréhension des dangers en sera améliorée.

2. Canailles à la maison : séquence à collectionner

C'est rigolo de jouer à la maison, mais connais-tu les dangers à éviter pour t'amuser en toute sécurité ? Enzo, Alan et Valentine ont l'impression d'être à l'abri à la maison. Ils vont y découvrir des risques ! Pour les aider, retrouve et ordonne des séquences de 3 jetons en associant « danger », « accident » et « précaution à prendre », pour les différentes situations. Pour gagner, sois la première canaille à reconstituer le plus de séquences. Tu acquiers ainsi les bons réflexes pour identifier les dangers de la maison.

But du jeu :

Reconstituer plus de séquences que les autres joueurs pour remporter la partie.



Mise en place du jeu :

Les jetons « Danger » sont mis de côté, face visible.

Les jetons « Risque encouru » et « Précautions à prendre » sont mélangés et posés, face cachée. Le dernier joueur à s'être fait un bobo commence la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Réalisation d'une suite :

Les trois jetons d'une même séquence ont le même contour de couleur.

Les trois jetons de la séquence ont un rôle spécifique et un repère spécifique:

- Jeton 1 : il représente un DANGER.
- Jeton 2 : il représente un ACCIDENT.
- Jeton 3 : il représente la PRÉCAUTION.

Déroulement du jeu :

Le premier joueur retourne 2 jetons, face visible. S'il forme une suite de trois jetons avec l'un des jetons « Danger » mis de côté, il les remporte et les met devant lui dans l'ordre de la séquence. Il recommence à jouer tant qu'il parvient à retourner 2 jetons d'une même séquence.

Fin du jeu :

Lorsque tous les jetons ont été remportés, la partie est terminée. Le joueur qui a rassemblé le plus de séquences de 3 jetons remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de séquences, ils sont déclarés ex-aequo.

Variante proposée pour aller plus loin avec le jeu :

Quand l'enfant reconnaît facilement les différentes séquences, il sera alors possible de réintégrer les jetons « Danger », face cachée, aux autres jetons. Il y aura alors 36 jetons, face cachée, au départ de la partie. Le joueur devra alors retourner 3 jetons à chaque tour de jeu, si les 3 jetons appartiennent à la même séquence, il les remporte. Pour échanger avec l'enfant sur les différents dangers à l'extérieur, nous recommandons de demander à l'enfant de décrire les scènes des jetons au moment où il les pose dans l'ordre, devant lui. La compréhension des dangers en sera améliorée.

Reconstitue plus de séquences que les autres joueurs pour remporter la partie.

iii. Pour les 7 ans et + - « J'apprends pour la vie »

Objectifs de l'enseignant :

Enseigner à l'enfant à :

- Reconnaître, dans son environnement, des situations présentant des risques de blessures.
- Se mettre en sécurité.
- Reconnaître une blessure.
- Appeler les secours de façon complète incluant la localisation, la description de la situation.
- Répondre aux questions de l'opérateur.
- Effectuer les premiers gestes comme désinfecter une plaie, protéger une plaie.
- Gérer une brûlure.
- Mettre une personne en position latérale de sécurité.



Compétences à acquérir par l'élève :

- Situation : Etre capable d'identifier les risques de son environnement familial et lointain. Anticiper et éviter un accident.
- Sécurité : Se mettre en sécurité et sécuriser autrui.
- Secours : Appeler le 112 de façon structurée et pouvoir répondre aux questions de l'opérateur.

Même si certaines compétences ont été atteintes lors du module précédent, elles seront approfondies dans ce module.

Supports disponibles :

1. Secouris : jeu de parcours (L'oie)

But du jeu :

Vous devez gagner 4 médailles de couleurs différentes en répondant correctement aux questions puis vous positionner sur la ville indiquée sur votre carte « destination ».

Début de la partie :

Ville de départ: PARIS. Mélangez chaque paquet de cartes (les cartes « actions » doivent être intégrées aux cartes « question/réponse ») puis positionnez chaque paquet sur son emplacement sur le plateau de jeu.

Chaque joueur pioche une carte « destination » qu'il est conseillé de garder secrète, et la conserve jusqu'à la fin de la partie.

Les villes sont indiquées sur les cartes « destination » sous la forme: Chef-lieu du département de l'Ain, il s'agit de BOURG EN BRESSE. Pour retrouver il vous suffit de regarder la liste des départements sur la gauche du plateau de jeu. Les joueurs lancent le dé. Le meilleur score commence. Puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.



Progression des joueurs sur le parcours :

A son tour, le joueur lance le dé. Le chiffre indiqué par le dé détermine le nombre de villes sur lesquelles le joueur va pouvoir avancer. Les joueurs ne peuvent se déplacer d'une ville à une autre que si ces 2 villes sont reliées par une route. Chaque joueur peut aller dans toutes les directions mais ne peut pas revenir en arrière sur un même lancé de dé. Si la ville est déjà occupée par un adversaire, le joueur prend la place de celui-ci qui doit repartir de PARIS.

Les questions :

Quand un joueur se positionne sur une ville, le joueur du tour suivant tire une carte « question/réponse » du paquet. Il lui pose la question qui est écrite sur la carte (ou une question au choix si plusieurs questions y figurent).

Si le joueur répond correctement et qu'il se trouve sur une ville noire il rejoue jusqu'à ce qu'il se trompe. (PARIS est une ville noire.)

Si le joueur se trouve sur une ville de couleur et qu'il répond correctement, il reçoit la médaille de la couleur correspondante et passe son tour. Mais si le joueur possède déjà cette médaille, il ne peut pas la recevoir une nouvelle fois, alors il peut rejouer s'il répond correctement.

Quelle que soit la couleur de la ville, si le joueur se trompe il passe son tour et ne reçoit aucune médaille.

Si une carte « actions » est tirée, le joueur à qui est destinée la carte effectue ce qui est écrit et ne rejoue pas.



Fin de la partie :

Le gagnant est le premier qui possède 4 médailles de couleurs différentes et qui se positionne sur la ville indiquée sur sa carte « destination »

Au début de la partie, les joueurs pourront convenir ensemble du nombre de médailles de couleurs différentes à gagner (1, 2, 3 ou 4) avant de se rendre sur leur ville de destination.

2. Secoury et les gestes qui sauvent : jeu de cartes (familles)

Règle du jeu :

Distribuer 7 cartes par joueur et laisser une pioche (sauf à 6 joueurs), dos visible. Le premier joueur réclame à l'un des autres joueurs une carte manquante pour compléter une de ses familles. Il appelle cette carte soit par son numéro, soit par le prénom du personnage. Si le joueur sollicité possède cette carte, il doit la donner, pour autant que le demandeur réponde juste à la question posée. La réponse correcte est encadrée. Le premier joueur redemande alors une autre carte au joueur de son choix.

S'il ne l'obtient pas, il prend la première carte de la pioche. S'il tire la carte qu'il vient de réclamer, il dit « bonne pioche » et continue de jouer. Dans le cas contraire, il dit « mauvaise pioche ».

C'est alors au tour du dernier joueur interrogé de prendre la parole, et ainsi de suite. D'autre part, celui qui a dû donner ses cartes peut les reprendre à son tour de jeu, s'il répond juste à la question posée. Un joueur n'est autorisé à demander les cartes d'une famille que s'il en possède au moins une dans son jeu. Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète, il doit la déposer devant lui en disant « famille ».

Le gagnant est celui qui a réuni le plus de familles.



Alternative de jeu :

Les joueurs peuvent décider de jouer sans avoir à répondre aux questions associées aux cartes.

3. Secoury et la sécurité routière : jeu de cartes (familles)

Mêmes règles de jeux que 2. *Secoury et les gestes qui sauvent.*



4. Sauve qui peut ! : jeu de parcours (L'oie).

Jeu à 2 joueurs.

Le plus jeune joueur commence.

Toujours positionné sur la case « Départ », le premier joueur tire une carte « Question ». Il lit la question à voix haute ainsi que les 3 propositions de réponses. Le joueur choisit une réponse.

Pour connaître la bonne réponse, le joueur retourne la carte et lit la réponse qui est écrite en bas à l'envers.

Un complément d'information à chaque question vous est fourni à la fin de la règle du jeu.

Si le joueur répond correctement, soit il avance d'une case, soit il choisit de lancer le dé. En lançant le dé, le joueur a une chance sur deux de faire « 0 », une chance sur trois de faire



« 2 » et une chance sur six de faire « 1 ». Il peut donc lancer le dé pour essayer d'avancer plus vite, mais il risque également de ne pas avancer du tout. Quel que soit le résultat du lancer de dé, même « 0 », si le joueur a bien répondu à la question, il rejoue sauf s'il arrive sur une case spéciale (voir « Cases spéciales »). Il tire alors une nouvelle carte « Question ». S'il ne trouve pas la bonne réponse, il passe son tour sans avancer. Dans les deux cas, la carte « Question » part sur un autre tas qu'on appellera la défausse. Lorsque la pioche est vide, on retourne la défausse et on la mélange. Elle devient la nouvelle pioche.

Cas spécial où 2 joueurs se retrouvent sur la même case :

Si un joueur arrive sur une case déjà occupée, il recule l'actuel occupant de 2 cases et prend sa place. Le joueur qui recule de 2 cases n'effectue pas les actions spéciales sur lesquelles il tombe. Il attend son tour pour piocher à nouveau une carte et répondre à une question.

Jeu à 1 joueur.

Le joueur joue contre le jeu. À chaque fois qu'il se trompe, il lance le dé pour faire avancer le pion adverse du chiffre indiqué. Ensuite, c'est à nouveau à lui de répondre à une question, et ainsi de suite.

Jeu à plus de 2 joueurs.

Deux équipes doivent être constituées. Chaque équipe doit se concerter avant de donner la réponse. Une seule réponse est acceptée.

Fin de la partie.

Le premier joueur ou la première équipe à atteindre la case « Arrivée » remporte la partie.

Compléments d'informations des questions du jeu.

Dans le livret des règles de jeu, se trouve un complément d'informations se rapportant aux questions posées. Ceci pourra aider l'enseignant à compléter la formation des élèves avec, dans certains cas, des gestes ou techniques à démontrer et à mettre en pratique avec ses élèves.

Quelques exemples de compléments :

Q1. À l'issue des cinq tapes dans le dos, si ton ami(e) n'a pas craché, il faut enchaîner avec cinq compressions abdominales.

Pour éviter de t'étouffer, mâche bien tes aliments.

Q2. Le 112 peut être appelé partout en Europe à partir d'un téléphone fixe ou d'un portable. Ce numéro permet d'être redirigé(e) vers le service approprié dans la langue européenne de l'interlocuteur.

Q3. En compressant, tu évites à la victime de perdre trop de sang.

Q4. L'eau réduit la douleur et évite la propagation de la chaleur dans les différentes couches de la peau. Il faut laisser couler l'eau par-dessus la brûlure jusqu'à ce que la douleur s'atténue.

Q5. Demande à un adulte de te montrer comment mettre une personne en position latérale de sécurité.



5. Bibu & Sparadrap : BD

La bande dessinée est un des vecteurs importants dans la transmission de savoirs et de compétences, tant auprès des adultes que des enfants.

BIBU et SPARADRAP est un support pédagogique à destination des élèves de 5 à 12 ans dans le cadre du programme de 1ers secours à l'école « J'apprends pour la vie ».



Les Enseignants, les animateurs sportifs, les animateurs de mouvements de jeunesse, utiliseront des vignettes ou la page complète comme source de réflexion, de sensibilisation, d'apprentissage des gestes et attitudes à avoir lors d'un incident.

Cette BD complète les « jeux de cartes Secourisme », le module de formation à distance (voir plus loin), une boîte de jeu « secourisme » ainsi qu'un guide pédagogique « transversal » reliant le français, les maths, l'histoire, la géographie, les sciences aux 1ers secours.

C'est dans l'espace familial proche, à la maison que 2/3 des accidents se passent, affectant les enfants mais aussi les adultes. BIBU et SPARADRAP évoluent donc dans cet espace qui leur est naturellement familier. Ils sont confrontés à diverses situations courantes qui illustrent 8 thèmes bien précis:

L'appel des secours, la règle des « 5 S », le bilan primaire, la « position latérale de sécurité », la plaie simple, le traumatisme ostéo-articulaire, la brûlure et l'intoxication.

En regard de la planche de BD, une série d'informations issue du Mémento de 1ers secours va servir à l'enfant, aux enseignants et aux parents à décoder la situation illustrée et à préciser les actions et les attitudes à mettre en œuvre. Tout au long de sa scolarité primaire, l'enfant développera transversalement des notions comme se situer dans l'environnement proche de la maison, de l'école, de faire référence à un adulte, d'identifier un danger, de se mettre en sécurité, de prévenir les autres du danger, de téléphoner au 112, d'agir avec confiance en ses moyens. Il deviendra ainsi un acteur de plus en plus actif, assurant sa sécurité et celle des autres.

BIBU et SPARADRAP illustre simplement la devise d'Act For Life:

« Savoir ce qu'il faut faire quand personne d'autre ne sait ! ».

6. Livret "Ugo apprend à porter secours" : support papier

Ce guide pédagogique a pour but d'apprendre aux enfants 8 à 12 ans à :

- évaluer les risques de la vie quotidienne;
- prendre les mesures de prévention adaptées à chaque situation;
- effectuer les gestes de premiers secours en cas d'accident.



Il aborde le secourisme de manière transversale, à travers cinq matières d'enseignement :

Le français, les mathématiques, la géographie, les sciences et les arts visuels et plastiques. Le dernier chapitre est entièrement consacré au secourisme : il récapitule l'ensemble des connaissances apprises tout au long du guide.

Chacun des six domaines contient :

- Des exercices en rapport avec le programme scolaire, associés à un ou plusieurs objectifs pédagogiques ;
- Un contenu lié à la sécurité et au secourisme ;
- Une fiche secourisme qui conclut le chapitre.

Enfin, les solutions aux exercices se trouvent à la fin du livret.

b. Enseignement secondaire

iv. Pour les 12 ans et + - « J'agis pour la vie »

A partir de ce niveau de formation, les animateurs ont le titre d'Instructeur en secourisme. Les enseignants sont formés et agréés par Act For Life comme instructeur en secourisme et sont à même de dispenser la totalité de la matière reprise dans l'Arrêté Royal du 15/12/2010 concernant le bien-être au travail.

Objectifs de l'enseignant :

Le programme « J'agis pour la vie » a pour objectif de faire acquérir à toute personne les capacités nécessaires pour concourir, par son comportement, à la sécurité civile.

L'objectif est de lui apprendre à :

- Assurer une protection immédiate, adaptée et permanente pour elle-même, la victime et les autres personnes, par rapport aux dangers environnants ;
- Assurer l'alerte la plus adaptée au service d'urgence ;
- Réaliser immédiatement les premiers gestes de secours face à une personne:
 - victime d'une obstruction des voies aériennes ;
 - victime d'un saignement abondant ;
 - inconsciente qui respire ;
 - en arrêt cardiaque ;
 - victime d'un malaise ;
 - victime d'un traumatisme.

Compétences à acquérir par l'élève:

- Situation : Etre capable d'identifier les risques de son environnement familial et lointain. Anticiper et éviter le sur-accident.
- Sécurité : Se mettre en sécurité et sécuriser autrui. Rassurer une personne. Appliquer les consignes données par l'opérateur du 112.
- Secours : Effectuer un bilan primaire conscience/inconscience. Effectuer un bilan secondaire accident grave/pas grave.
- Prendre en charge une victime. Bilan secondaire maladies et malaises avec application du SAM (moyen mnémotechnique permettant de venir en aide à une personne ayant un malaise).



Supports disponibles :

1. Salvum (accès 12 mois via internet) : « serious Game web »

Comment apprendre le secourisme de chez soi...ou de n'importe où d'ailleurs ?

SALVUM est le premier module de formation à distance ludo-éducatif « SERIOUS GAME » dédié au secourisme et aux premiers soins en général.

Le module SALVUM peut être utilisé tant à la maison par l'élève qu'en classe par l'enseignant. L'enseignant pourra animer le groupe et discuter sur le choix des bonnes réponses. Ceci en fonction des moyens techniques disponibles.

Une connexion internet est requise.

Un accès à SALVUM d'une durée de 12 mois est mis à disposition au moment le plus opportun de la formation.



Objectifs de SALVUM :

- Acquérir facilement et à son rythme les principes d'intervention du secourisme.
- Apporter une formation à distance stimulante, adaptée à l'apprenant et inscrite dans un parcours de formation.
- Garder ses connaissances à jour.
- Avoir une flexibilité totale du rythme d'apprentissage (je quitte et je reprends la formation quand je veux).
- Avoir une formule ludo-éducative progressive qui permet de maîtriser un niveau de compétence avant de passer au suivant.

Programme :

1. La prévention des accidents;
2. La protection;
3. L'alerte;
4. L'obstruction des voies aériennes par un corps étranger;
5. Les hémorragies externes;
6. Les plaies;
7. Les brûlures;
8. Les traumatismes;
9. Les malaises;
10. La perte de connaissance;
11. L'arrêt cardiaque.

2. Mémento de 1ers secours : support papier

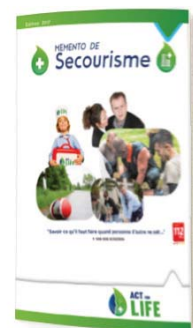
Manuel de secourisme de 108 pages au format 24x17 cm.

Il reprend les règles d'intervention, le bilan primaire et le bilan secondaire.

Livre dans lequel on retrouve la totalité de la matière faisant partie du brevet de 1ers secours en entreprise.

Ce livre accompagnera l'élève tout au long de sa formation.

Il pourra servir de guide à l'enseignant qui pourra aborder chacun des thèmes tout au long de l'année scolaire.

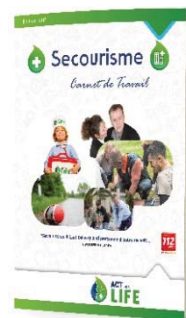


3. Carnet de travail : support papier

Le carnet de travail au format 24x17 cm permettra à l'élève de prendre des notes personnelles.

L'élève complètera les blancs laissés dans le texte par les points clés et informations importantes à retenir.

Il accompagnera l'élève jusqu'à la fin de son parcours.



4. Brevet papier : J'agis pour la Vie

A la fin du parcours (cycle secondaire inférieur) l'élève obtiendra le brevet « J'agis pour la vie » Brevet papier au format A4.

v. Pour les 15 ans et + - « Secourisme grand public »

Pour cette partie de la formation, les animateurs ont le titre d'Instructeur en secourisme.

Les enseignants sont formés et agréés par Act For Life comme instructeur en secourisme et sont à même de dispenser la totalité de la matière reprise dans l'Arrêté Royal du 15/12/2010 concernant le bien-être au travail.

Objectifs de l'enseignant Instructeur :

- Dispenser la formation complète de secourisme général.

La matière est dispensée de façon progressive durant les 3 années du cycle secondaire supérieur.

La formation se termine par une évaluation des acquis, avec à la clé, un brevet en Secourisme Général. Ce brevet équivaut au brevet de 1^{ers} Secours en Entreprise.

Compétences à acquérir par l'élève :

- Pouvoir observer et analyser la situation.
- Eviter le sur-accident.
- Effectuer l'appel correct des secours.
- Etre capable d'effectuer une réanimation cardio pulmonaire, seul ou à deux, avec ou sans matériel.
- Etre capable d'utiliser un défibrillateur semi-automatique.
- Etre capable de venir en aide dans le cas d'accidents spécifiques (voir programme ci-dessous).
- Etre capable de venir en aide à une personne dans le cas de maladies et malaises spécifiques (voir programme ci-dessous).



Programme :

Chapitre 1 Les règles d'intervention

Module 1. L'appel des secours

Module 2. La règle des 5 « S »

Cas particulier : les accidents de la route

Module 3. Quelques techniques de base

Chapitre 2 Bilan primaire

Module 4. La victime est inconsciente et respire

Module 5. La victime est inconsciente et ne respire pas

Module 6. La défibrillation Externe automatisée (DEA)

Module 7. Réanimation cardio-pulmonaire enfant, bébé

Module 8. L'oxygène & 1ers soins

Module 9. La victime s'étouffe

Chapitre 3 Bilan Secondaire Accident

Module 10. Bilan général

Module 11. Les plaies

Module 12. Les brûlures

Module 13. La victime saigne abondamment

Module 14. Traumatismes des os et des articulations

Module 15. Traumatisme de la colonne vertébrale ou de la tête

Module 16. La victime subit une intoxication

16.1 Intoxication au monoxyde de carbone

16.2 Intoxication par les fumées d'incendie

Module 17. Traumatismes aux yeux

Module 18. Section d'un membre

Module 19. Traumatisme dentaire

Chapitre 4 Bilan secondaire d'une maladie

Module 20. Bilan d'un malade

Module 21. La victime est en état de choc

Module 22. La victime se sent mal et chute devant vous

Module 23. La victime fait une crise convulsive

Module 24. La victime se plaint de gêne ou de douleur au thorax

Module 25. La victime a du mal à respirer

Module 26. La victime respire trop vite

Module 27. La victime fait une allergie

Module 28. La victime a un problème de sucre

Module 29. La victime fait un accident neurologique

Module 30. La victime fait une intoxication alcoolique ou à la drogue

Module 31. Exposition au froid

Module 32. Exposition à la chaleur

Module 33. La victime a été piquée

Module 34. La victime a été mordue

Module 35. La victime s'est noyée ou a failli se noyer

Module 36. La déshydratation



Module 37. La gestion d'un comportement violent

Chapitre 5 Situation d'exception

Module 38. Victimes multiples

Module 39. Membre sectionne - Hémorragie

Module 40. Victime ensevelie/comprimée par des décombres

Module 41. Afflux de victimes brûlées

Module 42. Blast – Onde de choc

Module 43. Accidents dans une zone isolée ou sans service de secours

Supports disponibles :

1. Salvum (accès 12 mois via internet) : « serious Game web »

Voir plus haut.

Renouvellement de l'abonnement de 12 mois au courant de la période du cycle secondaire supérieur.



2. Mémento Secourisme : support papier

Voir plus haut.



3. Carnet de travail : support papier

Voir plus haut.



4. Brevet papier : 1ers Secours en Entreprise

A la fin du parcours (cycle secondaire supérieur) l'élève obtiendra le brevet « 1^{er} Secours en Entreprise »

Brevet papier au format A4.



Nos formations



J'agis pour la vie
SALVUM



J'apprends pour la vie



Oxygène dans le cadre
de la plongée sous-marine

1^{ers} secours en entreprise



Secourisme



Instructeur en secourisme

Sauvetage aquatique (BSSA)



Téléphone : +32 67 88 36 60
E-mail : support@actforlife.be
www.actforlife.be



ACT FOR
LIFE