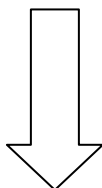


"Agir efficacement dans l'intérêt d'une victime, de soi et des autres"

CYCLE 2

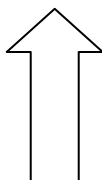
APPRENDRE A PORTER SECOURS

- Module d'Apprentissage -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- ***Savoir se mettre hors de danger et protéger les autres***
- ***Savoir alerter de manière autonome***
- ***Savoir intervenir sur un saignement, une brûlure, un traumatisme***



LANGAGE OUTIL

- ***Elaborer un répertoire constituant une culture commune***

Articulation des 3 unités d'enseignement

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Phase d'Entrée	<p>Prévention des accidents</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier les sources de danger - prévenir en cas de danger 	<p>Prévention des accidents</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer les différentes origines des dangers, liées à la situation elle-même ou au comportement 	<p>Prévention des accidents</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier les sources de danger - proposer des mesures de prévention adaptées
Situation de Référence Initiale	<p>"L'accident" Prévenir quelqu'un.</p>	<p>"Les 3 scénarios" Où en est-on par rapport à protéger, alerter et intervenir ?</p>	<p>"La blessure" Le point sur les acquis de cycle 2. (<i>"L'alerte incendie" : que faut-il savoir mettre en place ?</i>)</p>
Phase de Structuration	<p>Alerte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - composer le bon numéro de téléphone, - décrire la situation de l'accident, - donner ses coordonnées, - nommer les différentes parties du corps. 	<p>Protection :</p> <ul style="list-style-type: none"> - protéger soi, les autres et la victime. <p>Alerte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - savoir qui alerter et comment, - savoir quoi dire. <p>Intervention sur la victime:</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître un saignement, - secourir un saignement, - secourir un traumatisme, - secourir une brûlure. 	<p>Prévention :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mettre en place des mesures collectives de prévention adaptées, - prévoir des actions de préventions à différents dangers potentiels. <p>Protection :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'impliquer dans la protection collective selon différents scénarii. <p>Alerte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - appeler les bons secours, - mieux alerter. <p>Intervention sur la victime:</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier un état d'inconscience et premier geste de secours, - mettre l'inconscient en sécurité respiratoire - PLS.
Situation de Référence Finale	<p>"L'accident" Evaluer le savoir alerter.</p>	<p>"Les 3 scénarios" Evaluer le savoir protéger, alerter et intervenir sur la victime.</p>	<p>"L'accident" évaluer le savoir secourir une victime inconsciente. (<i>"L'alerte incendie" : savoir organiser une alerte incendie.</i>)</p>

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">Phase d'ENTREE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifier si le danger provient de l'objet ou du comportement de son utilisateur ➤ Etre capable de mettre les autres et soi même hors de danger 	<p>"Vous avez dit danger !" pages 4 à 8</p>	
<p style="text-align: center;">Situation de REFERENCE INITIALE</p> <p>Repérer les différents temps d'intervention et définir leur contenu</p>	<p>« Les 3 scénarios » pages 9 à 16</p>	
<p style="text-align: center;">Phase d'APPRENTISSAGE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apprendre à se protéger soi, les autres et la victime ➤ Savoir qui alerter et comment ➤ Savoir quoi dire ➤ Apprendre à secourir un saignement ➤ Apprendre à secourir un traumatisme ➤ Apprendre à secourir une brûlure 	<p>« En mille morceaux » page 17</p> <p>« Allô, c'est pourquoi ? » page 18</p> <p>« Je dis tout » pages 19 et 20</p> <p>« C'est grave » pages 21 et 22 « Sang arrête toi ! » page 23</p> <p>« La chute » pages 24 et 25</p> <p>« Cela brûle » pages 26 et 27</p>	
<p style="text-align: center;">Situation de REFERENCE FINALE</p>	<p>« Les 3 scénarios » page 28</p>	

" Vous avez dit danger ! "

Situation d'ENTREE

« Repérer les différentes origines du danger lié à la situation ou lié au comportement »

BUT : différencier les situations dangereuses en elle-même, dangereuses par l'attitude de la personne ou sans danger.

DISPOSITIF :

Une série de 16 images, voir pages 4 à 7, est mise à disposition des enfants placés en petits groupes de 3 ou 4.

Une série agrandie permet de revenir collectivement sur les propositions.

CONSIGNES :

- **1^{er} TEMPS :** « Je vais distribuer à chaque groupe 15 vignettes, chaque groupe essaiera de trier ces vignettes en trois tas et donnera un titre à chaque tas. »

« Nous allons écouter les classements des différents groupes et rechercher ensemble celui que nous retiendrons pour la classe. »

(La notion de danger devrait apparaître et être valorisée par le maître)

- **2^{ème} TEMPS :** " Vous allez trier à nouveau les vignettes, mais cette fois en trois groupes :
 - les situations ou objets dangereux
 - les attitudes dangereuses
 - les situations sans danger.

Nous allons reprendre ensemble chaque vignette et la placer sous le bon titre. »

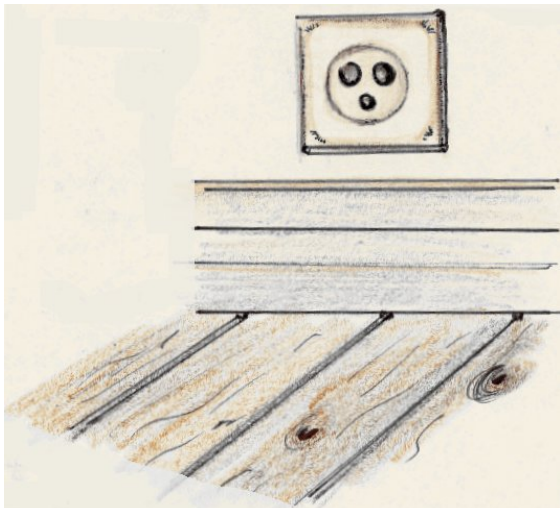
Lorsque les groupes n'auront pas fait le même choix, une discussion collective et argumentée permettra de choisir la proposition la plus adaptée."

CRITERES DE REUSSITES

- Trier les vignettes avec une vraie logique
- Participer à l'échange collectif en expliquant les choix du groupe
- Savoir différencier une situation dangereuse naturellement, rendue dangereuse par l'attitude de la personne, sans danger.

VARIABLES

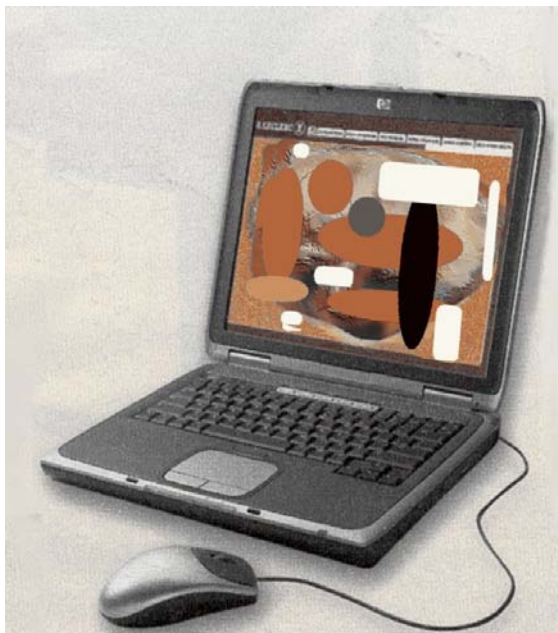
- Choisir d'autres vignettes dans les annexes « dessins » et « situation d'entrée-tableau »



dessin 1 : une prise de courant



dessin 2 : regarder par la fenêtre



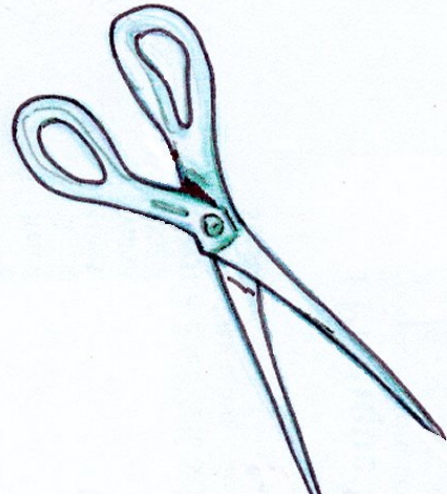
dessin 3 : un ordinateur



dessin 4 : les produits toxiques



dessin 5 : monter l'escalier



dessin 6 : des ciseaux



dessin7 : dormir



dessin 8 : un baladeur



dessin 9: les allumettes



dessin 10 : regarder la télévision



dessin 11 : une vitre cassée



dessin 12 : porter une écharpe



dessin 13 : mettre un objet à sa bouche



dessin 14 : faire du patin à roulettes



dessin 15 : une chaise



dessin 16 : faire du toboggan

Situation de REFERENCE INITIALE

« Les 3 scénarios »

BUT : Les élèves sont mis en situation de protéger, alerter, secourir à travers **un seul** scénario parmi les 3 proposés.

DISPOSITIF :

3 BD sont à disposition (saignement – traumatisme – brûlure) utilisables sur les 3 années du cycle individuellement les élèves disposent, d'une fiche correspondant à un scénario avec la première vignette donnée, et les autres vignettes découpées, voir pages 9 à 11.

CONSIGNES :

1^{er} TEMPS:

- « Je vais vous distribuer à chacun une fiche où vous verrez une situation d'accident :
 - coupure par une vitre brisée en jouant au foot
 - ou chute dans les escaliers à cause des billes
 - ou brûlure à la cantine scolaire,
 et vous devez mettre dans l'ordre les vignettes qui racontent la suite de l'histoire »

2^{ème} TEMPS :

- « Nous analyserons les photos pour :
 - les décrire et les interpréter
 - leur donner un nom, un titre
 - ce que l'on sait et ce qu'il faudra apprendre dans chaque domaine : prévention / alerte / secours."
 Le maître prendra des notes sur une fiche au format A3 identique à la fiche élève.
 Voir les fiches récapitulatives des 3 situations et la fiche pour le maître avec les différents types de réponses attendues, pages 12 à 15.

3^{ème} TEMPS :

- « Dites pourquoi vous avez choisi cet ordre.»

CRITERES DE REUSSITE :

- placer les vignettes dans l'ordre et argumenter les choix
- savoir différencier les différents moments : protéger / alerter / secourir

VARIABLE :

- prendre d'autres images d'accident
- choisir d'autres lieux

L'analyse peut-être orale, dictée à l'adulte ou écrite par les élèves

Nom :.....

SAIGNEMENT

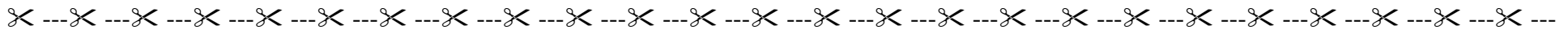
Dans la cour de l'école, des élèves jouent au ballon. L'un d'eux casse une vitre. Celle-ci vole en éclat et un des débris blesse un élève sur l'avant-bras.



Placer les photos ci-dessous dans l'ordre qui vous semble logique à la suite de l'image « saignement »

Commentez chacune des images après les avoir placées

-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----



Nom :.....

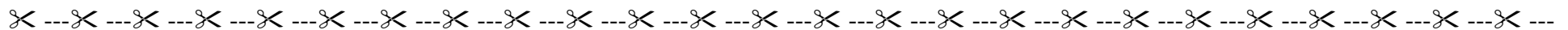
BRULURE

Un enfant qui apporte une tasse de café ou de thé à un adulte renverse le contenu de la tasse sur son bras.



Commentez chacune des images après les avoir placées

Placer les photos ci-dessous dans l'ordre qui vous semble logique à la suite de l'image « brûlure »



Nom :

TRAUMATISME

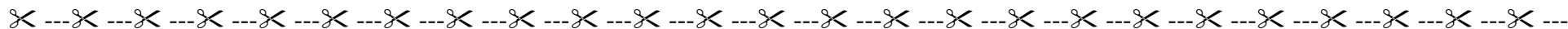
Un enfant descend les escaliers en portant un carton rempli de balles. Il échappe le carton et tombe en marchant sur des balles étalées par terre.



Commentez chacune des images après les avoir placées

Placer les photos ci-dessous dans l'ordre qui vous semble logique à la suite de l'image « traumatisme »

-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----



Fiche de synthèse du « SAIGNEMENT »



Photo 1

Photo 2

Photo 3

Photo 4

Commentaires des élèves :

.....

.....

.....

.....

Titre :.....

Titre :.....

Titre :.....

Titre :.....

Fiche de synthèse de la « BRULURE »



Photo 1

Photo 2

Photo 3

Commentaires des élèves :

.....

.....

.....

Titre :.....

Titre :.....

Titre :.....

Fiche de synthèse du « TRAUMATISME »



Photo 1

Photo 2

Photo 3

Photo 4

Commentaires des élèves :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Titre :.....	Titre :.....	Titre :.....	Titre :.....
--------------	--------------	--------------	--------------

Fiche maître : commentaires possibles	Exemple de saignement : coupure au niveau du bras causée par une vitre cassée	Exemple de brûlure : brûlure à la main avec un plat chaud	Exemple de traumatisme : suite à une chute à cause des billes
Protection	<ul style="list-style-type: none"> • Il observe la scène pour prendre des indices • Il écarte la victime du danger en l'éloignant de la zone à risques • ... • ... • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Il observe la scène pour prendre des indices • Il fait une zone de sécurité • ... • ... • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Il observe la scène pour prendre des indices • Il enlève les billes mais ne touche pas à la victime • ... • ... • ... • ...
Alerter	<ul style="list-style-type: none"> • Il interpelle quelqu'un • Il appelle le 15 • Il donne son nom et son âge • Il dit le lieu où il se trouve • Il décrit ce qui se passe • Il attend l'ordre du médecin pour raccrocher • ... • ... • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Il interpelle quelqu'un • Il appelle le 15 • Il donne son nom et son âge • Il dit le lieu où il se trouve • Il décrit ce qui se passe • Il attend l'ordre du médecin pour raccrocher • ... • ... • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Il interpelle quelqu'un • Il appelle le 15 • Il donne son nom et son âge • Il dit le lieu où il se trouve • Il décrit ce qui se passe • Il attend l'ordre du médecin pour raccrocher • ... • ... • ...
Secourir	<ul style="list-style-type: none"> • Il rassure la victime • Il appuie sur la plaie • Il fait allonger la victime en surélevant le bras • Il couvre la victime • Il ne donne pas à boire à la victime (il le dit) • Il attend les secours auprès de la victime • ... • ... • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Il rassure la victime • Il fait ruisseler de l'eau sur la main de la victime pendant au moins 5 minutes • Il fait allonger la victime • Il couvre la victime en laissant la main blessée au dessus de la couverture • Il ne donne pas à boire à la victime (il le dit) • Il attend les secours auprès de la victime • ... • ... • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Il rassure la victime • Il couvre la victime • Il ne donne pas à boire à la victime (il le dit) • Il attend les secours auprès de la victime • ... • ... • ...

*" Ne pas
faire pire "*

Phase d'APPRENTISSAGE

« Apprendre à se protéger :
soi – les autres – la victime »»

BUT : Mettre en place tout ce qu'il faut pour qu'il n'y ait pas de sur-accident

DISPOSITIF : les situations à proposer peuvent être : - glissade dans un escalier mouillé, -chute à cause de gobelets, de cartables ou de chaussures qui traînent, - jeux dans la cour

Organisation possible :

- ½ classe acteurs : des élèves + une victime + un secouriste
- ½ classe observe: des élèves + la victime + le secouriste
- Un tableau sera construit afin de répertorier les démarches.

CONSIGNE :

- Au SECOURISTE : « Tu es témoin de l'accident (voir exemples ci-dessus), tu dois trouver comment te protéger, protéger les autres et la victime, en repérant les dangers pour toi et pour les autres, puis en agissant en fonction de ce qui te semble prioritaire, en tenant compte de ce que tu as observé »
- Aux OBSERVATEURS : «Tu observes les joueurs, la victime ou le secouriste, puis tu écris (CP-CE1) ou tu retiens (GS-CP) ce que tu vois pour pouvoir le redire à la fin de la situation »

Remarque : Le maître prendra des notes sur ce qui a été observé

CRITERES DE REUSSITE :

- le secouriste a bien repéré les dangers
- le secouriste a repéré les actions à faire pour protéger (la victime, les autres, soi)
- le secouriste a agi correctement

VARIABLES :

- faire varier les lieux de l'accident
- faire varier les parties blessées
- faire varier les situations : brûlures- traumatismes

Exemples d'accidents	Actions à faire pour protéger

"Allô,
c'est pourquoi ?"

Phase d' APPRENTISSAGE

« *Savoir qui alerter et comment* »»

BUT : J'appelle correctement un service de secours

DISPOSITIF : A travers une situation d'accident liée à une brûlure / un traumatisme / une coupure, les élèves devront savoir qui appeler et comment alerter les secours en groupe classe ou ½ classe

CONSIGNE :

- **1^{er} TEMPS :** « Tu es témoin de l'accident :
 - Qui dois-tu appeler ?
 - Faire l'inventaire des personnes que les enfants pensent devoir appeler et leurs numéros
 - Pour se souvenir de « qui on doit appeler » on pourrait décider d'installer une affichette près du téléphone : on cherche ensemble comment elle pourrait être construite. (par ex : une ambulance dessinée, le mot ambulance écrit, à côté en gros le numéro 15)
 - Comment fais-tu ?
 - On vient de se rendre compte qu'il faut utiliser le téléphone. On va le repérer physiquement après avoir émis les hypothèses sur son emplacement dans l'école (un téléphone pas trop mobile dans l'école)
 - Avec un téléphone fictif, on essaie, (capacité à lancer l'appel, attendre d'avoir la ligne, s'essayer à un message qu'on invente). On pourra enregistrer les appels sur magnétophone.
- **2^{ème} TEMPS :** « Vous vous exercez à trouver le téléphone, à mémoriser le ou les numéros et à appeler »

CRITERES DE REUSSITE :

- l'élève sait trouver le téléphone
- l'élève connaît le ou les numéros des urgences
- l'élève sait composer le ou les numéros des urgences

VARIABLES :

- l'élève sait utiliser différents modèles de téléphones
- l'appel peut se faire de différents lieux (rue / cabine, chez soi, gymnase, ...)

"Je dis tout"

Phase d'APPRENTISSAGE

« Savoir quoi dire »

BUT : donner les informations importantes en téléphonant aux secours.

DISPOSITIF :

A travers un situation d'accident liée à une brûlure / un traumatisme / une coupure, les élèves devront appeler les secours et donner les informations essentielles.

CONSIGNES :

1^{er} TEMPS :

En groupe classe ou par demi classe, à travers une des situations déjà vues, brûlure, traumatisme, saignement, questionner les élèves et prendre des notes sur les réponses données :

- « Tu es témoin de l'accident » : le maître présente la situation
- « Tu as sécurisé le lieu et les personnes » : le maître présente ce qui a été fait
- « Tu appelles les secours, quelqu'un répond, que dois-tu dire » : On affiche les phases essentielles au tableau en expliquant aux élèves que le message doit être le plus complet possible. Il devrait être très proche du message officiel (message proposé par les pompiers, les médecins, les infirmières):

1°) Faire le 15, attendre la réponse,

2°) Où (localisation précise)? Activités possibles pour donner une adresse précise :

- Proposer la lecture de quelques enveloppes avec des adresses
- Ecrire au tableau une petite trame qui rappelle les différentes infos d'une adresse
- Proposer à chaque enfant d'écrire son adresse à l'image de celles qui sont sur les enveloppes, chaque enfant aurait à la donner à un camarade invité pour son anniversaire, si nécessaire on prendra la feuille d'infos du directeur pour aider ou « corriger » les écrits des élèves.
- On en lit quelques unes et on voit si elles correspondent à la trame
- Chacun essaie enfin d'écrire l'adresse de l'école

3°) Qui on est (celui qui appelle)? Activités possibles pour être clair sur la blessure :

- Pour ne pas trop choquer, on proposera une série de croquis de personnes blessées (on évitera les photos : trop expressives)
- Les élèves seront invités à trier ces différentes fiches : en deux tas, les blessures qui saignent peu, celles qui saignent beaucoup (quand un mouchoir posé sur la plaie rougit vite.)
- Avec le paquet « blessure grave » on propose aux élèves successivement de tirer une fiche et de donner l'alarme en fournissant un message adapté à la blessure. (ça saigne beaucoup, la victime n'est pas en forme, on localise la blessure). Peut-être devra-t-on faire, en sciences, une séance sur les parties du corps ?

4°) Quelle blessure ?

5°) Répondre aux questions du médecin

6°) Ne pas raccrocher avant que le médecin ne me le demande

2^{ème} TEMPS :




- « Vous vous exercez à passer un message » On propose à quelques élèves de lancer successivement un appel. Le maître a préparé une affiche que les autres enfants placent devant eux avec les étapes du message. L'affiche permettra de revenir, avec un appui, sur le message et d'échanger entre les élèves pour savoir si chacun a bien entendu le même message. L'utilisation du magnétoscope peut permettre de revenir sur les messages dont le contenu amène des désaccords.

CRITERES DE REUSSITE :

- l'élève sait s'identifier
- l'élève sait donner l'adresse précisément
- l'élève sait donner les renseignements utiles sur la blessure

VARIABLES :

- varier les types de blessure et de lieux
- Ajouter document : trauma / brûlure / saignement pour 3 parties du corps (9 vignettes)

		Mon NOM		?	fin

" C'est grave ? "

Phase d'APPRENTISSAGE

« Apprendre à reconnaître un saignement »

BUT : reconnaître le niveau de gravité d'un saignement

DISPOSITIF :

Jeux de vignettes représentant différents types de saignement – voir page 21.
Groupes de 4 élèves

CONSIGNE :

- **1^{er} TEMPS :** « Par groupe, vous classez les vignettes du saignement le moins grave au saignement le plus grave, en sachant expliquer les raisons de vos choix »
- **2^{ème} TEMPS :** « Vous présentez à la classe votre classement en donnant vos raisons. »
- **3^{ème} TEMPS :** dégager l'ensemble des critères communs pour classer les types de saignement. On va pouvoir travailler sur les 3 critères :
 - localisation de la plaie,
 - importance du saignement,
 - présence d'objet étranger.

Remarque :

Pour enrichir cette situation, vous pouvez faire travailler les élèves sur d'autres localisations et d'autres corps étrangers dans les plaies (gravillons, échardes, ...)

CRITERES DE REUSSITE :

- Localiser le saignement.
- Faire la différence entre saignement léger, saignement abondant et hémorragie.
- Annoncer la présence d'un corps étranger dans la plaie.

VARIABLES :

Prévoir une séquence découvrir le monde sur les différentes parties du corps (cf. module cycle1)

Vignettes pour aider à reconnaître la gravité d'un saignement



" Sang, arrête toi ! "

Phase d'APPRENTISSAGE

« Apprendre à secourir un saignement »

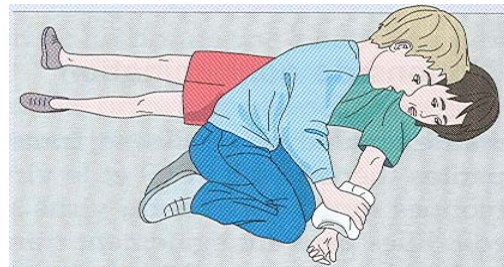
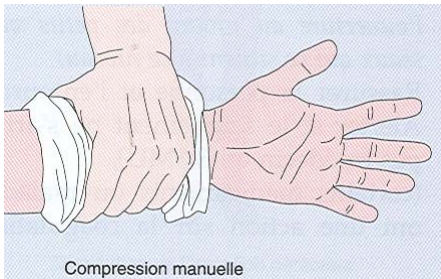
BUT : arrêter un saignement abondant sans corps étranger

DISPOSITIF :

Plusieurs types de regroupement des élèves en fonction des temps de travail : par 2, par 4 ou 6, en classe entière

CONSIGNE :

- **1^{er} TEMPS** : « Par groupes de 2 : ton camarade saigne beaucoup au poignet, il n'y a pas d'adulte à proximité, le sang ne s'arrête pas de couler tout seul, tu as alerté les secours et protégé la victime, que fais-tu ? » - « Vous trouvez une ou plusieurs solutions possibles » - « Puis vous vous mettez avec 2 autres groupes et vous comparez vos solutions pour n'en garder qu'une qui vous paraît la plus efficace pour arrêter le sang »
- **2^{ème} TEMPS** : « Vous exposez les solutions retenues au reste de la classe » - « Vous comparez ces solutions avec celle proposée par votre maître(esse) (geste d'expert) : victime allongée, compression de la plaie avec le gras de la paume de **main protégée**. »



- **3^{ème} TEMPS** : « Par 2, vous vous exercez sur votre camarade à utiliser le geste le plus juste de compression manuelle sur différentes parties du corps : main, bras, jambe, avant-bras » - « Quelle adaptation de ce geste pour un saignement de nez ? : appuyer sur la narine avec un doigt en se penchant en avant. »

CRITERES DE REUSSITE :

- Effectuer le geste expert appris sur 4 camarades qui ont des plaies à des endroits différents.

Pour aller plus loin : voir page 41 du guide de l'enseignant « porter secours » - Edition Maloine -

A la fin de cette séquence d'apprentissage,
replacer collectivement dans la démarche : protéger – alerter – secourir, les
différents acquis vus jusqu'à ce jour.

" La chute "

Phase d' APPRENTISSAGE

« Apprendre à secourir un traumatisme »»

BUT : ne pas déplacer une victime en cas de chute

DISPOSITIF :

Regroupements différents selon le temps : groupes de 3-4 élèves, classe entière
Jeux de 4 vignettes (ou d'images vidéo) montrant différents cas de chute – voir page 24.

CONSIGNE :

- **1^{er} TEMPS :** « Par groupes de 3 ou 4 : un exemple de chute proposé (vignette ou vidéo), la victime est tombée et dit qu'elle a mal à ... (varier les parties du corps), mais on ne voit pas de sang » - « Pourquoi peut-elle avoir mal ? »
- **2^{ème} TEMPS :** « En classe entière ou par demi classe, faites l'inventaire des traumatismes possibles : entorse, luxation, fracture, en lien avec les différentes parties du corps : cheville, poignet, genou, épaule, jambe, bras, ... » - « Est-on capable de soigner ce type de blessure ? Non, que doit-on faire dans ce cas : ne pas déplacer, rester près de la victime ? »
- **3^{ème} TEMPS :** « Par 2, l'un tire au sort une vignette indiquant ce qui lui est arrivé et une deuxième précisant la partie du corps, l'autre doit réagir en conséquence ».

CRITERES DE REUSSITE :

- Ne pas déplacer la victime dans tous les cas de chute
- Tenir un rôle de soutien en rassurant, en parlant à la victime

Pour aller plus loin : - voir pages 33 à 39 du guide de l'enseignant « porter secours » - Edition Maloine -

A la fin de cette séquence d'apprentissage,
replacer collectivement dans la démarche : protéger – alerter – secourir, les
différents acquis vus jusqu'à ce jour.

Vignettes pour aider à reconnaître un traumatisme

Pour le 1^{er} temps de la tâche :



Pour le 3^{ème} temps de la tâche :

TETE

BRAS

COUDE

JAMBE

DOS

POIGNET

CHEVILLE

GENOU

EPAULE

Phase d' APPRENTISSAGE

« Apprendre à secourir une brûlure »

" Cà brûle ! "**BUT :** réagir efficacement face à un camarade qui s'est brûlé**DISPOSITIF :**

Regroupements différents selon le temps : groupes de 3-4 élèves, classe entière
 1 jeux de vignettes montrant différentes causes de brûlure et un jeu de vignettes indiquant les parties du corps touchées, voir page 26.

CONSIGNE :

- **1^{er} TEMPS :** « Par groupes de 4 : que faites-vous dans le cas suivant en attendant les secours : la maîtresse a mis un gâteau qui sort du four sur une table. Un élève passe en touchant le plat et se brûle » - « Un des élèves joue le rôle de la victime, un autre va le secourir et les autres observent et repèrent les différentes solutions essayées »
- **2^{ème} TEMPS :** « En classe entière, faites l'inventaire des solutions trouvées » - « Comparez avec les solutions proposées par le(a) maître(esse) qui est de faire ruisseler de l'eau froide en partant avant la partie brûlée, pendant au moins 5 minutes. »



- **3^{ème} TEMPS :** « Par 2, sur différentes parties du corps, vous vous exercez à refroidir une brûlure avec une bouteille d'eau »

CRITERES DE REUSSITE :

- La victime est rassurée
- Le secouriste fait couler de l'eau froide au dessus de la brûlure sur différentes parties du corps.

VARIABLES : par rapport à certaines parties du corps, trouver les moyens de faire couler de l'eau sans utiliser un robinet : arrosoir, bouteille, broc, ...

Pour aller plus loin : voir pages 46 à 49 du guide de l'enseignant « porter secours » - Edition Maloine -

A la fin de cette séquence d'apprentissage,
 replacer collectivement dans la démarche : protéger – alerter – secourir, les
 différents acquis vus jusqu'à ce jour.

Vignettes pour aider à secourir un brûlé

Des causes de brûlure :



Des parties du corps brûlées :

TETE

BRAS

COUDE

JAMBE

DOS

POIGNET

CHEVILLE

GENOU

EPAULE

Situation de REFERENCE FINALE

« Les 3 scénarios »

BUT : Les élèves secouristes doivent efficacement protéger, alerter et secourir, dans la situation tirée au sort.

DISPOSITIF :

- utiliser les vignettes fiches par type de blessure : saignement – traumatisme – brûlure, des situations d'apprentissage
- l'enseignant joue le rôle du médecin régulateur
- groupes de 8 élèves : 1 victime – 1 secouriste – 6 observateurs, dont 2 sur protéger, 2 sur alerter, 2 sur secourir

CONSIGNES :

- Au SECOURISTE :
 - 1^{er} TEMPS : « Tu sors de la pièce pendant la mise en place du scénario » - « Quand tu reviendras dans la pièce, tu devras agir en fonction de la situation que tu découvres »
 - 2^{ème} TEMPS : « Tu racontes oralement aux observateurs ce que tu viens de faire pour confronter à leurs observations. »
- A la VICTIME : « Tu tires au sort une vignette et tu te mets en scène »
- Aux OBSERVATEURS : « Vous observez le secouriste et vous notez sur votre les actions qu'il réalise sans se mettre en danger, ni mettre la victime en danger. »

	PROTEGER	ALERTER	SECOURIR
Appeler quelqu'un à l'aide	Il identifie le danger Il se protège Il protège les autres	Il appelle le 15 Il répond aux questions du médecin en s'identifiant et en indiquant le lieu Il décrit la situation Il localise la lésion	Il rassure la victime Il applique les consignes données En cas de : - saignement : comprimer la plaie avec la main protégée - brûlure : faire couler de l'eau froide au dessus de la brûlure - traumatisme : laisser la victime allonger et la rassurer Il guide les secours sur les lieux de l'accident

CRITERE DE REUSSITE :

- A la fin du CE1, l'ensemble des actions doit être réalisé.
- La totalité de ces compétences ne sera exigible qu'en regard au temps consacré à ces apprentissages et au niveau de classe concerné (GS, CP, CE1).