

Poste camp : Explications



ORAS

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

Cela permet ainsi de repérer les dangers éventuels et de ne pas passer à côté d'éléments importants de la situation (comme par exemple, une 2ème victime).

Réfléchir : 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 ? Passage de voiture, feux, électricité, objet coupant... ?

Est-ce que quelqu'un peut m'aider ? Il est nécessaire de rappeler que l'intervention d'un adulte, si elle est possible, est la meilleure solution, et qu'il faut appeler à l'aide.

Agir : Que puis-je faire en tant qu'enfant ?

- En tout premier lieu, **il faut veiller à la sécurité, en commençant par la sienne .**
- **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.

ORAS c'est

Observer

Réfléchir

Agir

Surveiller

Poste camp : Activité 1



ORAS - 10 minutes

Objectifs et contexte



- Enumérer et définir les 4 étapes à suivre en cas d'accident

Matériel



- Les 4 "cartes actions" pour les mimes (annexes)

Déroulement



1. Jeu : Pour introduire ORAS, les enfants se mettent de dos par équipe en file indienne (ex: 4 équipes = 4files) L'enfant en tête se retourne vers l'animateur et reçoit une carte "action". 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. Debriefing : Quand le jeu est terminé, organise un debriefing pour faire comprendre aux enfants la stratégie qu'ils ont adoptée pour se faire comprendre.

A savoir :

- O Observer** l'action sur l'image, lire et 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 l'autre comprenne
- S Surveiller** comment l'autre va comprendre mon information

Comment faire le lien avec le contenu théorique

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" ?

Si les enfants ne trouvent pas, dis toi-même le mot 'Observer'.

Reformule 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, à quoi dois-je penser pour ma sécurité ?

Agir : appeler à l'aide, soigner...

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

Poste camp: Explications



Appel 112

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
- on ne connaît pas le code du téléphone utilisé
- s'il n'y a pas de réseau (cela passe par un réseau spécial)

Les informations à transmettre au 112 sont les suivantes :

Scanne-moi pour entendre
la chanson du 112



Se présenter

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 ? Nombre de victimes, âge et identité de la victime si on la connaît.

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

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

Tu connais l'APP 112 ? Bien utile quand on ne sait pas précisément où on est car l'application permet au 112 de localiser précisément l'appelant.

Scanne-moi pour en savoir
plus sur l'app 112



Informations complémentaires pour toi 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 : Numéro d'écoute gratuit (pas pour les urgences)

070/ 245 245 Centre antipoisons : Pour toute question concernant une intoxication



Poste Camp : Activité 2



Appel 112 - 10 minutes

Objectifs et contexte

- Comprendre l'importance de faire appel à l'adulte dans toutes situations
- Connaître le numéro 112 et faire un appel correct et complet

Matériel

- Un GSM pour le jeu de rôle et la trousse de secours
- Les cartes QR code pour faire écouter la chanson du 112 et les infos sur l'app 112

Déroulement

1. Jeu de rôle

Sélectionne un enfant qui reçoit un téléphone et il choisit un autre enfant 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

- Pose quelques questions sur ce que l'enfant a dit au téléphone : *A-t-il pensé à donner toutes les informations ? (Se présenter, la raison de son coup de fil, adresse, etc...)*
- Conclus : *S'il vous manque des infos pour un événement 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 blessé ?*

Remarque :

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

3. Synthèse

Redis avec les enfants les informations à donner lors d'un appel 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 lieu de l'accident

Qui : qui est la victime, nombre de victimes

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

Si tu as le temps, fais écouter la chanson du 112 et la vidéo de l'app 112 grâce aux QR codes.



La dernière équipe qui passe gagne le GSM pour la trousse de secours.

Poste Prairie : Explications



Hématomes et traumatismes

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.

Hématome

Un hématome à la tête doit être surveillé car le choc au cerveau a pu causer une commotion cérébrale.



Vomissements, étourdissements, une perte de connaissance = 112

Fracture : rupture ou cassure de l'os.

Entorse : lésion d'une articulation dont les ligaments ont été déchirés ou étirés.

A suspecter si douleur, difficulté à bouger, gonflement, déformation

Traumatisme

Ne jamais mobiliser (bouger) la victime. Lui demander de trouver elle-même sa position de confort.



Si incapacité à bouger ou douleur importante = 112

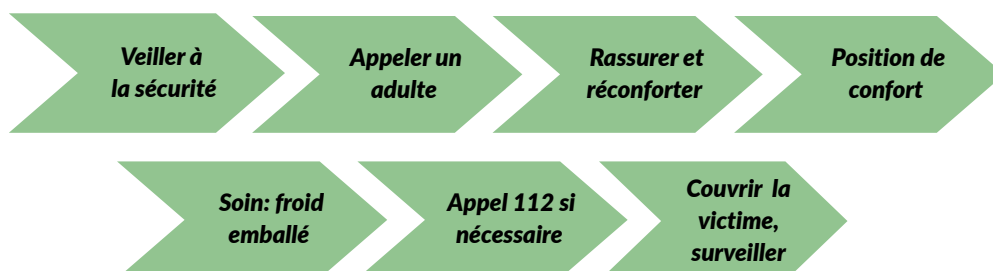


Froid emballé*

(cold pack ou canette, surgelés, glaçons...)

20' maximum*

*Pour éviter de bruler la peau avec le froid



Poste Prairie : Activité



Hématomes et traumatismes

Objectifs et contexte

- Identifier l'hématome et connaître le soin
- Comprendre l'importance de ne pas déplacer une personne lorsqu'on suspecte une fracture ou une entorse
- Comprendre l'importance du froid pour diminuer le gonflement et la douleur

Matériel

- Ballon
- Trousse de secours
- Cold pack pour compléter la trousse
- Foulard
- GSM
- Maquillage bleu et rouge

Déroulement

1. Introduction : quiz (5 min)

Organise un quiz de 5 questions (en course relai, en collectif, par équipes...)

Questions :

- **Qu'est-ce qu'un hématome ?**

a) un bleu

b) un ligament

c) une fracture

- **Comment se fait-on le plus souvent un hématome ?**

a) en jouant avec un couteau

b) en se cognant ou en tombant

c) en allumant un feu

- **Un de tes amis se cogne, que dois-tu faire ?**

a) rien, ça va aller

b) le laisser seul et aller chercher un adulte

c) le rassurer, appliquer du froid et informer un adulte

- **Pendant combien de temps, au maximum, dois-tu appliquer du froid sur un hématome ?**

a) 5 minutes

b) 20 minutes

c) 2 heures



- **Quels sont les signes d'une commotion cérébrale ?**

a) vomissement, déséquilibre et perte de connaissance

b) fièvre

c) mal aux dents

2. Mise en situation (15-20')

A. Plante 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
- Un ballon

B. Demande qui désire jouer un rôle dans la mise en situation, **choisis une victime et un secouriste.**

Les autres enfants seront observateurs. Ils ne participent pas à la mise en situation mais observent ce qui se passe pour pouvoir en débattre par la suite.

C. Prends l'enfant "victime" à part et donne-lui les consignes suivantes :

En courant après le ballon dans la prairie, 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. Si le secouriste appuie sur ta cheville, tu as mal. S'il applique du froid sans l'emballer dans un tissu, tu as mal aussi.

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

D. La mise en situation est jouée par les enfants jusqu'à ce que le secouriste estime avoir fait tout ce qui était à sa portée. Les enfants observateurs ne doivent rien dire et faire comme s'ils étaient absents.

E. Debriefing

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 ?**

Question au secouriste : **Comment as-tu vécu ton intervention ?**

Questions aux enfants qui observaient : **Qu'est-ce qui a été mis en place pour aider/soigner la victime ?**

Remarque

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.

3. Tu rejoues l'intervention modèle

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

- **Veille à la sécurité**
- **Rassure et réconforte** la victime
- Fais **asseoir** la victime
- **Ne manipule pas la victime**, laisse-la trouver sa position de confort
- **Applique un cold-pack enveloppé dans un foulard** en demandant à la victime si elle le supporte. **(Précise que ce sera 20 minutes maximum !)**
- Demande à un autre enfant d'aller chercher un adulte ou, si nécessaire, de prévenir le 112.
- **Couvre** la victime avec une veste ou un pull pour qu'elle n'ait pas froid et **surveille** que tout va bien

La dernière équipe qui passe gagne le cold pack pour la trousse de secours.



Poste Route : Explications



Déplacements à pied

Les piétons sont les usagers de la route les plus fragiles.
La moitié des accidents entre un piéton et un véhicule sont la conséquence d'une erreur du piéton.



Un enfant...

Est vite distrait

Pris dans l'enthousiasme d'un jeu, il peut oublier de faire attention à d'autres dangers.

Est moins visible

Il est de petite taille. Il peut être dissimulé par des véhicules en stationnement par exemple.

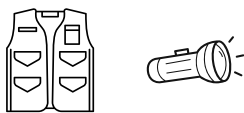
A moins conscience du danger

Il n'a pas le même champ visuel que l'adulte ni la même conscience de son environnement : difficulté à évaluer les distances, la vitesse des véhicules...

→ Pour les jeux, choisis toujours l'endroit où il y aura le moins de circulation.

Règles pour les piétons

Être bien visible, surtout quand il fait sombre.



Toujours utiliser les trottoirs.



Ne jamais marcher sur les voies rapides, autoroutes et rails.



Si pas de trottoir : Marcher au bord de la route en file, **à gauche** pour voir arriver les voitures.

Sur les pistes cyclables, les piétons doivent laisser la priorité aux vélos et aux mobylettes.
Les piétons doivent toujours laisser la priorité aux trains et aux trams.



Poste Route: : Activité



Déplacements à pied

Objectifs et contexte



- Comprendre les dangers potentiels de la circulation
- Comprendre l'importance de respecter les consignes de déplacement données par l'animateur

Matériel



- Un gilet réfléchissant pour compléter la trousse de secours
- Les cartes du jeu

Déroulement



Avant l'activité, dissimule les images et les textes (cartes de jeu) dans un espace défini. Chaque enfant (ou binôme si grand groupe) va devoir chercher UNE carte (image ou texte) ou plus si c'est un petit groupe. Il y a 18 cartes en tout.



1. Organise un débat mouvant pour déterminer quels enfants pourront aller chercher les premiers,

- Pose une première question à l'ensemble du groupe.
Les enfants qui pensent que la réponse est « oui » lèvent les bras, et ceux qui pensent que la réponse est « non » s'accroupissent.
Ceux qui ont bien répondu font un pas en avant.
- A la fin des 3 questions, les enfants partiront par vagues chercher leur carte dans la zone définie. Ceux qui ont le plus avancé partent les premiers, 10 secondes après, tu envoies les suivants... Et ainsi de suite.

Exemples de question :

- *S'il n'y a pas de trottoir sur une chaussée, notre groupe doit marcher à droite de la route.*
Non, le groupe doit marcher à gauche, pour voir les voitures qui passeront proche de lui.
- *S'il n'y a pas de passage pour piéton, je peux traverser la route en regardant bien à gauche et à droite.*
Oui, à condition d'être à un endroit où l'on me voit (pas dans un tournant par exemple).
- *Pour éviter un long détour, je peux marcher le long d'une autoroute.*
Non, jamais, les voies rapides et les rails sont toujours interdits aux piétons.

2. Trouver la bonne paire :

Quand toutes les cartes ont été trouvées, les enfants circulent afin de former des duos en appariant texte et image. Chaque duo présente ensuite son texte et son image au reste du groupe.



Commente ou complète grâce au correctif (voir verso) si des questions apparaissent.

La dernière équipe qui passe gagne le gilet réfléchissant pour la trousse de secours.



Correctif



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

Que l'animateur 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.

S'il y a une poubelle ou autre obstacle sur le trottoir, je 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 que j'ai envie de gagner le jeu.

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.



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

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



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.

Et il faut traverser de manière la plus directe possible (perpendiculaire à la route) pour limiter le temps passé sur la chaussée.



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 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 fait sombre 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.** Ils éclairent la route et non les voitures (au risque d'aveugler les conducteurs)*



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 gauche et à droite avant de le 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 petite taille

Poste Bois : Explications



Soin des plaies simples

Plaie simple

Petite plaie superficielle
non souillée
qui saigne peu.



- 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:

- Plaie profonde
- Plaie étendue (plus grande que la moitié de la paume de la main de la victime)
- Présence de souillures incrustées qui ne partent pas sous l'eau (les petits cailloux qui restent dans la plaie sont un risque d'infection)
- Hémorragie (saignement abondant)
- Blessure causée par un animal ou une morsure humaine (risque d'infection liée aux bactéries).
- Plaie située en zone sensible (visage, région génitale ou près d'un orifice)

Remarque : le terme grave peut être remplacé par 'complexe' car il est moins alarmant.



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

Si on hésite entre simple et grave, il vaut mieux choisir d'aller voir le médecin.

Veiller à la sécurité

Appeler un adulte

Rassurer et réconforter

Asseoir la victime

Soin adéquat

Appel 112 si nécessaire

Couvrir la victime, surveiller



Par la suite, 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 autour
- La victime n'est pas en ordre de vaccination contre le tétanos



Informations complémentaires pour toi 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 les 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 sac 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.

Poste Bois : Activité



Soin 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

Matériel

- Photos des différentes plaies
- 1 téléphone
- Un foulard
- Une bouteille d'eau
- La trousse de secours
- Un flacon de faux sang ou de la peinture rouge
- Une compresse et un sparadrap pour compléter la trousse

Déroulement

1. Introduction : débat mouvant (5')

Montre les photos de plaies. Les enfants doivent déterminer s'il s'agit d'une plaie simple ou d'une plaie grave. (Les réponses sont inscrites au dos de l'image)

Consigne : Si vous pensez que c'est une plaie grave, vous restez debout, si c'est une plaie simple, vous vous asseyez.

2. Mise en situation (20' à 25')

A. Plante 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.

B. Demande qui désire jouer un rôle dans une mise en situation et choisit une victime et un secouriste.

Un autre enfant peut également être désigné comme aidant.

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

C. Prends l'enfant « victime » à part et donne les consignes suivantes :

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



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

D. La mise en situation est jouée par les enfants jusqu'à ce que le secouriste estime avoir fait tout ce qui était à sa portée. Les enfants observateurs ne doivent rien dire et faire comme s'ils étaient absents.

E. Debriefing

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 ?**
- Question au secouriste : **Comment as-tu ressenti ton intervention ?**
- Questions aux enfants qui observaient : **Qu'est-ce que le secouriste a mis en place ?**

Remarque

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.

3. Rejoue l'intervention modèle

Rejoue la scène en prenant un enfant qui joue le rôle de la victime :

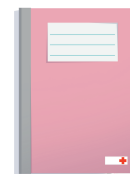
- Veille à la **sécurité**
- **Rassure et réconforte** la victime
- Fais **asseoir** la victime
- **Lave-toi les mains et porte des gants.** Dans les bois, il n'est pas toujours possible de se laver les mains. On peut alors utiliser du gel hydroalcoolique, tout en précisant aux enfants que l'idéal reste toujours de se laver les mains à l'eau et au savon. Il est cependant indispensable de mettre au moins les gants.
- **Rince la plaie avec de l'eau.** S'il n'y a pas d'eau courante, on rince la plaie avec l'eau d'une bouteille (l'eau d'un cours d'eau est à proscrire pour éviter les bactéries).
- **Sèche la zone autour de la plaie** avec une compresse stérile, de l'intérieur vers l'extérieur, sans toucher la plaie.
- **Couvre ensuite la plaie** avec un pansement ou une compresse stérile.
- Surveille que tout se passe bien et dis que tu vas changer le pansement chaque jour.

Il est important de préciser aux enfants qu'il faut ensuite informer un adulte des soins donnés.

La dernière équipe qui passe gagne les gants, les compresses et le sparadrap pour la trousse de secours.



Poste Feu de camp : Explications



Soin des brulures

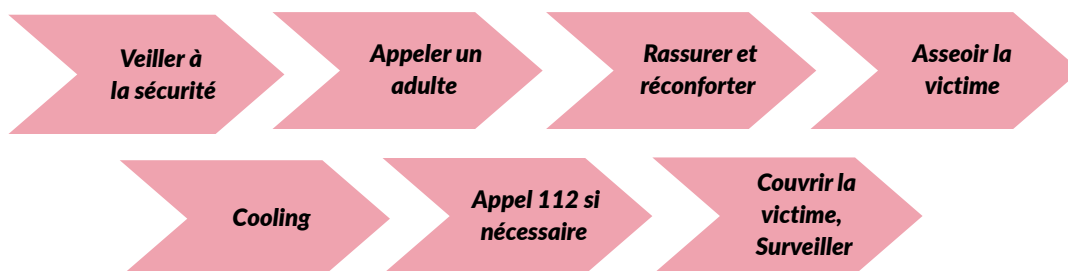
En fonction de la nature de la source et du temps d'exposition, il y a différents types de gravité de la brulure :

Une brulure 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



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



Informations complémentaires

- Une brulure peut-être liée à un frottement (apparition de cloques aux pieds 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.
- Le coup de soleil est aussi une brulure. Eviter l'exposition, porter une casquette et utiliser de la crème solaire sont de bons réflexes de prévention.

Poste Feu de camp: Activité



Soin des brulures

Objectifs et contexte

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

Matériel

- Un gsm pour le jeu de rôle et la trousse de secours
- 1 trousse de secours
- Du maquillage rouge
- 1 bouteille d'eau

Déroulement

1. Téléphone sans fil. (5')

Les enfants sont en cercle.

Préviens que le dernier enfant ne devra rien dire...

Murmure 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 suivant et ainsi de suite. Le dernier enfant ne dit rien. Ce sera le secouriste pour la mise en situation.

2. Mise en situation (15')

A. Plante 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.

B. Demande qui désire jouer un rôle dans une mise en situation et **choisis une victime**, tu as déjà le secouriste.

Un autre enfant peut également être désigné comme aidant.

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

C. Prends l'enfant "victime" à part et donne les consignes suivantes :



Lors du feu de camp, tu veux manger un marshmallow fondu. En t'approchant trop près du feu, une petite braise tombe sur ton avant-bras. Tu as mal et ta peau devient rouge. Pour soulager la douleur, tu souffles dessus. Si le 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.

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

D. La mise en situation est jouée par les enfants jusqu'à ce que le secouriste estime avoir fait tout ce qui était à sa portée. Les enfants observateurs ne doivent rien dire et faire comme s'ils étaient absents.

E. 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 ?**
- Question au secouriste : **Comment as-tu ressenti ton intervention ?**
- Questions aux enfants qui observaient : **Qu'est-ce que le secouriste a mis en place ?**

Remarque

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.

3. Rejoue l'intervention modèle :

- **Veille à la sécurité** : Ecarte la victime du feu pour éviter un suraccident
- **Rassure et reconforte** la victime
- Effectue directement un **cooling** : refroidir la brûlure en faisant couler de l'eau en amont avec de l'eau à $\pm 20^{\circ}$, et ce pendant ± 20 minutes. S'il n'y a pas de robinet tu peux prendre une bouteille et expliquer qu'on peut récupérer l'eau avec une bassine.
- **Assieds la victime** pour éviter un étourdissement et pense à la couvrir avec une couverture ou un vêtement
- **Couvre la brûlure** avec une compresse stérile ou un emballage stérile
- **Surveille** que tout évolue bien

Rappelle 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.

Rappelle que s'il n'y a pas d'eau courante à disposition, on peut emballer la brûlure dans un linge mouillé (à l'aide d'une gourde d'eau par exemple). Dans ce cas on humidifie régulièrement le tissu afin de refroidir la brûlure.

La dernière équipe qui passe gagne la crème solaire, le triangle et la couverture de survie pour la trousse de secours.

