

À la rescousse ! Dans la peau d'un secouriste

2017 - fiche modifiée le 15 mai 2019

Un jeu de parcours et de connaissances sur les thèmes essentiels du secourisme et de l'apprentissage des "gestes qui sauvent".

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 7 ans
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 2 à 6
Prix	35,00 €
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. 6AC-JTA-005-ALA)



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Thèmes associés à cet outil

Sécurité

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 110 cartes, dont
 - 18 cartes "mission"
 - 6 cartes "trousse de secours"
 - 86 cartes "quiz/actions"
- 6 pions,
- 24 jetons
- 1 dé

Concept :

Chaque joueur incarne un secouriste qui doit se rendre le plus rapidement possible sur les lieux d'un accident, tout en complétant sa trousse de premiers soins. Tout au long du parcours, il devra répondre à des questions (cartes Quizz) sur les bonnes pratiques à mettre en place en cas de situation d'urgence, ou mimer des actions liées à la santé et la sécurité. Le vainqueur est le joueur qui sera le premier sur le lieu de sa mission, en ayant récolté l'ensemble de son équipement.

Thèmes abordés : secourisme à la maison, sur la route, à la mer, à la montagne,...

Objectifs

Découvrir les bons comportements en cas de danger ou d'accident du quotidien.

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)".

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Abeilles Editions
Boulevard Pablo Picasso, 1
49 000 - Angers

Pistes d'utilisation

Support d'animation / expression

Thème :accidents, secourisme

Support :jeu de table

Description

Les joueurs doivent remplir une mission après avoir complété leur trousse de premiers secours (brumisateur et sucre, désinfectant et pansement, gants et masques, ciseau et compresse). Au fur et à mesure de la progression sur le plateau de jeu, le joueur doit témoigner de ses connaissances en matière de secourisme : signification de pictos, précautions à la mer, à la montagne, à la maison (barbecue, plantes toxiques), numéro d'urgence européen, PLS (position latérale de sécurité, etc.).

La partie est gagnée lorsque le joueur (ou l'équipe) parvient à compléter sa trousse de secours et remplir sa mission.

Comment l'utiliser

Le jeu est simple d'utilisation. Il ne nécessite aucune compétence particulière. Il a pour but d'informer sur les bases du secourisme et ainsi connaître « les gestes qui sauvent ».

Peut être joué en équipe.

Public

A partir de 8 ans, dans les différents milieux de vie, y compris en famille.

Le graphisme permet un accès au public petit lecteur.

Rôle de l'animateur

Répondre aux questions que les enfants ne manqueront pas de poser : « comment ça fonctionne un défibrillateur cardiaque ? » ou comment on « protège » le lieu d'un accident ?

A quel moment d'un projet ?

Après une séance de secourisme, pour consolider les connaissances.

Aménagement de l'espace

Autour du plateau de jeu, sur une table.

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

C'est un outil de prévention relatif aux risques d'accident. Il permet d'informer sur des réflexes de sécurité qu'il est intéressant que chacun.e connaisse.

Temps de préparation :



Points forts :

Format ludo-pédagogique

Points d'attention :

Attention à ne pas faire porter aux enfants des responsabilités qui sont celles des adultes

Sujets abordés :

Accidents, secourisme

Date de l'avis : 15 mai 2019