

Série des modules optionnels

ANI 1101 Accueil et intégration de jeunes handicapés
ANI 1102 Coéducation enfants
ANI 1103 Coéducation adolescents
ANI 1104 Jeunes en difficulté
ANI 2001 Dynamique des groupes
ANI 1105 Éduquer aujourd'hui
ANI 2006 Agent de développement spirituel
ANI 1107 Grands jeux

SOC 1201 Symboles et traditions
SOC 1202 Scoutisme international
SOC 1203 Scoutisme et environnement
SOC 1204 Scoutisme et parents

GES 2010 Gestion d'un district scout
GES 2042 Gestion des ressources adultes 2
GES 2044 Gestion financière 2
GES 1302 Organisation d'un rassemblement
GES 1303 Règlement des conflits d'adultes
GES 1304 Matériel et équipement
GES 1305 Reconnaissance des bénévoles
GES 1306 La planification dans le scoutisme

TEC 1401 Camping d'été
TEC 1402 Camping d'hiver
TEC 1403 Publicité
TEC 1404 Expression et feux de camp
TEC 1405 SECOURISME
TEC 1406 Orientation (carte et boussole)
TEC 1407 Communications et JSLO/JOTI
TEC 1408 Publier un périodique scout
TEC 1409 Nature: flore et faune
TEC 1410 Activités d'hiver
TEC 1411 Parler en public
TEC 1412 Scoutisme marin



ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

FORMATION MODULAIRE

Secourisme

TEC 1405

Deuxième édition
Janvier 2001

Objectifs du module SECOURISME

Objectif général

Développer la compétence nécessaire pour intervenir en cas d'urgence ou d'accident et être en mesure de transmettre aux jeunes, selon leur âge, des conseils et des techniques appropriés en matière de secourisme.

Objectifs particuliers

1. Développer la compétence pour intervenir en cas de:
 - arrêt cardiaque
 - arrêt respiratoire
 - blessure à l'œil
 - blessure à la tête et à la colonne vertébrale
 - blessure aux muscles et aux articulations
 - brûlure
 - convulsions
 - crise d'épilepsie
 - crise de diabète
 - empoisonnement
 - état de choc
 - étouffement
 - fracture
 - hémorragie
 - problème dû à la chaleur (hyperthermie)
 - problème dû au froid (hypothermie, engelure).
2. Connaître toutes les étapes d'un plan d'intervention en cas d'urgence ou d'accident, et pouvoir diriger l'exécution de ce plan.
3. Connaître la composition et l'utilité d'une trousse de premiers soins, et savoir l'utiliser au besoin.
4. Connaître la valeur pédagogique de l'enseignement du secourisme auprès des jeunes.
5. Connaître divers moyens de transmission des connaissances et techniques de secourisme dans le cadre des activités scouts.

Avertissement

Les documents de l'Association des Scouts du Canada sur la formation modulaire sont destinés à la *formation* des adultes de l'Association. Bien qu'ils fassent référence à des politiques et à des règlements officiels de l'Organisation mondiale du Mouvement scout et de l'Association des Scouts du Canada, ils ne remplacent pas ces politiques et règlements officiels et ne sauraient être interprétés comme tels.

Sommaire

Matière	3
1. Introduction	3
2. Secourisme et scoutisme: une association de longue date	3
3. L'initiation au secourisme dans le cadre du scoutisme	4
4. Quelques jeux de secourisme	6
Pédagogie	9
Sources et ressources	9
ÉVALUATION	
FORMATIVE	10

Note. Pour alléger le texte et en faciliter la lecture, le genre masculin désignant des personnes inclut les genres féminin et masculin.

Ce module de formation scout a été conçu à l'usage des adultes de l'Association des Scouts du Canada engagés dans un processus de formation structuré. Il peut être reproduit à des fins de formation ou de documentation pourvu que la source soit mentionnée.

©2001, Association des Scouts du Canada

Contenu du module SECOURISME

MATIÈRE

1. Introduction

Le contenu pour acquérir ce module se compose de connaissances didactiques et d'expériences pratiques. Préférentiellement, l'adulte en apprentissage suivra un cours de *secourisme général* de l'Ambulance Saint-Jean ou de la Société canadienne de la Croix-Rouge. L'Association des Scouts du Canada, par son commissaire national à la formation, peut cependant reconnaître la valeur d'un cours équivalent offert par une autre organisation pourvu que le contenu soit similaire et permette d'atteindre les trois premiers objectifs particuliers.

2. Secourisme et scoutisme: une association de longue date

Le programme du premier camp scout, sur l'île de Brownsea en 1907, comprenait des exercices de secourisme.

Au premier camp scout, sur l'île de Brownsea en 1907, le programme proposé par Baden-Powell comprenait des exercices de secourisme. Un officier de la Garde côtière vint enseigner aux campeurs des techniques de nœuds, de sauvetage et de réanimation. Il n'est donc pas surprenant que Baden-Powell ait accordé une certaine importance au secourisme dans son manuel *Éclaireurs*. Voici un passage éloquent à ce sujet¹:

«Depuis la fondation des Éclaireurs, des centaines d'entre eux ont mérité des médailles de sauvetage et j'espère qu'il y en aura bien plus encore à l'avenir.

«Il est certain que beaucoup d'entre vous aurez une fois ou l'autre l'occasion de sauver une vie; sachez saisir cette occasion, préparez-vous-y, apprenez ce qu'il y a à faire quand un accident se produit, soyez prêt à le faire — et faites-le.

«Il ne suffit pas de lire ça dans un livre et de croire que vous saurez vous y prendre, il faut vous exercer, et vous exercer souvent, à faire le nécessaire. Vous couvrir la bouche et le nez avec un mouchoir mouillé pour respirer dans la fumée, déchirer un drap pour en faire une corde et fuir en cas d'incendie, savoir comment soulever et transporter quelqu'un d'évanoui, comment empoigner, sauver et rappeler à la vie un noyé, etc.

¹ *Éclaireurs*, édition de Londres, 1946, page 26.

«*Quand vous aurez appris tout cela, vous aurez confiance en vous-même, et quand un accident se produira et que chacun aura perdu la tête, vous vous avancerez et vous saurez ce qu'il y a à faire.*»

Plus loin dans *Éclaireurs*, B.-P. présente des exercices de sauvetage et donne des consignes en cas d'incendie, de noyade, de chevaux emballés et de chien enragé. Le vingt-cinquième bivouac est par ailleurs un véritable cours, intitulé à juste titre *Les premiers secours*. On y trouve une méthode de respiration artificielle (système Schäfer), les premiers soins en cas d'appendicite, de brûlure, de charbon dans l'œil, de crise de nerfs, de décharge électrique, d'empoisonnement, de fracture, d'hameçon dans la peau, d'hémorragie, de morsure de serpent et de piqûre, ainsi qu'une technique de transport de blessé.

En 1910, Baden-Powell publie un autre livre, dont le titre est *Scouting Games* (Jeux d'Éclaireurs). Il consacre un chapitre entier à des jeux de secourisme (neuf grands jeux).

Brevets de compétences

De tout temps, les scouts ont pu obtenir des brevets de spécialité en secourisme ou premiers soins. De nos jours, l'Association des Scouts du Canada invite les jeunes à cultiver leurs compétences dans ce domaine en leur proposant :

- le brevet Sécurité (Castors),
- la griffe de Moustache (Hirondelles),
- le gibier Débrouillardise (Louveteaux),
- l'icône Science et Technique (Exploratrices),
- le repère Sécurité (Éclaireurs),
- la rubrique Santé et Sport (Intrépides).

De plus, l'Association encourage vivement jeunes et adultes à suivre des cours de secourisme. Elle reconnaît la valeur de cette initiative en autorisant ses membres à porter sur l'uniforme officiel les brevets de secourisme de la Croix-Rouge et de l'Ambulance Saint-Jean.

3. L'initiation au secourisme dans le cadre du scoutisme

Il convient de rappeler que le scoutisme est un mouvement éducatif pour les jeunes, et qu'à ce titre, il vise plusieurs objectifs de développement. Le secourisme est un élément qui concourt au développement social. Il peut être associé au devoir civique aussi bien qu'à l'esprit de service que le scoutisme cherche à inculquer aux jeunes.

B.-P. proposait des grands jeux de secourisme aux éclaireurs.

L'Association des Scouts du Canada encourage vivement jeunes et adultes à suivre des cours de secourisme.

Le secourisme est un élément qui concourt au développement social. Il peut être associé au devoir civique aussi bien qu'à l'esprit de service.

Les activités d'apprentissage du secourisme doivent être intégrées à l'ensemble du programme et leur organisation procéder de la méthode propre au scoutisme.

Chaque jeune doit participer, doit expérimenter, doit mettre à l'épreuve ses nouvelles connaissances le plus tôt possible dans une activité intéressante.

Le Mouvement scout n'est cependant pas une «école» de premiers soins. Les activités d'apprentissage du secourisme doivent être intégrées à l'ensemble du programme et leur organisation procéder de la méthode propre au scoutisme (voir le module SOC 1026 *Programme des jeunes 1*). La pédagogie du projet et le VCPRÉF doivent aussi s'appliquer à l'enseignement du secourisme.

Ainsi, pour amener des jeunes à vouloir apprendre des techniques de premiers soins et à choisir des activités de secourisme, il faut qu'ils y trouvent du plaisir. Le jeu et l'équipe sont deux moyens à privilégier dans cette perspective. L'apprentissage d'une technique particulière peut se faire au moyen d'un atelier technique, mais celui-ci devra être rattaché à autre chose de plus emballant: un thème, un grand jeu, un camp, une excursion, une randonnée à vélo ou en canot, une activité de camping d'hiver...

Des castors ou des hirondelles apprendront quelques techniques simples par des jeux brefs en équipe ou en unité. Des louveteaux ou des exploratrices s'initieront au secourisme dans un atelier technique dans le but de participer à un grand jeu de sauvetage. Des éclaireurs, des intrépides, des pionniers ou des pionnières peuvent inclure un apprentissage de premiers soins dans leur préparation à un grand jamboree. Des scouts-aînés développeront une compétence en secourisme en vue d'un projet de service communautaire.

La participation est un mot-clé. L'enseignement didactique ou de type magistral ne fait pas bon ménage avec le scoutisme. Dans le scoutisme, les jeunes apprennent par l'action. Chacun doit participer, doit expérimenter, doit mettre à l'épreuve ses nouvelles connaissances le plus tôt possible dans une activité intéressante.

Approche par groupe d'âge

7-8 ans

Les enfants de 7-8 ans sont capables d'intervenir, de faire quelque chose en cas d'urgence si on leur montre ce qu'ils doivent et peuvent faire. C'est pourquoi on peut aborder avec eux la plupart des techniques de premiers soins, à l'exception du massage cardiaque.

On insistera cependant sur l'aspect prévention, comme on devrait d'ailleurs le faire à tout âge. On partira de situations connues des enfants (qu'ils ont vécues ou dont ils ont été témoins) pour mieux faire ressortir l'importance de la prévention et indiquer quelques moyens d'intervention simples.

Jeux, pantomime, quiz, sketches seront mis à contribution pour montrer aux enfants ce qu'il faut faire dans certaines situations. Les explications doivent être brèves et précises si on ne veut pas perdre leur attention.

Le programme *Moi, j'aide* de l'Ambulance Saint-Jean est une excellente ressource pour l'apprentissage du secourisme à cet âge.

9-11 ans

Jeux, pantomime, quiz, sketches, dessin sont également d'excellents moyens d'apprentissage pour les 9-11 ans. Les jeux d'improvisation sont généralement appréciés des jeunes et on peut intégrer des éléments de secourisme à certains grands jeux. De temps en temps, on organisera de brèves mises en situation (simulations). Un atelier technique portant sur le secourisme peut être organisé à l'occasion, par exemple en préparation d'un grand jeu, mais il sera bref et ne portera que sur des techniques simples à comprendre et à maîtriser.

11-14 ans

L'ensemble du contenu des cours de secourisme général est accessible aux jeunes à partir de 11 ou 12 ans. On peut dès lors aborder les diverses techniques d'intervention dans des ateliers techniques bien étoffés. Ce sont cependant les grands jeux de secourisme qui seront les plus appréciés des jeunes. Il est souhaitable que, en vertu de la pédagogie scoute, les activités de secourisme aient un lien avec le grand-projet (Éclaireurs) ou le reportage (Intrépides).

À partir de 14 ans

À partir de 14 ans, le secourisme c'est du sérieux. En ce sens, les simulations sont le meilleur moyen d'apprentissage. Plus une simulation sera réaliste, plus elle sera efficace. On fera donc appel à des personnes ressources, à des acteurs (pour les rôles de victimes), même à des experts en maquillage capables de créer des effets impressionnants (hémorragies, brûlures, etc.).

4. Quelques jeux de secourisme

La tradition scoute est riche en jeux de secourisme. En voici quelques échantillons principalement tirés du recueil *Jeux d'éclaireurs*, écrit par Baden-Powell. On constate que ces jeux sont toujours aussi valables aujourd'hui, malgré l'évolution considérable des techniques de premiers soins au cours du XX^e siècle.

Les jeux de transport de blessés, toujours populaires, ne doivent pas faire oublier que l'on ne déplace un blessé que dans deux circonstances:

- avant même de lui donner les premiers soins parce qu'il est en danger;
- après les premiers soins quand les ambulanciers n'ont pu venir lui porter secours.

Toute activité favorisant le développement physique a un effet de prévention et de sécurité.

N'oublions pas non plus que toute activité favorisant le développement physique a un effet de prévention et de sécurité. «Un sujet bien entraîné physiquement court moins de risques qu'un "illettré physique" qui est raide, maladroit et manque de réflexes².»

Le héros rescapé³ (11-14 ans, 14-17 ans)

On forme deux camps, A et B. Chaque joueur porte un foulard à la ceinture. Le camp A choisit deux chargés de mission, qui doivent s'éloigner à au moins 400 mètres de la base. Dix minutes plus tard, le camp B part et se disperse dans le bois.

À un point précis, les deux joueurs du camp A s'arrêtent, et l'un des deux s'allonge, comme s'il était blessé; il ne peut plus marcher. L'autre doit revenir le plus vite possible avertir ses camarades et les guider jusqu'au blessé pour qu'ils le ramènent au camp.

Le camp B ne peut s'approcher du blessé à moins de 50 mètres et ne peut attaquer l'adversaire tant que le blessé n'a pas commencé à être transporté. Quand le camp A se met en route en transportant le blessé, son chef doit donner un grand coup de sifflet.

Dès lors, le combat peut s'engager (prises de foulard⁴). Une partie des joueurs peut servir de garde à ceux qui transportent le blessé. On peut cacher le blessé et tenter d'entraîner les joueurs adverses sur une fausse piste.

Le jeu prend fin, soit par la capture du blessé par l'ennemi, soit par l'arrivée du blessé à sa base. Les joueurs dont le foulard a été saisi peuvent regagner la base pour en chercher un autre et participer au jeu de nouveau.

Le crash⁵ (11-14 ans)

Il s'agit ici d'un jeu de simulation d'une catastrophe. Quelques personnes doivent jouer le rôle des victimes. On apprend soudain qu'un avion vient de s'écraser dans la forêt avec quelques passagers à son bord. Les secours d'urgence s'organisent. Il faut localiser l'avion, se frayer un chemin jusqu'à l'appareil (parcours à la boussole) et porter secours aux blessés.

² E. Guillen, *Jeux et exercices de sécurité*, page 60.

³ Adapté de *Le héros de la Croix-Rouge*, par B.-P., dans *Jeux d'éclaireurs*, page 79.

⁴ Pour les prises de foulard, voir le module ANI 1107 *Grands jeux*, page 11.

⁵ Adapté de *Le camp fatal*, par Percy Hill, dans *Jeux d'éclaireurs*, page 79.

Les cavaliers mal en point⁶ (9-11 ans, 11-14 ans)

On forme des équipes de deux: un cheval et un cavalier. Chaque cavalier porte une étiquette sur laquelle se trouve inscrit le nom d'une blessure et tient un bâton à la main. Au milieu d'un parcours d'environ 100 mètres se trouve un poteau auquel un cerceau est suspendu.

Le cavalier monte sur son cheval et, au signal, celui-ci s'élance vers le poteau. Le cavalier doit enfile le cerceau avec son bâton (sans mettre pied à terre) et continuer jusqu'au point d'arrivée. Il descend du cheval et montre son étiquette à celui-ci. Le cheval doit alors, à l'aide d'une trousse de premiers soins préalablement posée sur le sol, faire le pansement approprié à la blessure. Pour déterminer une équipe gagnante, on peut chronométrer chaque équipe (épreuve contre la montre) ou organiser une compétition entre plusieurs équipes concurrentes à la fois.

Le ballon-chasseur premiers soins⁷ (9-11 ans, 11-14 ans)

Ce jeu est une variante du ballon-chasseur classique⁸. Chaque joueur porte une étiquette indiquant une blessure. Lorsqu'un joueur est atteint par le ballon, il se jette à terre. L'arbitre annonce alors à haute voix la blessure de la victime. Le joueur qui a effectué le tir accourt à l'instant lui donner les premiers soins appropriés. S'il ne sait pas comment faire ou s'il se trompe, le joueur blessé est racheté et reste dans son camp plutôt que de se rendre derrière la ligne de touche du camp adverse parmi ses coéquipiers éliminés.

Match de secourisme⁹ (9-11 ans, 11-14 ans)

Les membres de deux équipes se font face. L'un d'eux lance une balle à l'un de ses adversaires en indiquant le nom d'une partie du corps (os, artère ou organe). Celui qui reçoit la balle doit montrer où se trouve cette partie avant que le lanceur ait pu compter jusqu'à 10. S'il se trompe ou ne dit rien, il est éliminé.

⁶ Adapté de *Chevaliers de la Croix-Rouge*, par B.-P., dans *Jeux d'éclaireurs*, page 81.

⁷ Adapté de *Ambulance-balle au camp*, par B.-P., dans *Jeux d'éclaireurs*, page 82.

⁸ Pour les règles du ballon-chasseur classique, voir Association des Scouts du Canada, *100 jeux de plein air*, page 112.

⁹ Adapté de *Match de secourisme*, par E. Guillen, dans *Le nouveau livre des jeux, jeux d'intérieur*, tome 1, page 110.

Le relais de pansements¹⁰ (11-14 ans, 14-17 ans)

On divise les joueurs en plusieurs équipes, qui prennent place en file indienne. L'animateur du jeu appelle les numéros 1 et leur indique une plaie à soigner. Ils vont faire le pansement approprié sur les numéros 2, qui viennent le montrer à l'animateur. S'il est bien fait, l'animateur leur indique un pansement nouveau qu'ils ont à exécuter sur le numéro 3, et ainsi de suite. Exemple pour l'utilisation du bandage triangulaire: n° 1, plaie à la tête; n° 2, au genou; n° 3, bras à soutenir; n° 4, à la main; n° 5, à la jambe; n° 6, au pied.

¹⁰ Adapté de *Relais de pansements*, par E. Guillen, dans *Le nouveau livre des jeux, jeux d'intérieur*, tome 1, page 112.

PÉDAGOGIE

Suivre un cours de secourisme général.

SOURCES ET RESSOURCES

AMBULANCE SAINT-JEAN, *Premier sur les lieux, guide complet de secourisme et de RCR*, Ottawa, 1996.

AMBULANCE SAINT-JEAN, *Moi, j'aide, éveil au secourisme à la sécurité, cours de l'Ambulance Saint-Jean pour les juniors*, Guide de l'instructeur, 1980.

BADEN-POWELL, Robert, *Jeux d'éclaireurs*, Delachaux et Niestlé, 1946.

SOCIÉTÉ CANADIENNE DE LA CROIX-ROUGE, *La sécurité, un jeu d'enfant, Guide des parents en matière de secourisme et de sécurité*, 1994.

SOCIÉTÉ CANADIENNE DE LA CROIX-ROUGE, *Secourisme, le maillon vital, programme de secourisme de la Croix-Rouge*, 1994.

GUILLEN, E. *Jeux et exercices de sécurité*, Presses d'Île de France, Paris, 1961.

Évaluation formative du module SECOURISME

Il est recommandé au formateur chargé de faire l'évaluation de se faire assister d'un secouriste breveté s'il ne détient pas lui-même un brevet en secourisme.

A) Évaluation de la compétence en secourisme

L'adulte qui désire se faire créditer ce module doit détenir un brevet de secourisme général attesté par une carte de compétence valide, délivrée au cours des trois dernières années. En l'absence d'une telle attestation, l'adulte doit suivre un nouveau cours de secourisme général.

Par ailleurs, l'adulte doit démontrer:

- qu'il connaît toutes les étapes d'un plan d'intervention en cas d'urgence;
- qu'il connaît la composition et l'utilité pour une unité scout de d'une trousse de premiers soins.

B) Évaluation de l'enseignement du secourisme auprès des jeunes

L'adulte doit connaître:

- la valeur pédagogique du secourisme dans le scoutisme,
- les caractéristiques propres à une activité scout de d'initiation au secourisme,
- au moins deux moyens d'enseignement du secourisme adaptés à l'âge des jeunes et conformes à la pédagogie scout.

C) Apprentissage pratique

L'adulte doit:

- organiser et animer un jeu d'initiation au secourisme avec des jeunes,
- organiser et animer un atelier technique sur le secourisme avec des jeunes.