"Entrer dans le porter secours
par le repérage des dangers et l'alerte des secours"

CYCLE 1

APPRENDRE À PORTER SECOURS

Module d'Apprentissage n°1 -

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- ***Savoir reconnaître une situation de danger***
- ***Savoir alerter un adulte présent ou non présent***
- ***Savoir expliquer la situation de danger***
- ***Savoir décliner son identité, son adresse, ...***

LANGAGE OUTIL

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

Articulation des 3 unités d'enseignement

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Phase d'Entrée	***Prévention des accidents*** - identifier les sources de danger - prévenir en cas de danger	***Prévention des accidents*** - repérer les différentes origines des dangers, liées à la situation elle-même ou au comportement	***Prévention des accidents*** - identifier les sources de danger - proposer des mesures de prévention adaptées
Situation de Référence Initiale	"L'accident" Prévenir quelqu'un.	"Les 3 scénarios" Où en est-on par rapport à protéger, alerter et intervenir ?	"La blessure" Le point sur les acquis de cycle 2. *("L'alerte incendie" : que faut-il savoir mettre en place ?)*
Phase de Structuration	***Alerte :*** - composer le bon numéro de téléphone, - décrire la situation de l'accident, - donner ses coordonnées, - nommer les différentes parties du corps.	***Protection :*** - protéger soi, les autres et la victime. ***Alerte :*** - savoir qui alerter et comment, - savoir quoi dire. ***Intervention sur la victime:*** - reconnaître un saignement, - secourir un saignement, - secourir un traumatisme, - secourir une brûlure.	***Prévention :*** - mettre en place des mesures collectives de prévention adaptées, - prévoir des actions de préventions à différents dangers potentiels. ***Protection :*** - s'impliquer dans la protection collective selon différents scénarii. ***Alerte :*** - appeler les bons secours, - mieux alerter. ***Intervention sur la victime:*** - identifier un état d'inconscience et premier geste de secours, - mettre l'inconscient en sécurité respiratoire – PLS.
Situation de Référence Finale	"L'accident" Evaluer le savoir alerter.	"Les 3 scénarios" Evaluer les savoir protéger, alerter et intervenir sur la victime.	"L'accident" évaluer le savoir secourir une victime inconsciente. *("L'alerte incendie" : savoir organiser une alerte incendie.)*

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
Phase d'ENTREE Découvrir ce sur quoi nous allons travailler.	"Attention danger" pages 4 à 12 "Que faire ? " page 13	Travail de repérage et d'identification des situations de danger
Situation de REFERENCE INITIALE Evaluer ce que nous savons déjà	"L'accident" pages 14 et 15	
Phase d'APPRENTISSAGE Reconnaître des lieux ou objets dangereux Savoir prévenir an cas d'accident. Apprendre à décrire ce qui s'est passé. Savoir donner ses coordonnées. Savoir nommer les différentes parties du corps.	" Que faire ?" reprise de la page 13 "A l'aide au secours" pages 16 à 20 "Qu'est ce qui s'est passé ?" pages 21 à 24 "Allo … je m'appelle …" page 25 "La main dans le sac" pages 26 à 33	Pour les PS, il est intéressant de reprendre la situation d'entrée "que faire" afin de travailler la capacité "demander de l'aide pour porter secours ou être secouru" Quelles que soient les situations, il sera essentiel que les enfants aient conscience qu'ils doivent suivre exactement **les consignes données par l'adulte.**
Situation de REFERENCE FINALE Vérifier ce que nous avons appris	"L'accident" pages 34 et 35	

" Attention danger ! "

Situation d'ENTREE

« Identifier les sources de danger »

BUT : Reconnaître des situations qui peuvent être dangereuses

DISPOSITIF : On dispose des photos qui représentent des situations de danger.
15 photos sont nécessaires pour ce travail et montrent des enfants en situation (quelques-unes de ces photos évoquent des situations sans danger) :
voir les photos pour les PS, pages 4 à 6 et les dessins pour les GS, pages 7 à 9.
Un groupe de 5-6 élèves en atelier.

Quels types de danger ?

- jeux à grimper (de cour ou EPS) – jeux de cour
- en classe : utilisation de ciseaux, « mettre à la bouche » (perles et objets divers)
- à la maison : escaliers, vitre cassée, chaise devant fenêtre ouverte, médicaments, produits toxiques, ….

Retour réflexif en groupe classe (La taille des supports doit permettre leur lisibilité par tous les enfants).

CONSIGNES :

1er TEMPS (pour introduire le module) :

- « Observez toutes les photos.
  - Tirez celles qui vous paraissent représenter un danger
  - Les sortir »

- « Dites pourquoi elles représentent un danger »

2eme TEMPS:

- « Et vous, est-ce qu'il vous est déjà arrivé quelque chose de dangereux ? »

Rôle de l'enseignant : meneur de jeu, il garde une trace écrite sur une affiche des choix et des arguments de ses élèves (ce support sera utilisé lors des situations d'apprentissage).

VARIABLES :

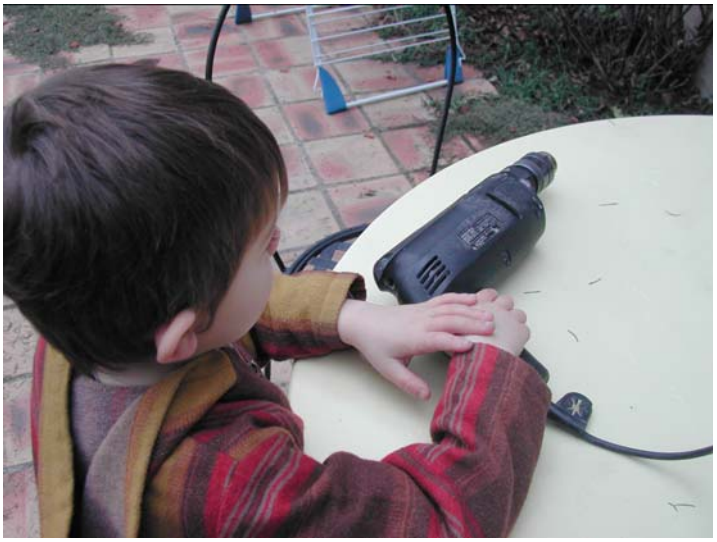
- Augmenter et diminuer le nombre de photos.
- Changer quelques photos
- Trouver la règle de tri des photos (« du danger »)

PHOTOS "à l'école" pour les PETITES SECTIONS

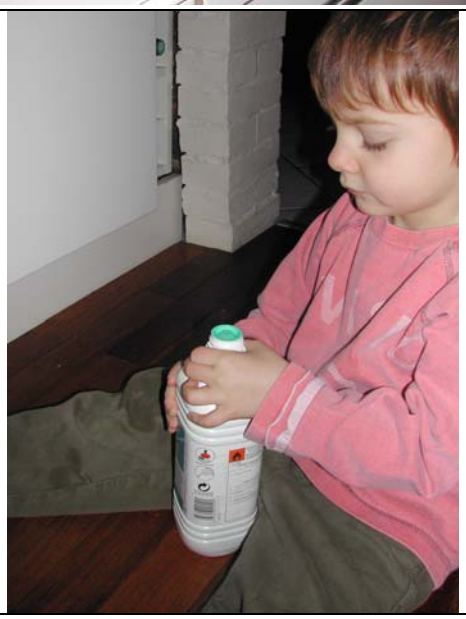
PHOTOS "à l'école" pour les PETITES SECTIONS

PHOTOS "à l'école" pour les PETITES SECTIONS

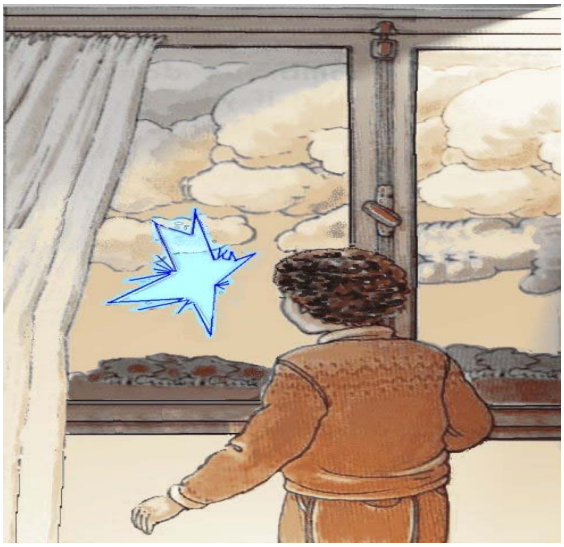
PHOTOS "à la maison" pour les PETITES SECTIONS

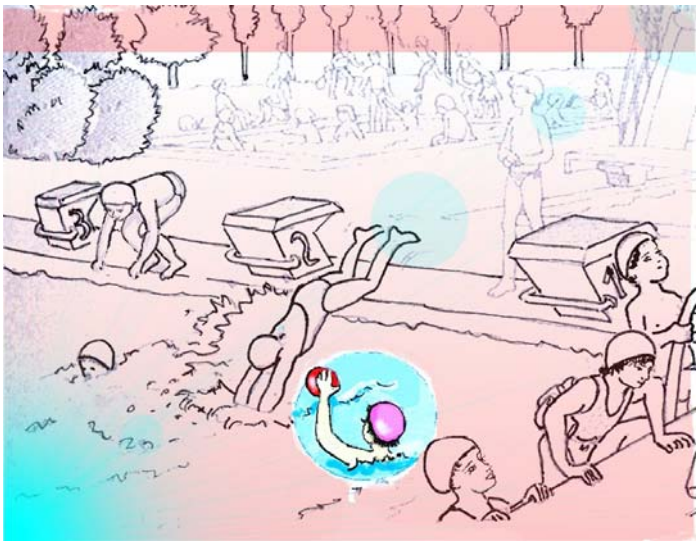


PHOTOS "à la maison" pour les PETITES SECTIONS

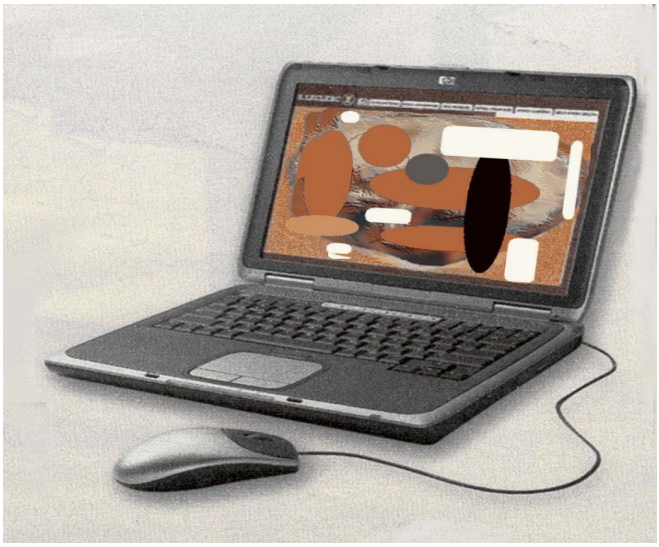


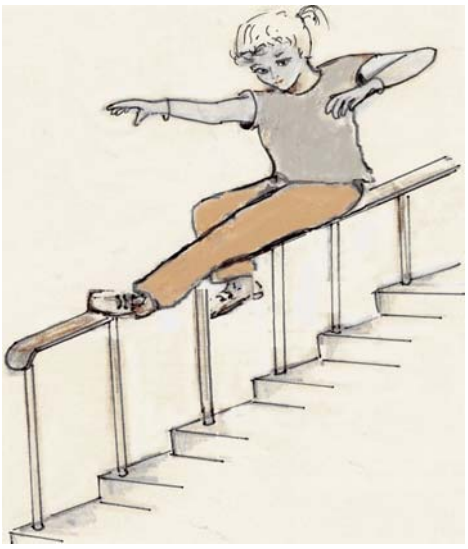
DESSINS pour les GRANDES SECTIONS

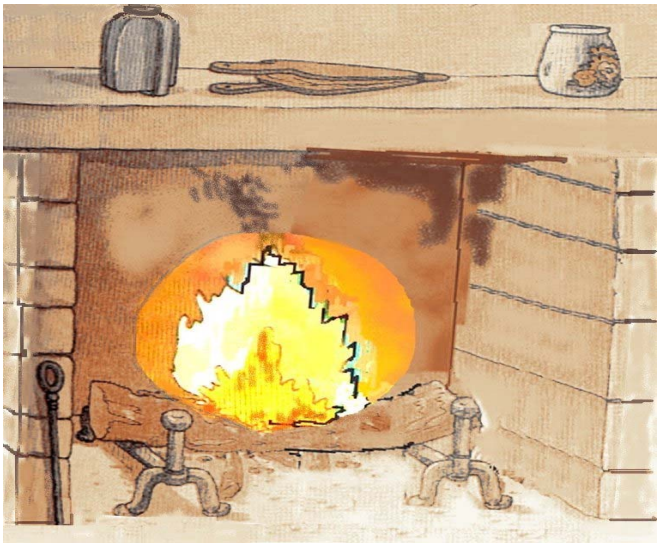




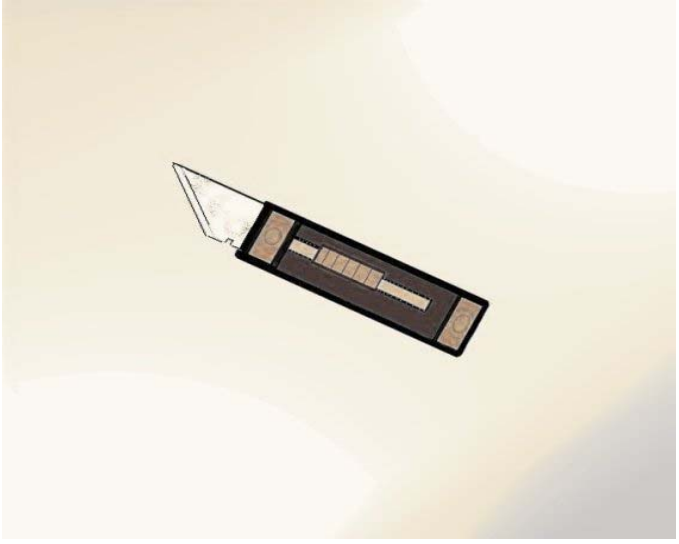
DESSINS pour les GRANDES SECTIONS







DESSINS pour les GRANDES SECTIONS



" Que faire ? "

Situation d'ENTREE

« Prévenir en cas de danger »

BUT : Savoir ce qu'il faut faire face à une situation dangereuse.

DISPOSITIF : Reprendre les photos triées comme dangereuses dans la situation « attention danger ».
L'enseignant ne prend que les photos présentant réellement une situation dangereuse (environ 6 photos).

CONSIGNES :

- «Pouvez vous dire pourquoi cette situation est dangereuse ? »
  On relit les arguments donnés la fois précédente et on les liste sur une affiche

- « Et que faut-il faire ? »

1er TEMPS :
Travail sur chacune des photos.
L'enseignant dégage la conduite à tenir en cas de danger.

2eme TEMPS :
En collectif, l'enseignant formule et fait reformuler la règle générale qui est « PREVENIR un adulte » et affiche cette règle.

VARIABLES :

- On tire au sort une photo : il s'agit, pour les élèves, d'identifier le danger et de dire ce qu'il faut faire.

Situation de REFERENCE INITIALE

« L'accident »

BUT : Savoir c*e que nous savons déjà.*

DISPOSITIF : on met en place le scénario suivant : un enfant de grande section est allongé par terre, son tricycle est renversé à côté de lui. Une photo de cette situation est proposée ci-dessous.
Les élèves sont confrontés, par petits groupes de 4 ou 5, à cette situation.
L'enseignant relance par des questions et note les réponses des élèves.

CONSIGNES :

- « Qu'allez vous faire ? »

Fiche d'observation pour l'enseignant :

"PREVENIR QUELQU'UN"				
Nom	Appeler un adulte	Aller chercher un adulte non visible du lieu de l'accident	Passer un message efficace	Autres réactions

Si quelques données observables ne sont données que pour la partie « prévenir » c'est qu'elle est la seule à avoir été abordée précédemment. Par contre, notez bien toutes les réactions des élèves qui permettront d'aborder les situations d'apprentissage (y compris pour protéger – secourir)

Fiche d'aide photo-copiable

1) Photo de la situation déclenchante :

2) Tableau pour noter les observations :

"PREVENIR QUELQU'UN"				
Noms	Appeler un adulte	Aller chercher un adulte non visible du lieu de l'accident	Passer un message efficace	Autres réactions

" A l'aide, au secours "

Phase d'APPRENTISSAGE

« Savoir composer le bon numéro de téléphone pour appeler à l'aide»

BUT : Utiliser le téléphone pour demander de l'aide

DISPOSITIF : ateliers de 5 à 6 élèves (MS/GS)
Prévoir plusieurs sortes de téléphones, de calculettes, de jouets téléphones, de télécommandes,
Prévoir des cartes où figurent des chiffres de polices et de tailles différentes : temps n°2.

CONSIGNES :

1er TEMPS :

« Aujourd'hui, nous allons apprendre à utiliser le téléphone pour demander de l'aide. J'ai posé sur la table de nombreux objets, vous devez trouver ceux qui sont des vrais téléphones et me dire ce qui permet de les reconnaître. »

Pour l'ENSEIGNANT
Un point commun de tous ces téléphones étant **<u>la numérotation</u>**, amener les élèves à dégager ce critère.

2ème TEMPS :

« Vous avez remarqué que l'on trouve des chiffres sur tous ces téléphones. D'après vous, à quoi servent-ils ? »
« Ceux dont nous avons besoin pour demander de l'aide (quand il n'y a pas d'adulte) sont le 1 et le 5. Nous allons apprendre à composer le 15. »
« Je vous ai mis sur la table des cartes où figurent des chiffres. Vous devez reconnaître tous les chiffres 1 et tous les chiffres 5 parmi tous les autres chiffres. Vous avez devant vous les cartes que vous venez de trier, il s'agit maintenant de composer le plus de 15 possible avec ces cartes. »

3ème TEMPS :

Autres jeux possibles :

- Jeu de mémory : cartes présentant 6 paires de 1 et de 5, voir page 14.
- Jeu du mistigri : l'intrus sera, par exemple, en PS, un autre chiffre et en MS/GS un 7 ou un 3 dans une police proche du 1 et du 5, voir pages 15 et 16.
- Colorier les 1 et les 5 sur tous les cadrans des téléphones de la fiche, page 17.

" Maintenant, vous allez composer le 15 sur différents téléphones (avec fil, sans fil, portable, …)."
Le maître valide.

CRITERES DE REUSSITE :

- Un appel réalisé avec le bon numéro

VARIABLES :
Varier le nombre de cartes

Jeu du MEMORY

1	1	1
1	1	1
5	5	5
5	5	5

Jeu du MISTIGRI

1	1	1
1	1	1
1	1	1

Jeu du MISTIGRI (suite)

5	5	5
5	5	5
5	5	5

Les INTRUS

PS MS et GS

8	7	3

COLORIER les NUMEROS qui vont permettre d'appeler les secours
En **rouge** le premier – En **bleu** le second

1	**2**	**3**
4	**5**	**6**
7	**8**	**9**

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	**2**	**3**
4	**5**	**6**
7	**8**	**9**

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	**2**	**3**
4	**5**	**6**
7	**8**	**9**

" Qu'est ce qui s'est passé ?"

Phase d'APPRENTISSAGE

« Savoir décrire la situation de l'accident»

BUT : Savoir dire précisément à quelqu'un ce qui se passe

Préalable : les cartes utilisées dans cette situation doivent être déjà connues des élèves pour permettre un vrai travail de description et non d'appropriation de lexique.
Ce temps d'appropriation incontournable sera fait à un autre moment.
Réutilisez les cartes de la situation « Attention Danger ».

DISPOSITIF : A partir de jeux de cartes, voir pages 19, 20 et 21, représentant,:
- des lieux (salle de classe, d'évolution, BCD, couloir, cantine, cuisine, atelier, …)
- des objets (ciseaux, chaise, vélo, écharpe, sac plastique, couteau, perles, médicaments, ……)
- des verbes (tomber, pleurer, brûler, crier, avaler, s'étouffer, monter, sauter, se couper, s'étrangler, ……)

Inciter les enfants à décrire l'accident qui pourrait survenir.

CONSIGNES :

"Aujourd'hui, vous allez essayer d'inventer des histoires où il y a un accident et l'expliquer ."

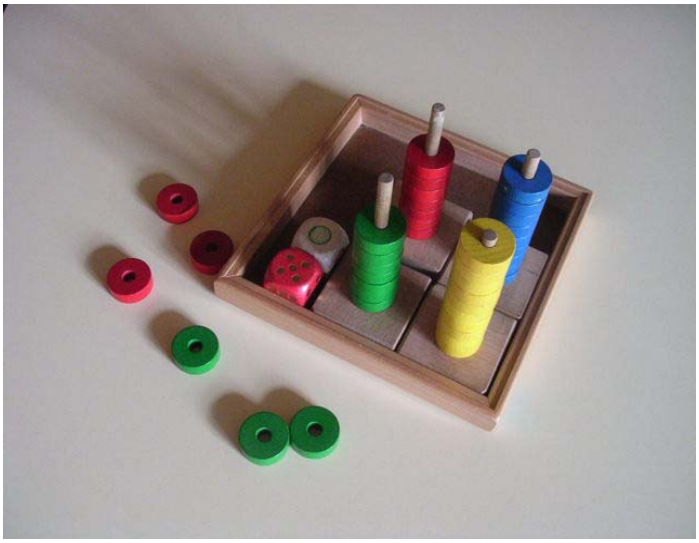
- **PS** : « Vous avez 3 séries de cartes (lieux, objets, verbes), vous allez tirer, chacun à votre tour, une carte lieu et une carte objet (les cartes sont faces cachées). En fonction de vos cartes, je vais vous en donner une troisième (qui sera une carte verbe).
  Avec ces trois cartes, vous allez imaginer « une histoire » et me la dire. N'oubliez pas que c'est une situation d'accident que vous devez me raconter. »

- **MS/GS** : Ce sont les élèves qui choisissent la carte verbe la plus appropriée aux cartes objets et lieux tirées précédemment.

CRITERES DE REUSSITE :
- Utiliser le lexique approprié pour décrire, d'une manière cohérente, une situation d'accident.

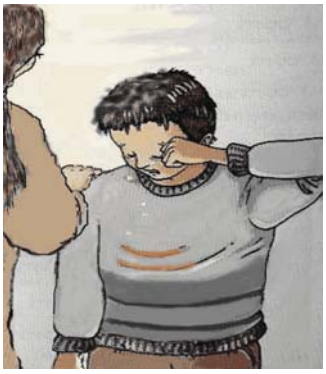
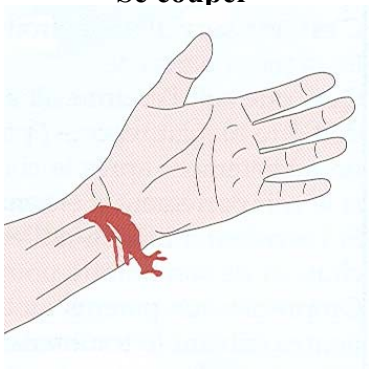
VARIABLES :
- Réutiliser les photos en contexte de la situation d'entrée « Attention danger ».

Exemples de CARTES d'OBJETS



Exemples de CARTES de LIEUX

Exemples de CARTES de VERBES d'ACTION

Tomber	**Pleurer** 	**Brûler**
Crier	**Avaler**	**Se couper** 
S'étrangler		**Dormir**
S'étouffer	**Monter**	**Sauter**

"Allo...je m'appelle..."

Phase d'APPRENTISSAGE

«Savoir donner avec précision ses coordonnées»

BUT : Téléphoner en donnant son nom et l'endroit où l'on se trouve

DISPOSITIF : petits groupes
Utiliser les photos des élèves.

CONSIGNES :

- « En jouant par deux, donnez votre nom, votre prénom, votre âge, … »
- « Idem, précisez où vous vous trouvez :
  - en MS, idem, mais aussi à la maison
  - en GS, repérer en plus des lieux publics : rue, parc, terrain de jeux, … »

CRITERES DE REUSSITE :

L'enfant doit répondre à ces questions :

- en PS : Comment t'appelles tu ? Quel âge as-tu ? Où es tu ?
- en MS : comment t'appelles tu ? Quel âge as-tu ? Donne le nom et le prénom d'un camarade de la classe. Où es tu ? Dans quelle pièce ? À quel étage ?
- en GS : idem qu'en PS et MS, donne ton adresse personnelle avec précision : immeuble, maison,… Donne les noms de tes parents, s'ils sont différents de celui de l'enfant.

VARIABLES :

Exemple de jeu en PS :

- Dans la salle d'évolution, on fait une ronde, on se lâche les mains.
  Un jeu de cartes des photos élèves est disposé au centre d'une ronde.
  Consigne : « je m'avance et je dis « mon nom », le « nom de l'école » et « mon âge ».
  Maintenant, cela va être à vous. Je vais retourner une carte, (l'enfant désigné par la photo devra s'avancer et dire son nom, le nom de l'école et son âge). S'il réussit, l'élève tire la carte suivante sinon sa propre carte est remise en jeu. »

  Pour complexifier, on peut faire la situation en classe et avoir en plus un jeu de cartes sur les différents lieux de l'école (classe, BCD, salle d'évolution…)

" La main dans le sac "

Phase d'APPRENTISSAGE

« Nommer les différentes parties du corps »

BUT : Après avoir pioché une carte dans un sac, nommer la partie du corps désignée par cette carte

DISPOSITIF : la classe est répartie en ateliers, l'enseignant étant en tutelle avec 6 élèves
36 cartes correspondant à des noms de 36 parties du corps, pages 29
6 planches contenant 6 parties différentes du corps, pages 24 à 26.
1 sac en plastique – 4 boîtes – 1 planche de format A3, représentant un personnage avec des flèches, pages 27 et 28.
lexique utilisé : pied, main, doigt, ongle, bras, épaule, jambe, genou, tête, cou, ventre, front, visage, joue, nez, œil, oreille, langue, dent, fesses, menton, peau, coude, pouce, poignet, cheville, paume, cuisse, mollet, paupière, cheveux, orteil, lèvre, talon , page 30

CONSIGNES :

1er TEMPS : phase de réception *« le jeu de loto »*

« Nous allons jouer à un jeu de loto qui va vous permettre d'apprendre à mieux désigner les parties du corps lorsque vous serez en présence de quelqu'un qui est blessé » - « Vous allez chacun prendre une planche. Dans un sac, j'ai mis des cartes qui représentent une partie du corps. (En montrer une ou deux) » - « Lorsque je vais en tirer une du sac, je vais vous la montrer en vous disant ce qu'elle représente (faire un exemple). Vous devrez essayer de la retrouver sur votre planche. Si c'est le cas, vous lèverez le doigt en me disant que vous avez trouvé la carte du « … » et vous la poserez sur votre planche » - « Le jeu est terminé quand le sac est vide »

2ème TEMPS : phase de production *« le jeu de loto »*

« Nous allons rejouer au même jeu, mais cette fois ci c'est l'un d'entre vous qui va mener le jeu et donc tirer une carte du sac, nommer la partie du corps représentée, … » - « Moi, je prends la place d'un joueur (faire un exemple avec un élève meneur)

3ème TEMPS : où placer les cartes sur le corps humain ?

« Maintenant, toutes les cartes sont au milieu de la table et j'ai mis une grande planche avec une silhouette du corps humain. Chacun votre tour, vous allez tirer une carte et la poser à l'endroit qui représente selon vous la partie du corps correspondant à la carte » (Faire un exemple)

4ème TEMPS : trier, classer, catégoriser les cartes

« Nous allons maintenant trier les cartes en les rangeant dans 4 boîtes, qui ont chacune un nom : tête, jambe, bras et reste du corps (chaque boîte est identifiée par un logo) » - « Vous allez, chacun votre tour, tirer une carte au hasard et la ranger dans la bonne boîte, en précisant pourquoi vous la mettez dans telle boîte plutôt que telle autre » - « Quand il n'y aura plus de cartes, nous regarderons ensemble le contenu de chacune pour voir si la règle de tri a été respectée » - « Y a-t-il des cartes que vous vouliez mettre dans plusieurs boîtes (ex : ongles, doigts, peau) ? Pourquoi ? »

CRITERES DE REUSSITE :

Nommer sans se tromper les différentes parties du corps

VARIABLES :

Varier le nombre de mots : 24 pour les PS, 36 pour les GS
Utiliser les cartes pour faire un Mémory
Introduire des cartes intruses

CARTE LOTO n°1

Pied

Doigt

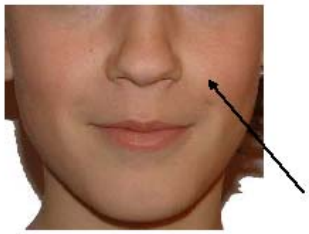
Main

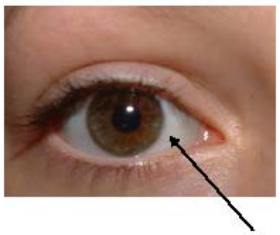
Genou

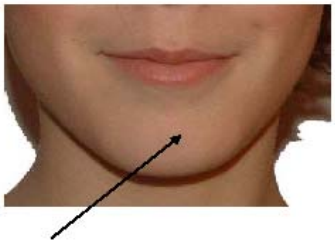
Tête

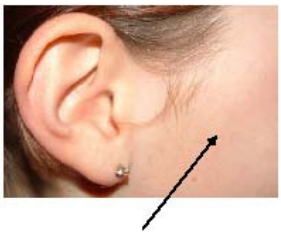
Cheville

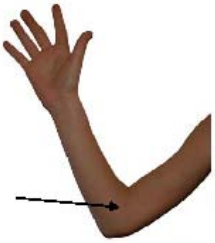
CARTE LOTO n°2



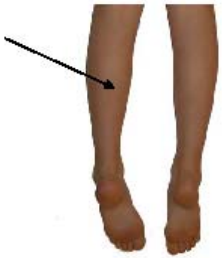
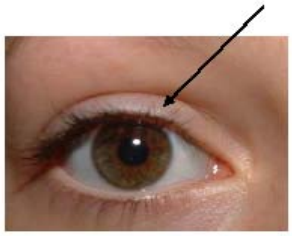
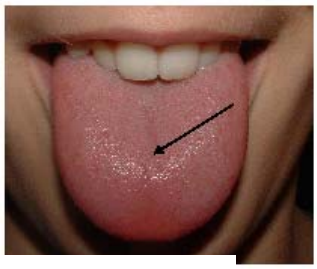


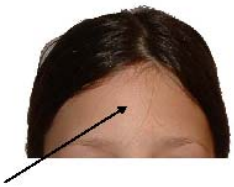
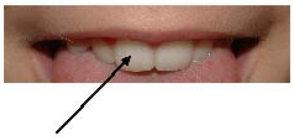
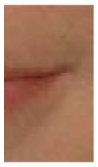


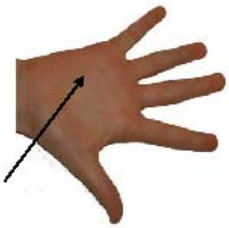




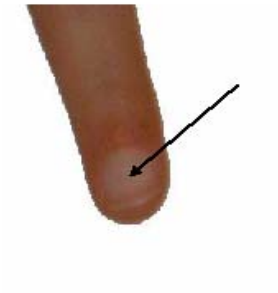
CARTE LOTO n°3

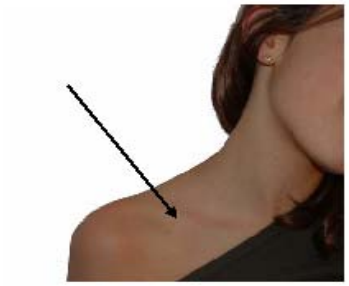




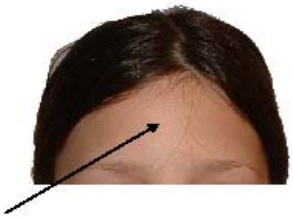
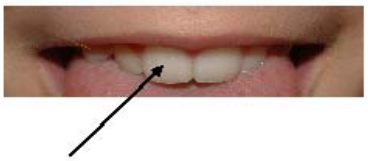


CARTE LOTO n°5

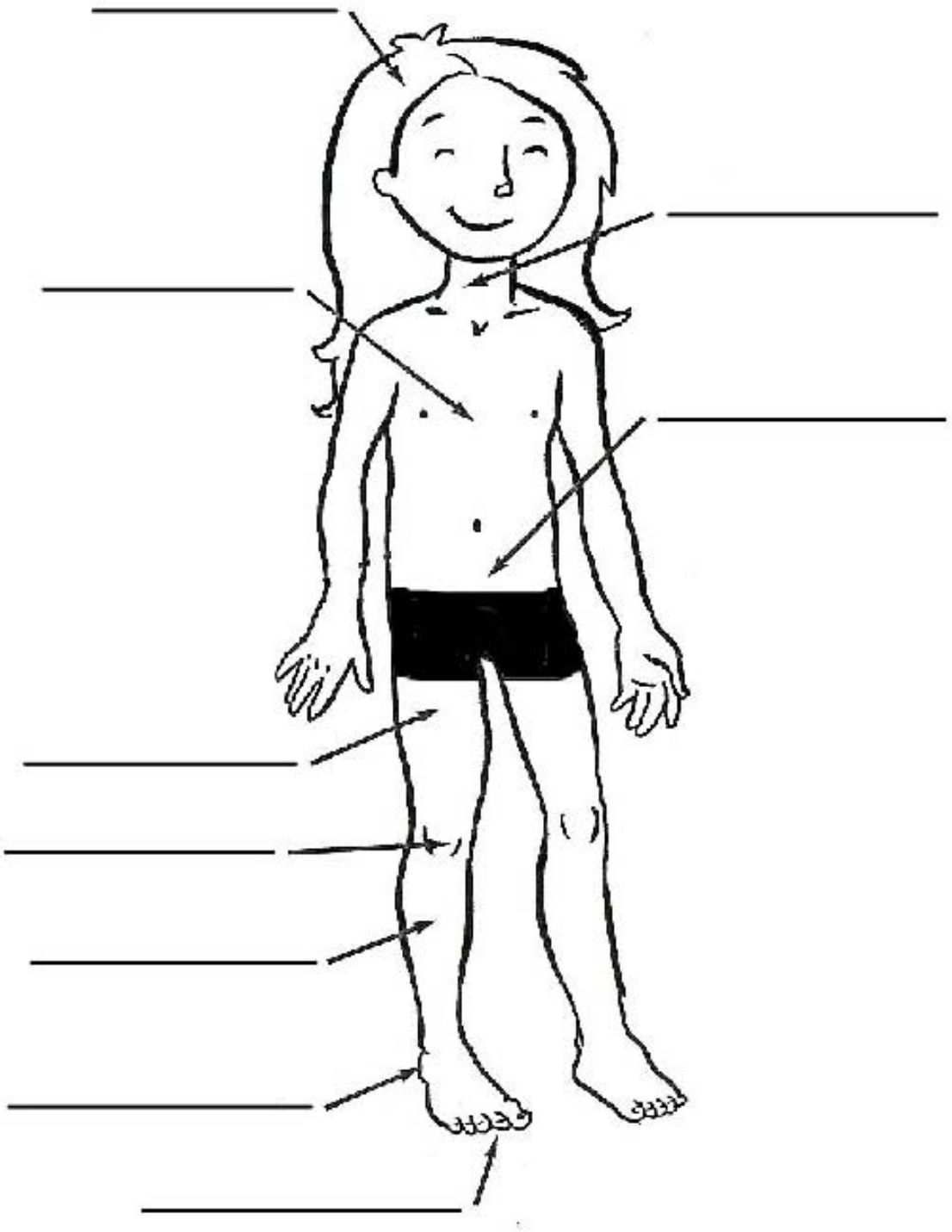




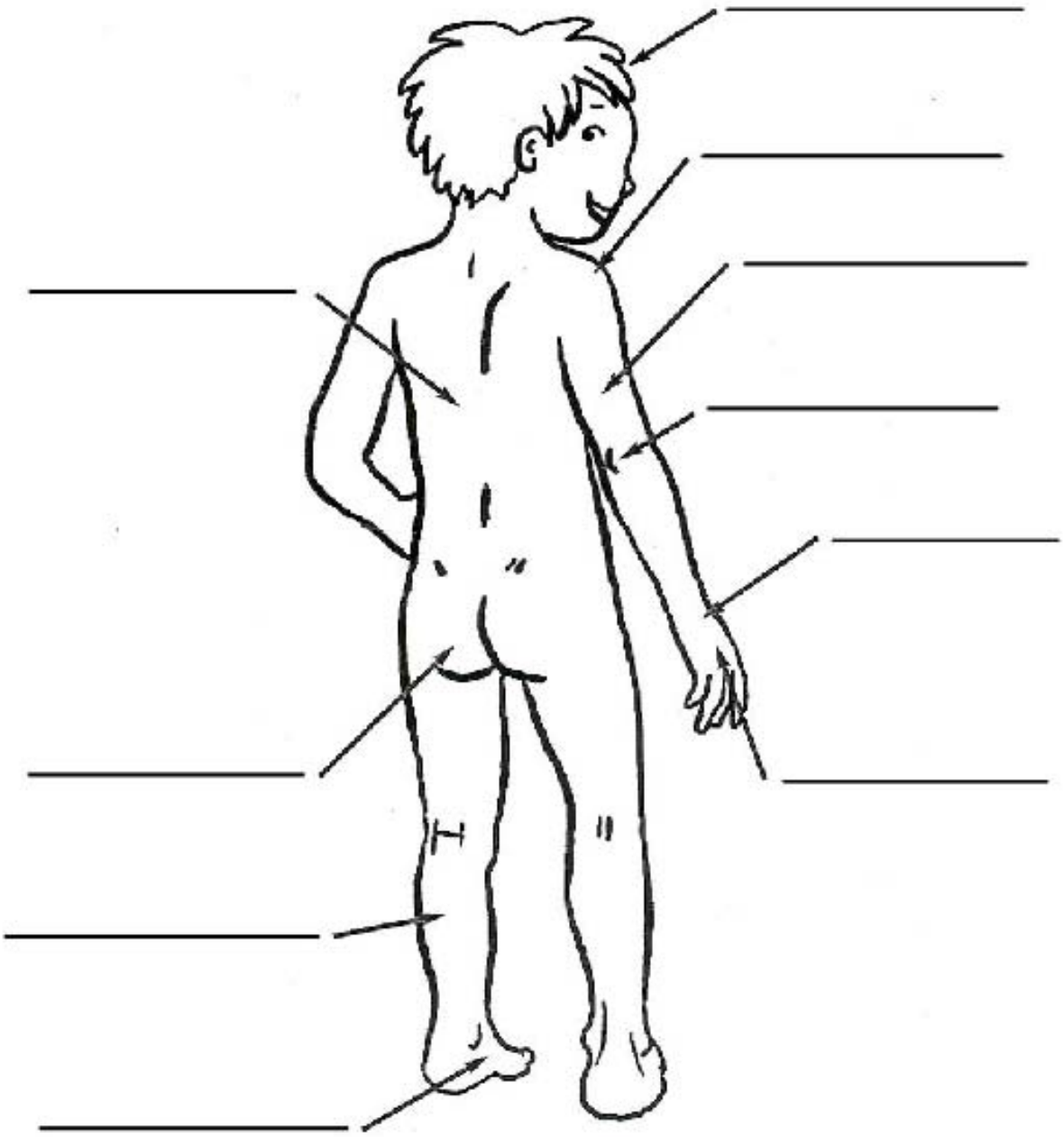
CARTE LOTO n°6

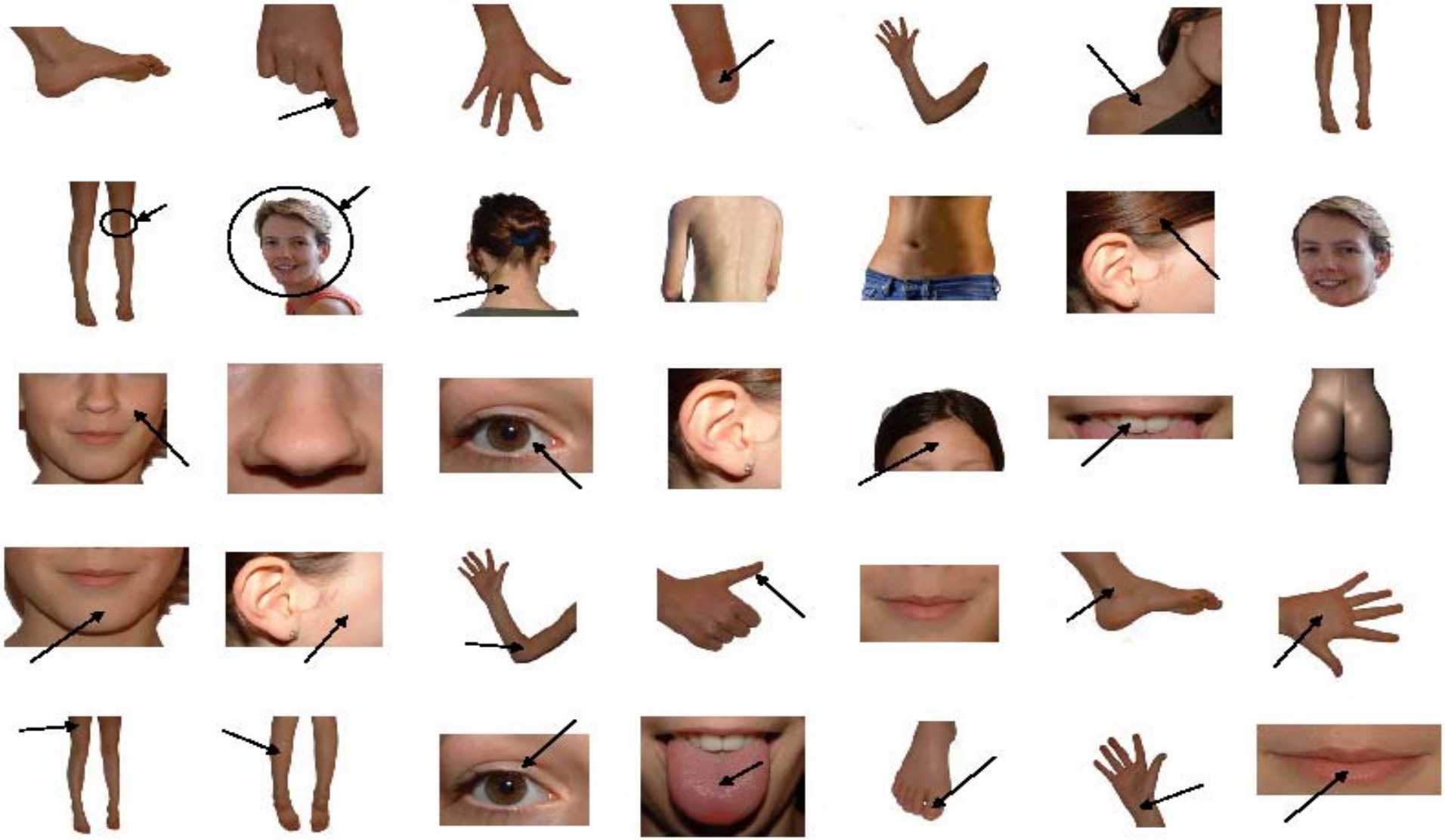
PERSONNAGE de FACE



PERSONNAGE de DOS



PARTIES du CORPS



LEXIQUE

Pied	Doigt	Main	Ongle	Bras	Epaule	Jambe
Genou	Tête	Cou	Dos	Ventre	Cheveux	Visage
Joue	Nez	Œil	Oreille	Front	Dent	Fesses
Menton	Peau	Coude	Pouce	Bouche	Cheville	Paume
Cuisse	Mollet	Paupière	Langue	Orteil	Poignet	Lèvre

Situation de REFERENCE FINALE

« L'accident »

BUT : Savoir ce que nous avons appris

DISPOSITIF : situation d'évaluation individuelle :
on met en place le scénario suivant :
On peut utiliser un support vidéo.

CONSIGNES :

A partir du scénario suivant : "un enfant de GS se trouve seul dans la salle d'eau. Il a glissé sur le sol mouillé et s'est cogné la tête, il pleure et une grosse bosse apparaît." L'enseignant pose la question :

- « Que fais-tu ? »

Fiche d'observation pour l'enseignant :

Nom	Appeler un adulte	Aller chercher un adulte non visible du lieu de l'accident	Passer un message efficace	Guider un adulte sur les lieux de l'accident	Faire le 15	Décrire la situation	Donner son âge	Suivre le conseil donné par téléphone

Les fiches seront renseignées en fonction des niveaux de classe (voir les critères de réussite).
Comparer les 2 fiches de situation de référence et leur montrer leurs progrès.

CRITERES DE REUSSITE :

- **En PS**, guider un adulte sur le lieu où se trouve la victime : preuve que le message a été transmis
- **En MS**, guider un adulte sur le lieu où se trouve la victime : preuve que le message a été transmis, faire le 15, passer l'alerte en sachant décrire la situation
- **En GS**, guider un adulte sur le lieu où se trouve la victime : preuve que le message a été transmis faire le 15, passer l'alerte en sachant décrire la situation et suivre le conseil donné par téléphone.

EVALUATION

Nom	Appeler un adulte	Aller chercher un adulte non visible du lieu de l'accident	Passer un message efficace	Guider un adulte sur les lieux de l'accident	Faire le 15	Décrire la situation	Donner son âge	Suivre le conseil donné par téléphone