



+7ans



2-6



35
min

À LA RESCOUSSE!

Dans la peau d'un secouriste



Tu viens d'intégrer la caserne des pompiers de **Rescue Town** en tant que secouriste volontaire. Pas le temps de se reposer le téléphone sonne; tu dois partir d'urgence en intervention. Ta carte « Mission » va t'indiquer le lieu sur lequel tu dois te rendre pour sauver une personne en danger ou qui a eu un accident... Mais c'est la pénurie dans la caserne, tu dois alors compléter ta trousse de secours en allant récupérer les 4 éléments manquants. Pour y parvenir, parcours le plateau de jeu en répondant correctement aux questions et en réalisant les actions sur les gestes qui sauvent.

Pour gagner, sois le premier à te rendre sur le lieu d'intervention de ta mission une fois ta trousse de secours complétée !

Relève le défi ! Prouve que tu sais prévenir les dangers et réagir avec lucidité en cas d'accident.

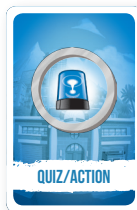


Contenu validé par :

Des jeux à butiner pour mieux vivre demain

Contenu :

- 110 cartes dont :
 - 86 cartes « Quiz/Action »
 - 18 cartes « Mission »
 - 6 cartes « Trousse de secours »
- 6 pions « Pompier » + 6 paires de stickers
- 24 jetons « Secours » répartis en 4 types d'éléments :
 - brumisateuse et sucre
 - désinfectant et pansement
 - gants et masque
 - ciseau et compresse
- 1 dé
- 1 plateau de jeu



Carte
« Quiz/Action »



Carte
« Mission »



Carte
« Trousse de secours »



Jetons « Secours »

But du jeu :

Récupérer les 4 jetons manquants dans sa trousse de secours en répondant correctement aux questions et en effectuant les actions, puis accomplir l'objectif de sa carte « Mission » le premier.

Mise en place :



Mélanger le paquet de cartes « Quiz/Action ».

Poser de façon aléatoire 2 jetons « Secours », faces cachées sur les emplacements « Pharmacie » du plateau.

Chaque joueur choisit son pompier puis le place sur la caserne située au centre du plateau.

Chaque joueur place la carte « Trousse de secours » de son pompier devant lui puis pioche une carte « Mission » qui doit être gardée secrète et conservée jusqu'à la fin de la partie. Cette carte lui indique le lieu d'intervention sur lequel il doit se rendre pour porter secours à une personne en danger ou ayant eu un accident !

Déroulement :

Le dernier joueur à avoir vu un pompier commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur lance le dé. Le chiffre indiqué par le dé détermine le nombre de points sur lesquelles le joueur va pouvoir avancer. Les emplacements des jetons sont considérés comme des points. Les joueurs ne peuvent se déplacer d'un point à un autre que si ces 2 points sont reliés par une ligne blanche. Chaque joueur peut aller dans la direction de son choix.

Si le point est déjà occupée par un adversaire, le joueur prend la place de celui-ci qui doit repartir à la caserne.

Quand un joueur se positionne sur un point, son voisin de gauche tire une carte dans le paquet « Quiz/Action » :

Si c'est une carte Quiz : il lui pose la question (ou celle de son choix si plusieurs questions y figurent).

- Lorsque le joueur se trouve sur un point avec un jeton « Secours », s'il répond correctement il gagne le jeton, complète sa trousse puis passe son tour, sauf s'il possède déjà ce jeton dans ce cas il peut rejouer et repositionne le jeton face visible ou cachée. S'il se trompe en répondant, il passe alors son tour sans gagner le jeton.

- Lorsque le joueur se trouve sur un point sans jeton, s'il répond correctement (Tous les joueurs sont invités à évaluer la justesse de la réponse.) il rejoue, s'il se trompe il passe son tour.

Si c'est une carte Action : il lui présente l'action qu'il doit réaliser. S'il réussit, il a le choix entre les 2 bonus indiqués sur la cartes avant de finir son tour de jeu :



Le joueur prend un jeton dans la trousse de secours d'un adversaire et le place dans sa trousse de secours.



Le joueur enlève 1 jeton à deux adversaires différents ou 2 jetons à un seul adversaire, et les replacent où il le souhaite sur le plateau.



Le joueur regarde n'importe quel pile de jetons sur le plateau. Il a le droit de prendre un jeton et de le placer dans sa trousse de secours.



Le joueur enlève un jeton à un adversaire et le replace où il le souhaite sur le plateau.

Si le joueur ne parvient pas à effectuer l'action correctement, il passe son tour sans bénéficier de bonus.

Une fois jouées, les cartes « Quiz/Action » sont jetées dans la défausse qui deviendra la nouvelle pioche lorsque celle-ci sera terminée.

Fin de la partie :

Le gagnant est le premier qui complète sa trousse de secours avec les 4 jetons différents et qui se positionne sur le lieu de sa mission en criant « Mission Accomplie ! ». Il n'est pas nécessaire de réaliser le chiffre exact au dé pour se rendre sur son point mission. (Par exemple, si vous êtes à 2 points de votre destination et que vous faites un 5, vous pouvez tout de même vous y arrêter.)

Tous les joueurs se concertent alors pour déterminer le bon geste à faire. Les joueurs peuvent ensuite discuter de leurs missions respectives.



Usage en milieu scolaire

Cet outil ludo-éducatif peut être utilisé par l'enseignant comme support d'introduction au thème "**Apprendre à porter secours**" en cycle 2 et 3.

La mécanique d'**À la Rescousse** permet un mode de jeu par joueur ou par équipe.

Ce jeu permet aux élèves d'identifier les dangers du quotidien et d'adopter les bons comportements dans des environnements aussi variés que la maison, le jardin, la route, la montagne ou bien encore la mer.

Deux approches ont été valorisées pour faciliter l'acquisition des connaissances autour du secourisme : le question/réponse ainsi que la mise en pratique sous la forme de mime/simulation.

En prolongement de la séance, l'enseignant peut proposer aux élèves de vérifier et consolider leurs connaissances en se rendant sur la plateforme gratuite www.abeilles-games.com.

Pour aller plus loin...

D'autres supports complémentaires adaptés à différents âges peuvent également être exploités.

À partir de 5 ans :

Canailles à la maison (Validé par l'UNASS - Union Nationale des Sauveteurs Secouristes). *Jeu de mémoire sur les dangers à la maison*

Aventuriers en plein air (Validé par l'UNASS - Union Nationale des Sauveteurs Secouristes). *Jeu de mémoire sur les dangers à l'extérieur de la maison*

À partir de 7 ans :

Sauve qui peut ! (Validé par l'UNASS - Union Nationale des Sauveteurs Secouristes). *Jeu de parcours sur les gestes qui sauvent avec du quiz et des événements*

Secoury et les gestes qui sauvent (Validé par le ministère de l'intérieur) *Jeu des 7 familles avec du quiz pour prévenir les accidents de la vie courante*

Ugo apprend à porter secours (validé par Calyxis). Guide pédagogique adapté au cycle 3 qui permet d'aborder le secourisme au travers des principales matières du programme scolaire

À partir de 12 ans :

Salvum, outil de formation en ligne sur les gestes qui sauvent sur la partie théorique du PSC1 - Prévention et secours civiques de niveau 1 (Salvum a reçu un agrément du ministère de l'Intérieur)

Salvum le livret, livret sur les gestes qui sauvent

Partenaire : l'association Les P'tits Héros

Association loi 1901, d'intérêt général, créée en Avril 2015. Les P'tits Héros organisent des actions permettant l'apprentissage des gestes qui sauvent à destination des enfants de 3 à 10 ans, à travers un apprentissage ludique et des objectifs adaptés à l'âge suivant le développement et le rythme de chaque enfant.

L'objectif est de :

- Développer l'intérêt des enfants pour la santé et la citoyenneté
- Favoriser le dialogue et la réflexion sur la notion de santé
- Apporter un savoir et des connaissances sur les gestes qui sauvent
- Développer des compétences personnelles et sociales
- Rendre plus performant le premier maillon de la chaîne des secours

Le fond est constitué de messages éducatifs délivrés à partir des multiples expériences des intervenants dans le domaine de l'éducation, de la psychologie et du secourisme.

La forme est de sensibiliser les enfants en tant que citoyens et de leur permettre, après un enseignement préalable, d'effectuer les premiers gestes de secours.

La progression proposée aux enfants tient compte de leur développement cognitif et psychomoteur ainsi que de leur rythme d'accès à l'autonomie.



contact@lesptitsheros.fr
www.lesptitsheros.fr
www.facebook.com/LesPtitsHeros

Prévention en chanson : « AVC vite le 15 »

Vidéo sur le site : www.avcvitele15.com

Fédération nationale France - AVC
7 rue Pierre Sépard
01000 - BOURG-en-BRESSE
www.franceavc.com

Jouez en ligne aux jeux Abeilles



ABEILLES

Les Triades Bât. B
130 rue Galilée
31670 Labège
France

www.abeilles.com

Illustrations : Ann&Seb.