

LE GRAND JEU DU BON SAMARITAIN

But du jeu : se montrer digne d'un bon Samaritain en passant par 7 jeux différents.

Prévoir autant de poste de jeu que de nombre d'équipes. Un maître du jeu s'assurera que les équipes tournent bien (au choix, soit les jeux sont chronométrés, soit on laisse les enfants changer de poste quand ils ont terminé). Les équipes pourront aller seules d'un jeu à l'autre. Un adulte les accueillera à chaque poste.

Jeu n°1 : Déplacer un blessé avec les moyens du bord

Le bon Samaritain avait un âne pour accompagner l'homme blessé jusqu'à l'auberge. Vous aujourd'hui, vous n'avez pas d'âne, mais plein d'idées pour déplacer un blessé...

Matériel : éventuellement une couverture, des objets pour créer les embûches du parcours

Demander à l'équipe de déplacer un blessé qui peut être assis (en chaise à porteurs), et un blessé qui doit rester allongé (fabriquer une civière avec des vêtements, ou prendre une couverture) sur un petit parcours semé d'embûches.

Jeu n°2 : les bandages

Le bon Samaritain a porté les premiers secours à l'homme blessé sur le bord du chemin, en nettoyant ses blessures et en les protégeant...

Matériel : des bandes velcro (ou des bandes de tissu), des modèles (fournis à la fin du document)

Avec les modèles fournis, et des bandes, refaire calmement ces bandages à l'identique.

Jeu n°3 : inventer un pansement doux avec des choses de la nature

Le bon Samaritain n'avait pas une trousse de secours avec lui ! Il a dû improviser avec ce qu'il avait dans ses bagages, et ce qu'il a trouvé dans la nature à côté de lui...

Matériel : pas besoin si on est dehors, sinon, prendre quelque petit matériel comme du coton...

Demander aux enfants de trouver dans la nature ce qu'il faut pour improviser un pansement doux (et absorbant).

Jeu n°4 : écrire une carte pour une personne seule

Le bon Samaritain n'est pas seulement celui qui secourt quelqu'un sur le bord du chemin, c'est aussi celui qui prend soin des autres, qui pense à ceux qui sont seuls, malades...

Matériel : une carte par équipe, ou une carte par enfant (avec enveloppe)

Est-ce que vous aimez recevoir du courrier ? Et pourtant, vous ne vivez pas seuls... alors imaginez la joie d'une personne seule qui reçoit une carte de quelqu'un qui a pensé à elle... Proposer aux enfants d'écrire, soit chacun une carte, soit d'en écrire une pour toute l'équipe. Soit les enfants repartent avec leur carte à poster, soit l'animateur poste lui-même les cartes.

Jeu n°5 : fabriquer un bracelet ou un "bijou de trousse"

Le bon Samaritain trouve toujours une occasion pour venir en aide aux autres. Mais pour moi, c'est parfois difficile de penser aux autres ou de leur venir en aide...

Matériel : du fil, des perles, en fonction de ce que vous trouverez (quelques modèles simples en fin de document)

Nous allons fabriquer, soit un bracelet, soit un "bijou de trousse", pour nous encourager chaque jour à faire quelque chose pour quelqu'un qui a besoin d'aide.

Jeu n°6 : Chercher une surprise à l'aveuglette

Le bon Samaritain n'hésitera pas, il aidera une personne âgée, un aveugle à traverser ou à trouver son chemin...

Matériel : des foulards de jeu, quelques bonbons ou petit objet pieux

Chacun son tour, un enfant aura les yeux bandés avec un foulard, et guidé par les autres, il pourra aller chercher une surprise qui l'attend dans une cachette (bonbon ou autre).

Jeu n°7 : Le jeu de la pile

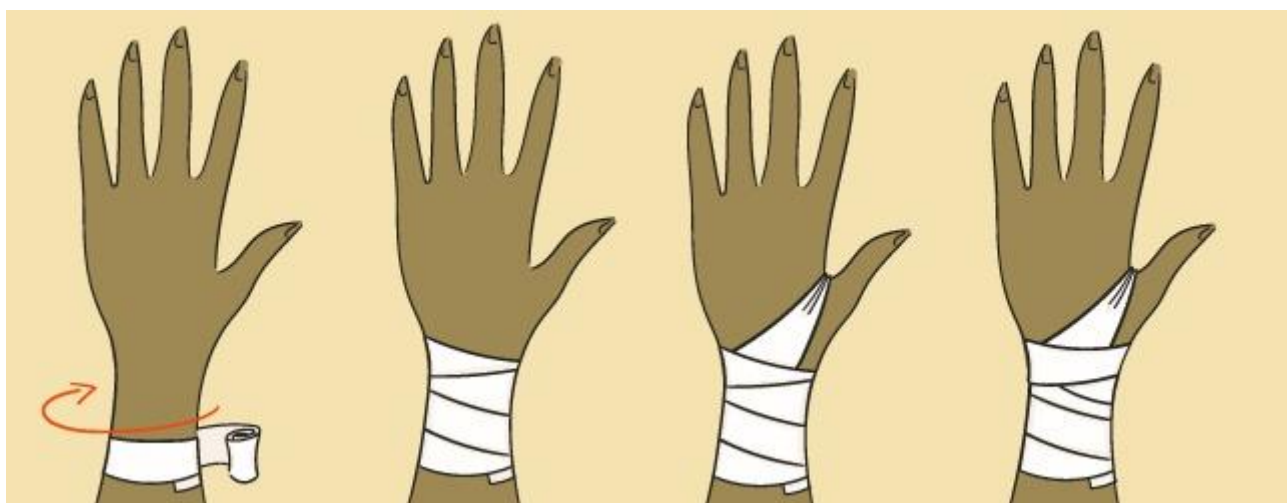
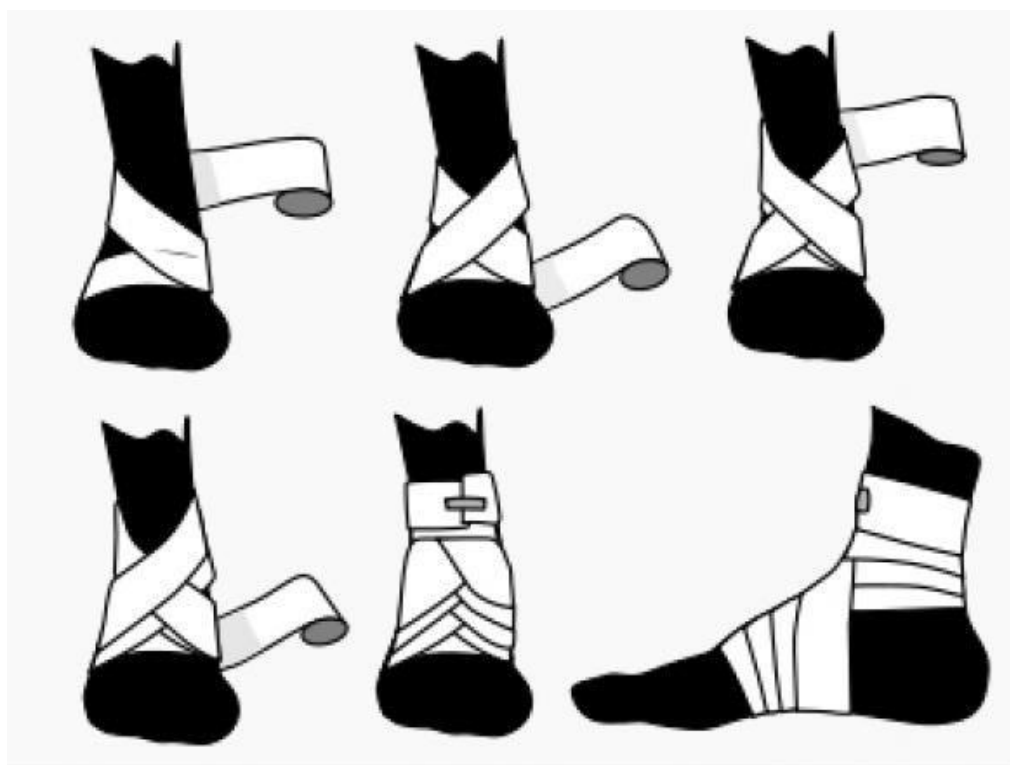
Le bon Samaritain n'a pas hésité à s'occuper du blessé pour le remettre sur pieds et lui redonner toute son énergie...

Matériel : des objets légers à mettre sur la tête de chaque enfant (pour figurer une pile)

Les enfants doivent aller d'un point A à un point B (bien identifiés). Chaque enfant a une "pile" sur la tête (un Kapla, un Légo ou tout objet rectangulaire et léger). Cette pile leur fournit de l'énergie : si la pile tombe, il ne peut plus bouger. Seul un autre joueur pourra l'aider en ramassant la pile par terre et en la lui remettant sur la tête.

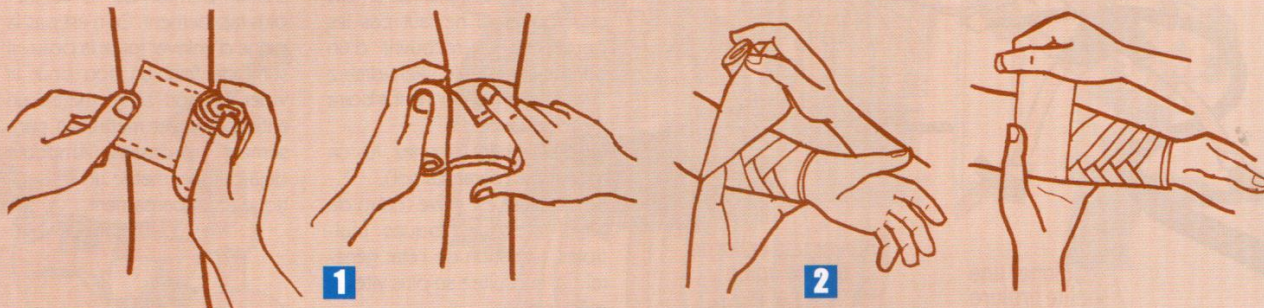
Toute la difficulté consiste à ramasser la "pile" de l'autre sans faire tomber la sienne. Si c'est le cas, un troisième joueur devra venir à la rescousse.

On peut chronométrer le temps que toute l'équipe va mettre pour arriver au point B.



LES BANDAGES

Ils doivent être protecteurs, sans gêner l'amplitude des mouvements ou de la circulation sanguine



BANDAGES AVEC BANDES

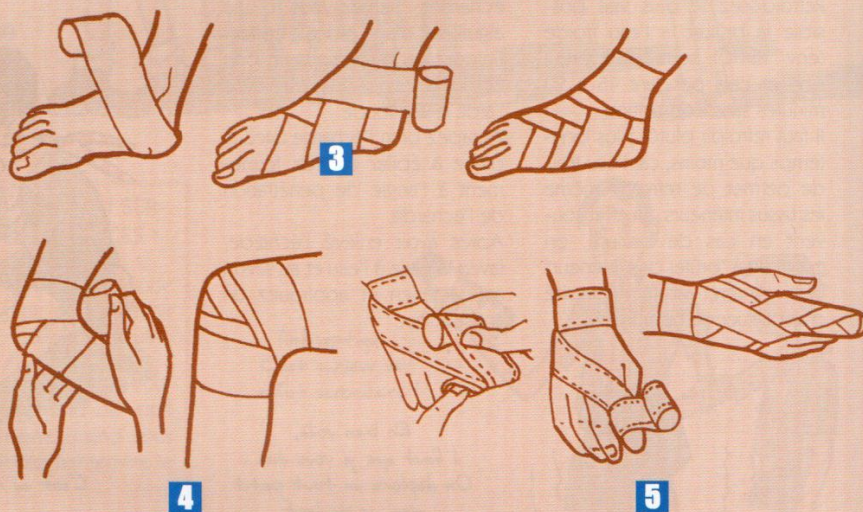
(bandes de crêpe ou de gaze)

- 1 Au début de chaque bandage, positionner la bande légèrement en diagonale et la maintenir avec la main gauche. Dans la main droite, tenir le globe et faire 2 tours autour du membre. On termine un bandage avec 2 tours et une épingle de sûreté. Il suffit ensuite de les dérouler en spirale, sur les membres, le rouleau en dessus.

Mais quelques détails sont à préciser.

Sur les membres, les bandes doivent être :

- déroulées de préférence de l'extrémité à la racine du membre
- tendues mais non serrées



- 2 Bandage du bras ou de la jambe
Bandage "renversé". A l'aide du pouce effectuer un pli dans la bande

- 3 Pour une articulation du genoux ou du coude

Il faut faire le 8, c'est-à-dire faire un tour complet autour du membre en dessous de l'articulation, passer la bande devant l'articulation, refaire un tour complet au-dessus et repasser enfin la bande devant l'articulation, en sens inverse, et revenir au point de départ.

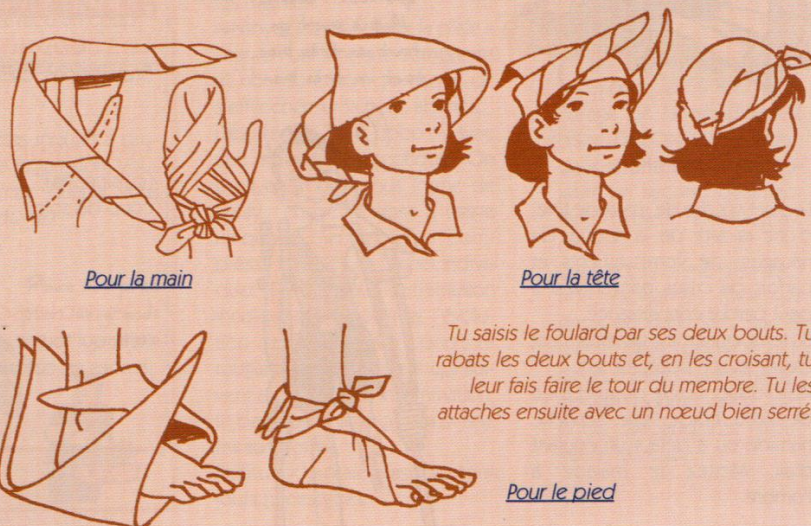
- 4 Pour la cheville

Commencer par le talon et croiser alternativement vers la cheville et vers la jambe.

- 5 Pour bander un doigt (la poupée)

Protéger le doigt blessé par une double épaisseur de bande, puis réaliser le bandage en croisant sur le dessus de la main.

BANDAGE AVEC UN TRIANGLE OU UN FOULARD



Pour la main

Pour la tête

Pour le pied

Tu saisis le foulard par ses deux bouts. Tu rabats les deux bouts et, en les croisant, tu leur fais faire le tour du membre. Tu les attaches ensuite avec un nœud bien serré.

