



CHAPITRE 9. SÉCURITÉ, PRÉVENTION ET PREMIERS SOINS

Chapitre 9. Sécurité, prévention et premiers soins	129
1. Échéances	131
2. Animer c'est prévoir	132
A. Agir en cas d'accident	132
B. Agir en cas de problème	132
3. L'assurance	133
4. L'infirmier	134
5. La pharmacie	134
A. Autres médicaments	134
B. Effet placebo	134
6. Le carnet de soins	135
7. La trousse de secours	135
8. Le listing téléphonique	135
9. GSM et smartphones ?	136
10. L'encadrement des activités	136
A. Pendant l'année	136
B. Lors des camps	137
C. Un jeune est perdu ...	137
D. La sécurité sur la route	138
a. Quelques points préventifs	138
b. Lors des déplacements à pied	139
c. Lors des déplacements à vélo	139
11. Sécurité du lieu de séjour	140
Fiches et annexes	141

1. ÉCHÉANCES



SEPTEMBRE

- Inventaire du matériel : envisager les achats, réparations, entretiens, locations et les planifier (camping, didactique ...), avec l'aide de l'Équipier-ère matériel ou de votre Responsable d'Unité.

AVRIL

- Participer si possible à une session de formation **Bosses & bobos** ou **BEPS**.
(voir aussi chapitre 6)

MAI

- Inventaire des **pharmacies** et achat des compléments. (fiche 9.A.)

JUIN

- Vérification des **assurances** et **affiliations** (y compris intendant-e-s) en vue des camps. (voir aussi chapitre 3)

DERNIÈRES MINUTES AVANT LE CAMP

- Emporter une **pharmacie** de voyage (sachets, déclarations d'accidents, documents administratifs).

LE PREMIER PREMIER JOUR DU CAMP

- Mise en œuvre d'un cahier de camp pour l'**infirmerie**. (voir aussi chapitre 3)

APRÈS LE CAMP, LA FIN DE L'ANNÉE

- Réaliser l'**inventaire** de la pharmacie (Fiche 9.A.).

2. ANIMER C'EST PRÉVOIR

Tout d'abord, pour éviter un maximum de problèmes et réagir correctement, **être à l'écoute** du groupe et en **observation** par rapport à ce qui se passe au quotidien, c'est déjà un bon début.

Ta formation, ton expérience et surtout, de bonnes discussions en Staff de Section apporteront une solution à la plupart des cas. Mais il y a également plusieurs aspects indispensables à préparer en Staff en début d'année et avant les sorties et les camps pour éviter les prises de décisions rapides et précipitées ou les réactions impulsives dans des situations problématiques.

A. Agir en cas d'accident

Il est important de se mettre d'accord sur la façon dont il faut agir en cas d'accident ainsi qu'à la répartition des rôles :

Qui quitte le groupe avec le-la blessé-e ou le-la malade ?

Qui reste avec les jeunes ?

Qui gère les bobos ?

Lors d'un camp : où seront les documents et les cartes d'identité ?

B. Agir en cas de problème

Quelques exemples :

- un pionnier enfreint la règle mise en place sur la cigarette
- une louvette se montre plus difficile que d'habitude
- un louveteau fait une grosse bêtise
- une guide refuse de participer à une activité
- un scout fait son sac et se tire



Que fait-on ?
Comment le fait-on ?
Qui réagit ?
À quel moment ?
Où ?

Se mettre d'accord sur la façon d'agir avant que cela ne se produise - même si on ne peut pas tout prévoir :

- éviter de grands moments de tension dans un Staff et des situations qui dégénèrent.
- réduire le risque de se rendre compte, au moment du problème, qu'on n'est pas d'accord sur l'attitude ou les solutions à adopter.

Dans les situations difficiles, les jeunes ont besoin de se trouver face à des Animateur-ric-e-s uni-e-s et cohérent-e-s.



3. L'ASSURANCE

Une **plaquette assurance** a spécialement été développée pour répondre aux questions les plus fréquemment posées à ce sujet.

Cette plaquette est disponible sur scoutspluralistes.be :
« Assurances SGP – questions fréquemment posées ».

NOTE :

L'affiliation aux Scouts et Guides Pluralistes permet d'être **assuré-e** pour les activités organisées par la Section dans les limites du contrat d'assurance (voir le chapitre 3).

4. L'INFIRMERIE



L'ensemble des médicaments des jeunes prescrits par un médecin et du matériel de soins doit être conservé dans une armoire ou une valise (pour l'isolation et l'hygiène) accessible uniquement au Staff.

Un **espace « infirmerie »** (une pièce, une tente) doit être prévu pour pouvoir donner des soins en toute quiétude, isoler un malade (calme, éviter la contagion) et centraliser :
- la pharmacie - les trousse de secours - le carnet de soins - une farde reprenant les fiches médicales individuelles (*Fiche 3.F.*) - carte d'identité de chaque enfant ou jeune - le listing téléphonique en cas d'urgence.

Dans les annexes, vous trouverez un exemplaire d'une **déclaration d'accident vierge** (*fiche 9.B.*). Prévoyez-en toujours plusieurs lors de vos activités à l'extérieur et les camps, gardez-en également au local de l'Unité ; faites donc des photocopies (ce document est également disponible sur le site). Cette déclaration est à envoyer au Siège tandis que l'attestation des soins donnés est à envoyer par les parents à la mutuelle.

Soigner et secourir

Pour pouvoir soigner ou secourir une personne en difficulté, il faut s'y connaître un minimum ; **cela ne s'improvise pas !** C'est pour cela que chaque Animateur-riche est invité-e à se former en cette matière ! Jetez un œil aux formations organisées par la Croix-Rouge sur leur site :

<http://www.croix-rouge.be/me-former>



5. LA PHARMACIE

Chaque Unité doit en disposer d'une et la **tenir à jour**. Il faut régulièrement vérifier les dates de péremption des différents produits et compléter la pharmacie si nécessaire. Pour les camps, un-e animateur-riche est nommé-e **responsable** de la pharmacie mais au moindre bobo, **chaque animateur-riche doit être capable de l'utiliser**. La *fiche 9.A.* reprend les éléments indispensables d'une bonne pharmacie.

Le rôle de la pharmacie n'est pas de se substituer :

- Au-À la médecin : la prescription de médicaments reste de sa compétence !
- Au-À la pharmacien-ne : son contenu doit permettre de dispenser les premiers soins et de gérer les questions de santé de la vie quotidienne... tout en gardant à l'esprit que l'aspirine ne guérit ni le rhume, ni la grippe, ni l'éloignement familial !

À la moindre difficulté, faire appel à un-e médecin ou aux services de secours.

A. Autres médicaments



Le recours aux produits autres que ceux listés dans la *fiche 9.A.* ne sont pas autorisés et ce pour plusieurs raisons :

L'animateur-riche n'est pas formé-e à faire un diagnostic et risque donc de passer à coté d'un réel problème de santé en le couvrant par exemple par un antidouleur qui ne résoudrait pas le problème.

Répondre à une douleur par un médicament est un réflexe qu'il est préférable d'éviter : il est plus judicieux **de remédier à la cause du mal que de la couvrir** (fatigue, refroidissement, mal-être,...). Les **réactions allergiques** ou d'**intolérance** sont de plus en plus fréquentes et seul un-e médecin pourra les anticiper correctement.

Le corps est un organisme doté de défenses naturelles suffisantes dans beaucoup de cas. Perturber son fonctionnement avec des médicaments superflus, donnés à la légère peut avoir des effets à long terme non négligeables.

B. Effet placebo

« Moi, je donne du sirop magique aux enfants. En fait, c'est de la grenadine, mais la plupart du temps, ça marche ! Je peux ? » L'effet placebo est la réaction du corps suite à la prise de ce que l'on croit être un médicament. Donner de la grenadine en la présentant comme un médicament risque d'encourager le réflexe « j'ai mal, donc j'ai besoin d'un médicament », qui n'est pas souhaitable, en particulier chez les enfants. Il est préférable de **favoriser le bien-être au travers d'une relation bientraitante** : être à l'écoute, rassurer, divertir. Et si offrir un verre de grenadine en le présentant comme de la grenadine et non comme un médicament suffisait...

Toutes ces informations sont reprises dans la nouvelle brochure « Centres de vacances : mode d'emploi », page 36 à 41, de l'édition 2010, disponible sur le site www.centres-de-vacances.be et sur www.scoutspluralistes.be.

9.A. La pharmacie de base

Toute la pharmacie doit être dans un état d'ordre et de propreté impeccable. Il n'existe pas de contenu idéal en tant que tel mais certaines choses sont incontournables.

1° Matériel

- Thermomètre digital
- Paire de ciseaux
- Pinces à écharpe
- Pinces à tige
- Pince à pose
- Épingles de sûreté
- Grand foulard ou triangle en tissu (stérile si possible)
- Sac en plastique
- Serviettes hygiéniques
- Cobolètes en plastique
- Lampe de poche

À compléter en fonction de la situation et des activités avec (par exemple) : Aspi ventr, couverture isotherme,...

2° Matériel réservé au nettoyage des plaies :

- Gants à usage unique
- Gants de toilettes jetables
- Essuies
- Savon doux liquide

3° Pansements

- Compresses stériles en sets individuels de différents formats
- Rouleaux de sparadrap hypoallergénique
- Bandes de gaze élastiques

En fonction de la situation et des activités :

- Pansements pour les ampoules
- Compresses à chauffer ou à refroidir

4° Produits pharmaceutiques à usage externe

- Désinfectant
- Tampons alcoolisés (pour désinfecter les instruments et non les blessures)
- Crème solaire indice élevé (écran total si nécessaire)
- Pomme à réparation en cas de brûlure solaire et calmante pour piqûre d'insectes
- Sérum physiologique

5° Produits à usage interne

- Antidouleur et antispasmodique : Paracétamol

Des médicaments trop spécifiques ou dont l'usage est soumis à prescription médicale ne sont pas utiles dans une pharmacie de camp à moins que leur usage ne soit clairement indiqué dans la fiche médicale d'un enfant ou d'un jeune et fourni par les parents.

6. LE CARNET DE SOINS

Il s'agit d'un cahier à tenir pendant le camp, où sont répertoriés :

- l'**ensemble des soins** donnés à un enfant ou un jeune malade : il permet de suivre l'évolution du-de la blessé-e ou du-de la malade (température, médicaments administrés/ date/heure, etc.) et de faire le lien avec un-e médecin en cas d'aggravation ou avec les parents.
- Les éventuelles **médications à ne pas oublier** de donner à certains durant le camp. Au début du camp, faites un tableau reprenant le nom des enfants qui doivent prendre des médicaments ; le nom des médicaments à prendre et les jours et moments où il faut les prendre. Chaque fois qu'un médicament est donné, cochez la case correspondante. Pas moyen d'oublier, pas moyen de se tromper ! Attention, les médicaments spécifiques à un-e participant-e en cours de traitement sont mis séparément des autres produits afin d'éviter toute confusion.

Ils seront remis aux parents après les activités.

7. LA TROUSSE DE SECOURS

Elle est constituée d'une **pharmacie de base** (voir au dos de la fiche 9.A.), contenue dans une trousse facilement transportable (un sac banane par exemple). On y trouve également des **déclarations d'accident** ainsi qu'une photocopie du listing téléphonique (voir point 8) en cas d'urgence.

*Une trousse de secours **doit vous accompagner dans tous vos déplacements** que ce soit pendant le camp ou lors d'une simple réunion.*

Pour les adolescent-e-s, comme ils-elles vivent des activités en petit groupe, chaque groupe doit disposer d'une trousse de secours !

Il est également important de vérifier régulièrement son état et de la réapprovisionner si nécessaire avec les éléments de la pharmacie.



8. LE LISTING TÉLÉPHONIQUE

Afin de pouvoir parer rapidement à toute éventualité, il est important d'avoir à portée de main une série de coordonnées utiles. Préparez donc une liste des numéros de téléphone propres à l'endroit où vous vous trouvez (médecins, pharmacien, hôpital...) mais aussi plus généraux (service d'urgence, police, pompiers, centre anti-poison, Responsable d'Unité, Cadre régional-e, etc.)

Ce listing est à photocopier et à afficher dans un endroit visible et connu de tou-e-s mais également reproduit pour chaque Animateur-ric-e et chaque trousse de secours.

Urgence (fixe et gsm) : 112

Centre anti-poison : 070 245 245

Numéro d'urgence des scouts pluralistes : 0498/51.72.23

9. GSM ET SMARTPHONES ?



Pourquoi pas ?
Interdire, c'est à coup sûr la porte ouverte à ce que ça se passe en cachette.
Avec les ados, puisqu'ils-elles sont beaucoup à en avoir, à partir du moment où ça a été discuté lors de la mise en place des règles de vie ensemble cela peut être possible (est-ce qu'on en a vraiment besoin ? quand est-ce qu'on l'utilise ? etc.)



Cela peut nous aider et nous **faciliter la vie en matière de sécurité et d'encadrement** des activités (attention à l'humidité, pensez au moyen de recharger).
De toute façon, appeler les secours en morse ou en sémaphore, cela fonctionne rarement...
Personne n'a jamais dit qu'être Scout cela voulait dire être en dehors du coup de la technologie moderne. Être Scout, ok, c'est savoir se débrouiller. Mais on est au 21ème siècle et la débrouillardise ne se place pas uniquement dans le fait d'être aussi dépouillé-e qu'un Vendredi sur une île ! Les nouvelles technologies peuvent être aussi un bon outil d'animation. Pourquoi ne pas les intégrer dans une animation ? Par exemple : un jeu de course-poursuite, un jeu de piste...

Le monde change, évolue. Les scouts aussi ! Soyons dans le vent.

10. L'ENCADREMENT DES ACTIVITÉS

A. Pendant l'année

Tout au long de l'année, lors des réunions, des sorties diverses et excursions ou des camps, il faut toujours s'équiper d'une **trousse de secours** et de plusieurs **déclarations d'accident**.

Donnez des consignes claires aux jeunes en ce qui concerne les **limites de temps et d'espace**. Soyez attentif-ve à l'âge et à la maturité des jeunes. Assurez-vous également que chaque jeune ait une **montre** et puisse en cas d'urgence **contacter un-e Animateur-ric(e)** grâce au numéro de téléphone qui lui a été communiqué. Attention, les connexions avec les GSM sont souvent difficiles dans des coins plus retirés tels que les bois et les champs.

Les Castors et Louveteaux ne circulent jamais sans Animateur-ric(e).

Les ados peuvent vivre une activité sans Animateur-ric(e) mais à tout moment le Staff doit **savoir où ils-elles se trouvent** et doit pouvoir entrer en contact avec eux-elles.

Toujours **repérer le lieu de l'activité**. Ne pas se fier uniquement aux informations qu'on peut trouver sur une carte IGN. Pour les dodos, les lieux de sommeil doivent avoir été trouvés par le staff.

En aucun cas, on n'organise une activité qui puisse mettre en danger les enfants ou les jeunes, qui puisse atteindre à leur intégrité physique ou morale. Toutes les activités doivent respecter l'individu.

B. Lors des camps

Donnez à chaque participant-e les **coordonnées du camp** qu'il-elle devrait toujours avoir sur lui-elle (numéro de téléphone, adresse et nom de la personne joignable). Pour les plus jeunes, vous pouvez, par exemple, confectionner un chouette badge avec les coordonnées du camp. Ceci peut se faire dans le cadre d'une activité manuelle.



En cas d'incident ou d'accident grave pour lesquels vous jugez ne pas pouvoir vous en sortir tout-e seul-e, chaque année, une **permanence scout pluraliste** est assurée pour vous venir en aide (donc pas pour vous trouver un-e intendant-e en dernière seconde ou parce que votre camionnette est en panne).

Appelez ou laissez un message au numéro d'urgence des scouts pluralistes (renseignez-vous auprès de votre Responsable d'Unité) : 0498/51.72.23

C. Un jeune est perdu ...



Pas de panique...

Vérifiez les environs directs du camp et les endroits à risque où le jeune pourrait avoir eu un accident ou s'être perdu, refaites le parcours du jeu dans l'autre sens...

Rassemblez toutes les informations que vous possédez sur le jeune. Faites le point entre Animateur-ric-e-s et renseignez-vous auprès des autres jeunes pour récolter tous les indices qui peuvent être utiles : les derniers déroulements des activités, des changements de comportements, des événements qui ont pu être à l'origine d'une éventuelle fugue ainsi que des informations sur le dernier endroit où il-elle a été aperçu-e, son habillement, ce qu'il-elle a emporté...

Si ces premières recherches s'avèrent infructueuses, et que vous estimez que la situation devient inquiétante, contactez votre Responsable d'Unité.

Vous envisagerez ensemble de vérifier auprès des parents s'ils-elles disposent d'informations, s'il y a lieu d'appeler la police pour signaler la disparition du jeune ou d'appeler Child focus au numéro d'urgence 116 000, qui est gratuit et joignable 24h sur 24, 7 jours sur 7 à partir de tout type de téléphone. Vous serez guidé-e-s dans les démarches à entreprendre. Prevenez également les scouts pluralistes sur le numéro d'urgence.

D. La sécurité sur la route



*On marche à gauche ou à droite ?
Et rouler en vélo en groupe, quelles sont les obligations ?
A quoi faut-il penser lorsque l'on fait une activité en roller...*

Pour en savoir encore plus :

<http://www.tousconcernes.be>

http://www.belgium.be/fr/mobilite/securete_routiere/securete/cyclistes_et_pietons/

a. Quelques points préventifs

Bien évaluer les **compétences** des enfants (les enfants de moins de 8-9 ans, par exemple, ne sont pas capables de réagir comme il faut dans toutes les situations de trafic).

Choisir soigneusement et reconnaître le chemin emprunté (l'itinéraire sera établi en fonction des dangers potentiels. Le chemin le plus court n'est pas toujours le plus sûr ! Rien de plus chouette qu'un trajet dans les bois ou dans les champs, plutôt que le long d'une route fréquentée !).

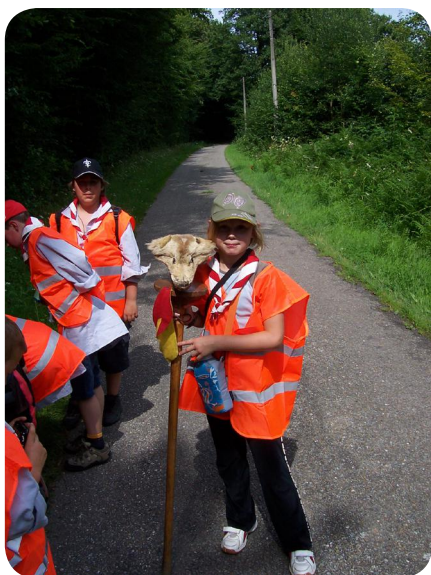
Montrez l'**exemple** à suivre, en tant qu'Animateur-ric-e-s, vous êtes responsables de votre groupe.

Nous recommandons vivement à tou-te-s de porter un **gilet fluo** pour les déplacements le long des routes. Ce petit geste permet de sauver des vies... assurez-vous d'en avoir en suffisance pour votre Section.

Être **visible** et **prudent-e** aux abords des virages.

Les Animateur-ric-e-s **encadrent** le groupe : un-e Animateur-ric-e en début et en fin de groupe pour fermer la marche.

b. Lors des déplacements à pied



En règle générale, il est conseillé de marcher à **gauche**, en **file indienne** et le plus près possible du **bord de la chaussée** (sur les trottoirs, les parties de la voie publique réservées aux piétons ou à défaut, les accotements praticables. S'il n'y en a pas : la piste cyclable, en cédant alors le passage aux deux-roues, ou la zone de stationnement des voitures du côté droit).

Mais il peut être préférable de se positionner du côté droit de la chaussée afin d'augmenter la visibilité du groupe (dans un virage, par exemple). Du côté droit, les piétons peuvent marcher côte à côte.

Si le groupe circule à droite sur la chaussée (dans le sens de la circulation des conducteurs) : un **feu blanc** ou jaune à l'avant gauche (une lampe de poche par exemple) et un feu rouge à l'arrière gauche (un phare de vélo par exemple). Inverser la position des feux si le groupe circule à gauche.

c. Lors des déplacements à vélo

Roulez obligatoirement sur la **piste cyclable** s'il y en a une. Dans le cas contraire, roulez sur les zones de stationnement (libres de voitures sur une longue distance) ou les accotements. En dehors des agglomérations, roulez sur les accotements en saillie (c'est à dire surélevés par rapport à la chaussée) et même sur les trottoirs. S'il n'y a pas d'autres solutions, roulez à droite de la chaussée, en **file indienne**.

Avant tout déplacement en vélo, vérifiez l'**état des vélos** (freins, etc.), que chaque jeune connaisse les règles du **code de la route** et qu'il-elle **maîtrise** son vélo. L'usage du **casque** est vivement recommandé !



11. SÉCURITÉ DU LIEU DE SÉJOUR

Toujours vérifier avec le-la propriétaire des lieux que les locaux sont **bien agréés par les pompiers** et donc à même d'accueillir des groupes d'enfants ou de jeunes.

Veiller à l'**accessibilité** de l'hébergement ou du terrain **pour les secours** : entrées et sorties faciles d'accès, circuits électriques non dangereux, accès à l'étage facile et sûr, présence d'extincteurs, sable ou eau pour les feux...

Veiller à **baliser les zones à risque** (rivière, trou, rocher...) et prévoir l'éclairage des feuillées.