
Programme de Formation

Preven'Game® Gestes qui sauvent

Organisation

Durée : 3 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique

Public visé

Public concerné

- Particuliers
- Bénévoles associatifs
- Membres d'associations sportives, culturelles ou sociales
- Parents, aidants, citoyens



Objectifs pédagogiques

À l'issue de l'atelier, les participants seront capables de :

- Identifier une situation d'urgence et se protéger
- Alerter efficacement les secours
- Réaliser les **gestes de premiers secours adaptés** face aux situations courantes
- Intervenir en sécurité en attendant l'arrivée des secours
- Gagner en confiance dans leur capacité à agir



Description

Description de l'atelier

L'atelier **Preven'Game® – Gestes qui sauvent** est un atelier ludo-pédagogique immersif de **3 heures**, destiné au **public particulier et au monde associatif**.

Inspiré du **MAC SST (Maintien et Actualisation des Compétences Sauveteur Secouriste du Travail)**, cet atelier en reprend les **gestes de secours essentiels**, en excluant volontairement :

- la partie **prévention des risques professionnels**,
- toute **évaluation certificative**.

L'objectif est de permettre aux participants de **réactiver, découvrir ou consolider les gestes qui sauvent**, dans un cadre **bienveillant, participatif et non évaluatif**, favorisant l'engagement et la mémorisation par le jeu.

L'atelier s'appuie sur le concept **Preven'Game®**, combinant :



- mises en situation concrètes,
- défis collaboratifs,
- scénarios réalistes,
- supports visuels et matériels de secourisme.

Il s'adresse à des personnes **non professionnelles du secours**, souhaitant être capables d'agir efficacement face à une situation d'urgence de la vie quotidienne ou associative.

Contenus pédagogiques (référentiel inspiré du MAC SST)

1. Protéger – Examiner – Alerter

- Analyse rapide de la situation
- Protection de soi, de la victime et des témoins
- Recherche des signes de gravité
- Organisation de l'alerte (qui appeler, quoi dire, quand raccrocher)

2. Secourir une victime qui :

- ◆ Saigne abondamment
 - Reconnaître une hémorragie grave
 - Compression manuelle
 - Pansement compressif
 - Conduite à tenir en attendant les secours
- ◆ S'étouffe
 - Étouffement total / partiel
 - Cliques dans le dos
 - Compressions abdominales (adulte / enfant)
- ◆ Est inconsciente et respire
 - Mise en Position Latérale de Sécurité (PLS)
 - Surveillance de la victime
- ◆ Est inconsciente et ne respire pas
 - Reconnaissance de l'arrêt cardiaque
 - Alerte immédiate
 - Réalisation d'une Réanimation Cardio-Pulmonaire (RCP)
 - Utilisation d'un Défibrillateur Automatisé Externe (DAE)

Déroulé pédagogique détaillé – 3 heures

Phase 1 – Accueil et lancement du jeu (15 min)

- Accueil des participants
- Présentation de l'atelier Preven'Game®
- Règles de fonctionnement : bienveillance, droit à l'erreur, sécurité
- Brise-glace ludique autour des idées reçues sur les gestes qui sauvent

Méthodes : échanges dirigés, mini-défis collectifs

Phase 2 – Protéger, examiner, alerter (30 min)

- Mise en situation interactive : scène d'accident fictive
- Identification des dangers
- Organisation collective de la protection
- Jeu de rôle sur l'alerte (appel simulé aux secours)

Méthodes : scénario Preven'Game®, jeu de rôle, questionnement actif

Phase 3 – Les gestes de secours vitaux (1h45)

Les participants évoluent à travers **plusieurs séquences ludiques et pratiques**, intégrées dans un scénario fil rouge.

- ◆ Séquence 1 : Hémorragies (30 min)
 - Défi chronométré : stopper un saignement
 - Manipulation de matériel pédagogique
 - Correction collective et ancrage des bons gestes
- ◆ Séquence 2 : Étouffement (25 min)
 - Mise en situation progressive
 - Jeux de rôles en binôme
 - Adaptation des gestes selon la victime
- ◆ Séquence 3 : Inconscience et PLS (20 min)
 - Démonstration guidée
 - Défi collaboratif : placer correctement une victime
- ◆ Séquence 4 : Arrêt cardiaque – RCP / DAE (30 min)
 - Reconnaître l'urgence vitale
 - Enchaînement alerte – massage – DAE
 - Atelier pratique sur mannequin

Méthodes : ateliers tournants, défis Preven'Game®, apprentissage par l'action

Phase 4 – Scénario final Preven'Game® (20 min)

- Mise en situation globale
- Les participants doivent analyser, décider et agir collectivement
- Débriefing à chaud : ressentis, difficultés, réussites

Objectif : renforcer la confiance et la capacité à agir

Phase 5 – Conclusion et ancrage (10 min)

- Synthèse des gestes clés
- Messages essentiels à retenir
- Temps d'échange libre
- Remise d'un mémo « Gestes qui sauvent »



Prérequis

Prérequis : Aucun



Modalités pédagogiques

Méthodes pédagogiques

- Ludo-pédagogie (Preven'Game®)
- Pédagogie active et participative
- Mises en situation réalistes
- Apprentissage par l'erreur
- Débriefings collectifs



Moyens et supports pédagogiques

Matériel pédagogique

- Mannequins RCP adulte / enfant
- Défibrillateur de formation
- Matériel hémorragie (pansements compressifs, garrots pédagogiques)
- Supports visuels Preven'Game®
- Fiches mémo participants



Modalités d'évaluation et de suivi

Modalités d'évaluation

- **Aucune évaluation certificative**
- Auto-évaluation informelle
- Observation des gestes et corrections pédagogiques