

**fiche APS – Jeu de rôle
scénario 5 – hémorragie externe**

distribution des rôles

victime :
secouriste :
témoin :
médecin des secours : *Il sera joué souvent par l'enseignant*

Scénario

Dans la cuisine, la victime ouvrait des huitres avec un couteau tranchant. Le secouriste l'entend crier. Il la découvre debout, tenant le couteau à la main, un saignement abondant au poignet.
Elle perd beaucoup de sang et est agitée.
Un témoin arrivera à l'appel du secouriste et pourra l'aider.

Accessoires nécessaires

maquillage ou scotch pour simuler le saignement
fausse plaque de sang
faux couteau
coques d'huitres
téléphone
couverture
panneau avec adresse et n° de téléphone

- **On ne joue pas l'accident**
- **La scène commence juste après l'accident**
- **On ne se met pas en danger** (*pas de chute, pas d'objet dans la bouche, accessoires neutralisés comme la fausse prise*)
- **Certains gestes seront simulés** (*ex : claques dans le dos*)



**fiche APS – Jeu de rôle
scénario 5 – hémorragie externe
Gestes attendus**

Protéger

- prendre et écarter le couteau et les coques d'huitre

Secourir

- parler à la victime et la rassurer
- comprimer la plaie avec la main protégée par un tissu, un sac plastique etc...
- allonger la victime en continuant d'appuyer sur la plaie
- appeler à l'aide au cas où il y aurait une personne
- maintenir la pression pour empêcher le saignement jusqu'à l'arrivée des secours
- couvrir ou faire couvrir la victime

Alerter

- le secouriste passe le message au témoin
- téléphoner aux secours (*15, 18, 112*)
- s'identifier
- donner son n° de téléphone
- décrire la situation
- donner l'adresse du lieu de l'évènement
- répondre aux questions posées par les services de secours
- attendre pour raccrocher
- retransmettre les informations