

La mise en situation en outil d'exploration

Étapes et justifications

1. Présenter l'objectif sans dévoiler le contenu.
2. Présenter le contexte global (exemple : nous nous trouvons dans le living).

Ôter le stress de l'inconnu à l'apprenant. Si un jour, il devait intervenir, cela serait un terrain connu. Notre but étant qu'il se concentre sur les gestes à porter plutôt qu'à la gestion du stress.

3. Planter le décor (accessoires, objets, mobilier, ...)

Se familiariser avec le matériel de mise en situation. But : crédibiliser des accessoires (exemple : « ce porte-manteau représente un sapin de Noël »).

4. Désigner la victime et l'intervenant. Et le témoin éventuel.
5. Distribuer les rôles des observateurs : sécurité / bilan / appel / soins.

Orienter le regard sur un objectif et les inviter à travailler leur esprit critique.

6. Écarter la victime et la briefier. La grimer et lui expliquer son rôle.

Consignes claires pour un jeu optimal..

7. Faire sortir l'intervenant. Et le témoin éventuel.
8. Faire rentrer la victime et la placer dans le décor.

Éviter de surjouer les scénettes. Penser à la sécurité (les victimes sont déjà au sol, ne se laissent pas tomber pour éviter de se blesser). Ajouter les éléments propres à l'accident (couteau, verre, ...)

9. Faire rentrer l'intervenant (et le témoin éventuel) de manière à ce qu'il(s) ne voie(nt) pas la scène.
10. Lire le scénario à tous.

Contextualiser.

11. Démarrer le jeu de rôle.

Signal clair pour début du jeu de la victime.

12. Laisser le jeu se dérouler sans intervenir sauf s'il y a un danger réel.
13. Arrêter le jeu par un signal clair.
14. Débriefier la victime et l'intervenant (et le témoin éventuel) sur leurs ressentis.

Permet de laisser un peu de temps pour sortir de son jeu et de se rappeler que la situation était fictive – certains peuvent être très pris par le jeu.

15. Débriefier les observateurs : sécurité – bilan – appel – soins.

« Ce qui a été dit/fait ». But : améliorer le sens critique.

16. Construire avec l'ensemble du groupe une situation-modèle en reprenant les quatre règles essentielles d'intervention sur base du scénario joué.

Approfondir l'apprentissage propre à la situation vécue.

17. Synthétiser la matière sous forme de point-clé (diaporama éventuel) et ajouter les informations/adaptations particulières éventuelles.

Ancrer les points clés. Discours généraux transposables à chaque situation.