

SECOURISTE

LE JEU DE SOCIÉTÉ

SUR LES GESTES QUI SAUVENT

RÈGLE DU JEU

« JE DIS CE QUE JE FAIS »

SECOURISTE fait un pas de plus vers la pédagogie et vous propose une évolution des règles du jeu pour mieux enregistrer les actions à mener lors d'une situation de détresse.

Dès lors qu'un joueur débute ou avance sur un sauvetage (carte "**Assistance**" ou "**Gants**") il doit annoncer son geste à haute voix avant de poser sa carte.

ex : "Je mets des gants" ou "Je contrôle la conscience de la victime" ou encore "J'alerte les secours"...etc.

S'il oublie et que son adversaire s'en aperçoit, il le lui fait remarquer et la carte qui devait être jouée est perdue.

- Une carte "**Assistance**" sera déposée face visible sur la case correspondante au milieu du plateau (la rendant disponible à la pioche dès le tour suivant).
- Une carte "**Gants**" sera déposée face cachée dans la poubelle.

Lorsqu'un joueur est confronté à une carte "**Urgence vitale**", il devra également, avant de piocher, annoncer l'action qu'il souhaite effectuer pour sauver sa victime.

ex : "Je tape dans le dos" ou "J'appuie sur l'endroit qui saigne"

S'il oublie de le dire et que la carte piochée correspond à la détresse qui lui est imposée son tour est terminé. Sa carte est replacée sous la pioche "**Action immédiate**".

Le joueur n'annonce rien quand son action n'a aucun impact sur les sauvetages en cours :

- il défausse une carte "**Assistance**" (face visible) au centre d'un plateau.
- il dépose une carte "**Urgence Vitale Evidente**" à son adversaire.
- il défausse une carte "**Gants**" ou "**Urgence Vitale Evidente**" (face cachée) dans la poubelle.

Pour en savoir plus RDV sur :

www.protegeralertersecourir.fr

