

# Inzepocket

## La roue de secours qui tient dans la poche

Appartient à :

.....

Adresse du camp :

.....

.....

Contact camp (animateurs) :

.....



# N° d'urgence



- Ambulance-pompiers (Union européenne) : **112**
  - Police (Belgique) : **101**
  - Écoute enfants/ados : **103**
- 



- animateur d'unité : .....
  - Scout Assistance (uniquement pour les crises) : **+32(0)498.91.88.85**
  - Le 21, siège de la fédération : **+32(0)2.508.12.00**
- 



- Centre antipoisons (Belgique) : **+32(0)70.245.245**
  - Prévention du suicide : **0800.32.123**
  - SéOS (aide pour les relations et le consentement) : **0800.200.99**
  - CPVS : **violencessexuelles.be**
- 



- Assistance à l'étranger :  
AXA Assistance, 24h/24  
(n° de police 518.501.490)  
**+32(0)2.550.05.55**

# Marcher en groupe, mode d'emploi

A

La responsabilité des animateurs est de rappeler clairement les consignes aux scouts avant de se déplacer.

## Se déplacer

### En Belgique

Comment marcher en sécurité avec un petit ou grand groupe ?

#### Consigne n°1 :

- Être visible.
- Marcher loin des voitures quand c'est possible.
- Marcher sur les trottoirs et les endroits indiqués par les panneaux suivants :



- S'il n'y a ni trottoir, ni un de ces panneaux, marcher sur les accotements\* quand c'est possible.
- S'il n'y a ni trottoir, ni un de ces panneaux ni accotement, marcher sur la piste cyclable, à condition de céder le passage aux vélos et aux deux roues.



#### Consigne n°2 :

- Si vous n'avez d'autre choix que de marcher sur la chaussée, placez-vous de manière à être le plus visible possible pour les conducteurs qui arrivent.
- Quand vous circulez sur la chaussée, la règle générale est de marcher à gauche et le plus près possible du bord de la chaussée.
- Si la visibilité y est meilleure, vous pouvez aussi marcher du côté droit de la chaussée (par exemple, dans un virage). L'important est de bien voir les conducteurs arriver et que l'on puisse vous voir de suffisamment loin.

\***Accotements** : espaces qui ne sont ni des trottoirs ni des pistes cyclables et qui se trouvent entre la chaussée et un talus, un fossé ou les limites de propriétés.

### En France

- **Groupe de moins de quatre personnes** : marcher à gauche en file indienne.
- **Groupe de plus de quatre personnes** : marcher à droite, par deux (si le groupe compte plus de 20 personnes, fractionner en sous-groupes de 15 personnes en laissant 50 mètres entre les sous-groupes).

#### En résumé

Marcher du côté gauche de la route. Mais quand la visibilité n'est pas bonne et que celle-ci est meilleure à droite, traverser et marcher à droite.



## Traverser

### Traverser à un feu

Attendre que le feu pour piétons passe au vert. Si le feu passe au rouge pendant la traversée, les scouts déjà engagés peuvent poursuivre leur traversée. Ceux qui se trouvent sur le trottoir à ce moment-là ne peuvent pas traverser, même s'ils sont du même groupe. Ils doivent attendre que le feu pour piétons repasse au vert.



### Traverser sur un passage piéton (sans feu ni policier)

Vous êtes obligés de traverser sur un passage pour piétons s'il y en a un à moins de 30 mètres. Attendre que tout le groupe soit là avant de commencer à traverser. Attention, une voiture qui arrive ne peut pas s'arrêter net !

Avant de traverser, le groupe doit s'arrêter. Si un véhicule arrive, cherche à croiser le regard du conducteur pour vérifier qu'il va bien s'arrêter et vous laisser passer. En cas de doute, attends. Même à un passage pour piétons, le tram est toujours prioritaire !

### Traverser sans passage pour piétons à moins de 30 mètres

Attendre qu'il n'y ait plus de voiture qui arrive. Une fois que vous avez commencé à traverser, les conducteurs sont tenus de vous laisser passer.

#### En résumé



Pour traverser, choisis un endroit où vous voyez bien des deux côtés de la route et d'où on vous voit bien. Ne traversez donc pas dans un virage ni au sommet d'une côte et, si possible, pas entre des voitures en stationnement.

## Rappel



Il est interdit de traverser les voies de chemin de fer, sauf si un passage est prévu à cet effet.



## Être visible

Le port d'accessoires réfléchissants est vivement recommandé.

### De jour...

Les couleurs fluo vous rendent plus visibles.

### ... comme de nuit

En soirée et dans l'obscurité, les bandes réfléchissantes permettent d'être plus visibles. Si vous portez tous des vêtements sombres, vous êtes quasi invisibles. Un conducteur ne vous voit dans la lumière de ses phares que lorsqu'il est à 20 mètres de vous. Avec un gilet

réfléchissant, vous êtes repérés à 150 mètres !

Dans l'obscurité ou lorsque la visibilité est mauvaise (moins de 200 mètres), les groupes conduits par un guide qui marchent sur la chaussée doivent être éclairés. L'éclairage (lampe de poche, phare de vélo...) est placé en fonction du sens de la circulation du groupe.



Si le groupe circule à gauche sur la chaussée (à contresens de la circulation des conducteurs) : un feu rouge à l'avant droit et un feu blanc ou jaune à l'arrière droit.



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 et un feu rouge à l'arrière gauche.



## En résumé

Si le groupe doit circuler sur une route sans trottoir, il faut marcher à gauche en file indienne, dans le sens de la marche pour faire face aux conducteurs. Si le groupe n'est pas visible, marcher à droite.

Portez des gilets réfléchissants.

# Quelques conseils en matière de sécurité

## Avant le camp

► **Boîte de soins et trousse de secours** : complètes, à jour et transportables (jeux, hikes...) +  **carnet de soins** pour noter tous les soins donnés + nommer un responsable, si possible secouriste.

► **Fiches santé** : une par scout, complète et lue.

► **Papiers d'identité** : carte d'identité de chaque scout, cartes européennes d'assurance mala-

die (CEAM) ou équivalent (pour l'étranger).

► **Assurances** : avoir le listing du groupe complet (scouts, animateurs, intendants) en permanence avec toi + quelques exemplaires de déclarations d'accident. Renseigne-toi sur les assurances complémentaires.

► **GSM** : en ordre de fonctionnement (carte SIM, batterie, réseau).

## Au camp

### Canicule

• Éviter les efforts physiques violents (longues marches, compétitions sportives...) aux heures les plus chaudes.

• Boire de l'eau, se protéger du soleil (tee-shirt, crème solaire, casquette...).

• Faire particulièrement attention aux aliments (conservation, transport...).

### Orages ou vents violents

• Bien amarrer les tentes, s'y réfugier et ne pas les attacher aux mâts.

• Se tenir accroupi, le dos rond et les mains sur les genoux.

• Ne pas se tenir au milieu d'une plaine, sur un plan d'eau ou sous un arbre isolé.

• Sous la surveillance d'au moins un animateur qui se tient hors de l'eau, prêt à intervenir.

• Pas après un bain de soleil (éviter les chocs de température : risque d'hydrocution) et pas dans les deux heures qui suivent un repas.

### Tiques

• Demander quotidiennement aux scouts de vérifier la présence de tiques sur eux.

• Le cas échéant, enlever la tique avec une pince. Une fois la tique enlevée, il faut nettoyer et désinfecter la plaie. Ensuite, noter la date et l'endroit de la morsure dans le carnet de soins (information à transmettre aux parents).

• Si impossible de l'enlever ou si la zone rougit, consulter un médecin.

### Alimentation

• Conserver les aliments au frais, les consommer immédiatement après préparation.



### Baignades

• Interdites dans les endroits marqués d'un panneau d'interdiction ou dangereux (à proximité d'un barrage, ou de zones à fort courant...).

• Autorisées dans les zones où la qualité de l'eau est contrôlée (répertoriées sur le site baignade.wallonie.be). En dehors de ces zones, pense à vérifier la qualité de l'eau, par exemple en contactant la commune.

## En cas d'accident

### 1. Assurer la sécurité

• Éloigner les scouts du lieu de l'accident, signaler les dangers et éviter le suraccident.

### 2. Rassembler les informations nécessaires pour les secours :

• danger présent et potentiel ;  
• nombre et état des blessés ;  
• lieu de rendez-vous précis (accès par la route la plus proche, adresse ou coordonnées GPS).

### 3. Contacter les secours

• Composer le 112.  
• Éviter de conduire soi-même une victime à l'hôpital.  
• **Camp à l'étranger** : +32.2.550.05.55  
Téléphoner à AXA Assistance.

### 4. S'occuper des blessés

• Premiers soins, lire ci-dessous.

### 5. Être attentif au reste du groupe

• Rassurer, s'occuper des petits stress et bobos...

### 6. Téléphoner et informer un membre de ton équipe d'unité ou Scout Assistance : +32(0)498.91.88.85

### Une fois l'urgence passée...

• Compléter et renvoyer à AMF (courrier de la fédération) la/les déclaration(s) d'accident (une par victime) et joindre les certificats médicaux : (lesscouts@amf-associatif.be).  
• Informer les parents.



## Premiers secours

### Dans tous les cas

Dégager les voies respiratoires (desserrer col et ceinture) ; couvrir le blessé ; rester près de lui et le rassurer ; ne pas donner à boire ni à manger.

### Que faire en cas de...

• **Hémorragie importante** : allonger la victime et comprimer fortement le point de saignement (avec un pansement compressif ou un linge propre jusqu'à ce que le sang coagule et forme un bouchon, pendant 10 minutes minimum). Mettre une bande autour de ce linge en serrant fermement (mais ne pas faire de garrot) et ne pas enlever les linges utilisés (relance l'hémorragie).

• **Brûlure** : faire couler de l'eau à environ 20°C, environ 20 minutes à +/- 20 cm de la brûlure (règle des 20-20-20).

• **Épidémie** : si une épidémie survient sur le camp, contactez le médecin pour faire constater la situation.

• **Membre cassé/luxé/entorse** : ne pas bouger la victime en attendant l'ambulance (sauf si danger imminent).



• **Intoxication** : identifier la source. Ne pas faire boire ni faire vomir. Appeler le centre antipoisons : +32 (0)70.245.245.

• **Piqûre d'insecte dans la bouche/gorge** : faire sucer un glaçon en attendant les secours.

• **Petit malaise de type chute de tension** : coucher la personne sur le dos, relever les jambes à 45 degrés.

• **Morsure ou plaie (sans vaccin en ordre)** : consulter un médecin.

**Dans tous les autres cas ou en cas de doute, appelle les secours :**

**112**



Télécharge l'application **Premiers Soins FICR** de la Croix-Rouge de Belgique.



AppStore



PlayStore

## Atteinte à l'intégrité d'un membre de la fédération

Tu es victime ou témoin d'un mauvais traitement dans le cadre du scoutisme ? Tu as des raisons de penser que la sécurité d'un membre de la fédération est en danger ?

Si la situation concerne un enfant, tu peux aussi appeler le service Écoute- enfants : **103**.

### Parles-en !

- **À un animateur d'unité.**
- **À la fédération :**
  - via **Scout Assistance** si la situation est une crise
  - via le **02.508.12.00**
  - via le **formulaire de signalement** :



## Numéros utiles

**Pharmacie** À : ..... Tél. : .....  
Pour trouver une pharmacie de garde : **0903.99.000** (1,50€/min) ou **pharmacie.be**.

**Médecin** À : ..... Tél. : .....  
Pour trouver un médecin de garde : **composer le 1733**.

**Hôpital** À : ..... Tél. : .....

**Police locale** Tél. : .....

**Administration communale ou M. Camp** Tél. : .....

**Agent DNF (Eaux et Forêts)** Tél. : .....

**Propriétaire endroit de camp** Tél. : .....

### La presse te contacte ?

- Note le nom, le média et les questions du journaliste.
  - Propose au journaliste de le recontacter : tu as le droit de préparer tes réponses.
  - Contacte le service presse de la fédération pour définir que faire : **0498.91.88.81**.
- Rappel** : tu n'es pas obligé de répondre à un journaliste si tu n'en as pas envie. Et un journaliste n'a pas le droit de rentrer sur ton camp sans autorisation.