



Notes

Descriptif

Description de l'outil pédagogique

Cet outil est composé d'un ensemble de 264 cartes représentant des objets et des situations de la vie courante sous forme de dessins et les 9 nouveaux pictogrammes européens.

Les activités pédagogiques proposées pour utiliser les cartes avec les élèves permettent de :

- caractériser et décrire des objets de la vie courante, des situations de danger...,
- expliquer et argumenter les risques éventuels, les moyens de s'en protéger,
- catégoriser et conceptualiser.

14 jeux sont proposés avec des règles précises pour permettre aux élèves de classer, trier, manipuler des objets, approcher des situations de la vie courante, dire ce qu'ils perçoivent et comprennent, justifier et expliciter les risques et éventuels dangers...

Il ne s'agit pas de propositions fermées et les cartes peuvent être utilisées de multiples autres façons.

Une règle détaillée est disponible pour chacun, sur le CDRom .

	Nom du jeu	But du jeu
1	« Chaque carte à sa place »	Regrouper toutes les cartes qui correspondent à un critère énoncé par le meneur de jeu.
2	« A chacun son critère »	Mémoriser un critère donné par le meneur de jeu puis être capable de retrouver toutes les cartes qui correspondent à ce critère, en justifiant son choix.
3	« Repérons les risques pour les faire disparaître »	Jeu de type « Memory » : mémoriser l'emplacement des cartes pour constituer des paires en fonction d'un critère énoncé par le joueur.
4	« Dans la famille des ..., je voudrais... »	Constituer une famille de 8 cartes.
5	« La bonne parade ! »	Retrouver le plus vite possible la bonne parade face à un risque qui se présente.
6	« Le risque le plus long »	Constituer la plus grande suite de cartes ayant un critère commun.
7	« Le risque de trop ! »	Dans une série de cartes, associer celles qui ont un critère commun et rejeter l'intrus.
8	« Logique du risque »	Repérer tous les critères de tri possibles d'une carte.
9	« Bonne pioche ! »	Trier des cartes en fonction de critères communs.
10	« Risques associés »	Trouver et nommer tous les objets, risques, situations ... qui peuvent être associés à une carte.
11	« Atout risque ! »	Trouver un critère de tri qui permette d'associer le plus grand nombre possible de cartes.
12	« A la recherche du risque secret »	Retrouver une carte « secrète » dans une série en proposant des critères judicieux qui élimineront progressivement les autres cartes.
13	« Les risques se rassemblent »	Variante du jeu « Atout risque », mais cette fois chaque joueur a son propre lot de cartes distribuées au hasard et doit associer le plus grand nombre de cartes.
14	« 40 risques en 3 manches !!! »	Faire découvrir à ses partenaires le plus possible de risques ou de dangers, en trois manches et en un minimum de temps.



Notes



Descriptif

Les cartes sont fournies selon trois formats :

- format imprimable noir et blanc,
- format imprimable couleur,
- format projetable couleur ou affichage plein écran sur ordinateur, sous forme de diaporamas.

Cet imagier propose des séries d'objets ou de situations par entrée thématique :

- la classe et les activités scolaires,
- les objets et les actes du quotidien, (ceux qui sont sans danger, ceux qui sont dangereux, ceux qui protègent...),
- les différents lieux que fréquentent les enfants,
- la cuisine et la nourriture,
- l'enfant et la famille,
- les sorties (la piscine, la mer, la forêt, la montagne, les transports, ...),
- les types de risques possibles...
- la santé, la sécurité...

A chaque carte, 3 critères sont affectés :

Critères	
1- La nature de la carte	Objet, animal, végétal (sans risque)
	Objet, animal, végétal (représentant un risque potentiel)
	Situation à risques
	Situation de prévention
2- La catégorie du risque	Aliment
	Animal
	Appareil électrique
	Ce qui roule
	Ce qui sécurise
	Élément de l'environnement extérieur
	Fluide (gaz, eau, électricité)
	Jouet
	Aménagement de la maison
	Médicament
	Objet usuel
	Objet de bricolage et de jardinage
	Pictogramme
	Produit de jardinage
	Produit ménager ou cosmétique
	Sport, jeu extérieur
	Ustensile de cuisine
	Végétal
	Comportement (adultes ou enfants)



Notes



Descriptif

3- Le lieu du risque

Maison
A proximité de l'eau
Campagne, forêt, montagne
Atelier, garage
Jardin
A table
Aire de jeux, terrain de sport
Chambre
Cuisine
Escalier, balcon, mezzanine
Magasin
Rue, trottoir, parking
Salle de bains
Salon
A l'école, dans la cour, en classe

Afin de pouvoir sélectionner les cartes avec lesquelles les enseignants souhaitent conduire leurs activités pédagogiques, un moteur de recherche simple est fourni.

Il permet de sélectionner par exemple tous les appareils électriques de la cuisine, tous les objets dangereux au jardin, toutes les situations de prévention à la maison ou encore les objets qui peuvent provoquer un incendie...

L'utilisation de critères permet de réduire ou d'augmenter le nombre de cartes utilisées dans les jeux, et de cibler très précisément les risques travaillés avec les élèves.

L'enseignant visualise sur l'écran sa sélection. Il peut décocher les images qu'il souhaite écarter. Lorsque la sélection correspond à ses attentes, l'enseignant peut :

- projeter les images sélectionnées sous la forme d'un diaporama (utilisation d'un vidéo projecteur pour le groupe classe ou d'un écran d'ordinateur pour des activités menées sous formes d'ateliers...),
- imprimer les images en noir et blanc (dessins avec contours uniquement - une image par page ou 8 vignettes par page),
- imprimer les images en couleur (une image par page ou 8 vignettes par page),
- imprimer la liste des cartes avec leurs noms et leurs numéros.

Conseil d'utilisation :

Pour mettre en place les divers jeux, nous conseillons d'imprimer l'ensemble des cartes en couleur et de les plastifier, puis de repérer par le moteur de recherche les cartes sur lesquelles vous souhaitez travailler.

L'impression des dessins sous forme de 4, 9 ou 16 vignettes par page sera principalement utilisée pour des activités individuelles ou pour des évaluations.



Notes



Descriptif

Ces jeux s'intègrent parfaitement dans une démarche d'apprentissage du vocabulaire à l'école.

<i>Vocabulaire en réception</i>	<i>Vocabulaire en production</i>	<i>Objectifs langagiers</i>
A partir des objets ou des situations sélectionnés par l'enseignant grâce au moteur de recherche, on pourra faire reconnaître les objets, les nommer et définir leurs fonctions, les risques qu'ils représentent, les blessures qu'ils peuvent provoquer... Ces activités sont conduites sous le contrôle de l'enseignant qui peut ainsi structurer les productions langagières. L'utilisation du vidéo projecteur permet de travailler sur un support agrandi facilitant les échanges.	Les 14 jeux proposés permettent de faire verbaliser les élèves sur leurs procédures de catégorisation, d'établir des interactions entre eux, en petits groupes ou en classe entière. Certains jeux sont des variantes de jeux appartenant au patrimoine collectif (jeu des 7 familles, Memory...) ce qui facilite l'appropriation des règles.	Maîtriser différents champs lexicaux notamment ceux liés aux risques, aux blessures, aux lieux... Construire des références communes. Comparer, classer, catégoriser, trier, définir des objets selon leurs risques et leurs fonctions. Produire des énoncés oraux pour argumenter, expliquer, justifier un risque, une attitude de prévention...