

Drôle de route !

20 jeux
pour s'amuser
en voiture

3-9
ans



association
PRÉVENTION
ROUTIÈRE



ASSUREURS
PRÉVENTION
L'assurance d'une vie plus sûre

et



LOUEZ COMME VOUS RESPIREZ !



édito

Le cahier de vacances « Drôle de route ! »

Un enfant a par nature de l'énergie à revendre. Et le départ en vacances n'atténue pas l'excitation à l'arrière de la voiture, bien au contraire ! Le trajet risque d'être éprouvant pour toute la famille...

Pour s'assurer un voyage en toute sérénité et en toute sécurité, et permettre à vos enfants de découvrir et apprendre des règles de sécurité routière tout en s'amusant, l'association Prévention Routière, la Fédération Française des sociétés d'assurances (FFSA) et National Citer vous proposent ce cahier de vacances « Drôle de route ! ». Vous pouvez également télécharger ce cahier, mais aussi des comptines et d'autres jeux sur le site www.preventionroutiere.asso.fr

Bonnes vacances et n'oubliez pas : en voiture, tout le monde s'attache !



Sommaire

Jeux d'observation, de réflexion, dessins, coloriages et autres idées rigolotes

p. 3 à 15

Pour vérifier si tu ne t'es pas trompé(e), regarde les solutions à la fin du cahier !

p. 16 à 22

Occuper les enfants en voiture : les parents nous ont confié leurs meilleures idées !

p. 23

Un site internet pour toute la famille

Comment bien choisir un siège-auto ? Comment convaincre un enfant de s'attacher en voiture ? À quel âge un enfant peut-il circuler seul en vélo ? Avec quel équipement ? Qu'est-ce que l'ASSR et à quoi ça sert ?

En quelques clics, les familles trouveront les réponses à leurs questions sur www.preventionroutiere.asso.fr ainsi que des fiches conseils, des avis d'experts et des jeux en 3D pour les enfants.

www.preventionroutiere.asso.fr : des solutions et des outils pour vous aider à sensibiliser vos enfants au risque routier.



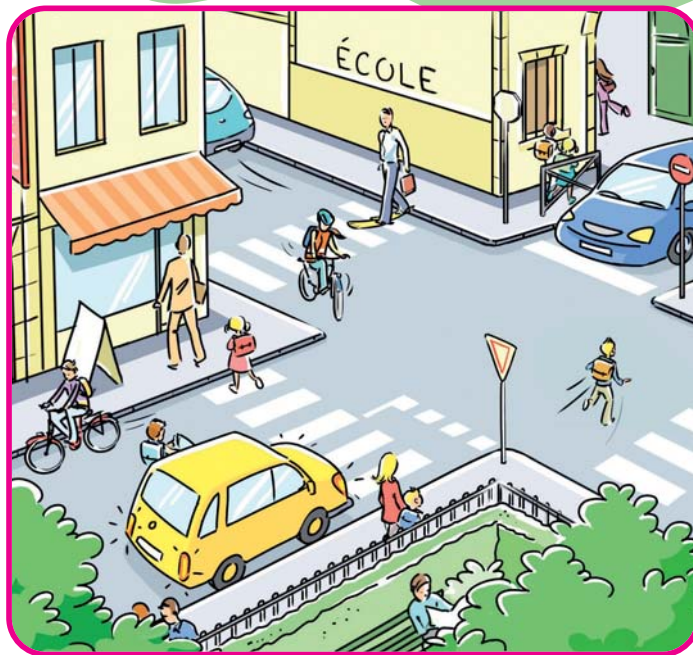
Trouve les 5 situations dangereuses ou loufoques !



solutions p. 16 à 22

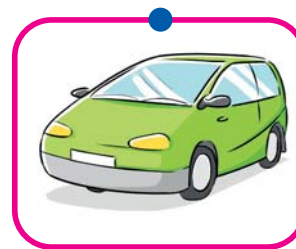
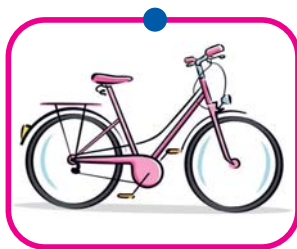
Trouve les 5 différences entre les 2 dessins !

2



jeu 03

Relie d'un trait chaque équipement à son moyen de transport !



jeu 04

Trouve les 5 objets ou personnages qui sont en double !



jeux

0 5

Traverser une rue, c'est toute une logique.

Classe les vignettes dans le bon ordre !



1



0 6

0 7

0 8

Le jeu de la première lettre



Choisissez une lettre au hasard dans l'alphabet. Il s'agit de trouver dans le paysage les 10 premiers objets dont la première lettre est celle que vous avez choisie ! Il peut y avoir plusieurs manches !

Il était une fois...



Il était une fois...

Le but du jeu est de créer les histoires les plus loufoques possible ! Un des passagers commence par « Il était une fois... ». Un second poursuit la phrase comme il l'entend. Et ainsi de suite, une histoire se construit !

Ni oui ni non



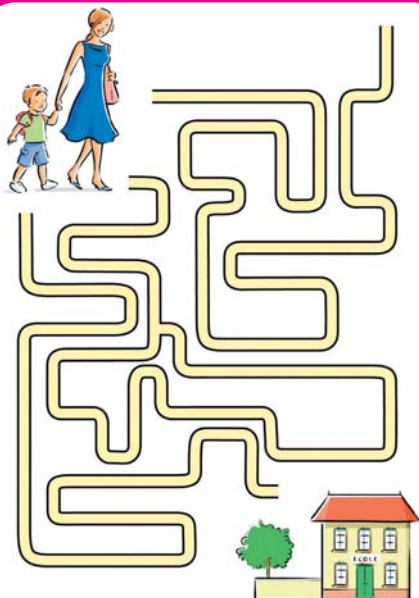
Place aux grands duels des cowboys de la route ! Il s'agit de faire dire OUI ou NON à son adversaire en lui posant des questions pièges.

jeux

09

Labyrinthe

Aide Hugo à trouver le bon chemin pour aller à l'école !



p. 8

10

Coloriage

- Toutes les protections sont à colorier en vert.
- Le tee-shirt en bleu ciel.
- Le short en jaune.
- Les rollers (un peu d'orange, un peu de bleu foncé).



solutions p. 16 à 22

jeux

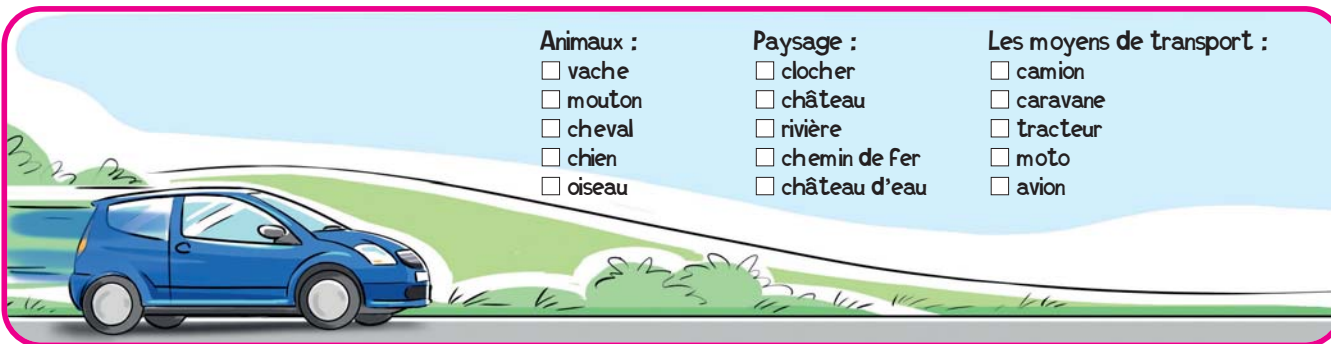


Coloriage

- Colorie les 2 piétons devant Zoé (la petite fille) en rouge.
- Colorie les 2 piétons derrière Zoé en vert.
- Colorie la voiture qui est la plus près de Zoé en bleu.
- Colorie la voiture qui est la plus loin de Zoé en marron.
- Colorie les mains droites de tous les personnages en rose.
- Colorie les mains gauches de tous les personnages en jaune.



Au cours du voyage, observe le paysage et trouve les 15 éléments suivants !



jeux

1 3

Vitesse

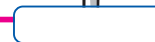
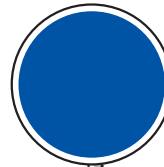
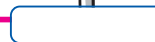
Fais un classement du plus lent au plus rapide sur la route.



Panneaux

À ton avis, quelles sont les significations des panneaux ci-dessous selon leur forme et leur couleur ? Information / Danger / Interdit / Obligatoire

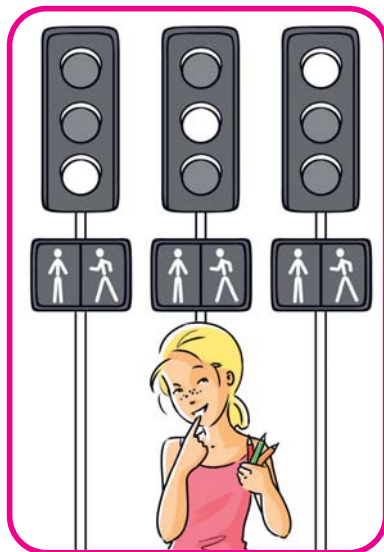
1 4



jeux

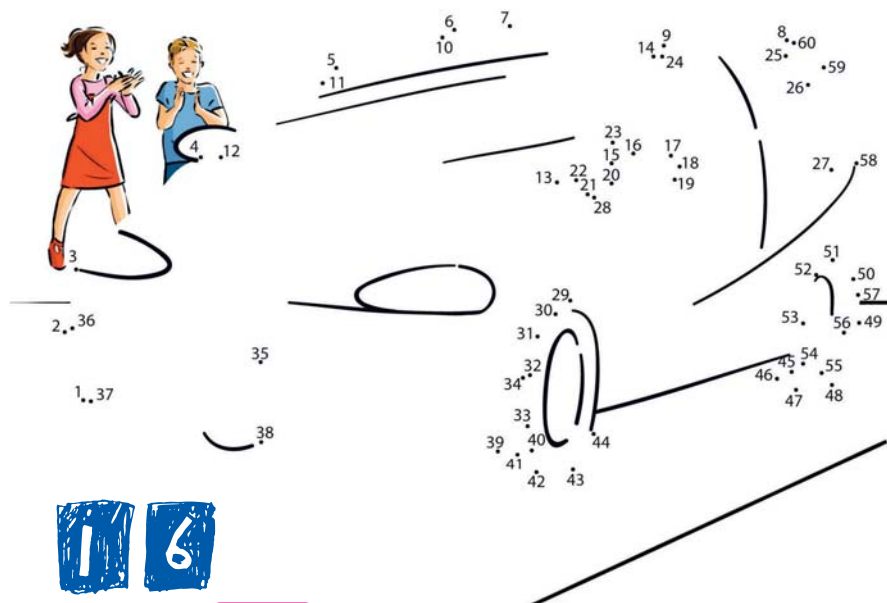
1 5

Le jeu des Feux



Colorie chaque feu et le bonhomme qui doit être allumé avec les bonnes couleurs !

p. 11



1 6

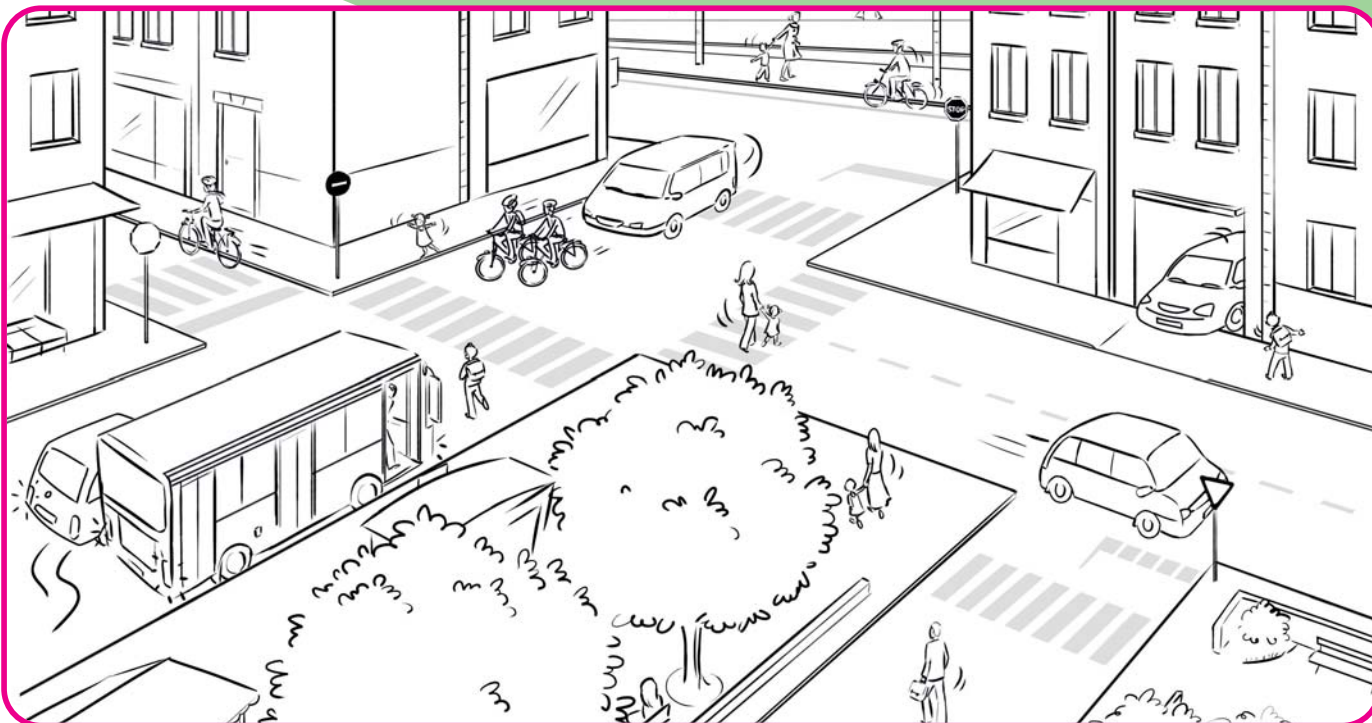
Dessin

Relie les points et découvre le dessin caché !

solutions p. 16 à 22

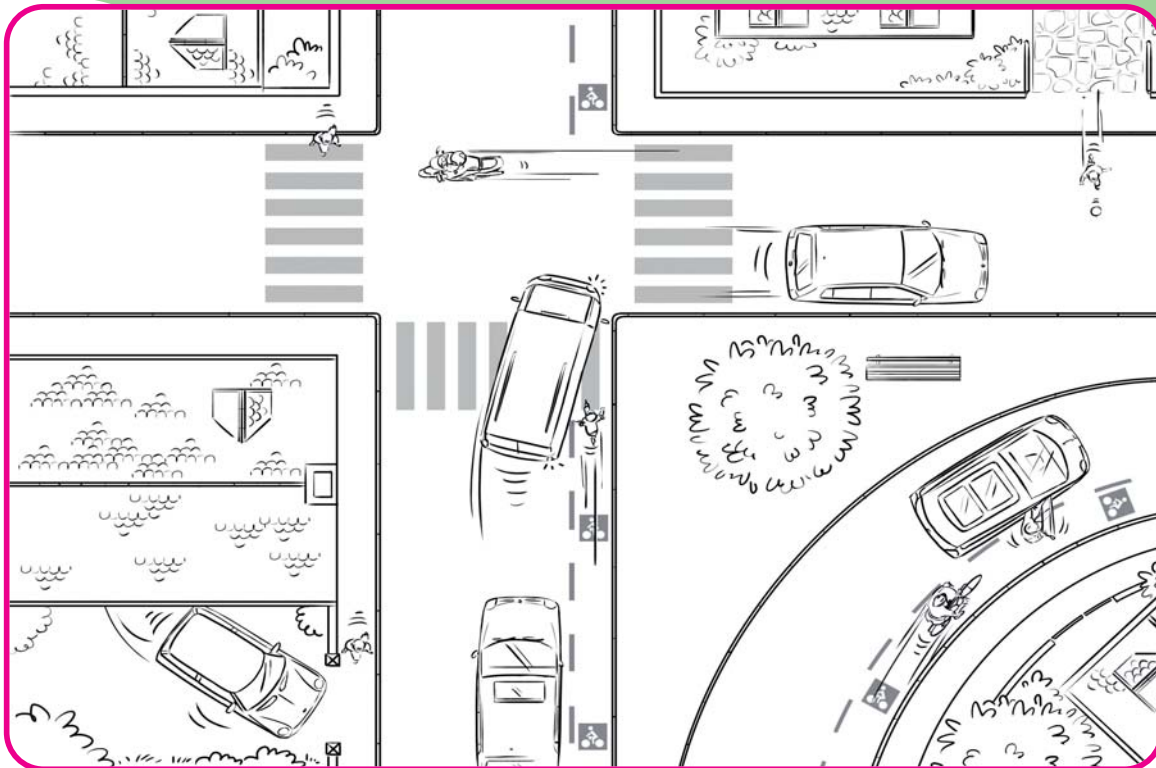
jeu 17

Colorie en vert les personnages
qui sont en sécurité et en rouge
les personnages en danger !



jeu 18

- 1) Colorie en rouge les véhicules à moteur, en jaune les vélos et les rollers, puis les piétons en vert.
- 2) Entoure les 5 personnages qui sont en danger !

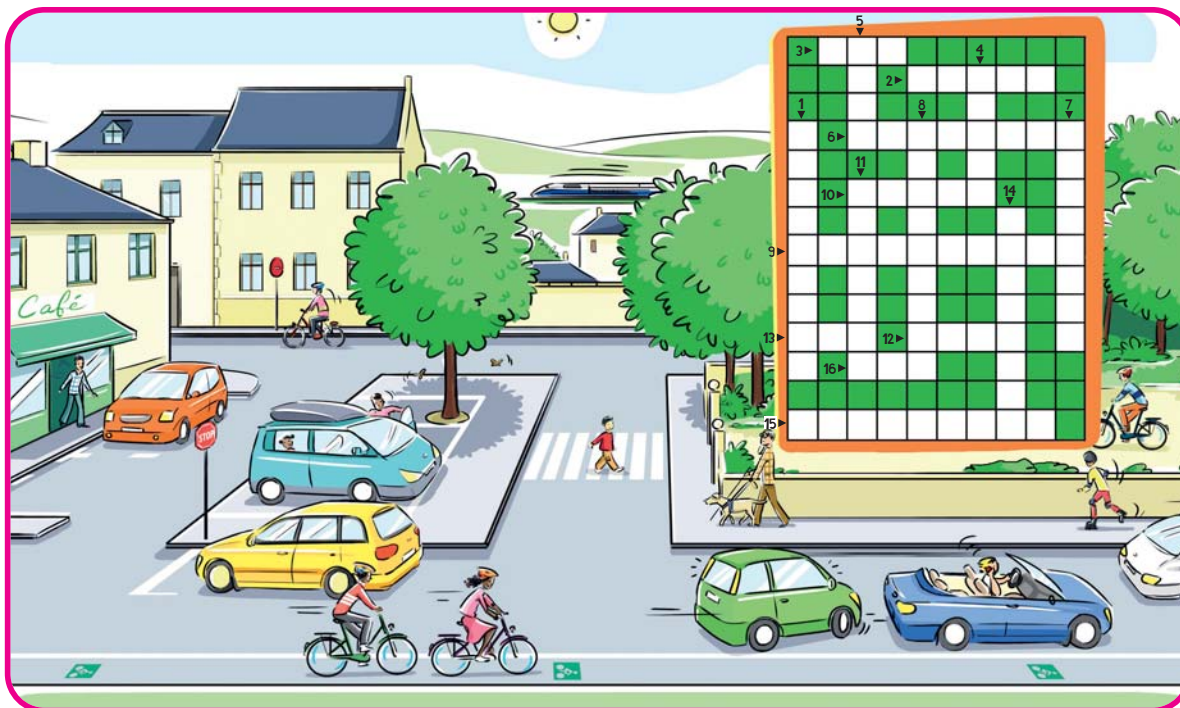


jeu 19

Mots croisés

Remplis la grille à partir des affirmations ci-dessous

- 1) Le petit garçon en rouge est en train de le faire...
- 2) C'est lui qui, dans l'image, transporte le plus de passagers
- 3) On dit du chien qu'il est pour l'homme son meilleur...
- 4) Lorsqu'une voiture arrive à un stop, elle marque un...
- 5) L'heure où le soleil est au zénith
- 6) Ni le cycliste dessiné ni personne d'autre n'est autorisé à s'engager dans un sens...
- 7) Comme sur l'image, les rollers doivent circuler sur le...
- 8) Le conducteur de la voiture bleue commet une dangereuse infraction, il...



- 9) À vélo comme en rollers, il faut porter le bon...
- 10) Conduire après avoir bu est un...
- 11) Malgré le danger, la voiture verte s'apprête à...
- 12) Tout moyen de transport doit être équipé de dispositifs éclairants, surtout la...
- 13) Période des grands trajets et des grandes chaleurs
- 14) Avant le départ, tous les passagers doivent avoir mis la...
- 15) Les vélos doivent circuler sur les pistes...
- 16) En ville, il est fréquent de se balader dans la...

jeu 210

Chaque personnage est en action.
Trouve les bons verbes
et remplis les cases !







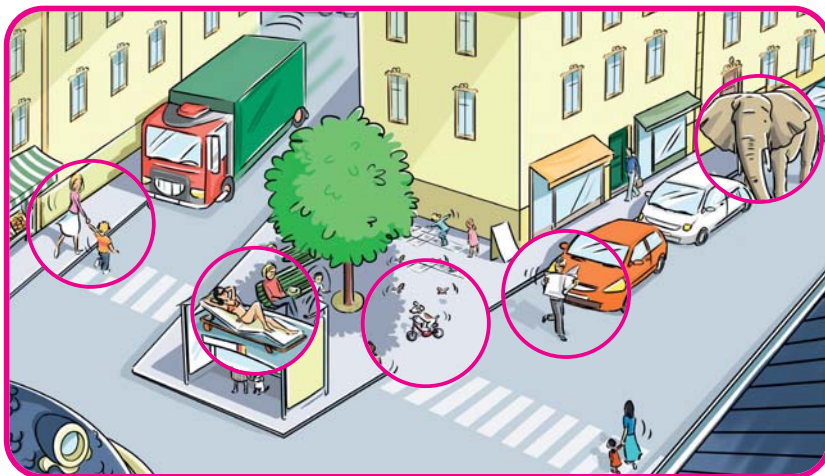




solutions

jeu 01

- Tu auras remarqué que deux des situations entourées sont très dangereuses. A gauche, l'enfant devrait être sur le trottoir et du côté des maisons pour être bien protégé. Le monsieur qui lit son journal devrait traverser sur le passage pour piétons en regardant bien s'il n'y a pas de véhicules en approche. Son comportement est donc dangereux.



jeu 02



- Le cycliste ne porte pas de casque, en cas de chute il risque d'être gravement blessé à la tête !



- Le cycliste a oublié de tendre son bras droit pour avvertir qu'il va tourner à droite.



- L'enfant sort sur la chaussée, il risque donc de se faire heurter par un véhicule. C'est pour cela qu'il faut toujours sortir de voiture du côté du trottoir.



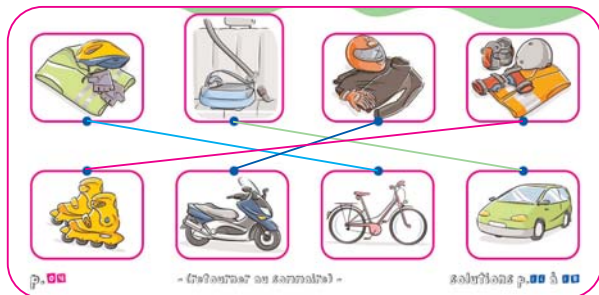
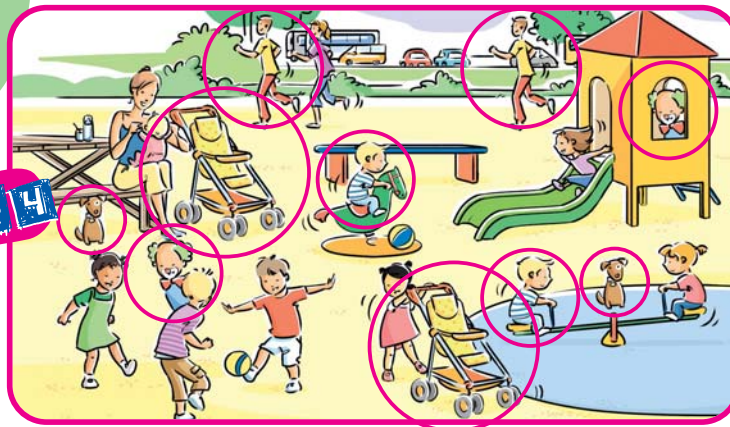
- L'enfant traverse en courant et en dehors du passage pour piéton. En courant il risque de tomber et de provoquer un accident.



- Les palmes c'est fait pour nager, pas pour marcher !

jeu 03

- jeu 04



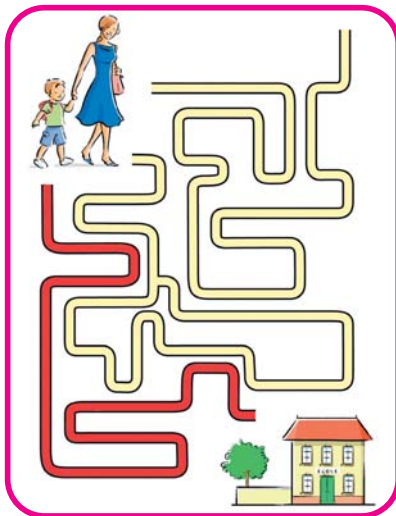
jeu 05



Vignette 4, 5 et 6 : S'il n'y a pas de véhicule, s'ils sont loin ou arrêtés, je traverse sans courir et je reste attentif à ce qui se passe à gauche et à droite.

solutions

jeu 09



jeu 10



- Tu auras remarqué dans les jeux 10 et 11 que l'équipement est très important pour les déplacements en rollers et que pour traverser une rue, il faut donner la main à un adulte.

jeu 11



solutions

jeu 13



3



2



1



5



4

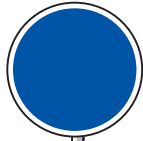
jeu 14



Danger



Interdit



Obligatoire

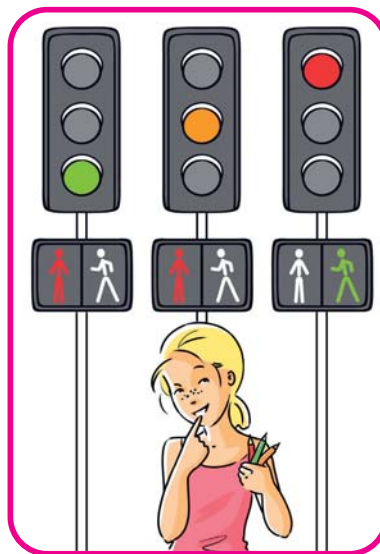


Information

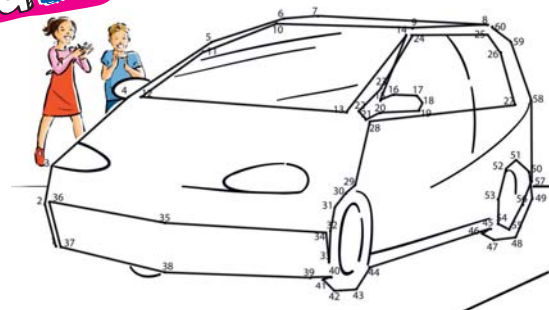
p. 19

jeu 15

- Lorsque le Feu est vert pour les voitures, le petit bonhomme est rouge : les voitures passent et les piétons attendent sur le trottoir.
- Lorsque le Feu est orange pour les voitures, le petit bonhomme est rouge : les voitures s'arrêtent et les piétons attendent sur le trottoir.
- Lorsque le Feu est rouge pour les voitures, le petit bonhomme est vert : les voitures attendent et les piétons peuvent traverser après s'être assurés que tous les véhicules sont bien arrêtés.

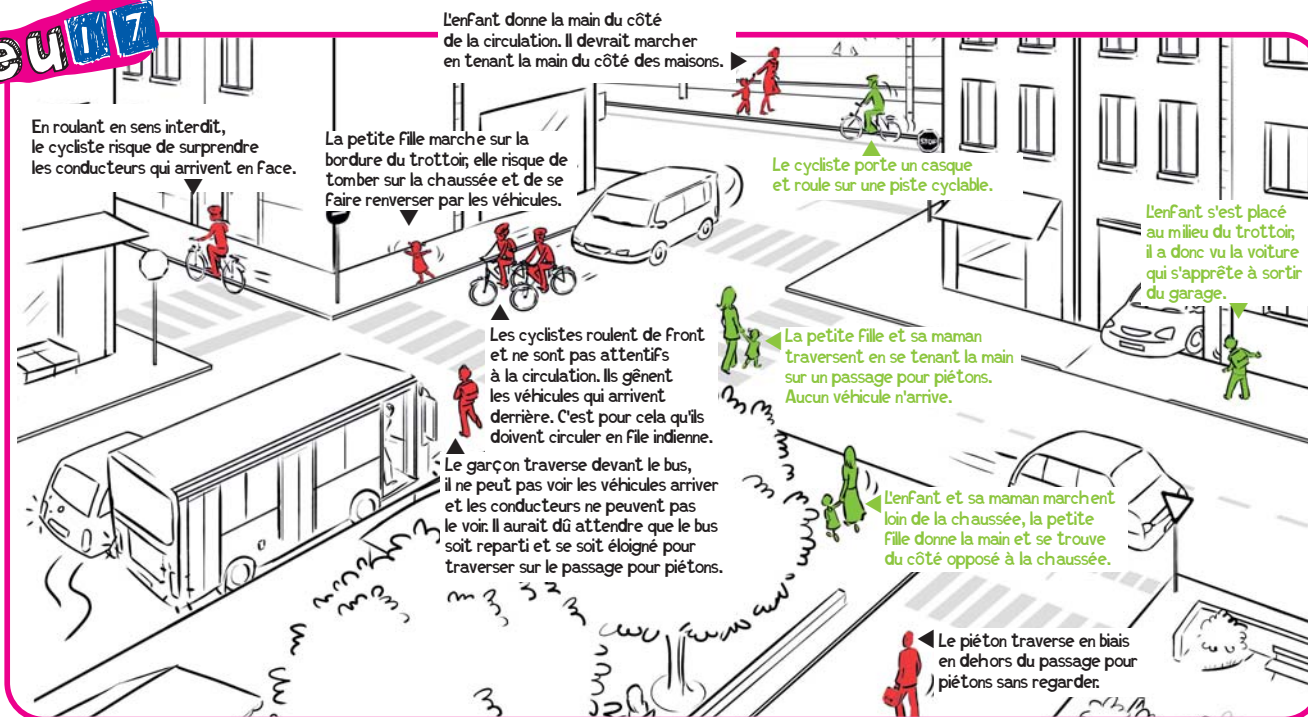


jeu 16



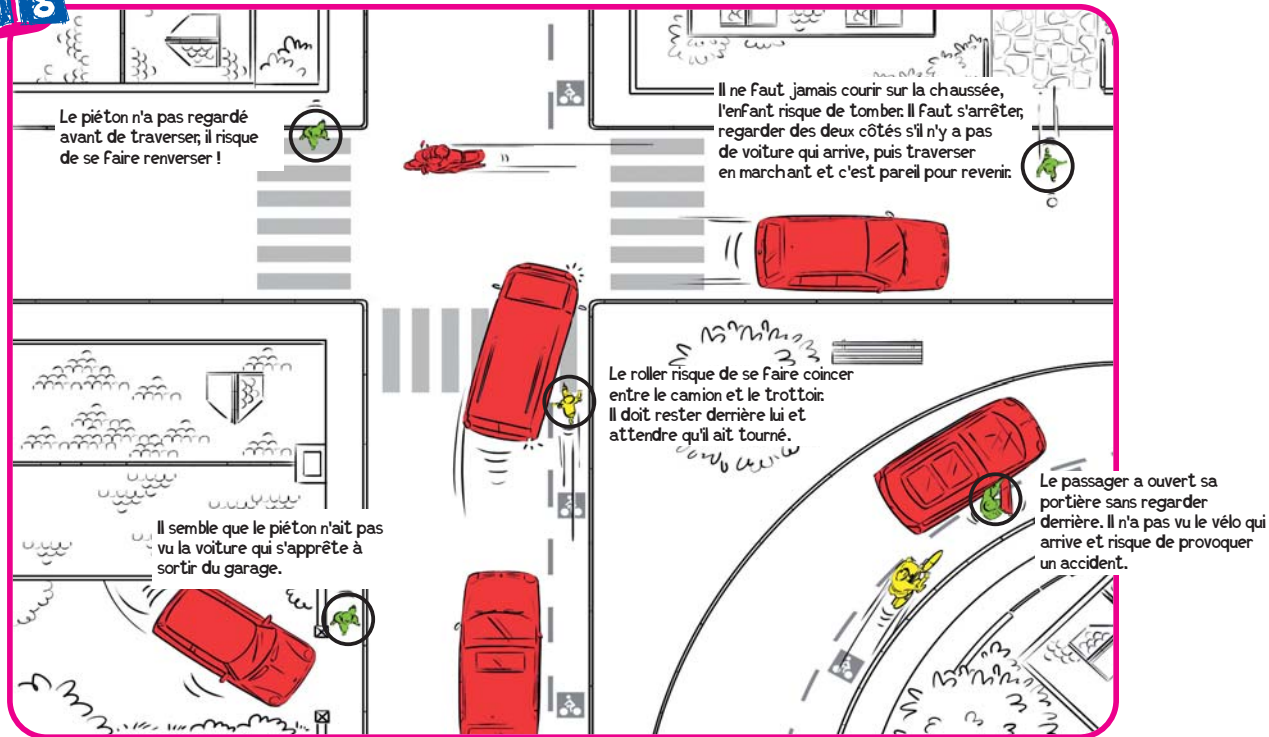
solutions

jeu 17



solutions

jeu 18



solutions

jeu 19



jeu 20



COURIR



ROULER



S'ARRETER



MARCHER



SAUTER

Tu t'es bien amusé(e) ?

Si tu veux poursuivre, découvre tous nos jeux en 3D,
nos vidéos et nos super conseils sur
www.preventionroutiere.asso.fr

A bientôt et bonne "Drôle de Route !"

ce sont vos idées !



Voici une sélection d'idées de parents pour occuper vos enfants en voiture, recueillies sur le site www.preventionroutiere.asso.fr

LES JEUX PÉDAGOGIQUES

- Orthographe : Une personne choisit un mot, puis en désigne une autre qui doit l'épeler le plus vite possible à l'endroit ou à l'envers (selon l'âge) sans se tromper. Donnez une ardoise magique aux plus petits afin de leur faciliter la tâche.

- Géographie : Préparez à l'avance une carte avec les numéros des départements. En voiture, votre enfant doit la maintenir face cachée et deviner quel est le nom du département correspondant à l'immatriculation des voitures qu'il voit. Il la retourne ensuite pour vérifier.

LES JEUX D'IMAGINATION

- A chaque fois que vous croisez un panneau portant le nom d'une ville ou d'un village, chaque membre de la famille doit inventer une phrase qui rime avec ce nom.
- Inventez des chansons en fonction de ce que vous voyez (fleurs, château, camion, animaux...) soit sur des airs déjà connus, soit en complète improvisation... Grâce à un petit enregistreur, gardez la trace de vos créations.

LES JEUX DE MÉMOIRE

- Chacun dit un mot. La personne suivante doit reprendre l'ensemble des mots et rajouter son propre mot et ainsi de suite. Ces mots forment au choix une phrase avec sens ou dépourvue de sens.

- Chacun à tour de rôle met un objet dans "le panier de la grand-mère" (virtuel bien sûr). Le joueur suivant doit répéter dans l'ordre les objets mis dans le panier depuis le début et en rajouter un (ex : dans "le panier de la grand-mère" je mets un ballon, etc.).

LES AUTRES JEUX : DEVINETTE, OBSERVATION

- Faites deviner à qui vous pensez. On détermine à l'avance une catégorie de personnes (personnage de film, membre de la famille, chanteur, etc.). L'un de vous pense à une personne et les autres doivent poser des questions pour deviner de qui il s'agit. Le premier ne peut répondre que par oui ou non.

- Donnez-leur une lettre de l'alphabet et le but est qu'ils trouvent le maximum de mots commençant par cette lettre dans le paysage que vous traversez. Celui qui en trouve le plus choisit la lettre suivante.

LES JEUX RIGOLOS

- Quelques jours avant de partir, munissez-vous d'une carte autoroutière, préparez le trajet tandis que votre enfant s'en inspire et réalise une carte au trésor qui va lui permettre de se repérer durant le

voyage. Prévoyez des arrêts qui correspondront à des trésors ou des curiosités à découvrir (monument). Cela peut être un arbre magique (il suffit d'un peu d'imagination) ou de petits objets que vous cacherez in situ...

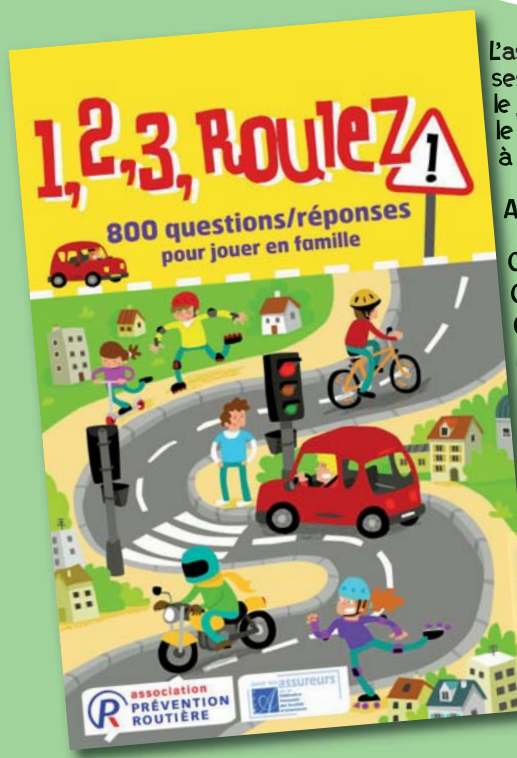
- Imaginez que vous faites tous partie d'une équipe de radio ambulante et qu'il vous faut animer une émission : chacun son tour, commentez les paysages, racontez des anecdotes, proposez des jeux (objet à découvrir, numéro de départements, etc.), annoncez les actualités, la météo, les chansons... tout y passe et tout le monde participe.

- Grâce à l'appareil photo numérique, proposez à votre enfant un concours de photos insolites. Résultats à l'arrivée.

VOUS VOYAGEZ SEUL(E) ?

- Téléphonnez à une société de co-voiturage pour proposer une place dans votre voiture à une jeune personne qui veut se rendre dans la même direction que vous. En échange de la gratuité du voyage, proposez-lui de surveiller vos enfants pendant le trajet. Tranquillité pour vous, nouvel(le) ami(e) pour vos enfants. Chaque année, nouvelle personne, nouveaux jeux et enfants épanouis et joyeux.

Apprendre la route en famille !



L'association Prévention Routière propose un jeu, "1,2,3 Roulez", qui permet de tester en famille ses connaissances sur la circulation. Dernier-né de la célèbre série "Les incollables", le jeu "1,2,3 Roulez" se compose de 800 questions/réponses portant sur l'histoire de la circulation, le Code de la route, l'environnement, le comportement ou encore la technologie, toutes adaptées à cinq catégories d'âge : CP-CE1, CE2-CM1, CM2, collège, lycée-étudiant et adulte.

A chaque âge ses questions, à vous de jouer !

CP-CE1 : Une voiture qui grossit est-elle en train de s'approcher ou de s'éloigner ?

CE2-CM1-CM2 : Dans quel pays est née la voiture ? La France, l'Allemagne ou l'Italie ?

Collège : Si une personne en rollers roule à 12km/h, en combien de temps aura-t-elle parcouru 3 km ?

Lycée-étudiant : Vrai ou faux ? Une canette de 50 cl de bière à 8° contient autant d'alcool que 3 bières « pression » dans un bar ?

Adulte : En quelle année le port de la ceinture de sécurité à l'arrière a-t-il été rendu obligatoire ?

Le jeu peut être commandé au prix de 7 € (hors frais de port), sur www.preventionroutiere.asso.fr ou au 01 44 15 27 95.



1 : s'approcher - 2 : La France - 3 : un quart d'heure - 4 : Vrai - 5 : 1990