

Découverte du monde – apprendre à porter secours

Temps : 45 min

- Objectifs :**
- identifier les dangers dans l'école
 - retenir quelques règles à appliquer en cas de danger
 - alerter

- Compétences :**
- jouer différents rôles dans un jeu
 - connaître le numéro des pompiers
 - décliner son identité et connaître son adresse
 - décrire une situation avec des mots simples

Organisation pédagogique : groupes de 4

Matériel : - téléphones fictifs

Déroulement :

- Rappeler des situations dangereuses pouvant survenir à l'école. « Si vous appelez les pompiers, que vont-ils vous demander ? » « Que faudra-t-il dire aux pompiers ? : nom, adresse où on se trouve.
- Par groupes de 4, jouer une scène de danger (feu dans la cantine, un enfant s'est coincé une jambe ..., un élève est tombé dans la cour et il saigne à la tête, un élève s'est coupé avec des ciseaux ...) :
 - o Un blessé
 - o Deux observateurs dont un au téléphone
 - o Un pompier qui pose des questions

L'adulte observe et relance.

Echanger les rôles dans le groupe.

- Quelques groupes passent devant les autres. Validation des échanges par le groupe classe.

5min
(coll)

10min
(grpe)

15 min
(coll)