

## Guide d'accompagnement du jeu mémo Sécurité Routière de chez ASTRUC.

Ce jeu propose 14 situations illustrées pour chacune d'elles par un « bon comportement » et par un « mauvais comportement ».

- les « bons comportements » sont entourés d'un cercle vert
- les « mauvais comportements » sont entourés d'un cercle rouge.

A chaque « bon comportement » correspond un « mauvais comportement ».

Les paires ainsi constituées font l'objet d'une fiche d'accompagnement commentant chaque situation et donnant des informations sur le **contexte\*** en répondant aux points suivants :

- Quel est **LE** message à retenir?
- Quelles sont pour cette situation les références à l'APER ?
- Pourquoi ?
- Comment ?
- Pour en savoir plus...

Ces 14 fiches d'accompagnement permettent ainsi à tout utilisateur, enseignant, animateur, intervenant, parent... de disposer d'éléments précis pour animer, encadrer et proposer des situations de jeux dans le cadre d'une mobilité citoyenne et plus particulièrement en matière d'éducation à la sécurité routière.

Ces 28 cartes/jeu peuvent servir de support à diverses situations ludiques, de la maternelle au cycle 3.

Sont présentées ci-dessous des propositions de jeux pour des élèves de classes maternelles (Moyenne Section et Grande Section).

\* **Un texte de présentation du contexte** introduit chaque fiche .Au delà du comportement de l'enfant, les dessins présentent parfois des attitudes inappropriées de l'adulte. Il est alors nécessaire que l'animateur puisse les aborder comme telles auprès des enfants. Le texte livre des éléments susceptibles de préciser la situation et de lever les ambiguïtés possibles.

## Propositions de jeux animés par un adulte avec des élèves de classes maternelles : MS et GS

### Le memory

Cycle 1	MS / GS
But du jeu	Associer dans une paire de cartes/jeu le maximum de scènes possible.
Matériel	L'adulte constitue 2 paquets de 14 cartes/jeu en veillant à ce que l'appariement soit réalisable (7 « bons comportements » et les 7 « mauvais comportements » correspondants).
Déroulement	<p>L'adulte constitue deux groupes de 3 enfants. Chaque groupe joue en même temps.</p> <p>Il étale sur 2 tables (1 table par groupe), les 14 cartes/jeu face cachée.</p> <p>A tour de rôle, chaque enfant retourne une carte/jeu rouge et une carte/jeu verte pour pouvoir former une paire.</p> <p>Dès qu'un enfant constitue une paire, il l'annonce haut et fort en prononçant le mot « Paire ».</p> <p>L'adulte arrête alors le jeu, provoque et anime un échange/débat entre les enfants des 2 groupes.</p> <p>L'enfant qui a trouvé la paire doit décrire les scènes représentées et expliquer en quoi les comportements sont « bons » ou « mauvais ».</p> <p>L'adulte complète les réponses de l'enfant à l'aide de la fiche d'accompagnement.</p> <p>Il reformule et fait valider <b>LE</b> message par les enfants.</p> <p>Le jeu reprend ensuite sur les tables jusqu'à épuisement des cartes/jeu.</p>

Objectif	Jouer chacun son tour, être capable d'attendre son tour, écouter les autres et tenir compte de leur avis. Décrire et argumenter les paires trouvées.
----------	---

### Les paires

Cycle 1	MS / GS
But du jeu	Reconnaître et associer par paires le maximum de scènes possible.
Matériel	L'adulte choisit 8 « bons comportements » et les 8 « mauvais comportements » correspondants. Il peut également sélectionner 2 voire 3 scènes « bon comportement » supplémentaires pour rendre l'activité plus complexe (situations intrus).
Déroulement	Le jeu se déroule avec un groupe de 6 à 8 enfants. Il présente, l'une après l'autre, les « mauvais comportements ». Chaque « mauvais comportement » est décrit par les enfants avec mise au point de l'adulte (voir fiche d'accompagnement). L'adulte demande alors aux enfants quel serait le « bon comportement » à adopter dans cette situation. Il reformule et fait valider LE message par les enfants. L'adulte expose ensuite (sur une table ou au tableau) l'ensemble des cartes/jeu « bon comportement ». Il présente de nouveau l'une après l'autre les cartes « mauvais comportement ». Les enfants doivent effectuer un appariement : à chaque carte/jeu « mauvais comportement » doit correspondre une carte/jeu « bon comportement ». Tous les choix proposés doivent être justifiés par les enfants.
Objectif	Définir et justifier le message du « bon comportement » à adopter pour chaque situation.

## Le jeu de l'oie

Cycle 1	GS
But du jeu	Gagner le plus de jetons possible et rejoindre la case arrivée.
Matériel	<p>Une piste faite avec 4 ou 6 feuilles de papier dessin grand format reliées entre elles</p> <p>Des photocopies en noir et blanc des 28 cartes/jeu.</p> <p>De la pâte à fixer</p> <p>Un dé</p> <p>3 vignettes « prison »</p> <p>3 vignettes « rejouer »</p> <p>1 vignette « départ »</p> <p>1 vignette « arrivée »</p> <p>Une pochette par équipe ou par enfant pour mettre les jetons.</p> <p>Des jetons.</p> <p>Des pions de couleurs différentes</p>
Déroulement	<p>Possibilité de jouer par équipe ou individuellement.</p> <p>Un enfant lance le dé et avance son pion ou celui de son équipe.</p> <p>Selon la case sur laquelle il tombe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• fiche « bon comportement » ou « mauvais comportement » :</li> <li>- l'enfant décrit ce qu'il voit et dit en quoi le comportement est « bon » ou « mauvais ». L'adulte complète la réponse en précisant le contexte à l'aide des fiches d'accompagnement. Si la réponse de l'enfant ou du groupe est cohérente,</li> </ul>

	<p>l'adulte donne un jeton.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• case « prison » <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'enfant ou l'équipe passe son tour</li> </ul> </li> <li>• case « rejouez » (image d'un dé) <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'enfant ou l'équipe relance le dé.</li> </ul> </li> </ul> <p>Pour terminer le jeu il faut jouer autant de fois que nécessaire pour tomber sur la vignette « arrivée ».</p>
Objectif	<p>Jouer chacun son tour, être capable d'attendre son tour, écouter les autres et tenir compte de leur avis. Décrire et argumenter les situations.</p>

### Le loto/ bingo

Cycle 1	MS / GS
But du jeu	Reconnaître et associer par paires le maximum de cartes/jeu possible.
Matériel	Les 28 cartes/jeu et 28 jetons
Déroulement	<p>L'adulte constitue 2 équipes de 4 enfants.</p> <p>Chaque équipe a 14 cartes/jeu (7 cartes/jeu « bon comportement » et les 7 cartes/jeu « mauvais comportement » correspondantes) qu'elle dispose de façon aléatoire devant elle, face visible. Pour simplifier le jeu, les 14 cartes/jeu peuvent être placées déjà associées par paires.</p> <p>L'adulte choisit, au hasard, une fiche d'accompagnement. Il lit à voix haute le texte de présentation du contexte. Les équipes doivent trouver, le plus rapidement possible la carte/jeu « bon comportement » correspondant à la situation décrite par l'adulte.</p> <p>L'équipe en possession de la carte/jeu « bon comportement » doit l'annoncer à haute voix en prononçant le mot « bingo ». Elle doit ensuite montrer à tous la carte/jeu. Si la carte/jeu identifiée est la bonne, elle remporte 1 jeton.</p>

	<p>Si elle constitue ensuite la paire, en repérant la carte/jeu « mauvais comportement » associée, elle remporte un autre jeton.</p> <p>Les enfants expliquent alors pourquoi le comportement est « bon » et en quoi, il peut-être « mauvais ».</p> <p>L'adulte complète la réponse à l'aide de la fiche accompagnement.</p> <p>Il reformule et fait valider <b>LE</b> message par les enfants.</p>
Objectif	être capable de reconnaître une situation décrite à l'oral. Ecouter et respecter les autres en tenant compte de leurs choix et de leurs arguments.

### Le qui fait quoi ?

Cycle 1	GS
<p><b>Ce jeu nécessite des moments de langage préparatoires* à l'activité au cours desquels les situations <u>doivent être présentées et commentées</u> aux élèves.</b></p>	
But du jeu	Décrire la situation par un jeu de questions/réponses
Matériel	Les 28 cartes/jeu - un sablier - des jetons en quantité suffisante
Déroulement	<p>Le jeu se déroule avec un groupe de 8 à 10 enfants.</p> <p>Chaque enfant débute le jeu en possession d'un jeton</p> <p>Les cartes/jeu sont placées en tas, sur la table, illustrations cachées.</p> <p>A tour de rôle, les enfants piochent une carte.</p> <p>Dès qu'une carte est piochée, le sablier est retourné.</p> <p>Sans la regarder, l'enfant montre la scène représentée aux autres. Il peut déduire s'il s'agit d'un « mauvais » ou d'un « bon » comportement à partir de la couleur verte ou rouge visible au verso de la carte/jeu.</p>

	<p>Par les questions qu'il pose et à l'aide des réponses qu'il reçoit, l'enfant doit reconnaître puis décrire le plus précisément possible la situation qui lui a été présentée* au cours de la préparation du jeu.</p> <p>Le sablier détermine le temps maximum dont il dispose pour retrouver et décrire la carte/jeu piochée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en cas de réussite avant la fin d de l'écoulement du sable, l'élève remporte un jeton.</li> <li>- dans le cas contraire, ce sont les autres enfants qui remportent chacun un jeton.</li> </ul> <p>A tout moment, pendant son tour, l'enfant peut donner sa « langue au chat » : il perd alors un jeton tandis que les autres joueurs en gagnent un.</p> <p>A l'issue de chaque temps de jeu, l'adulte complète la description de l'enfant et précise le contexte à l'aide des fiches d'accompagnement.</p> <p>Il reformule et fait valider <b>LE</b> message par les enfants.</p>
Objectif	<p>être capable de reconnaître une situation et de la décrire.</p> <p>être capable d'écouter les autres</p> <p>être capable de formuler des questions et des réponses</p>