

Guide

pédagogique

sur le thème de la prévention des incendies

à l'intention du personnel enseignant aux élèves de maternelle (4-5 ans)

pour accompagner le bulletin

Le feu follet^{MC}



Édition 2009-2010



Table des matières

Lettre aux enseignants et enseignantes de la maternelle _____ 3

Section 1 Activités autour du bulletin *Le feu follet junior*

1.1 : Retour sur le <i>Fait vécu</i> _____	5
1.2 : Histoire à reconstituer _____	8
1.3 : Jeu « Trouve le chiffre magique » _____	10
1.4 : Jeu d'association d'images et de mots _____	12

Section 2 Activités et jeux complémentaires

2.1 : Présentation de l'affiche-calendrier _____	15
2.2 : Jeu de l'évacuation « Moi, je sors!» _____	17
2.3 : La brigade des apprentis pompiers _____	19
2.4 : Vilain Coquin et les huit comportements sécuritaires _____	21
2.5 : Jeu des devinettes _____	22
2.6 : Conte-exercice : Les pompiers au travail _____	24
2.7 : Bricolage : Un masque de pompier (partie faciale) _____	25
2.8 : Jeux de mots et de rimes _____	26

Section 3 Suggestions de projets

Introduction _____	28
3.1 : Projet de classe : Les jeux de mime _____	30
3.2 : Projet d'équipe : La visite d'un pompier _____	30
3.3 : Projets divers _____	31
3.4 : Vos projets _____	31

Section 4 Annexes

Annexe I : Lien des activités avec le programme préscolaire _____	33
Annexe II : Marotte de <i>Chef</i> _____	37
Annexe III : Les symboles de danger _____	38
Annexe IV : Explication des symboles de danger _____	39
Annexe V : Lettre d'information aux parents _____	40
Annexe VI : Histoire à reconstituer _____	41
Annexe VII : Trouve le chiffre magique _____	42
Annexe VIII : Association d'images et de mots _____	43
Annexe IX : Les huit comportements à découper _____	44
Annexe X : Lettre aux parents concernant le plan d'évacuation _____	45
Annexe XI : Illustration de <i>Chef</i> heureux _____	46
Annexe XII : Illustration de <i>Chef</i> triste _____	47
Annexe XIII : Illustration de <i>Chef</i> gagnant _____	48
Annexe XIV : Diplôme de l'apprenti pompier _____	49
Annexe XV : Évaluation de mon projet _____	50



Lettre aux enseignants et enseignantes de la maternelle

C'est avec grand plaisir que nous vous offrons cette année encore le bulletin *Le feu follet junior*, qui s'adresse aux enfants de 3 à 5 ans du Québec. Il a été créé afin de soutenir votre démarche pédagogique lors de la *Semaine de la prévention des incendies*, mais il peut servir à tout moment de l'année où l'on traite de ce sujet. Le présent guide pédagogique est complémentaire au bulletin. Il est rempli d'activités élaborées dans le but de sensibiliser les enfants à la prévention des incendies. Ces activités, qui s'adressent aux élèves de maternelle de 4 et de 5 ans, s'inscrivent dans les visées des domaines généraux de formation, notamment celui de « santé et bien-être » où l'on invite les intervenants en éducation à « développer chez l'enfant du préscolaire le sens de la prévention et de la sécurité en l'aidant à repérer certains risques ou facteurs de risques pour sa santé » (p. 44). Les activités élaborées dans ce guide sont également en lien avec les six compétences du préscolaire et plus particulièrement avec la composante de la première compétence visant à « identifier de bonnes habitudes de vie pour sa santé et respecter les règles de sécurité ». (PFÉQ, p. 55)

Vous trouverez, à l'annexe I, le tableau de correspondance des activités avec les compétences du programme préscolaire.

Le guide comporte quatre sections distinctes. La première présente des activités élaborées en vue de mieux exploiter le bulletin *Le feu follet junior*. La deuxième offre des jeux et activités complémentaires permettant aux élèves d'intégrer les notions de sécurité en lien avec le thème de la prévention des incendies. La troisième section suggère des façons de mener, avec les enfants, différents projets liés à la sécurité incendie. Enfin, vous trouverez les annexes nécessaires pour réaliser ces activités à la section 4.

Nous comptons sur votre collaboration pour donner vie à ce document et pour faire de ce thème une occasion de découvertes et d'apprentissages variés.

Parlez-en à vos collègues !
Bonne prévention !

Francine Boily
Enseignante au préscolaire



SECTION I

Activités autour du bulletin
Le feu follet junior



1.1 Retour sur le *Fait vécu*

● Préparation

Matériel

- Annexe III : Les symboles de danger
- Annexe IV : Explication des symboles de danger
- Annexe II : Marotte de *Chef*
- Un bulletin *Le feu follet junior* (pour l'enseignant-e)
- Un contenant arborant un des symboles mentionnés (souhaitable)
- Annexe V : Lettre d'information aux parents (une copie par élève)
- La chanson *Au feu! Au feu!* que l'on trouve dans les sites : www.ville.montreal.qc.ca/incendie et www.msp.gouv.qc.ca/incendie/jeunes et sur le rabat du bulletin

Organisation de la classe

- En grand groupe

● Réalisation

- Au coin de rassemblement, vous aurez préalablement installé l'affiche des symboles de danger (annexe III agrandie) de façon à ce qu'elle soit vue par les enfants et qu'elle suscite leur intérêt.
- Présentez-leur la marotte de *Chef* et demandez-leur s'ils ont déjà vu ce personnage auparavant. (Il est fort possible que oui, s'ils ont fréquenté un CPE.) Mentionnez que *Chef* est la mascotte des pompiers et annoncez qu'il sera leur mascotte toute l'année lorsque vous parlerez de sécurité incendie.
- Avant de faire la lecture de l'histoire, invitez les élèves à observer les symboles de danger apparaissant sur l'annexe III et demandez-leur s'ils ont déjà vu ces symboles.
- Lorsqu'ils auront identifié les symboles de danger dans l'encadré rouge au bas du bulletin et le symbole sur le contenant que tient la petite fille, demandez-leur ce qu'ils croient qu'il va se passer dans le récit. Invitez-les à partager leurs idées.
- Lisez le *Fait vécu* en expliquant aux enfants que « *Fait vécu* » signifie que cette histoire est vraiment arrivée. Mentionnez-leur qu'il faut bien écouter, car, après la lecture, *Chef* voudra s'assurer que l'histoire a été bien comprise de tous.

Voici des suggestions de questions à poser à l'aide de la marotte de *Chef* :

- Qu'est-ce qui t'a frappé dans l'histoire ?
Exemples de réponses* : L'imprudence d'Audrey; la rapidité de Jérémy; son courage : il a su quoi faire.
- Qu'est-ce qu'Audrey était en train de faire ?
Exemples de réponses : Elle avait une bouteille de liquide inflammable dans les mains; elle allait la jeter dans le feu.



1.1 Retour sur le *Fait vécu* (suite)

- Est-ce qu'elle savait ce qu'elle faisait ? Pourquoi ?
Exemple de réponse : Non, elle est trop petite.
- Qui l'a vue ?
Exemple de réponse : Son grand frère, il était dans l'escalier.
- Quelle a été sa réaction ?
Exemple de réponse : Il s'est dépêché et a poussé sa petite sœur pour l'empêcher de jeter du liquide dans le poêle.
- Comment JérémY a-t-il su qu'il y avait un danger pour sa petite sœur ?
Exemples de réponses : Il connaissait les symboles de danger, il a dû les apprendre à l'école; il a vu l'affiche d'une personne gravement brûlée installée au coin de la rue.
- Qu'aurais-tu fait dans cette situation ?
Exemples de réponses : Je ne sais pas; j'aurais eu peur de prendre feu; j'aurais fait la même chose.
- Comment se termine l'histoire ?
Exemples de réponses : La maman est arrivée; tout le monde a été épargné; JérémY s'est brûlé un peu, mais ça va guérir.
- Que penses-tu du comportement de JérémY ?
Exemples de réponses : Il a eu un bon réflexe; il n'a pas attendu ses parents, sinon, il aurait été trop tard.
- As-tu déjà vécu une histoire semblable ?
Réponses libres des enfants à récupérer pour l'activité suivante.

* Notez bien : Les réponses suggérées ne le sont qu'à titre d'exemples.
L'important pour les enfants est de saisir l'essentiel du message laissé par ce texte.

- *Chef* veut s'assurer que les amis connaissent le mot « danger » et ce qu'il signifie. Dites-leur qu'aujourd'hui, *Chef* veut savoir s'ils connaissent les symboles inscrits sur l'affiche et ce qu'ils signifient. Laissez-les échanger sur cette affiche.
- *Chef* tient à préciser aux amis que les symboles de danger signifient : Ne pas toucher ! Ces symboles peuvent se trouver sur des contenants présents à la maison, dans le garage, à l'école et partout ailleurs.
- *Chef* leur dit qu'ils doivent avoir un « bon radar » pour les détecter. Voyez avec eux les encadrés, la forme et les dessins des symboles qui apparaissent sur l'affiche. Ils n'ont pas la même couleur, ni la même dimension. Faites remarquer aux enfants que les symboles de danger se trouvent toujours sur le devant des contenants, au bas de l'étiquette.



1.1 Retour sur le *Fait vécu* (suite)

● Intégration

- Qu'est-ce que tu as appris de cette histoire ?
Exemple de réponse : Qu'il ne faut pas toucher aux contenants qui portent un symbole de danger sans la présence de nos parents.
- Notez les mots nouveaux ou les idées nouvelles que les enfants ont découverts.
- Remettez-leur la Lettre d'information aux parents (annexe V) en leur disant : « *Chef a besoin de toi pour donner cette lettre à tes parents afin qu'ils puissent t'aider, eux aussi, à adopter des comportements sécuritaires partout, à l'école comme à la maison.* »
- Terminez en leur faisant entendre la chanson *Au feu ! Au feu !* avec *Chef* qui s'anime dès qu'il entend la musique.
- Dites aux enfants que *Chef* aime beaucoup cette chanson et que vous l'écoutez chaque fois que vous ferez des activités autour de la prévention incendie. Vous verrez, les enfants apprendront vite le refrain.

● Réinvestissement

Les enfants pourront aussi s'amuser à mimer les comportements à adopter devant un contenant dont ils ne sont pas certains de la teneur :

- Arrête
- Regarde s'il y a un symbole de danger
- Demande de l'aide à un adulte



1.2 Histoire à reconstituer

● Préparation

Matériel

- Annexe II : Marotte de *Chef*
- Annexe VI : Histoire à reconstituer (une par équipe)
- La chanson *Au feu ! Au feu !*
- Des ciseaux
- Des bâtons de colle
- Des feuilles blanches

Organisation de la classe

- En groupe pour la mise en situation
- En équipes de deux pour reconstituer l'histoire

● Réalisation

Mise en situation

- Faites d'abord écouter la chanson aux enfants.
- Faites ensuite un bref retour sur le *Fait vécu* afin de revoir avec eux les moments importants.
- Montrez-leur l'annexe VI. *Chef* se demande si les amis sont capables, à l'aide de ces images, de replacer l'histoire dans le bon ordre. Peuvent-ils aussi le faire en équipe ?
- Faites un rappel des consignes du travail d'équipe :
 - Se concentrer sur sa tâche.
 - Ne pas prendre la place de quelqu'un d'autre.
 - Écouter les idées des camarades.
 - Parler à tour de rôle.
 - Tout le monde participe.
 - Parler à voix basse.
 - Établir à l'avance quel membre de l'équipe présentera le produit de leur travail.
- Déterminez avec les enfants l'ordre dans lequel sera présentée l'histoire (de haut en bas et de gauche à droite).
- Constituez les équipes et distribuez l'annexe VI, des ciseaux, des bâtons de colle et une feuille blanche.

Action

- Invitez les enfants à découper les six images et à les coller dans le bon ordre sur une feuille blanche. Assurez-vous qu'ils travaillent en collaboration.
- Visitez les équipes en leur posant quelques questions comme : Que représente cette image ? De quel côté commence votre histoire ? Qu'est-ce qui vient avant ? Est-ce que tu laisses de la place à ton ami ? Pourquoi avez-vous placé cette image ici ?



1.2 Histoire à reconstituer (suite)

● Intégration

- À tour de rôle, demandez aux équipes de présenter leur histoire devant le groupe et devant *Chef*.
- Il est possible que toutes les reconstitutions ne soient pas présentées dans le même ordre. Demandez aux équipes les raisons de leur choix.
- Questionnez les enfants sur leur travail : Est-ce que ça s'est bien passé ? Avez-vous trouvé que c'était facile de travailler en équipe ? Vous êtes-vous bien entendus ?
- Demandez-leur ce qu'ils ont appris de leur travail.
- Demandez enfin si certains amis ont une aventure à raconter sur le thème de la sécurité incendie.



1.3 Trouve le chiffre magique

● Préparation

Matériel

- Un bulletin *Le feu follet junior* (pour l'enseignant-e)
- Un bulletin *Le feu follet junior* pour chacun des enfants
- Annexe II : Marotte de *Chef*
- Annexe VII : Trouve le chiffre magique
- La chanson *Au feu ! Au feu !* que l'on trouve dans les sites : www.ville.montreal.qc.ca/incendie et www.msp.gouv.qc.ca/incendie/jeunes et sur le rabat du bulletin

Organisation de la classe

- En grand groupe pour la présentation
- En individuel pour le jeu

● Réalisation

Mise en situation

- Cette activité peut se faire après avoir joué au jeu central du bulletin *Le feu follet junior*, intitulé « Où sont les amis prudents de *Chef*? ». Les enfants ont à trouver les comportements sécuritaires et non sécuritaires.
- Avant de commencer l'activité, faites écouter la chanson *Au feu ! Au feu !*. La chanter avec eux et avec la marotte de *Chef*.
- Après l'écoute de la chanson, informez les enfants qu'ils pourront l'enseigner à leurs parents comme des petits professeurs, car les mots se trouvent sur le rabat du bulletin *Le feu follet junior* (les leur montrer) et qu'ils pourront même la chanter le soir avant de se coucher, car ils auront chacun un bulletin à rapporter à la maison à la fin des activités. Informez-les que les mots de la chanson sont à l'endos de « l'accroche-porte » qu'ils pourront installer sur la poignée de leur porte de chambre. Au bas des paroles, il y a même une adresse Internet pour accéder à la chanson.
- Discutez avec eux des paroles de cette chanson. (Exemples de questions : Nous la chantons depuis longtemps, mais est-ce que les amis savent de quoi elle parle ? Oui, elle raconte que des amis sont sortis de la maison à temps grâce à l'avertisseur de fumée; oui, les pompiers sont arrivés rapidement et ils ont éteint le feu, etc.)

Mentionnez aux enfants qu'il doit y avoir au moins un avertisseur de fumée dans chaque maison. Cela fait partie des bons comportements à adopter. Dites-leur également que *Chef* félicite ses amis d'avoir gardé l'œil bien ouvert lors de l'activité du jeu central pour découvrir les comportements sécuritaires en cas d'incendie et ceux qui le sont moins. Maintenant, il se demande si ton œil est encore prêt pour trouver le chiffre magique essentiel pour devenir un bon apprenti pompier.



1.3 Trouve le chiffre magique (suite)

Action

- Montrez-leur la feuille intitulée « Trouve le chiffre magique ». Expliquez-leur qu'ils auront à rayer un chiffre chaque fois qu'ils auront trouvé ce que *Chef* demande. Donnez-leur un exemple en leur montrant la feuille de jeu: « Par exemple, *Chef* te demande de trouver « 1 camion de pompier » dans le jeu central. Tu cherches dans le jeu où est le camion de pompier, et quand tu l'as trouvé, tu fais un X sur le chiffre 1. Tu procèdes de la même façon avec les autres demandes de *Chef*. À la fin, il ne devrait rester qu'un chiffre et ce sera le « chiffre magique. » Tu devras deviner ce que veut dire ce chiffre.
- Demandez s'il y a des questions.
- Distribuez les bulletins *Le feu follet junior* aux enfants.
- Distribuez la feuille de jeu intitulée « Trouve le chiffre magique ».



Les demandes de *Chef*

Trouve, un à un, les éléments suivants dans le jeu central, compte combien il y en a de chacun et raye le chiffre correspondant dans la grille.

- camion de pompier (4)
- ballon (9)
- avertisseur de fumée (5)
- cadeau (7)
- lampe (3)
- chien portant un chapeau de fête (6)

Quel chiffre reste-t-il ? Le chiffre 8.

Pourquoi est-il magique ?

Réponse : Parce qu'il correspond aux 8 comportements sécuritaires.

Peux-tu les nommer ? (Les revoir avec les enfants au dos du bulletin.)

- Tiens-toi loin des objets chauds !
- Reconnais bien le son d'un avertisseur de fumée et sors !
- Arrête, tombe et roule si tes vêtements prennent feu !
- Avertis un adulte si tu trouves un briquet ou des allumettes !
- Marche à quatre pattes sous la fumée !
- Refroidis une brûlure avec de l'eau froide et avise une grande personne !
- Considère le pompier et la pompière comme des amis !
- Exerce-toi bien à suivre un plan d'évacuation !

● Intégration

As-tu appris autre chose de cet exercice ?

Chef est fier de ton travail !



1.4 Jeu d'association d'images et de mots

● Préparation

Matériel

- Annexe II : Marotte de *Chef*
- Annexe VIII : Association d'images et de mots, texte agrandi
- Annexe VIII : Association d'images et de mots (une par équipe)
- De la gommette à placer derrière chaque mot-étiquette
- Les mots-étiquettes imprimés sur des cartons, découpés et plastifiés (voir les mots encadrés sur l'annexe VIII)
- Un bulletin *Le feu follet junior* par équipe
- La chanson thème
(www.ville.montreal.qc.ca/incendie ou www.msp.gouv.qc.ca/incendie/jeunes)

Organisation de la classe

- En grand groupe pour l'explication de l'activité
- En équipes de deux pour le jeu d'association

● Réalisation

Mise en situation

- Dites aux enfants que *Chef* est très heureux de savoir qu'ils connaissent les comportements sécuritaires. Mais il ne se souvient plus de certains mots importants de l'histoire de Jérémy et Audrey. Certains mots ont disparu pour laisser place à des images. Il aimerait que les enfants l'aident à les retrouver.
- Annoncez-leur que s'ils réussissent, ils pourront peut-être lire eux-mêmes l'histoire aux amis de première année.
- Affichez l'agrandissement de l'annexe VIII : Association d'images et de mots.
- Lisez aux enfants la série de phrases.
- Demandez-leur s'ils reconnaissent des mots, des lettres dans ces phrases.
- Laissez-les échanger sur leurs découvertes.
- Parlez de phrases, de points, de mots, de majuscules.

Exemples de questions

- Quel est le mot le plus long ?
- Quel est le mot le plus court ?
- Que vois-tu à la fin de la phrase ?



1.4 Jeu d'association d'images et de mots (suite)

Action

- Regroupez les enfants en dyades, devant l'affiche de l'annexe VIII.
- Donnez à chaque dyade un mot-étiquette préalablement découpé et derrière lequel vous avez placé de la gommette.
- Recommencez la lecture des phrases.
- Chaque dyade, à tour de rôle, vient coller le mot-étiquette vis-à-vis du dessin représentant le mot.

● Intégration

- Qu'est-ce que tu as appris dans cette activité ?
- Qu'est-ce que tu as aimé ?
- Est-ce que ton équipe a bien fonctionné ?
- Est-ce que tu reconnais d'autres mots maintenant ?

Notes

- Ce jeu peut être répété en atelier, individuellement ou en dyade, à l'aide de photocopies de l'annexe VIII. Cette feuille pourra être placée par la suite dans le portfolio des enfants.
- Les mots peuvent être placés dans le coin écriture et les enfants peuvent s'amuser à les reproduire et tenter d'en écrire d'autres.
- Les enfants peuvent aussi inventer une histoire et s'amuser à écrire des mots.



SECTION 2

Activités et jeux complémentaires



2.1 Présentation de l'affiche-calendrier

● Préparation

Matériel

- Annexe II : Marotte de *Chef*
- Affiche-calendrier de *Chef*
- Les paroles de la chanson *Au feu ! Au feu !* (dans le bulletin des élèves)
- L'enregistrement de la chanson dans les sites Internet

Organisation de la classe

- En grand groupe

● Réalisation

Mise en situation

- L'introduction de l'activité se fait à l'aide de l'affiche-calendrier qui est placée de façon à être vue de tous les enfants pour aiguïser leur curiosité. Invitez les enfants à s'asseoir devant l'affiche et recueillez leurs impressions. Enrichissez leurs observations par des questions.

EXEMPLES DE QUESTIONS :

- Qu'est-ce qu'il y a sur cette affiche ? (Il y a un chien qui se promène sur...)
- Est-ce que tu reconnais ce chien ? L'as-tu déjà vu auparavant ? (Oui, c'est *Chef*.)
- Est-ce que tu trouves qu'il a un drôle d'habit ?
- Est-ce que tu sais à quoi sert cet habit ? (Il sert à protéger les pompiers du feu.)
- Qu'est-ce que tu vois d'autre sur le calendrier ? Demandez-leur de nommer tout ce qu'ils voient sur le calendrier. (Des chiffres, un sapin, des mitaines, une bouée de sauvetage, une citrouille...)
- À quoi ça sert un calendrier ? (Énumérez avec eux les mois de l'année en les montrant du doigt et parlez des saisons, si vous le désirez.)
- Pourquoi a-t-on placé tous ces dessins sur le calendrier ? (Pour se retrouver à travers les saisons et les repères culturels des enfants réf : PFÉQ, p.66, 67, 68. « Parce que là, c'est l'automne, on ramasse des feuilles, on fête l'Halloween; là, c'est l'hiver, il neige, on fête Noël, on va patiner, on fête la Saint-Valentin; là, c'est le printemps, les fleurs sortent de terre, etc.)
- Si les enfants reconnaissent l'avertisseur de fumée et la pile illustrés sur le calendrier, profitez-en pour recueillir leurs réflexions sur le sujet. Demandez-leur pourquoi, selon eux, ils sont placés de cette manière : *Chef* sur un avertisseur et sur le calendrier, par exemple. (Parce que c'est la Semaine de la prévention des incendies; *Chef* est placé sur le calendrier pour nous dire de faire attention aux incendies toute l'année.)
- Demandez aux enfants combien d'étages a leur maison ?



2.1 Présentation de l'affiche-calendrier (suite)

- Demandez-leur combien il devrait y avoir d'avertisseurs de fumée par étage.
- Que veut dire le mot prévention ? (L'ensemble des moyens que nous prenons pour empêcher un danger, un malheur, grand ou petit, de survenir.)
- Qu'est-ce que tu fais pour éviter que quelque chose de grave t'arrive ? (« Je fais attention avant de traverser la rue; je ne parle pas à des inconnus; je réfléchis avant d'agir; je prends des précautions, etc. »)
- As-tu déjà vu un incendie ?
- Etc.

● Intégration

Chef veut savoir :

- Si tu as appris quelque chose au sujet du feu et des incendies.
- Ce que tu penses de notre nouveau calendrier.
- À quel endroit on devrait le placer pour qu'il nous rappelle que la prévention, c'est important.
- Si tu crois que la prévention des incendies est importante uniquement à l'école. (Elle est importante partout et surtout à la maison.)
 - Notez l'émergence des mots nouveaux ou des idées nouvelles que les enfants ont découverts.
 - Vous pouvez terminer l'activité en leur faisant entendre de nouveau la chanson.



2.2 Jeu de l'évacuation « Moi, je sors! »

● Préparation

Matériel

- Annexes XI, XII et XIII : *Chef* heureux, triste et gagnant. Ces trois reproductions pourront servir en tout temps afin d'encourager les enfants durant toutes les activités touchant la prévention des incendies.
- Annexe II : Marotte de *Chef*
- Des feuilles blanches quadrillées
- Annexe X : Lettre aux parents concernant le plan d'évacuation (une par élève)
- La chanson thème

Organisation de la classe

- En groupe pour la mise en situation et le retour sur l'activité
- En individuel pour le plan d'évacuation

● Réalisation

Mise en situation

- Se rappeler les éléments de la chanson thème.
- *Chef* veut savoir si les enfants connaissent le chemin le plus court pour sortir de l'école en cas d'incendie. Demandez aux enfants de le lui indiquer. S'ils y parviennent, ils sont des champions !

Action

- Répétez l'exercice d'évacuation avec vos élèves avant l'exercice général de l'école pour qu'ils se familiarisent avec l'activité et indiquez-leur où se trouve le point de rassemblement. Ils y verront l'image de *Chef* heureux ou gagnant (annexe XI ou XIII) qui les attend. À la fin de l'exercice, comptez les élèves pour vérifier si tout le monde est là, puis retournez en classe. La marotte de *Chef* félicite les enfants et leur dit qu'ils sont de vrais champions d'avoir réussi l'exercice de façon aussi rapide. Les enfants peuvent ensuite montrer à *Chef* le chemin qu'ils ont emprunté pour retourner en classe.
- L'image de *Chef* triste (annexe XII) pourra être utilisée s'il est arrivé quelque chose comme, par exemple, un enfant qui a été effrayé par l'exercice ou qui ne s'est pas empressé de venir retrouver le groupe au point de rassemblement, ou tout autre événement qui pourra aider le groupe à comprendre qu'il est important d'adopter des comportements sécuritaires en cas d'incendie.
- Invitez les élèves à dessiner sur une feuille quadrillée le chemin qu'ils ont emprunté pour sortir de l'école.
- Informez-les que *Chef* aimerait beaucoup connaître leur plan d'évacuation s'ils avaient à évacuer leur maison.
- Distribuez-leur la lettre destinée à leurs parents sur le plan d'évacuation de la maison.



2.2 Jeu de l'évacuation « Moi, je sors! » (suite)

● Intégration

Faites un retour sur ce qu'ont appris les enfants, sur ce qui les a impressionnés...

- Comment l'exercice s'est-il passé ?
- Qu'est-ce que tu as appris ?
- Est-ce qu'il y a des choses qui t'ont inquiété, surpris ou impressionné ?
- Informez les enfants que, lorsque l'alarme de l'école sonnera, ils n'auront pas à s'inquiéter. C'est *Chef* et ses amis les pompiers qui voudront savoir si tous les élèves connaissent le chemin le plus court pour gagner la sortie. Chaque classe a son point de rassemblement. Il faut donc suivre sa classe et ne pas s'énerver ou s'inquiéter.

Note

Les enfants peuvent apporter à l'école le plan d'évacuation qu'ils ont fait à la maison afin d'échanger avec leurs amis sur les différentes stratégies utilisées pour trouver le plus court chemin pour sortir de la maison.



2.3 La brigade des apprentis pompiers

● Préparation

Matériel

- L'affiche des huit comportements de *Chef*. Si vous ne possédez pas la grande affiche, vous pouvez utiliser ceux qui apparaissent dans le bulletin *Le feu follet junior*.
- Le bulletin *Le feu follet junior* (un par élève)
- Annexe II : Marotte de *Chef*
- Annexe IX : Les huit comportements à découper
- Annexe XIV : Diplôme de l'apprenti pompier (un diplôme par élève)
- Le plan d'évacuation que les élèves ont fait à la maison, s'il y a lieu
- La chanson thème
- Des feuilles blanches (une par équipe)
- Des crayons-feutres
- Des bâtons de colle
- Un grand carton pour afficher les huit conseils de *Chef* dessinés par chacune des équipes

Organisation de la classe

- En grand groupe pour la mise en situation et la présentation des mimes
- En équipes pour les mimes et pour la fabrication de l'affiche

● Réalisation

- Lors de la causerie, laissez les enfants échanger librement sur le plan d'évacuation de leur maison. Certains auront sûrement apporté un exemplaire de leur plan.

Mise en situation

- La brigade des apprentis pompiers, dont le grand patron est *Chef*, ont entre eux des signaux. Pour être admis dans cette brigade, *Chef* demande d'être suffisamment observateur pour découvrir ces signaux qui sont les huit comportements sécuritaires.
- Observez avec les enfants les comportements sécuritaires affichés au tableau ou imprimés dans leur bulletin, et laissez-les s'exprimer.
- Faites un rappel des comportements.
- Complétez les explications et énumérez les raisons des règles présentées par *Chef*. Par exemple : pourquoi il faut marcher à quatre pattes, pourquoi il faut faire un plan d'évacuation, etc.



2.3 La brigade des apprentis pompiers (suite)

Action

Pour être admis dans la brigade, *Chef* propose aux enfants de former des équipes pour mimer les huit comportements. Ils pourront ensuite les présenter à un autre groupe comme les personnes âgées d'un foyer ou un groupe de l'école.

- Rappelez les consignes du travail d'équipe. Par exemple : chacun doit avoir un rôle, il faut respecter les idées de chacun, etc.
- Formez cinq équipes et faites piger à chacune l'illustration de deux comportements.
- Donnez aux enfants quelques minutes pour préparer leur mime. Vérifiez si chaque équipe a une bonne compréhension des comportements pigés.
- Avant de présenter le mime, les membres de l'équipe doivent dire : « Si je veux devenir un apprenti pompier, je dois coordonner les deux comportements figurant sur l'illustration.
- À ce moment, chaque équipe présente le comportement choisi au groupe, qui essaie de le découvrir.
- Par la suite, chaque équipe dessine sur une feuille les comportements qu'elle a mimés et va la coller sur le grand carton prévu à cet effet. (Suggestion : Divisez les équipes en deux pour que chaque demi-équipe dessine un comportement.)
- Revoyez avec eux les comportements illustrés par les enfants.
- Tous sont maintenant prêts à faire partie de la brigade des apprentis pompiers et à recevoir leur diplôme.
- Donnez à chacun un diplôme qu'il pourra apporter à la maison. Suggérez aux enfants de mimer devant leurs parents quelques comportements dont ils se souviendront.

● Intégration

- Qu'est-ce qui t'a le plus intéressé dans cette activité ?
- Qu'est-ce que tu as appris ?
- Est-ce que ton équipe a bien travaillé ?
- Est-ce que tu te souviens des huit comportements sécuritaires que *Chef* t'a appris ?
- Est-ce qu'on pourrait présenter ces mimes à quelqu'un ? À qui ?
Réponses possibles : Dans la classe de mon frère, de ma sœur, aux grands de 6^e année, etc.
- À qui crois-tu que votre affiche pourrait servir ? Où pourrait-on la placer ?
Réponses possibles : Dans un foyer de grands-parents, au service de garde, etc.

Note

Les mimes pourraient être présentés dans un foyer de personnes âgées, s'il y en a un tout près et l'affiche pourrait être apposée à cet endroit. De cette façon, les enfants auraient l'impression qu'ils ont informé les grands-parents sur les comportements à adopter en cas d'incendie.



2.4 Vilain Coquin et les huit comportements sécuritaires

● Préparation

Matériel

- La grande affiche des huit comportements sécuritaires de *Chef* ou les comportements affichés sur le bulletin *Le feu follet junior*
- Annexe IX : Découper les 8 comportements de l’affiche (une copie par équipe)
- 4 ou 5 tables

Organisation de la classe

- En grand groupe pour les explications
- En équipes de quatre ou cinq pour le jeu de Vilain Coquin

● Réalisation

Mise en situation

Dans la classe, les futurs apprentis pompiers s’entraînent à observer tout ce qui peut être utile pour prévenir les incendies. *Chef* leur demande une fois de plus d’« ouvrir l’œil et le bon » afin de découvrir le ou les comportements qu’un Vilain Coquin aura enlevé de la table.

Action

- Formez quatre ou cinq équipes égales et désignez un premier Vilain Coquin par équipe.
- Les équipes sont réparties à différents endroits dans la classe, là où sont placées les tables.
- Chaque Vilain Coquin place les huit comportements sur la table.
- Après un temps d’observation (environ 2 minutes), les enfants tournent le dos à la table d’exposition et, pendant ce temps, le Vilain Coquin retire un comportement sécuritaire.
- Les enfants se retournent ensuite et essaient de découvrir le comportement manquant.
- C’est celui qui a trouvé le comportement manquant qui devient le prochain Vilain Coquin, et ainsi de suite jusqu’à ce que tous les enfants aient pu jouer le rôle de Vilain Coquin.

Note Si le jeu est trop facile, on peut enlever deux ou trois comportements à la fois.

Variante Le jeu peut se jouer avec des objets ou des images ayant trait à notre thème comme, par exemple : un avertisseur de fumée, un masque de pompier, un bout de tuyau, des objets insolites, d’autres images de bons comportements, etc.



Jeux complémentaires

Voici des jeux pouvant être réalisés à tout moment de la journée, lorsque l'occasion se présente. Ils visent à renforcer les notions abordées sur la prévention des incendies.



2.5 Jeu des devinettes

Matériel

- Annexe II : Marotte de *Chef*
- Annexe XI : Illustration de *Chef* heureux (2 photocopies)
- Annexe XIII : Illustration de *Chef* gagnant (une par élève)
- De la gommette pour coller les images de *Chef*
- Des craies pour dessiner deux échelles au tableau

Avant de commencer le jeu, collez les deux images de *Chef* heureux à égale distance en haut du tableau et désignez un ou une responsable des réponses (ce peut être le responsable de la journée).

La marotte de *Chef* se demande si les amis sont maintenant devenus prudents par rapport aux incendies et s'ils sont capables de répondre à ses questions. Pour jouer à ce jeu, on divise d'abord la classe en deux groupes : la brigade des apprentis pompiers 1 et la brigade des apprentis pompiers 2. Ensuite, le responsable dessine deux échelles au tableau : une pour la brigade 1 et une autre pour la brigade 2, sous les illustrations de *Chef* heureux. Le but du jeu est d'arriver le plus vite possible en haut de l'échelle pour le rejoindre. Chaque fois qu'un membre d'une équipe donne une bonne réponse, le responsable dessine un X sur un barreau de son échelle (en montant à partir du bas) et, si on donne une mauvaise réponse, il fait descendre le X d'un barreau.

Règles importantes : Les brigades répondent à tour de rôle à la question posée; il faut lever la main avant de répondre. Si un enfant répond avant de lever la main, l'équipe perd son tour de réponse. L'équipe gagnante est celle qui arrive le plus rapidement à rejoindre *Chef*.



2.5 Jeu des devinettes

Les questions de Chef

- Désigne un objet chaud qui peut te brûler. (Un fer à repasser, une cafetière, un grille-pain, un four, un briquet, de l'eau chaude (l'eau du bain, par exemple), le soleil, un appareil de chauffage, etc.)
- Nomme l'endroit d'où partent les pompiers pour aller éteindre un feu. (La caserne)
- Comment se nomme l'endroit où on doit se rendre lorsque l'avertisseur de fumée se déclenche et qu'on sort vite ? (Un point de rassemblement)
- Que dois-tu faire si tu dois traverser une pièce enfumée ? (Marcher à quatre pattes sous la fumée et me diriger le plus rapidement vers la sortie.)
- Que dois-tu faire si tu trouves un briquet ou des allumettes ? (Avertir un adulte.)
- Que dois-tu faire si tes vêtements sont en feu ? (Arrêter, me jeter par terre en cachant mon visage avec mes mains et rouler plusieurs fois jusqu'à ce que les flammes soient éteintes.)
- Que faire si une personne (avec un handicap, par exemple) est incapable de se coucher par terre ? (Utiliser une serviette ou une couverture pour éteindre les flammes.)
- Comment s'appelle la partie faciale avec une bonbonne que porte le pompier ? (Un appareil respiratoire)
- Qu'est-ce qui soulage une brûlure ? (Faire couler de l'eau froide sur la brûlure pendant 10 à 15 minutes. Dans le cas de brûlures graves, obtenir immédiatement des soins médicaux.)
- Qui travaille à la caserne ? (Les pompiers)
- Quel moyen de transport les pompiers utilisent-ils pour aller éteindre un feu ? (Un camion d'incendie)
- Y a-t-il plusieurs pompiers dans un camion ? (Oui)
- Que fait le pompier lorsqu'il entend le signal d'alarme ? (Il s'habille rapidement...)
- Qu'y a-t-il dans un camion d'incendie ? (Une hache, des bouteilles d'air comprimé...)
- Qu'y a-t-il autour du camion d'incendie ? (Des échelles, des tuyaux...)
- Où le pompier va-t-il chercher l'eau pour éteindre le feu ? (À la borne d'incendie)
- Est-ce que le moteur d'une voiture qui a fait un long voyage est chaud ? (Oui)
- De quels instruments un adulte peut-il se servir pour ne pas se brûler les mains sur un objet chaud ? (Des poignées spéciales, des gants spéciaux avec de l'aluminium...)
- De quoi est fait le manteau du pompier ? (De kevlar) Pourquoi ? (Parce que c'est un tissu résistant au feu.)
- Pourquoi dois-tu marcher à quatre pattes au lieu de ramper comme un serpent s'il y a beaucoup de fumée ? (Parce que de la fumée toxique peut se situer très près du sol.)
- À quoi sert un plan d'évacuation ? (À nous faire connaître la façon la plus rapide et la plus sécuritaire de sortir d'un lieu.)

Chef félicite les amis, car ils ont trouvé beaucoup de bonnes réponses.



Note On peut donner une image de *Chef* gagnant à l'équipe gagnante ou bien à tous pour leur participation.

2.6 Conte-exercice : Les pompiers au travail

Ce conte-exercice peut se pratiquer après la visite à la caserne ou après la venue des pompiers à l'école. Il peut être présenté dans la classe ou dans le gymnase. Pendant que vous racontez l'histoire, les enfants font librement les gestes suggérés par celle-ci. Ils peuvent aussi ajouter d'autres mouvements en s'inspirant d'une pièce musicale de leur choix.

Les pompiers sont à la caserne. Ils font des exercices préparatoires à leur travail. Ils doivent être prêts à grimper dans les échelles, à tirer des tuyaux qui sont longs et lourds et à les promener de gauche à droite. (Pliez les genoux, prenez vos pieds dans vos mains, fléchissez les jambes, levez un genou le plus haut possible, puis l'autre, élevez les bras et les jambes alternativement.) La sirène annonce l'incendie. Mimez ce que les pompiers ont à faire : ils enfilent leur pantalon, leurs bottes, leur manteau, leur casque. Ils montent ensuite dans leur camion.)

Le conducteur mène les pompiers sur les lieux de l'incendie. (Placez les enfants deux par deux; ils font semblant de s'accrocher et le conducteur est devant : le conducteur peut être le responsable de la journée). Ils arrivent sur les lieux. Rapidement, ils prennent les tuyaux et arrosent le feu. Ils montent dans l'échelle pour aller arroser le toit de la maison (élévation des bras et des jambes). Ils ouvrent les portes avec des haches (flexion du tronc), puis arrosent le feu (rotation de gauche à droite). Ils montent sur le toit et font attention de ne pas tomber (équilibre). Ils mettent leur partie faciale et respirent avec leur bouteille d'air comprimé pour ne pas s'étouffer avec la fumée (inspiration profonde). Ils arrosent encore le feu (rotation de gauche à droite). Le feu est éteint. Ils descendent de l'échelle (flexion des genoux). Ils sautent par-dessus les flaques d'eau (sauts par-dessus des obstacles imaginaires). Ils enlèvent leur masque, prennent une bonne inspiration et retournent à la caserne (inspiration profonde/saut). Ils enlèvent leurs vêtements et les posent sur un crochet (mouvement). Ils sont contents de leur travail, puisque le feu est éteint.



Bravo ! Vive les pompiers !

2.7 Bricolage : Un masque de pompier (partie faciale)

Cette activité peut se faire avec l'aide des élèves du troisième cycle ou en atelier (pas plus de deux à la fois).

- Coupez, pour chacun des élèves, quatre feuilles de papier d'aluminium d'environ 216 X 279 mm (8 1/2 X 11) et les poser les unes par-dessus les autres.
- Moulez ces feuilles directement sur le visage de l'enfant en appuyant légèrement sur les yeux, le nez, la bouche et le contour du visage.
- La partie faciale ayant pris la forme du visage de l'enfant, il suffit de la solidifier en enroulant un peu les rebords des quatre feuilles, en insistant sur les courbes déjà imprimées.
- Avec un crayon feutre, tracez ensuite le contour des yeux et de la bouche et découpez-les. Remettez la partie faciale sur le visage de l'enfant afin de vérifier si elle est bien ajustée.
- Attachez un élastique au dos du masque.
- On peut alors le décorer en traçant des lignes de toutes sortes.
- Ces lignes peuvent être faites au tout début, lorsque les feuilles sont à plat et sans courbures (c'est plus facile), avec des crayons marqueurs (attention : utilisez des crayons indélébiles).



2.8 Jeux de mots et de rimes

- **Jeu de « Kim des mots »** : Variante orale du jeu de Kim. Un premier élève lance le mot « pompier », un deuxième le répète et ajoute un autre mot en relation avec le thème, un troisième reprend les deux mots et en ajoute un autre jusqu'à épuisement des idées.

Par exemple : pompier
pompier ••• tuyau
pompier ••• tuyau ••• feu

- **Jeu des rimettes** sur les mots « pompier » ou « incendie ».
Les mots doivent se terminer par « é » ou « i ».

Ex : **pompier** : escalier, papier, fumée, plié, couché, calendrier, fatigué, été, bébé, café, dé, clé, carré, trophée, fusée, casier, pommier, araignée, collier, nager, lever, soulier, cheminée, glisser, panier, voilier, karaté...

Ex : **incendie** : lit, ami, fourmi, bougie, ski, souris, radis, kiwi, scie, céleri, biscuit, nid, lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi...

pompier
cheminée
fumée
bébé
papier

SECTION 3

Suggestions de projets



Suggestions de projets

Pour se lancer dans un projet de classe ou un projet d'équipe, les enfants doivent connaître les notions de base de la prévention des incendies.

● Préparation

Matériel

- Annexe XV : Évaluation de mon projet (une copie par élève à placer dans le portfolio)
- Autres objets à déterminer avec les enfants

Organisation de la classe

- En grand groupe pour le remue-méninge:
- En équipes pour les projets



● Réalisation

Mise en situation

Faire un remue-méninges sur les projets que les enfants pourraient réaliser.

● Suggestions

- Créer une affiche sur le thème de la prévention des incendies.
- Dessiner des labyrinthes ayant la forme d'un tuyau.
- Faire un dessin casse-tête avec les conseils de *Chef*.
- Écrire une lettre d'invitation à un pompier.
- Dessiner une histoire sur le sujet, individuellement ou en groupe.
- Dessiner sur une feuille des comportements sécuritaires et non sécuritaires.
- Faire un modelage des différents objets utiles aux pompiers : tuyau, casque, camion, borne d'incendie, etc.
- Préparer un mime sur les conseils de sécurité.
- Préparer un spectacle sur la prévention des incendies.
- Construire une caserne avec différents blocs.
- Fabriquer un camion d'incendie.
- Jouer au pompier dans le coin des jeux symboliques.
- Installer un hôpital pour soigner les gens brûlés.
- Inventer une chanson, une comptine, une histoire.
- Préparer un jeu de mémoire.
- Etc.

● Démarche

- Prenez note des idées proposées.
- Choisissez des activités à réaliser.
- Invitez les enfants à se répartir en équipes de travail.
- Guidez les enfants dans la coordination de leurs activités. Soutenez-les et aidez-les dans leur démarche de résolution de problèmes.
- Exemples de questions à poser :
 - Où pouvez-vous trouver ce que vous cherchez ?
 - De quel matériel avez-vous besoin ?
 - Quelle est la première tâche à faire ?
- À la fin, un représentant de chaque équipe présente son projet et explique comment ils ont procédé.

● Intégration

Posez les questions suivantes :

- Qu'est-ce que vous avez appris ?
- Quelle question voulez-vous poser à l'équipe qui vient de faire sa présentation ?
- De quelle façon vous y êtes-vous pris pour... ?
- Qu'aimeriez-vous savoir de plus ?

Note : Se servir de l'annexe XV pour l'évaluation des différents projets.

Les enfants qui ont présenté leur projet peuvent aider les autres à terminer le leur ou faire un projet personnel en attendant.

Idéalement, les projets devraient être suggérés par les élèves. Voici toutefois des exemples de projets qui pourraient être réalisés afin de visualiser la démarche possible de projets avec ce thème.

3.1 Projet de classe : Les jeux de mime

Ce projet peut aussi s'élaborer avec les élèves de 6^e année et être présenté à chacun des cycles (1^{re} et 2^e année, etc.) ou ailleurs.

Présentation d'un spectacle sur les huit comportements sécuritaires devant les élèves de première année.

Deux équipes créent séparément quatre mimes chacune et les présentent devant le groupe-classe pour recueillir leurs commentaires et suggestions en vue du spectacle. Elles s'occupent aussi de leurs costumes.

Une équipe prépare les décors : les élèves créent une affiche illustrant les huit comportements sécuritaires et les décorations de la salle.

Une autre équipe prépare les invitations, les billets pour le spectacle, la lettre à la classe qu'ils invitent. Le jour du spectacle, ces élèves accueillent les invités.

3.2 Projet d'équipe: La visite d'un pompier

Un parent d'élève est pompier et nous avons décidé de l'inviter à l'école. Il est possible aussi de faire une visite à la caserne la plus proche. Suite à cette visite potentielle, *Chef* nous propose d'élaborer des projets d'équipes.

Une équipe prépare un « jeu de mémoire » sur la prévention des incendies avec les dessins des huit comportements sécuritaires (photocopiez deux fois les comportements de *Chef*). Pendant la semaine, toute la classe pourra les expérimenter.

Une autre équipe fabrique des marionnettes et prépare un scénario sur la prévention des incendies. Elle présente ensuite le spectacle au groupe-classe afin de recueillir les suggestions en vue d'une amélioration possible.

Une troisième équipe fabrique une caserne avec différents blocs : legos, blocs de bois, construx, etc. Elle présente leur réalisation au groupe et la modifiera en fonction des commentaires apportés.

Une quatrième équipe dessine les comportements de *Chef*, les présente et les affiche dans la classe.



3.3 Projets divers

Cette activité projet peut amener d'autres idées comme :

- Faire venir un papa, un grand-papa ou une grand-maman ou une arrière grand-maman pour connaître ce qu'on faisait autrefois pour prévenir les incendies.
- S'intéresser aux diverses façons de chauffer les maisons.
- Comparer les diverses façons de faire cuire les aliments.
- Parler des vêtements perméables et imperméables.
- Parler des autres formes de feu : les volcans, les feux de camp, les incendies de forêts, etc.
- Parler des vêtements en kevlar qui sont plus résistants au feu.
- Parler des différents métiers.

3.4 Vos projets

Et vous ? Quels sont les projets que vous avez réalisés avec les enfants en rapport avec ce thème ?

De quelle façon avez-vous transformé ou adapté certaines activités proposées ? Nous sommes intéressés à connaître vos idées. Vous pouvez nous les communiquer directement par courriel à l'adresse suivante : francineboily@videotron.ca.

Bons projets !



SECTION 4

Annexes



Lien des activités avec les compétences du programme préscolaire

(Référence : Programme de formation de l'école québécoise, PFEQ, 2001, ministère de l'Éducation, p. 16-40, 51-68)

Le guide pédagogique du *Feu Follet junior* est particulièrement en lien avec la cinquième compétence du programme préscolaire : *Construire sa compréhension du monde* (PFEQ, p. 62). Par les différentes activités suggérées dans ce guide, l'enfant sera appelé à développer des stratégies et à acquérir des connaissances afin de mieux comprendre le milieu qui l'entoure et de s'y adapter. Il découvrira différentes façons de résoudre des problèmes en relation avec le sujet proposé et développera ainsi son esprit critique. Ce document est aussi en lien avec une des composantes de la première compétence du préscolaire : *Identifier de bonnes habitudes de vie pour sa santé et respecter les règles de sécurité*.

Il rejoint également les quatre compétences transversales d'ordre intellectuel : *exploiter l'information, exercer son jugement critique, mettre en œuvre sa pensée créatrice et résoudre des problèmes* (PFEQ, p. 26-42). Dans les différentes activités proposées pour intégrer les nouvelles connaissances, l'enfant sera appelé à développer les cinq autres compétences du programme : *agir sur le plan sensoriel et moteur, affirmer sa personnalité, inter-agir de façon harmonieuse avec les autres, communiquer en exploitant les ressources de la langue, et mener à terme une activité ou un projet* (PFEQ, p. 54-68). Les types d'activités amèneront l'enfant à développer différentes stratégies : motrices, affectives et sociales, cognitives et métacognitives (PFEQ, p. 66). Ces activités font appel aux repères culturels des enfants, et les connaissances qui seront acquises sont souvent liées aux savoirs essentiels (PFEQ, p. 67-68).

Tableaux de correspondance des compétences en lien avec les activités

Tableau 1

Compétence 1 : Agir efficacement dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur	Act. 1.1	Act. 1.2	Act. 1.3	Act. 1.4
Élargir son répertoire d'actions	×		×	×
Adapter ses actions aux exigences de l'environnement			×	×
Reconnaître des façons d'assurer son bien-être	×		×	×
Compétence 2 : Affirmer sa personnalité	Act. 1.1	Act. 1.2	Act. 1.3	Act. 1.4
Répondre progressivement à ses besoins physiques, cognitifs, affectifs et sociaux				
Partager ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions	×	×	×	



Faire preuve d'autonomie			x	x
Développer sa confiance en soi			x	x
Compétence 3 : Interagir de façon harmonieuse avec les autres	Act. 1.1	Act. 1.2	Act. 1.3	Act. 1.4
S'intéresser aux autres		x		x
Collaborer avec les autres		x		x
Participer à la vie de groupe	x	x	x	x
Appliquer une démarche de résolution de conflits		x		x
Compétence 4 : Communiquer en utilisant les ressources de la langue	Act. 1.1	Act. 1.2	Act. 1.3	Act. 1.4
Démontrer de l'intérêt pour la communication		x		x
Produire un message	x	x		
Comprendre un message	x	x	x	x
Compétence 5 : Construire sa compréhension du monde	Act. 1.1	Act. 1.2	Act. 1.3	Act. 1.4
Démontrer de l'intérêt et de la curiosité pour les arts, la géographie, la mathématique, la science et la technologie			x	
Exercer sa pensée dans différents contextes	x	x	x	x
Organiser l'information		x	x	x
Compétence 6 : Mener un projet à terme	Act. 1.1	Act. 1.2	Act. 1.3	Act. 1.4
S'engager dans le projet ou l'activité en faisant appel à ses ressources		x		x
Faire preuve de ténacité dans la réalisation de l'activité ou du projet		x	x	x
Manifester de la satisfaction à l'égard du projet ou de l'activité				
Transmettre les résultats de son projet		x		



Tableau 2

Compétence 1 : Agir efficacement dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur	Act. 2.1	Act. 2.2	Act. 2.3	Act. 2.4	Act. 2.5	Act. 2.6	Act. 2.7	Act. 2.8	Projet 3.1	Projet 3.2	Projet 3.3
Élargir son répertoire d'actions	x		x	x	x	x	x		x	x	x
Adapter ses actions aux exigences de l'environnement			x	x		x	x		x	x	x
Reconnaître des façons d'assurer son bien-être		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Compétence 2 : Affirmer sa personnalité	Act. 2.1	Act. 2.2	Act. 2.3	Act. 2.4	Act. 2.5	Act. 2.6	Act. 2.7	Act. 2.8	Projet 3.1	Projet 3.2	Projet 3.3
Répondre progressivement à ses besoins physiques, cognitifs, affectifs et sociaux					x	x		x	x	x	x
Partager ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions	x	x							x	x	x
Faire preuve d'autonomie		x	x	x	x			x	x	x	x
Développer sa confiance en soi		x	x	x	x	x		x	x	x	x
Compétence 3 : Interagir de façon harmonieuse avec les autres	Act. 2.1	Act. 2.2	Act. 2.3	Act. 2.4	Act. 2.5	Act. 2.6	Act. 2.7	Act. 2.8	Projet 3.1	Projet 3.2	Projet 3.3
S'intéresser aux autres		x	x				x		x	x	x
Collaborer avec les autres			x	x	x	x	x	x	x	x	x
Participer à la vie de groupe	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x
Appliquer une démarche de résolution de conflits			x	x			x		x	x	x

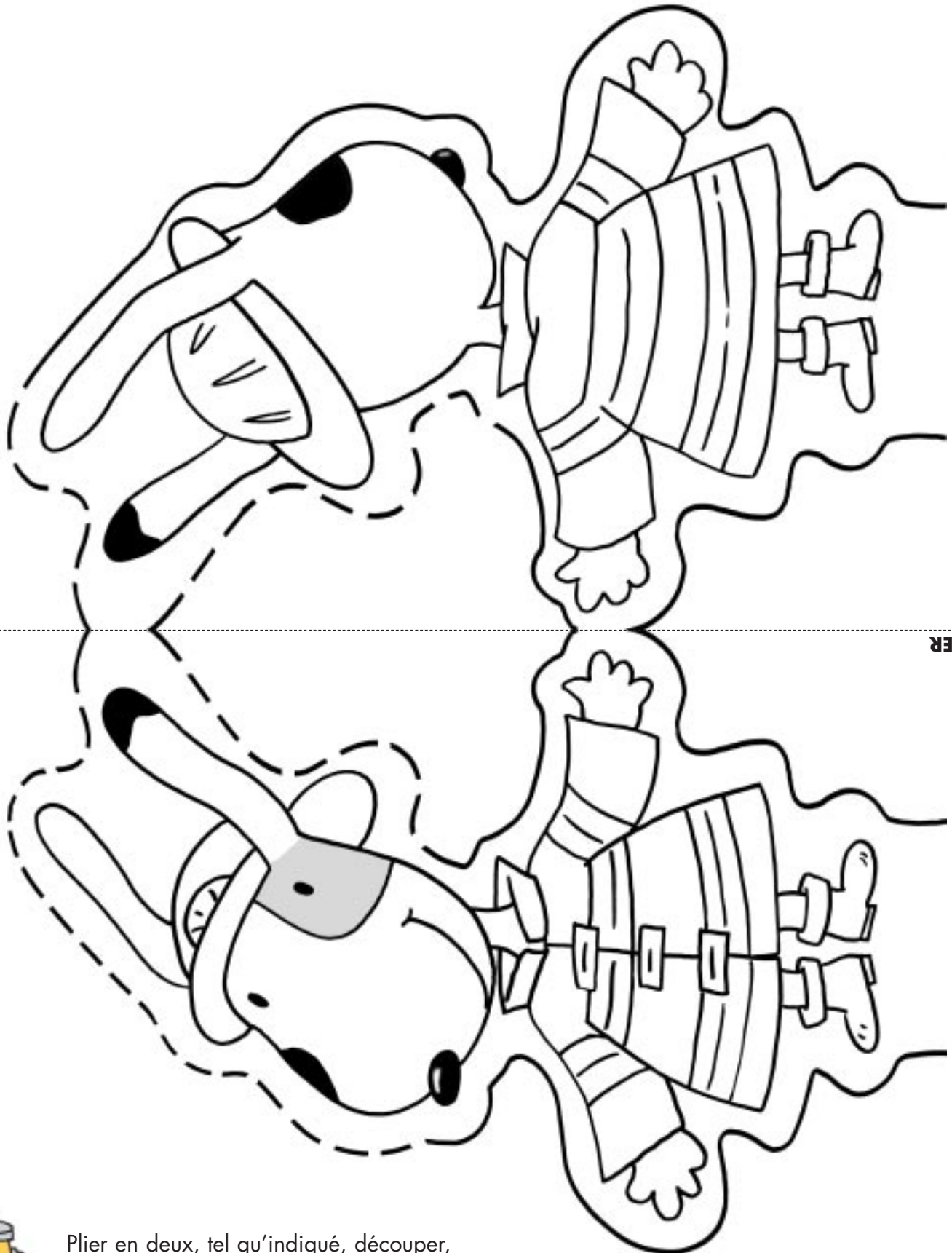


Compétence 4 : Communiquer en utilisant les ressources de la langue	Act. 2.1	Act. 2.2	Act. 2.3	Act. 2.4	Act. 2.5	Act. 2.6	Act. 2.7	Act. 2.8
Démontrer de l'intérêt pour la communication		x	x		x	x		
Produire un message	x	x	x		x	x		
Comprendre un message	x	x	x	x	x	x	x	x
Compétence 5 : Construire sa compréhension du monde	Act. 2.1	Act. 2.2	Act. 2.3	Act. 2.4	Act. 2.5	Act. 2.6	Act. 2.7	Act. 2.8
Démontrer de l'intérêt et de la curiosité pour les arts, la géographie, la mathématique, la science et la technologie								
Exercer sa pensée dans différents contextes	x	x	x	x	x	x		x
Organiser l'information		x	x	x	x	x		x

Projet 3.1	Projet 3.2	Projet 3.3
x	x	x
x	x	x
x	x	x
Projet 3.1	Projet 3.2	Projet 3.3
x	x	x
x	x	x
x	x	x

Compétence 6 : Mener un projet à terme	Act. 2.1	Act. 2.2	Act. 2.3	Act. 2.4	Act. 2.5	Act. 2.6	Act. 2.7	Act. 2.8
S'engager dans le projet ou l'activité en faisant appel à ses ressources		x	x	x	x	x	x	x
Faire preuve de ténacité dans la réalisation de l'activité ou du projet			x	x	x	x	x	x
Manifester de la satisfaction à l'égard du projet ou de l'activité			x		x	x		x
Transmettre les résultats de son projet		x	x	x	x	x		x

Projet 3.1	Projet 3.2	Projet 3.3
x	x	x
x	x	x
x	x	x
x	x	x



PLIER





Section 1 - Activité 1.1





Section 1 - Activité 1.1

Symbole	Danger	Exemples de produits
<p>Explosif</p>	<p>Ce contenant peut exploser s'il est chauffé ou percé. Des éclats de métal ou de plastique peuvent causer des blessures graves, en particulier aux yeux.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produit imperméabilisant pour les bottes ou les chaussures en aérosol. • Peinture en aérosol.
<p>Corrosif</p>	<p>Ce produit brûle la peau ou les yeux dès qu'il entre en contact avec ceux-ci. S'il est ingéré, il brûle la gorge et l'estomac.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nettoyant pour cuvettes. • Nettoyant pour fours.
<p>Inflammable</p>	<p>Ce produit, ou ses vapeurs, peuvent facilement s'enflammer à proximité de sources de chaleur, de flammes ou d'étincelles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colles de contact. • Essence.
<p>Poison</p>	<p>Ce produit rend malade ou cause la mort s'il est léché, mangé, bu ou si ses vapeurs sont occasionnellement respirées.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Liquide lave-glace. • Cire pour meubles.

On ne compte présentement que deux types d'encadrés pour les symboles.

<p>Triangle (inversé)</p>		<p>Ce type d'encadré est similaire à un panneau de signalisation « Cédez ». Il signifie que le contenant est dangereux.</p>
<p>Octogone (huit côtés)</p>		<p>Ce type d'encadré est similaire à un panneau de signalisation « Arrêt ». Il signifie que le contenu est dangereux.</p>





Section 1 – Activité 1.1

Chers parents,

Du 4 au 10 octobre 2009 se tient la *Semaine de la prévention des incendies*. À cette occasion, et durant l'année, certaines activités sont prévues afin de sensibiliser les enfants aux comportements sécuritaires à adopter en sécurité incendie.

Voici quelques exemples d'activités qui peuvent être réalisées :

- discussion sur diverses façons de prévenir les incendies
- comportements sécuritaires à adopter
- pratique d'un plan d'évacuation
- expérimentation du système d'alarme de notre école
- visite des pompiers à notre école
- etc.

Nous sollicitons votre collaboration afin de soutenir votre enfant dans l'exploration de ce nouveau thème, soit en répondant à ses questions, soit en lui fournissant des livres, des textes, des idées ou des objets qu'il peut apporter en classe.

Merci beaucoup de votre précieuse collaboration,

Le ou la titulaire de votre enfant





Section 1 - Activité 1.2





Section 1 - Activité 1.3

6		3
4		9
7	8	5

Trouve, un à un, les éléments suivants dans le jeu central, compte combien il y en a de chacun et raye le chiffre correspondant dans la grille.

IMAGE DU CAMION DE POMPIER

IMAGE DE L'AVERTISSEUR DE FUMÉE

IMAGE DE LAMPE

IMAGE DE BALLON













IMAGE DE CADEAU

IMAGE DE CHIEN PORTANT UN CHAPEAU DE FÊTE SUR LA TÊTE

Quel chiffre reste-t-il ? Le chiffre _____. Pourquoi est-il magique ?



Section 1 - Activité 1.4

C'était pendant les vacances de  .  a vu  avec la  de liquide inflammable dans les mains.  l'a poussée pour éviter qu'il en tombe dans les  . Il n'a subi que de légères brûlures à l'  et à la  . La  des  est arrivée tout de suite.  est un héros pour sa  .

Mots-étiquettes

Noël

oreille

bouteille

Audrey

Jérémy

flammes

mère

lèvre

Jérémy

enfants

Jérémy

soeur









Félicitations à



Chef est heureux de te remettre ce diplôme,
faisant de toi un
APPRENTI POMPIER

Continue d'appliquer les conseils de sécurité
que *Chef* t'a enseignés.

Félicitations à



Chef est heureux de te remettre ce diplôme,
faisant de toi un
APPRENTI POMPIER

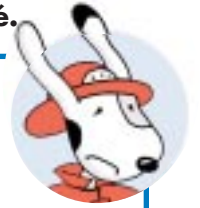
Continue d'appliquer les conseils de sécurité
que *Chef* t'a enseignés.



Je dessine ce que j'ai le plus aimé.

A large, empty rectangular box with a blue border, intended for drawing the favorite part of the project.

Je dessine ce que j'ai le moins aimé.

A large, empty rectangular box with a blue border, intended for drawing the least favorite part of the project.

Je dessine ce que j'ai appris de nouveau.

A large, empty rectangular box with a blue border, intended for drawing what was learned from the project.

Je dessine ce que je pourrais mieux faire la prochaine fois.

A large, empty rectangular box with a blue border, intended for drawing what could be improved for the next time.