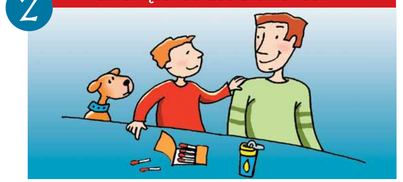
Huit comportements sécuritaires que tu dois bien connaître

1. Tiens-toi loin des objets chauds qui peuvent te faire mal !

2. Avertis un adulte si tu trouves un briquet ou des allumettes !



3. Arrête, tombe et roule si tes vêtements prennent feu !

4. Refroidis une brûlure avec de l'eau froide et avise une grande personne !

5. Marche à quatre pattes sous la fumée !

6. Reconnais bien le son d'un avertisseur de fumée et sors !

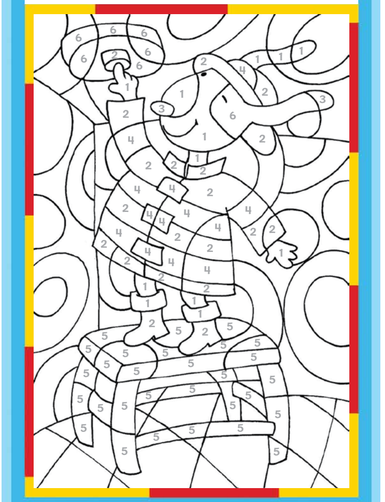
7. Exerce-toi à suivre un plan d'évacuation !

8. Considère le pompier et la pompière comme des amis !

Que fait donc *Chef* ?

Pour savoir, colorie selon la légende.

1 = blanc
2 = rouge
3 = noir
4 = jaune
5 = orange
6 = gris



Avec ta famille, participe à La Grande Évacuation !

C'est simple :

- Demande à tes parents de vérifier les avertisseurs de fumée.
- Prépare ton plan d'évacuation.
- Exerce-toi à évacuer et rends-toi au point de rassemblement.

ville.montreal.qc.ca/sim

Le feu folletMC est produit par le Service de sécurité incendie de Montréal. **Le feu follet**MC est aussi offert en format PDF dans le site Internet suivant :

ville.montreal.qc.ca/sim/section-jeunesse

Coordination et contenu : Service de sécurité incendie de Montréal

Consultantes pédagogiques : Francine Boily et Sylvie Melsbach

Conception et graphisme : Isabelle Toussaint

Conception et illustrations : Roxane Fournier et Lise Monette

Révision linguistique et relecture : Division des communications et des relations avec les médias du Service de sécurité incendie de Montréal

Imprimé au Canada (08-2016) | *English version available upon request*

Les amis de *Chef*

Logo Saint-Constant/ Sainte-Catherine

La Fondation des pompiers du Québec pour les grands brûlés

Le feu follet MC

Premier cycle du primaire
6-8 ans

2016-2017

Fait vécu

Je m'appelle Léonie et j'ai 7 ans. J'ai aussi un petit frère de 4 ans, Thomas. Un soir où grand-maman Gemma nous gardait chez elle, il nous est arrivé toute une aventure !

Mamie Gemma cuisinait notre collation préférée dans son chaudron : Des bananes plantains frites dans l'huile. Thomas et moi étions au salon lorsque le téléphone a sonné. Grand-maman est allée répondre, on l'entendait rigoler.

Tout à coup, l'avertisseur de fumée s'est mis à sonner. Je commençais à sentir l'odeur de la fumée. Thomas s'est mis les deux mains sur ses oreilles : Mon petit frère avait très peur et il ne savait pas quoi faire. Moi, je savais! Mon enseignante nous avait fait pratiquer la sortie d'urgence à l'école.

Sans perdre une seconde, j'ai pris la main de mon petit frère dans la mienne et nous sommes sortis du salon. Mamie est arrivée à nos côtés tout essouflée. Il y avait de la fumée noire dans le corridor. « On doit marcher à quatre pattes » dis-je, en me rappelant la pratique que nous avons faite en classe. Nous avons vite suivi Mamie Gemma jusqu'à la porte.

Ensuite, nous sommes allés au point de rassemblement chez son voisin et nous avons immédiatement appelé les pompiers.

Quand les pompiers ont fini d'éteindre le feu, ils sont venus nous trouver. Ils m'ont félicitée pour mon calme et mes comportements sécuritaires. « Vous savez que votre avertisseur de fumée vous a probablement sauvé la vie ? » ont-ils dit à Mamie Gemma.

Attendez que je raconte mon aventure aux amis de ma classe, ils n'en croiront pas leurs oreilles !

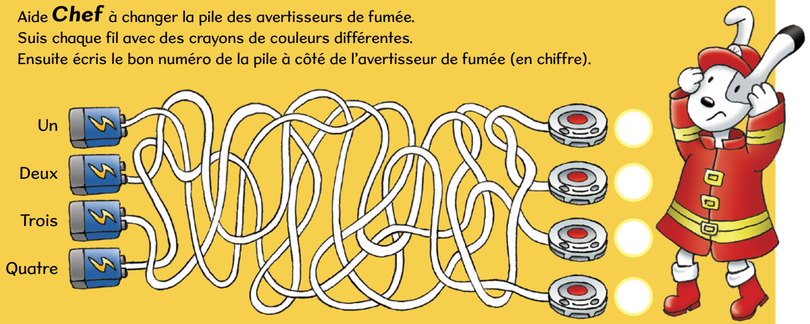
Tiens, je crois que je vais plutôt l'écrire...

Conseils de sécurité

1. Tiens-toi loin des objets chauds qui peuvent te faire mal !
2. Marche à quatre pattes sous la fumée !
3. Reconnais bien le son d'un avertisseur de fumée et sors.

Change la pile

Aide **Chef** à changer la pile des avertisseurs de fumée.
Suis chaque fil avec des crayons de couleurs différentes.
Ensuite écris le bon numéro de la pile à côté de l'avertisseur de fumée (en chiffre).



À la recherche des mots

Encercle les lettres des mots suivants dans la grille.
Les lettres qui n'ont pas été encerclées formeront le mot mystère.

CHAUD	ALARME	FUMÉE	EAU
POMPIER	CASERNE	ÈVACUER	ARRÊTE
FAMILLE	INCENDIE	FEU	TOMBE
PÈRE	CAMION	AMIS	ROULE

Chef est :

__ __ __ __ __ __ __

P	P	C	A	S	E	R	N	E
P	E	E	L	L	I	M	A	F
O	E	R	E	U	C	A	V	E
M	B	T	E	A	L	N	R	E
P	M	F	E	A	M	O	R	M
I	O	U	R	R	U	I	D	U
E	T	M	E	L	R	M	S	F
R	E	N	E	D	U	A	H	C
T	E	I	D	N	E	C	N	I

Réponse : pruderie

Les objets chauds !
Au feu ! Au feu !

Tu peux trouver les deux chansons de *Chef* à l'adresse suivante :
- ville.montreal.qc.ca/sim/mes-chansons

Le jeu de la maison

Matériel : 1 dé, 2 pions

Nombre de joueurs : 2

Les pions sont sur la case « Départ ».
Le premier joueur lance le dé et avance son pion selon l'indication du dé.

Pour gagner la partie : Arriver le premier à la dernière case avec le nombre exact.

Particularités :
Lorsque ton pion s'arrête sur une case, est-ce que l'image représente un élément sécuritaire ou non ?

S'il s'agit d'un élément non sécuritaire, trouve l'image représentant la situation sécuritaire appropriée et déplace ton pion sur cette case.