



● **Intention d'apprentissage :**

Renforcer les notions abordées sur la prévention des incendies

Liens avec le programme d'éducation préscolaire :

Compétence 1 : Agir efficacement dans différents contextes sur les plans sensoriel et moteur

- Élargir son répertoire d'action
- Reconnaître les façons d'assurer son bien-être

Compétence 2 : Affirmer sa personnalité

- Répondre progressivement à ses besoins physiques, cognitifs, affectifs et sociaux
- Faire preuve d'autonomie
- Développer sa confiance en soi

Compétence 3 : Interagir de façon harmonieuse avec les autres

- Collaborer avec les autres
- Participer à la vie de groupe
- Appliquer une démarche de résolution de conflits

Compétence 4 : Communiquer en utilisant les ressources de la langue

- Démontrer de l'intérêt pour la communication
- Produire un message
- Comprendre un message

Compétence 5 : Construire sa compréhension du monde

- Exercer sa pensée dans différents contextes
- Organiser l'information

Compétence 6 : Mener à terme une activité ou un projet

- S'engager dans l'activité en faisant appel à ses ressources
- Faire preuve de ténacité
- Manifester de la satisfaction à l'égard de l'activité
- Transmettre les résultats de l'activité

Matériel

- Marotte de *Chef*
- Illustration de *Chef* heureux (2 photocopies)
- Illustration de *Chef* gagnant (une par élève)
- Goulotte pour coller les images de *Chef*
- 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, 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*.

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, etc.)
- Qu'y a-t-il dans un camion d'incendie? (Une hache, des bouteilles d'air comprimé, etc.)
- Qu'y a-t-il autour du camion d'incendie? (Des échelles, des tuyaux, etc.)
- 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, etc.)
- 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)

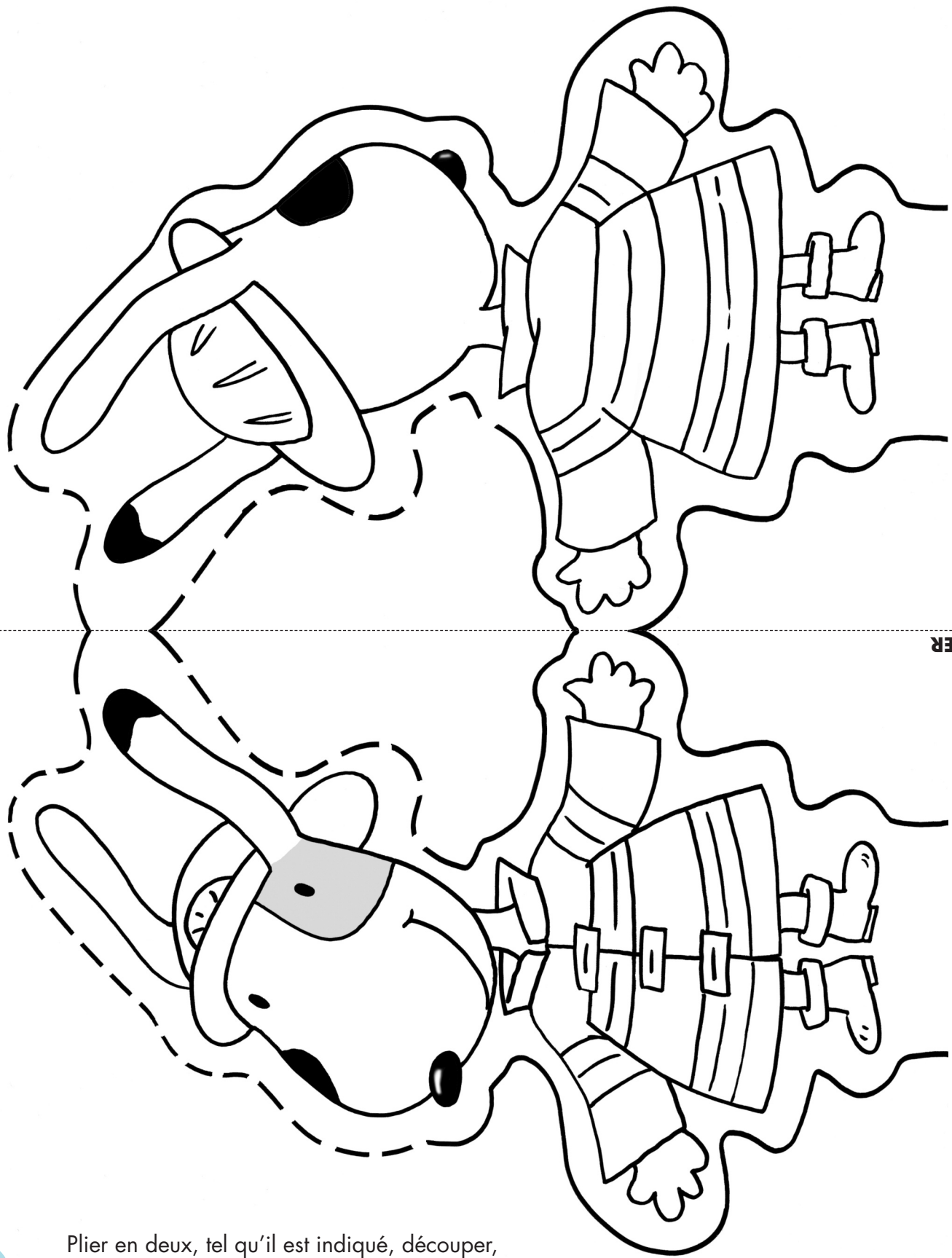
Chef félicite les amis, car ils ont trouvé beaucoup de bonnes réponses.

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









PLIER