

APS : Jeu de l'alerte

Submitted by webmestre on Sat, 03/15/2014 - 10:46

Le B.O. n° 33 du 14 septembre 2006 définit le contenu de la formation "Apprendre à porter secours". Pour le premier degré, une part essentielle de cette formation est "comment alerter ?" (un adulte, ou les secours organisés : SAMU).

Plutôt que de passer en revue oralement avec les élèves de nombreuses situations possibles justifiant une alerte aux secours, et comment la réaliser, il me semble plus efficace et plus rapide de leur proposer un jeu de cartes sur ce thème.

Au cours de la partie, les joueurs rencontreront différents lieux et différents motifs d'appel. Parfois, celui-ci ne sera pas nécessaire : la réponse attendue n'est pas systématiquement l'alerte. D'autre part, le barème montre bien qu'on attend de l'enfant qu'il essaie toujours de prévenir un adulte avant d'appeler lui-même les secours.

Ce jeu s'adresse aux élèves de cycle 3. Après une ou deux parties avec un adulte expliquant la règle, ils peuvent y jouer en autonomie, seuls ou à plusieurs. Chaque joueur joue à son tour, sous le contrôle des autres. Celui qui a le plus fort total enlève la manche.

Il s'agit d'un jeu : il réserve une part de hasard, ainsi l'intérêt est maintenu (ce ne sont pas toujours les mêmes qui gagnent).

Matériel nécessaire :

un dé, des cartes et fiches téléchargeables ci-dessous. Les cartes précisant les lieux doivent être photocopiées sur papier blanc, les cartes "blessures" sur des feuilles de six couleurs différentes.

Pour mieux se conserver, les fiches peuvent être plastifiées.

Je vous propose une série en PDF, qui vous pourrez imprimer telle quelle, et une série au format Libre Office, que vous pourrez modifier à votre convenance (noms de lieux...)

Un téléphone (non raccordé) est facilitateur pour les plus jeunes.

La possibilité d'enregistrer son message (dictaphone, [ordinateur avec Audacity](#) [1]...) simplifie l'autocorrection.

Variante : si un adulte est disponible, il peut jouer le rôle du SAMU au téléphone.

Cartes à télécharger, imprimer et plastifier

[2]










Jeu de l'alerte par Alain Descarpentries est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0 France](#) [2].

Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues à alain.ecole@laposte.net [3]

Étiquette(s):

- [APS](#) [4]
- [jeu alerte](#) [5]

Fichier(s) joint(s):

-  [a_regle.odt](#)[6]
-  [b_correction.odt](#)[7]
-  [c_lieux.odt](#)[8]
-  [d_blessures.odt](#)[9]
-  [a_regle.pdf](#)[10]
-  [b_correction.pdf](#)[11]
-  [c_lieux.pdf](#)[12]
-  [d_blessures.pdf](#)[13]
-  [e_corps.jpg](#)[14]

[Informations légales](#) | [Contact](#) | [Charte d'usage](#)

Powered by [Drupal](#)

Source URL: <http://ressources.d12s.fr/content/aps-jeu-de-lalerte-0>

Links

- [1] <http://cic-sable.ia72.ac-nantes.fr/spip.php?article80>
- [2] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>
- [3] <mailto:alain.ecole@laposte.net?subject=jeu%20de%20l%27alerte>
- [4] <http://ressources.d12s.fr/tags/aps>
- [5] <http://ressources.d12s.fr/tags/jeu-alerte>
- [6] http://ressources.d12s.fr/sites/ressources.d12s.fr/files/a_regle.odt
- [7] http://ressources.d12s.fr/sites/ressources.d12s.fr/files/b_correction.odt
- [8] http://ressources.d12s.fr/sites/ressources.d12s.fr/files/c_lieux.odt
- [9] http://ressources.d12s.fr/sites/ressources.d12s.fr/files/d_blessures.odt
- [10] http://ressources.d12s.fr/sites/ressources.d12s.fr/files/a_regle.pdf
- [11] http://ressources.d12s.fr/sites/ressources.d12s.fr/files/b_correction.pdf
- [12] http://ressources.d12s.fr/sites/ressources.d12s.fr/files/c_lieux.pdf
- [13] http://ressources.d12s.fr/sites/ressources.d12s.fr/files/d_blessures.pdf
- [14] http://ressources.d12s.fr/sites/ressources.d12s.fr/files/e_corps.jpg