

## Jeu de l'alerte

Matériel nécessaire : un dé, une fiche représentant le corps, des cartes « blessure », des cartes « lieu de l'accident », une fiche correctrice.

Au fur et à mesure, je note la valeur de mes lancements de dé, pour la correction.

### **A) recherche des éléments du message**

#### **a) Je lance le dé pour connaître la cause de l'accident :**

- 1 : après une chute (cartes crème)
- 2 : une casserole d'eau bouillante renversée (cartes jaunes)
- 3 : après une bagarre (cartes rouges)
- 4 : la victime a avalé... (cartes bleues)
- 5 : avec un outil de bricolage (cartes vertes)
- 6 : je ne sais pas (cartes orange)

#### **b) Je lance le dé pour savoir quelle carte « blessure » je dois tirer.**

#### **c) Si la carte « blessure » le demande, je lance le dé pour connaître la partie du corps atteinte :**

- 1 ou 2 : tête, cou, tronc
- 3 ou 4 : membre supérieur
- 5 ou 6 : membre inférieur

#### **d) Je lance le dé pour préciser la zone atteinte, en consultant la fiche du corps.**

#### **e) Je lance le dé pour connaître le sexe de la victime :**

impair (1, 3, 5) : masculin

pair (2,4,6) : féminin

#### **f) Je lance le dé pour préciser l'âge de la victime :**

- 1 : copain ou copine
- 2 : frère ou soeur
- 3 : maître ou maîtresse
- 4 : voisin ou voisine
- 5 : papa ou maman
- 6 : papy ou mamie

#### **g) Je tire une carte « lieu de l'accident » (cartes blanches)**

### **B) Je décide de passer ou non l'alerte.**

Si je passe l'alerte, je m'enregistre (dictaphone, ordinateur, magnétophone...)

Je dois donner tous les éléments de mémoire : je ne peux pas consulter les cartes pour m'aider.

### **C) Je compte mes points à l'aide de la fiche correctrice, en réécoutant mon message.**

