

LA MALLE AUX DANGERS

Niveau(x) conseillé(s) : Cycles 1 et 2

<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience des risques qui existent dans son environnement et des risques issus de son propre comportement. - Reconnaître des situations à risques. - Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages. - Repérer un danger et le prendre en compte. - Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. - Chaque élève doit être capable : <ul style="list-style-type: none"> - d'évaluer les conséquences de ses actes ; - de respecter les règles de sécurité ... 	<p>Socle commun de connaissances, de compétences et de culture</p>	<p>Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques L'élève ... « observe les règles élémentaires de sécurité liées aux techniques et produits rencontrés dans la vie quotidienne ».</p> <p>Domaine 2 : méthodes et outils pour apprendre « Utiliser les outils numériques découverts en classe pour communiquer, rechercher et restituer des informations ».</p>
<p>Situation d'apprentissage</p>	<p>Au cycle 1 Découvrir, jouer et comprendre la notion de danger.</p> <p>Au cycle 2 Le respect de sa sécurité et celle des autres par la conformité aux règles de prudence.</p>	<p>Enseignements transversaux (éducation à la sécurité routière (ESR), éducation à la santé et à la sécurité...)</p>	<p>Au cycle 1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière.</p> <p>Au cycle 2 Enseignement moral et Civique : respecter autrui.</p>
<p>Organisation du travail</p>	<p>Ateliers de langage : Petits groupes d'élèves.</p>	<p>Dispositifs (plan particulier de mise en sûreté (PPMS) face aux risques majeurs...)</p>	<p>Scénarisation au cours des exercices PPMS.</p>
<p>Support</p>	<p>Malle aux dangers</p>	<p>Intervenants concernés</p>	<p>Professeur des écoles, ATSEM. Intervenants</p>
<p>Durée envisagée</p>	<p>Séances de 10 à 30 minutes selon l'âge des élèves.</p>	<p>Articles scientifiques et vidéos d'animation.</p>	

Apprendre à Porter Secours (APS)

Discipline(s) concernée(s)	Compétences travaillées	Connaissances et compétences associées
(Cycle 1) Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue	
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière (Cycle 2) Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets	Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	Cycle 2 : Reconnaître des comportements favorables à sa santé ; Commencer à s'approprier un environnement numérique.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

→ Temps 1 – Découvrir, observer, classer

À partir des connaissances des enfants sur les objets présents dans la maison et leur situation géographique :

- Nommer les lieux de la maison et reconnaître les objets qu'on y rencontre ;
- Observer et nommer les objets de la malle en se référant à l'activité précédente ;
- Établir une classification des objets de la malle et évaluer avec les élèves leur potentiel de risque ;
- Observer, décrire et reconnaître les signes (les pictogrammes) des objets de la malle ;
- Rechercher sur les emballages de ces produits les pictogrammes et les informations qu'ils fournissent sur leur dangerosité. Travailler sur leur signifiant.

Par la médiation de séances de langage en cycle 1 puis de vocabulaire en cycle 2, les enfants seront sensibilisés à la prévention des risques :

- Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages habituels ;
- Se représenter les objets du monde et « mettre en mots » ses sensations, expériences et connaissances ;
- Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.

→ Temps 2 – Comprendre la notion de danger

Les élèves découvrent le monde proche ; ils apprennent à prendre et à utiliser des repères spatiaux et temporels.

Ils observent, ils posent des questions et progressent dans la formulation de leurs interrogations vers plus de rationalité du cycle 1 au cycle 2.

À partir des jouets ou des images d'objets :

- Découvrir les objets techniques usuels, prendre conscience du caractère dangereux de certains objets ;
- Identifier, nommer, décrire chacun des objets (formes, couleurs) ;
- Repérer les dangers (pictogrammes ciblés) ;

Organiser un travail spécifique autour des objets (flacons, conteneurs, emballages) et contenus :

- Identifier :

Apprendre à Porter Secours (APS)

- ✓ le nom générique des produits et leur utilisation ;
- ✓ leur nature (acide, colorant, solvant...);
- ✓ leur dangerosité/non dangerosité ;
- ✓ leur degré de dangerosité ;

Compléter la connaissance de la liste des pictogrammes, leur signification, leurs degrés ;

- Faire classer les objets par catégorie de produit/par catégorie de pictogramme ;
- Comparer, classer, catégoriser, trier, définir des objets selon leur fonction, leurs risques, les blessures qu'ils provoquent...
- Identifier les conteneurs recyclables/non recyclables, expliquer pourquoi.

→ Temps 3 – Réactiver le vocabulaire – Mémoriser les connaissances

Les élèves seront engagés à réutiliser le vocabulaire ainsi découvert dans des contextes et des situations de productions langagières diversifiées :

- Observer une saynète sur la thématique des risques et accidents de la vie quotidienne, verbaliser ;
- Jouer à partir des objets de la malle : jeux de portraits, devinettes, intrus, « Qui est-ce ? » ;
- Produire des écrits en dictée à l'adulte pour présenter un objet et en expliquer les risques ;
- Représenter et dessiner un objet, associer son risque, expliquer et raconter son dessin.

D'autres jeux pourront être proposés autour de la malle :

- ✓ **Jeu du portrait** : décrire précisément un objet caché ou absent ; l'élève écoute, identifie, nomme l'objet et son risque ;
- ✓ **Jeu de devinette** : des objets de la malle sont exposés. L'enseignant ou un élève en choisit intérieurement un. Les autres élèves questionnent pour extraire des informations qui permettent d'identifier à quel objet l'enseignant ou l'élève pense ;
- ✓ **Jeu du « souviens-toi »** : l'enseignant ou un élève propose un objet de la malle à observer ; il le cache et les élèves doivent retrouver des éléments qui le caractérisent, ses risques...
- ✓ **Jeu du « bouche à oreille »** : l'enseignant choisit un objet de la malle. Il le décrit, présente un risque possible... à l'oreille d'un premier élève sans montrer l'objet. L'élève passe l'information au suivant et le dernier doit identifier l'objet ou le produit ;
- ✓ **Jeu de l'aveugle** : un objet de la malle est caché. On peut indiquer le risque qu'il représente, la blessure qu'il peut provoquer...En posant des questions, les élèves doivent identifier l'objet caché.

Pour approfondir – Bibliographie, webographie

- ✓ L'exposition « Prudent contre les accidents » ;
- ✓ Application ludo-éducative Riskou sur tablettes.

Évaluation(s) envisageable(s)

Programmation avec les petits robots "Blue Bot" à partir de l'album Riskou et les 70 cartes proposées par Prévention MAIF pour constituer et organiser des tapis d'activités sur lesquels évoluent les robots. Les enfants sont invités à repérer les dangers de la vie courante pour programmer en conséquence le robot pour les lui faire mémoriser ou éviter : objets, lieux...

Annexe

Comment constituer une malle aux dangers

	<p>Principes de l'outil :</p> <p>Il s'agit d'organiser au niveau de la classe diverses activités construites à partir d'une malle aux dangers domestiques. Elle peut être fabriquée par les enseignants ou empruntée auprès des associations ou circonscriptions qui la proposent.</p> <p>Elle contient un ensemble d'objets et de documents faciles à rassembler à frais contenus. Elle est souple d'utilisation et adaptable à chaque niveau d'enseignement.</p> <p>Le matériel ainsi rassemblé est stocké dans un bac, un grand sac...</p> <p>Une malle collective par école est suffisante.</p>
---	--

Contenu générique de la malle :

1. Livres, images, photos, publicités ;
2. Jouets (cuisine, ménage, toilette, jardinage, bricolage) ;
3. Conteneurs/flacons de produits divers portant des pictogrammes de danger, des indications d'impact/non impact environnemental, des consignes de recyclage ;
4. Objets ménagers, outils hors d'usage. (ne pas se limiter aux objets dangereux).

Constituer et remplir la malle aux dangers offre à l'enseignant une possibilité supplémentaire d'interagir avec les parents comme avec les enfants en les impliquant dans la collecte d'objets et documents. C'est un moyen de sensibilisation.

Il s'agit de demander à chacun, dans la mesure de ses possibilités, sur une période donnée, d'apporter sa contribution.

Quelques modalités possibles pour constituer le contenu de la malle :

- Découper dans la presse, les catalogues... des images d'objets dangereux / inoffensifs, de situations à risque, de lieux accidentogènes (maison / école / environnement) ;
- Prendre des photos (objets, lieux, situations...) ;
- Collecter des jouets spécifiques dont les enfants ne se servent plus ;
- Collecter des emballages / conteneurs / flacons vides de produits de ménage, de toilette, d'entretien, de gros entretien (bâtiment, bricolage), de jardinage... portant ou non des pictogrammes de danger, de recyclage...
- Collecter des objets ménagers / outils hors d'usage.

Inventaire du matériel à proposer aux enfants dans la « malle aux dangers » :

Liste indicative

Jouets :

- Coffret cuisine avec bouilloire, casseroles, poêle, mixeur, micro-ondes, fourneau ;
- Autre électro-ménager : sèche-cheveux, fer à repasser...
- Coffret bricolage avec scie, marteau, tournevis, pinces, tenailles, clé anglaise, étoupe.

Conteneurs / emballages avec leurs différents pictogrammes :

Produits pharmaceutiques, produits de maquillage, laque, insecticides, désodorisants en bombe, crème, gel douche, liquide vaisselle/lessive, détachant en bombe/liquide, produits pour WC, liquide pour sols, détartrant, bidon eau de Javel, white spirit/essence/diluant, alcool à brûler, décapant peinture, pots de peinture/vernis...

Apprendre à Porter Secours (APS)

Objets / produits dangereux :

Tous ceux entraînant coupure, piqûre, brûlure, intoxication, étouffement (sacs plastiques), électrocution, traumatisme.

Objets inoffensifs :

A chaque série d'objets ou de produits dangereux, énumérés en partie ci-dessus, correspond une série d'objets, de denrées ou de produits inoffensifs que l'on pourra faire opposer, identifier, classer, analyser. Par exemple : ciseaux à bout rond, gomme, pinceau, bouchon, lampe de poche, taille-crayon, boîte de rangement, cédérom, clé et porte-clés, peluche, jouets miniature, lego, balle, ballon, tablette de chewing-gum, boîtes de conserve, bouteille de liquide alimentaire, bidon de sirop de fruits...

Fiche rédigée en partenariat avec les associations Prévention MAIF et ANCP

association
prévention
MAIF

