

Le Club

DES SUPER-HÉROS

Réveille le super-héros qui est en toi !

Manuel de prise en main



SOMMAIRE

I. CONTENU DU KIT PÉDAGOGIQUE LE CLUB DES SUPER-HÉROS

II. DÉROULÉ TYPE DE L'INTERVENTION

Étape 1

Introduire le sujet avec une histoire (5 à 15 minutes)

Étape 2

Découvrir les risques domestiques avec le jeu interactif (20 à 30 minutes)

Étape 3

Agir face aux risques avec les images de mises en situation (10 à 15 minutes)

Étape 4

Faire le bilan des acquis (5 à 20 minutes)

I. CONTENU DU KIT PÉDAGOGIQUE LE CLUB DES SUPER-HÉROS

Le kit pédagogique est conçu pour sensibiliser les élèves des cycles 1 à 3 aux accidents de la vie courante et aux gestes qui sauvent.

Vous y trouverez des supports adaptés à chaque cycle, pour répondre aux objectifs fixés par les programmes scolaires de l'Éducation nationale concernant la thématique « Apprendre à porter secours ».

Il comprend :

- le présent « Manuel de prise en main » ;
- 1 « Guide d'intervention en classe » comprenant :
 - les objectifs spécifiques selon les cycles,
 - le descriptif des modules et réponses associées,
 - quelques conseils et astuces pour animer la séance !
- 3 « Histoires » (une par cycle), imprimables et projetables ;
- 3 « Jeux interactifs » projetables, un par cycle, pour repérer les risques domestiques (accessibles grâce à un navigateur sans connexion à Internet) ;
- 10 « Images de mise en situation » imprimables et projetables (5 images pour le cycle 1 et 5 images pour les cycles 2 et 3) ;
- 1 « Carte du Club des Super-Héros » imprimable à remettre aux élèves.

L'ensemble des supports évoqués ci-dessus sont téléchargeables sur le site www.mae.fr. Ils sont regroupés au sein d'un fichier au format .ZIP. Pour les télécharger, il vous sera nécessaire de vous munir d'un logiciel pour le décompresser (il en existe de nombreux gratuits). Conserver tous les outils dans un même dossier vous permettra d'y accéder facilement depuis votre ordinateur. Pour une utilisation optimale des jeux interactifs, nous recommandons de privilégier le navigateur Google Chrome.

II. DÉROULÉ TYPE DE L'INTERVENTION

L'intervention, d'une durée de 45 minutes à 1 h 30 en fonction du cycle, doit permettre aux élèves de :

- identifier les situations à risque (brûlure, chute, coupure, électrisation, étouffement, intoxication, noyade) ;
- se protéger et agir de manière appropriée ;
- s'exercer à alerter des secours ;
- prendre confiance en eux.

L'intervention se déroule en 4 temps et s'appuie sur différents supports aux objectifs complémentaires.

	Étape 1 Introduction du sujet 5 à 15 minutes	Étape 2 Découverte des risques domestiques 20 à 30 minutes	Étape 3 Mise en situation 10 à 15 minutes	Étape 4 Bilan des acquis 5 à 20 minutes
Support	Histoire	Jeu interactif	Images de situations fixes	Carte de membre du Club
Objectif	Capter l'attention des élèves en les faisant réfléchir sur l'utilité de la séance	Découvrir et comprendre les risques	Identifier, analyser les risques et adopter les bons réflexes, alerter	Reprendre les notions clés et distribuer la carte de membre

Chaque étape peut être réalisée indépendamment, le tout est de respecter la chronologie !

Conseil pratique

Avant de débiter votre intervention, téléchargez et imprimez le « Guide d'intervention en classe » en sélectionnant le cycle pour lequel vous intervenez. (Pensez à n'imprimer que les pages dont vous avez besoin.)

Étape 1

Introduire le sujet avec une histoire (5 à 15 minutes)

Trois trames d'histoires sont proposées :

- Cycle 1 – « Lisa et Lucas : Patatras ! »
- Cycle 2 – « Hugo : Sauveteur à vélo »
- Cycle 3 – « Chloé : Vacances tout risque en Italie »

Le message clé des histoires

Ne pas se mettre en danger soi-même et éviter d'autres accidents !

Toutes les histoires s'appuient sur des faits réels et, bien que la fin soit toujours heureuse, les agissements des protagonistes sont sujets à discussion... Qu'en pensent les enfants ?

C'est ainsi l'occasion de faire réfléchir vos élèves sur la conduite à adopter en cas de situation dangereuse ou d'accident, mais aussi sur le risque de sur-accident.

Conseil pratique

Avant votre intervention, prenez le temps de lire l'histoire afin d'identifier les risques sur lesquels vous pourrez faire réagir vos élèves.

Retrouvez de plus amples conseils dans le « Guide d'intervention en classe » !

Étape 2

Découvrir les risques domestiques avec le jeu interactif (20 à 30 minutes)

Vos élèves vont se glisser dans la peau du super-héros (facilement identifiable, il porte un masque et une cape) et retrouver les situations à risque mises en scène dans cinq pièces : la **cuisine**, la **chambre**, le **salon**, la **salle de bains** et le **jardin**.

Chaque situation à risque est à associer à une ou plusieurs blessures possibles (par exemple, verre cassé → risque de coupure). Pour les faire disparaître, il suffit de cliquer dessus, et le super-héros entre en action ! En fonction du niveau du jeu, la difficulté augmente.



- **Au cycle 1 – Super-Doudou**, le super-héros, veille sur les jumeaux Lisa et Lucas. Il leur apprend à prendre conscience des risques qui les entourent.
 - Invitez les élèves à observer les scènes et à verbaliser ce qui leur semble dangereux.
 - **Observez** ce que Super-Doudou a fait pour diminuer les risques. Qu'est-ce que les élèves peuvent faire eux-mêmes ?
 - Commentez avec vos élèves.
 - **3 risques sont à identifier par pièce !**



- **Au cycle 2 – Hugo** doit identifier et éviter les risques pour protéger sa grande sœur, Chloé.
 - Invitez les élèves à observer les scènes et à verbaliser ce qui leur semble dangereux.
 - Demandez-leur de **proposer un ordre d'action** pour intervenir sans prendre de risques.
 - **3 risques sont à identifier par pièce !**



- **Au cycle 3 – Chloé** prend la relève et endosse sa tenue de super-héroïne pour sauver son frère Hugo.
 - Invitez les élèves à observer les scènes et à verbaliser ce qui leur semble dangereux.
 - Demandez-leur de **retrouver l'ordre** dans lequel Chloé a choisi d'intervenir.
 - Invitez-les à **expliquer** ce choix.
 - **4 risques sont à identifier par pièce !**

Le message clé des jeux interactifs :

Pour porter secours et protéger les autres, je dois d'abord me protéger moi-même !



Une **jauge** en bas de l'image rappelle à vos élèves le nombre de risques qu'il leur reste à trouver.



Lorsque tous les risques ont été découverts, vous pouvez choisir une nouvelle pièce en repassant par la **page d'accueil**.

Conseils pratiques

Pour organiser la séance, vous aurez besoin de :

- un ordinateur,
- un navigateur Web (de préférence Google Chrome),
- un vidéoprojecteur ou un TBI,
- des enceintes,
- le jeu interactif correspondant au cycle de votre classe, téléchargeable sur le site www.mae.fr

Pour lancer le jeu :

- cliquez sur le fichier html fourni (vous pouvez choisir le navigateur par un clic droit),
- nous recommandons d'utiliser le mode plein écran (sur Google Chrome : affichage, activer le mode plein écran).

Prenez le temps de vous approprier l'outil avant la séance et sélectionnez les pièces que vous souhaitez explorer avec vos élèves. (Environ 5 à 7 minutes par pièce.)

Retrouvez de plus amples conseils dans le « Guide d'intervention en classe » !

Étape 3

Agir face aux risques avec les images de mises en situation (10 à 15 minutes)

Après avoir appris à identifier les risques, les élèves vont apprendre à adopter les bons réflexes. À cette étape, les élèves sont les acteurs principaux, ce sont eux les super-héros !

À partir d'une image, les élèves doivent analyser la scène, comprendre la situation, apprendre à alerter les secours et à intervenir sans se mettre en danger !

Au cycle 1

Deux images de situation sont mises en parallèle : une situation illustrant un danger et une situation où il n'y en a pas.

- Invitez les élèves à observer les deux images, et à trouver la situation de danger : l'objectif est de leur apprendre à faire la distinction entre les deux cas et à alerter en cas de danger.
- Rappelez les types de blessures.

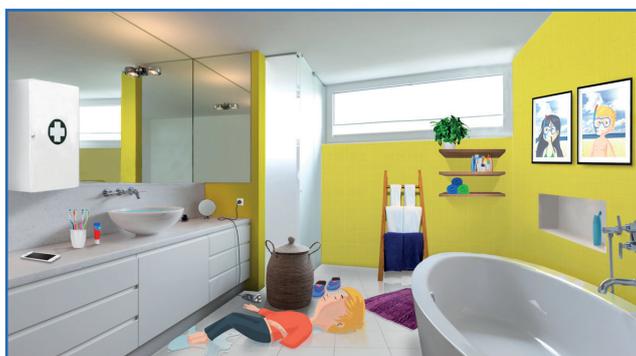


Aux cycles 2 et 3

Une seule situation d'accident par image.

- Demandez aux élèves de décrire la scène pour les amener à sécuriser l'environnement et à éviter le sur-accident.
- Apprenez-leur à alerter en simulant un appel.
- Sensibilisez aux gestes qui sauvent.

Retrouvez de plus amples conseils dans le « Guide d'intervention en classe » !



Le message clé des images de mises en situation :

Face à un accident, je dois rester calme et observer la situation avant d'agir !

Conseils pratiques

- Récupérez, parmi les fichiers téléchargés, les images adaptées à votre cycle afin de les projeter ou de les imprimer.
- Prenez le temps d'en prendre connaissance et de les adapter au niveau de compétence de vos élèves.
- Pour simuler l'appel, vous pouvez utiliser (en fonction du matériel disponible et de votre imagination) un téléphone réel, une ardoise ou le tableau, ou même un téléphone en carton ! Vous jouerez le rôle du centre d'appels d'urgence !
- Lors de la simulation vous pouvez faire le choix de mettre un ou plusieurs élèves en situation.
- En fonction du temps dont vous disposez, sélectionnez uniquement quelques images parmi les cinq proposées. (1 image + 1 simulation d'appel = 7 minutes environ.)
- Durant votre séance, vous pourrez faire le lien avec d'autres thématiques, comme les gestes qui sauvent et la sécurité routière !

Étape 4

Faire le bilan des acquis (5 à 20 minutes)

Pour terminer votre intervention, vous pouvez vérifier que les élèves ont retenu les notions abordées (par exemple : numéro des secours, type d'accidents et risque(s) associé(s), messages clés...). Un bon moyen d'avoir un retour immédiat sur l'impact de votre intervention !

Exemples de questions :

- À quoi doit-on faire attention avant d'aller porter secours à quelqu'un ?
- Quel risque peut-être associé à un fer à repasser ?
- Que faut-il faire en cas de brûlure (coupure, chute, étouffement, électrisation, intoxication, noyade) ?
- Quel est le numéro du SAMU (des pompiers, de la police, des secours européens) ?

Pour clore la séance et valoriser les acquis de vos élèves, remettez-leur **la Carte du Club des Super-Héros** à plier et à compléter. Ce document fait aussi office d'aide-mémoire, puisqu'il rappelle aux élèves les procédures et les numéros d'urgence.



Braavo, l'ensemble des compétences attendues a été vu par les élèves !