



Simulation d'un exercice d'évacuation



Expérimenter la façon dont on doit évacuer un lieu en feu, en fixant au préalable un point de ralliement



Éducation physique et à la santé

Compétence : agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

Savoir essentiel : savoir-faire moteur (types d'action)



10 minutes



Classe ou gymnase



Tous les élèves



Pupitres des élèves ou matériel utilisé dans les cours d'éducation physique, chronomètre



- Dans la classe : placer les chaises sur les tables de manière à permettre aux élèves de circuler en dessous
- Dans le gymnase : fabriquer un circuit avec l'équipement disponible (tapis de sol, cônes, cordes, etc.)



En cas d'incendie (à l'école, à la maison, etc.), il faut vite quitter l'endroit où on se trouve. La fumée est dangereuse pour la santé et elle est très chaude. Pour ne pas respirer la fumée, il faut marcher à quatre pattes, là où l'air est plus frais et plus sain. Sous la fumée, on peut mieux voir où se trouve la sortie. Voici une activité pour t'exercer à évacuer un lieu en toute vitesse.



Demander de marcher à quatre pattes, le plus rapidement possible, dans un parcours pré-établi pour se rendre au point de ralliement fixé.

Variantes :

- Chronométrer le temps que prend chaque enfant pour faire le parcours. L'inviter à améliorer son temps.

(Suite au verso)



F1

- Si l'activité se déroule dans le gymnase, construire deux parcours similaires.
- Organiser des courses entre les élèves.