

## Règlements (suite)

Version A – Toute la classe	Version B – En ateliers
<p><b>L'enseignant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>si la réponse est erronée :                     <ul style="list-style-type: none"> <li>lit la bonne réponse à haute voix;</li> <li>pige une carte <i>Oups!</i> et impose le défi à l'équipe concernée;</li> <li>accorde 1 point supplémentaire si le défi est relevé.</li> </ul> </li> <li>replace les cartes en-dessous de leur pile respective.</li> </ul> <p>* À noter que la réponse à certains défis est inscrite à l'envers au bas de la carte.</p>	<p><b>L'élève (ou l'équipe) qui obtient le chiffre le plus élevé sur le dé...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>si la réponse est erronée :                     <ul style="list-style-type: none"> <li>lit la bonne réponse à haute voix;</li> <li>pige une carte <i>Oups!</i> et impose le défi à l'élève ou à l'équipe concernée;</li> <li>accorde 1 point supplémentaire si le défi est relevé.</li> </ul> </li> <li>replace les cartes en-dessous de leur pile respective.</li> </ul> <p>* À noter que la réponse à certains défis est inscrite à l'envers au bas de la carte.</p>
La suite du jeu	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Le jeu se poursuit avec une autre équipe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>le voisin de droite ou l'équipe adverse lance à son tour le dé, pige une carte <i>Questions/Réponses</i> et lit à haute voix la question;</li> <li>et ainsi de suite.</li> </ul> <p>* À noter que, durant toute la durée du jeu, les élèves doivent lire à tour de rôle les questions et les réponses.</p>

## S.O.S. Séкуро – La zone des jeunes avertis

### Autres activités pédagogiques

D'autres activités pédagogiques en lien avec ce jeu-questionnaire et avec le Programme de formation de l'école québécoise sont proposées dans le site jeunesse du ministère de la Sécurité publique au [www.sos.seкуро.gouv.qc.ca](http://www.sos.seкуро.gouv.qc.ca), dans la section *Enseignants*, sous la rubrique *Outils pédagogiques clés en main*.

### Complément d'information

Parcourez également les différentes rubriques du site jeunesse en guise de complément d'information. Invitez aussi les jeunes à tester les jeux disponibles dans leur section.

## Jeu-questionnaire clés en main, compétitif mais surtout coopératif

- sensibilisation aux principales catastrophes et situations d'urgence, et aux comportements sécuritaires à adopter;
- accent mis sur la réalité québécoise;
- appel à la participation active des élèves.

Thématiques	Questions
Sécurité civile	48
Incendies et feux de forêt	36
Inondations	12
Vents violents, orages, tornades, ouragans et tempêtes d'hiver	54
Glissements de terrain dans les sols, érosion des berges des lacs et des rivières, tremblements de terre et volcans	42
Pandémies	6
Matières dangereuses	6

## Objectifs prioritaires

- consolidation des connaissances et acquisition de nouvelles;
- information comportementale;
- développement de la capacité à bien interpréter une situation (relation de cause à effet) et à bien y réagir;
- apprentissage d'un vocabulaire spécialisé.

## Contenu

- destiné aux élèves du 2<sup>e</sup> cycle du primaire;
- en lien avec le Programme de formation de l'école québécoise;
- étroitement rattaché à l'univers de l'enfant, à ses questionnements, à ses préoccupations;
- favorisant la résilience et l'action (lorsque nécessaire);
- valorisant la responsabilité citoyenne ainsi que l'ouverture sur le monde;
- facilement adaptable aux besoins et aux intérêts de l'enseignant et de sa classe.

## Matériel

- 34 cartes *Questions/Réponses*
- 60 cartes *Oups!*
- un feuillet de directives pour l'enseignant
- une fiche de règlements pour les élèves
- un carnet de bord pour l'enseignant
- un dé à six faces (non fourni)
- un certificat de participation et une affiche de Séкуро (téléchargeables dans le Web)
- une feuille de pointage (non fournie)





## Avant de jouer

### L'enseignant :

- dispose à la vue de tous l'affiche de Século, la mascotte de la sécurité civile;
- lit la lettre d'invitation à jouer signée par Século (Carnet de bord);
- présente aux élèves, en guise d'introduction, les différents concepts-clés en sécurité civile ainsi que l'information de base sur les sinistres (Carnet de bord).  
Non obligatoire, cette étape est fortement suggérée;
- opte pour l'une ou l'autre des deux versions du jeu (toute la classe ou en ateliers);
- explique les règlements du jeu aux élèves.

### But du jeu

S'informer sur les catastrophes et les situations d'urgence ainsi que sur les comportements sécuritaires à adopter en répondant à des questions.  
Accumuler le plus grand nombre de points pour gagner la partie.

#### Version A – Toute la classe

La classe est divisée en équipes. L'enseignant tient le rôle d'animateur, pose les questions et lit les réponses.

#### Version B – En ateliers

En ateliers, les élèves sont divisés en équipes. Ils posent les questions et lisent les réponses de façon autonome.

#### Version A – Toute la classe

##### L'enseignant

- tient le rôle d'animateur;
- consulte les cartes *Mise en contexte* disponibles dans le Carnet de bord (au besoin);
- pose les questions;
- lit les réponses et les explications;
- impose les *Oups!*.

#### Version B – En ateliers

##### Les élèves

- tiennent le rôle de maîtres du jeu;
- posent les questions;
- lisent les réponses et les explications;
- imposent les *Oups!*.

### Déroulement

##### L'enseignant

- divise la classe en équipes (deux joueurs et plus), fixes pour toute la durée du jeu;
- prépare une feuille de pointage cumulatif pour les équipes;

##### L'enseignant

- répartit les élèves en ateliers (deux joueurs et plus), fixes pour toute la durée du jeu;

### Déroulement (suite)

#### Version A – Toute la classe

##### L'enseignant

- nomme un porte-parole par équipe qui, après consultation, donnera les réponses aux questions;
- place sur son bureau deux piles de cartes, visuel sur le dessus : *Questions/Réponses* et *Oups!* (les regroupe par couleur (thématique) ou les dispose au hasard).

#### Version B – En ateliers

##### L'enseignant

- offre aux élèves, au sein de chaque atelier, la possibilité de jouer 2 par 2 ou en équipes opposées;
- demande à chaque atelier de préparer une feuille de pointage cumulatif (une colonne par joueur ou par équipe);
- distribue à chaque atelier un nombre égal de cartes *Questions/Réponses* et de cartes *Oups!* choisies au hasard;
- remet à chaque atelier une copie des règlements du jeu en atelier.

### Règlements

#### Version A – Toute la classe

##### L'enseignant

- choisit une équipe au hasard et demande à un élève de lancer le dé. Le résultat du dé détermine à la fois le numéro de la question à poser et les points accordés pour une bonne réponse. (Exemple : 4 sur le dé = question 4 = 4 points);
- pige une carte *Questions/Réponses* sur le dessus de la pile, précise le thème de la carte et lit à haute voix la question aux élèves de l'équipe;
- accorde 10 secondes de consultation à l'équipe et invite son porte-parole à donner la réponse à haute voix;
- accorde le nombre de points prévu en cas de bonne réponse et l'inscrit sur la feuille de pointage.

#### Version B – En ateliers

##### L'élève (ou l'équipe) qui obtient le chiffre le plus élevé sur le dé...

- lance le dé. Le résultat du dé détermine à la fois le numéro de la question à poser et les points accordés pour une bonne réponse. (Exemple : 4 sur le dé = question 4 = 4 points);
- pige ensuite une carte *Questions/Réponses* sur le dessus de la pile, précise le thème de la carte et lit à haute voix la question à son voisin de droite ou à l'équipe adverse;
- accorde 10 secondes de consultation pour répondre;
- accorde le nombre de points prévu en cas de bonne réponse et l'inscrit sur la feuille de pointage.