

# EDUCATION AUX RISQUES MAJEURS FICHE 6

**TITRE :** « VITE AU REFUGE »

**DISCIPLINE :** E.P.S.

**ACTIVITÉ :** jeu collectif

**CYCLE :** 2

**DURÉE :** variable

**OBJECTIFS RISQUES MAJEURS :**

- apprendre à réagir de manière pertinente à un signal d'alerte.

**OBJECTIFS ANNEXES :**

- apprendre à réagir à un signal.

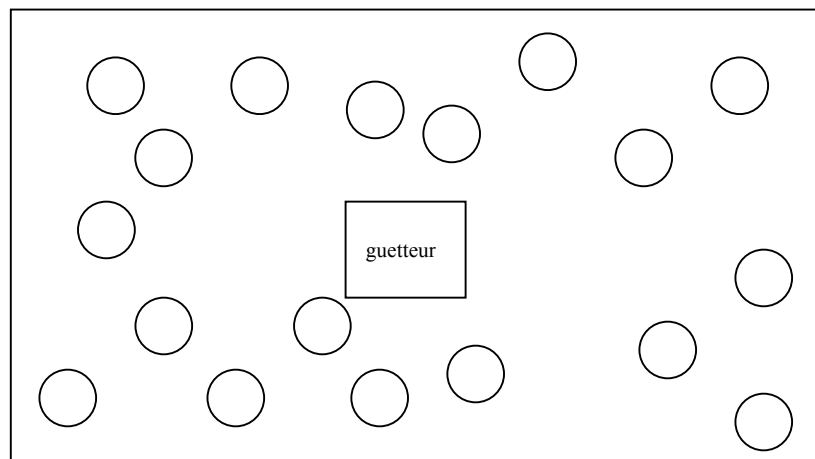
**BUT :** regagner le refuge approprié le plus rapidement possible.

**MATÉRIEL :**

- une petite trompe de chasse ou un sifflet ;
- des cartes d'identification de refuge (en 2, 3, 4... exemplaires suivant la variante choisie) ;
- une chaise ou tabouret.

2

**DISPOSITIF :**



## **ORGANISATION :**

### Rôles :

Le *guetteur* muni d'une trompe ou d'un sifflet, juché sur un tabouret, observe le ciel au loin et renseigne le berger sur le temps qu'il fait.

Le *berger* interroge le guetteur. A chaque questionnement, le berger change son mode de déplacement. Au signal convenu avec le guetteur au début du jeu, il donne le signal de mise sous abri.

Les *moutons* suivent et imitent le berger qui se déplace sur l'espace de jeu.

### L'espace :

L'espace de jeu comporte des refuges(\*) repérables par une carte d'identification.

Au pied du guetteur est disposé un deuxième jeu de cartes d'identification ; ces cartes sont disposées face visible. Elles possèdent chacune le symbole d'un refuge. Il y a au moins autant de cartes que de moutons.

(\*) Dispersés dans l'espace de jeu – faire varier le nombre.

## **DÉROULEMENT DU JEU :**

Les moutons se déplacent en suivant et en imitant le berger. Le berger interroge le guetteur de temps en temps : « Guetteur que vois-tu ? ». Le guetteur répond très fort (il fait beau, il pleut,...) mais certains mots connus des moutons sont déclencheurs d'une alerte (c'est la tempête, la foudre, l'ouragan...) et ajoute une dizaine de coups de sifflet ou de trompe (simulant le signal d'alerte réel). A un de ces mots prononcé par le guetteur, chacun des moutons et le berger viennent récupérer une carte et vont se réfugier dans le refuge indiqué par la carte en la gardant à la main. Dès que l'alerte est déclenchée, le berger compte très fort jusqu'à x et sonne un coup bref (c'est le signal de la fermeture des portes des refuges). Tous les moutons et le berger doivent s'immobiliser. Le guetteur accorde un point à chaque mouton qui s'est réfugié dans le refuge approprié.

Un jeu comporte plusieurs parties, ceci afin que tous les enfants puissent jouer tous les rôles.

## **EXEMPLE DE CRITERES DE REUSSITE POUR UN JEU COMPRENANT CINQ PARTIES :**

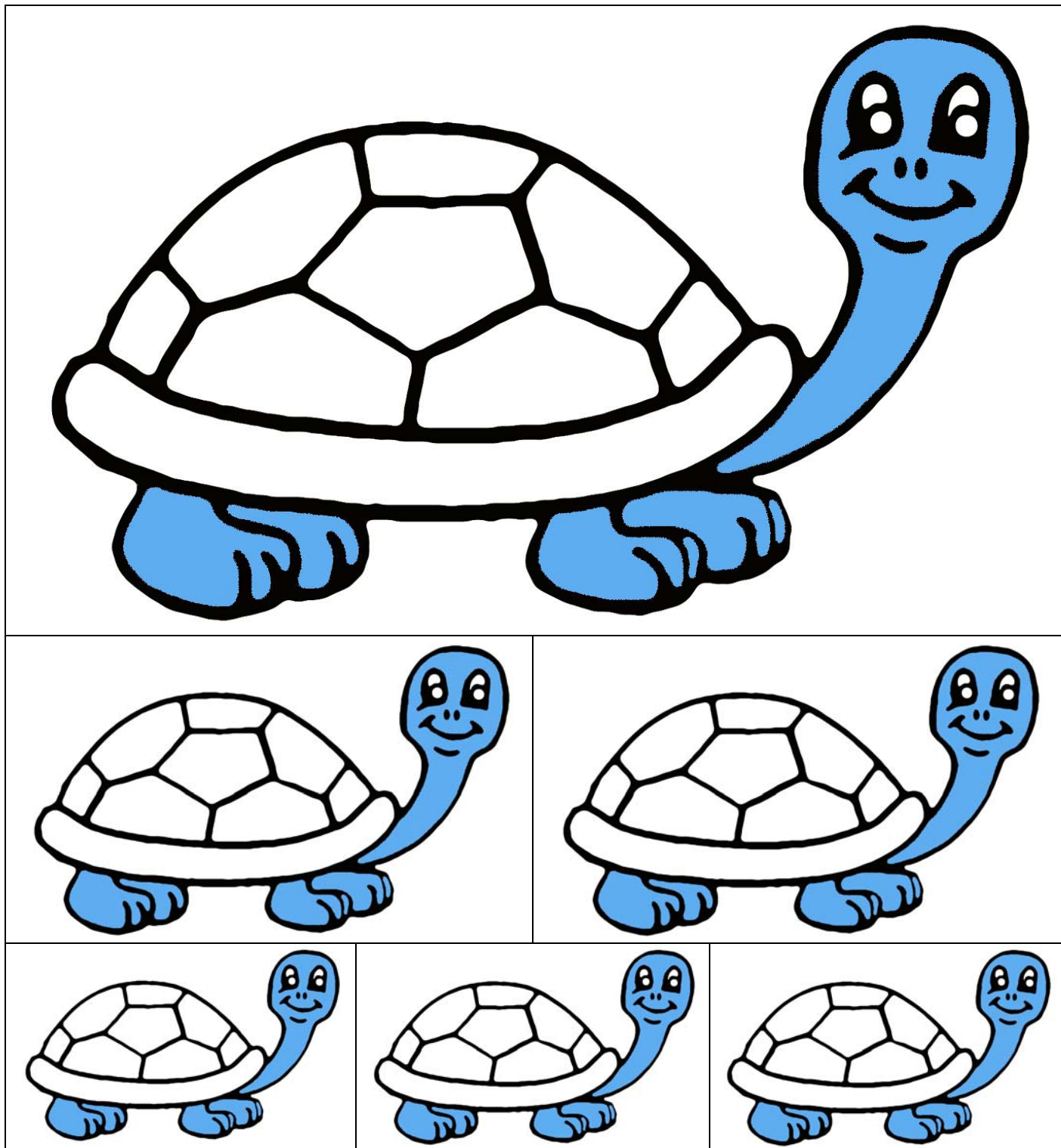
Tout mouton ou berger qui réussit un score :

- de 1/5, 2/5 ou 3/5 gagne une petite tortue ;
- de 4/5 gagne une tortue moyenne ;
- de 5/5 gagne une grosse tortue.

A chaque partie, les participants qui ont amélioré leur score peuvent venir échanger leur tortue contre une plus grosse (Ceci afin que tous repartent avec une tortue).

## **RÉGULATION – VARIANTES :**

- diminuer le temps pour regagner le refuge (comptine numérique du guetteur) ;
- le guetteur dispose de plusieurs exemplaires du jeu de cartes d'identification. Plusieurs participants pourront donc se retrouver dans le même refuge. Afin de favoriser l'entraide, tous les membres du même refuge sont sanctionnés s'il manque une personne dans le refuge ;
- jeu d'équipes (équipe rouge, bleue,...) avec moins de refuges mais plus vastes et autant de bergers que d'équipes : au signal, seuls les bergers vont chercher une carte et emmène leur troupeau au refuge. Toute l'équipe est sanctionnée si tous les membres ne sont pas réfugiés ;
- jeu d'équipes : chaque équipe doit réagir à son signal (l'équipe bleue se réfugie au signal **tempête**, la verte au signal **ouragan**...).



À photocopier :  
\* ci-dessus, les cartes de récompense ;  
\* au verso, les cartes d'identification.

