



La sécurité routière à l'école maternelle

UN CYCLE DE 10 SÉANCES EN PETITE SECTION

OBJECTIFS DE FORMATION

■ Cycle 1

- Se déplacer sur le trottoir.
- Vivre dans un espace complexe.

RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES

■ Cycle 1

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

- Se conduire dans le groupe en fonction de règles.
- Prendre des repères dans l'espace et le temps.
- Activités de roule et de glisse (pilotage).

DECOUVRIR LE MONDE

- Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi.
- Prendre en compte les risques de la rue (piétons et véhicules)...

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

- Savoir à quoi sert un panneau urbain...

APER

Savoirs et savoir-faire à acquérir

- Je connais les règles du Code de la route

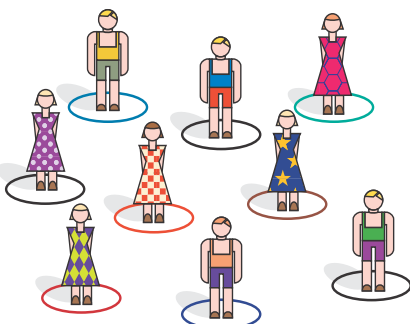
Séances 1 et 2

Jeu : retrouver sa maison

Organisation

Dans la salle de jeu, des cerceaux posés sur le sol, chaque enfant dans un cerceau (sa maison).

Chaque enfant tient un jouet (nourris, poupée...).



Consignes

- Au premier signal, les enfants sortent de leurs cerceaux et vont se promener en laissant leurs jouets dans les cerceaux.
- Au second signal, les enfants rejoignent leurs cerceaux, et retrouvent leurs jouets (les jouets sont des éléments moins abstraits à retrouver que les cerceaux).

Variantes

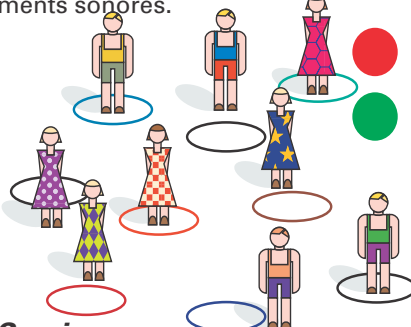
- Varier les signaux :
 - signal sonore : un coup de tambourin pour sortir, la clochette pour rentrer ;
 - signal sonore : sur la musique, on sort ; quand la musique s'arrête, on rentre.
- Ajouter des obstacles (bancs, chaises, tables à contourner, à franchir...).
- Emporter le jouet en sortant de la maison.
- Changer de maison.
- Les jouets peuvent être à tirer, à pousser, jeux porteurs, tricycles.

Séances 3 et 4

Jeu : les petites voitures

Organisation

Des jeux à tirer et à pousser ; des jouets porteurs, des tricycles ; des cerceaux pour symboliser les voitures ; foulards de couleur ; instruments sonores.



Consignes

- Chaque enfant, avec un jouet à tirer ou à pousser, se déplace dans la salle de jeu, en respectant les signaux : vert, je roule ; rouge, je m'arrête.

Variantes

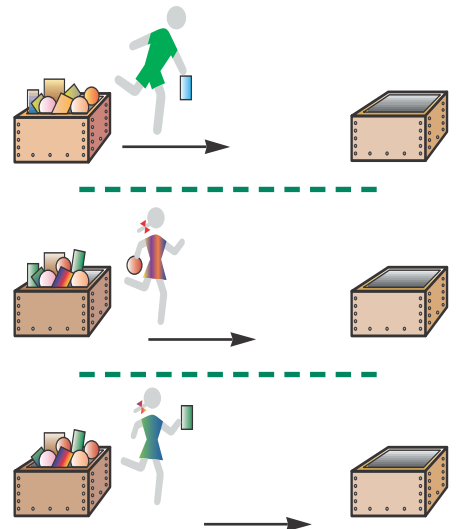
- Réagir à des signaux sonores :
 - la clochette, je roule ; le coup de tambourin, je m'arrête ;
 - la musique, je roule ; le silence, je m'arrête.
- Les jouets sont remplacés par des cerceaux ; chaque enfant, dans son cerceau, respecte les signaux, visuels ou auditifs.
- Idem avec les jouets porteurs et tricycles.
- Idem en mélangeant tous les matériels.

Séances 5 et 6

Vidons les caisses

Organisation

3 équipes d'enfants, 3 caisses pleines d'objets divers et 3 caisses vides.



Consignes

- Les enfants doivent transporter les objets de la caisse pleine dans la caisse vide, le plus vite possible. L'équipe qui a le moins d'objets dans la caisse initialement pleine a gagné ;
- le temps est limité ;
- 3 équipes, 3 espaces séparés.

Variantes

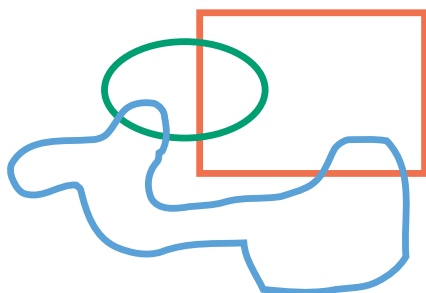
- Les enfants peuvent être sur des jouets porteurs, des tricycles.



Séances 7 et 8 Parcours aménagés

Organisation

Circuits de couleurs différentes matérialisés au sol (craie, cordes, lattes) panneaux du Code de la route (stops et directions).



Consignes

- Les enfants dans leurs petites voitures (cerceaux), choisissent un circuit, et le suivent.

Variantes

- Même circuit avec :
 - des jeux à tirer et à pousser,
 - des échasses,
 - des jouets porteurs,
 - des tricycles,
 - des bicyclettes.
- Ajouter des panneaux stop aux croisements.
- Ajouter des sens de direction pour chaque circuit.

Séances 9 et 10 Randonnée à pied

Organisation

Des petits groupes d'enfants (5-6 accompagnés par un adulte).

Randonnées à l'extérieur de l'école

- autour de l'école,
- dans le quartier,
- sur le stade,

- pour aller au gymnase,
- à la campagne,
- dans un parc...

Consignes

Marcher en prenant des repères :

- éléments naturels (arbres, jardins, parc, fleurs) ;
- aménagements (rue, trottoirs) ;
- constructions, monuments (maisons, magasins, gare) ;
- quelques panneaux du Code de la route (stop, direction, interdiction, école).

Exploitation en classe : les repères

- être capable de les dire (langage) ;
- être capable de les dessiner (arts plastiques) ;
- être capable de les classer dans l'ordre chronologique (mathématiques).



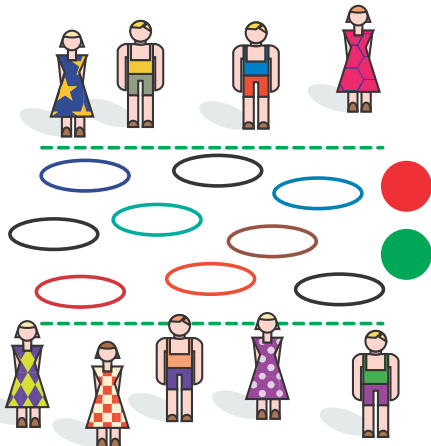


UN CYCLE DE 10 SÉANCES EN MOYENNE ET GRANDE SECTION

Séances 1 et 2 Les petites voitures et les auto-stoppeurs

Organisation

1/2 groupe classe : voitures (enfants dans des cerceaux)
1/2 groupe : auto-stoppeurs
Signaux auditifs
Signaux visuels
Salle aménagée avec des obstacles
Trottoirs matérialisés



Consignes

- Les voitures s'arrêtent, les auto-stoppeurs montent, les voitures repartent.
- Respecter les signaux :
 - auditifs : tambourin et clochette,
 - visuels : foulard vert (on passe), foulard rouge (on s'arrête).
- Respecter les zones pour faire monter et descendre les auto-stoppeurs (les trottoirs).
- Éviter les collisions.

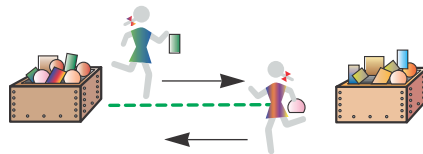
Variantes

- Ajouter des obstacles à contourner, à franchir (bancs, chaises, tables, plots).
- Ajouter un panneau qui limite la vitesse (rouler lentement).

Séances 3 et 4 Vidons les caisses

Organisation

2 caisses pleines d'objets divers
1^{re} situation : espace séparé



2^{de} situation : espace commun



Consignes

- 2 équipes (chacune avec une caisse d'objets variés) ; les enfants doivent transporter les objets de leur caisse dans celle de l'autre équipe, le plus vite possible. L'équipe qui a le moins d'objets dans la caisse initialement pleine a gagné.
- Le temps est limité.
- L'espace est partagé mais les trajectoires des enfants sont séparées.

Variantes

- L'espace est commun sans séparation.
- Les enfants peuvent être sur des jouets porteurs, des tricycles, des bicyclettes (trajectoires séparées).



la sécurité routière à l'école primaire.

Séances 5 et 6 Parcours aménagés

Organisation

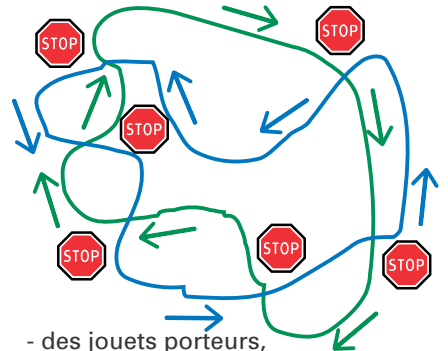
Circuits de couleurs différentes matérialisés au sol (craie - cordes - lattes), panneaux du Code de la route (stops et directions).

Consignes

- Les enfants dans leurs petites voitures (cerceaux), choisissent un circuit, et le suivent.
- Tenir compte des flèches et des panneaux stop.

Variantes

- Même circuit à utiliser avec des obstacles à contourner ou à franchir.
- Même circuit avec :
 - des jeux à tirer et à pousser,
 - des échasses,



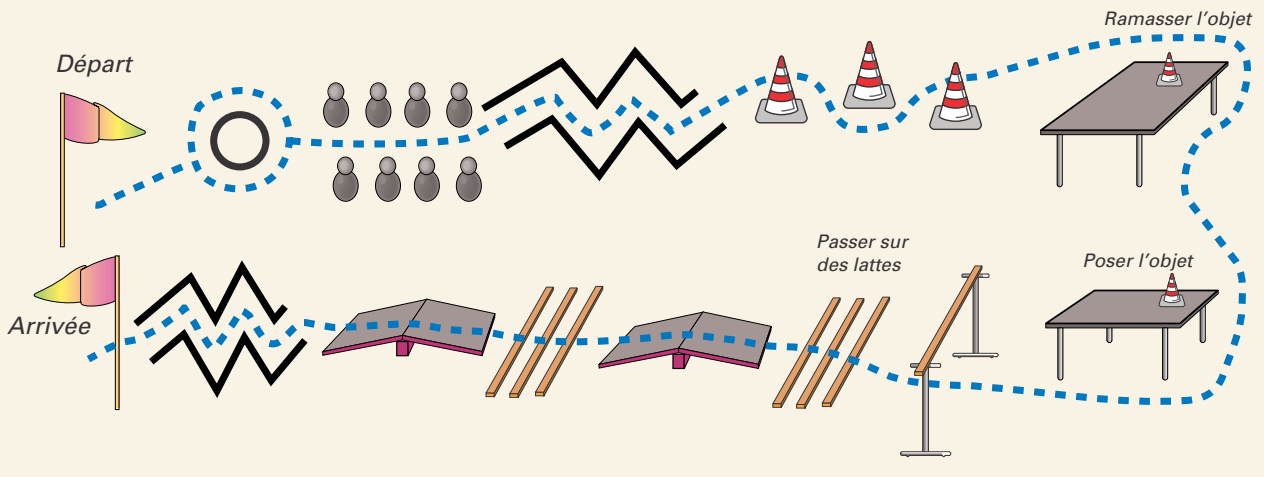
- des jouets porteurs,
- des tricycles,
- des bicyclettes,
- des patins à roulettes.

Séances 7 et 8 Vers la maîtrise des engins roulants

Parcours sécurité routière Prévention MAIF



Parcours sécurité routière Prévention MAIF



**Séances 9 et 10
Randonnée pédestre**

Organisation

Des petits groupes d'enfants accompagnés par un adulte.

Randonnées à l'extérieur de l'école :

- dans le quartier,
- sur le stade,
- pour aller au gymnase,
- en ville,
- à la campagne,
- dans un parc,
- en forêt...

Consignes

Marcher en prenant des repères :

- éléments naturels (arbres, haies, rivière, petit bois...);

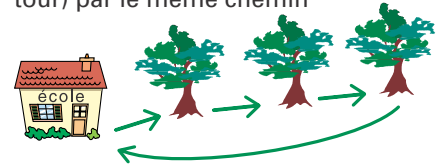
- aménagements (rue, trottoirs, rond-point, carrefour, portail, tribune...);
- constructions, monuments (maison, gare, magasin, église, château d'eau...);
- noms des rues;
- enseignes de magasins;
- panneaux du Code de la route.

**Exploitation en classe :
les repères**

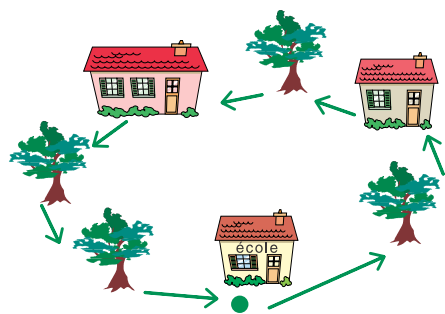
- être capable de les dire (langage);
- être capable de les dessiner (arts plastiques);
- être capable de les classer (mathématiques);
- être capable de les reproduire en maquette (technologie).

du plus simple au plus complexe

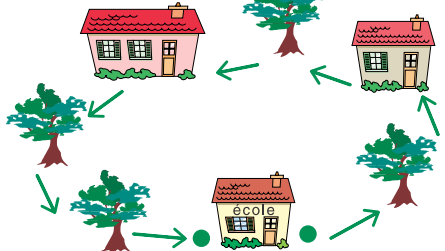
Parcours avec aller et retour (demi-tour) par le même chemin



Parcours en boucle (l'entrée et la sortie de l'école sont au même endroit)



Parcours en boucle (l'entrée et la sortie de l'école sont à des endroits différents).



*D'après un travail de
Françoise PETIT, CPC,
79000 Niort
et Réjane CAILLON, CPC,
79000 Niort*

