

Guide de l'enseignant



ASSURÉMENT HUMAIN



SOMMAIRE

I. Introduction	3
II. L'APER à l'école primaire	7
Séquence 1 : l'APER à l'école primaire	13
Séance 1 : discussion en classe sur les pratiques quotidiennes des élèves	14
Séance 2 : introduction ludique de la thématique	16
Séance 3 : évaluation des connaissances	26
III. Livret pédagogique : comment créer un jeu de société	29
Séquence 2 : introduction et présentation du jeu de société	31
Séance 1 : préambule et état des connaissances des élèves	33
Séance 2 : présentation de jeux connus, état de l'art sur les jeux abordant la sécurité routière	34
Séance 3 : analyse des jeux selon différents critères	38
Séquence 3 : prise en considération du cahier des charges	40
Séance 1 : cadre conceptuel	42
Séance 2 : cadre technique	43
Séquence 4 : le mécanisme et la règle du jeu	45
Séance 1 : définition et choix du mécanisme du jeu	47
Séance 2 : création du thème et but du jeu	49
Séance 3 : choix du matériel du jeu et mise en place des éléments	51
Séance 4 : déroulement de la partie et fin du jeu	53
Séance 5 : analyse de la cohérence, rédaction de la règle du jeu et choix du titre du jeu	55
Séquence 5 : le contenu du jeu	56
Séance 1 : le contenu texte	58
Séance 2 : le contenu graphique	59
Séquence 6 : la production de la maquette, tests et améliorations	60
Séance 1 : ressources matérielles et réalisation	62
Séance 2 : tests, évaluation du jeu et améliorations de la maquette	64
IV. Annexes	65
Annexe 1 : récapitulatif des séquences	66
Annexe 2 : aide à la recherche	72
Annexe 3 : banque de questions	73
Annexe 4 : index	89
Annexe 5 : fiche « Retour d'expérience »	90

I. Introduction

I. Préambule

Ce dispositif, destiné aux élèves de CMI et CM2, s'inscrit dans la validation du cycle 3 de l'APER (Attestation de Première Éducation à la Route).

En participant à « **Trace ta route avec Max** », chaque équipe constituée d'un enseignant et de ses élèves est invitée à concevoir un jeu de société autour de la sécurité routière.

Les maquettes élaborées par chaque équipe seront évaluées selon des critères mentionnés dans le règlement du jeu-concours¹.

La maquette du jeu de société déclarée gagnante sera adaptée le plus fidèlement possible au travail fourni par l'équipe, tout en répondant aux contraintes d'impression d'un jeu de société. Le jeu ainsi réalisé constituera le lot principal du jeu-concours. Il sera dupliqué pour être remis d'une part à l'ensemble des membres de l'équipe dont la maquette aura été sélectionnée et d'autre part à l'ensemble des équipes participantes ayant adressé une maquette.

2. L'approche pluridisciplinaire de la sécurité routière par la création d'un jeu de société

Dans le cadre de ce projet, le thème de la « Sécurité routière » est abordé de manière transversale sur les différentes disciplines enseignées en classe.

La réalisation de ce jeu, par l'accomplissement de tâches, permet l'acquisition des notions nécessaires à la validation de l'APER.

La conception de ce support fait appel à diverses compétences, requises en cycle 3 sur le socle commun. Le tableau ci-dessous offre un aperçu des compétences sollicitées sur les tâches du projet conformément aux programmes :

Domaine	Compétences requises	Tâches à mener
Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer	Langage oral, lecture et écriture, apprentissage des langages mathématiques, scientifiques et informatiques, développement des capacités d'expression et de communication des élèves...	Expression d'idée sur le déroulement du jeu et sur ses mécanismes, lecture de différentes règles du jeu, argumentation des élèves sur le concept de leur jeu...
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	Travail de groupe et travail coopératif, recherche documentaire, tri des informations, utilisation des outils numériques...	Exposés en classe sur différents jeux, rédaction du contenu du jeu (notamment sur les outils informatiques), répartition des élèves par groupes de travail...

¹ Règlement disponible en plus du présent document ou sur le site internet www.vivre-gmf.fr

<p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Développement de la sensibilité de l'enfant, de la confiance en soi et du respect des autres, respect des règles et du droit, réalisation de projet, formation du jugement...</p>	<p>Gestion du projet de création d'un jeu de société (respect des différentes étapes, des délais...), création d'une règle du jeu, test et évaluation en vue de l'amélioration du jeu...</p>
<p>Domaine 4 : Les systèmes naturels et techniques</p>	<p>Connaissances scientifiques et technologiques pour concevoir et produire, comportement éthique et responsable</p>	<p>Création de la maquette, illustrations, résolution de problèmes issus de la construction (création des pions, étude des différentes dimensions des éléments...)...</p>
<p>Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine</p>	<p>Représentation dans le temps et l'espace, construction culturelle de l'élève, compréhension des démarches créatrices, expression d'intention, d'émotions et de sensations par des moyens adaptés...</p>	<p>Création de l'univers, anticipation des déplacements des joueurs sur le plateau de jeu, représentation graphique du jeu...</p>

3. La construction du projet

a) Mise en avant de la démarche

La vocation de ce projet est d'offrir un nouveau regard à l'élève sur le thème de la sécurité routière avec des applications concrètes de différentes disciplines, par l'élaboration d'un support ludo-éducatif. Il permet également aux élèves de prendre la mesure de l'ensemble des étapes à réaliser pour élaborer un support de jeu qui leur est familier.

Dans une démarche de projet, les membres de l'équipe vont co-construire le support : de la réflexion à sa production finale en passant par sa conception. L'implication de l'élève est aussi renforcée par l'idée que le jeu sélectionné soit édité et diffusé largement.

b) Préparation du projet

Le présent guide a pour objet d'accompagner l'enseignant dans la préparation et la mise en œuvre de ce projet au cours de l'année scolaire. Il comprend une partie introductive axée sur des notions de l'APER ainsi qu'un livret pédagogique « Comment créer un jeu de société ? ».

Ce dernier document s'attache à établir les caractéristiques du jeu de société puis présente une méthodologie à suivre pour le concevoir.

Ces différentes étapes sont découpées en 6 séquences de 2 à 6 heures, pour un volume horaire total de 23 heures.

L'organisation se présente comme suit :

Séquence	Durée estimée
Séquence 1 – L'APER à l'école primaire	2 heures
Séquence 2 – Introduction et présentation du jeu de société	2 heures 15 min
Séquence 3 – Prise en considération du cahier des charges	1 heure 45 min
Séquence 4 – Le mécanisme et la règle du jeu	5 heures
Séquence 5 – Le contenu du jeu	6 heures
Séquence 6 – La production de la maquette, tests et améliorations	6 heures

Chaque séquence est composée de différentes tâches permettant ainsi une répartition des élèves en ateliers. L'enseignant peut alors privilégier l'un de deux modes de fonctionnement suivants :

- **Chaque groupe d'élèves développe son propre jeu.**

À l'issue de la séquence 6, seul un jeu sera retenu par la classe pour être présenté dans le cadre du concours.

- **Chaque groupe d'élèves participe au développement du jeu de la classe.**

À l'issue de chaque séquence, chaque groupe présente sa production et la classe décide de celle qui sera retenue pour poursuivre la conception de l'outil.

II. L'APER à l'école primaire

I. L'enseignement des règles de la sécurité routière

I. Quelques repères

La lutte contre l'insécurité routière passe par l'apprentissage des bons comportements dès le plus jeune âge, aussi bien dans le cadre familial que scolaire. L'enfant doit être en mesure de se protéger des dangers de la circulation tout en tenant compte des autres usagers de l'espace routier.

Entre 0 et 14 ans, les enfants sont essentiellement victimes en tant que passagers de véhicules et en tant que piétons. Même si les enfants sont moins souvent victimes d'accidents que le reste de la population, les risques augmentent à mesure qu'ils grandissent et gagnent en autonomie.

2. Un enseignement codifié

Le code de l'éducation (articles L 312-13, D 312-43 à 312-47-1 et R 312-47) intègre l'enseignement des règles de la sécurité routière aux composantes du socle commun de connaissances et de compétences. Cet enseignement comporte plusieurs étapes, dont l'Attestation de Première Education à la Route (APER) pour les élèves des écoles maternelles et primaires (circulaire n° 2002-229 du 25 octobre 2002).

L'apprentissage des règles de sécurité routière n'est pas envisagé comme une matière à part entière mais comme un domaine de compétences transversales qui trouve sa place notamment en éducation physique et sportive et en enseignement moral et civique. Cette thématique peut ainsi venir en support d'autres matières d'enseignement obligatoire.

Afin d'accompagner les établissements scolaires dans le traitement de ce thème, la circulaire 2002-229 du 25 octobre 2002 les invite à solliciter des intervenants extérieurs qualifiés.

C'est dans ce contexte que GMF Assurances propose le jeu-concours « **Trace ta route avec Max** ».

II. L'évaluation dans le cadre de l'APER

I. Qu'est-ce que l'APER ?

Créée en 2000, l'Attestation de Première Education à la Route (APER) permet de compléter le dispositif des attestations scolaires déjà en place.

Cette attestation a pour but de former les enfants dès le plus jeune âge aux risques de la route et d'attirer l'attention des parents sur les bonnes pratiques à adopter. Délivrée à l'issue de la scolarité primaire, elle valide l'acquisition de règles et de comportements liés à l'usage de la rue et de la route. Elle permet également à l'enfant de mieux comprendre le sens des règles de la sécurité routière.

Répartie sur trois cycles en fonction de la scolarité des élèves, l'attestation comporte les objectifs suivants :

- Des objectifs de l'ordre des savoirs (connaître les règles de sécurité, de circulation...)
- Des objectifs de l'ordre des savoir-faire (anticiper, traiter l'information...)
- Des objectifs de l'ordre des comportements (être respectueux des autres usagers...)

Ces objectifs sont répartis en trois catégories selon les différents modes de déplacement de l'enfant : piéton, passager ou rouleur.

Des objectifs précis, définis par le Bulletin officiel n° 40 du 31 octobre 2002 sont intégrés en **Annexe 4** de ce support.

Répartis par cycles, ces objectifs vous permettent, en tant qu'enseignant, d'intégrer l'enseignement des règles de la sécurité routière dans votre programme.

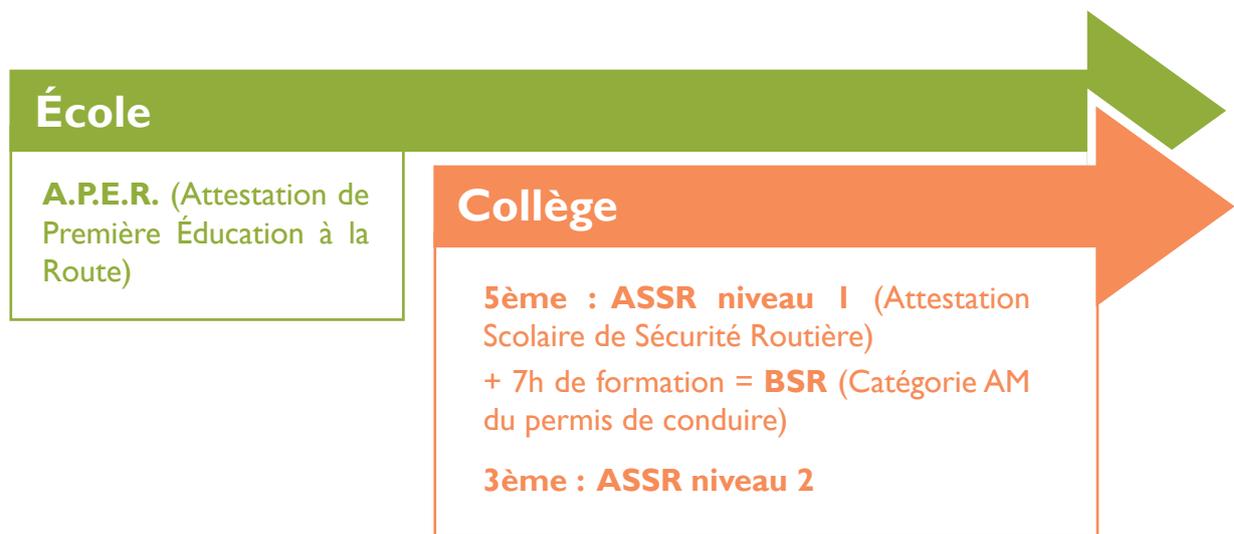
2. Un continuum éducatif

L'APER s'inscrit dans un continuum éducatif permettant de préparer les élèves à l'apprentissage des A.S.S.R

nécessaires pour l'obtention du BSR, qui correspond à la catégorie AM du permis de conduire.

De la maternelle jusqu'au collège, l'enseignement des règles de sécurité routière relève des établissements scolaires.

L'apprentissage s'inscrit comme suit :



Passée en classe de 5e, l'ASSR de niveau I, complétée par 7 heures de formation pratique sur la conduite d'un cyclomoteur, permet aux élèves de valider le BSR (brevet de sécurité routière) qui correspond à la catégorie AM du permis de conduire.

Le BSR (ou la catégorie AM du permis de conduire) permet de conduire dès l'âge de 14 ans :

- un cyclomoteur d'une cylindrée de 50 cm³ maximum,
- un quadricycle léger à moteur d'une puissance maximale de 4 kW (mini-voitures classées « voiturettes » ou quads dont la cylindrée n'excède pas 50 cm³).

L'ASSR de niveau 2, passée en classe de 3^e, est exigée pour l'inscription aux épreuves du permis de conduire (automobile et moto).

Au lycée, il n'y avait jusqu'à récemment rien de prévu au titre de l'apprentissage des règles de sécurité routière. La circulaire n° 2015-082 du 22 mai 2015 a mis en place une demi-journée obligatoire de sensibilisation à la sécurité routière pour les entrants en lycée et CFA dès la rentrée 2015.

III. Ressources

I. Ressources pédagogiques sur l'APER

- Le CD « Les 2 font l'APER »

GMF Assurances met à votre disposition le CD « Les 2 font l'APER ». Cet outil propose des exercices directement liés à la grille APER.

- **Thème abordé** : la sécurité routière
- **Public ciblé** : élèves en cycles 1, 2, 3 et leurs enseignants
- **Objectifs pédagogiques** : apprentissage des notions relatives à la grille d'évaluation de l'APER au travers d'activités pédagogiques
- **Auteurs** : GMF Assurances & Nathan Digital Learning

Comment obtenir le CD « Les 2 font l'APER » ? Le CD est adressé systématiquement lors de l'inscription au jeu-concours « **Trace ta route avec Max** ». Celui-ci est également gratuitement disponible sur demande à l'adresse : enseignerlaprevention@gmf.fr

- Site internet d'Eduscol :

<http://eduscol.education.fr/education-securite-routiere/>, qui recense les différentes ressources traitant spécifiquement des notions relatives à l'APER et à la sécurité routière. Vous pouvez vous adresser aux correspondants de votre département pour obtenir des informations sur la sécurité routière.

2. Autres ressources

- www.securite-routiere.gouv.fr/la-securite-routiere : site internet de la délégation interministérielle à la Sécurité et à la Circulation routière.
- www.prefecturedepolice.interieur.gouv.fr/Vous-aider/Securite-routiere : site internet de la préfecture de police.
- www.cerema.fr : site internet du Centre d'études et d'expertise sur les risques, l'environnement, la mobilité et l'aménagement.
- www.ifsttar.fr : site internet de l'Institut français des sciences et technologies des transports, de l'aménagement et des réseaux.

IV. Testez et évaluez les acquis des élèves

Cette séquence vous permet d'évaluer les connaissances des élèves sur les notions abordées en cycles 1 et 2. Le tableau ci-dessous reprend les prérequis nécessaires au démarrage du projet.

Les cases vertes désignent les cycles au cours desquels ils doivent être validés.

	Cycle 1	Cycle 2
Quand je suis piéton... Je me déplace sur le trottoir		
Dans la rue, je sais regarder.		
Dans la rue, je sais écouter.		
Je reconnais et je nomme les différents espaces, les véhicules et les usagers.		
<i>Je sais marcher sur le trottoir :</i>		
accompagné(e),		
non accompagné(e).		

Quand je suis piéton... Je traverse une chaussée		
Je sais que je ne dois pas traverser une chaussée seul(e) : je sais traverser en donnant la main.		
Je sais traverser une chaussée seul(e).		

	Cycle 1	Cycle 2
Je sais traverser à un carrefour.		
Je sais traverser à un rond-point.		
Je sais faire traverser une personne.		

Quand je suis piéton... Je vis dans un espace complexe*Dans un environnement proche :*

Je sais identifier les dangers.		
Je reconnais les espaces de jeux et les espaces de circulation.		
Je sais me déplacer à pied dans mon quartier ou mon village.		
<i>Dans un environnement non familier :</i>		
Je sais identifier les dangers.		
Je sais organiser mon trajet.		
Je sais utiliser un plan, une carte.		
Je connais les règles du code de la Route.		
Je sais donner l'alerte en cas d'accident.		
Je connais les principes simples de secourisme.		

Quand je suis passager...

Je sais monter et descendre d'un véhicule.		
Je ne gêne pas le conducteur.		
Je sais pourquoi je dois être retenu(e) (ceinture, siège).		
Je sais comment je dois être retenu(e).		
Je sais utiliser ma ceinture de sécurité.		
Je connais et je respecte le code du passager du véhicule particulier.		
Je connais et je respecte le code du passager deux roues.		
Je respecte les consignes de l'adulte dans un transport scolaire.		
Je connais et je respecte le code du passager de transport en commun.		
J'adopte l'attitude qui convient sur une zone d'attente.		

Quand je roule...

Je sais rouler prudemment sur le trottoir et les espaces piétons.		
Je roule dans l'espace de circulation correspondant à l'engin que j'utilise.		
Je contrôle ma vitesse, mon équilibre, ma trajectoire.		
Je sais rouler en tenant compte des autres.		
Je sais rouler en groupe.		

	Cycle 1	Cycle 2
Je demande et j'utilise les équipements de protection.		
Je vérifie et j'utilise les équipements.		
Je vérifie les organes de sécurité de l'engin.		

Quand je roule... <i>Je connais les règles du code de la route :</i>		
Je connais les espaces de circulation où je ne dois pas rouler.		
Je sais rouler à droite.		
Je connais la signification de la signalisation (feux et panneaux).		
Je connais l'ordre de passage aux intersections.		
Je signale à temps mes intentions de changement de direction.		
Je respecte ces règles du code de la route.		

Objectifs

- Aborder la sécurité routière par des activités ludiques pour faciliter l'appropriation du sujet par les élèves.
- Consolider et évaluer les connaissances acquises en cycles 1 et 2 en vue de la participation au jeu-concours « Trace ta route avec Max ».

Déroulement

Le test de positionnement de l'élève s'effectue en **3 séances** :

- 1. Discussion sur le sujet** : échange avec les élèves sur les bons comportements à adopter selon les différents modes de déplacement utilisés par eux.
- 2. Introduction ludique de la thématique** : le renforcement des acquis se traduit par des activités ludiques.
- 3. Évaluation des connaissances** : par l'intermédiaire d'un exercice relatif à des situations quotidiennes de la rue.

Organisation possible

- Les élèves réfléchissent par groupes sur les différents comportements à adopter en fonction des situations et exposent leur travail au reste de la classe.
- Les élèves effectuent les jeux seuls ou par groupes de deux.
- Chaque élève réalise l'exercice.

Durée : 2 heures

Séance I

Séance I : discussion en classe sur les pratiques quotidiennes des élèves

Objet de la séance I : exposé, débat sur les pratiques • **Durée** : 45 min

Par petits groupes, les élèves vont traiter la question suivante « Quels sont les bons comportements à adopter » :

- En tant que piéton ?
- En tant que passager (d'une voiture, d'un bus, d'un autocar) ?
- En tant que rouleur (cycliste, patinette, rollers, skate-board...) ?

Ensuite, chaque groupe expose le fruit de son travail. Les autres élèves peuvent revenir sur des omissions ou des points sur lesquels ils ne seraient pas d'accord.

Objectif de l'activité : appréhender les comportements des élèves dans leurs trajets quotidiens et cibler avec eux les bons et mauvais comportements déterminés en cycles I et 2.

Le tableau ci-dessous présente des réponses possibles à la question selon les différents modes de déplacement :

Bons comportements		
Piéton	Sur le trottoir	Je suis attentif à la configuration de la rue (sortie de garage...) Je ne cours pas sur le trottoir Je ne joue pas sur le trottoir Je regarde où je vais et je fais attention aux autres usagers
	Lorsque je traverse la chaussée	Je traverse toujours sur un passage pour piétons J'attends que le feu piétons passe au vert Je regarde des deux côtés de la route avant de traverser Je m'assure que les véhicules sont arrêtés avant de traverser Je traverse la chaussée en marchant
	Lorsque je vis dans un espace complexe	Je ne joue pas au bord de la route Je sais me repérer à l'aide d'un plan ou du nom des rues Je fais attention aux véhicules et personnes qui m'entourent

Passager	En voiture	<p>Je ne gêne pas le conducteur</p> <p>Je mets ma ceinture de sécurité</p> <p>Je m'assois sur le siège-auto jusqu'à mes 10 ans</p> <p>Je descends du côté du trottoir</p>
	En autocar (transport scolaire)	<p>Je respecte les consignes du conducteur</p> <p>Je reste assis sur mon siège</p> <p>Je mets ma ceinture de sécurité</p>
	En autobus (transport en commun)	<p>Je valide mon titre de transport en montant dans l'autobus</p> <p>Je cède ma place assise aux personnes âgées, aux femmes enceintes et aux personnes handicapées</p> <p>Je me tiens aux barres d'appui pour ne pas tomber en cas de freinage brusque</p> <p>J'attends que l'autobus soit parti pour traverser la chaussée</p>
Rouleur	À vélo	<p>Je roule à droite</p> <p>Je suis attentif si je veux traverser la chaussée</p> <p>Je roule prudemment</p> <p>Je m'arrête au feu rouge pour laisser passer les piétons et autres véhicules</p> <p>Je roule sur la voie qui m'est réservée</p>
	En patinette, en rollers, en skateboard	<p>Je roule prudemment sur le trottoir</p> <p>J'utilise des équipements de protection</p> <p>Je contrôle mon équilibre et ma trajectoire</p>

Séance 2

Séance 2 : introduction ludique de la thématique

Objet de la séance 2 : jeux sur le thème de la sécurité routière • **Durée** : 45 min

Les élèves disposent de différents jeux pour utiliser le vocabulaire propre à la sécurité routière.

Seuls ou en groupe, ils peuvent ainsi appréhender ce thème de façon ludique.

Objectif de l'activité : appropriation du vocabulaire et révision des notions des cycles 1 et 2 par les élèves en vue de la production d'écrits (rédaction de la règle du jeu, des questions/réponses...).

Charades

Chaque indice de la charade correspond à une syllabe du mot mystère. Découvre ces indices et recompose le mot mystère.

Charade n° 1

Mon premier est le contraire de froid.

Mon second est la troisième lettre de l'alphabet.

Mon tout est la voie empruntée par les voitures, les motos...

Charade n° 2

Mon premier est la 1^{re} syllabe du mot « restaurant ».

Mon second permet de traverser les rivières.

On s'allonge sur mon troisième pour profiter du soleil au bord de la mer.

Mon tout correspond au comportement que tu dois adopter lorsque tu es sur la route.

Charade n° 3

Mon premier peut m'arriver en voiture quand il n'y a plus d'essence.

Mon second est une boisson.

Mon troisième est la somme de 1 + 1.

Mon quatrième peut être lumineux, d'alarme ou de détresse.

Mon cinquième est un prénom féminin de 4 lettres commençant par un « L ».

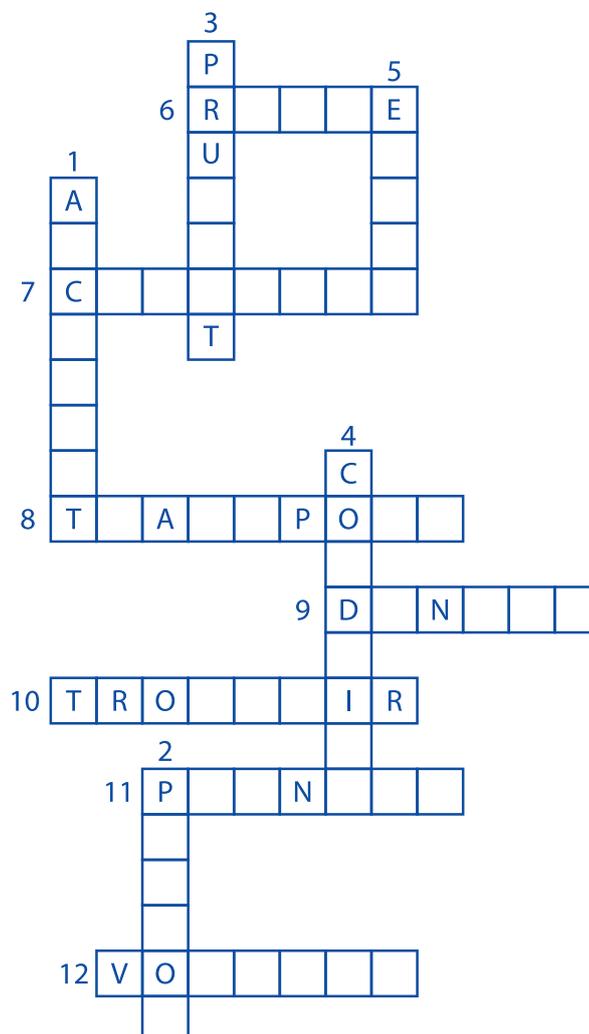
Enfin mon sixième est la dernière syllabe du mot « définition ».

Mon tout t'aide à respecter le code de la route.

Mots croisés

Retrouve les mots correspondant aux définitions suivantes et complète la grille des mots croisés.

Vertical	
1	Ce qui pourrait arriver si tu n'es pas attentif et que tu traverses sans vérifier que des voitures arrivent.
2	Se dit de quelqu'un qui se déplace à pied.
3	Attitude de quelqu'un qui fait attention à ne pas avoir d'accident.
4	Maîtrise d'un véhicule.
5	Synonyme d'établissement scolaire.
Horizontal	
6	Le plus souvent recouverte de bitume, elle permet aux véhicules de circuler.
7	Élément essentiel et obligatoire à attacher lorsque l'on monte dans une voiture ou dans un car scolaire.
8	Action de déplacer quelque chose ou quelqu'un d'un lieu à un autre.
9	Synonyme de « risque » et de « menace ».
10	Espace dans la rue, réservé aux piétons et aux cyclistes de moins de 8 ans.
11	Élément de différentes formes, permettant d'indiquer des obligations, des interdictions ou des dangers.
12	Véhicule motorisé à 4 roues.



Séance 2

Jeu des 7 différences

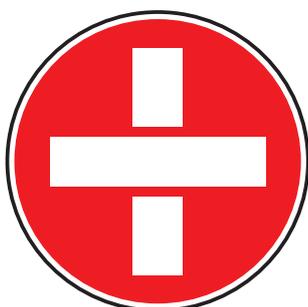
Observe bien les deux images et retrouve les 7 différences.



Séance 2

Jeu des erreurs

Retrouve les 5 panneaux incorrects puis dessine-les sans les erreurs.



Mots cachés

Retrouve les mots cachés sur le thème de la sécurité routière dans la grille puis complète le texte ci-dessous avec les mots que tu auras trouvés.

Les mots peuvent se lire horizontalement et verticalement, de gauche à droite mais pas en diagonale.

A	C	B	T	Y	V	G	C	P	V
K	E	N	S	U	T	M	A	F	O
P	P	I	E	T	O	N	S	S	I
L	O	K	C	B	I	P	Q	T	T
X	F	R	U	S	E	V	U	L	U
O	K	L	R	A	D	V	E	V	R
P	U	X	I	H	R	O	O	I	E
T	R	O	T	T	O	I	R	B	X
V	I	P	E	J	A	E	U	D	A
C	O	N	D	U	C	T	E	U	R

Lorsque je monte dans la v....., je n'oublie pas d'attacher ma ceinture de s..... Elle me protégera en cas d'accident. Pendant le trajet, je ne pousse pas de grands cris qui pourraient effrayer le c..... Lorsque je descends de voiture, je sors toujours du côté du t..... Lorsque je traverse la rue, je le fais toujours sur le passage pour p....., et je n'oublie pas de bien regarder des deux côtés s'il n'y a pas de danger. J'ai le droit de jouer dans les espaces de jeux mais jamais dans la r.....! Lorsque j'utilise mon vélo, je mets mon c....., et mon gilet.

Séance 2

Solution des jeux

Charade n° 1

Chaussée (Chaud - C).

Charade n° 2

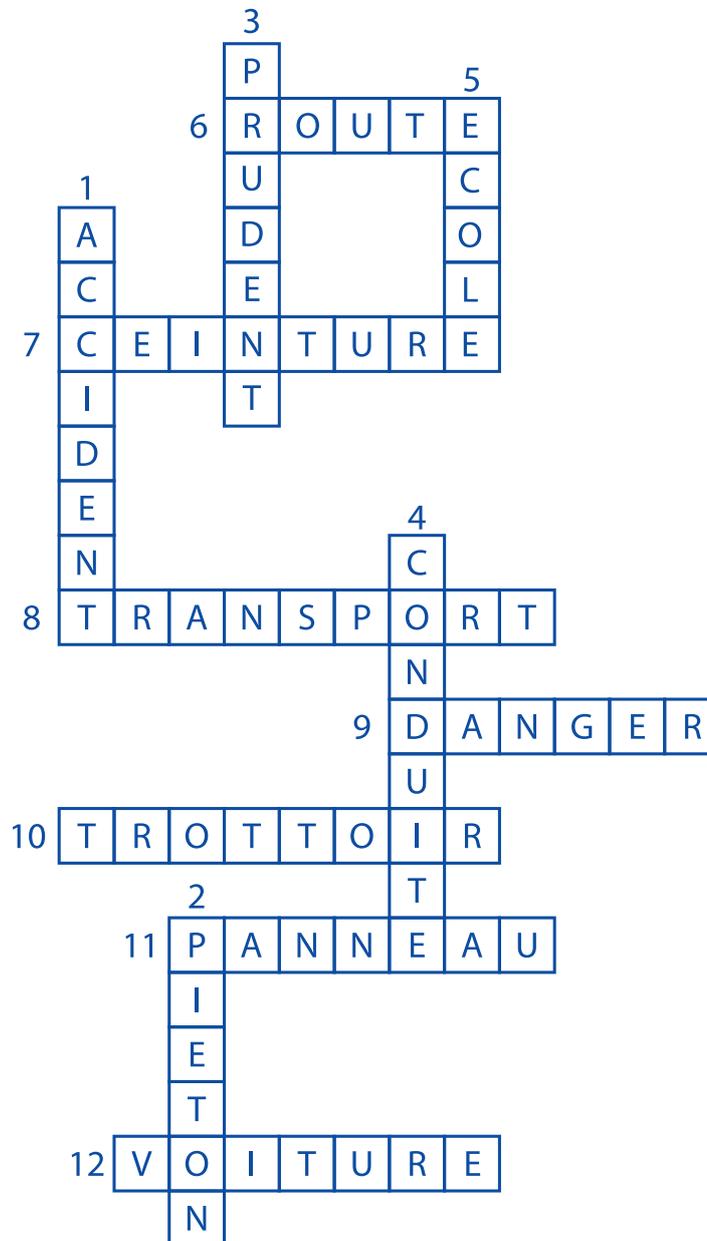
Responsable (Res - pont - sable)

Charade n° 3

Panneau de signalisation (Panne - eau - 2 - signal - Lisa - tion)

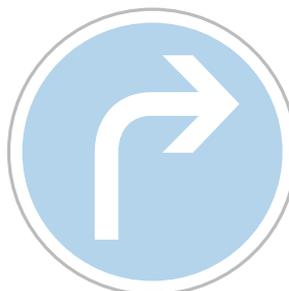
Mots croisés

1. Accident
2. Piétons
3. Prudence
4. Conduite
5. École
6. Route
7. Ceinture
8. Transport
9. Danger
10. Attestation
11. Panneau
12. Voiture



Séance 2

Jeu des erreurs



Mots cachés

A	C	B	T	Y	V	G	C	P	V
K	E	N	S	U	T	M	A	F	O
P	P	I	E	T	O	N	S	S	I
L	O	K	C	B	I	P	Q	T	T
X	F	R	U	S	E	V	U	L	U
O	K	L	R	A	D	V	E	V	R
P	U	X	I	H	R	O	O	I	E
T	R	O	T	T	O	I	R	B	X
V	I	P	E	J	A	E	U	D	A
C	O	N	D	U	C	T	E	U	R

Lorsque je monte dans la **voiture**, je n'oublie pas d'attacher ma ceinture de **sécurité**. Elle me protégera en cas d'accident. Pendant le trajet, je ne pousse pas de grands cris qui pourraient effrayer le **conducteur**. Lorsque je descends de voiture, je sors toujours du côté du **trottoir**. Lorsque je traverse la rue, je le fais toujours sur le passage pour **piétons** et je n'oublie pas de bien regarder des deux côtés s'il n'y a pas de danger. J'ai le droit de jouer dans les espaces de jeux mais jamais dans la **rue** ! Lorsque j'utilise mon vélo, je mets mon **casque** et mon gilet.

Séance 3

Séance 3 : évaluation des connaissances

Objet de la séance 3 : évaluation des connaissances • **Durée** : 30 min

Les paragraphes ci-dessous présentent des situations auxquelles l'élève peut être confronté au cours de ses différents déplacements.

Objectif de l'activité : évaluation des connaissances attendues sur la sécurité routière en cycle 1 et cycle 2 d'après le référentiel de l'APER.

Lis les différents paragraphes et entoure la bonne réponse pour chaque situation.

1. Julien a 6 ans. Il doit se rendre à l'école en voiture. Il prend donc place à l'arrière de la voiture. Doit-il s'asseoir sur un siège-auto ?
 - a. Oui, bien entendu, il est encore un peu petit pour voyager sans siège.
 - b. Ah non, à 6 ans, plus besoin de siège !
2. En tant que conducteur ou passager, que faut-il penser à attacher avant que la voiture ne démarre ?
 - a. Sa ceinture de sécurité.
 - b. Ses lacets de chaussures.
 - c. Son blouson.
3. Julien roule en direction de l'école avec sa maman. Il se met soudain à crier : « Regarde, maman, c'est Guillaume et Angelica, là, sur le trottoir ! Et derrière nous, il y a un chien qui traverse la route ! »
Est-ce vraiment la bonne attitude à adopter quand on est en voiture ?
 - a. Oui bien sûr, ça permet de mettre un peu d'animation !
 - b. Non, il est dangereux de gêner le conducteur.
4. Quel élément s'éclaire en vert, en orange ou en rouge et permet de régler la circulation ?
 - a. Un feu de forêt.
 - b. Un feu de signalisation.
 - c. Un sapin de Noël.
5. Pour descendre de la voiture du côté du trottoir, Julien :
 - a. Vérifie qu'il n'y a personne qui passe à proximité de la voiture avant d'ouvrir la porte.
 - b. Crie fort qu'il va sortir de la voiture pour avertir les autres usagers.
 - c. Devra descendre à sa gauche.

6. Il est dangereux pour les piétons de traverser la route n'importe où. Ceux-ci doivent traverser sur un passage pour piétons. Dans l'encadré suivant, dessine une rue et un passage pour piétons.



7. Est-il obligatoire d'attacher sa ceinture de sécurité dans les autocars de transport scolaire ?

- a. Oui.
- b. Non.

8. Alors que Julien et son ami marchent tous deux sur le trottoir, un renforcement dans le mur semble indiquer une sortie de garage.

Que leur conseillerais-tu de faire ?

- a. De passer devant en courant pour éviter une voiture qui sortirait.
- b. De s'arrêter juste avant et de vérifier qu'aucune voiture ne s'apprête à sortir.
- c. De changer de trottoir.

9. À vélo, quels éléments sont essentiels pour être en sécurité ?

- a. Une roue de secours et des lunettes de soleil.
- b. Une selle confortable et un clignotant.
- c. Un casque et un gilet réfléchissant.

10. Jusqu'à quel âge peut-on rouler à vélo sur le trottoir ?

- a. 3 ans.
- b. 8 ans.
- c. 10 ans.

11. Quelle est la signalisation d'un sens interdit ? Décris le panneau correspondant.

Séance 3

Grille d'aide à l'évaluation des élèves sur les compétences des cycles I et 2, à compléter par l'enseignant.

Numéro du paragraphe	Réponse	Compétence sollicitée	Compétence acquise par l'élève	Compétence non acquise par l'élève
1	a. Oui, bien entendu, il est encore un peu petit pour voyager sans siège.	Quand je suis passager, je sais pourquoi je dois être retenu(e) (siège, ceinture).		
2	a. Sa ceinture de sécurité.	Quand je suis passager, je sais pourquoi je dois être retenu(e) (siège, ceinture).		
3	b. Non, ce peut être dangereux de gêner le conducteur.	Quand je suis passager, je ne gêne pas le conducteur.		
4	b. Un feu de signalisation.	Je connais les règles du code de la route.		
5	a. Vérifie qu'il n'y a personne qui arrive avant d'ouvrir la porte.	Quand je suis passager, je sais monter et descendre d'un véhicule.		
6	Voir encadré dessiné par l'enfant.	Je reconnais et je nomme les différents espaces.		
7	a. Oui.	Je respecte les consignes de l'adulte dans un autocar de transport scolaire.		
8	b. De s'arrêter juste avant et de vérifier qu'aucune voiture ne s'apprête à sortir.	Je sais identifier les dangers.		
9	c. Un casque et un gilet réfléchissant.	Je demande, j'utilise et je vérifie mes équipements de protection.		
10	b. Jusqu'à l'âge de 8 ans.	Je sais rouler prudemment sur le trottoir et les espaces réservés aux piétons.		
11	Le panneau doit être rond, rouge avec une barre horizontale blanche au milieu.	Je connais la signification de la signalisation (feux, panneaux).		

III. Livret pédagogique

Comment créer
un jeu de société ?

L'approche interdisciplinaire du projet.

« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation » (Platon - 427, - 348).

On peut apprendre à connaître quelqu'un en jouant avec lui, mais également mieux apprendre sur soi. Le jeu est donc un formidable outil d'apprentissage.

Le jeu-concours « Trace ta route avec Max » permet d'appliquer les compétences sollicitées par la création d'un jeu aux différents domaines pédagogiques du programme d'enseignement.

Cette fiche pédagogique « Comment créer un jeu de société ? » vous présente une méthodologie à suivre pour créer votre jeu. Cette méthodologie est bien sûr totalement optionnelle et/ou totalement personnalisable.

Chaque étape (appelée **séquence**) sera découpée en plusieurs **séances**.

Chaque séance sera traitée sous forme d'une démarche pédagogique spécifique, avec :

- **Une description de la tâche à mener**

Chaque étape de conception du jeu de société comprend une ou plusieurs tâches à accomplir.

- **Un encadré présentant la ou les disciplines pouvant être rattachées à la tâche à mener ainsi que les compétences associées**

Cet encadré vous permettra de définir aisément les objectifs pédagogiques de chaque séance. *Les différentes compétences pédagogiques ont été relevées sur le Bulletin officiel spécial n° 11 du 26 novembre 2015.*

- **Des mises en application sous forme de séances avec les élèves**

Les activités proposées vous aident à aborder les différentes tâches associées à la création d'un jeu de société.

- **Des compléments pour chaque tâche (structures de phrases, mots utiles...)**

Des exemples vous sont donnés pour faciliter l'appropriation de l'exercice par les élèves.

Un glossaire des mots utiles est également disponible dans la partie Annexes de ce guide.

N.B. : vous trouverez en annexe de ce document une fiche récapitulative des différentes séquences proposées.

Objectifs

- Évaluer les connaissances des élèves sur les jeux de société.
- Analyser les jeux selon des critères précis.

Déroulement

La séquence se divise en **3 séances** :

- 1. Préambule et état des connaissances des élèves.** Discussions sur le sujet, échanges avec les élèves sur leurs habitudes de joueurs.
- 2. Présentation des jeux connus, état de l'art sur les jeux abordant la sécurité routière.** Recherches des élèves sur le sujet : chez eux et/ou en classe via internet.
- 3. Analyse des jeux selon différents critères.** Les élèves présentent les jeux qui leur plaisent et expliquent leurs mécanismes en s'appuyant sur une fiche d'analyse fournie.

Organisation possible

- Les élèves échangent sur leurs habitudes de joueurs et sur leurs connaissances des jeux de société.
- Ils sont invités à faire des recherches en utilisant des moyens physiques (apporter leur(s) jeu(x) de société, visiter une ludothèque, etc.) et multimédias (recherche internet, jeux en ligne, etc.).
- Les élèves exposent leurs recherches à l'équipe. Un ou plusieurs mécanismes de jeux peuvent à ce stade être votés pour la création du jeu de société sur la sécurité routière.

Durée : 2 heures 15 min.

N.B. : une fiche d'aide à la recherche vous est proposée en annexe de ce guide.

Préambule

La définition d'un jeu de société est très vaste et ne peut se limiter à quelques lignes. Il est souvent l'expression culturelle et personnelle de l'individu. Les premières traces des jeux de société ont été retrouvées à l'époque des Égyptiens, soit vers - 3 000 ans avant J.-C.

Outil utilisé principalement pour le divertissement, le jeu a également été développé en temps de guerre pour exercer les tactiques militaires et anticiper les réactions de l'ennemi.

L'évolution du jeu de société est donc liée à l'évolution des sociétés elles-mêmes.

Description de la tâche à mener

De nombreux styles et mécanismes de jeux ont été développés depuis les premières réalisations des Égyptiens. L'analyse des connaissances des élèves et de différents styles de jeux de société va aider l'équipe quant à son choix de jeu.

Disciplines pouvant être rattachées à la tâche à mener

Disciplines rattachées	Compétences pédagogiques
Français	Comprendre et s'exprimer à l'oral Lire Écrire
Histoire des arts	Identifier Analyser
Histoire et Géographie	S'informer dans le monde numérique Comprendre un document Coopérer et mutualiser

Séance 1 : préambule et état des connaissances des élèves

Objet de la séance 1 : discussions et échanges • **Durée :** 30 min

Objectif de l'activité : permettre à chaque élève de s'exprimer sur les jeux qu'il connaît, ceux auxquels il joue et ceux qu'il apprécie.

Mise en application : le thème du jeu de société peut être abordé en suivant notamment le programme d'Histoire des CM1-CM2 pour répondre, par exemple, aux questions suivantes :

- Quel est le jeu le plus ancien découvert à ce jour ?
- À quels jeux jouait-on dans l'Empire romain ?
- Comment l'âge industriel a-t-il favorisé le développement des jeux de société ?
- Comment le jeu de société a-t-il été utilisé dans les grandes guerres historiques ?

L'échange avec les élèves pourra être nourri avec les questions :

- Qu'est-ce qu'un jeu de société ?
- À quels jeux de société jouez-vous ?
- Avec qui ?
- Quand ?
- Quels sont vos 3 jeux préférés et pour quelles raisons ?
- Quel matériel compose un jeu de société ?
- Où peut-on trouver des jeux de société ?

L'établissement d'un classement spontané des différents jeux cités peut faciliter la définition du mécanisme du jeu que vous aurez à réaliser.

N.B. : un index des mots en rapport avec le thème du jeu de société est à votre disposition en annexe de ce document.

Séance 2

Séance 2 : présentation de jeux connus, état de l'art sur les jeux abordant la sécurité routière

Objet de la séance 2 : recherches sur le sujet • **Durée :** 45 min

Objectif de l'activité : présenter de manière pédagogique les jeux connus et ceux traitant du thème de la sécurité routière.

Mise en application :

1. Les élèves sont invités à présenter les différents jeux de société auxquels ils jouent.

Voir ci-après une sélection pour vous guider.

Ils peuvent conserver les mêmes critères de présentation : nom du jeu, date de création, nombre de joueurs, âge minimum, mécanisme, but, matériel.

2. Une fois la présentation effectuée, les élèves sont invités à faire des recherches sur les jeux de société développés sur le thème de la sécurité routière à l'aide des outils numériques et des centres de documentation et d'information.

Voir ci-après également une sélection pour vous guider.

Ce travail s'inscrit notamment dans le domaine 2 des compétences requises au tronc commun « les méthodes et outils pour apprendre ».

Complément : fiches de présentation et de description de jeux aux mécanismes variés

Nom : Jeu de l'oie

Date de création : fin du XVI^e siècle.

Nombre de joueurs : de 2 joueurs à 6 joueurs.

Âge minimum : à partir de 5 ans.

Mécanisme : jeu de parcours.

But : être le premier à arriver sur la case 63, dernière case du jeu.

Matériel : un plateau de jeu, des pions, des dés, des cartes, une règle du jeu.

Pour aller plus loin : un jeu simple basé essentiellement sur le hasard. Le sort des dés détermine les actions à mener.

Nom du jeu : Monopoly

Date de création : 1935.

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs.

Âge minimum : à partir de 8 ans.

Mécanisme : jeu de parcours et de commerce/gestion.

But : devenir le joueur le plus riche en ayant investi le plus de capital dans des biens immobiliers.

Matériel : un plateau de jeu, des pions, des dés, des cartes, des billets, une règle du jeu.

Pour aller plus loin : ce jeu fait appel à la fois à l'anticipation des joueurs et à leur esprit mathématique. Devenir le joueur le plus riche demande de la réflexion mais également un peu de chance.

Nom du jeu : Cluedo**Date de création :** 1949.**Nombre de joueurs :** de 3 à 6 joueurs.**Âge minimum :** à partir de 9 ans.**Mécanisme :** jeu d'énigmes et de déduction.**But :** découvrir le meurtrier à l'aide des indices laissés et des témoins présents sur le lieu du crime.**Matériel :** un plateau de jeu, des pions, des cartes, une règle du jeu.**Pour aller plus loin :** ce jeu fait appel à la logique et à la déduction du joueur.**Nom du jeu : I 000 Bornes****Date de création :** 1954.**Nombre de joueurs :** de 2 à 6 joueurs.**Âge minimum :** à partir de 7 ans.**Mécanisme :** jeu de parcours/cartes.**But :** être le premier à parcourir 1 000 bornes (1 000 km) en évitant les obstacles de la route.**Matériel :** des cartes, une règle du jeu.**Pour aller plus loin :** l'anticipation doit être de mise pour pouvoir atteindre en premier les 1 000 km de distance. L'interaction entre joueurs est forte car il faut parfois mettre des bâtons dans les roues de ses adversaires pour gagner la partie.**Nom du jeu : Trivial Pursuit****Date de création :** 1979.**Nombre de joueurs :** de 2 à 6 joueurs.**Âge minimum :** à partir de 10 ans.**Mécanisme :** jeu de questions/réponses.**But :** répondre au plus grand nombre de questions sur divers thèmes de culture générale.**Matériel :** un plateau de jeu, des pions, des camemberts à compléter, des dés, des cartes, une règle du jeu.**Pour aller plus loin :** ce jeu fait appel aux connaissances des joueurs sur différentes thématiques.**Nom du jeu : Time's up****Date de création :** 2005.**Nombre de joueurs :** de 4 à 12 joueurs.**Âge minimum :** à partir de 12 ans.**Mécanisme :** jeu de mémoire et de rapidité, jeu d'ambiance.**But :** faire deviner un maximum de mots en un minimum de temps.**Matériel :** des cartes, un carnet de résultat, un sablier, une règle du jeu.**Pour aller plus loin :** ce jeu d'ambiance connu permet de faire travailler l'expression orale, l'imagination et l'esprit de synthèse des joueurs. Un travail de mémoire est également à fournir car les mots à deviner restent les mêmes au cours d'une partie.

Séance 2

Nom du jeu : Dixit

Date de création : 2008.

Nombre de joueurs : de 3 à 6 joueurs.

Âge minimum : à partir de 8 ans.

Mécanisme : jeu de pari créatif.

But : faire deviner un concept à ses adversaires.

Matériel : des cartes, des jetons, une règle du jeu.

Pour aller plus loin : l'imaginaire des participants est mis à rude épreuve dans ce jeu. Cela permet de mutualiser les concepts et l'idée que chacun se fait d'eux. Le jeu oppose des visions différentes en essayant d'en réunir les points communs.

Complément : fiches de présentation et de description de quelques jeux sur le thème de la sécurité routière.

Nom du jeu : Secoury et la sécurité routière

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs.

Âge minimum : à partir de 7 ans.

Mécanisme : jeu de 7 Familles avec questions/réponses.

But : réunir le maximum de familles en répondant correctement aux questions sur la sécurité routière.

Matériel : cartes.

Nom du jeu : Jeu de la prévention

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs.

Âge minimum : à partir de 8 ans.

Mécanisme : jeu de cartes, jeu de 7 Familles.

But : reconstituer le maximum de familles composées de panneaux de signalisation.

Matériel : cartes.

Nom du jeu : As'truc Mémo - La sécurité routière

Nombre de joueurs : de 1 à 6 joueurs.

Âge minimum : à partir de 3 ans.

Mécanisme : jeu de mémoire.

But : retrouver le maximum de paires associant un mauvais comportement et son bon comportement.

Matériel : cartes.

Nom du jeu : Civicub Sécurité routière

Nombre de joueurs : de 2 à 12 joueurs.

Âge minimum : à partir de 8 ans.

Mécanisme : jeu de questions/réponses.

But : répondre à des questions sur la sécurité routière et récolter le maximum de « Civipoints ».

Matériel : un plateau de jeu, des cartes, des jetons, des dés, un livret pédagogique.

Nom du jeu : Optimove Junior

Nombre de joueurs : de 4 à 28 joueurs.

Âge minimum : à partir de 8 ans.

Mécanisme : jeu de parcours coopératif.

But : rassembler le maximum d'éléments pour la fête du village en se déplaçant dans la ville à l'aide de différents moyens de transport.

Matériel : un plateau de jeu, des jetons, des pions, des dés, un sablier, des barrières, des cartes, une fiche « Déplacements », une échelle de pollution, une règle du jeu, un livret d'exploitation.

Nom du jeu : Bonne route

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs.

Âge minimum : à partir de 7 ans.

Mécanisme : jeu de parcours.

But : être le premier à franchir la ligne d'arrivée en répondant à des questions sur la sécurité routière et en faisant les bons choix dans les mises en situation.

Matériel : un plateau de jeu, des cartes, des pions, un dé, une règle du jeu.

Séance 3

Séance 3 : analyse des jeux selon différents critères

Objet de la séance 3 : analyse des jeux • **Durée** : 60 min

Objectif de l'activité : cette analyse facilite la compréhension des élèves des différents éléments d'un jeu de société et les invite à réfléchir à la question : « Quel est mon jeu de société idéal ? ». Elle permet une première approche des nombreuses composantes d'un jeu de société.

Mise en application :

À l'aide de leurs précédentes recherches et de la fiche guide de l'analyse d'un jeu de société, les élèves seront invités à présenter un exposé sur le ou les jeux qui leur plaisent. À la suite des exposés, un débat pourra être organisé pour cibler les attentes des élèves vis-à-vis de ce projet.

Complément : fiche guide de l'analyse d'un jeu de société

(Cette fiche sera suivie d'une version « à compléter par les élèves » pouvant être photocopiée).

Nom du jeu	Que représente-t-il ? À quoi fait-il référence ? Est-il en accord avec le thème du jeu ? Est-il ludique ? Existe-t-il déjà ?
Nombre de joueurs	Quel est le nombre de joueurs recommandé ? Pourquoi cette limite ?
Âge	À partir de quel âge ce jeu est-il conseillé ? Pourquoi ?
Public	Quels types de joueurs peuvent être intéressés par ce jeu ? Est-ce un jeu familial ? Est-ce un jeu éducatif ?
Durée du jeu	Quelle est la durée du jeu ? Est-elle adaptée à la tranche d'âge proposée ? Qu'est-ce qui apporte de la lenteur au jeu ? Qu'est-ce qui, au contraire, se déroule rapidement ?
Matériel	De quoi se compose le jeu ? Quels sont les matériaux utilisés ? Qu'apportent-ils au jeu ?
Univers, thème du jeu	Dans quel univers le jeu nous emmène-t-il ? Les graphismes du jeu sont-ils en accord avec le thème proposé ?
But du jeu	En quoi consiste le jeu ? Quelle en est l'idée principale ? Comment peut-on résumer la règle du jeu en quelques phrases ?
Mise en place du jeu	Comment sont distribués les éléments aux différents joueurs ? Comment sont-ils utilisés au cours de la partie ?
Déroulement du jeu	Quelles sont les différentes étapes d'une partie ? Quelles sont les possibilités du joueur à son tour de jeu ? Comment ses actions influencent-elles la partie ?
Fin du jeu	Qui est le gagnant ? Quelles sont les modalités pour gagner ? Comment compte-t-on les points ? Que faire en cas d'égalité ?
Type de jeu	D'après le mécanisme analysé, quel est le type de ce jeu ? À quel moment ce jeu peut-il être joué ?
Particularité	Le jeu a-t-il une particularité ? Qu'est-ce qui le différencie des autres jeux du même thème ? Ou du même type de jeu ? Peut-on détourner la règle du jeu ?
Graphisme	Comment peut-on décrire les graphismes du jeu (boîte de jeu, plateau de jeu, cartes...) ? Les différentes illustrations vont-elles bien ensemble ? À quoi pensez-vous immédiatement en regardant le graphisme ?

Nom du jeu	
Nombre de joueurs	
Âge	
Public	
Durée du jeu	
Matériel	
Univers, thème du jeu	
But du jeu	
Mise en place du jeu	
Déroulement du jeu	
Fin du jeu	
Type de jeu	
Particularité	
Graphisme	

Objectif

- Respect et compréhension des différentes contraintes dans la conception d'un jeu de société.

Déroulement

La séquence peut se diviser en **2 séances** :

- 1. Cadre conceptuel.**
- 2. Cadre technique.**

Organisation possible

- Les élèves découvrent la notion de cahier des charges et les contraintes conceptuelles du jeu-concours.
- Les élèves sont invités à prendre en compte les contraintes techniques imposées pour la réalisation de leur jeu de société dans le cadre du jeu-concours.

Durée : 1 heure 45 min.

Description de la tâche à mener

Le cahier des charges permet d'établir un listing précis des différents concepts et éléments que l'on souhaite retrouver dans le jeu.

Il permet de structurer le projet de jeu en vue de sa conception et de sa fabrication.

Dans le cadre du jeu-concours « Trace ta route avec Max », chaque équipe devra respecter le cahier des charges pour concevoir son jeu de société.

Ces impératifs recouvrent deux aspects : l'aspect conceptuel et l'aspect technique.

Discipline pouvant être rattachée à la tâche à mener

Discipline rattachée	Compétences pédagogiques
Français	Comprendre et s'exprimer à l'oral Lire

Séance I

Séance I : cadre conceptuel

Objet de la séance I : compréhension du cadre conceptuel • **Durée** : 45 min

Objectif de l'activité : respecter les prérogatives du jeu-concours en termes de conception du contenu du jeu.

Mise en application :

Avant de commencer la création du jeu et de son contenu, l'équipe doit prendre en compte les instructions pour chacun des critères suivants :

- **Le public** : le jeu étant réalisé par et pour les enfants, celui-ci doit s'adresser prioritairement aux élèves de CMI-CM2, mais le jeu pourra également être joué en famille.
- **Le thème** : l'objectif de ce jeu de société étant de faire réviser les enfants sur la sécurité routière et sur les notions de l'APER, il est important que celui-ci respecte le thème imposé.
- **Le contenu** : des questions/réponses devront être intégrées au jeu. Ces questions pourront être rédigées par les élèves ou choisies parmi la banque de questions en annexe de ce document. **La création de nouvelles questions sera valorisée lors de la sélection du jeu gagnant par le jury.**
- **Le nombre de joueurs minimum** : le jeu doit être pensé pour être joué également en classe, un nombre de 3 joueurs minimum est donc préconisé.
- **Les objectifs du jeu** : ces objectifs doivent être à la fois ludiques et pédagogiques.

Séance 2 : cadre technique

Objet de la séance 2 : compréhension du cadre technique • **Durée** : 60 min

Objectif de l'activité : respecter les prérogatives du jeu-concours en termes de conception de la maquette du jeu.

Mise en application :

Le jeu de société créé par l'équipe est susceptible de faire l'objet d'un tirage en un grand nombre d'exemplaires sur des machines spécialisées.

Par conséquent, certaines contraintes doivent être respectées dans la conception du jeu pour que son adaptation soit la plus fidèle possible au prototype¹, s'il est désigné vainqueur.

Le matériau principal utilisé dans la fabrication du jeu sera le carton.

Vous êtes invités à présenter à vos élèves la liste non exhaustive des différents éléments pouvant être utilisés (cf. liste ci-après). Les élèves pourront aussi s'appuyer sur leur précédente analyse des jeux de société et des exemples dont ils disposent.

Le choix des éléments pourra évoluer au fur et à mesure de la conception de la règle du jeu.

Complément : liste des éléments de jeu pouvant être utilisés.

La boîte de jeu : elle doit accueillir les éléments qui composent le jeu. Le fond de boîte peut comporter un calage² pour permettre le maintien des différents éléments. Le couvercle et le dos de la boîte seront imprimés. Les dimensions pour cet élément ne devront pas dépasser :

- 500 mm de longueur
- 330 mm de largeur
- 89 mm de hauteur

Les pions joueurs : ils sont les éléments du jeu servant à identifier les différents joueurs sur le plateau de jeu. De nombreuses formes sont disponibles pour la création de ces pions joueurs :

- Pions en plastique ou en bois.
- Pions en carton avec socle.
- Pions en papier cartonné type PaperToy.

Le plateau de jeu : il permet de visualiser le parcours de jeu, les déplacements des joueurs et l'univers du jeu. Il peut généralement se plier en deux ou en quatre parties pour être inséré dans la boîte de jeu. Il ne sera imprimé que sur un seul côté.

¹ Il s'agit d'une maquette qui permet de faire des tests en situation de jeu.

² Élément en carton ou en plastique qui s'insère à l'intérieur de la boîte de jeu. Il dispose d'un ou plusieurs emplacements permettant de ranger les éléments du jeu.

Séance 2

Les supports de textes : il s'agit souvent de cartes à jouer.

Les dimensions de cartes que l'on retrouve le plus fréquemment dans les jeux sont 58 x 88 mm (format de cartes bridge) et 70 x 120 mm (format de cartes tarot).

Les cartes peuvent être imprimées recto/verso.

La règle du jeu : ce support peut être imprimé sous forme de livret. Les dimensions généralement utilisées sont des standards d'impression (format A4, A5).

La règle peut être imprimée recto/verso.

Autres éléments de jeu pouvant agrémenter votre mécanisme :

- Des dés : ils introduisent du hasard dans le jeu. Ils permettent par exemple de faire avancer les joueurs ou de déterminer les actions à effectuer.
- Des jetons : ils sont généralement utilisés en récompense, en monnaie d'échange ou comme pouvoirs.
- Un sablier : il permet de délimiter un temps de jeu.
- Des tuiles : elles permettent de remplacer le plateau de jeu.



Pions



Dés



Jetons



Sablier



Tuiles

Objectifs

- Définition du mécanisme du jeu.
- Rédaction de la règle du jeu.

Déroulement

Cette séquence se divise en **5 séances** (1h/séance) :

- 1. Définition et choix du mécanisme du jeu.**
- 2. Création du thème et but du jeu.**
- 3. Choix du matériel du jeu et mise en place des éléments.**
- 4. Déroulement de la partie et fin du jeu.**
- 5. Analyse de la cohérence, rédaction de la règle du jeu et titre du jeu.**

Organisation possible

- Les élèves sont invités à réfléchir à un mécanisme de jeu en s'appuyant sur les recherches effectuées au cours de la séquence 2 et à affiner leur choix.
- Ils analysent et conçoivent les différents éléments de la règle du jeu.
- Les élèves procèdent à la rédaction de la règle par écrit (sur un ordinateur ou à la main).

Une fois la règle rédigée et le principe global du jeu déterminé, il sera plus facile pour les élèves de trouver un titre à leur création.

Durée : 5 heures

Description de la tâche à mener

Le mécanisme du jeu correspond à la façon de jouer et à la particularité du jeu. Un jeu de société peut associer plusieurs mécanismes différents. On parle alors de « concept de jeu ».

Le tableau ci-dessous rappelle les principaux mécanismes de jeu :

Type de jeu	Mécanismes	Exemples de jeu
Jeu de parcours/de course	Chaque joueur se déplace d'un point de départ vers un point d'arrivée. Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée a gagné.	Jeu de l'oie, Les petits chevaux, Bonne route
Jeu de coopération/ collaboratif	Tous les joueurs ont un même objectif. Ils doivent collaborer pour avancer dans la partie et gagner ensemble (ou perdre ensemble).	Andor, Mysterium, Zombicide, Hanabi
Jeu de mémoire	Chaque joueur doit retrouver et associer de mémoire un ou plusieurs éléments.	Mémory, Time's Up
Jeu de déduction	Chaque joueur doit faire appel à son esprit de logique et d'analyse pour résoudre un mystère. Ceci peut consister à retrouver le coupable d'un crime ou à découvrir le sens d'un mot caché.	Cluedo, Mystère
Jeu de bluff	Chaque joueur doit essayer de tromper l'adversaire et ne pas être découvert.	Menteur, Bluff Party
Jeu de gestion	Les joueurs doivent faire fructifier une affaire, un peuple, un pays...	Monopoly, Risk
Jeu de lettres	Les joueurs jouent à l'aide de lettres. Ce type de jeu permet de travailler son vocabulaire et sa connaissance de la langue.	Dobble, Scrabble

Disciplines pouvant être rattachées à la tâche à mener

Disciplines rattachées	Compétences pédagogiques
Français	Écrire
Histoire et Géographie	Raisonnement, justifier une démarche et les choix effectués Coopérer et mutualiser

Séance I : définition et choix du mécanisme du jeu

Objet de la séance I : définition et choix du mécanisme du jeu • **Durée** : 60 min

Objectif de l'activité : déterminer le/les mécanismes du jeu.

Mise en application :

Par groupes, les élèves mettent en commun leurs idées pour choisir un ou plusieurs mécanismes de jeu en rapport avec le thème imposé.

Pour déterminer le mécanisme de votre jeu, plusieurs questions peuvent être posées :

- Comment joue-t-on à ce jeu ?
- Comment évolue-t-on dans le jeu ?
- Comment utilise-t-on les différents éléments du jeu ?

Chaque groupe restituera son ou ses mécanismes à l'équipe sous forme d'exposé.

Les élèves s'appuieront sur les différents mécanismes de jeux analysés dans la séquence 2 et seront libres de proposer le ou les mécanismes qui les attirent le plus.

Un inventaire des mécanismes sera ainsi créé.

Pour élire le mécanisme de votre jeu, plusieurs critères peuvent être pris en compte :

- Des critères objectifs (conformité au cahier des charges, clarté de la description, faisabilité)
- Des critères subjectifs (préférence des élèves)

Les élèves seront invités à comparer les différentes propositions. Ils pourront s'appuyer sur le cahier des charges établi et sur les contraintes techniques spécifiées pour choisir les meilleurs mécanismes proposés. Ils devront aussi réécrire les principaux mécanismes pour amener de la précision dans la description de celui-ci.

Après avoir retravaillé les principaux mécanismes ou concepts émergeant, un vote conclura au choix du ou des mécanismes de jeu pour votre participation au jeu-concours.

Complément : pour faciliter la réécriture du mécanisme de jeu, quelques structures de phrase vous sont proposées.

« Il y a un départ et une arrivée. Il s'agit d'un jeu de parcours. »

« Tous les joueurs doivent s'entraider pour gagner la partie. Les joueurs gagnent ensemble ou perdent ensemble. Il s'agit d'un jeu coopératif. »

« Les joueurs doivent avoir résolu l'énigme sur la sécurité routière avant de franchir la ligne d'arrivée. Il s'agit à la fois d'un jeu de déduction et d'un jeu de parcours. »

« Les joueurs répondent à des questions sur la sécurité routière. Le premier qui répond correctement à 30 questions gagne la partie. Il s'agit d'un jeu de questions/réponses. »

Séance I

Description de la tâche à mener.

Une règle du jeu simple et détaillée permet une compréhension rapide du jeu et amène de la fluidité dans la jouabilité³ de celui-ci.

Pour résumer, les joueurs doivent passer plus de temps à jouer au jeu qu'à essayer d'en comprendre la règle.

La règle du jeu se décompose généralement en plusieurs parties :

- Le thème.
- Le but du jeu.
- Le matériel.
- La mise en place.
- Le déroulement du jeu.
- La fin du jeu.

Ces différentes parties, indispensables pour la compréhension de la règle et du but du jeu, ont été réparties en activités.

Ces activités peuvent s'effectuer en groupes et faire l'objet d'échanges entre les élèves. Il n'est évidemment pas exclu de s'appuyer sur les règles du jeu des jeux précédemment analysés.

Il sera important d'étudier la cohérence globale de la règle du jeu.

S'il y a trop de conditions spécifiques à cette règle, il sera nécessaire de la retravailler.

Des exemples et des compléments d'information vous sont proposés pour faciliter la mise en application des activités.

Disciplines pouvant être rattachées à la tâche à mener.

La création de la règle du jeu fait intervenir plusieurs compétences de l'élève que vous pouvez solliciter dans différentes disciplines :

Disciplines rattachées	Compétences pédagogiques
Français	Produire des écrits variés Réécrire de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser
Histoire et Géographie	S'informer dans le monde numérique Comprendre un document Coopérer et mutualiser

³ Le fait que le jeu propose des actions facilement compréhensibles par le joueur.

Séance 2 : création du thème et but du jeu

Objet de la séance 2 : création du thème et du but du jeu • **Durée** : 60 min

Objectif de l'activité : déterminer le thème et le but du jeu de votre jeu de société.

Mise en application :

- **Le thème** : il permet de définir un univers dans lequel les joueurs vont évoluer au cours de la partie.

Pour étendre et rendre plus familier le thème de la sécurité routière, votre équipe peut décider de créer une histoire autour de personnages imaginaires, incarnés ou non par les joueurs.

Si des personnages sont créés et possèdent des caractéristiques spécifiques, ils peuvent être présentés dans la partie de la règle du jeu intitulée « Mise en place ».

- **Le but du jeu** : par groupes, suivant le thème et l'histoire du jeu choisis, les élèves déterminent le but final de leur jeu.

Le but du jeu détermine le ou les objectifs à atteindre pour gagner.

Pour gagner, les joueurs peuvent s'affronter. Il n'y a alors qu'un seul vainqueur. Le but du jeu sera par exemple d'être le plus rapide ou d'avoir accumulé le plus de ressources.

Dans le cas contraire, les joueurs peuvent coopérer pour gagner. Le but du jeu sera par exemple pour tous les joueurs de résoudre ensemble un mystère ou d'affronter ensemble un adversaire fictif.

Le but du jeu doit être annoncé clairement en quelques lignes.

L'énonciation du but du jeu s'écrit généralement à l'infinitif présent.

Il est conseillé de ne pas dépasser 4 phrases pour l'explication du but du jeu.

Complément : le thème, quelques exemples de structures de phrases.

« Dans le monde de Sécuroute, tout le monde vit une vie paisible. Mais c'était sans compter sur Chauffard qui veut semer la zizanie sur les routes de la ville. »

« C'est la panique sur la route ! Il faut remettre de l'ordre pour assurer la sécurité de tous ! Qui de Zoé, Charles ou Mattéo diffusera au mieux son savoir sur la sécurité routière ? »

« Le capitaine de brigade, M. Jean Pèchelinfraction, souhaite prendre sa retraite après 30 ans de service. Il recrute donc un expert en sécurité routière. Qui sera son meilleur remplaçant ? »

Séance 2

Complément 1 : le but du jeu, expressions relatives au but du jeu.

Expression
« Être le premier à... »
« Cumuler le plus de... »
« Avoir délivré... »
« Accomplir sa mission de... »
« Atteindre la case... avant ses adversaires. »
« Découvrir... »
« Aider... à... »
« Faire deviner le plus de... »
« Former l'équipe la plus... »

Complément 2 : le but du jeu, intégration d'un réservoir de mots utiles.

Verbes	Noms/Adjectifs
Remporter	Arrivée
Cumuler	Rapide
Compléter	Premier joueur
Réussir	Première équipe
Atteindre	Adversaire
Découvrir	Partenaire

Séance 3 : choix du matériel du jeu et mise en place des éléments

Objet de la séance 3 : choix du matériel du jeu et mise en place des éléments •
Durée : 60 min

Objectif de l'activité : déterminer le matériel du jeu et la mise en place de celui-ci.

Mise en application :

- **Le matériel :** il regroupe les différents éléments qui composent le jeu.
La règle du jeu dresse la liste de l'ensemble des éléments qui permettent de jouer.
Ces différents éléments sont ensuite repris dans l'explication du jeu. Pour cette raison, il est important que les joueurs puissent les identifier rapidement.
Certaines règles du jeu représentent visuellement ces différents éléments pour assurer une meilleure compréhension des joueurs.
- **La mise en place :** elle décrit la préparation nécessaire pour débiter la partie et présente la situation de départ de l'histoire.
Cette étape permet d'organiser les éléments nécessaires à la partie en les disposant sur l'aire de jeu ou en les répartissant entre les joueurs.
Les différentes opérations à effectuer sont par exemple :
 - le choix d'un personnage ou d'une couleur de pion
 - la détermination des équipes
 - la désignation du joueur qui commence
 - le sens de passage
 - le rôle de chaque joueur
 - le nombre de billets/cartes à distribuer entre les joueurs
 - le placement de la pioche...
- **Qui commence ?**
Il y a plusieurs façons de déterminer le joueur qui commence la partie. Les élèves sont invités à trouver des idées originales pour désigner le premier joueur.

Séance 3

Complément 1 : le matériel, intégration d'un réservoir de mots utiles.

Plateau	Jeton	Cube
Carte	Dés à points	Pièce
Sablier	Dés de couleur	Billet
Pion Halma	Tuile	Socle
Meeple ⁴	Calage	Jeton marqueur
Règle du jeu	Étui	Figurine

Complément 2 : propositions pour débiter le jeu.

« Le joueur qui commence est... »	« ... celui qui a le plus petit pouce. »
	« ... celui qui a le plus grand index. »
	« ... celui qui a obtenu le plus grand score au lancer de dés. »
	« ... le plus jeune des joueurs. »
	« ... le joueur le plus âgé. »
	« ... le joueur qui dit le plus de fois le mot « casque » en 10 secondes. »

⁴ Pion en forme de bonhomme.

Séance 4 : déroulement de la partie et fin du jeu

Objet de la séance 4 : création du déroulement de la partie et de la fin du jeu •
Durée : 60 min

Objectif de l'activité : comprendre et décrire le déroulement de la partie. Déterminer la fin du jeu.

Mise en application :

Le déroulement de la partie et fin du jeu : il permet de connaître les différentes étapes du jeu.

Les informations suivantes y sont présentées :

- Le nombre de manches* dans une partie
- L'organisation d'un tour de jeu
- Les différentes actions à effectuer à chaque tour de jeu
- Les cas particuliers
- Les variantes de jeu...

Les élèves seront invités à réfléchir sur ces différents éléments. Ils pourront mettre en avant leurs connaissances sur les différentes règles du jeu étudiées.

La fin du jeu : il existe trois types de fin du jeu possibles.

- Un joueur ou l'équipe remplit les conditions pour gagner
- Un élément essentiel du jeu est épuisé
- Le nombre de manches définies est atteint

La détermination du gagnant dans ces deux derniers types de fin s'effectue généralement en comptant les points, récompense, argent accumulés au cours de la partie.

Sur un jeu collaboratif, l'ensemble des joueurs est gagnant si l'objectif a été atteint avant la fin du temps imparti.

Tout en déterminant la fin de leur jeu, les élèves peuvent également réfléchir à l'attribution d'une récompense (titre symbolique, médaille factice, etc.).

Complément : le déroulement du jeu, explication des différentes étapes du jeu.

*Qu'est-ce qu'une manche ?

C'est lorsque tous les joueurs ont joué à leur tour, ou simultanément, pendant un temps défini.

Le nombre de manches peut être déterminant pour la fin de la partie.

Le principe de « manche » n'est pas nécessaire dans toutes les règles de jeu.

Quelles peuvent être les différentes actions d'un tour de jeu ?

Piocher une carte

Se débarrasser d'une carte

Utiliser un pouvoir

Séance 4

Lancer les dés
 Avancer sur un plateau
 Avantager ou pénaliser un autre joueur
 Donner des instructions de jeu
 ...

À quel moment joue-t-on ?

- Les joueurs peuvent jouer à tour de rôle.

Exemple : dans le jeu du Monopoly, les joueurs lancent leurs dés et effectuent leurs actions les uns après les autres.

- Les joueurs peuvent jouer simultanément.

Exemple : dans le jeu Dobble, chaque joueur doit découvrir l'image identique à sa carte et la carte en commun.

- Les joueurs peuvent interagir avec leurs partenaires ou leurs adversaires.

Exemple : dans le jeu de 7 Familles, il n'y a pas de tour de jeu prédéfini. C'est au joueur interrogé, s'il ne possède pas la carte demandée, de jouer.

Qu'est-ce qu'un cas particulier ?

Un cas particulier s'applique quand deux ou plusieurs actions du jeu interfèrent de sorte à ne pas pouvoir être réalisées toutes en même temps.

On doit donc définir des règles de priorité ou d'annulation de ces actions.

Qu'est-ce qu'une variante de jeu ?

Une variante de jeu est une autre façon de jouer que celle proposée dans la règle de base. Elle peut permettre de rendre le jeu accessible à un public plus jeune ou d'étendre les possibilités du jeu.

Complément : la fin du jeu, intégration d'exemples de structures de phrases.

« Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le jeu s'arrête. »

« Le premier joueur à atteindre la ligne d'arrivée remporte la partie. »
--

« Le premier joueur à compléter ses objectifs gagne la partie. »
--

« La première équipe à atteindre 10 points remporte la partie. »
--

« La partie s'arrête quand... »

« Le jeu prend fin lorsque... »

Séance 5 : analyse de la cohérence, rédaction de la règle du jeu et choix du titre du jeu

Objet de la séance 5 : analyse de la cohérence, rédaction de la règle du jeu et choix du titre du jeu • **Durée** : 60 min

Objectifs de l'activité :

- S'assurer de la cohérence globale de la règle du jeu et retranscrire le document.
- Trouver le titre du jeu.

Mise en application :

- **Analyse de la cohérence et rédaction** : un ou plusieurs élèves sont invités à retranscrire la règle du jeu sur un ordinateur.
Puis, par groupes, les élèves sont invités à s'interroger sur la cohérence globale de la règle du jeu.
Ils peuvent s'aider pour cela des exemples de points à vérifier en complément de cette partie.
- **Le titre du jeu** : les élèves pourront s'appuyer sur leurs précédentes recherches sur les jeux de société et sur leur règle du jeu pour trouver un titre à leur création.
Le titre du jeu peut être accrocheur, en phase avec le thème et le déroulement du jeu.
Chaque élève est invité à proposer un titre de jeu original.
Le choix du titre est ensuite conclu par un vote majoritaire de l'équipe.

Complément : exemples de points à vérifier sur la règle du jeu.

Le but du jeu est-il cohérent avec la fin du jeu ?
La mise en place détaille-t-elle bien tous les éléments du jeu ? Sait-on ce que l'on fait de tous les éléments ?
Le thème est-il cohérent avec le cahier des charges ?
La lecture de la règle est-elle fluide ?
A-t-on défini tous les cas particuliers ?
Y a-t-il des notions contradictoires dans la règle du jeu ?
Le ton et le vocabulaire utilisés sont-ils toujours les mêmes ?

Objectif

Création du contenu du jeu en lien avec les notions de l'APER.

Déroulement

La séquence se décompose en **2 séances** :

- 1. Contenu rédactionnel** (texte).
- 2. Contenu graphique** (illustrations).

Organisation possible

- Les élèves sont invités à recenser tous les éléments de leur jeu de société susceptibles de contenir du texte. Ils peuvent ensuite prendre connaissance des différents contenus de texte (exemples, cartes...) pouvant être créés et à concevoir eux-mêmes le contenu de leur jeu.
- Les élèves devront ensuite s'intéresser aux différents éléments à illustrer dans leur jeu de société afin de créer l'identité graphique de leur jeu.

Durée : 6 heures

Description de la tâche à mener

Le contenu du jeu peut être divisé en deux catégories : le contenu texte et le contenu graphique.

Ces deux types de contenus vont ensemble.

La mise en application proposée ci-dessous permet de mettre en lumière les différents textes et illustrations à produire pour le contenu de votre jeu.

Disciplines pouvant être rattachées à la tâche à mener

Disciplines rattachées	Compétences pédagogiques
Français	Recourir à l'écriture pour réfléchir et apprendre Produire des écrits variés Faire évoluer son texte
Sciences et technologies	Adopter un comportement éthique et responsable
Arts plastiques	Expérimenter, produire, créer Mettre en œuvre un projet artistique S'exprimer, analyser sa pratique

Séance I

Séance I : le contenu texte

Objet de la séance I : conception du contenu texte • **Durée** : 180 min

Objectif de l'activité : créer le contenu texte du jeu.

Mise en application :

En plus de la règle du jeu, d'autres textes seront à produire pour la conception de votre jeu.

Les cartes sont de bons supports de textes pour les jeux de société.

Plusieurs types de textes peuvent être apposés sur celles-ci :

- Les noms des cartes
- Des actions de jeu
- Des questions/réponses
- Des gages
- Des défis...

Le jeu de société conçu pour le jeu-concours « **Trace ta route avec Max** » doit avoir une dimension pédagogique et permettre aux élèves de réviser ou d'approfondir les notions de sécurité routière à connaître dans le cadre de l'APER.

Pour vous aider, une liste de questions sur la sécurité routière est disponible en annexe de ce document. Cette liste reprend strictement les notions à acquérir en cycle 3 à partir de la grille officielle de l'APER.

Vous êtes libres de reprendre ces questions pour votre jeu de société ou de vous en inspirer pour la création de contenu.

La création de nouvelles questions sera valorisée lors de la sélection du jeu gagnant par le jury.

La rédaction de textes sur les autres éléments de jeu devra aussi être prise en compte (dos des cartes, emplacement spécifique sur le plateau, titre du jeu, résumé du jeu au dos de la boîte...).

Les élèves devront être attentifs à la cohérence globale du texte et à la mise en page.

Complément : pour vous aider, voici quelques exemples de structures de phrases pour les cartes :

Actions de jeu	« Retourne à la case départ. »
	« Avance de 3 cases. »
	« Passe un tour »
	« Gagne 4 points APER »
Gages	« Imite le bruit d'une moto pendant 20 secondes. »
	« Tiens la main de ton voisin de droite pendant un tour de jeu. »
Défis	« Énumère 3 bons/mauvais comportements à vélo. »
	« Épelle le mot "véhicule"/"chaussée"/"vélo"... »
	« Explique à ton voisin de gauche pourquoi il faut toujours attacher sa ceinture de sécurité. »

Séance 2 : le contenu graphique

Objet de la séance 2 : contenu graphique : conception des illustrations • **Durée** : 180 min

Objectif de l'activité : créer le contenu graphique du jeu.

Mise en application : plusieurs illustrations vont être réalisées et intégrées aux différents éléments du jeu.

Les illustrations devront être en phase avec :

- Les dimensions des différents éléments
- Le thème du jeu
- Les éléments textuels du jeu

Par groupes, les élèves seront invités à réaliser des croquis des différentes illustrations présentes sur les éléments du jeu.

Il leur faudra illustrer :

- Le couvercle de la boîte de jeu
- Le dos de la boîte de jeu
- Le plateau de jeu
- La règle du jeu
- Les cartes de jeu
- Les différents personnages du jeu...

Une fois les croquis réalisés, les élèves pourront passer à la mise en couleur, en s'assurant de la cohérence des différentes illustrations pour l'ensemble du jeu et en intégrant les notions apprises en arts plastiques.



Croquis d'un vélo



Mise en couleurs

Objectifs

- Création de la maquette à présenter pour le jeu-concours.
- Tests et améliorations des mécanismes des jeux.

Déroulement

Cette séquence se divise en **2 séances** (3h/séance) :

1. Ressources matérielles et réalisation.

Choix des différents matériaux et réalisation de la maquette.

2. Tests, évaluation du jeu et amélioration de la maquette.

Test du jeu et améliorations de la maquette finale.

Organisation possible

- Les élèves pourront mettre en œuvre leur sens artistique et mathématique pour la réalisation de la maquette. Seul ou à plusieurs, ils pourront fabriquer leur jeu.
- Il sera ensuite nécessaire de tester le jeu avec des personnes extérieures au projet pour s'assurer de sa jouabilité et de sa cohérence.

Enfin, après les améliorations qui auront éventuellement été apportées au jeu, la maquette finale pourra être produite et envoyée à GMF Assurances pour valider la participation de l'équipe au jeu-concours.

Durée : 6 heures

Description de la tâche à mener

Les élèves devront s'appuyer sur la phase de conception du jeu pour réaliser la maquette finale.

Disciplines pouvant être rattachées à la tâche à mener

Disciplines rattachées	Compétences pédagogiques
Français	Comprendre et s'exprimer à l'oral Lire
Mathématiques	Chercher Modéliser Représenter
Arts plastiques	Expérimenter, produire, créer Mettre en œuvre un projet artistique S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs
Sciences et technologies	Concevoir, créer, réaliser S'approprier des outils et des méthodes Mobiliser des outils numériques

Séance 1

Séance 1 : ressources matérielles et réalisation

Objet de la séance 1 : rassemblement des différents matériaux et réalisation de la maquette • **Durée** : 180 min

Objectifs de l'activité :

- Recenser les ressources disponibles.
- Réaliser la maquette du jeu.

Mise en application :

- Les élèves font le point sur tous les matériaux qui composent généralement les jeux de société.
- Ils listent également les contraintes techniques liées à une impression en grande série.

Avec les moyens qui leur sont donnés, ils pourront ainsi choisir les matériaux les plus adéquats et lister les outils nécessaires à la création du jeu.

- Les élèves sont invités à créer eux-mêmes leur maquette du jeu en 3D. Il s'agit de concrétiser la phase de conception du jeu par la mise en forme des éléments composant le jeu et l'étude de leurs dimensions.
- Il faut également adapter les contenus textes et les illustrations graphiques sur les différents éléments.

Une fois la maquette finalisée, elle pourra être utilisée pour tester le jeu et son mécanisme avec plus de facilité.

Les élèves devront être attentifs à la cohérence globale du texte et à la mise en page.

Complément : les ressources matérielles, liste de supports exploitables pour la conception de la maquette :

Un ancien jeu de société

Une boîte à chaussures

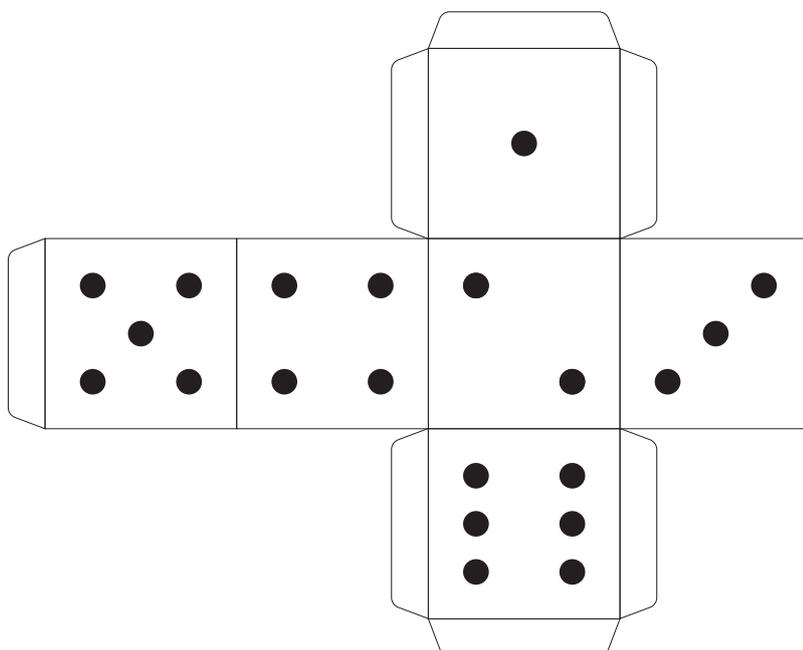
Une boîte à gâteaux

Du papier cartonné

Des feuilles à dessin

...

Complément : patron d'un dé classique.



Séance 2

Séance 2 : tests, évaluation du jeu et améliorations de la maquette

Objet de la séance 1 : tests, évaluation du jeu et amélioration de la maquette
 • **Durée :** 180 min

Objectif de l'activité : identifier les éventuelles améliorations à apporter au jeu.

Mise en application :

Le jeu doit idéalement être testé à plusieurs reprises et dans différents contextes : en classe, en famille ou pendant les temps d'activités périscolaires.

Il s'agit de faire essayer le jeu à des personnes qui ne le connaissent pas, pour observer leurs réactions.

L'objectif à atteindre doit être déterminé par l'équipe en fonction du temps alloué à la démarche.

Une grille d'auto-évaluation doit être complétée après chaque phase de test.

La grille proposée peut être enrichie d'autres critères. Elle peut être complétée individuellement pour connaître le ressenti de chaque élève ou par groupes.

Complément : grille d'auto-évaluation du jeu.

Critères testés	Résultat du test				
Au niveau du contenu :					
Les joueurs ont compris la règle dès la première lecture.	1	2	3	4	5
Le contenu permet d'apprendre les notions essentielles de la sécurité routière.	1	2	3	4	5
Les joueurs ont plaisir à jouer.	1	2	3	4	5
Les joueurs peuvent déterminer facilement le gagnant.	1	2	3	4	5
Le mécanisme de jeu est connu.	1	2	3	4	5
Le jeu est adapté à l'âge des joueurs.	1	2	3	4	5
Le graphisme est attrayant.	1	2	3	4	5
Le thème du jeu est bien visible.	1	2	3	4	5
L'ensemble des textes est cohérent.	1	2	3	4	5
Au niveau du matériel :					
Tous les éléments sont utiles.	1	2	3	4	5
Tous les éléments rentrent dans la boîte.	1	2	3	4	5
Tous les éléments répondent aux contraintes techniques énoncées dans le guide.	1	2	3	4	5

L'adaptation de la maquette.

Au terme des ultimes essais du jeu, une maquette finale devra être produite et transmise à l'adresse suivante : GMF ASSURANCES – Service Prévention – 148 rue Anatole France – 92300 LEVALLOIS PERRET.

IV. Annexes

Annexe I

Récapitulatif des séquences

SÉQUENCE I

L'APER à l'école primaire

Objectifs

- Aborder la sécurité routière par des activités ludiques pour faciliter l'appropriation du sujet par les élèves.
- Consolider et évaluer les connaissances acquises en cycles 1 et 2 en vue de la participation au jeu-concours « Trace ta route avec Max ».

Déroulement

Le test de positionnement de l'élève s'effectue en **3 séances** :

- 1. Discussion sur le sujet** : échange avec les élèves sur les bons comportements à adopter selon les différents modes de déplacement utilisés par eux.
- 2. Introduction ludique de la thématique** : le renforcement des acquis se traduit par des activités ludiques.
- 3. Évaluation des connaissances** : par l'intermédiaire d'un exercice relatif à des situations quotidiennes de la rue.

Organisation possible

- Les élèves réfléchissent par groupes sur les différents comportements à adopter en fonction des situations et exposent leur travail au reste de la classe.
- Les élèves effectuent les jeux seuls ou par groupes de deux.
- Chaque élève réalise l'exercice.

Durée : 2 heures

Objectifs

- Évaluer les connaissances des élèves sur les jeux de société.
- Analyser les jeux selon des critères précis.

Déroulement

La séquence se divise en **3 séances** :

- 1. Préambule et état des connaissances des élèves.** Discussions sur le sujet, échanges avec les élèves sur leurs habitudes de joueurs.
- 2. Présentation des jeux connus, état de l'art sur les jeux abordant la sécurité routière.** Recherches des élèves sur le sujet : chez eux et/ou en classe via internet.
- 3. Analyse des jeux selon différents critères.** Les élèves présentent les jeux qui leur plaisent et expliquent leurs mécanismes en s'appuyant sur une fiche d'analyse fournie.

Organisation possible

- Les élèves échangent sur leurs habitudes de joueurs et sur leurs connaissances des jeux de société.
- Ils sont invités à faire des recherches en utilisant des moyens physiques (apporter leur(s) jeu(x) de société, visiter une ludothèque, etc.) et multimédias (recherche internet, jeux en ligne, etc.).
- Les élèves exposent leurs recherches à l'équipe. Un ou plusieurs mécanismes de jeux peuvent à ce stade être votés pour la création du jeu de société sur la sécurité routière.

Durée : 2 heures 15 min.

N.B. : une fiche d'aide à la recherche vous est proposée en annexe de ce guide.

Objectif

- Respect et compréhension des différentes contraintes dans la conception d'un jeu de société.

Déroulement

La séquence peut se diviser en **2 séances** :

- 1. Cadre conceptuel.**
- 2. Cadre technique.**

Organisation possible

- Les élèves découvrent la notion de cahier des charges et les contraintes conceptuelles du jeu-concours.
- Les élèves sont invités à prendre en compte les contraintes techniques imposées pour la réalisation de leur jeu de société dans le cadre du jeu-concours.

Durée : 1 heure 45 min.

Objectifs

- Définition du mécanisme du jeu.
- Rédaction de la règle du jeu.

Déroulement

Cette séquence se divise en **5 séances** (1h/séance) :

- 1. Définition et choix du mécanisme du jeu.**
- 2. Création du thème et but du jeu.**
- 3. Choix du matériel du jeu et mise en place des éléments.**
- 4. Déroulement de la partie et fin du jeu.**
- 5. Analyse de la cohérence, rédaction de la règle du jeu et titre du jeu.**

Organisation possible

- Les élèves sont invités à réfléchir à un mécanisme de jeu en s'appuyant sur les recherches effectuées au cours de la séquence 2 et à affiner leur choix.
- Ils analysent et conçoivent les différents éléments de la règle du jeu.
- Les élèves procèdent à la rédaction de la règle par écrit (sur un ordinateur ou à la main).

Une fois la règle rédigée et le principe global du jeu déterminé, il sera plus facile pour les élèves de trouver un titre à leur création.

Durée : 5 heures

Objectif

Création du contenu du jeu en lien avec les notions de l'APER.

Déroulement

La séquence se décompose en **2 séances** :

- 1. Contenu rédactionnel** (texte).
- 2. Contenu graphique** (illustrations).

Organisation possible

- Les élèves sont invités à recenser tous les éléments de leur jeu de société susceptibles de contenir du texte. Ils peuvent ensuite prendre connaissance des différents contenus de texte (exemples, cartes...) pouvant être créés et à concevoir eux-mêmes le contenu de leur jeu.
- Les élèves devront ensuite s'intéresser aux différents éléments à illustrer dans leur jeu de société afin de créer l'identité graphique de leur jeu.

Durée : 6 heures

Objectifs

- Création de la maquette à présenter pour le jeu-concours.
- Tests et améliorations des mécanismes des jeux.

Déroulement

Cette séquence se divise en **2 séances** (3h/séance) :

1. Ressources matérielles et réalisation.

Choix des différents matériaux et réalisation de la maquette.

2. Tests, évaluation du jeu et amélioration de la maquette.

Test du jeu et améliorations de la maquette finale.

Organisation possible

- Les élèves pourront mettre en œuvre leur sens artistique et mathématique pour la réalisation de la maquette. Seul ou à plusieurs, ils pourront fabriquer leur jeu.
- Il sera ensuite nécessaire de tester le jeu avec des personnes extérieures au projet pour s'assurer de sa jouabilité et de sa cohérence.

Enfin, après les améliorations qui auront éventuellement été apportées au jeu, la maquette finale pourra être produite et envoyée à GMF Assurances pour valider la participation de l'équipe au jeu-concours.

Durée : 6 heures

Annexe 2

Aide à la recherche

Quelques sites internet dédiés au jeu de société :

www.trictrac.net - site internet spécialisé dans la présentation des différents jeux de société. Des vidéos explicatives des règles du jeu ainsi que les avis d'une communauté de joueurs y sont présentés.

www.jeuxdenim.be - blog spécialisé dans le jeu de société.

www.jedisjeux.net - site internet qui regroupe des articles sur les nouveautés du jeu de société, une présentation de jeux de sociétés, des classements et un forum de discussion.

www.pipsa.be - site spécialisé dans la présentation des outils pédagogiques sur le thème de la prévention santé.

<http://lesludiques.fr> - site internet et association spécialisés dans l'univers du jeu de société.

<http://jeuxsoc.fr> - site internet tenu par un collectionneur de jeux de société. Une très grande variété de jeux y est présentée.

<http://sdj.revues.org> - "Sciences du jeu" est une revue internationale et interdisciplinaire destinée aux travaux de recherches sur le jeu.

<http://lithaque.org/les-mecanismes-de-jeu> - site qui regroupe les différents mécanismes de jeux et propose des tests de nouveaux jeux.

www.ludism.fr - site internet qui propose notamment des règles de jeux en version française.

Bibliographie sur le jeu de société :

« Petit Larousse des jeux », 2005, Éditions LAROUSSE.

« Les jeux de société de notre enfance » - Hervé Nicolas - Paru le 15 octobre 2015 - Editions Hors Collection.

« Jeux de société » - Collectif (Auteur) - Paru en mars 2002- Éditions Mango - Collection "Mes petits ateliers"

« Jouer en Famille » - Paru en Mai 2003 - Éditions De Vecchi.

« Le grand livre-jeu du permis » - Anne-Sophie Baumann - Paru en 2013 - Editions Kididoc

Annexe 3

Banque de questions

Quand je suis piéton

Je me déplace sur le trottoir

Dans la rue, je sais regarder

Tu arrives à un passage pour piétons. Tu souhaites traverser la rue. De quel(s) côté(s) de la rue dois-tu regarder avant de t'engager ?

- À droite.
- À gauche.
- **Des deux côtés.**

Le feu pour les piétons est au vert, tu peux donc traverser. De quelle couleur est celui des voitures ?

- Il est vert également.
- Il est orange.
- **Il est rouge.**

De quelles couleurs est le panneau «STOP» ?

- Il est vert et blanc.
- Il est bleu et blanc.
- **Il est rouge et blanc.**

Le panneau «STOP» oblige les usagers à s'arrêter et à céder la priorité aux véhicules des autres voies.

Dans la rue je sais écouter

Sur une voiture, comment appelle-t-on le signal sonore qui permet d'avertir d'un danger ?

- **Un klaxon.**
- Une claquette.
- Un clapet.

Le klaxon est à utiliser en cas de danger immédiat.

Parmi les différentes propositions, quel est le véhicule qui fait le moins de bruit ?

- Une moto.
- **Une voiture électrique.**
- Un camion.

Dans la rue je reconnais et nomme les différents espaces, véhicules et usagers

Parmi ces propositions, laquelle décrit le mieux un automobiliste ?

- C'est une personne qui conduit une voiture.
- C'est une personne qui conduit un vélo.
- C'est une personne qui fait du skateboard.

Parmi ces propositions, laquelle décrit le mieux un passage pour piétons ?

- C'est un endroit où peuvent se garer les voitures.
- C'est un espace de circulation réservé aux vélos.
- C'est un endroit sur la chaussée avec de grandes bandes blanches où les personnes peuvent traverser.

En ville, comment s'appelle l'espace réservé aux piétons qui est situé le long des bâtiments ?

- La chaussée.
- Le bitume.
- Le trottoir.

La chaussée est l'espace sur lequel les véhicules peuvent circuler, le bitume est le revêtement de la chaussée.

Qu'est-ce qui a deux roues, un guidon et un moteur ?

- Une bicyclette.
- Une moto.
- Un bus scolaire.

En ville, existe-t-il des espaces de circulation réservés aux vélos ?

- Oui. Cela s'appelle des pistes cyclables.
- Oui. Cela s'appelle des bandes d'arrêt d'urgence.
- Non.

Je sais marcher sur le trottoir accompagné

Tu te promènes sur le trottoir avec ta maman. Par rapport à la route, de quel côté dois-tu marcher ?

- Tu marches entre ta maman et les murs des bâtiments.
- Tu marches devant ta maman.
- Tu marches entre la route et ta maman.

Tu te rends à pied au musée avec ta classe. Quel est le bon comportement pour y aller ?

- Tu cours pour être le/la premier(ère) arrivé(e).
- Tu papotes avec tes amis sans regarder où tu vas.
- Tu marches à côté d'un copain ou d'une copine, en rang deux par deux et tu fais attention à ce qui t'entoure.

Je sais marcher sur le trottoir non accompagné

Dans la rue, lorsque l'on marche sur le trottoir, il vaut mieux :

- regarder droit devant soi.
- regarder derrière soi.
- avancer les yeux fermés.

Tu marches sur le trottoir quand tout à coup une voiture sort d'un garage sur ta droite. Elle doit traverser le trottoir pour pouvoir rejoindre la chaussée. Que fais-tu ?

- Tu t'arrêtes et tu la laisses passer.
- Tu te mets à courir pour passer avant la voiture.
- Tu continues à marcher comme si de rien n'était.

Je sais traverser la chaussée seul(e)

Tu veux traverser la rue, que dois-tu faire ?

- Aller au passage pour piétons, attendre que toutes les voitures soient arrêtées et regarder des deux côtés avant de traverser.
- Regarder des deux côtés et traverser la rue là où tu te trouves.
- Courir de l'autre côté de la rue pour être plus rapide que les voitures.

Le feu pour piétons est vert. Tu t'apprêtes à traverser. Que te reste-t-il à faire ?

- Attendre que toutes les voitures soient bien arrêtées et regarder à gauche et à droite s'il n'y a pas de danger.
- Attendre que le feu pour piétons soit rouge.
- Attendre que les piétons qui viennent en face aient traversé.

Je sais traverser à un carrefour

D'après le code de la route, qu'est-ce qu'un carrefour ?

- Un magasin.
- Une intersection entre plusieurs routes.
- Une voie sans issue.

Pour plus de sécurité, lorsque tu traverses un carrefour, tu dois attendre :

- que les voitures soient arrêtées pour te laisser passer.
- qu'il y ait un autre piéton sur le trottoir d'en face.
- que d'autres piétons traversent avec toi.

Pour traverser un carrefour, tu :

- traverses la chaussée en diagonale, c'est plus rapide.
- traverses sur les passages pour piétons.
- tu attends qu'un policier soit là pour faire la circulation.

Je sais traverser à un rond-point

Au rond-point, existe-t-il obligatoirement des feux tricolores pour obliger les voitures à s'arrêter ?

- Oui, évidemment, tous les ronds-points ont des feux tricolores.
- Non, il existe des ronds-points sans feux tricolores.

Avant de traverser à un rond-point, tu dois t'assurer que :

- les voitures t'ont bien vu(e) et se sont arrêtées pour te laisser passer.
- tu n'as pas le tournis.
- tu es bien dans le sens du vent.

Sais-tu quel est l'autre nom du « rond-point » ?

- On l'appelle aussi « un tourniquet ».
- On l'appelle aussi « une toupie ».
- On l'appelle aussi un « carrefour à sens giratoire ».

Je sais faire traverser une personne

Tu te trouves à côté d'un enfant de 5 ans qui s'apprête à traverser la rue tout seul pour rejoindre une personne qui est de l'autre côté. Que fais-tu ?

- Tu le laisses faire.
- Tu traverses avec lui en lui tenant la main et en faisant attention au feu piétons et aux voitures.
- Tu l'encourages à continuer.

Tu aides une personne âgée à traverser la rue sur un passage pour piétons. Le feu est vert pour les piétons, vous vous engagez, mais elle n'avance pas très vite.

- Tu lui dis d'accélérer un peu et la tires vers l'avant pour l'aider à marcher plus vite.
- Tu marches à son rythme, toutes les voitures sont arrêtées et ne redémarreront pas avant que vous ne soyez passés.
- Tu fais demi-tour, vous n'arriverez jamais à temps de l'autre côté.

Tu emmènes ta petite sœur de 4 ans à son cours de danse. Pour traverser la rue :

- Tu lui tiens fermement la main et c'est toi qui décides quand vous pouvez traverser en toute sécurité.
- Tu la laisses courir devant toi, tant que tu la vois, tout va bien.
- Tu la laisses te guider et traverser quand elle le souhaite.

Je vis dans un espace complexe dans un environnement proche

Je sais identifier les dangers

Tu es devant un passage pour piétons et tu veux traverser la chaussée, mais une voiture arrive à vive allure. Elle ne semble pas vouloir s'arrêter. Que fais-tu ?

- Tu traverses quand même, après tout, tu es prioritaire.
- Tu ne t'engages pas sur le passage pour piétons tant qu'elle ne s'est pas arrêtée.
- Tu continues ton chemin sur le trottoir, tu trouveras bien un autre passage pour piétons.

Certains conducteurs ne respectent pas le code de la route et ne laissent pas la priorité aux piétons qui veulent traverser. Assure-toi toujours que les voitures t'ont bien vu(e) et se sont arrêtées pour te laisser passer avant de traverser.

Une voiture est stationnée sur le trottoir et t'empêche de passer. Que fais-tu ?

- Tu attends que le propriétaire quitte son stationnement (mais cela peut durer longtemps).
- Tu vas exceptionnellement marcher sur la chaussée le long de cette voiture. Avant, tu t'assures qu'il n'y a aucun danger,
- Tu traverses la chaussée pour aller marcher sur le trottoir d'en face. Tant pis s'il n'y a pas de passage pour piétons.

Les propriétaires des voitures stationnées sur le trottoir peuvent avoir de lourdes amendes car cela peut être très dangereux pour les piétons.

Le trottoir sur lequel tu te trouves est inaccessible (il est en travaux). Tu dois te rendre sur le trottoir d'en face. Comment traverses-tu ?

- Tu regardes à droite et tu traverses en diagonale de la route.
- Tu regardes à gauche et tu traverses perpendiculairement à la route.
- Tu regardes à gauche puis à droite et tu traverses perpendiculairement à la route.

Je reconnais les espaces de jeu et les espaces de circulation

En ville, comment distingue-t-on généralement la chaussée du trottoir ?

- Le trottoir est plus brillant que la chaussée.
- Le trottoir est surélevé par rapport à la chaussée.
- Le trottoir est marqué de lignes blanches.

À quoi reconnaît-on une voie réservée aux cyclistes ?

- Il y a un vélo dessiné sur le sol.
- Il y a une barrière en forme de vélo de chaque côté de la voie.
- Le sol est peint en rouge foncé.

Tu veux jouer au ballon avec des copains :

- Vous pouvez jouer sur le trottoir, vous ne risquez rien.
- Vous attendez d'être au parc ou au square pour jouer (bien sûr si cela est autorisé).
- Vous pouvez jouer dans la petite rue près de chez toi, c'est l'endroit idéal.

Je sais me déplacer à pied dans mon quartier ou mon village

Tu dois te rendre à l'école tout(e) seul(e) :

- tu as déjà fait le chemin avec un adulte et vous avez repéré l'itinéraire le plus sécurisé.
- pas de problème, tu n'auras qu'à suivre les autres enfants.
- tu trouveras forcément quelqu'un à qui tu pourras demander ta route.

Tu as prévu de te rendre à la bibliothèque.

- Tu es à peu près certain(e) qu'elle se trouve près de la mairie.
- Tu sais parfaitement où se trouve la bibliothèque. Tu as déjà fait le chemin avec un adulte.
- Tu décides d'y aller sans savoir où elle se trouve. Avec un peu de chance tu la trouveras.

Le mieux pour anticiper les dangers est de connaître les lieux que tu vas parcourir. Tu peux ainsi emprunter les endroits les plus sécurisés (trottoirs, zones piétonnes, etc.).

J'évolue dans un espace complexe dans un environnement non familier

Je sais identifier les dangers

Les feux tricolores au niveau du passage pour piétons que tu vas emprunter clignotent en orange. Le voyant pour les piétons n'est pas allumé. Comment fais-tu pour traverser ?

- Tu regardes à gauche, puis à droite et encore à gauche pour t'assurer qu'il n'y a pas de danger.
- Tu ne peux pas traverser ici, il te faut trouver un autre passage pour piétons.
- Tu traverses en courant.

Tu arrives devant une voie ferrée. Une sonnerie retentit et un signal lumineux clignote. Tu es en train de traverser la voie. Que fais-tu ?

- Tu t'arrêtes immédiatement même si tu es encore sur la voie.
- Tu accélères le pas (sans courir sinon tu risques de tomber) afin de traverser la voie ferrée.
- Tu fais demi-tour.

Certains passages à niveau ne comportent pas de barrières. Il faut donc être très attentif lorsque l'on traverse ces endroits.

Que peux-tu utiliser pour te déplacer à pied dans une ville ou un quartier que tu ne connais pas ?

- Tu peux utiliser un plan.
- Tu peux utiliser la position du soleil.
- Tu regardes le sens de circulation des voitures.

Pour repérer un trajet sur un plan, que dois-tu retenir ?

- Le nombre exact de rues présentes dans le quartier.
- Le nom des rues.
- La couleur des bâtiments sur le plan.

Qu'est-ce qu'un GPS ?

- Un plan virtuel qui permet de trouver facilement des itinéraires.
- Une formule magique qui permet de faire démarrer la voiture.
- Un type de carburant pour les voitures.

GPS signifie en anglais « Global Positioning System » qui veut dire système de positionnement mondial ou système de navigation. Il fonctionne grâce aux satellites.

Je connais les règles du code de la route

Les panneaux de signalisation concernent-ils seulement les automobilistes ?

- Oui, bien entendu, tous les panneaux concernent seulement les automobilistes.
- Oui, mais seulement les panneaux ronds. Les autres ne servent qu'à décorer le paysage.
- Non, ils peuvent aussi concerner d'autres usagers (piétons, cyclistes, motards, etc.).

À un passage pour piétons, qui est prioritaire entre le piéton et le cycliste ?

- Le piéton.
- Le cycliste.
- Aucun des deux.

Le panneau qui interdit l'accès d'une voie à un piéton est :

- de forme ronde blanche avec un contour rouge.
- de forme carrée bleu avec un contour blanc.
- de forme triangulaire jaune, avec un contour blanc.

Je sais donner l'alerte en cas d'accident

Une personne tombe inconsciente devant toi. Tu es témoin d'un malaise. Qui vas-tu appeler ?

- Le SAMU.
- Les pompiers.
- La police.

Si tu es témoin d'un accident de la circulation ou d'un incendie, qui vas-tu appeler ?

- Le SAMU.
- Les pompiers.
- La police.

Si tu es témoin d'une agression ou d'un vol, qui vas-tu appeler ?

- Le SAMU.
- Les pompiers.
- La police.

Quel(s) numéro(s) composes-tu pour appeler le SAMU ?

- Le 14 ou le 112.
- Le 16 ou le 112.
- Le 15 ou le 112.

Quel(s) numéro(s) composes-tu pour appeler les pompiers ?

- Le 18 ou le 112.
- Le 19 ou le 112.
- Le 20 ou le 112.

Quel(s) numéro(s) composes-tu pour appeler la police ?

- Le 13 ou le 112.
- Le 21 ou le 112.
- Le 17 ou le 112.

Tu es témoin d'un accident et appelles les secours. Que leur dis-tu en premier ?

- Tu te présentes, donnes ton numéro de téléphone et le lieu où tu te trouves.
- Tu leur dis que tu as très peur et tu raccroches rapidement.
- Tu leur décris la situation et tu raccroches.

Tu décris ensuite la situation et suis les instructions données par la personne au téléphone. Ne raccroche surtout pas si cela ne t'est pas demandé, les secours ont peut-être d'autres questions à te poser.

Connais-tu le « numéro d'urgence européen » ?

- C'est le 19.
- C'est le 112.
- C'est le 1500.

Ce numéro est à composer si tu es témoin ou victime d'un accident dans un pays de l'Union européenne. Si tu appelles le 112 depuis un téléphone portable, celui-ci te passera le service d'urgence disponible le plus rapidement possible.

Je connais les principes simples de secourisme

Tu arrives en premier sur les lieux d'un accident, dans quel ordre dois-tu effectuer le P.A.S. ?

- Tu protèges d'abord la zone en avertissant les autres usagers de la situation, puis tu alertes les secours et enfin tu portes secours au(x) blessé(s) si tu le peux.
- Tu portes d'abord secours au(x) blessé(s) si tu le peux, puis tu (te) protèges d'un autre accident, et enfin tu alertes les secours.
- Tu alertes les secours d'abord, puis tu (te) protèges d'un autre accident, et enfin tu portes secours au(x) blessé(s) si tu le peux.

P.A.S. signifie = Protéger, Alerter, Secourir.

Tu attends les secours près d'un blessé. Tu dois :

- le déplacer.
- lui donner à boire.
- **le couvrir et lui parler s'il est conscient.**

Il ne faut pas donner à boire à un blessé car certaines opérations doivent être effectuées à jeun et il pourrait éventuellement s'étouffer. Déplacer un blessé s'il n'y a pas de danger immédiat, c'est prendre le risque d'aggraver ses blessures.

Quand je suis passager

Je sais monter dans un véhicule

La voiture est garée le long de la chaussée. Tu montes :

- du côté de la chaussée.
- **du côté du trottoir.**
- par le coffre de la voiture.

De quel côté vaut-il mieux descendre de la voiture lorsqu'elle est garée le long d'un trottoir ?

- Du côté de la chaussée.
- **Du côté du trottoir.**
- L'un ou l'autre, peu importe.

À 8 ans, où doit-on s'installer dans la voiture ?

- Sur le siège avant de la voiture.
- Sur le siège du conducteur.
- **Sur un rehausseur, sur la banquette arrière de la voiture.**

Je ne gêne pas le conducteur

Parmi ces propositions, trouve le bon comportement à adopter en voiture :

- chanter à tue-tête tes chansons préférées.
- essayer d'ouvrir la portière quand la voiture est en marche.
- **parler calmement et rester bien attaché(e).**

Pourquoi est-il déconseillé de gêner le conducteur quand la voiture est en marche ?

- **Car il est moins attentif et le risque d'accidents est plus élevé.**
- Car cela lui fait consommer plus d'essence.
- Car il risque de te laisser en cours de route.

Est-ce une bonne idée d'entasser tes affaires (manteaux, sacs...) sur la plage arrière de la voiture ?

- Oui. Ça libère de l'espace pour les jambes.
- **Non. Cela empêche les conducteurs de voir ce qui se passe derrière.**

Je sais pourquoi je dois être retenu(e) (ceinture, siège)

Jusqu'à quel âge un enfant doit-il s'asseoir sur un siège-auto ?

- Jusqu'à 5 ans.
- Jusqu'à 10 ans.
- Jusqu'à 18 ans.

Pourquoi doit-on mettre sa ceinture de sécurité ?

- Pour être retenu(e) en cas de choc ou d'accident.
- Pour faire plaisir au conducteur.
- Pour que la voiture puisse démarrer.

Pourquoi dois-tu utiliser un siège-auto jusqu'à l'âge de 10 ans ?

- Pour que la ceinture ne te fasse pas mal au cou et que tu sois bien retenu(e) en cas de choc.
- Pour être le(/la) passager(ère) le(/la) plus grand(e) de la voiture.
- Pour pouvoir peser assez lourd sur le siège.

Je sais utiliser ma ceinture de sécurité

À quel moment dois-tu attacher ta ceinture de sécurité ?

- Uniquement sur l'autoroute.
- Après t'être assis(e) dans le véhicule.
- Quand le véhicule démarre.

Lors d'un trajet de quelques minutes en voiture, est-il nécessaire d'attacher sa ceinture de sécurité ?

- Oui, bien entendu ! C'est obligatoire quelle que soit la longueur du trajet.
- Non, ce n'est pas nécessaire.

Dans une voiture 5 places, le passager de la place du milieu est-il obligé d'attacher sa ceinture ?

- Oui, bien sûr. Tous les passagers doivent attacher leur ceinture.
- Non car il n'y a pas de ceinture pour cette place.
- C'est un piège, il n'existe pas de voitures à 5 places.

Je connais et respecte le code du passager du véhicule particulier

À partir de quel âge as-tu le droit de t'installer à l'avant d'une voiture ?

- À partir de 7 ans.
- À partir de 10 ans.
- À partir de 13 ans.

Dans une voiture à 5 places, pourquoi ne peut-on pas faire monter une 6^e personne ?

- Car le poids de toutes ces personnes empêche la voiture de rouler.
- Car il n'y a pas assez de ceintures pour tout le monde.
- Car cela fait consommer beaucoup plus d'essence.

Peux-tu détacher ta ceinture de sécurité en cours de route ?

- Oui, si vous êtes bientôt arrivés.
- Oui, si c'est juste pour quelques secondes et que tu la rattaches ensuite.
- Non, surtout pas, c'est dangereux.

Je connais et respecte le code du passager du 2 roues

En tant que passager du 2 roues, de quels éléments dois-tu être équipé(e) ?

- D'un casque, de vêtements et de chaussures montantes pour protéger ta peau et ton corps en cas de chute.
- D'un bandana de motard et des chaussures de cow-boy pour avoir l'air cool.
- D'un t-shirt et un short pour ne pas avoir trop chaud.

Il est important d'être bien protégé(e) lorsque l'on circule en 2 roues car les blessures peuvent être très graves en cas de chute.

Un ami veut te faire monter sur son scooter. Dans quelles conditions acceptes-tu la balade ?

- S'il a un casque à ta taille à te prêter et que son scooter est équipé d'un siège passager, d'une poignée et de repose-pieds.
- S'il te l'a proposé gentiment.
- Si son scooter est assorti à ta tenue.

Vrai ou faux. Il est interdit pour les enfants d'être passager d'un scooter.

- Vrai. Les enfants ont trop peur en scooter.
- Faux. Les enfants peuvent être passagers à condition d'être bien équipés.

Le véhicule à 2 roues doit alors être équipé d'un siège spécial et d'attache pour sécuriser l'enfant.

Je respecte les consignes de l'adulte dans un transport scolaire

Peux-tu te lever et te déplacer lorsque le car est en train de rouler ?

- Oui, si le trajet dure longtemps ou pour te rendre à une autre place.
- Non, car ce peut-être dangereux.

Dans le car scolaire, où est-il conseillé de ranger son sac à dos ?

- Sous le siège ou dans les compartiments en hauteur.
- Sur le siège à côté de soi.
- Sur ses genoux.

En cas de freinage brusque, cela évite que les sacs soient projetés en avant et blessent quelqu'un.

Parmi ces propositions, laquelle n'est pas considérée comme un transport en commun ?

- Le car.
- Le minibus.
- Le V.T.T.

Je connais et respecte le code du passager de transport en commun

Tu descends du bus et tu souhaites traverser la rue pour rejoindre ton école. Où et quand peux-tu traverser ?

- Tu peux traverser derrière le bus.
- Tu attends que le bus s'en aille et traverses au passage pour piétons le plus proche.
- Tu peux traverser devant le bus.

Une des règles essentielle en sécurité routière : bien voir et être vu(e) !

Par quel accès doit-on généralement monter dans un bus de ville ?

- Par l'avant du bus.
- À l'arrière du bus.
- On peut rentrer et sortir par les deux accès.

Tu montes dans le bus avec tes copains. Quelle est la bonne attitude à adopter ?

- Courir le plus vite possible au fond du bus.
- Monter tranquillement et se diriger vers le fond du bus pour s'asseoir.
- Monter tranquillement, mais faire un concours de chant avec les copains ensuite.

J'adopte l'attitude qui convient dans une zone d'attente

Tu attends le bus à l'arrêt de bus de ton école. Quelle est la bonne attitude à adopter ?

- Tu joues à l'équilibriste sur le bord du trottoir.
- Tu joues au ballon sur le trottoir.
- Tu te tiens à une distance raisonnable de la chaussée et tu attends calmement le bus.

Peux-tu jouer au ballon à un arrêt de bus ?

- Oui, il y a même un espace pour cela devant l'arrêt de bus.
- Non, cela peut être dangereux.

Ta classe et toi partez en sortie scolaire. Vous devez prendre le train. Que fais-tu pour passer le temps ?

- Tu discutes avec tes copains et fais bien attention à rester loin de la bordure du quai.
- Tu organises une course le long du quai.
- Tu organises un jeu de cache-cache dans la gare.

Quand je roule

Je sais rouler prudemment sur le trottoir et les espaces piétons

Jusqu'à quel âge un enfant a-t-il le droit de rouler sur le trottoir avec un vélo ?

- Jusqu'à l'âge de 2 ans.
- Jusqu'à l'âge de 8 ans.
- Jusqu'à l'âge de 12 ans.

Comment dois-tu rouler lorsque tu circules sur un espace réservé aux piétons ?

- Tu dois rouler très vite.
- Tu dois rouler doucement.
- Tu dois rouler en zigzag.

Je roule dans l'espace de circulation correspondant à l'engin que j'utilise

Tu es à rollers, où dois-tu circuler ?

- Sur la chaussée.
- Sur le trottoir.
- Uniquement sur une zone réservée aux cyclistes.

Quand tu fais du skateboard, tu es considéré(e) comme :

- un(e) automobiliste.
- un(e) cycliste.
- un piéton.

Qui peut emprunter une voie verte ?

- Les piétons, les cyclistes et les automobilistes.
- Les piétons, les cyclistes et les motards.
- Les piétons, les cyclistes et les personnes en rollers.

Je contrôle ma vitesse, mon équilibre, ma trajectoire

Tu circules à vélo. Pour éviter de tomber :

- tu t'amuses à rouler en ne tenant pas le guidon.
- tu roules en faisant des zigzags sur la route, c'est plus amusant.
- tu roules en ligne droite, en tenant bien le guidon.

Je sais rouler en tenant compte des autres

Tu roules tranquillement à droite de la route. Une voiture te dépasse, que fais-tu ?

- Tu continues à rouler prudemment sur le côté à la même allure.
- Tu freines brusquement.
- Tu pédales plus vite.

Tu roules sur la chaussée en ville le long de voitures stationnées. Tu vois un piéton qui souhaite monter dans sa voiture. Il emprunte la chaussée. Que fais-tu ?

- Tu fais brusquement un grand écart pour l'éviter et tu accélères.
- Tu indiques ton changement de direction avec ton bras et s'il n'y a pas de danger tu t'écartes un peu de la voiture.
- Tu freines d'un coup sec.

Tu es sur une piste cyclable à vélo. Un groupe de piétons marche devant toi, sur ta voie de circulation.

- Tu leur fonces dessus en utilisant ta sonnette, ils se pousseront bien.
- Tu fais demi-tour.
- Tu ralentis l'allure et utilises ta sonnette pour les avertir que tu arrives.

Je sais rouler en groupe

Tu te rends à la piscine à vélo avec tes copains. Comment devez-vous rouler pour ne pas gêner la circulation ?

- Deux par deux pour papoter avec le voisin.
- En file indienne pour que les voitures puissent vous doubler.
- En peloton, pour empêcher les voitures de vous doubler.

Tu circules à vélo avec tes copains sur une piste cyclable. Pour être en sécurité :

- tu leur proposes de faire la course. Après tout, c'est une voie réservée aux cyclistes.
- tu te mets devant tes copains et freines brusquement pour tester leurs réflexes.
- tu leur demandes de rouler en file indienne et de profiter de la balade pour observer le paysage.

Tu roules avec tes copains à vélo. Vous arrivez à un rond-point. Les premiers de la file s'engagent sur le rond-point. Mais à ton tour, une voiture arrive sur la gauche. Que fais-tu ?

- Tu accélères pour passer avant la voiture, ce serait bête de perdre de vue tes copains.
- Tu ralentis mais tu passes quand même, tu es sûr(e) que la voiture t'a vu(e) et va te laisser passer.
- **Tu t'arrêtes et laisses passer la voiture, elle a la priorité.**

Je demande et j'utilise les équipements de protection

Tu t'apprêtes à faire une balade à vélo. Quels équipements de protection mets-tu ?

- **Un casque et un gilet réfléchissant.**
- Un casque et un gilet bien chaud.
- Un casque et un gilet de sauvetage.

Un gilet réfléchissant renvoie la lumière des phares et te permet d'être vu(e) par les autres véhicules.

Je vérifie et j'utilise les équipements de protection

Tu as chuté à vélo. Heureusement, ton casque a protégé ta tête du choc. Il est maintenant fissuré. Peux-tu continuer à l'utiliser ?

- Oui, il t'a protégé(e) une fois, il te protégera encore.
- **Non. Il a été fragilisé par le choc, il est nécessaire de le remplacer.**

Avant de partir en balade à vélo, tu vérifies que les pneus ne sont pas dégonflés, que ta selle est bien ajustée et que :

- **tes phares et tes freins fonctionnent.**
- ta tenue est bien assortie à la couleur de ton vélo.
- tu n'as pas oublié de prendre ton goûter.

Je vérifie les organes de sécurité de l'engin

Il peut être dangereux de rouler avec des pneus dégonflés. Comment peux-tu gonfler les pneus de tes roues de vélo ?

- En soufflant dessus.
- **En utilisant une pompe.**
- En roulant très vite.

Comment freine-t-on avec un VTT ?

- En mettant les pieds au sol.
- En arrêtant de pédaler.
- **Comme tous les vélos, en utilisant les freins sur le guidon.**

Où doivent être posés les éléments réfléchissants sur ton vélo ?

- Sur la selle et le guidon.
- **Sur les pédales et dans les rayons des roues.**
- Il n'y a pas besoin d'éléments réfléchissants sur le vélo.

Pourquoi dois-tu mettre un gilet jaune réfléchissant quand tu fais du vélo ?

- Pour pouvoir être vu(e) des autres usagers de la route.
- Pour avoir l'air encore plus cool.
- Pour être autorisé(e) à rouler plus vite.

Je vis dans un espace complexe dans un environnement proche

Je connais les espaces de circulation où je ne dois pas rouler

Tu roules dans la rue. Tu aperçois soudain un panneau bleu avec un bonhomme dessiné dessus. Il s'agit d'une aire piétonne. Peux-tu y circuler ?

- Oui, à condition de respecter les piétons et de ne pas rouler trop vite.
- Non, c'est une aire seulement réservée aux piétons.

Tu as 10 ans, peux-tu encore rouler à vélo sur le trottoir ?

- Oui, tu peux y rouler jusqu'à tes 12 ans.
- Non, le trottoir est réservé aux cyclistes jusqu'à 8 ans et aux piétons.

Peut-on rouler à vélo sur l'autoroute ?

- Oui, mais il faut rouler très vite sur la bande d'arrêt d'urgence uniquement.
- Non, c'est formellement interdit.

Je sais rouler à droite

En France, de quel côté de la route dois-tu rouler à vélo ?

- Du côté droit, dans le sens de circulation.
- Du côté gauche, dans le sens inverse de circulation.
- Au milieu des deux voies de circulation.

Tu es à vélo. Tu arrives à un rond-point. Dans quel sens dois-tu t'engager ?

- À droite, dans le sens de circulation des voitures.
- À gauche, dans le sens inverse des voitures.
- Tu vas tout droit, à vélo tu n'as pas besoin de faire le tour du rond-point.

Je connais la signification de la signalisation (panneaux, feux)

Tu arrives à une intersection où il y a un panneau « STOP » devant toi. Que dois-tu faire ?

- Tu dois t'arrêter même s'il n'y a aucune voiture qui arrive.
- Tu as la priorité et peux t'engager sans soucis.
- Tu dois céder le passage aux voitures, mais sans t'arrêter totalement.

En règle générale, les panneaux triangulaires annoncent :

- un danger.
- une aire de stationnement.
- une interdiction.

La vitesse indiquée sur les panneaux de limitation de vitesse signifie :

- que c'est la vitesse maximale à laquelle on peut rouler dans cette zone.
- que c'est la vitesse minimale à laquelle on peut rouler dans cette zone.
- qu'il ne faut surtout pas rouler à cette vitesse.

Quelles sont les trois couleurs des feux tricolores ?

- Vert, bleu, orange.
- Vert, orange, rouge.
- Vert, violet, jaune.

Quelle est la couleur des panneaux de direction indiquant une autoroute ?

- Ils sont verts.
- Ils sont blancs.
- Ils sont bleus.

Je connais l'ordre de passage aux intersections

À une intersection, lorsqu'il n'y a pas de signes de priorité visibles (feux, panneaux « Cédez le passage » ou « STOP »), qui a la priorité ?

- Les voitures qui viennent de la droite ont la priorité.
- Les voitures qui viennent de la gauche ont la priorité.
- Les premières voitures qui s'engagent ont la priorité.

Tu circules à vélo et tu arrives à une intersection où il n'y a aucun panneau ni aucun feu. Tu souhaites aller tout droit. Une voiture arrive sur ta gauche. Qui a la priorité ?

- La voiture a la priorité.
- Tu as la priorité.
- Aucun des deux n'a la priorité.

À vélo tu arrives à une intersection où il n'y a aucun panneau ni aucun feu. Tu veux tourner à gauche. Une voiture arrive en face et veut tourner dans la même rue que toi. Qui doit passer en premier ?

- Tu dois passer en premier car tu es à vélo.
- La voiture doit passer en premier car elle va plus vite.
- La voiture doit passer en premier car elle arrive d'en face et tourne dans son sens de circulation.

Attention, à vélo tu n'as pas toujours la priorité !

Je signale à temps mes intentions de changer de direction

Tu es à vélo et souhaites tourner à droite. Que fais-tu pour signaler ton changement de direction ?

- Tu tournes la tête dans la direction où tu veux tourner.
- Tu tends les deux bras dans la direction où tu veux tourner.
- Tu tends un bras dans la direction où tu veux tourner.

Quand dois-tu avertir les autres usagers que tu souhaites changer de direction ?

- Avant de changer de direction.
- Au moment de changer de direction.
- Après avoir changé de direction.

En voiture, comment appelle-t-on le signal lumineux qui permet d'indiquer un changement de direction ?

- Un clignotant.
- Un klaxon.
- Une girouette.

Je respecte ces règles du code de la route

Tu es à vélo et arrives à un feu rouge. Es-tu obligé(e) de t'arrêter comme les voitures ?

- Oui, le code de la route t'y oblige.
- Non, à vélo tu peux griller le feu rouge sans soucis.

Annexe 4

Index

Le matériel

- La boîte
- La carte
- La face (du dé)
- La tuile
- Le billet
- Le dé
- Le jeton
- Le pion
- Le plateau
- Le sablier

Verbes

- Avancer (un pion)
- Battre (les cartes)
- Choisir (une carte)
- Commencer
- Compter (les points)
- Défausser (une carte)
- Déplacer (un pion)
- Distribuer (les cartes)
- Donner (une carte/une ressource)
- Gagner
- Jouer
- Lancer (le dé)
- Passer (un tour)
- Payer (une ressource)
- Perdre
- Piocher (une carte)
- Poser (une tuile, une carte)
- Prendre (une carte)
- Recevoir
- Reculer (un pion)
- Répartir (les cartes/les ressources)
- Tirer (une carte)

Type de jeu

- Jeu d'ambiance
- Jeu de bluff
- Jeu de cartes
- Jeu de collaboration
- Jeu de construction
- Jeu de déduction
- Jeu de gestion
- Jeu de hasard
- Jeu de lettres
- Jeu de mémoire
- Jeu de parcours
- Jeu de question/réponse

Les matériaux

- Bois
- Carton
- Plastique
- P.V.C.
- Résine

Autre termes

- Une action
- Une case
- Une équipe
- Une défausse
- Une manche
- Une mécanique du jeu
- Une partie
- Une règle
- Une ressource
- Une variante
- Un adversaire
- Un choix
- Un joueur
- Un objectif
- Un point
- Un rôle
- Un tour

Annexe 5

Fiche « Retour d'expérience »

Fiche de retour d'expérience sur la création du jeu de société dans le cadre du jeu-concours « Trace ta route avec Max ».

Nom de l'établissement :

Nom de l'enseignant :

Nom du jeu de société proposé :

Partagez votre expérience sur ce projet.

Décrivez-nous vos succès, vos difficultés, les actions mises en place pour traiter du sujet de la sécurité routière, de vos remarques sur le jeu-concours...

LA GARANTIE MUTUELLE DES FONCTIONNAIRES et employés de l'État et des services publics et assimilés - Société d'assurance mutuelle - Entreprise régie par le Code des assurances - 775 691 140 R.C.S Nanterre - APE 6512Z - Siège social : 148 rue Anatole France 92300 Levallois-Perret. Adresse postale : 45930 Orléans Cedex 9.

Conception Abeilles Games on Demand. Illustrations : PYL. Date 08/17