PREVENTODINGO

MANUEL PEDAGOGIQUE



didacool

Jeu de prévention des accidents domestiques

2 à 8 joueurs **âge 3+**

PREVENTODINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **Preventodingo**, créé par Brice Robin, se décline en 4 règles très simples.

Les règles ont pour objectif de faire en sorte que les enfants connaissent les risques liés aux accidents domestiques, ainsi que les mesures de précaution et de prévention correspondantes.
Pour cela, les règles font parler les joueurs, qui doivent **expliquer** :

- Pour chaque situation dangereuse la raison pour laquelle il y a un risque
- Pour chaque situation sans risque correspondante pourquoi il n'y a pas de risque

Pour être plus ludique, les règles font également appel à la **reconnaissance visuelle** de l'association entre les cartes (jeu de rapidité, qui crée une tension et un challenge).

Les accidents domestiques représentent en France la plus forte cause de mortalité des enfants entre 2 et 5 ans, et leur prévention est **une des missions de l'école maternelle**.
Le renforcement des connaissances sur la prévention des enfants est également utile à l'école primaire, ces accidents représentant toujours une cause importante de mortalité dans cette tranche d'âge.

Le jeu PréventoDingo est conçu pour être utilisé :

- **En classe** (avec un groupe d'enfants qui peut aller jusqu'à 8 joueurs)
- En séance d'**orthophonie**

Il convient également à un usage **à la maison** :

- Les règles de jeu fonctionnent également à 2 (un enfant et un adulte)
- Le dialogue entre l'enfant et l'adulte est facilité par les situations représentées sur les cartes.
- Le dialogue est également facilité par les explications détaillées apportées par les 44 pages du livret présent dans le jeu, et qui détaille pour chaque situation de risque et les mesures de prévention correspondantes.
- Le livret explique les consignes que les enfants doivent connaitre, mais aussi les mesures de prévention que les adultes eux-mêmes doivent prendre en compte.
- Le dos des cartes « risque » présente également une explication très brève du risque permettant à l'adulte, même non formé à la prévention, d'expliquer en quoi consiste le risque présent dans la situation représentée.

Matériel

Le jeu comporte :

24 **tuiles mémo « rouge »** représentant des situations à risque



24 **tuiles mémo « verte »** représentant des situations sans risque



Un livret de 44 pages comprenant :

Les **4 règles de jeu**



EXPLI-MEMO (FACILE)

BUT DU JEU :
Gagner le plus de tuiles mémo possible.

PRÉPARATION :
Faire une pile faces cachées avec les tuiles mémo rouges et étaler autour les tuiles mémo vertes faces visibles.

DÉROULEMENT :
→ Trouver la tuile mémo verte

Le meneur de jeu retourne la première tuile mémo rouge de la pile. Les joueurs cherchent alors la tuile mémo verte correspondant à la tuile mémo rouge visible. Le premier joueur qui pense l'avoir trouvée tape avec sa main sur cette carte (ou lève le doigt et indique la carte une fois autorisé par le meneur de jeu, si on veut un jeu plus calme). Le meneur de jeu valide ou non que c'est la bonne tuile mémo. Le gagnant de cette tuile la prend et la pose devant lui face visible.

3

Des **explications et conseils** détaillés pour chacune des 24 situations abordées dans le jeu. Ces conseils sont prévus pour être exploitables enseignants comme par les parents



L'enfant reste derrière la barrière de sécurité.

Ne laissez pas un enfant se baigner seul. Assurez-vous que la barrière de sécurité est bien fermée.

La mise en place d'un dispositif de protection (barrières, abri, couverture ou alarme au choix), est obligatoire depuis 2004 pour les piscines enterrées.

Si vos enfants ne savent pas nager, seuls des dispositifs qui empêchent l'accès au bassin sont efficaces, l'alarme n'est donc pas un dispositif adapté.

Pensez systématiquement à retirer l'échelle d'accès aux piscines hors sol.

En aucun cas, le dispositif de sécurité ne dispense de la surveillance d'un adulte.

Les zones de baignade sont multiples. Faites réfléchir l'enfant aux différentes zones de baignade alternatives à la piscine et tout aussi dangereuses : mare, rivière, lac, mer… Sécurisez tous les points d'eau pour en empêcher l'accès.

23

Principe et objectifs des cartes :

Calyxis
PÔLE D'EXPERTISE DU RISQUE

Les situations de risque et de prévention représentées dans le jeu ont été validées par Calyxis, l'association française spécialisée dans la prévention des accidents domestiques.

Le jeu aborde les 24 accidents les plus fréquents dans une habitation (noyade, chute, étouffement...). Pour chacune des 24 situations dans le jeu, il y a 1 tuile mémo qui illustre la situation dangereuse et 1 tuile mémo qui illustre la situation sans risque correspondante.

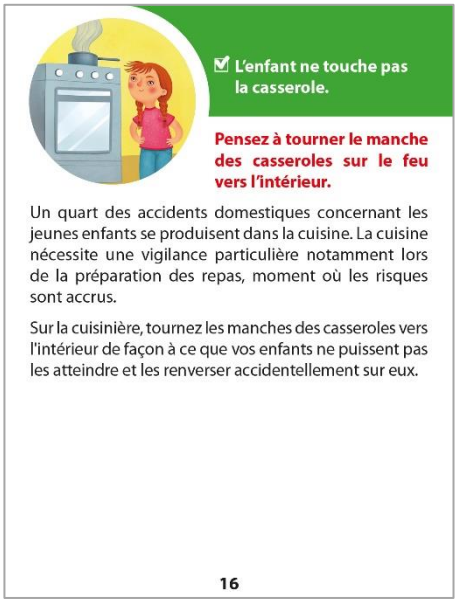
Exemple :



La tuile mémo **« situation dangereuse »** a un verso rouge.
Au dos de chaque situation dangereuse, il y a une **explication du danger** pour les enfants. (Exemple : L'eau de la casserole est très chaude et pourrait te bruler.).



La tuile mémo **« situation sans risque** » a un verso vert.
Pour chaque situation sans risque, une **explication du bon réflexe** est donnée sur le livret. (Exemple : L'enfant ne touche pas la casserole.)



☑ L'enfant ne touche pas la casserole.

Pensez à tourner le manche des casseroles sur le feu vers l'intérieur.

Un quart des accidents domestiques concernant les jeunes enfants se produisent dans la cuisine. La cuisine nécessite une vigilance particulière notamment lors de la préparation des repas, moment où les risques sont accrus.

Sur la cuisinière, tournez les manches des casseroles vers l'intérieur de façon à ce que vos enfants ne puissent pas les atteindre et les renverser accidentellement sur eux.

16

En plus des **explications du bon réflexe** pour chacune des 24 situations abordées dans le jeu, des **conseils détaillés** sont disponibles sur le livret.

Ces conseils ont été élaborés pour être exploitables par les enseignants comme par les parents.

Détails des tuiles mémo du jeu

	Situations dangereuses	Explication du danger (si l'enfant n'arrive pas le formuler par lui-même)	Situations sans risque	Explication de la bonne attitude (si l'enfant n'arrive pas la formuler par lui-même)
1.		L'eau de la casserole est très chaude et pourrait te bruler.		L'enfant ne touche pas la casserole.
2.		Le robot ménager peut couper des légumes mais aussi des doigts.		L'enfant ne touche pas à l'appareil électrique.
3.		Si tu te balances sur une chaise haute, tu risques de tomber et de te blesser.		L'enfant ne se balance pas sur sa chaise.
4.		Dans la baignoire, tu peux glisser dans l'eau ou te cogner. Un adulte doit toujours te surveiller dans ton bain.		L'enfant joue assis et calmement dans son bain.
5.		Les médicaments ne sont pas des bonbons. Ce sont les adultes qui te les donnent lorsque tu es malade.		L'enfant ne touche pas aux affaires des adultes.
6.		Tu peux glisser sur une flaque d'eau sur le sol et te faire très mal.		L'enfant marche sur un sol sec.

7.		Les produits pour le ménage sont très dangereux pour les enfants. Si tu les mets dans ta bouche, tu peux avoir très mal au ventre et aller à l'hôpital.		L'enfant ne touche pas aux produits ménagers.
8.		Si tu te baignes sans la surveillance d'un adulte, tu risques de te noyer.		L'enfant reste derrière la barrière de sécurité.
9.		Les brassards ou une bouée t'empêchent de couler dans l'eau et de te noyer.		L'enfant nage avec des brassards.
10.		Ne descends pas l'escalier tout seul car tu pourrais tomber et te faire très mal.		L'enfant attend un adulte pour descendre les escaliers.
11.		Si tu touches une prise électrique, tu risques de te bruler ou de t'électrocuter.		L'enfant ne touche pas la prise de courant.
12.		Le couteau est coupant et pointu. Tu peux te blesser.		L'enfant ne touche pas les couteaux de cuisine.
13.		Ne mets pas de sac plastique sur ta tête. Tu risques de ne plus respirer et de mourir.		L'enfant utilise le sac correctement.
14.		Si tu marches sur un objet dur ou pointu, tu peux te blesser. Range bien ta chambre après avoir joué.		L'enfant a les pieds protégés et regarde où il marche.

15.		Dans ta gorge, les petits objets peuvent se coincer et t'étouffer.		L'enfant ne met pas de petits objets dans sa bouche.
16.		Un chien peut mordre ta main ou ton visage si tu l'embêtes.		L'enfant touche le chien sur son dos avec un adulte qui le surveille.
17.		Les barbecues sont très chauds et peuvent te bruler gravement. Seul un adulte peut s'en servir.		L'enfant regarde le barbecue de loin et ne s'en approche pas.
18.		Si tu tires le fil, le fer à repasser va tomber et te bruler ou te blesser.		L'enfant ne touche pas au fer à repasser.
19.		Si tu te penches par la fenêtre, tu peux tomber dans le vide et mourir.		L'enfant reste derrière la vitre de la fenêtre pour regarder à l'extérieur.
20.		Ne mets pas tes doigts dans l'encadrement de la porte, tu pourrais te les pincer très fort.		L'enfant ouvre la porte par la poignée.
21.		Si tu touches une multiprise, tu risques de t'électrocuter.		L'enfant ne joue pas avec la multiprise électrique.
22.		En jouant avec le feu, tu peux te bruler et faire bruler ta maison.		L'enfant ne touche pas à la flamme de la bougie.

23.		Ne mange pas de baies dans le jardin. Certaines contiennent du poison.		L'enfant ne touche pas aux baies dans le jardin.
24.		Le verre cassé est très coupant et peut te blesser.		L'enfant ne touche pas au verre cassé. Il a les pieds protégés par des chaussons.

La mécanique des règles utilise le principe bien connu du memo (qui fait travailler la mémoire et la reconnaissance visuelle), et l'enrichit en **faisant parler les joueurs** pour leur faire **expliquer les risques et moyens de prévention** qu'ils découvrent dans les cartes associées.

Grâce au visuel simple et sans texte, l'enfant joue, réfléchit, raisonne et formule une explication avec ses mots, ses observations sur ses acquis et ses doutes. Il est **acteur principal** dans cet échange de prévention pour sa propre sécurité.

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

Nous vous conseillons de :

- **Découvrir Preventodingo en jouant avec la règle EXPLI-MEMO (FACILE)**
  Les enfants pourront ainsi découvrir l'ensemble des illustrations et sujets abordés puisque les tuiles mémo vertes sont toutes sur la table face visible pendant la partie.

- **Privilégier les 2 règles Expli-Memo en classe**
  Ces 2 règles favorisent le débat autour du thème de la sécurité.
  À noter : Les règles « Memo » reposent quant à elles sur des jeux d'observation simples.

Les illustrations de PreventoDingo facilitent l'explication et la mémorisation des situations tout en s'amusant.

EXPLI-MEMO (FACILE)

Cette règle peut se jouer **dès 3 ans.** Selon le **programme du cycle 1**, les enfants doivent **prendre conscience des risques** liés à l'usage des objets, notamment dans le cadre de la prévention des accidents domestiques.

Les tuiles mémo vertes sont **faces visibles**. Les enfants observent. Ils se concentrent sur la comparaison entre la situation dangereuse (tuile mémo rouge) et la situation sans risque (tuile mémo verte) correspondante parmi toutes celles visibles.

EXPLI-MEMO

Cette règle peut se jouer **dès 5 ans.** La compréhension et l'expression, points forts du **programme du cycle 2** (dès 6 ans), sont activement sollicités avec les règles « Expli-Memo ».

On joue comme dans la version Expli Memo Facile à l'exception des tuiles mémo vertes qui sont **faces cachées**. Les joueurs doivent donc **mémoriser l'emplacement** des tuiles mémo vertes qui auront été retournées aux tours précédents pour former à leur tour une paire valide.

Les règles du jeu

EXPLI-MEMO (FACILE)

À partir de 3 ans - 2 à 8 joueurs



But du jeu :

Gagner le plus de tuiles mémo possible.

Préparation :

Faire une pile faces cachées avec les tuiles mémo rouges et étaler autour les tuiles **mémo vertes faces visibles**.

Déroulement :

> Trouver la tuile mémo verte

Le meneur de jeu retourne la première tuile mémo rouge de la pile. Les joueurs cherchent alors la tuile mémo verte correspondant à la tuile mémo rouge visible. Le premier joueur qui pense l'avoir trouvée tape avec sa main sur cette carte (ou lève le doigt et indique la carte une fois autorisé par le meneur de jeu, si on veut un jeu plus calme).

Le meneur de jeu valide ou non que c'est la bonne tuile mémo. Le gagnant de cette tuile la prend et la pose devant lui face visible.

NB : Si ce n'est pas la bonne tuile mémo, on laisse un autre joueur proposer, jusqu'à ce qu'un des joueurs trouve la bonne.

> Expliquer le risque de la tuile mémo rouge

Les autres joueurs doivent maintenant expliquer le risque de la tuile mémo rouge. Le premier joueur qui pense avoir trouvé l'explication lève la main. Il donne alors son explication.

NB : Si son explication n'est pas correcte, le meneur de jeu laisse les joueurs proposer une autre explication jusqu'à ce que l'un d'eux la trouve. Si aucun joueur ne trouve, il donne la réponse qui est écrite sur le verso de la tuile mémo rouge.

> Expliquer la bonne attitude de la tuile mémo verte

Le meneur de jeu demande, au **joueur qui a fourni la bonne explication, pourquoi il n'y a pas de risque sur la tuile mémo verte**.

NB : Si l'explication n'est pas bonne, il propose à un autre joueur d'expliquer, jusqu'à ce que l'un d'eux trouve la bonne explication. Si aucun joueur ne trouve la bonne explication, le meneur de jeu donne la réponse (qui se trouve dans ce livret, après les règles de jeu).

Fin de partie :

Quand toutes les tuiles mémo sont épuisées, on compte les tuiles mémo de chacun.

- Tous les joueurs qui ont gagné au moins une tuile mémo sont déclarés ***gagnants***.
- Le joueur qui a le plus de tuiles mémo vertes est déclaré ***champion de l'observation***.
- Le joueur qui a le plus de tuiles mémo rouges est déclaré ***champion de la prévention***.

EXPLI-MEMO

À partir de 5 ans - 2 à 8 joueurs



But du jeu :

Gagner le plus de tuiles mémo possible.

Préparation :

Faire une pile faces cachées avec les tuiles mémo rouges et étaler autour les tuiles **mémo vertes faces cachées**.

Déroulement :

On joue chacun son tour.

> Trouver la tuile mémo verte

Le meneur de jeu retourne, face visible, la première tuile mémo rouge de la pile. Les joueurs cherchent alors la tuile mémo verte correspondant à la tuile mémo rouge visible. Chacun leur tour, les joueurs retournent une tuile mémo verte jusqu'à ce qu'on ait trouvé celle qui correspond à la tuile mémo rouge. Une fois que la tuile mémo verte a été trouvée par un des joueurs, on remet faces cachées toutes les tuiles mémo vertes.

> Expliquer le risque de la tuile mémo rouge

Une fois que la tuile mémo verte a été trouvée par un des joueurs, les **autres joueurs** doivent **expliquer pourquoi la situation de la tuile mémo rouge présente un risque**.

Le premier joueur qui pense avoir trouvé l'explication tape avec sa main sur la table (ou lève la main si on veut un jeu moins bruyant). Il donne alors son explication (par exemple, il dit : « C'est dangereux parce que l'enfant va tomber »).

NB : Si son explication n'est pas correcte, le meneur de jeu laisse les joueurs proposer une autre explication jusqu'à ce que l'un d'eux la trouve. Si aucun joueur ne trouve, le meneur de jeu donne la réponse qui est écrite sur le verso de la tuile mémo.

> Expliquer la bonne attitude de la tuile mémo verte

Le meneur de jeu demande alors au joueur qui a fourni la bonne explication pourquoi il n'y a pas de danger sur la tuile mémo verte.

NB : Si l'explication n'est pas bonne, il propose à un autre joueur d'expliquer, jusqu'à ce que l'un d'eux trouve la bonne explication. Si aucun joueur ne trouve la bonne explication, le meneur de jeu la donne (qui se trouve au début de ce livret).

Fin de partie :

Quand toutes les tuiles mémo sont épuisées, on compte les tuiles mémo de chacun.

- Tous les joueurs qui ont gagné au moins une tuile mémo sont déclarés ***gagnants***.
- Le joueur qui a le plus de tuiles mémo vertes est déclaré ***champion de l'observation***.
- Le joueur qui a le plus de tuiles mémo rouges est déclaré ***champion de la prévention***.

Variante (pour les enfants qui savent lire) : Pour éviter que les joueurs devinent la tuile mémo verte en lisant le texte de tuile mémo rouge, vous pouvez retourner la tuile mémo rouge du dessous de la pile.

Règle supplémentaire (avec le même jeu de cartes)

BINGO

À partir de 3 ans - 2 à 4 joueurs + 1 meneur de jeu

But du jeu :

Être le premier à avoir retourné toutes ses tuiles mémo vertes.

Préparation :

Designer un joueur qui sera le lecteur (il faut savoir décrire une image).

Poser les tuiles mémo rouges en une pile faces cachées. Distribuez face visible les tuiles mémo vertes aux joueurs suivant la répartition suivante :

2 joueurs	12 tuiles mémo vertes
3 joueurs	8 tuiles mémo vertes
4 joueurs	6 tuiles mémo vertes

Les joueurs étalent leurs tuiles mémo vertes devant eux faces visibles.

Déroulement :

Le lecteur prend la première tuile mémo rouge de la pile. Il décrit la scène.

Par exemple, « l'enfant met ses doigts sur la prise de courant. »

Les joueurs tentent de retrouver la tuile contenant la situation sans risque (tuile mémo verte) dans leur jeu.

Dès qu'un joueur la trouve, il montre la tuile et explique pourquoi la situation est sans risque (Exemple « L'enfant ne touche pas la prise. »).

- Si la tuile mémo verte correspond et que l'explication est correcte, le joueur la retourne face cachée.
- Si la tuile mémo verte ne correspond pas, les joueurs continuent à chercher.
- Si l'explication n'est pas bonne, le meneur de jeu sollicite les autres joueurs pour trouver la bonne explication. Une fois la bonne explication trouvée, on retourne la tuile face cachée.

Fin de partie :

Le premier joueur qui n'a plus de tuile mémo face visible est le gagnant.

PREVENTODINGO est un jeu éducatif de la collection DIDACOOL

Édité par COCKTAIL GAMES et ARITMA