



# GUIDE D'ACTIVITES

## Education routière Maternelle et primaire Cycles 1 à 3

Edition 2018



**BUGGY BROUSSE**

Création de jeux collectifs  
[www.buggybrousse.com](http://www.buggybrousse.com)



# AVANT - PROPOS

Aux animateurs du circuit Tous en Route, enseignants, policiers municipaux et animateurs de loisirs. Ce guide a pour vocation de vous aider à organiser vos enseignements à la sécurité routière au sein des écoles, centres de loisirs et lors de vos manifestations publiques.

La démarche pédagogique propose d'aborder la sécurité à travers le comportement de façon à rapprocher **responsabilité et citoyenneté** dans le partage d'un espace urbain avec de nombreux acteurs.

*J'aime ma ville et je suis sympa avec tous ses habitants*

L'attitude préconisée pour les intervenants consiste à établir une complicité propice aux échanges. Une présence active sur le circuit permet de signaler les erreurs en temps réel et de faire ressortir les meilleurs comportements. La sanction principale qui consiste à écarter momentanément un enfant du circuit ne sera utilisée qu'en dernière ressource.

*On reste calme et attentif, sans se presser ni se fâcher*

L'aspect ludique de l'activité incite naturellement les enfants au respect des règles et l'appréciation immédiate de leurs actions facilite l'apprentissage/réflexe dès le plus jeune âge.

*Les règles de la circulation routière sont plus simples que beaucoup de jeux vidéo*

La ville est clairement représentée sur le circuit en intégrant les espaces réservés et la signalisation courante, horizontale et verticale pour les 2 modes de circulation : piétons et conducteurs.

*Il y a 2 circuits dans 1 circuit : Piétons et conducteurs*

Le circuit permet l'enseignement de l'ensemble des thèmes développés dans le cadre de l'APER et du permis piéton. En outre il offre un environnement concret et propice à de nombreux jeux de rôles dans la reproduction de situations courantes reconnues par les enfants.

*J'observe dans la rue ce que j'apprends sur le circuit - et vice-versa...*

De façon générale, 1 à 3 sessions d'une heure par classe chaque année avec des exercices progressifs, permettront l'acquisition des réflexes de sécurité et de comportement des enfants aujourd'hui vulnérables et demain jeunes conducteurs.

*La conduite CHIC= Communication Hyper Intelligente entre Conducteurs*

Enfin et surtout, depuis plus de 10 ans ce guide s'enrichit constamment de nouvelles thématiques et activités imaginées pendant vos actions et que nous vous proposons de nous communiquer pour les partager avec les autres intervenants sur notre site [www.tousenroute.com](http://www.tousenroute.com)

Je vous souhaite d'heureuses heures animations et vous remercie d'avance pour vos observations, expériences et reportages qui permettront d'améliorer et d'enrichir ce guide qui est aussi le vôtre.

Bien amicalement,  
Olivier Quaneaux





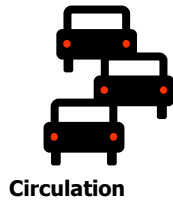
# SOMMAIRE

Guide d'activités pour l'éducation routière  
En Maternelle et Primaire - Edition 2018

TITRE	THEME	FICHE
Préambule en classe	<i>Le piéton dans la ville : environnement / responsabilités</i>	1
Comportements dangereux	<i>Jeux de rôles en classe - Expériences - Fictions</i>	2
Découverte Buggy Brousse	<i>Présentation - Prise en main - Latéralisation</i>	3
Voitures et Piétons 1	<i>Niveau 1 : Passages piétons - Devoirs - Attitudes</i>	4
Voitures et Piétons 2	<i>Niveau 2 : Pratique des règles de priorités + panneaux</i>	5
Le jeu du silence	<i>Communication visuelle + Ramener le calme</i>	6
La sortie de l'école	<i>Exercice sur circuit : Patience + discipline = sécurité</i>	7
Le car scolaire	<i>Pratique des transports en commun</i>	8
Types et rôles des secours	<i>Reconnaissance des véhicules - Numéros d'urgence</i>	9
L'appel des secours	<i>Exercice d'assistance aux victimes - Jeu de rôles</i>	10
Le piéton non-voyant	<i>Assistance aux personnes vulnérables - Responsabilisation</i>	11
Le permis à points	<i>Évaluation des erreurs - Sanctions</i>	12
La conduite CHIC*	<i>*Communication Hyper Intelligente entre Conducteurs</i>	13
Le klaxon	<i>l'avertisseur sonore n'est pas une expression de colère</i>	14
Les feux tricolores	<i>Coordination de la circulation sans risques de collision</i>	15
Les clignotants	<i>Signaler ses déplacements aux autres usagers</i>	16
Giratoires simples	<i>Rôle et fonctionnement des carrefours à sens giratoire</i>	17
Giratoires doubles	<i>Circulation sur carrefours à sens giratoire à 2 voies</i>	18
Panneaux formes/couleurs	<i>Sériations primaires et secondaires</i>	19
Fabrication feux tricolores	<i>Arts plastiques = matériaux de récupération</i>	20
Circuit urbain sur papier	<i>Géométrie : dessin d'un plan de circulation sur feuille A4</i>	21
Circuit urbain au sol	<i>Marquage réel d'un circuit urbain 6mx12m</i>	22
Plan de construction	<i>Plans de construction de circuit en 4 phases</i>	23 à 26

# Préambule en classe

## “Le piéton dans la ville”



<p>Objectif</p>	<p>Reconstituer l'environnement du piéton. Être conscient de la fragilité et de la valeur de la personne Responsabilité de chacun : conducteur et piéton Comprendre la nécessité des règles.</p>
<p>Préparation</p>	<p>Explication en classe</p>
<p>Règle</p>	<p><b>Environnement :</b> En ville, tout le monde circule dans tous les sens. Tout le monde a ses petites histoires dans la tête et se dépêche d'arriver là où il va. Les voitures, les camionnettes, les motos, les scooters, les bus, les vélos, les livreurs de pizzas et aussi, au milieu de toute cette circulation... les piétons.</p> <p><b>Notion forte 1:</b> La fragilité du piéton - Rapport de poids : une voiture moyenne pèse 1,5 tonnes (de métal), un piéton (enfant) 25kg . La voiture pèse 60 fois + que le piéton qui n'est pas protégé. <b>La voiture est comme un tank</b>, elle écrase tout ce qu'elle touche!!!</p> <p><b>Notion forte 2:</b> La valeur de la personne - La voiture est un INSTRUMENT fait uniquement pour se déplacer. Le plus important c'est LA PERSONNE, aucune voiture (même la plus chère) n'a plus de valeur qu'une seule personne.</p> <p><b>Nécessité des règles communes:</b> pour éviter les accrochage entre tous ceux qui circulent, chacun doit respecter les mêmes règles et <b>TOUT LE MONDE EST RESPONSABLE</b> du respect des règles.</p> <p><b>Règles principales:</b> les piétons circulent sur les espaces piétons (trottoirs et passages piétons) et se montrent aux conducteurs avant de traverser les chaussées. les cyclistes circulent sur les pistes aménagées, les conducteurs circulent sur leur droite et sont toujours capables de stopper leur véhicule sans danger.</p> <p><b>Règle d'or :</b> tous piétons et conducteurs restent attentifs et prêts à s'arrêter. Les rollers, skate, trottinettes sont dangereux : on ne sait pas toujours s'arrêter ou contrôler sa direction. Tout jouet qui roule est dangereux (ballon - jouet télécommandé)</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Quizz piéton : phrases à compléter : Rapport de poids - Comportement piéton - Comportement conducteur - Jeux et jouets dangereux.</p>



# Comportements dangereux

Jeux de rôles en classe



Circulation

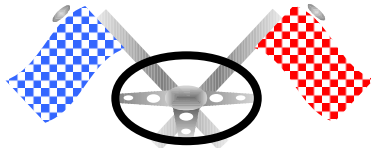


	<p>Faire ressortir les <b>comportements</b> dangereux observés par les enfants          Imaginer l'<b>événement</b> (l'accident)          Établir les <b>conséquences</b> de la distraction.          Comprendre l'importance de la règle et illustrer <b>4 règles</b> de base.</p>
	<p>Proposer aux enfants de penser à des comportements ou attitudes observés chez les piétons et les conducteurs et qui entraînent un danger pour les autres usagers ou pour eux-même. Voir fiche N° 1: Préambule</p>
	<p>Sur l'estrade: 2 à 5 chaises (véhicule) + 1 volant (assiette en carton ou découpage)          Accessoires divers : téléphone portable - Walkman - journal - plan de circulation - cigarette (stylo) - ballon</p>
	<p><b>Exemples de comportements:</b>  <u>Le conducteur distrait</u> : téléphone - allume une cigarette - change de CD - regarde sur les trottoirs...  <u>Le piéton distrait</u> : regarde en l'air, joue sur son téléphone, joue au ballon, lis son journal, réponds à l'appel d'un ami et traverse sans regarder...  <b>Jeux de mime :</b>          Les enfants volontaires auront à réaliser un mime de 1mn selon un scénario en 3 étapes: le comportement - l'événement - les conséquences.          Les mimes peuvent être individuels ou préparés à plusieurs.          Le conducteur s'assoit sur 1 chaise avec le volant dans les mains et mime un comportement distrait suivi d'un choc inattendu.          Le piéton utilise l'estrade s'il veut montrer un déplacement et un choc brutal.          Les mimes peuvent s'exprimer sur un ton comique puis sont suivis d'une analyse plus grave.  <b>Analyse &amp; règles:</b>          établir le lien entre le comportement ,l'événement et les conséquences : laisser la classe développer sur la gravité potentielle des conséquences : famille - hôpital - handicap ... Puis rapprocher de chaque scène l'une des règles suivantes:  <u>Le piéton:</u>  <b>Être attentif</b> à tout ce qui arrive : regarder et écouter (ne pas rêver ou jouer)  <b>Se montrer</b> aux conducteurs et être sûr qu'ils nous ont vus (voir les yeux)  <u>Le conducteur:</u>  <b>Regarder</b> devant soi (ne faire QUE conduire)  <b>Savoir arrêter son véhicule</b> (toujours penser à l'imprévu)</p>
	<p><b>Rédaction:</b> Décrire 1 ou plusieurs des scènes qui ont été présentées en 4 paragraphes : Comportement - Événement - Conséquences - Règle.  <b>Dessin:</b> BD en 4 images sur les mêmes thèmes. (idées d'affiches)</p>

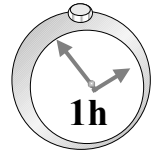


# Découverte Buggy Brousse

Présentation - Prise en main - Latéralisation



Adresse

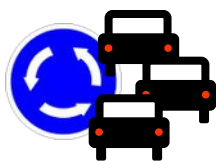


	<p>Découverte et appropriation du véhicule Mise en situation - Latéralisation</p>
<p>Dispositif</p>	<p>Tout espace dégagé sur sol lisse 5 à 10 Buggy Brousse</p>
<p>Déroulement</p>	<p><b>Présentation du Buggy Brousse</b> Le corps de la voiture est en bois ;m et relié au châssis par des suspensions. La tige de guidage est fixée directement à l'essieu de façon à ne pas appuyer sur la voiture quand on la pousse, la rotation de la tige entraîne la rotation de l'essieu, les ressorts ramènent les roues dans l'axe de la marche quand on cesse de tourner le volant.</p> <p><b>Réglage de la tige de guidage:</b> Position du conducteur : le conducteur se tient droit - coudes au corps - avant bras horizontaux - il porte le volant - La tige est réglée selon la taille de l'enfant de façon à ce que la voiture se trouve 40 à 50cm devant les pieds. Le volant est porté un peu en hauteur de façon à ce que la tige de guidage reste toujours au centre de la cavité et n'appuie pas sur la voiture en arrière ni ne la soulève vers l'avant. On avance AU PAS en poussant la tige de guidage et on tourne le volant dans l'axe de la tige.</p> <p><b>Latéralisation:</b> Le petit volant (dans la voiture) est toujours à GAUCHE et sur la route on roule toujours sur SA droite (le coté change quand on change de sens). (Exception: le Royaume uni - Règle : tout le monde fait pareil)</p> <p><b>Essais individuels:</b> Les enfants sont reçus par groupes de 5 ou 10 On règle les tiges de guidage - on invite à tourner le volant (à l'arrêt) pour comprendre l'effet sur les roues avant. Puis on donne le signal du départ (hacun son tour) et les enfants évoluent librement sans jamais se toucher! Après 5 à 10mn on ramène les voitures au parking et un autre groupe est reçu.</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Rappel des repères de latéralisation : le volant est à gauche - On roule à droite.</p>



# Voitures et Piétons 1

## Niveau 1 : Passages piétons - Devoirs - Attitudes



Circulation



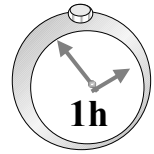
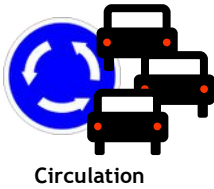
<p>Objectif</p>	<p>Compréhension et application des règles de circulation piéton Comportement conducteur en ville Entente mutuelle et reconnaissance</p>
<p>Préparation</p>	<p>Fiche activité N° 1.1 : Préambule Fiche activité N° 1.2 : Découverte du Buggy Brousse</p>
<p>Dispositif</p>	<p>Jeu sur Circuit au sol 5 ou 10 Buggy Brousse</p>
<p>Règle</p>	<p><b>Règles piétons</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - On ne traverse QUE sur les passages piétons.</li> <li>2 - On se présente DEVANT le passage piéton avant de traverser.</li> <li>3 - On demande au conducteur : "Tu m'as vu?"</li> <li>4 - On attends la réponse du conducteur « Oui je t'ai vu! »</li> <li>5 - On remercie de la main les conducteurs qui nous laissent passer (sympathie).</li> </ol> <p><b>Règles conducteurs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - On roule sur sa droite - au pas (SLOGAN: En ville, on roule...tranquille!)</li> <li>2 - On s'arrête pour laisser passer les piétons qui attendent.</li> <li>3 - On sait s'arrêter à temps et on attend calmement si c'est encombré.</li> <li>4 - On ne touche jamais rien : ni piéton ni voiture</li> </ol> <p><b>Règles observateurs</b> (pour groupes importants):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - On reste à l'extérieur du circuit pour observer ce qui s'y passe sans gêner</li> <li>2 - Chaque observateur suit des yeux la voiture de son équipe et note les erreurs</li> <li>3 - On ne note QUE : Les voitures qui ne s'arrêtent pas aux passages piétons Les piétons qui ne respectent pas les passages piétons Les voitures qui se heurtent ou qui heurtent les piétons</li> </ol>
<p>Déroulement</p>	<p>On forme des équipes de 2 ou 3 enfants qui choisissent 1 voiture par équipe On désigne dans chaque équipe : 1 conducteur, 1 piéton, 1 observateur (optionnel) On change de rôle toutes les 5 à 10mn : les observateurs deviennent conducteurs les conducteurs deviennent piétons les piétons deviennent observateurs</p> <p>Entre chaque changement les observateurs signalent aux conducteurs et aux piétons les infractions qu'ils ont notées. Ceux-ci se rappellent et reconnaissent leurs fautes - pas de sanction.</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Diplôme avec Quizz Piéton + Quizz Conducteur + Auto-évaluation.</p>





# Voitures et Piétons 2

Niveau 2 : Pratique des règles de priorités + premiers panneaux



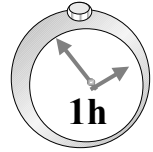
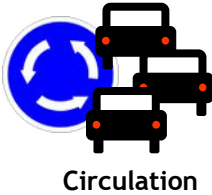
<p>Objectif</p>	<p>Expérimentation des règles de circulation conducteurs et piétons Principes d'anticipation - Comportement citoyen - Sanctions Premiers panneaux : sens interdits - sens obligatoires - panneaux danger</p>
<p>Préparation</p>	<p>Fiche activité N° 1.1 : Préambule Fiche activité N° 1.2 : Découverte du Buggy Brousse Fiche activité N° 1.4 : Voitures et piétons niveau 1</p>
<p>Dispositif</p>	<p>Jeu sur Circuit au sol 10 véhicules - Voitures et Scooters Panneaux de stop / sens interdits / sens obligatoires / Rond point Placer 5 à 10 Panneaux sur le circuit - les participants se déplacent librement</p>
<p>Règle</p>	<p><b>Règles piétons</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - On ne traverse QUE sur les passages piétons.</li> <li>2 - On se présente DEVANT le passage piéton avant de traverser.</li> <li>3 - On regarde LES YEUX du conducteur pour s'assurer qu'il nous a vu.</li> <li>4 - On remercie de la main les conducteurs qui nous laissent passer (civilité).</li> </ol> <p><b>Règles conducteurs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - On roule sur sa droite - au pas (SLOGAN: En ville, on roule...tranquille!)</li> <li>2 - On s'arrête pour laisser passer les piétons qui attendent.</li> <li>3 - On sait s'arrêter à temps et on attend calmement si c'est encombré.</li> <li>4 - On ne touche jamais rien : ni piéton ni voiture</li> <li>5 - On s'arrête systématiquement aux STOP</li> <li>6 - Ronds-points : on les contourne par la droite et on laisse la priorité aux véhicules engagés</li> <li>7 - Ronds-points à double voie: On choisit sa voie selon la sortie prévue</li> </ol> <p><b>Interdictions (exclusion du circuit) :</b> On ne court pas - On ne saute pas devant les voitures - On ne se fâche pas .</p>
<p>Déroulement</p>	<p>On forme des équipes de 2 ou 3 enfants qui choisissent 1 voiture par équipe On désigne dans chaque équipe : 1 conducteur, 1 piéton, 1 observateur (optionnel) On change de rôle chaque 5 à 10mn : les observateurs deviennent conducteurs les conducteurs deviennent piétons les piétons deviennent observateurs Entre chaque changement les observateurs signalent aux conducteurs et aux piétons les infractions qu'ils ont notées.</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Quizz Piéton Quizz Conducteur Diplôme du Piéton averti et conducteur responsable</p>





# Le jeu du silence

## Communication visuelle + Ramener le calme

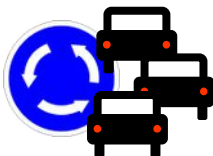


	<p>Communiquer par échanges de regards Expérimenter l'interactivité non-verbale (propre aux conducteurs) Ramener le calme sur le circuit</p>
	<p>Fiche activité N° 1.4 : Voitures et piétons niveau 2</p>
	<p>Jeu sur Circuit au sol 10 véhicules - Voitures et Scooters Panneaux de stop / sens interdits / sens obligatoires / Rond point Placer 5 à 10 Panneaux sur le circuit - les participants se déplacent librement</p>
	<p><b>Règles générales</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - N'émettre aucun son.</li> <li>2- Etre particulièrement attentif à ses déplacements.</li> <li>3- Etablir les accords avec les autres usagers par « Contact Visuel »</li> </ol> <p>2- Les contrevenants au jeu du silence sont éliminés.</p> <p>Le retour au calme est garanti et les enfants s'appliqueront à échanger visuellement avec tous les participants. Les échanges verbaux peuvent revenir ensuite mais avec calme et à voix basse.</p>
	<p>Au cours d'une activité voitures et piétons, lorsque l'exercice tourne au jeu et que l'attention décroît, l'intervenant siffle un arrêt de jeu et explique que:</p> <p>« Les conducteurs et les piétons ne peuvent pas s'entendre - ils doivent se comprendre juste par échanges de regards - Pendant quelques minutes nous allons fonctionner dans un silence complet - ceux qui parlent sont éliminés »</p>
	<p>Quizz Piéton Quizz Conducteur Diplôme du Piéton averti et conducteur responsable</p>



# La sortie de l'école

*Patience + discipline = sécurité*



Circulation

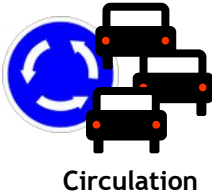


	<p>Répéter une situation quotidienne - prescription parentale            Coordination en couple - coordination de groupe            Automatismes de sécurité (le trottoir - la ceinture)</p>
	<p>Intervention en cours d'activité voitures et piétons            Expliquer les comportements de sécurité à adopter à l'approche de l'école aux heures d'affluence: discipline - ordre d'arrivée - zones de danger</p>
	<p>Former des couples : 1 parent (conducteur) 1 enfant (piéton).            Regrouper les enfants sur les espaces école et centre de loisirs - ils seront les écoliers attendant leurs parents            Expliquer aux parents d'attendre le coup de sifflet pour s'approcher de l'école.</p>
	<p>A la sonnerie de l'école (coup de sifflet)            Les parents conducteurs viendront de tous les coins du circuit et devront s'arrêter devant le passage piéton de l'école, chacun à leur tour pour laisser monter leur enfant <u>du coté du trottoir</u>.</p> <p>Bien sûr, un embouteillage se formera dans lequel chaque conducteur devra attendre son tour patiemment, sans klaxonner ni doubler les autres voitures.</p> <p>Chaque enfant devra sortir de l'école sur le passage piétons seulement quand leur parent sera arrêté puis l'enfant se placera derrière son parent en venant du trottoir, fera le signe de boucler sa ceinture et prendra son parent aux épaules pour se faire ramener à la maison ou aller manger une Pizza en ville (très amusant, l'animateur joue le Pizzaiolo en drive-in).</p> <p>Le jeu se poursuit par un retour à l'école pour y déposer son enfant au second coup de sifflet en respectant les mêmes protocoles.</p> <p>Puis changement de rôles parents/enfants.</p>
	<p>Quizz Piéton            Quizz Conducteur            Diplôme du Piéton averti et conducteur responsable</p>



# Le car scolaire

## Transport en commun

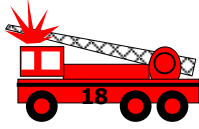


	<p>Pratiquer les règles de comportement et de sécurité dans les transports en commun</p>
	<p><i>“Les transports en commun sont très importants dans la ville pour faciliter la circulation et garantir la sécurité des passagers.”</i>  <i>“Le chauffeur est responsable de tous ses passagers - il a besoin de calme, de concentration et de l'obéissance de tous.”</i>  <i>“On le respecte et on le remercie en quittant le bus.”</i></p>
	<p>Jeu sur Circuit au sol          3 à 10 véhicules + Le car Scolaire          1 chauffeur du car: l'un(e) des plus concentrés et respectueux des règles          5 enfants passagers volontaires</p>
	<p><b>Règles générales</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Les passagers attendent le car dans la cour de l'école</li> <li>2 - On monte dans le car lorsqu'il est arrêté devant le passage piétons de l'école: À la queue-leu-leu - mains sur les épaules du passager qui est devant</li> <li>3 - On boucle sa ceinture : Geste significatif en faisant Clic!</li> <li>4 - Le chauffeur demande : “Tout le monde est attaché ?”</li> <li>5 - On reste calme pendant le transport sans marcher sur les talons de l'enfant qui est devant et on reste attentif à la route et à la circulation.</li> <li>6 - Le car effectue 5 arrêts devant divers passages piétons pour déposer chaque enfant à un arrêt différent. <u>On dit merci au chauffeur.</u></li> <li>7 - Le dernier enfant de la file descend du car et attend que celui-ci se soit éloigné pour traverser la route.</li> </ol> <p>Le chauffeur effectue l'exercice en sens inverse (en se rappelant les différents arrêts) pour récupérer les passagers qui attendent à leurs arrêts respectifs (rappel ceinture).</p> <p>Le car les ramène à l'école et tout le monde attend qu'il soit arrêté devant l'école pour descendre chacun à son tour dans le calme.</p> <p>On peut reproduire l'exercice avec un nouveau chauffeur et d'autres passagers.</p>
	<p>Exercice au cours de l'activité voitures et piétons:          On arrête la circulation (sifflet)          Explication de l'exercice et désignation des acteurs          Reproduction de l'exercice avec tous les enfants présents          Les autres véhicules continuent de rouler en étant attentif au car scolaire:  <u>On ne double pas le car lorsqu'il est arrêté.</u></p>
	<p>Rappel des règles 1-2-3          Quizz Piéton - Quizz Conducteur          Diplôme du Piéton averti et conducteur responsable</p>





# Types et rôles des secours



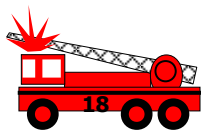
Secours



	<p>Différencier et reconnaître les différents intervenants Savoir quels secours alerter selon types d'événements - N° d'urgence Notion d'assistance à personne en danger Vocabulaire spécifique</p>
	<p>Images des différents types de véhicules: Pompiers - Samu - Ambulances - Police secours - Dépannage Logotypes et symboles affichés sur les véhicules Annuaire téléphonique local + Brochures éventuelles des intervenants locaux</p>
	<p>Exposé en classe Affiches A3 des logos ou des photos des véhicules affichés au tableau On garde de l'espace sous chaque affiche au tableau pour ajout des commentaires</p>
	<p><b>Important</b> : les N° d'urgence sont gratuits : depuis n'importe quel téléphone La technique permet aujourd'hui l'affichage du N° et de l'adresse du poste d'appel Les N° d'urgence sont toujours affichés en 1ere page de l'annuaire.</p> <p><b>Devoir d'assistance:</b> tous les citoyens sont tenus d'aider une personne en danger à proximité - La non-assistance à personne en danger est punie par la loi. <b>Avant d'agir</b> : s'assurer de sa propre sécurité</p> <p><b>Appel d'urgence Universel : 12 ou 112 (en Europe)</b> Lors de voyages en pays européens - Réponses dans toutes les langues</p> <p><b>SAMU - 15</b> Service d'Aide Médicale d'Urgence Tous types de blessés - accidents domestiques - accidents dans la rue</p> <p><b>Police secours - 17</b> Dangers avérés - effractions - agressions</p> <p><b>Pompiers - 18</b> Accidents de la circulation Feux : bâtiments - véhicules</p>
	<p>Jeux à flèches : relier les noms - logos - N° d'urgence - types d'événements</p>



# L'appel des secours



Secours

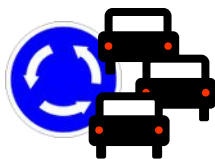


	<p>Mise en situation de secour au victimes d'accidents dans la rue ou au foyer. Donner à l'enfant un rôle à jouer pour ne pas céder à la panique face à une situation stressante. Importance de la rapidité de l'appel des secours Devoir d'assistance = responsabilité citoyenne valorisante.</p>
	<p>Sensibilisation en classe: Evocation des accidents possibles dans la rue /les lieux publics / la maison. Importance du rôle du témoin - réflexes à adopter pour l'appel des secours. Importance de la rapidité et de la qualité de l'appel des secours.</p>
	<p>Intervention au cours des exercices de circulation voitures et piétons Désignation d'un(e) conducteur/pompier + 1 secouriste Désignation d'un(e) blessé + un(e) témoin</p>
	<p>Interrompre l'activité de circulation libre d'un coup de sifflet. Explication de l'exercice à tous les participants : Thomas est tombé de vélo dans le jardin public, il est blessé au bras et se plaint beaucoup. Julie est seule à coté de lui et elle sait <u>calmement</u> quoi faire: appeler les secours le plus vite possible. Julie dispose d'un téléphone ou elle en emprunte un à proximité (simulation d'un téléphone). Appel réflexe: le 12 - l'<b>animateur</b> réponds: "les secours bonjour! »</p> <p>1) Elle indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Son nom et son N° de téléphone (pour être rappelée si ça coupe)</li> <li>- le lieu de l'accident : adresse ou lieu public + la ville</li> <li>- l'age et le nom de la victime (ou des victimes)</li> <li>- les circonstances de l'accident et la position du blessé (debout/assis/couché)</li> <li>- Si le blessé bouge ou pas et s'il est conscient ou inanimé</li> <li>- la nature des blessures visibles ou les douleurs indiquées par la victime</li> </ul> <p>2) Julie ne raccroche pas tant que les secours ne lui ont pas demandé</p> <p>3) Julie reste près du blessé pour <u>le rassurer</u> (la détresse est augmentée par la peur) "ne t'inquiètes pas, les secours sont en route, on va venir s'occuper de toi, reste tranquille etc..."</p> <p>L'<b>animateur</b> appelle les pompiers (chauffeur + secouriste qui le tient par les épaules) Leur indique l'adresse et le résumé de l'accident. les pompiers doivent traverser la ville le plus vite possible en faisant PIN-PON pour avertir les conducteurs et les piétons sur leur passage. Arrivés sur le lieu, les pompiers prennent en charge le blessé (à la queue leu-leu ) et se rendent à l'Hôpital le plus vite possible selon le même protocole. les piétons s'arrêtent à l'approche des pompiers et Les conducteurs leur facilitent le passage en se garant sur le coté.</p>
	<p>Faire répéter l'exercice par différents acteurs Rappeler les indications à donner aux secours Rappeler l'importance de rester calme et de rassurer le blessé.</p>



# Le piéton non-voyant

## Accompagnement du piéton vulnérable



Circulation



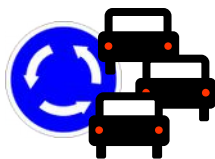
<p>Objectif</p>	<p>Appliquer avec attention les règles piétons Prendre la responsabilité d'un autre usager : Non-voyant / Petit enfant Prendre conscience des différences de perception</p>
<p>Préparation</p>	<p>Fiche activité N° 1.4 : Voitures et piétons niveau 2</p>
<p>Dispositif</p>	<p>Jeu sur Circuit au sol 10 véhicules - Voitures et Scooters Panneaux de stop / sens interdits / sens obligatoires / Rond point Placer 5 à 10 Panneaux sur le circuit - les participants se déplacent librement</p>
<p>Règle</p>	<p><b>Règles accompagnant</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Tenir la personne accompagnée par le bras ou par la main.</li> <li>2 - Appliquer attentivement les règles du piéton : S'arrêter devant chaque passage piétons; Attendre que le(s) véhicule(s) s'arrêtent; Regarder le(s) conducteur(s) dans les yeux; Traverser avec un signe de remerciement.</li> <li>3 - Expliquer au fur et à mesure à la personne accompagnée ce qui se passe / où l'on va / quand s'arrêter / quand repartir.</li> </ol> <p><b>Règles accompagné</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Simuler une personne non-voyante ou un enfant de 4 ans sans conscience du danger</li> <li>2- Donner à l'accompagnant une destination et se laisser conduire</li> <li>3- Dans le rôle d'un petit enfant l'accompagné peut essayer (par des questions permanentes) de distraire l'accompagnant.</li> </ol> <p>EXCLUS : l'exagération - la moquerie</p>
<p>Déroulement</p>	<p>On forme des équipes de 2 piétons dont l'un joue le rôle d'une personne non-voyante (Bandeau / ferme les yeux) ou celui d'un petit enfant de 4 ans. On change de rôle après 10 mn : accompagnant / accompagné / conducteur.</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Quizz Piéton Quizz Conducteur Diplôme du Piéton averti et conducteur responsable</p>






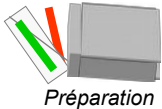

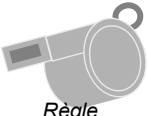


# Le permis à points

## Evaluation des erreurs - Sanctions



Circulation

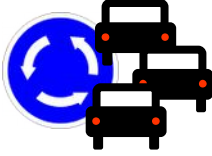


	<p><b>CONSERVER</b> le droit de conduire          Concrétiser la sanction          Analyser l'incident</p>
	<p>Règle supplémentaire aux jeux de circulation:          Voitures et Piétons Niv.1          Voitures et Piétons Niv.2          Expliquer le principe du permis à points</p>
	<p>Jeu sur Circuit au sol          5 ou 10 Buggy Brousse          Jetons ou bâtonnets de jeu - 6 points par voiture (visibles à l'arrière du véhicule)</p>
	<p><b>Barème des infractions:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ne pas s'arrêter pour un piéton (qui attend) = 1 point.</li> <li>2 - ne pas s'arrêter à un stop = 1 point.</li> <li>3 - circuler en sens interdit = 1 point</li> <li>4 - circuler à gauche de la chaussée = 2 points.</li> <li>5 - contourner le giratoire par la gauche = 2 points</li> <li>6 - toucher le <u>talon</u> d'un autre conducteur = 2 points</li> <li>7 - toucher la <u>cheville</u> d'un piéton = 3 points</li> <li>8 - heurter un autre véhicule* = 3 points</li> </ol> <p>*Dans le cas d'une collision par faute commune, chacun perd 1 point.          Les piétons qui provoquent les accidents sont <u>exclus</u> du jeu</p>
	<p>L'enseignant est l'observateur qui circule comme un piéton et signale les infractions aux conducteurs et aux piétons.          L'observateur peut retirer les points selon le barème proposé ci-dessus.          Le conducteur qui a perdu tous ses points devient piéton.          En cas de collision litigieuse, demander une reconstitution exacte par les acteurs          Pour accélérer le rythme du jeu on peut réduire à 3 le nombre de points par voiture. Veiller à maîtriser la délation.</p>
	<p>Points restant à chacun à la fin du jeu.          Vidéos de reconstitutions des accidents : Moteur! action! "L'accident de la rue du Four » analyse du contexte et de l'action - fiction ou réalité.</p>



# La conduite CHIC

## Communication Hyper Intelligente entre Conducteurs



Circulation

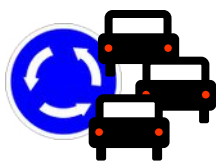


	<p><u>ANTICIPER</u> les intentions des autres conducteurs  <u>SE COMPRENDRE</u> par échange de regards  <u>ADAPTER</u> son comportement avec courtoisie et sécurité.</p>
	<p>Règle supplémentaire aux jeux de circulation:          Fiche activité N° 1.4 : Voitures et Piétons Niv.1          Fiche activité N° 1.5 : Voitures et Piétons Niv.2</p>
	<p>Jeu sur Circuit au sol          5 ou 10 Buggy Brousse</p>
	<p><b>La conduite CHIC c'est faciliter la circulation des autres et de soi-même:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- observer les mouvements des autres véhicules et des piétons  <i>Pour prévoir (anticiper) les déplacements : directions et vitesses</i></li> <li>- rechercher le regard des autres conducteurs et des piétons  <i>Pour s'assurer qu'ils nous voient aussi</i></li> <li>- s'entraîner à l'entente intuitive  <i>On peut comprendre les intentions des autres dans leur regard</i></li> <li>- agir de façon concertée  <i>Avec courtoisie et logique pour faciliter la circulation de tous.</i></li> </ul>
	<p>Les enfants fonctionnent sur le circuit selon les règles piétons-conducteurs          L'enseignant en tant qu'observateur relèvera les comportements qui répondent clairement à ces règles.          Il pourra organiser une reconstitution avec ses commentaires pour faire ressortir la connivence qui s'est manifestée entre les acteurs.</p>
	<p>Rappel par les enfants des événements marquants de la séance.          Le rappel peut-être fait en classe ou sur le circuit.          "Ce qui a été vécu par les uns peut-être retenu par les autres. »</p>




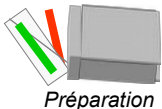

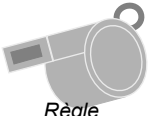
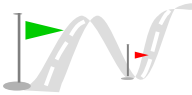

# Le Klaxon

*“l'avertisseur sonore” n'est pas une expression de colère*



Circulation



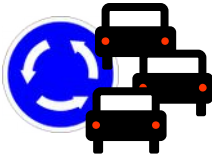
	<p>Le klaxon <b>ne sert pas</b> à exprimer son énervement          Il est un <b>avertisseur sonore</b> pour signaler sa présence en cas de danger          Il signifie “attention! Tu ne m'a pas vu”.</p>
	<p>Intervention sur circuit en cours de jeu.</p>
	<p>Jeu sur Circuit au sol          5 ou 10 Buggy Brousse</p>
	<p><b>Quand ne pas utiliser le klaxon?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lorsque la circulation est bloquée sans qu'on sache pourquoi.</li> <li>- lorsqu'un autre conducteur commet une erreur.</li> <li>- Lorsqu'on est impatient et en colère</li> <li>- à proximité des Hopitaux et lieux de repos.</li> </ul> <p><b>Quand utiliser le klaxon?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lorsqu'un autre conducteur fait une manoeuvre sans nous avoir vu.</li> <li>- lorsqu'un piéton traverse sans nous avoir vu</li> <li>- Pour attirer l'attention et faire un signe</li> </ul>
	<p>Les enfants fonctionnent sur le circuit selon les règles piétons-conducteurs.          L'enseignant en tant qu'observateur relèvera les comportements qui répondent clairement à ces règles: impatience en cas d'embouteillage / feu tricolore.          Il pourra organiser une reconstitution avec un piéton (agé) qui traverse lentement et provoque l'encombrement. Rappellera le droit de tous à se déplacer selon ses moyens et fera ressortir la connivence qui peut se manifester entre les acteurs.</p>
	<p>Rappel par les enfants des événements marquants de la séance.          Le rappel peut-être fait en classe ou sur le circuit.          “Ce qui a été vécu par les uns peut-être retenu par les autres. »</p>






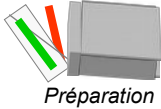


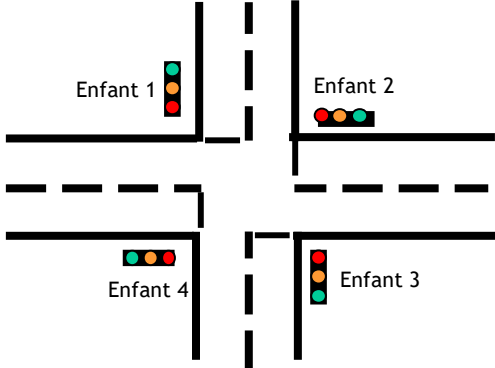

# Les feux tricolores

Coordonner la circulation avec des feux tricolores



Circulation

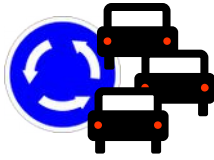


	<p>Comprendre le fonctionnement des feux de circulation Effectuer des exercices coordonnés à 4 acteurs Rappeler l'importance du feu orange : on n'accélère pas à l'orange!!</p>
	<p>Fiche activité N° 5.1 : Fabrication des feux tricolores Fiches N° 1.4 et 1.5</p>
	<p>Jeu sur circuit au sol ou marquage carrefour à la craie (fiche marquage) 5 buggy Brousse 4 feux tricolores Groupes de 4 enfants aux feux + conducteurs Chronomètre</p>
	<p><b>Fonctionnement</b> Intégrés au jeu de circulation « voitures et piétons » 4 enfants prennent place aux angles d'un carrefour central et vont coordonner le fonctionnement des feux selon le plan suivant .</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>Enfants 1 et 3</b> : chaque 15sec. annoncent à haute voix le changement de feu et font apparaître la couleur correspondante : Orange! (5sec.) - Rouge!</p> <p><b>Enfants 2 et 4</b> : après 5 Sec. annoncent à haute voix le changement de feu et font apparaître la couleur correspondante : vert ! (10sec.)</p> <p>Le Cycle recommence pendant 5 à 10 mn par groupe pour que chacun effectue une dizaine de changements</p>
	<p>Quizz Feux : ordre d'apparition des couleurs sur les 4 feux Quizz Conducteur: comportements / actions</p>



# Les clignotants

Signaler ses déplacements aux autres usagers



Circulation

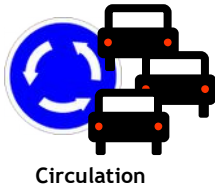


	<p>Comprendre l'importance de PREVENIR les autres usagers Anticiper - signaler - agir + Appliquer un réflexe de circulation à vélo : lever le bras</p>
	<p>Expliquer les indicateurs de direction: clignotants pour les voitures et les motos / bras levé pour les vélos. Illustrer en situation: ex. 2 voitures prêtes à démarrer face à face sur un carrefour, de quel côté chacune va t-elle tourner? Une voiture ralentit pour tourner - la suivante doit ralentir aussi.</p>
	<p>Jeu sur circuit au sol 5 ou 10 buggy Brousse</p>
	<p><b>Fonctionnement</b> Nouvelle règle à l'activité "voitures et piétons 2", les enfants devront lever le bras correspondant à la nouvelle direction choisie AVANT le changement de direction.</p> <p><b>Le cas s'applique:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lors d'un changement de direction sans arrêt du véhicule</li> <li>- lors d'un arrêt à un stop lorsque le véhicule tournera gauche ou à droite.</li> </ul> <p>Le signal de changement de direction n'est pas nécessaire dans le cas d'un virage obligatoire à gauche ou à droite.</p> <p><b>Cas du giratoire:</b> Avant d'aborder un sens giratoire on lève (ou pas) le bras correspondant à la direction finale que l'on prévoit (anticiper la sortie à droite, à gauche ou en face). Ensuite, sur le giratoire, on lève le bras droit <u>avant</u> la sortie <u>prévue</u></p> <p><b>Dans tous les cas :</b> Le signal permet aux autres usagers de ne pas être surpris par notre changement de direction et de <u>prévoir</u> le mouvement de notre véhicule. Pour appliquer correctement cette règle il est donc nécessaire d'<u>anticiper</u> sa direction et ses actions.</p>
	<p>Evaluation par les observateurs du jeu (Voitures et piétons 1 ou 2)</p>



# Giratoires simples

## Niveau 1 : Rôle et fonctionnement des carrefours à sens giratoire

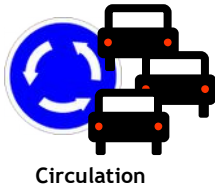


	<p>Comprendre l'avantage des giratoires sur les feux tricolores Apprendre et s'entraîner au fonctionnement des ronds-points* Séquence vidéo : le Rond Point simple</p>
<p>Préparation</p>	<p>Explication en classe : Sur un carrefour, les feux tricolores stoppent la circulation et engendrent des encombrements. Au pire : on accélère à l'approche du feu... Les giratoires permettent une circulation fluide à allure ralentie sur toutes sortes de croisements, même à nombreuses voies.</p>
<p>Dispositif</p>	<p>Utilisation du circuit : 1 rond point simple Oubien : dessin à la craie d'un rond-point selon plan en annexe 1 Panneau Rond Point Tous les véhicules disponibles</p>
<p>Règle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les conducteurs abordent le giratoire à allure réduite</li> <li>- ils entrent sur le giratoire par la droite (1 sens unique de circulation)</li> <li>- Ils cèdent les passage aux véhicules circulant sur le rond point</li> <li>- Ils s'insèrent dans les espaces laissés par les autres véhicules</li> <li>- ils circulent à l'allure générale du giratoire</li> <li>- ils signalent leur direction et leur sortie du rond-point (bras levé)</li> <li>- ils reviennent au rond point par une autre voie pour reproduire l'exercice</li> </ul> <p><b>En cas de collision:</b> La scène s'arrête et on opère une reconstitution :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Si le point d'impact est situé sur le coté droit du véhicule qui circulait sur le rond-point : c'est le véhicule entrant qui est responsable.</li> <li>2) Si le point d'impact est situé sur le coté gauche du véhicule entrant sur le rond-point : c'est le véhicule circulant sur le rond point qui est responsable (maîtrise de son véhicule)</li> </ol> <p><b>Dans tous les cas :</b> la vitesse excessive est toujours responsable de la collision car on n'a pas su s'arrêter à temps pour l'éviter.</p>
<p>Déroulement</p>	<p><b>Mise en scène:</b> Tous les véhicules attendent en files égales sur les 4 voies d'accès au rond point Au signal les véhicules entrent progressivement sur le rond-point puis en sortent pour y revenir par une autre voie. On change de conducteurs après 3 à 5 passages.</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Apprentissage acquis lorsque tous les véhicules entrent sur le rond-point à tour de rôle sans s'arrêter et sans se heurter puis sortent en signalant leur sortie.</p>



# Giratoires doubles

Niveau 2 : circulation sur carrefours à sens giratoire à 2 voies



	<p>Comprendre l'avantage des giratoires sur les feux tricolores Apprendre et s'entraîner au fonctionnement des ronds-points doubles Séquence vidéo : le Rond Point double</p>
	<p>Fiche 1.8 : Giratoires simples Rappel des principes et avantages des ronds-points Les ronds points doubles permettent la circulation simultanée d'un plus grand nombre de véhicules : carrefour à 6 ou 8 voies entrantes</p>
	<p>Utilisation du circuit 8x10 : 1 giratoire à double voies Oubien : dessin à la craie d'un giratoire double selon plan en annexe 1 Panneau Rond Point Tous les véhicules disponibles</p>
	<p>Règles initiales identiques à la fiche 17 : Giratoires simples</p> <p>Règles supplémentaires de placement sur giratoires doubles: Selon la direction prévue à la sortie du giratoire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour aller à gauche ou faire demi-tour, on circule sur la voie de gauche</li> <li>- pour aller à droite ou en face de son entrée, on circule sur la voie de droite</li> <li>- si on ne connaît pas la sortie, on circule sur la voie de droite.</li> <li>- c'est forcément celui qui change de voie qui doit céder le passage</li> </ul> <p><b>Dans tous les cas :</b> la vitesse excessive est toujours responsable des collisions.</p>
	<p><b>Mise en scène:</b> Tous les véhicules attendent en files égales sur les 6 voies d'accès au rond point Au signal les véhicules entrent progressivement sur le rond-point puis en sortent pour y revenir par une autre voie. On change de conducteurs après 3 à 5 passages.</p>
	<p>Apprentissage acquis lorsque tous les véhicules entrent sur le rond-point à tour de rôle sans s'arrêter et sans se heurter puis sortent en signalant leur sortie. La séquence peut être filmée (raz du sol - coordination des véhicules)</p>




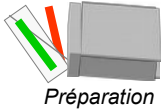



# Panneaux : Formes et couleurs

## Sériations primaires et secondaires



Signalisation

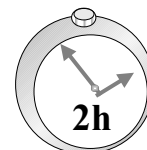


	<p>Reconnaître 2 catégories de panneaux par formes : Dangers / indications  Reconnaître 2 catégories de panneaux par couleurs : Interdictions / obligations  Dessiner les panneaux</p>
	<p>Dangers : être attentif  Indications : respecter les recommandations  Les Règles: des choses sont interdites, d'autres sont obligatoires</p>
	<p>Affiche murale de tous les panneaux  Papier - crayons de couleur</p>
	<p>Travail en classe</p>
	<p>On classe les panneaux par formes:  Panneaux triangulaires = dangers - reproduire un panneau correspondant  Panneaux ronds = indications - reproduire un panneau correspondant</p> <p>Au sein du premier classement, on distingue les panneaux par couleurs:  Panneaux rouges = interdictions - reproduire un panneau correspondant  Panneaux bleus = obligations - reproduire un panneau correspondant</p>



# Fabrication de feux tricolores

Arts Plastiques: fabrication à partir de matériaux de récupération



<p>Objectif</p>	<p>Réaliser des feux tricolores fonctionnels à partir de matériaux de récupération Ajouter un accessoire et une activité aux jeux de circulation urbaine</p>
<p>Matériel</p>	<p>Pour réaliser 4 feux :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 boîtes d'œufs (1/2 Douzaine).</li> <li>- 4 boîtes à chaussures.</li> <li>- 4 tubes en carton fort : dans les rouleaux de papier pour plans d'architecte: Long. Env. 90cm - se récupère en quantité auprès des cabinets d'architectes / urbanistes / bureaux d'études.</li> </ul> <p>Ciseaux - Cutter (pour l'enseignant)- Colle ou Papier adhésif - Ficelle ou élastiques Peintures Gouache Noir / Rouge / Orange / vert</p>
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- Découper les boîtes d'œufs en conservant 3 logements solidaires qui seront peints et collés sur un fond en carton fort peint en noir.</li> <li>2 - découper 2 logements indépendants qui seront peints en noir et serviront à masquer les couleurs des feux.</li> <li>3 - Ouvrir un orifice dans les couvercles des boîtes à chaussures pour y glisser les tubes en carton. Les tubes seront fixés au fond des boîtes de façon à ce que le couvercle puisse s'ouvrir (en glissant sur le tube) ce qui permettra de lester la boîte (sable - cailloux - objets lourds)</li> <li>4- Le bloc Feux est fixé sur le tube avec du ruban adhésif, de la ficelle ou des élastiques passés dans des trous aménagés dans la plaque de carton</li> </ol>
<p>Activités suivantes</p>	<p>Intégration des feux aux jeux de circulation par groupes de 4 enfants qui manipulent les caches pour faire apparaître les couleurs selon un cycle coordonné.</p> <p>Voir fiche activité N° 15 Les feux tricolores</p>





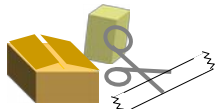
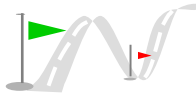
# Circuit urbain sur papier

Géométrie: dessin d'un plan de circulation sur feuille A4



Circuits



 <p>Objectif</p>	<p>Reproduire sur papier un plan de circulation urbaine Méthodes de mesures et de marquage = exercice mathématique / géométrie Urbanisme : positionnement des principaux bâtiments - logique de la circulation</p>
 <p>Dispositif</p>	<p>Exercice en classe : Répétition au tableau de la méthode de mesure et de marquage <u>Référence:</u> Plans de construction de Circuit 72m<sup>2</sup> - 6mx12m</p>
 <p>Matériel</p>	<p>1 Feuille A4 1 règle 30 cm Crayon de papier - Feutres</p>
 <p>Déroulement</p>	<p><b>Mesures :</b> 1m ramené à 2cm Délimitation de l'espace 12cm x 24cm - Traçage des bordures Marquage des abscisses et ordonnées - Repères de traçage</p> <p><b>Rond point simple:</b> placer le centre à l'intersection des marques - Dessiner au compas un cercle de 1.1cm de rayon : centre = rayon 0.3cm + 1 voie de 0.8cm</p> <p><b>Rond point double:</b> placer le centre à l'intersection des marques - Dessiner au compas un cercle de 1.9cm de rayon : centre = rayon 0.3cm + 2 voies de 0.8cm</p> <p><b>Axes des rues:</b> pré-tracer au crayon de papier les lignes centrales selon les repères de traçage. Les lignes pointillées seront tracées définitivement ensuite : 1cm tous les 2cm.</p> <p><b>Bords de chaussées :</b> à 0.8cm des axes des rues . Tracer les bords de chaussées (contours des bâtiments)</p> <p><b>Marquage définitif :</b> Dessin au feutre des lignes pointillées et des bords de chaussées</p> <p><b>Panneaux :</b> Dessiner les panneaux selon le plan</p> <p><b>Dessin :</b> Nommage libre des bâtiments : Mairie - école - magasins - Jardin public - Hôpital - Parking - autres.....</p> <p>Illustration des bâtiments : dessins libres au feutre.</p> <p>Choix en commun des illustrations et des positions des bâtiments qui seront réalisés au sol : Débats et décisions communes.</p>

# Circuit urbain au sol

## Marquage réel d'un circuit urbain 6mx12m



Circuits



<p>Objectif</p>	<p>Reproduire en réel un plan de circulation type qui servira aux jeux de circulation. Mesures et marquage au sol. Choix de la taille : 24 ou 48 ou 72m<sup>2</sup> Urbanisme : positionnement des principaux bâtiments</p>
<p>Préparation</p>	<p>Fiche activité N°21: Circuit urbainsur papier Plan circuit 6mx12m</p>
<p>Dispositif</p>	<p>Prévoir un espace dégagé de 6mx12m sur sol lisse et propre dans la cour de récréation ou la salle de sport. L'espace devra rester protégé le temps du chantier et disponible pour les jeux de circulation</p>
<p>Matériel</p>	<p>1 Double décimètre + Craies de tableau 1 Cordeau 6m marqué tous les 50cm (Ficelle de ménage + 2 poids) 1 tare de 40cm : règle ou morceau de branche droite 10 Craies de trottoir ou 5 rouleaux de Ruban adhésif de marquage au sol.</p>
<p>Déroulement</p>	<p><b>Mesures:</b> Utilisation du double décimètre - marquages à la craie Délimitation de l'espace 6m x12m et pose des 4 bordures extérieures à la craie ou ruban adhésif (voir fiche méthode N° 5) Marquage des repères sur l'axe des abscisses et l'axe des ordonnées <b>Rond point simple:</b> placer le centre à l'intersection des marques - Dessiner au compas un cercle de 55cm de rayon : centre = rayon 15cm + 1 voie de 40cm Dessin à la craie avec un compas au cordeau (fiche méthode N° 4) <b>Rond point double:</b> placer le centre à l'intersection des marques - Dessiner au compas un cercle de 95cm de rayon : centre = rayon 15cm + 2 voies de 40cm <b>Axes des rues:</b> À partir des marques sur les bordures : poser le cordeau et tracer les lignes en pointillés de 20cm tous les 50 cm (marques sur le cordeau). Conseil pour le ruban adhésif : pré-couper des morceaux de 30cm disposés sur des bords de table avant la pose. <b>Bords de chaussées:</b> à partir des axes des rues, placer perpendiculairement la tare de 40cm pour marquer les bords des chaussées (= bords des bâtiments). Les bords sont tracés à la craie ou posés (voir fiche méthode N° 5). <b>Panneaux :</b> placer les panneaux au sol selon le plan</p>
<p>Activités suivantes</p>	<p>Activités de circulation Ateliers de construction Signalisation</p>

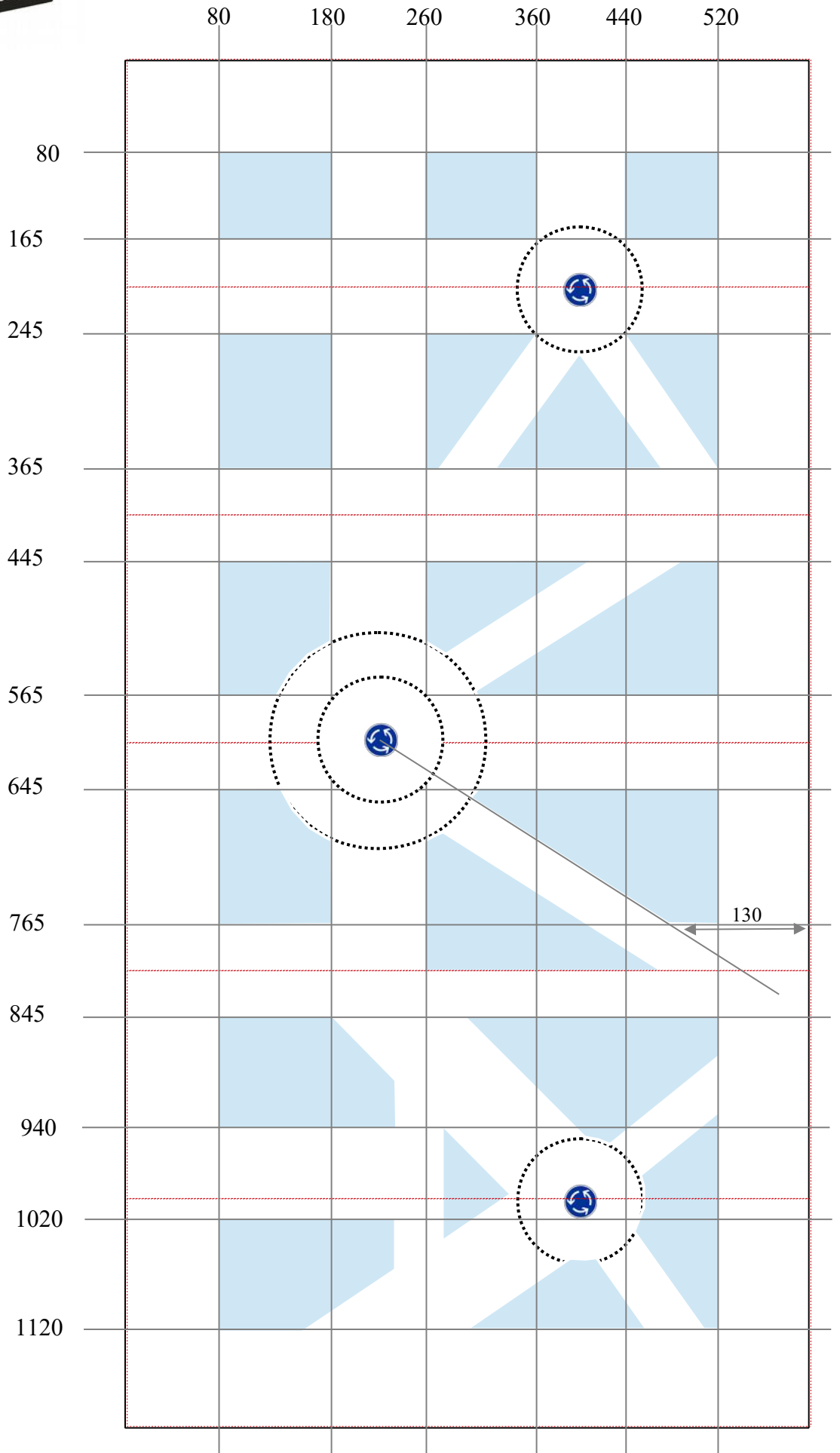


# Circuit urbain sur papier

Plan sur papier: dessin d'un plan de circulation 6mx12m

1

Mesures  
Ech: 1/50e  
1cm=50cm





# Circuit urbain sur papier

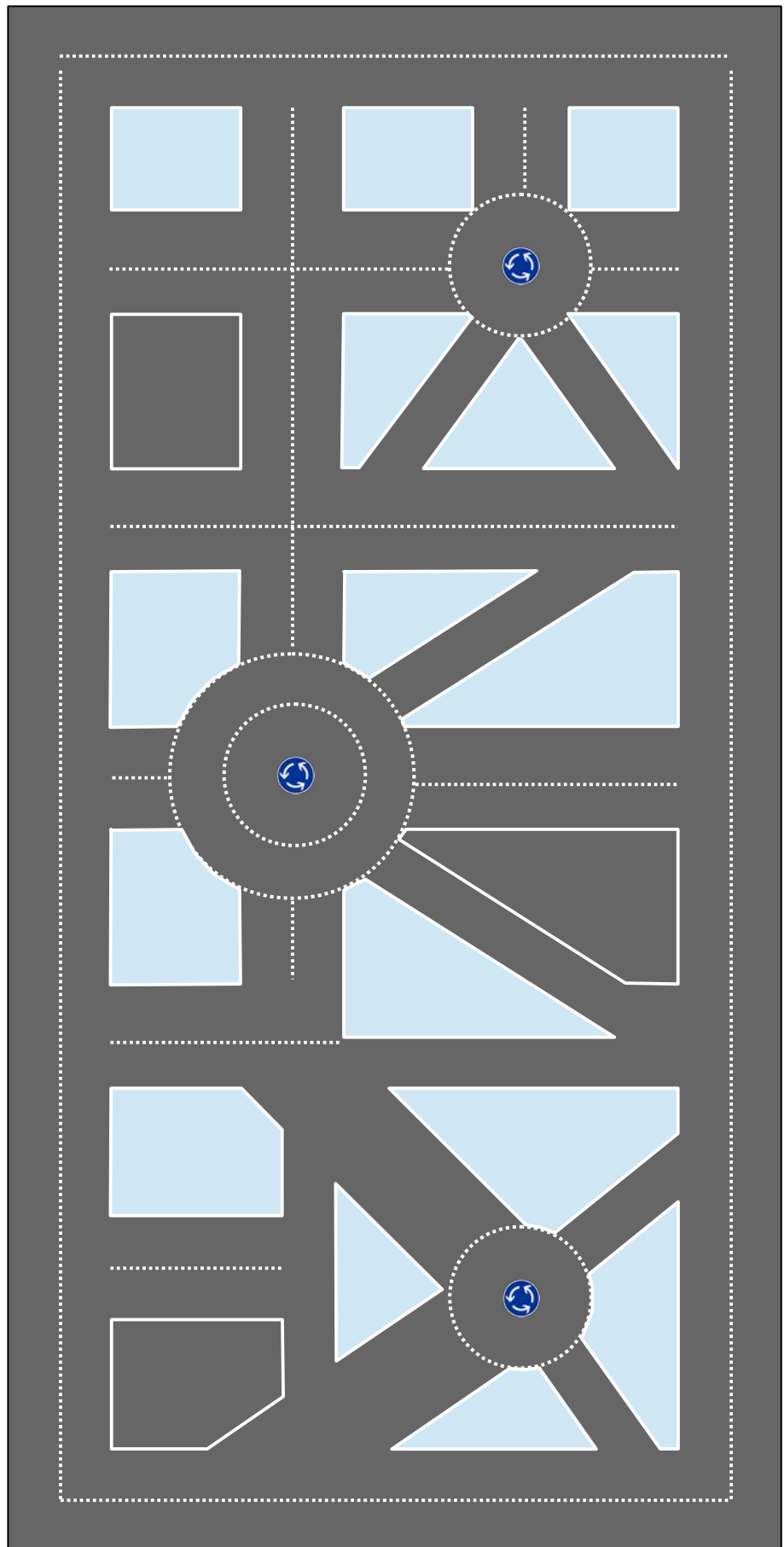
Plan sur papier: dessin d'un plan de circulation 6mx12m

2

Marquages des lignes de circulation: Voies 0,8cm

Marquage des giratoires Centre = 0,6cm

Marquage des espaces bâtiments







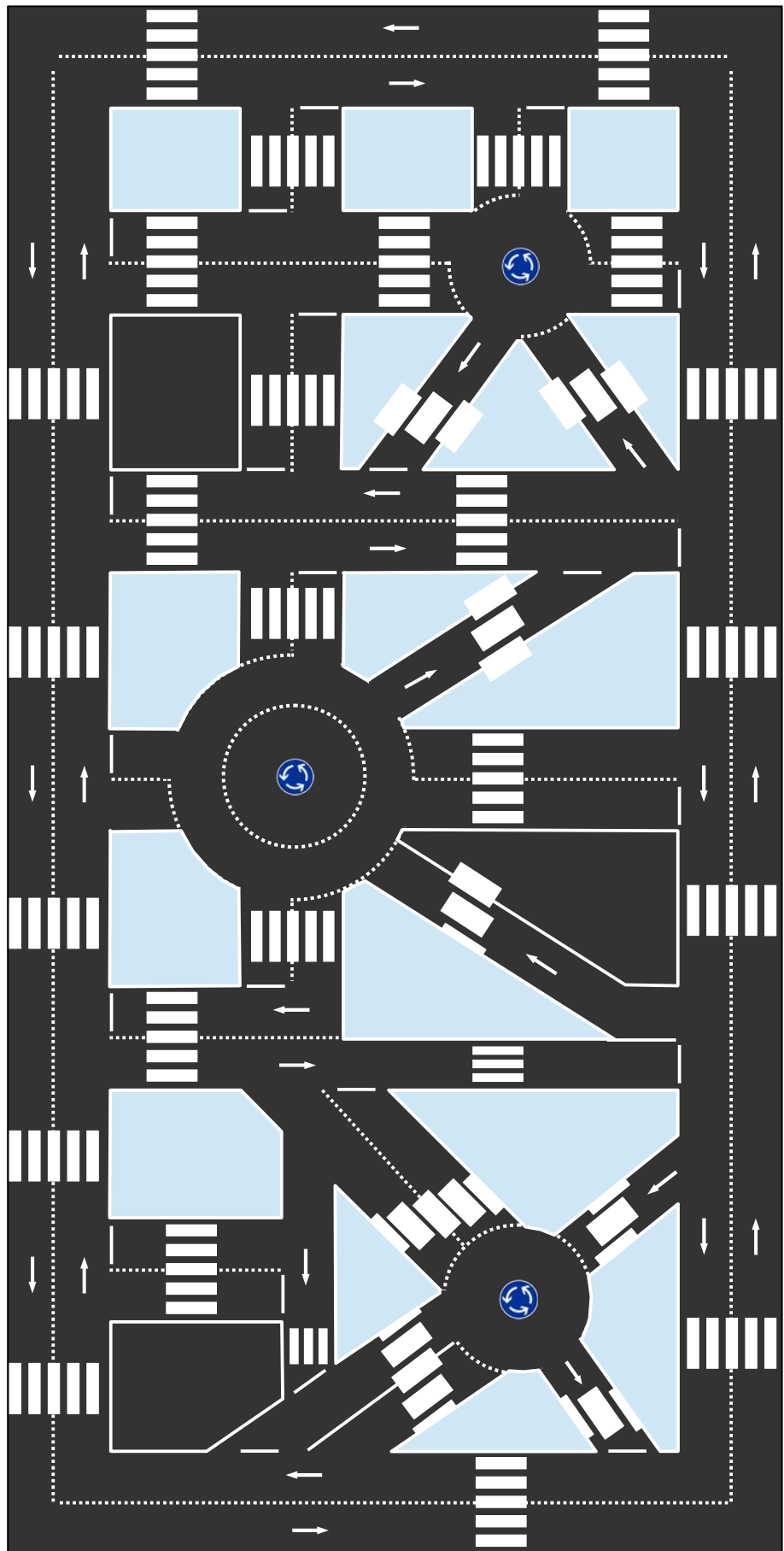
3

Marquages :

- Passages piétons
- STOP
- Flèches de circulation

## Circuit urbain sur papier

Plan sur papier: dessin d'un plan de circulation 6m x 12m





# Circuit urbain sur papier

Plan sur papier: dessin d'un plan de circulation 6mx12m

4

Circuit 1  
total 24m<sup>2</sup>

Circuit 2  
total 48m<sup>2</sup>

Circuit 3  
total 72m<sup>2</sup>

