

Beaucoup d'accidents surviennent chez soi, **dans sa maison**. On les appelle **LES RISQUES DOMESTIQUES** ! Pour les connaître et apprendre à les éviter, notre pompier en a dessiné quelques uns et elle te propose de suivre son jeu !

Chaque dessin identifie un risque domestique. Pour le connaître, relie ce risque à son mot correspondant.



- chute
- écrasement
- électrocution
- étouffement
- empoisonnement
- brûlure
- coupure

Pour connaître le bon comportement et éviter ces accidents, relie chaque dessin à son texte correspondant.

à faire

Tenir tous les produits toxiques hors de portée des enfants ■

Ne pas faire dépasser la queue de la casserole de la cuisinière ■

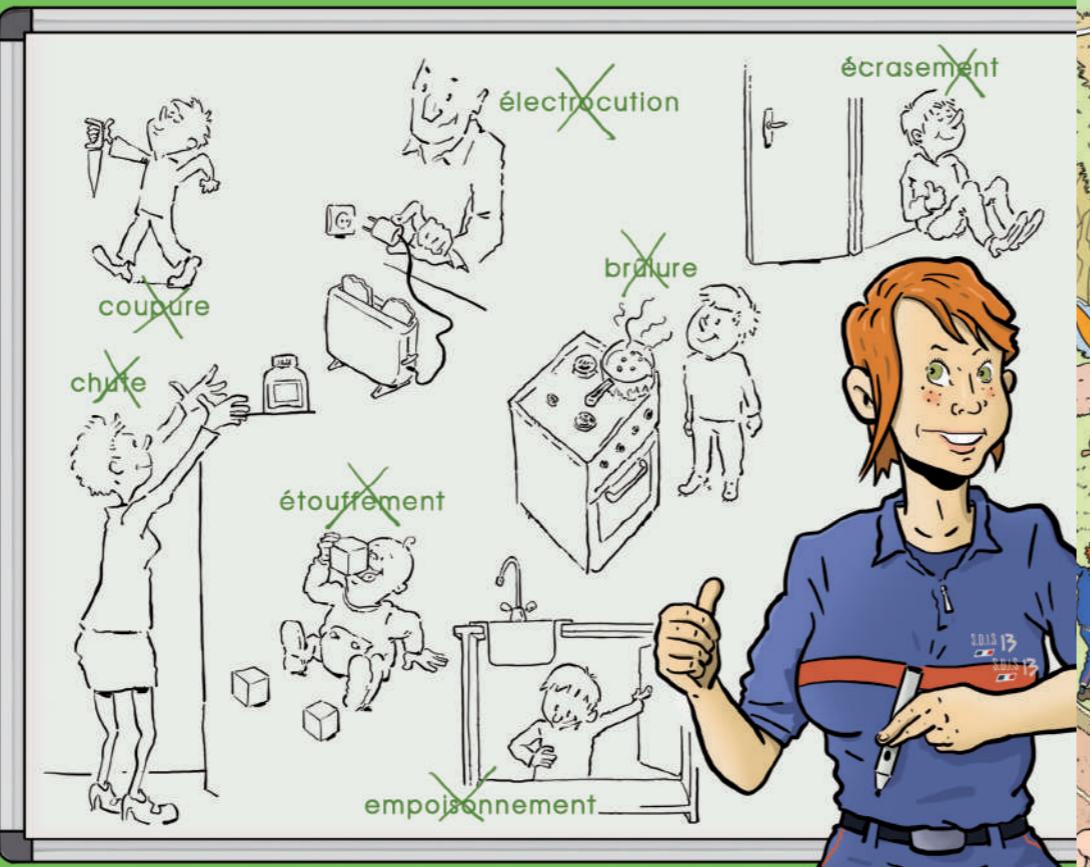
Ne pas courir avec un couteau. Tenir sa pointe vers le bas ■

Ne laisser auprès d'un bébé aucun objet qu'il puisse avaler ■

Ne JAMAIS mettre ses doigts dans une porte ■

Appelle un adulte pour tout ce qui est électrique ■

Demande à un adulte de t'attraper tout ce qui est trop haut pour toi ■



TOUS POMPIERS !

Incendies, secours à personnes, accidents de la route... le sapeur-pompier est sur tous les fronts. Volontaire ou professionnel, il est porté par une devise : « Courage et dévouement ». Dans les Bouches-du-Rhône, il est possible d'intégrer les Jeunes sapeurs-pompiers dès l'âge de 13 ans. Tout citoyen peut un jour devenir pompier.

Dans cette scène, tous les personnages peuvent devenir, auraient pu ou sont pompiers. Tous, sauf un ! Sauras-tu le trouver ?

REPONSES DES JEUX

Couverture : TOUS les personnages peuvent être pompiers. TOUS, sauf évidemment le petit extraterrestre vert au premier rang de la tribune du terrain de tennis.
Page centrale : pour le code "j'ai besoin d'un hélicoptère en urgence" / c'est un chat qui s'est caché dans l'arbre / pour éteindre l'incendie, le pompier doit se saisir de la lance B / le gant n'est pas en double / le morceau N°2 n'est pas issu de la scène.



les pompiers en action

Pour secourir ce grimpeur en difficulté, ce pompier demande des renforts par code.

Remplace les symboles par les bonnes consonnes pour le déchiffrer.

Voici une partie du code :

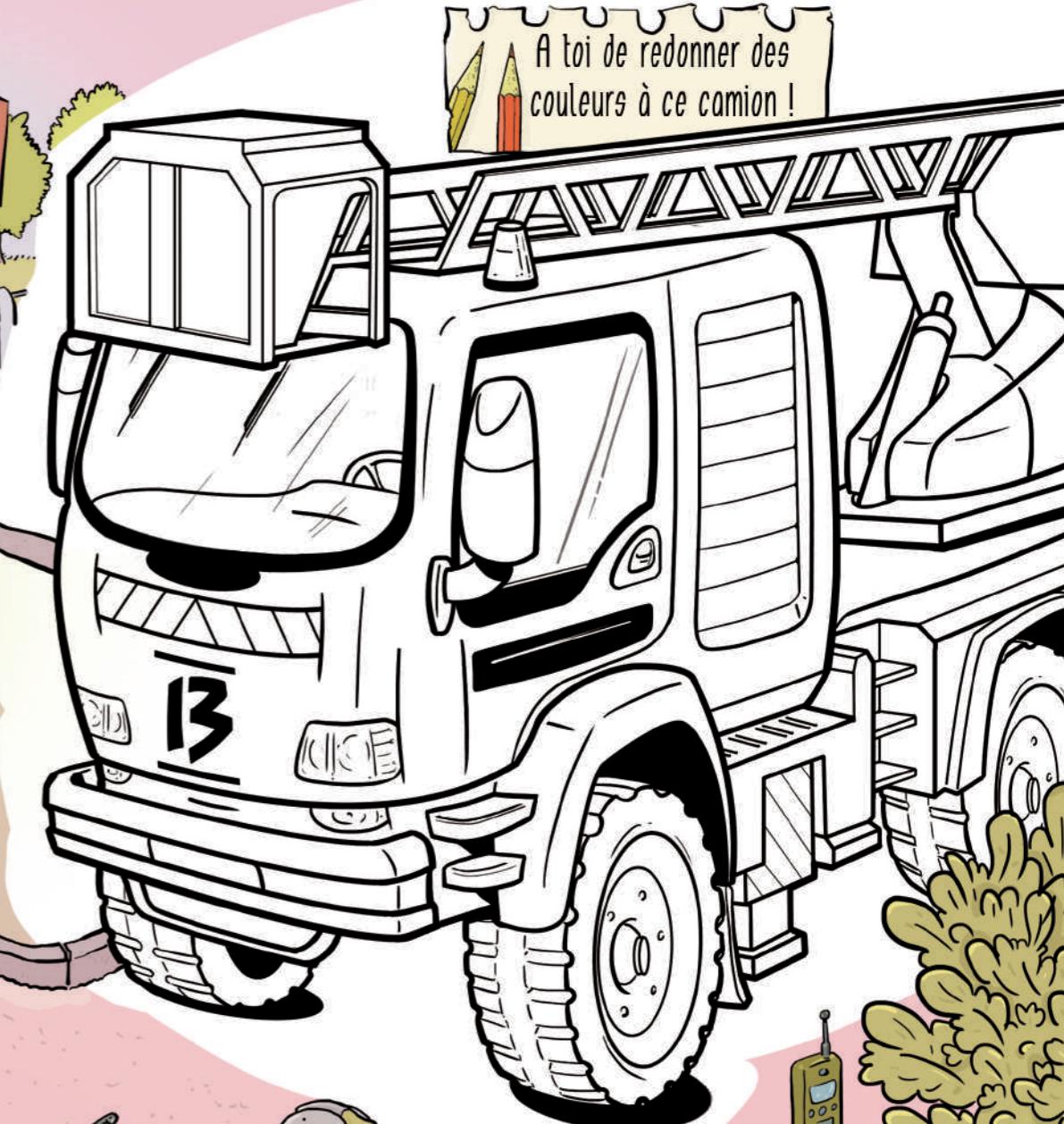
B G H N P R
+ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

★ AI + E * OI ★ ✽ U ★
★ E ★ I * O ★ * E * E E ★
U * E ★ * E.

Relie les points 1 à 37 pour savoir ce qui se cache dans cet arbre.



Aide ce pompier à trouver la bonne lance pour éteindre le feu !



Quel élément n'est pas en double ?

Quel morceau n'est pas issu de la scène ?

