

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.

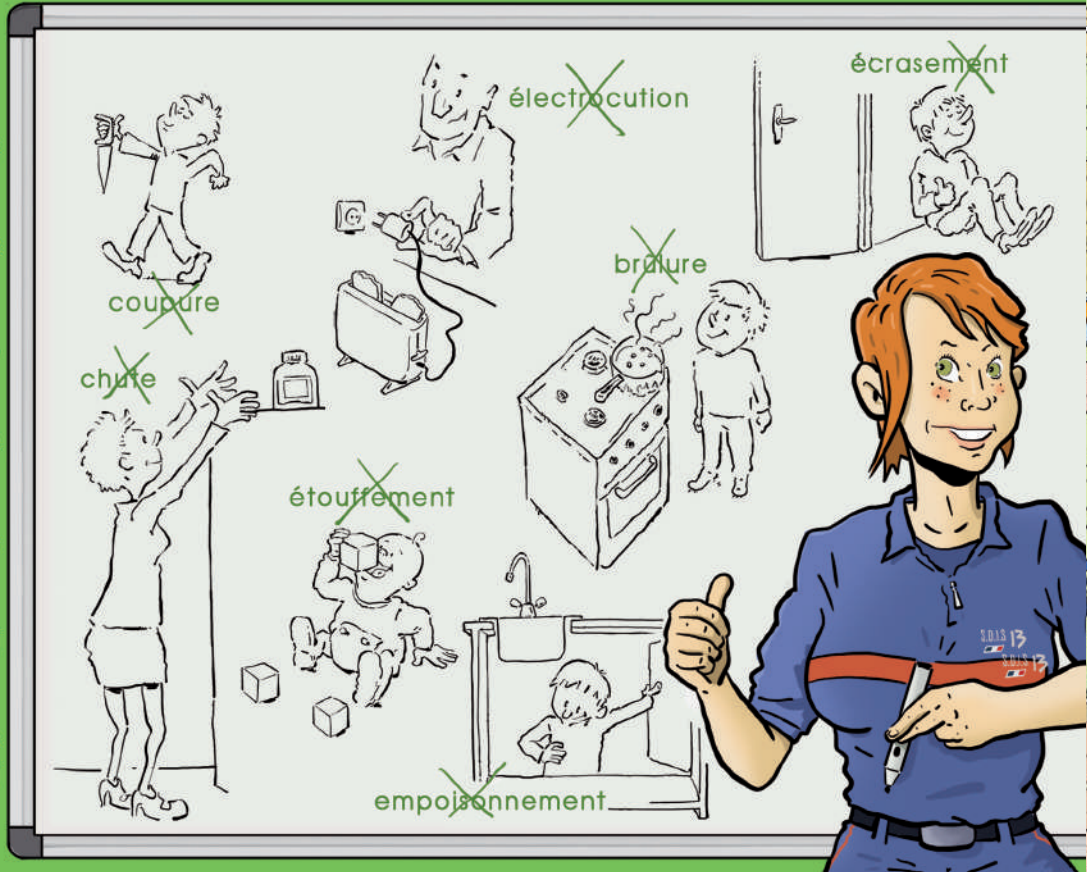


- chute
- écrasement
- électrocution
- étouffement
- empoisonnement
- brûlure
- coupure

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 ■



GRAINES DE POMPIERS 13
DES BOUCHES-DU-RHÔNE



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



A toi de redonner des couleurs à ce camion !



Pour secourir ce grimpeur en difficulté, ce pompier demande des renforts par code. Remplace les symboles par les bonnes consonnes pour le décrypter.


Voici une partie du code :

B G H N P R

✦ ✧ ★ ☆ ✨ ✨

✦ AI ✦ E ✨ OI ✦ ✨ U ✨
 ★ E ★ I ✦ O ✦ ✨ E ✨ E ✨
 U ✨ E ✦ ✨ E.


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



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



Quel élément n'est pas en double ?



Quel morceau n'est pas issu de la scène ?

