

La sécurité des passagers & du véhicule

Fiche 1 : Installation sécurisée des passagers (adultes, enfants)

Matériel à prévoir pour ce cours & bon conseils pour cette thématique

- Une voiture
- Valise du nouveau conducteur (format feuille plastifiée) : un gilet jaune, triangle, permis, carte grise, carte assurance, le A, la roue de secours et le crick

Ice breaker ou jeux

Le mot commence par... :

- Proposer une lettre de l'alphabet et demander à l'élève de citer deux ou trois mots en rapport avec le code de la route. Aller plus loin ? Demander à l'élève la définition ou l'explication du mot qu'il a cité ==> Si l'élève cite un mot présent sur le livre Sen-Mo l'inviter à jeter un coup d'œil !

Immersion dans un véhicule imaginaire :

- Placer des chaises et inviter les élèves à s'installer dans leur "véhicule imaginaire". Montrer aux élèves les étapes de l'installation puis les faire répéter. Une fois que les élèves ont plus ou moins retenu les étapes, les interroger et leur demander de nous montrer les différentes étapes

Imagier du code de la route - le guide Sen-mo :

- Demander aux élèves de feuilleter l'imagier pour trouver les mots en relation avec la thématique et présenter les mots aux autres élèves
- Pages à consulter : 26, 27

Cours théorique

Pour se former - Format Clé :

- Livret 3 page 19 et 21

Livret du code de la route - Activ Permis :

- Pages 274 à 280

Sessions d'entraînement

Séries thématiques - Activ Permis :

- Séries 88 à 95

Aller plus loin sur cette thématique

- Fiche équipements de sécurité des véhicules (page 1) - [lien](#)
- Sécurité passagers / véhicule - [lien](#)

Mise en situation dans une voiture :

- Se rendre dans un véhicule et montrer aux élèves les contrôles à effectuer. L'élève peut alors se retrouver dans la place du conducteur ou regarder un professeur expliquer les contrôles côté passager

Sessions d'entraînement sur Digicode:

- Sécurité passager et véhicule : [lien](#)
- Prendre et quitter son véhicule : [lien](#)

Jeux & Quiz:

- vous avez la possibilité de créer des devoirs en utilisant les cartes d'un jeu (exemple de jeu : Sauve ton permis, disponible [ICI](#) ou encore Le Quiz du Code de la Route, disponible [ICI](#)). Il vous suffit d'imprimer sur une page A4 plusieurs cartes sur lesquelles apparaissent des questions, les élèves répondront aux questions chez eux et la correction leur sera donnée au prochain cours.

