

Fiche 3 : Précautions en prenant et quittant son véhicule

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

- Une voiture
- Impression d'une "valise du nouveau conducteur" : un gilet jaune, triangle, permis, carte grise, carte assurance, le A, la roue de secours et le crick

👤 Ice breaker ou jeux

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

Questions-Réponses sur les panneaux : Faire un moment questions-réponses sur des panneaux de signalisation de manière aléatoire

Exemple : Montrer le panneau "Céder le passage" et demander à un élève comment il se nomme ainsi que sa définition ou le contraire donner une définition et demander à l'élève de montrer le panneau correspondant

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 !

📖 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 : 18, 19, 23, 29

📄 Cours théorique

Pour se former - Format Clé :

- Livret 3 page 23

Livret du code de la route - Activ Permis :

- Pages 306 à 309

📄 Sessions d'entraînement

Séries thématiques - Activ Permis :

- Séries 69 à 76

🚀 Aller plus loin sur cette thématique

- Super Code : Prendre et quitter son véhicule - [lien](#)
- En voiture Simone : Prendre / Quitter le véhicule - [lien](#)
- Vidéo d'entraînement - [lien](#)
- Sessions d'entraînement sur Digicode - [lien](#)

