

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE
SIGNAUX, DEPLACEMENTS ET JEUX PREPARATOIRES AUX EXERCICES DU PPMS ATTENTAT

OBJECTIFS :

- Mise en place de situations diverses, variées et évolutives pour préparer l'exercice de mise en sécurité pour le risque : Intrusion Attentat
- Etre capable d'avoir une réaction précise en fonction d'un signal
- Etre attentif et réactif
- Se déplacer de façon variée
- Etre capable de se taire et de se cacher, dans différentes situations (seul, par 2, collectivement, dans un espace limité, dans un espace plus grand, en choisissant sa cachette, en respectant une cachette imposée)
- Respecter une ou des consignes précises
- Jouer collectivement à des jeux qui utiliseront un signal sonore
- Accepter de perdre et d'être éliminé (temporairement)

LIEU :

En fonction de la météo et des situations proposées, le lieu variera :

- Dans la cour de récréation
- Dans la salle de motricité
- Dans l'école maternelle

MATERIEL: (en fonction des situations proposées)

DEROULEMENT :

Associer au cours d'une même séance : une activité type : réaction à un des signaux proposés et un jeu collectif

1ère séance : (dans la salle de motricité ou dans la cour de récréation)

Introduction d'un 1er signal sonore

MATERIEL : 1er signal sonore (ex : clochettes, tambourin...)

* Dans un 1er temps : Se déplacer en fonction de la consigne proposée (COURIR - SAUTER : à pieds joints - sur un pied - comme une grenouille - comme un kangourou...) - MARCHER (en avant - en arrière - comme un chameau - comme un canard ...)

--> Au signal sonore : arrêter tout mouvement et devenir une statue

--> Repartir avec une nouvelle consigne

* Dans un 2ème temps : même principe mais ne proposer l'activité qu'à un groupe d'enfants qui devra se reconnaître : les GS / les MS / les PS / les filles / les garçons / les enfants qui portent des lunettes / les enfants qui ont un short/ les enfants qui ont un tee-shirt ou un pull bleu...

2ème séance : (dans la salle de motricité ou dans la cour de récréation)

Introduction d'un 2ème signal sonore

MATERIEL : clochettes - marteau sonore, tambourin et maracas

* Dans un 1er temps : Idem 1ère séance :

Se déplacer en fonction de la consigne proposée (COURIR - SAUTER : à pieds joints - sur un pied - comme une grenouille - comme un kangourou) - MARCHER (en avant - en arrière - comme un chameau - comme un canard)

--> Au signal sonore (Signal 1) : arrêter tout mouvement et devenir une statue

--> Repartir avec une nouvelle consigne

* Dans un 2ème temps : Introduire un 2ème signal sonore : s'asseoir par terre

--> Même principe

* Dans un 3ème temps : Avec les 2 signaux sonores : même principe mais ne proposer l'activité qu'à un groupe d'enfants qui devra se reconnaître : les GS / les MS / les PS / les filles / les garçons / les enfants qui portent des lunettes / les enfants qui ont un short/ les enfants qui ont un tee-shirt ou un pull bleu...

3ème séance : (dans la salle de motricité)

Introduction d'un 3ème signal sonore

MATERIEL : clochettes - marteau sonore - tuyau - "perchoirs" : des briques - 3 poutres - 2 bancs - pierres - des chaises - espaliers - filet à grimper, tambourin, maracas et claves

Le 3ème signal sonore n'induit pas la même réponse motrice :

1) → se percher

2) → se mettre à plat ventre en se cachant les yeux

Descriptif :

1) Reprendre des activités de déplacements seulement marchés avec signaux sonores : clochettes (= statue) / marteau sonore (= assis) + Ajouter un 3ème signal (= tuyau) : se percher (placer plein de perchoirs dans l'espace de jeu : le nombre de perchoirs est supérieur ou égal au nombre d'enfants--> **nécessité de marcher**)

* Variante : enlever des perchoirs au fil du jeu → élimination progressive des enfants (possibilité de courir quand il reste moins d'enfants)

2) Reprendre des activités de déplacements seulement marchés avec signaux sonores : tambourin (= statue) / maracas (= assis) + Ajouter un 3ème signal (= claves) : se mettre à plat ventre en se cachant les yeux--> **nécessité de marcher**

4ème et 5ème séances : (dans la salle de jeux)

Jeu avec élimination : éliminer temporairement les enfants qui n'ont pas la réaction appropriée par rapport au signal sonore (--> ils deviennent observateurs)

6ème séance : (dans la salle de jeux)

Introduction d'un 4ème signal sonore

MATERIEL : clochettes - marteau sonore - tuyau - sifflet - "perchoirs" : des briques - 3 poutres - 2 bancs - pierres - des chaises - espaliers - filet à grimper, tambourin, maracas et claves - cachettes

* Reprendre des activités de déplacements seulement marchés avec signaux sonores ,idem 3ème séance

* Introduire un 4ème signal (sonore) :

1) → sifflet

2) → voix : "On se cache, on se tait"

Enlever un enfant (ou plusieurs en fonction de l'effectif), qui part(ent) avec l'ATSEM dans une autre pièce. Les autres enfants se déplacent en marchant et réagissent à un des 4 signaux sonores : s'il s'agit du 4ème signal : ils se cachent (sans courir) dans la salle de jeux et ne font plus aucun bruit, jusqu'à la fin de la partie.

L'enfant (ou les enfants) qui était(ent) parti(s) avec l'ATSEM cherche(nt) tous les autres enfants. Quand un enfant est trouvé, il va s'asseoir dans un espace défini, avec l'ATSEM

→ **TEMPS DE BILAN :**

--> Par rapport à l'espace de jeu : trop limité, il n'y a pas assez de cachettes

--> Par rapport au bruit : les enfants restent-ils silencieux?

--> Par rapport à la consigne de ne pas courir : respectée ou pas?

7ème séance : Dans l'école maternelle (En définissant les lieux "autorisés" au préalable :

1) → salle de classe - hall - bibliothèque - salle informatique

2) → salle de jeux + salle de classe + vestiaire

MATERIEL : seulement les signaux sonores

* Rappel du constat fait à l'issue de la 6ème séance

* Reprendre le même jeu, mais cette fois, les enfants qui se cachent au signal ne sont pas obligés de rester dans la salle de jeux, ils peuvent se cacher dans les autres espaces définis au préalable

--> Même principe : Enlever un enfant (ou plusieurs en fonction de l'effectif), qui part (ent) avec l'ATSEM dans une autre pièce.

Les autres enfants se déplacent en marchant et réagissent à un des 4 signaux sonores : s'il s'agit du 4ème signal : ils se cachent (sans courir) et ne font plus aucun bruit, jusqu'à la fin de la partie.

L'enfant (ou les enfants) qui était(ent) parti(s) avec l'ATSEM cherche(nt) tous les autres enfants. Quand un enfant est trouvé, il va s'asseoir dans un espace défini, avec l'ATSEM.

* Vérifier que tous les enfants cachés ont été trouvés (en faisant l'appel ou en comptant)

BILAN :

--> Par rapport à l'espace de jeux : y a-t-il plus de cachettes?

--> Par rapport au bruit : les enfants restent-ils silencieux? (si un enfant fait du bruit dans sa cachette, c'est facile de le trouver)

--> Par rapport à la consigne de ne pas courir : respectée ou pas?

8ème séance :

Lieux et matériel : idem séance 7

* Rappel de la règle de jeu de la 7ème séance

--> reprendre le même jeu, mais cette fois, les enfants jouent 2 par 2 : ils réagissent au signal sonore avec un autre enfant (faire la statue - s'asseoir - se percher/ se mettre à plat ventre en se cachant les yeux - se cacher et se taire) (mettre 1 GS avec 1 MS ou PS)

--> Même principe : Enlever un ou plusieurs enfants qui part(ent) avec l'ATSEM dans une autre pièce.

Les autres enfants se déplacent en marchant et réagissent à un des 4 signaux sonores : s'il s'agit du 4ème signal --> ils se cachent (sans courir) et ne font plus aucun bruit, jusqu'à la fin de la partie.

L'enfant (ou les enfants) qui était(ent) parti(s) avec l'ATSEM cherche(nt) tous les autres enfants . Quand le binôme d'enfants est trouvé, les 2 vont s'asseoir dans un espace défini, avec l'ATSEM.

* Vérifier que tous les enfants cachés ont été trouvés (en faisant l'appel ou en comptant)

BILAN :

--> Par rapport aux cachettes : elles doivent être plus grandes

--> Par rapport au bruit : les enfants restent-ils silencieux, même en étant avec un copain ? (si un enfant fait du bruit dans sa cachette, c'est facile de le trouver)

--> Par rapport à la consigne de ne pas courir : respectée ou pas?

Reprendre le principe des 7ème et 8ème séances plusieurs fois pour que les enfants réussissent à se cacher et à se taire au signal, y compris en extérieur.

ABOUTISSEMENT: Réalisation de l'exercice de mise en sécurité dans le cadre du PPMS attentat intrusion

1) Mobiliser le langage oral:

- Expliquer aux enfants qu'au cours de la semaine, on essaiera de se cacher tous ensemble dans la pièce où on se trouvera au moment du coup de sifflet

→ Evoquer les différents endroits de l'école où nous pourrions nous trouver, le fait de ne pas être en classe complète (1 groupe d'enfants sera peut-être avec l'Atsem)

Pour ce 1er essai : personne ne nous cherchera → nous essaierons simplement de nous cacher et de rester silencieux jusqu'à la fin du jeu.

BILAN (après l'essai) : signal entendu ou non - les cachettes - le bruit produit - les réactions inappropriées

- Si essai concluant : nous recommencerons un autre moment, mais les personnes du péri-scolaire nous chercheront et essayeront de nous trouver.
→ Chercher ce qu'il faudra faire ne pas être trouvés et pour donner l'impression qu'il n'y a personne dans l'école.

2) Proposer de trouver une cachette assez grande pour que tout le monde se cache ensemble:

- Temps de langage au coin regroupement (en demandant à l'ATSEM de sortir) : si on voulait se cacher tous au même endroit : où pourrait-on se mettre?

--> Chercher différentes solutions, écarter celles qui sont impossibles

- Que faudrait-il faire pour ne pas qu'on nous trouve?

--> rester complètement silencieux

- Essai : expliquer le principe à l'ATSEM --> réalisation de l'exercice de mise en sécurité (essayer de faire en sorte qu'il n'y ait aucun bruit pour ne pas que l'ATSEM nous trouve)

--> BILAN après

Pièce retenue : le dortoir / Signal : le sifflet / Réponse attendue : au coup de sifflet, tous les enfants vont dans le dortoir, se mettent assis, en silence (on peut aussi fermer les yeux)

Prolongements :

- Essayer de réagir collectivement au signal du sifflet, à différents moments de la journée (--> exercices de mise en sécurité)

La partie en italique correspond à des entraînements de mise en sécurité, pour le risque : Intrusion / Attentat.

.....

JEUX COLLECTIFS (liés eux-aussi à une "réponse" suite à un signal) :

1) Sur le principe des chaises musicales : (dehors s'il fait beau - dans la salle de jeux s'il pleut)

MATERIEL : cerceaux - cymbale ou marteau sonore

Se déplacer (en courant si dehors - en marchant si dans la salle de jeux) - Au signal sonore (cymbale si dehors - marteau sonore si dans la salle de jeux): entrer le plus vite possible dans un cerceau

--> Elimination progressive (enlever un ou plusieurs cerceaux d'un coup --> les enfants éliminés s'assoient et regardent le déroulement du jeu : sur la bordure si dehors - sur les bancs si dans la salle de jeux)

2) Sur le principe des chaises musicales (variante) : (dans la salle de jeux)

MATERIEL : cerceaux - lecteur + CD de comptines traditionnelles

Règle inversée : se déplacer tant qu'il y a de la musique --> quand la musique s'arrête, entrer dans un cerceau (utiliser : les comptines)

--> Elimination progressive

3) Chat perché : (dans la salle de jeux)

MATERIEL : des perchoirs variés

Les chats se déplacent en marchant dans la salle de jeux. Au signal sonore : ils doivent se percher mais il manque un perchoir

--> Elimination progressive

4) Chat perché : variante (dans la salle de jeux)

MATERIEL : un foulard - des perchoirs

Désigner plusieurs enfants loups et les identifier avec un foulard.

Les chats courent dans l'espace de jeu; au signal sonore : ils doivent se percher avant d'être attrapés par le loup. Les chats attrapés sont éliminés. Ils deviennent observateurs.

Les derniers attrapés seront les prochains loups.

5) Les lapins dans la forêt : (dans la salle de jeux)

MATERIEL : des palets (1 de moins que de lapins) - un petit cerceau - 1 moyen cerceau par arbre

Disposition : par 2 : un enfant-arbre (dans un cerceau), un enfant-lapin + des palets en guise de carottes placés dans un cerceau au centre de la forêt. Les arbres forment une ronde (= forêt)

Au signal : les lapins passent sous les jambes de leur arbre, font le tour de la forêt en courant (tous dans le sens des aiguilles d'une montre), repassent sous les jambes de leur arbre et vont chercher une carotte au milieu de la forêt.

--> Elimination progressive : le binôme éliminé (arbre + lapin) s'assoit.

.....

Ressources pédagogiques pour la mise en œuvre de l'exercice PPMS attentat/intrusion en école maternelle

http://amiens4.ia80.ac-amiens.fr/PPMS/C1/ressources_pedagogique_pour_la_mise_ppms_attentat_intrusion.pdf

Voici les ressources pour la maternelle que j'ai trouvé concernant l'exercice attentat-intrusion.

Eduscol:

http://ww2.ac-poitiers.fr/ia79-pedagogie/IMG/pdf/securite_des_ecoles_-_annexe_sur_les_specificites_liees_aux_eleves_les_plus_jeunes_616221.pdf

Avec des albums:

http://web.ac-toulouse.fr/automne_modules_files/pDocs/public/r32325_61_ppms-exercice-tps.pdf

Groupe départemental 79: **Propositions de ressources par niveau:**

http://ww2.ac-poitiers.fr/ia79-pedagogie/IMG/pdf/ressources_pedagogique_pour_la_mise_ppms_attentat_intrusion.pdf

Mise en oeuvre de l'exercice/ académie de Poitiers:

<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia79-pedagogie/spip.php?article645>

Propositions de fiche action:

<http://www.ecolepetitesection.com/2016/06/proposition-de-fiche-action-scenario-pour-exercice-ppms-intrusion-avec-une-certaine-bienveillance-chez-petite-souris-discrete.html>