

Des risques domestiqués

Grâce à une mise en scène originale, la série « Supersécure » (six fois cinq minutes) permet de mener en cycle 2 des activités régulières sur le thème de la prévention des risques domestiques. Une production CNDP-ministère de l'Économie, disponible en cassette.

Un adolescent averti commande un personnage de jeu vidéo : Supersécure. Ce dernier parcourt successivement les principaux lieux d'une habitation pavillonnaire. Ces endroits constituent les différents tableaux selon l'ordre suivant : la cuisine, le salon, la chambre, la salle de bains, l'atelier et le garage, le jardin. Chaque lieu abrite des objets familiers. Certains présentent des risques pour l'enfant, six d'entre eux ont été retenus pour chaque tableau. Supersécure doit les identifier tous pour passer d'une pièce à l'autre. Tel est le ressort de sa progression dans le jeu.

Séquence télévisée et jeu vidéo

Dans la première séquence, « La cuisine », on profitera des premières réactions des enfants pour leur faire expliciter les ressemblances entre cette séquence télévisée et un type d'animation qui leur

est certainement familier, le jeu vidéo. Repérer la console de jeu du jeune présentateur, le petit personnage, ses déplacements saccadés, ses réactions quand il trouve la bonne réponse, les chouettes qui sont perdues par erreur, la reprise du jeu dès le début et la répétition d'objets à mémoriser et à prendre à chaque essai. Un tableau à double entrée peut être établi pour comparer certains points du jeu *Supersécure* avec des jeux connus des enfants (le nom du héros, le capital de forces, etc.).

Éduquer à la sécurité

Après avoir visionné la troisième séquence « La chambre », on pourra élargir la réflexion à des situations familières aux enfants. En classe comme à la maison, ils voient fréquemment prises et rallonges électriques : on écouterait leur vision de la sécurité face à l'électricité, on la préciserait et on appliquerait les consignes lors de l'installation des appareils électriques utilisés en classe (où saisir la prise, ne pas laisser branchée la rallonge, attention au sol mouillé, etc.).

À propos des dangers que présentent les piles, la discussion permettra aux enfants de prendre eux-mêmes de bonnes habitudes (ex. : ne plus mettre de pile usagée dans sa poche pour jouer dans la cour). On cherchera s'il existe un lieu proche de collecte des piles et les enfants pourront en informer leurs parents.

En salle de motricité, on apprendra à prendre des risques mais aussi à les mesurer : on peut grimper, chuter, mais certains empilements sont instables et dangereux.