



Lexique

EN ROUTE

ORIENTATION

VERS



Signalisation

LE CODE

observation



Les types de véhicules (1)

Reliez chaque image au véhicule correspondant :

Ambulance • •



Bus • •



Camion • •



Camionnette • •



Caravane • •



Cycle • •



Les types de véhicules (2)

Reliez chaque image au véhicule correspondant :

Motocyclette

•

•



Poids lourds

•

•



Pompier

•

•



Side-car

•

•



Voiture

•

•



Les types de véhicules (3)

Dans chacune de ces listes rayez l'intrus :



- 1) -Camion- -Véhicule affecté au transport de marchandise- -Voiture-
-poids lourd-



- 2) -tramway- -bus- -car- -side-car- -transport en commun-



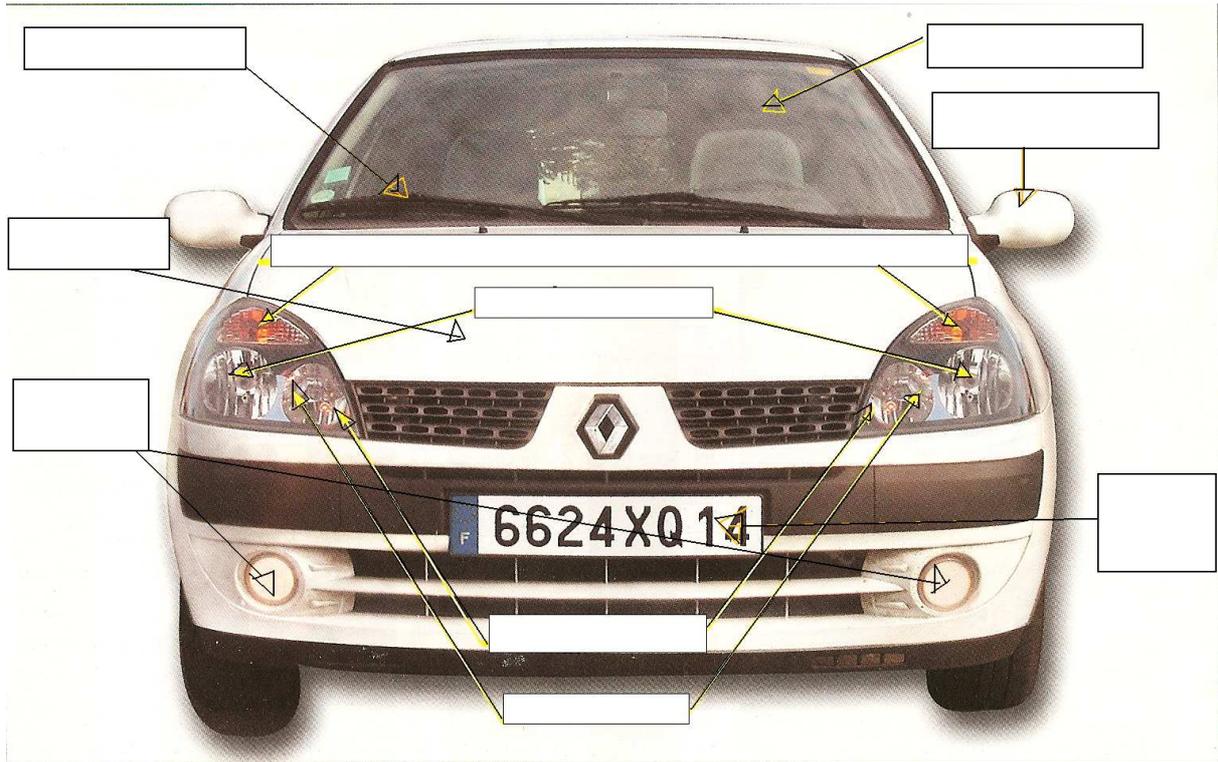
- 3) -pompier- -deux-roues- -police- -ambulance-



- 4) -Mobylette- -Cycle- -Motocyclette- -Vélo- -tramway-

Les parties du véhicule : avant

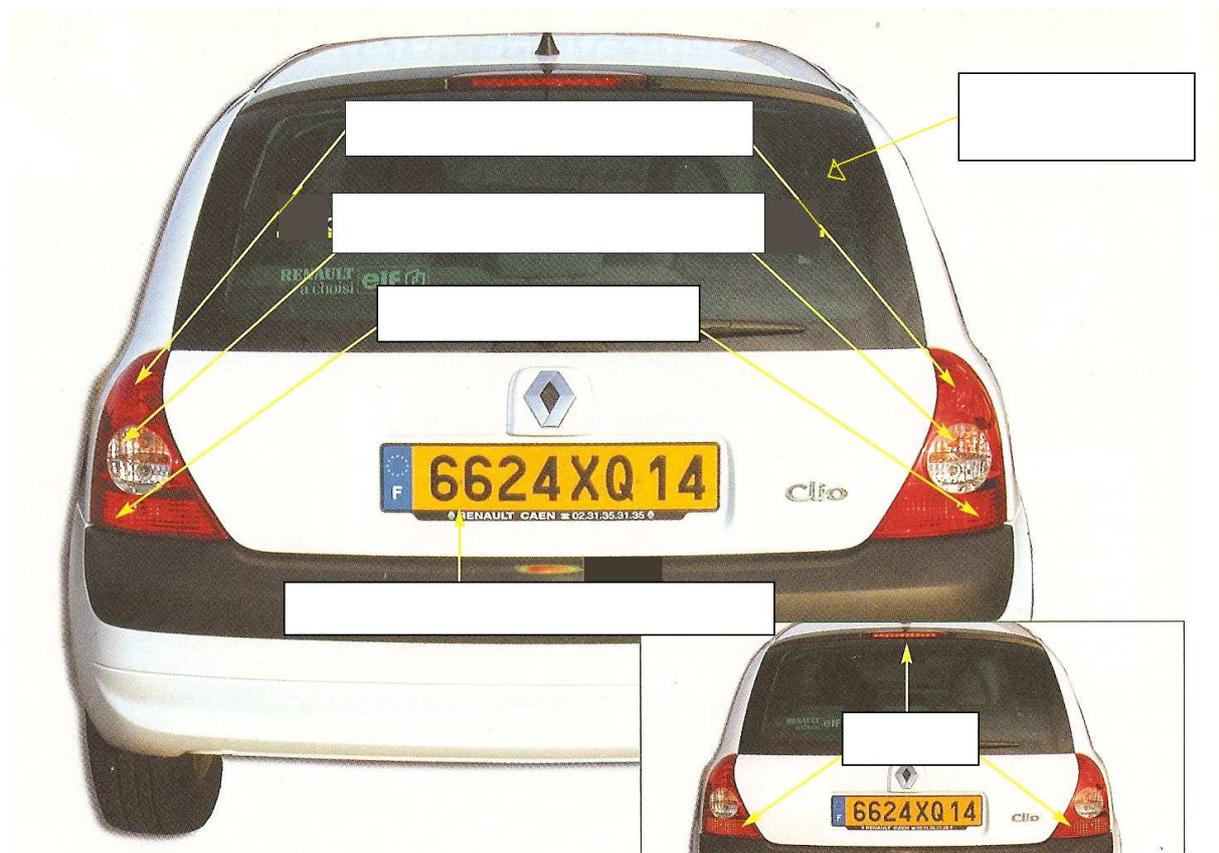
Placez les mots de la liste à l'emplacement qui convient :



- Indicateurs de changement de direction (clignotants) et feux de détresse
- Feux de croisement
- Feux de route
- Feux de position
- Plaque d'immatriculation
- Rétroviseur extérieur
- Pare-brise
- Essuie-glace
- Feux de brouillard avant
- capot

Les parties du véhicule : arrière

Placez les mots de la liste à l'emplacement qui convient :



- Feux de brouillard arrière
- Indicateurs de direction (clignotants) et feux de détresse
- Feux stop
- Plaque d'immatriculation
- Lunette arrière
- Feux de recul

Les verbes d'action (1)

Choisissez les mots de la liste correspondant aux définitions puis placez-les dans la grille :

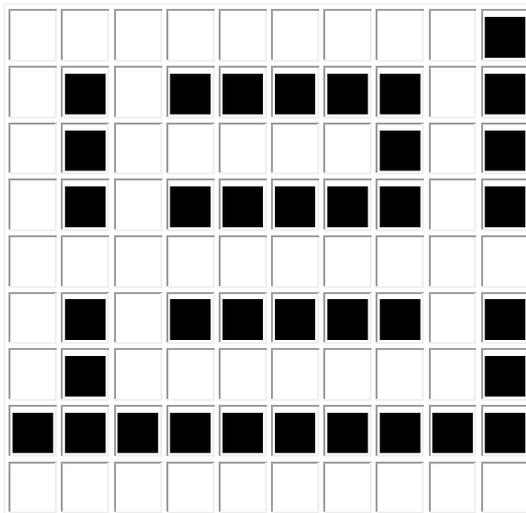
Mots proposés :

Actionner	Allumer	Aller	Augmenter
Tracter	Monter	Réduire	Mettre-fin
Indiquer	Placer	Attacher	klaxonner
Signaler			Remplacer
			Utiliser

Définitions :

Mettre en marche, faire fonctionner
 Produire de la lumière
 Se rendre d'un lieu à un autre
 Diminuer, rendre plus faible, plus petit (x2)
 Arrêter, cesser
 Tirer à l'aide d'un véhicule
 Utiliser son avertisseur sonore

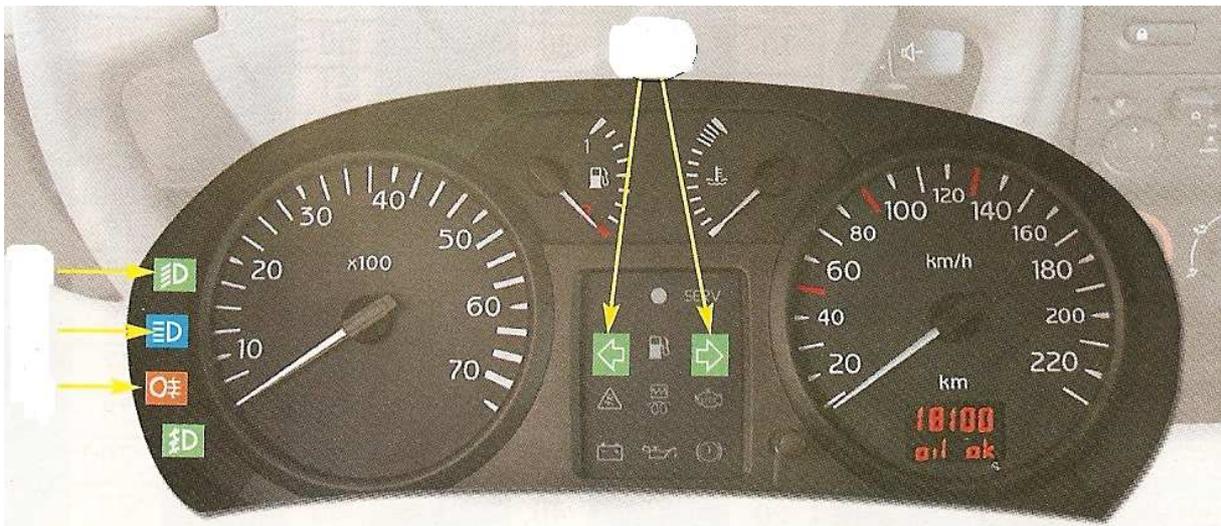
Mots croisés :



Les parties du véhicule : le tableau de bord

1- Les commandes

Placez les numéros de chaque élément au bon endroit du tableau de bord :



1. Feux de croisement
2. Feux de route
3. Feux de brouillard arrière
4. indicateur de direction et feux de détresse



Dans cette situation,

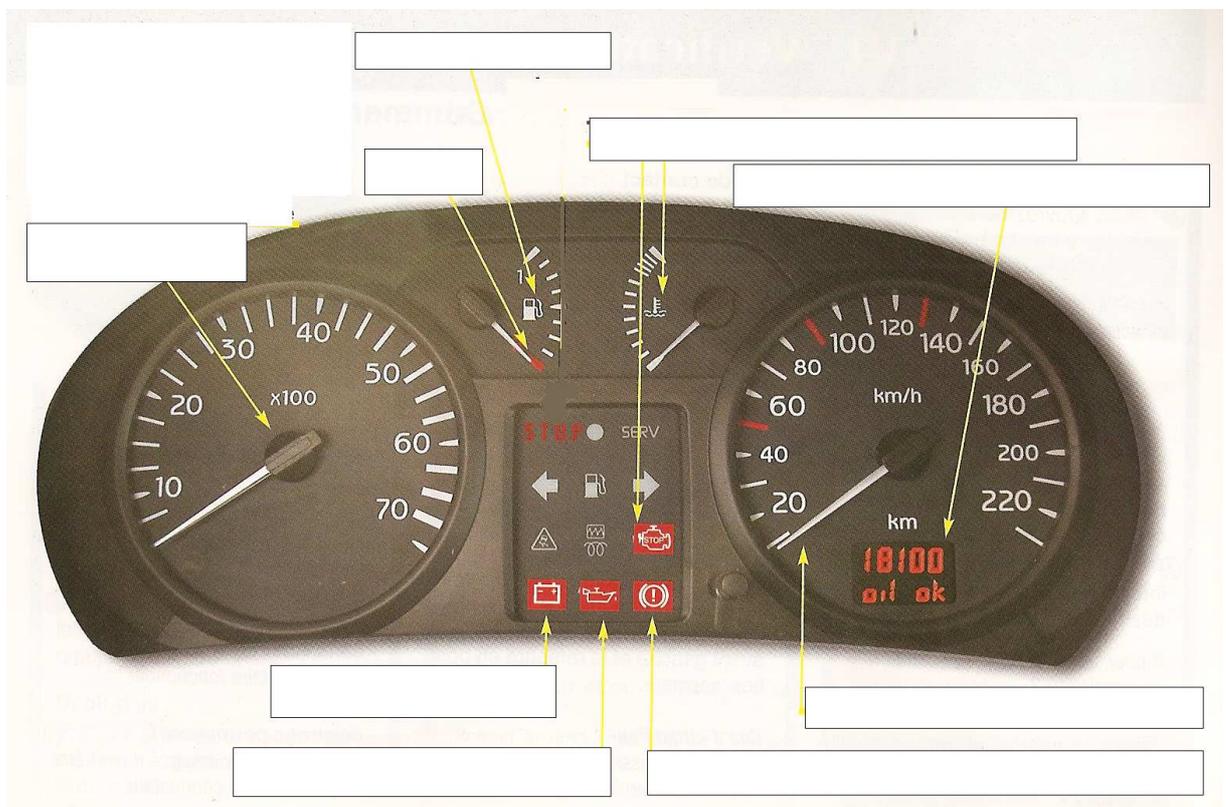
A. J'accélère
B. Je klaxonne

C. Je cède la priorité à droite
D. Je ne prends plus jamais l'avion

Les parties du véhicule : le tableau de bord

2- Les indicateurs

Placez les numéros de chaque élément au bon endroit du tableau de bord :



1. Compte-tour
2. indicateur de vitesse
3. charge batterie
4. frein de stationnement (frein à main)
5. niveau de carburant
6. pression d'huile moteur
7. totalisateur km
8. température du liquide de refroidissement
9. Réserve de carburant

Les adjectifs

Reliez les contraires par des flèches :

Autorisé	•	•	Ininflammable
Chaud	•	•	Temporaire
Dangereux	•	•	Nationale
Départementale	•	•	Secondaire
Différent	•	•	Plein
Gênant	•	•	Sûre
Impair	•	•	Anormale
Inférieur	•	•	Interdit
Inflammable	•	•	Pas gênant
Interrompu	•	•	Pair
Manquant	•	•	Froid
Normale	•	•	Supérieur
Obligatoire	•	•	Ininterrompu
Permanent	•	•	Libre
Prioritaire	•	•	Pareil
vide	•	•	Présent



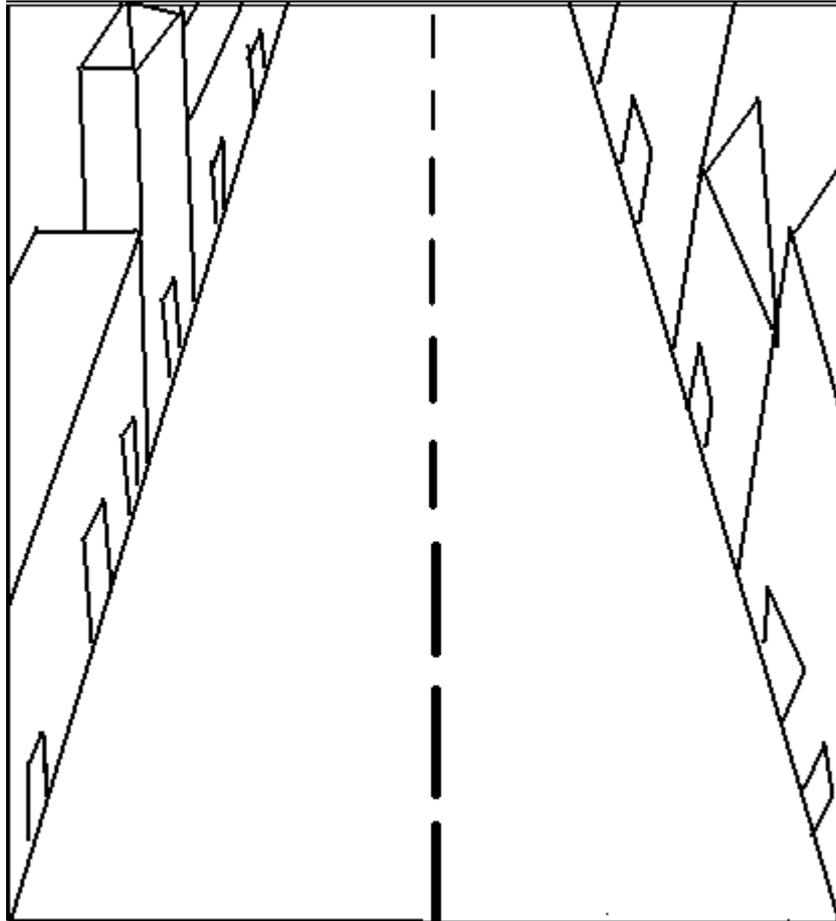
Description de photo

Regarder une série d'image de l'examen du code de la route. Ne répondez pas aux questions mais remplissez le tableau d'observation ci dessous :

	Météo	Panneaux	Marquage au sol	Autres usagers	Rétroviseurs
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Pair / Impair

- 1) **Mettez les numéros au dessus des portes. Le coté pair commence à 8, le coté impair à 11.**



- 2) **Dites à quel numéro habite chaque habitant : M. Lambert, M. et Mme Vavert, Mme Michel, M. Dupont, Mlle Ringer, Mlle Make, M. Ballin, M. et Mme Smith, Mme Luba, M. Rouet**

M. Lambert habite juste après Mme Michel

M et Mme Vavert habitent au 14

M. Dupont habite au 15, c'est le voisin de M. Lambert et de Mlle Ringer

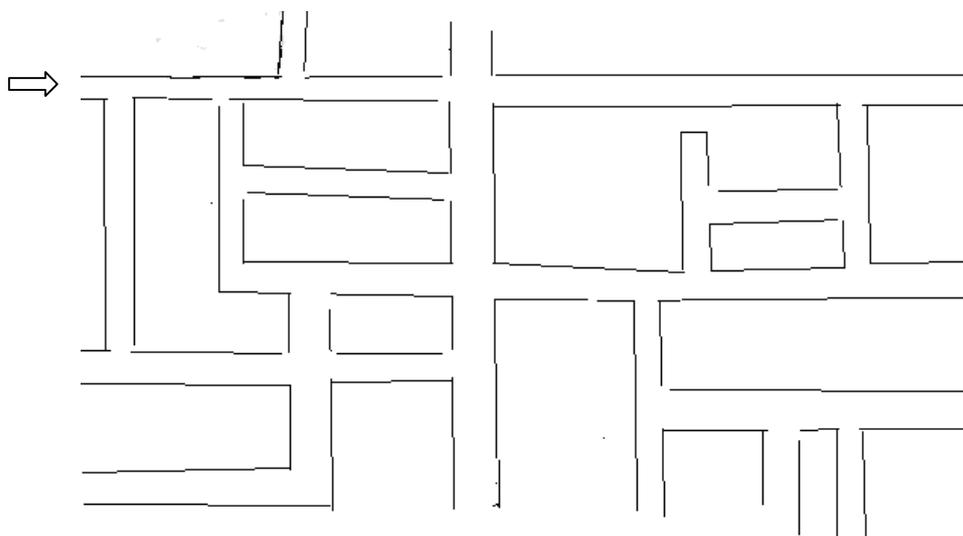
Mlle Make habite entre les Vavert et Mme Luba

La première maison à droite appartient à M. et Mme Smith

M. Rouet habite tout au bout de la rue

Lecture de plan

Donner à chacun ce plan :



Chacun son tour place un point sur son plan et sans le montrer, doit expliquer aux autres le trajet qu'ils doivent accomplir pour rejoindre ce point à partir de la flèche.

Dans un second temps on pourra faire le même exercice avec le plan d'Épernon, en utilisant les noms de rue.

Les verbes d'action (2)

Jeu : *Les verbes du code.*

Matériel :

- Un dé
- Le plateau de jeu
- Les cartes *verbes*
- Des livres de code
- Autant de pion que d'équipe (à prendre dans le jeu *Le code de la route*)
- Des permis à point (idem)

Règles :

Les participants se mettent par équipe de deux.

On remet à chaque équipe un permis à point. Au début il y a 0 points.

Chaque équipe avance chacun son tour d'autant de case qu'indique le dé.

Si l'équipe tombe sur une case **Conjugaison**, elle pioche une carte *Conjugaison* et doit conjuguer le verbe à la première personne. Si la réponse est correcte elle gagne un point sur son permis et passe le dé à l'équipe suivante, sinon elle passe le dé sans marquer de point.

Si l'équipe tombe sur une case **Mime**, elle pioche une carte *mime/manuel* et doit mimer ce verbe pour le faire deviner à l'arbitre. Si l'arbitre reconnaît le verbe elle gagne un point sur son permis et passe le dé à l'équipe suivante, sinon elle passe le dé sans marquer de point.

Si l'équipe tombe sur une case **Manuel**, elle pioche une carte *mime/manuel* et doit retrouver dans son livre de code une image ou photo correspondant à ce verbe. Si elle trouve elle gagne un point sur son permis et passe le dé à l'équipe suivante, sinon elle passe le dé sans marquer de point.

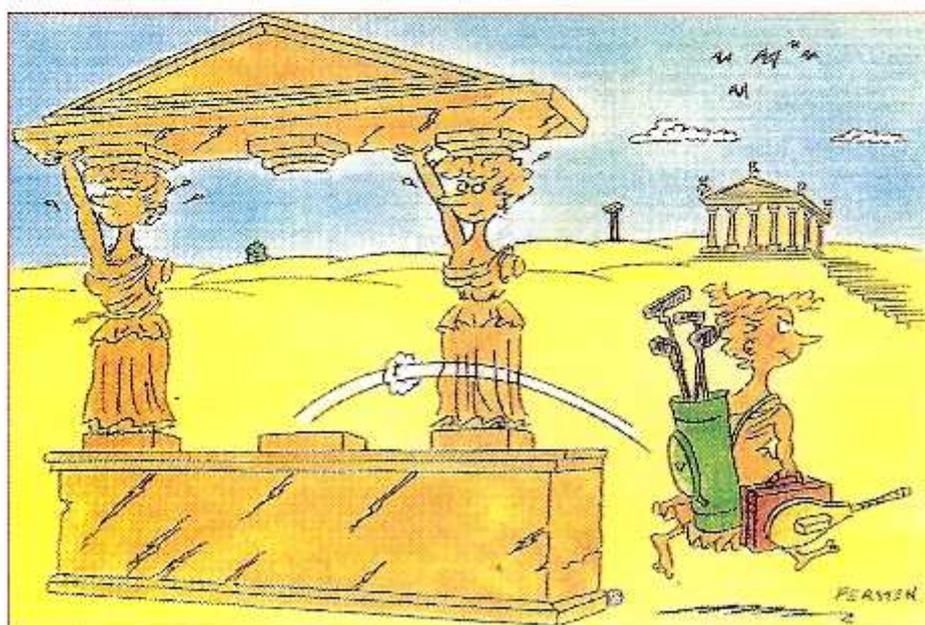
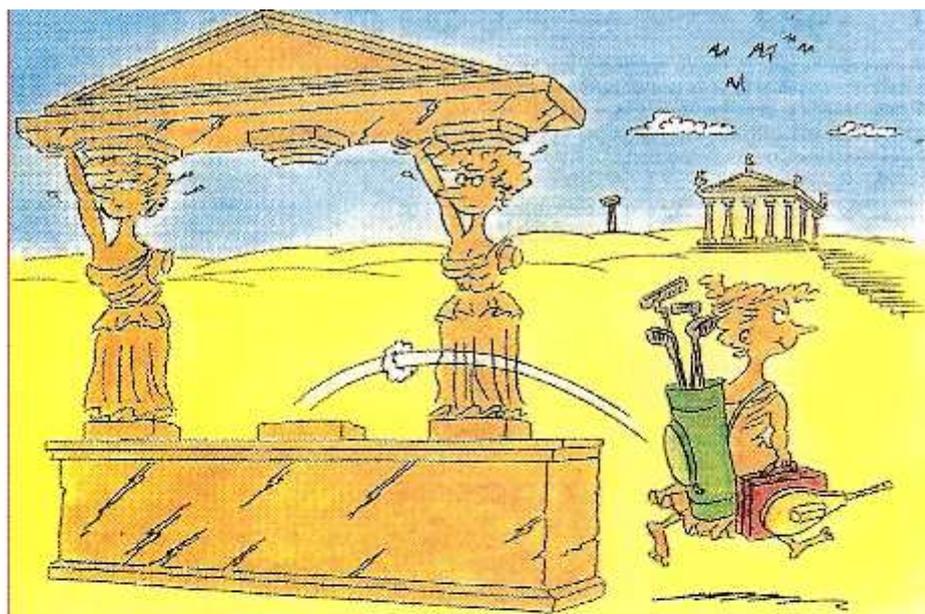
Si l'équipe tombe sur une case **Essence**, elle rejoue.

Si l'équipe tombe sur une case **défi**, elle impose à l'équipe qui est à sa droite de répondre à une question **Conjugaison**, **Mime**, ou **Manuel**. Si l'équipe interrogée réussit l'épreuve, elle gagne un point sur son permis et prend le dé, sinon l'équipe qui a posé la question gagne le point et rejoue.

L'équipe qui a gagné est la première à totaliser douze points à son permis.

jeu des différences

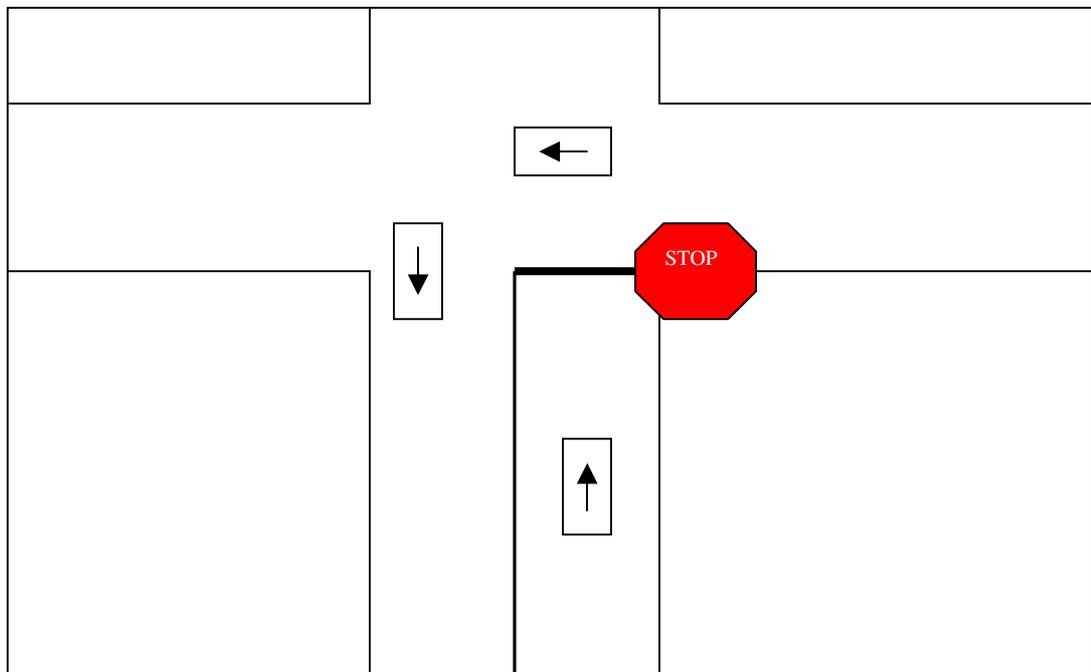
Observez bien ces deux images, relevez 8 différences :



Comprendre la situation des photos

Regarder une série d'image du code, pour chaque image, schématiser la situation vue d'en haut, comme sur un constat à l'amiable.

Ex :





Signé : JoCoQuelle

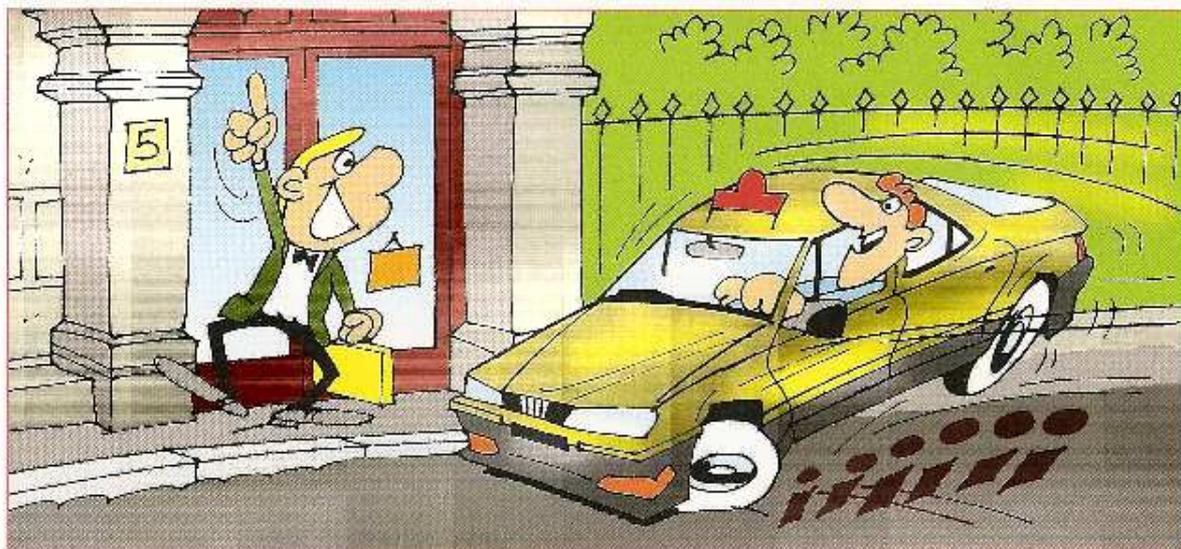
Dans cette situation, je dois :

- A : Retrouver un ou deux constats amiables dans la boîte à gants.
- B : Appeler au plus vite mon assureur.
- C : Affirmer que la "Béhème" c'est pas ce qu'il y a de plus costaud.
- D : Retrouver la matraque dans mon coffre pour aller lui tatanner la gueule à ce blaireau. Y m'a niqué ma Fiat 500...



jeu des différences

Observez bien ces deux images, relevez 8 différences :



Latéralisation

1

Des tests, reproduisant plusieurs types de collision, évaluent le niveau de sécurité de différents véhicules.

Utilisez le code ci-dessous pour interpréter le visuel suivant :



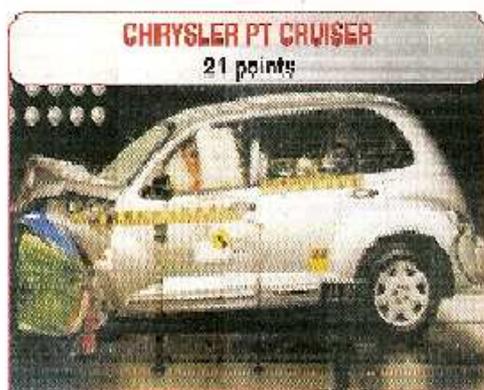
Vous désignerez, pour le conducteur et son passager, quelles parties du corps pourraient être touchées en cas de risque de blessures graves et dans quelle proportion : très faible, moyen et très élevé.





Latéralisation

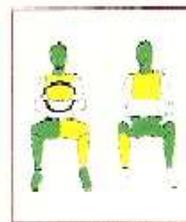
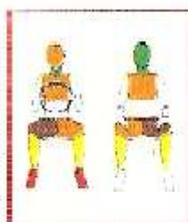
Désignez pour chaque véhicule, les parties du corps (pour le conducteur et son passager) qui pourrait être touchées en cas de risque de blessures graves et dans quelle proportion : très faible ou moyen.



© Chrysler



© Renault



Chrysler	Risque moyen	Risque très faible	Renault	Risque moyen	Risque très faible
Conducteur			Conducteur		
Passager			Passager		

Comparer des véhicules (1)

Observez bien ces deux voitures, repérer 2 points communs et 4 différences :



Peugeot 807

© Peugeot.



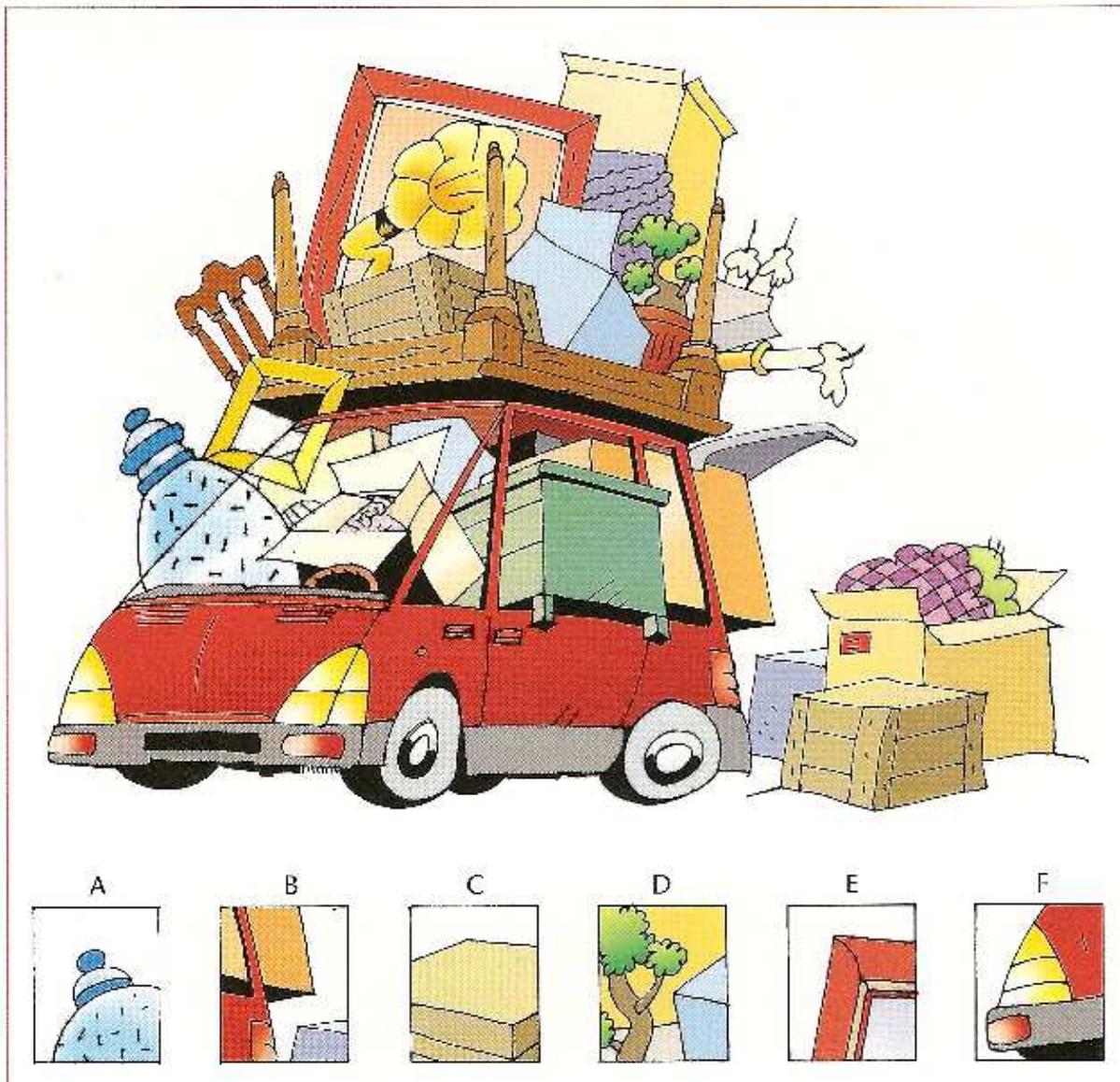
Peugeot 206 RC

© Peugeot.

observer des détails (1)

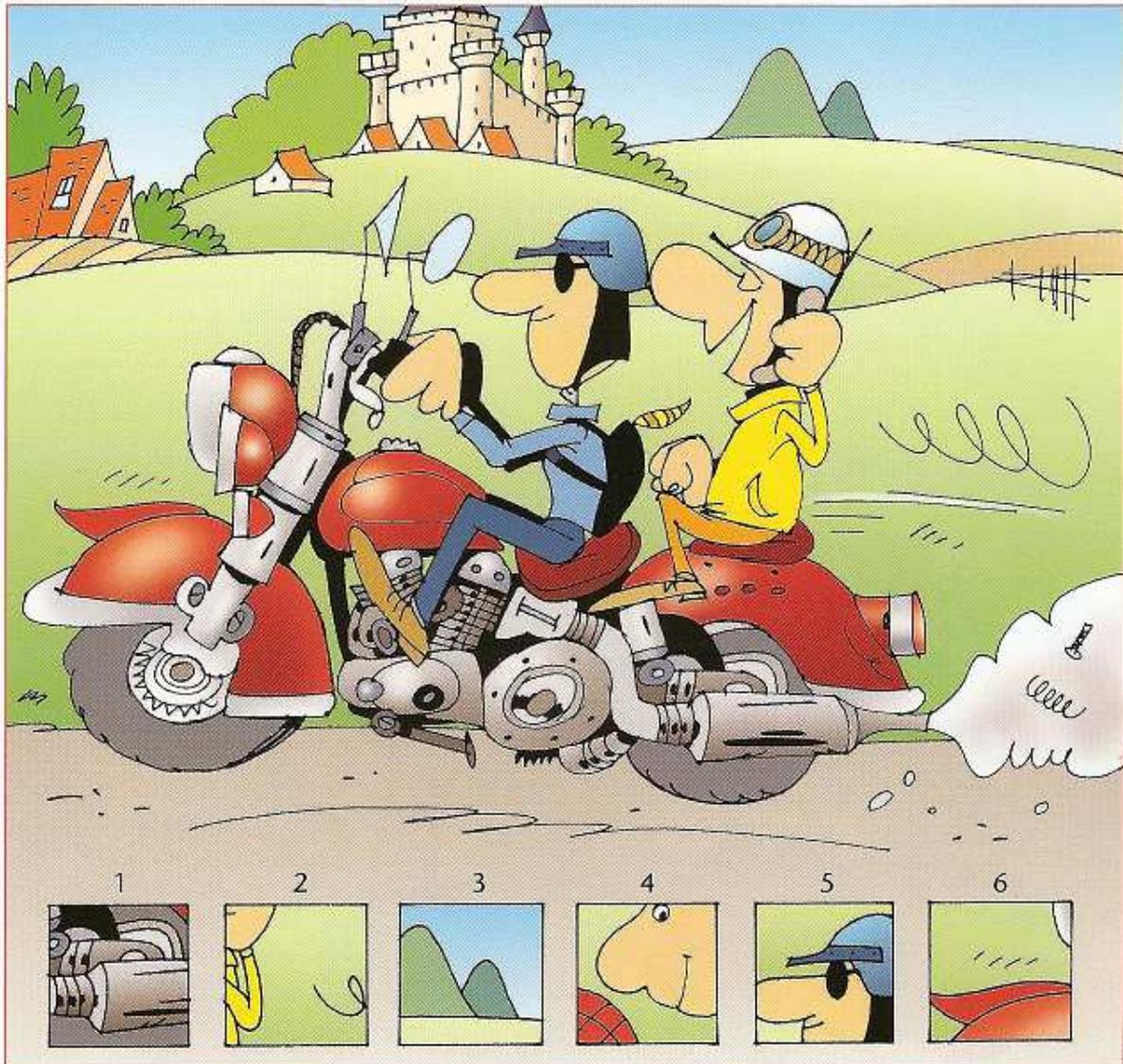
Observer attentivement ce dessin et les six vignettes en dessous. La bonne réponse correspond à la vignette B.

Quelle était la question ,



observer des détails (3)

Observer attentivement ce dessin et les six vignettes en dessous.
Laquelle de ces vignettes n'est pas extraite du dessin ?



Comparer des véhicules (2)

Observer attentivement ces trois voitures.
Trouvez trois points communs et trois différences.



© Peugeot.

Peugeot coupé 406

Peugeot 206 XS



© Peugeot.



© Peugeot.

Peugeot 307 SW

Observer la forme d'un véhicule

Observer attentivement photos de voitures et les silhouettes.

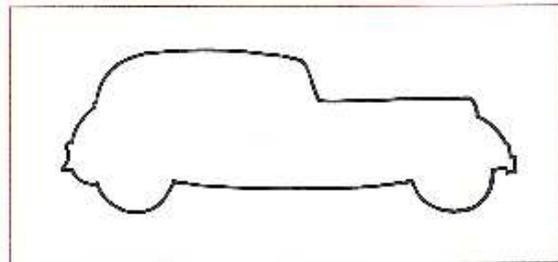
Retrouvez pour chaque voiture, la silhouette qui lui correspond.

Vous désignerez les voitures par leur lettre, et les silhouettes par leur numéro.



© Renault.

A

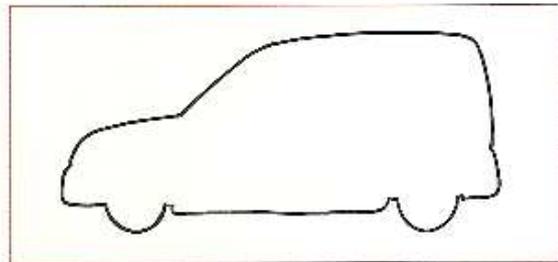


1

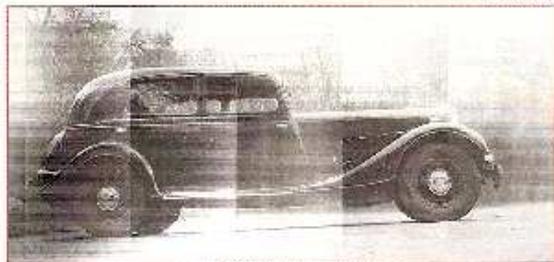


© Renault.

B

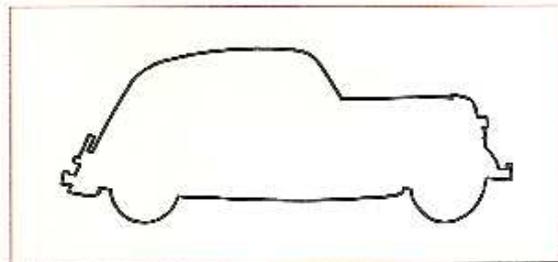


2

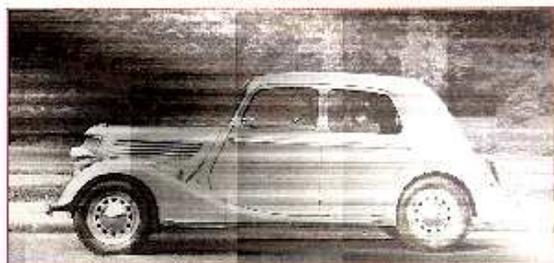


© Renault.

C

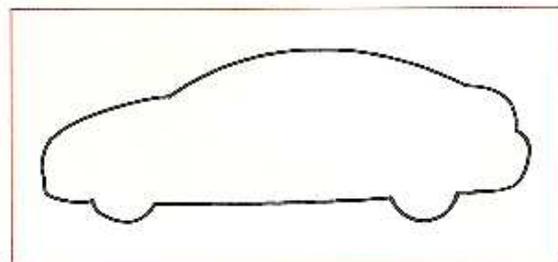


3



© Renault.

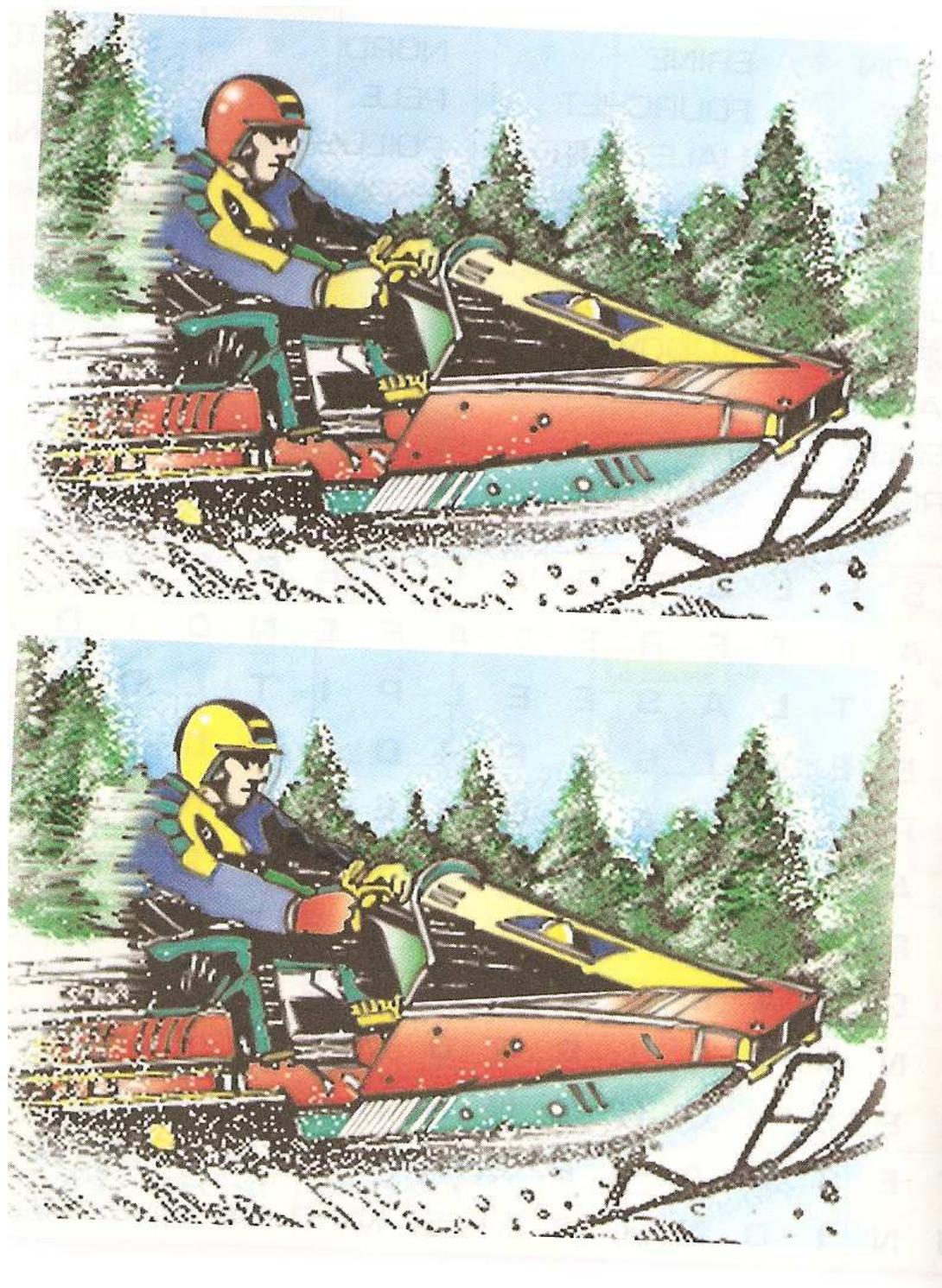
D



4

jeu des différences

Observez attentivement ces deux dessins et relevez 6 différences.



Deux par deux

Chaque groupe de trois fleurs a son double, à vous de les repérer.



Trouvez la différence

Sur l'un de ces dessins un détail a été modifié. A vous de le trouver !

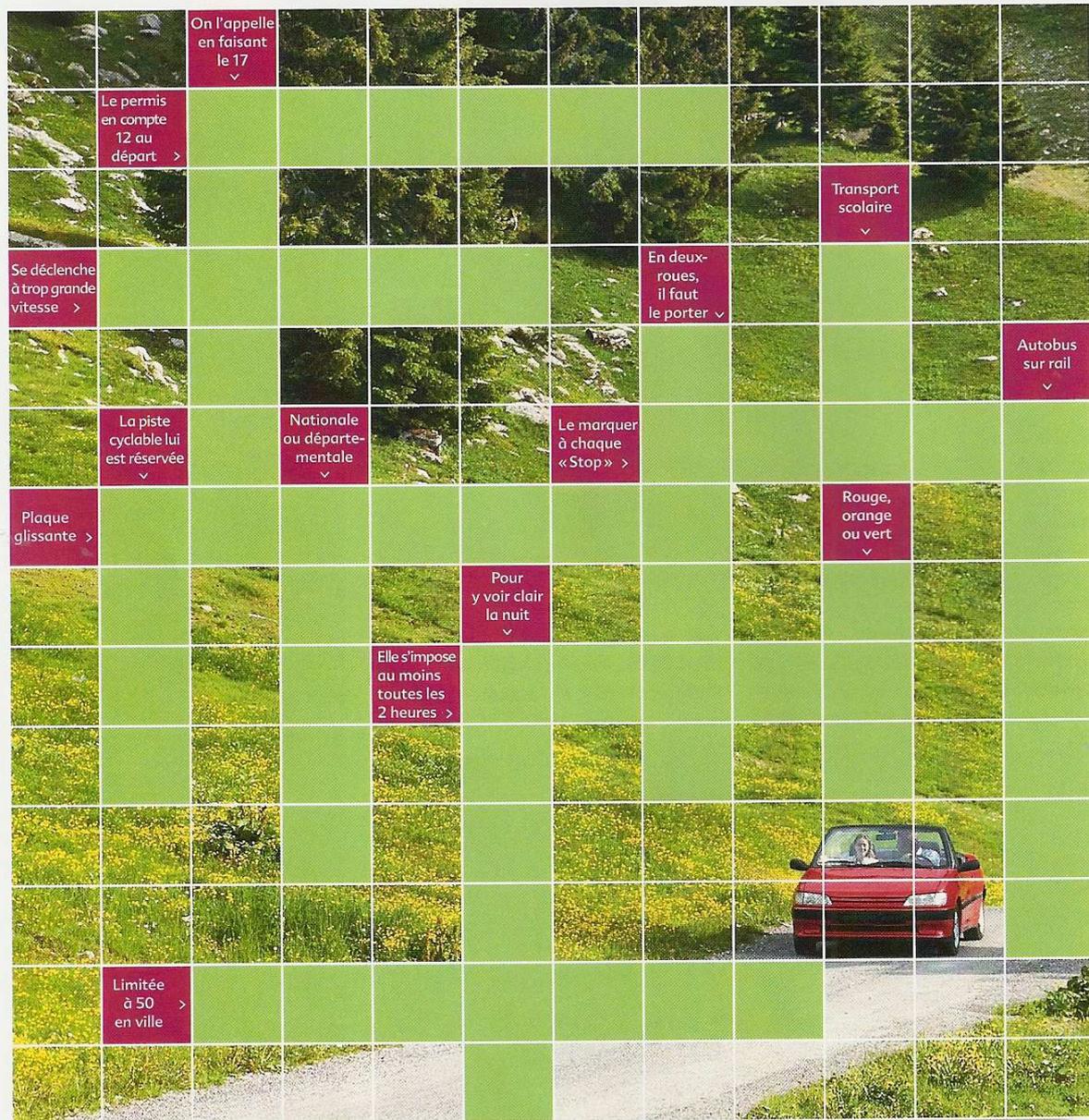


Un intrus

Ces oiseaux semblent tous identiques. Pourtant l'un d'eux possède une différence.



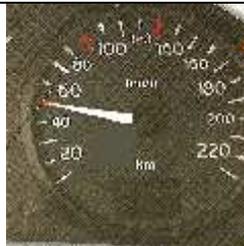
Mots fléchés



On l'appelle en faisant le 17 : police - Le permis en compte 12 au départ : points - Transport scolaire : car - Se déclenche à trop grande vitesse : flash - En deux-roues, il faut le porter : casque - Autobus sur rail : tramway - La piste cyclable lui est réservée : vélo - Nationale ou départementale : route - Le marquer à chaque « Stop » : arrêt - Plaque glissante : verglas - Rouge, orange ou vert : feu - Pour y voir clair la nuit : phares - Elle s'impose au moins toutes les 2 heures : pause - Limitée à 50 en ville : vitesse.

Vitesse

Dans le tableau ci-dessous, vous avez dans la première colonne votre compteur de vitesse, dans la deuxième la route. Répondez à la question de la troisième colonne par oui ou par non.

Compteurs	Route	Questions	Réponses
		<p>Est-ce que je dois ralentir ?</p>	
		<p>Est-ce que je dois accélérer ?</p>	
		<p>Est-ce que je peux accélérer ?</p>	
		<p>Est-ce que je peux accélérer ?</p>	

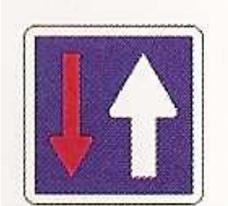
Formes et couleurs

Classez les panneaux ci dessus en : obligation, interdiction, indication et danger.
Comme dans l'exemple 1.

1  2 

 3

 5  4

7  6 

 8  9 

11  16  10

12  13  14 

15 

Loto

Chacun reçoit une plaque avec neuf panneaux représentés dessus.

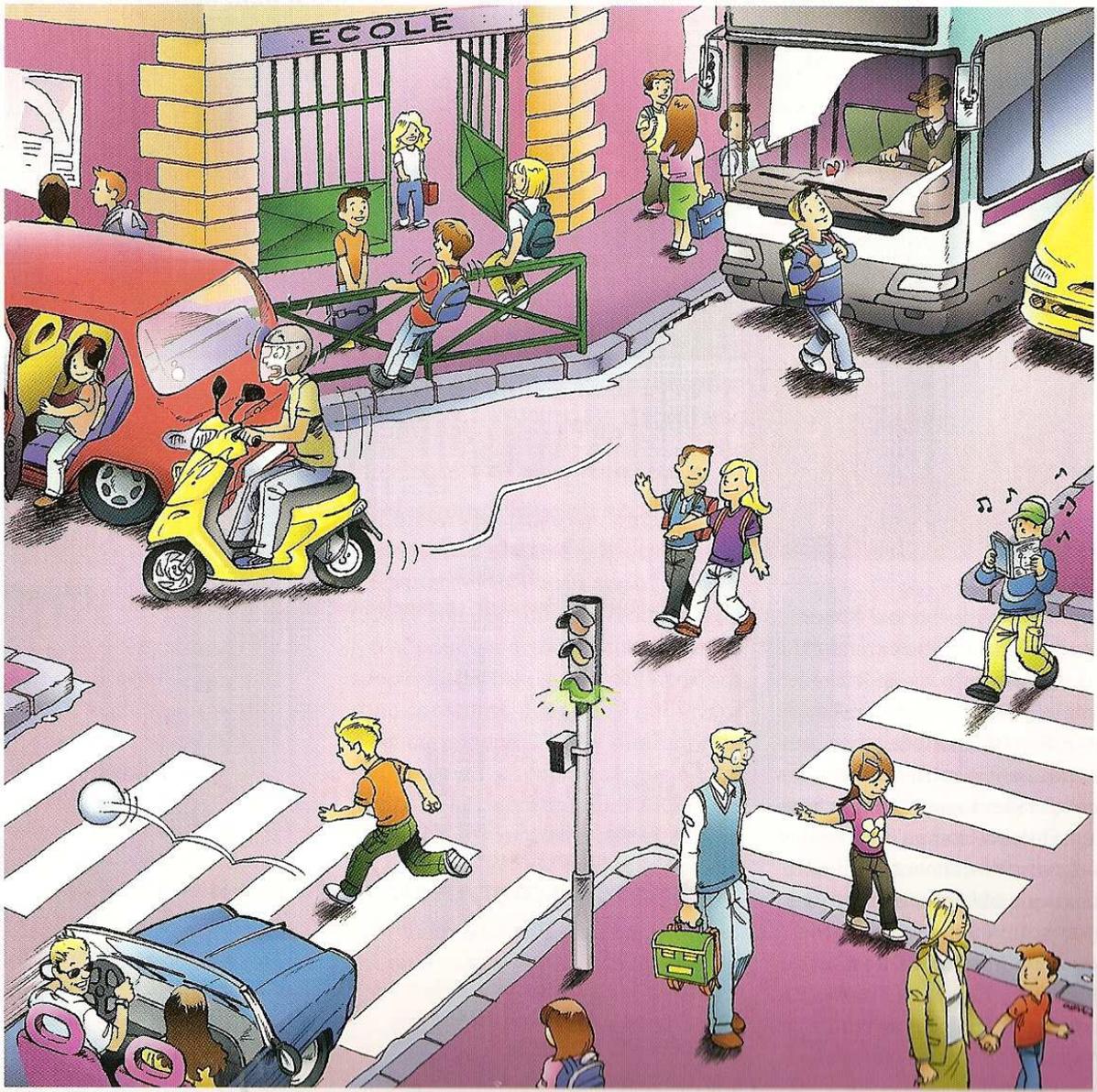
L'animateur tire un carton définition. Sur ces cartons sont inscrits les définitions des panneaux tels qu'on les trouve dans un manuel de code de la route.

Celui qui a le panneau correspondant à la définition lue par l'animateur lève la main. Tous les joueurs vérifient la justesse de la définition par rapport au panneau. S'il a réellement le panneau correspondant, il prend le carton définition et le pose sous le panneau.

Le vainqueur est celui qui a posé les neuf définitions sur sa plaque de jeu.

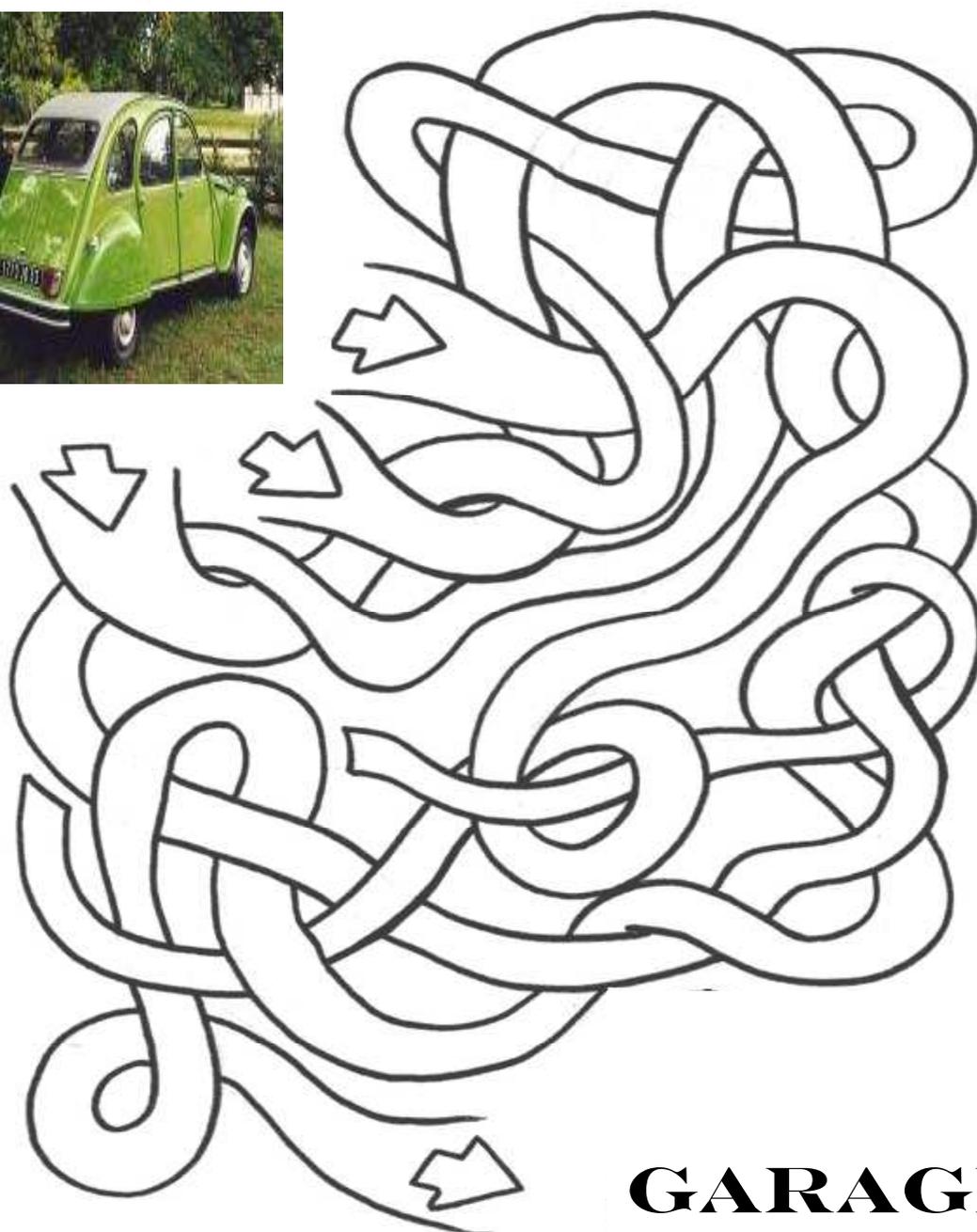
Attention aux piétons

Attention ! A la sortie de l'école les enfants ne sont pas toujours prudents. Trouvez les huit imprudences commise par les enfants dans l'image ci-dessous. Il n'y a pas que les enfants d'imprudents, retrouvez le conducteur qui n'est pas assez attentif à la route.



Labyrinthe

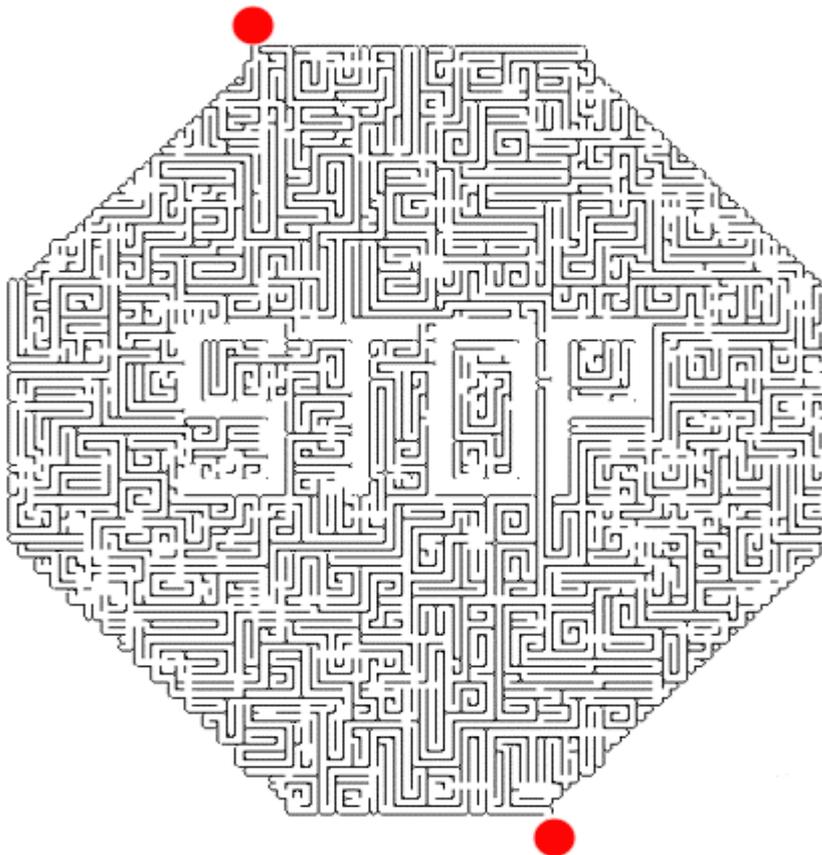
Quel chemin la voiture doit emprunter pour arriver au garage ?



GARAGE

Labyrinthe

Comment faire pour relier les deux points rouges ?



Promenade

- Se promener dans les rues avec le groupe. Observer les panneaux, les carrefours... Demander aux apprenants de définir les panneaux, les ordres de priorités...
- Le même exercice peut se faire en voiture, en transport en commun... Le but est d'habituer l'apprenant à observer la route et à profiter de chaque déplacement pour réviser son code.
- Prendre des photos (si le groupe dispose d'un appareil numérique). Une fois de retour dans la salle, regarder ces photos sur l'ordinateur et imaginer une question de code. La formuler dans le même vocabulaire et avec les mêmes tournures que le manuel.
- Si on ne dispose pas d'appareil photo numérique, le même exercice peut se faire en cachant les questions d'une série de code. Les apprenants doivent alors en imaginer eux-même et les formuler.



Compréhension du sens du code

Matériel :

- Le plateau de jeu avec la route noire dessinée
- Un rouleau de correcteur blanc
- Des panneaux de signalisation.

Le formateur explique que le groupe va apprendre à se substituer à la DDE en utilisant son code pour installer les panneaux et tracer les marquages au sol.

Un apprenant trace les lignes de démarcation des voies.

Un deuxième gère les carrefours en définissant les priorités et en mettant les panneaux et marquages au sol appropriés.

Un troisième plante les autres panneaux de dangers, interdictions ...

Pour faire ce travail les apprenants seront invités à garder leur code ouvert à la bonne page devant eux.

Une fois le travail fini, nous pouvons regarder une série de test et, avant de répondre aux questions, chercher à repérer sur notre route où la photo est prise et installer des véhicules et usagers en modèle réduits.