



- **Imprime une copie du jeu de roulette : S'agit-il d'une urgence?**
- **Prends un trombone et redresses-en une extrémité.**
- **Place l'extrémité toujours pliée du trombone au centre de la roulette et maintiens-le en place avec le bout d'un crayon. Donne un petit coup sur l'extrémité redressée du trombone pour le faire tourner.**
- **Faites deux équipes. Tirez à pile ou face pour déterminer l'équipe qui commencera.**
- **À chaque tour, un membre de l'équipe doit faire tourner le trombone. Lorsque le trombone s'arrête sur une image, le membre de l'équipe doit indiquer si la situation est une urgence ou non et expliquer sa réponse.**
- **Exemple : Le trombone s'arrête sur l'image d'un feu. Il s'agit d'une urgence parce qu'un incendie peut causer des dommages matériels et mettre les gens en danger.**
- **Compte un point pour avoir identifié la situation correctement et un autre point pour une explication juste. La première équipe qui atteint dix points gagne!**

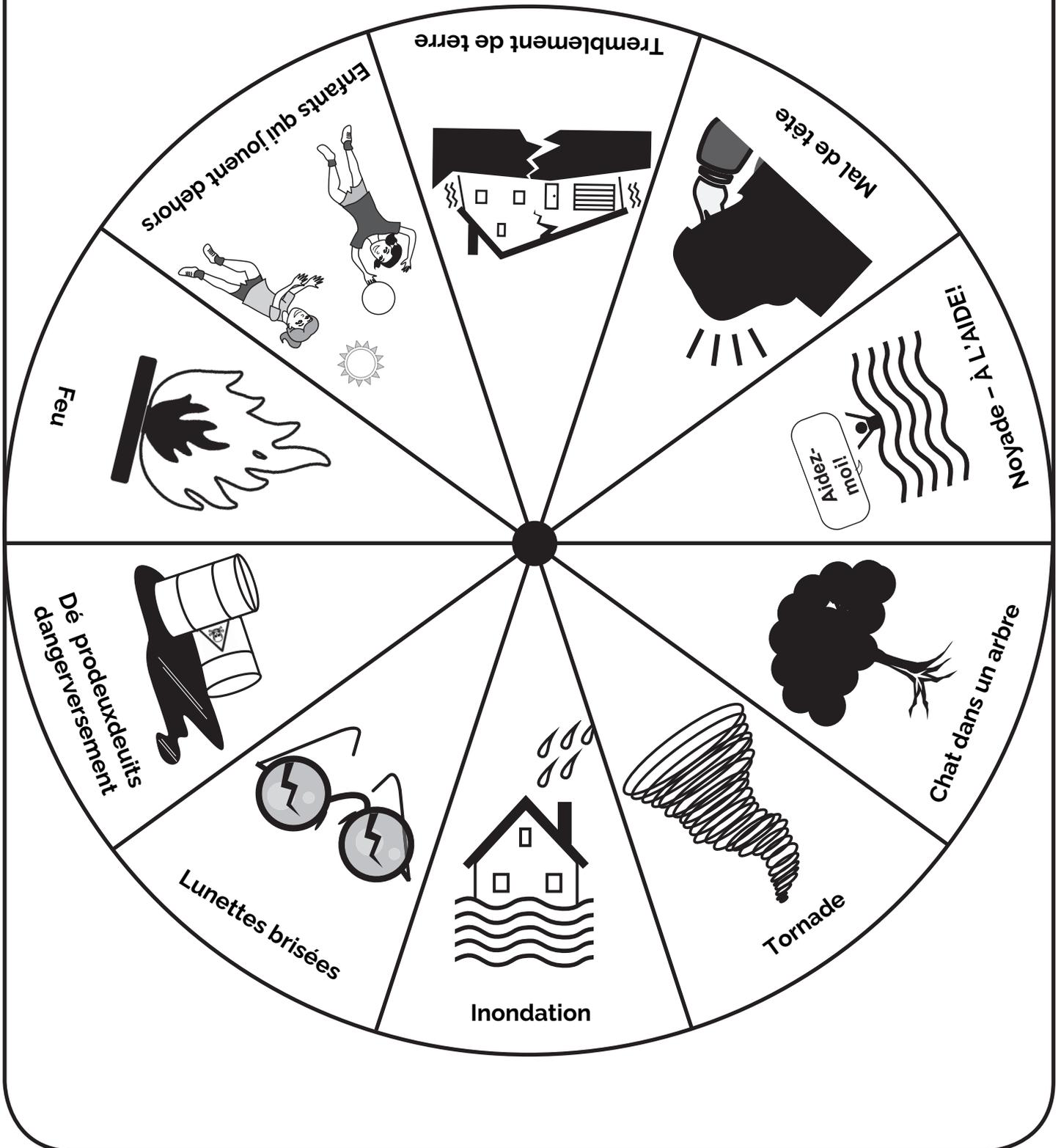


Jeu de roulette :

6 à 12 ans

Ontario 

« S'agit-il d'une urgence? » ontario.ca/preparez-vous





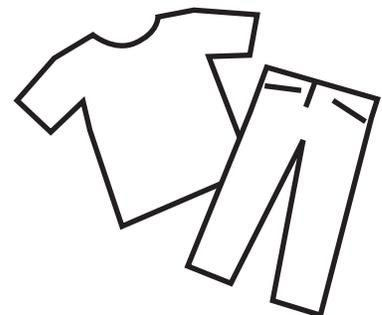
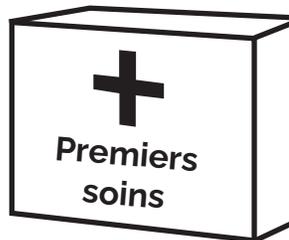
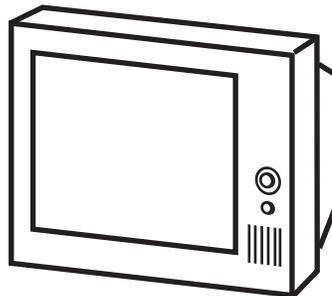
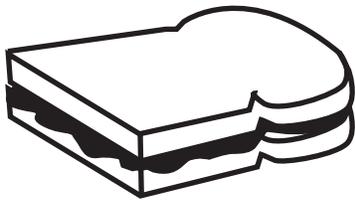
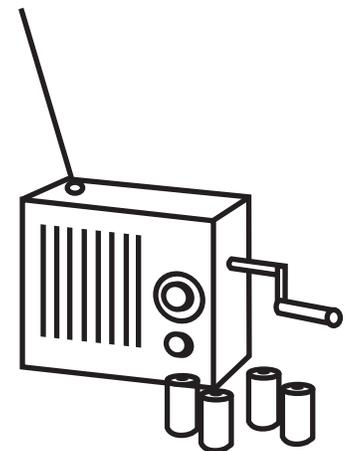
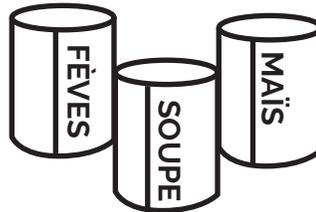
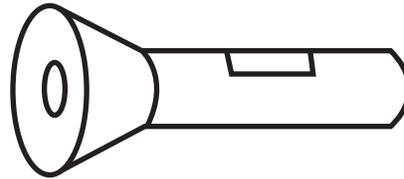
Ontario 

Qu'est-ce qui fait partie d'une trousse d'urgence?

Âges
4-8

ontario.ca/preparez-vous

Colorie les objets qui
font partie d'une
trousse d'urgence.





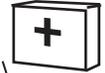
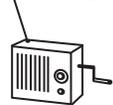
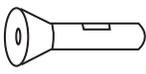
Ontario

Trousse d'urgence mots cachés

Âges
7+

ontario.ca/preparez-vous

Trouve et encercle les objets qui devraient faire partie de ta trousse d'urgence.

| | | | | | |
|---|----------------|--|-------------|--|---------------------------|
|  | eau |  | piles |  | sifflet |
|  | nourriture |  | bougies |  | trousse de premiers soins |
|  | vêtements |  | argent |  | radio |
|  | lampe de poche |  | clés |  | papier hygiénique |
|  | cartes |  | couvertures |  | médicaments |

P O E M A T E A U A R T A E E R U T I R R U O N T A F I
T A R E D S T N E M E T Ê V E M L A M P E D E P O C H E N
U C A R T E S B A S E L I P D I E S S E I G O U B O E R
S I A R G E N T R S I M C L É S D I E S U E M A H N S E
R U T E R V U O C S T S I F F L E T D N H B I D O I F O T U
T R O U S S E D E P R E M I E R S S O I N S T A K I T O E O I
D A R I E M E P A P I E R H Y G I É N I Q U E O X E S L K
B S T N E M A C I D É M G L E M D I O J I N S C X



Ontario 

Jeux de cartes sur la trousse d'urgence

Âges
6-12

Instructions

ontario.ca/preparez-vous

Jeux de cartes sur la trousse de d'urgence

Pour 2 à 6 joueurs

But du jeu : Avoir le plus grand nombre de paires de cartes à la fin du jeu.

Préparation : Chaque carte comporte l'image d'un objet qui fait partie d'une trousse d'urgence ou d'une trousse d'urgence pour animal domestique.

Imprimer au moins deux exemplaires des cartes. Découper les cartes le long des lignes en pointillé et les mélanger, en les retournant.

Donner 5 cartes à chaque joueur et placer les cartes restantes dans la pigne, avec l'image sur le dessous.

Jeu : Le joueur 1, qui est la personne directement à gauche de celle qui a distribué les cartes, commence en demandant à un autre joueur une carte pour faire une paire avec une carte qu'il a déjà en mains.

Si le joueur interrogé a la carte en question, il doit la donner au joueur 1. Le joueur 1 prend la carte correspondante dans sa main et place la paire, avec l'image sur le dessus, en face de lui. Le joueur 1 a droit alors à un autre tour, et demande à n'importe quel autre joueur une autre carte pour faire une paire. Il continue ainsi tant que le joueur interrogé possède la carte demandée.

Lorsqu'un joueur n'a PAS en mains la carte qui lui est demandée, le joueur 1 doit piger la carte qui se trouve sur le haut de la pigne.

Si la carte qu'il pige est celle qu'il avait demandée, il place la paire devant lui et pige deux nouvelles cartes dans la pigne. Si non, il doit garder la carte tirée.

C'est maintenant au tour de la personne qui se trouve à gauche du joueur 1, et le jeu se poursuit comme décrit ci-dessus, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu et gagnant : Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pigne, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en mains. Chaque joueur compte alors le nombre de paires de cartes devant lui. Le gagnant est celui ou celle qui a le plus de paires.



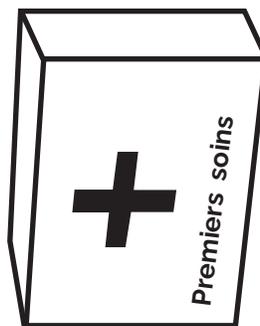
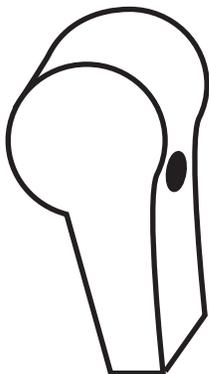
Ontario 

Jeux de cartes sur la trousse d'urgence

Âges
6-12

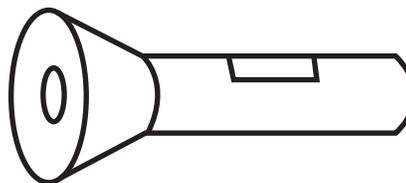
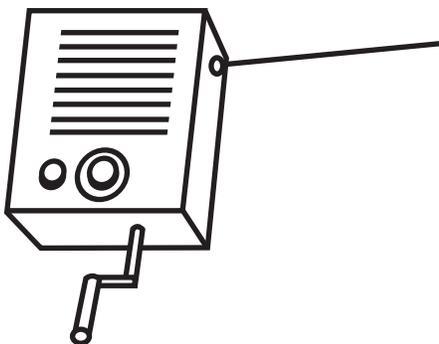
ontario.ca/preparez-vous

sifflet



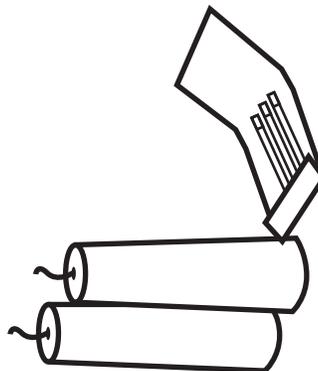
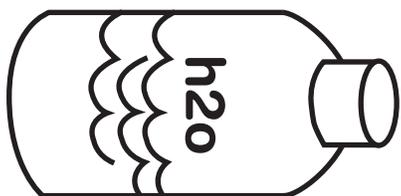
trousse de
premiers
soins

radio



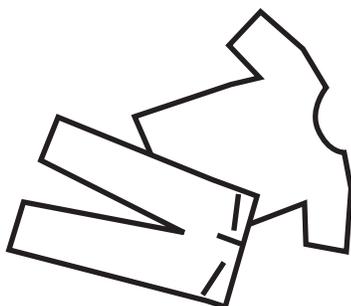
lampe de poche

eau



bougie
et
allumettes

vêtements



boîtes de
conserve



Ontario 

Jeux de cartes sur la trousse d'urgence

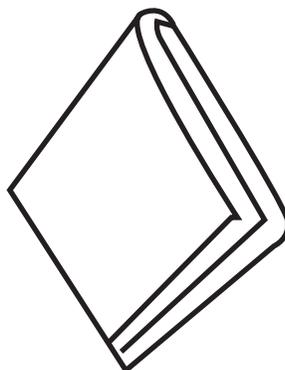
Âges
6-12

ontario.ca/preparez-vous

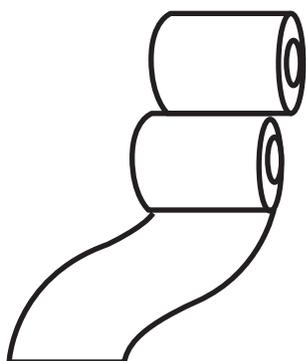
argent



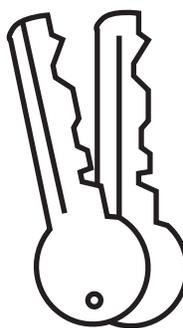
couvertures



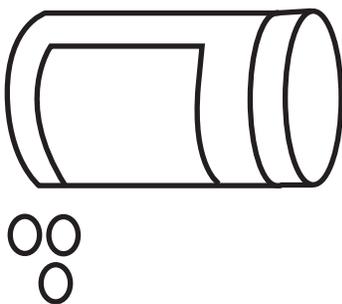
papier hygiénique



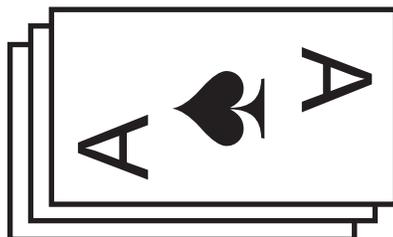
clés



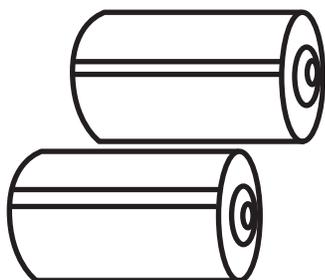
médicaments



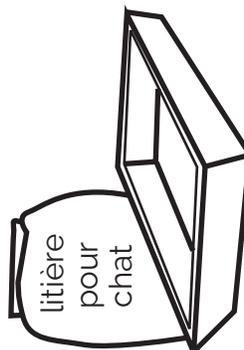
cartes



piles



litière
pour
chat





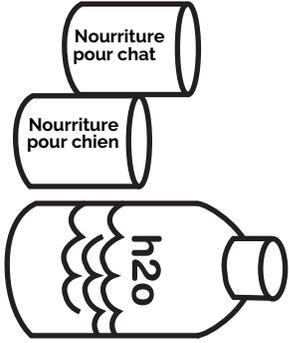
Ontario

Jeux de cartes sur la trousse d'urgence

Âges 6-12

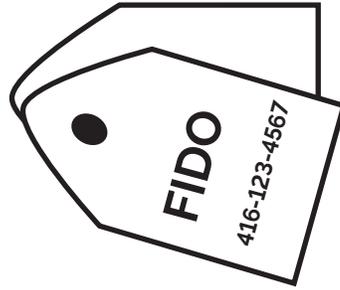
ontario.ca/preparez-vous

nourriture et
eau pour
animal



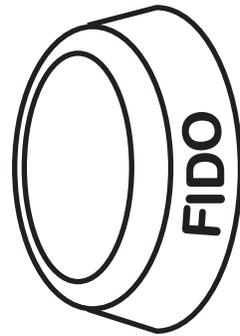
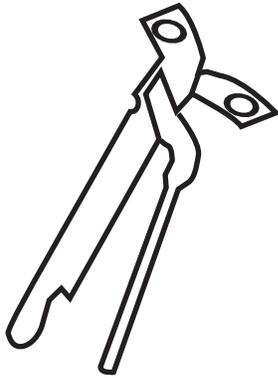
laisse
pour le
chien

cage



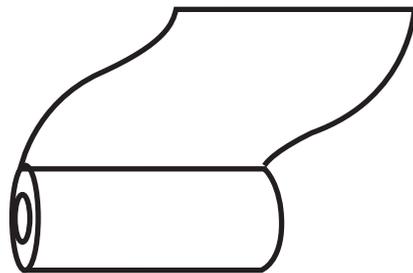
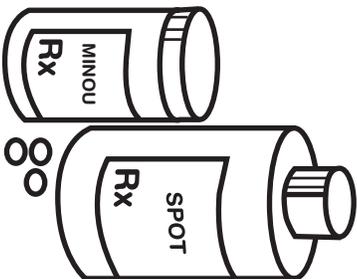
étiquette
d'identification

ouvre-boîte



bol pour animal

médicament
pour animal



papier-
essuie-
tout



Les animaux domestiques en situation d'urgence Mots croisés

Lis l'explication et inscris les réponses sur les animaux domestiques en situation d'urgence



1. Deux choses dont les animaux ont besoin pour survivre.



2. On les garde au chaud avec une _____.



3. Tiens bien cet objet pour que ton chien ne s'échappe pas.



4. Cet objet aidera les autres à reconnaître ton animal s'il s'est perdu.



5. Utilise cet objet pour transporter ton animal.



6. N'oublie pas que ton animal aura peut-être besoin d'un _____ pour s'amuser.



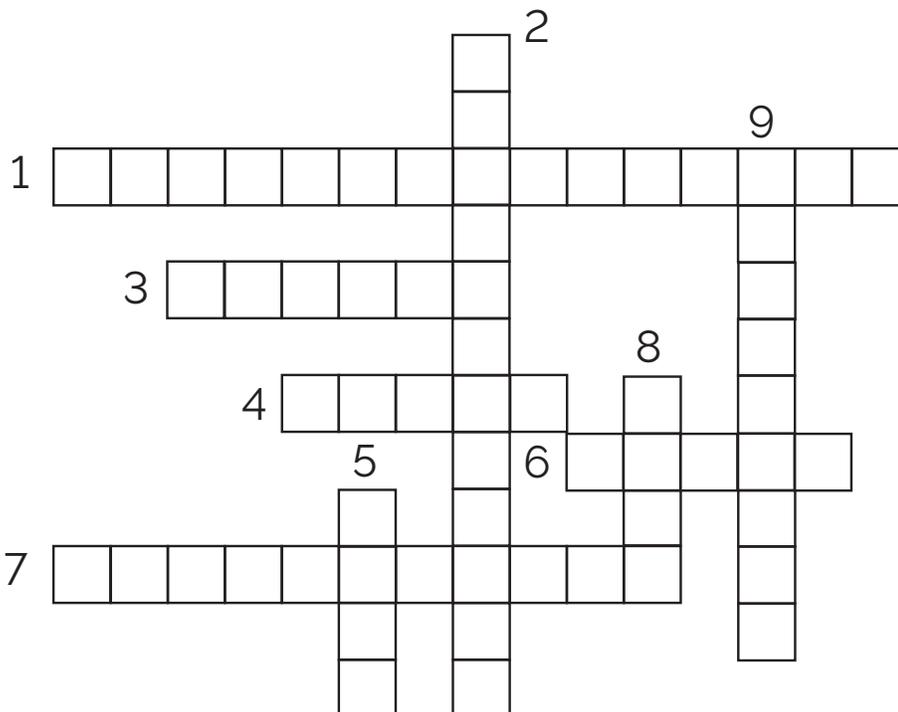
7. Emporte ceci si ton animal est malade.



8. Ces objets seront pratiques pour l'eau et la nourriture.



9. Une _____ sur laquelle seront inscrits ton numéro de téléphone et les coordonnées du vétérinaire sera utile si ton chien se perd.





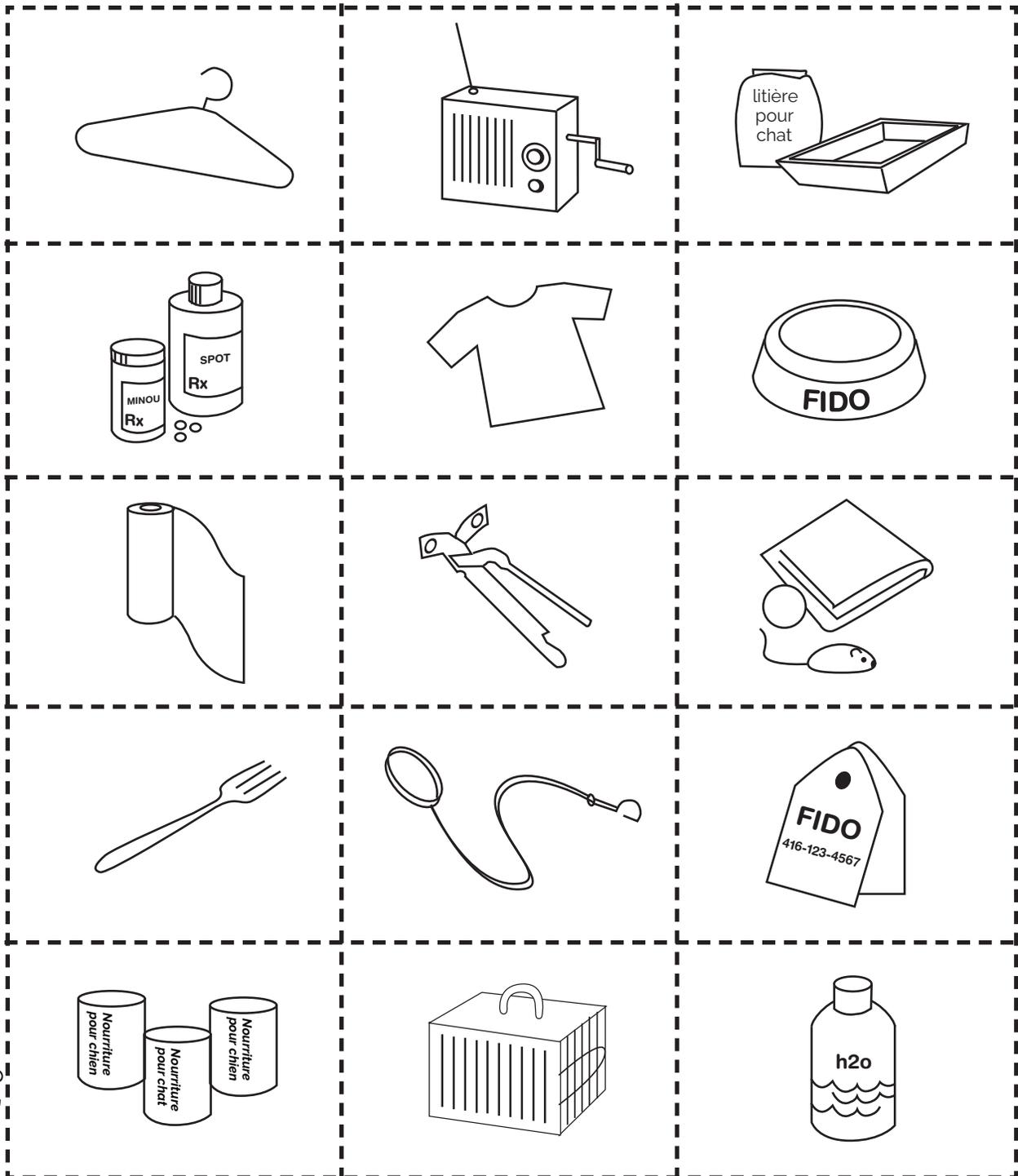
Ontario 

Trousse d'urgence pour animal en situation d'urgence (copier et coller)

Âges
4-8

ontario.ca/preparez-vous

Découpe les objets qui font partie de la trousse d'urgence pour un animal en situation d'urgence et colle-les dans la trousse à la page suivante.



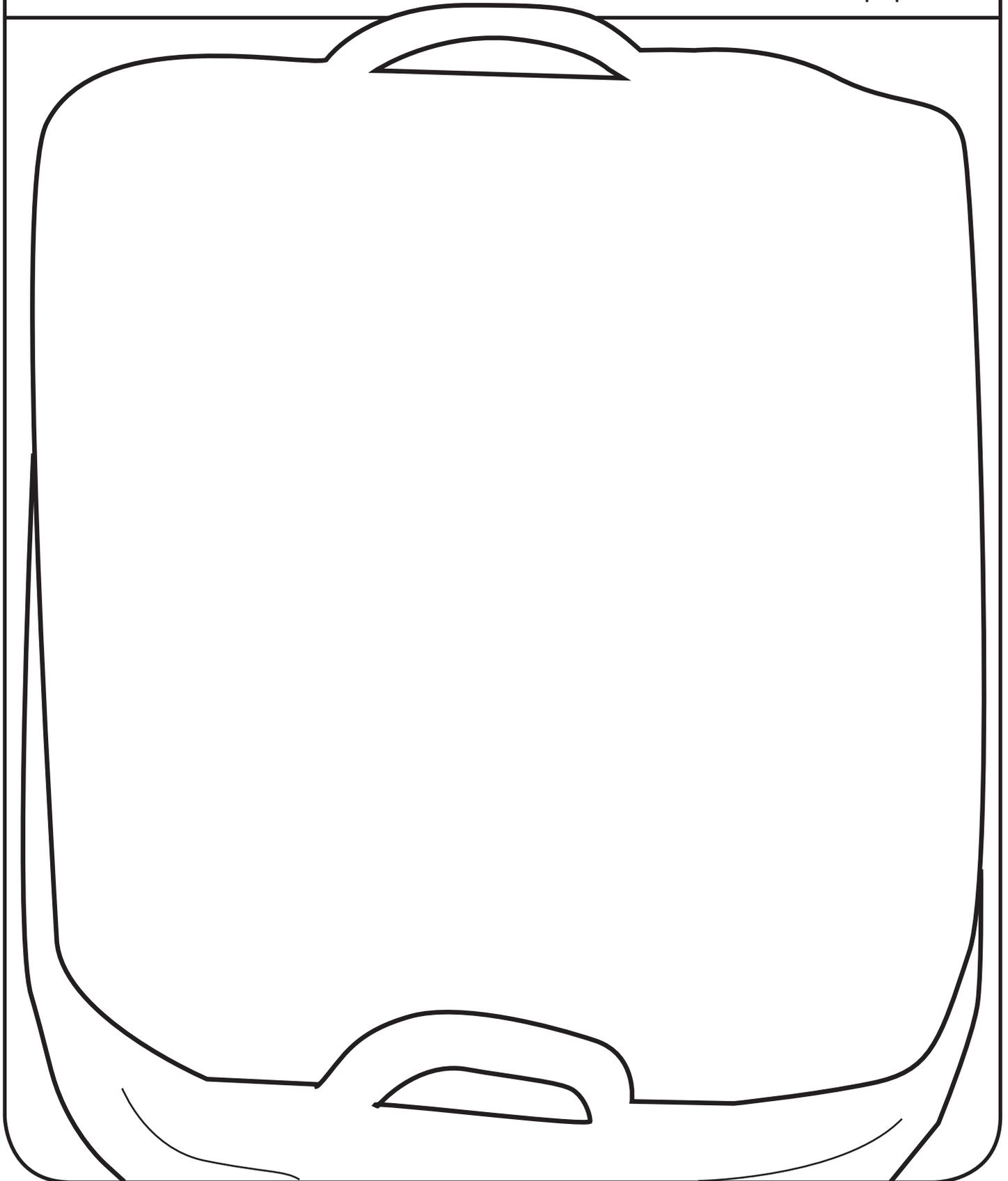


Trousse d'urgence pour animal en situation d'urgence (copier et coller)

Âges
4-8

Ontario 

ontario.ca/preparez-vous





Ontario 

En cas d'urgence!

Âges
4+

ontario.ca/preparez-vous

Inscris les renseignements sur ton ou tes animaux et dessine chacun d'eux.

J'ai

nombre

animal (animaux)

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |

**Veillez conduire mes animaux au
centre le plus proche de l'OSPAO.**

adresse



Inscrire V (vrai) ou F (faux) à côté de chacune des affirmations suivantes.

- 1. C'est dans la baignoire que les bébés se noient le plus souvent.
- 2. On peut seulement se noyer si l'eau est profonde.
- 3. Cela prend de 15 à 20 minutes pour se noyer.
- 4. Les gilets de sauvetage sauvent des vies.
- 5. C'est une bonne idée d'avoir du matériel de secours, y compris une trousse de premiers soins et un téléphone, à proximité des aires de baignade.
- 6. Ce n'est pas dangereux de boire de l'alcool avant et pendant la baignade et les promenades en bateau.
- 7. Les enfants devraient toujours être surveillés par un adulte lorsqu'ils nagent ou jouent près de l'eau.
- 8. On peut laisser son gilet de sauvetage ouvert.
- 9. Il devrait y avoir une clôture et un portillon avec serrure à verrouillage automatique (une serrure que les enfants ne peuvent pas ouvrir de l'extérieur) autour d'une piscine privée.
- 10. Pour être en sécurité dans l'eau, il est utile de prendre des leçons de natation.



Ontario 

Jeu-questionnaire sur la sécurité aquatique



ontario.ca/preparez-vous

1. **VRAI** - C'est dans la baignoire que les bébés se noient le plus souvent.
2. **FAUX** – Un jeune enfant peut se noyer dans à peine quelques centimètres d'eau – suffisamment pour recouvrir sa bouche et son nez.
3. **FAUX** – On peut se noyer en moins de temps qu'il n'en faut pour répondre à ce jeu-questionnaire.
4. **VRAI** - Les gilets de sauvetage sauvent des vies.
5. **VRAI** - C'est une bonne idée d'avoir du matériel de secours, y compris une trousse de premiers soins et un téléphone, à proximité des aires de baignade.
6. **FAUX** – Il ne faut jamais boire de l'alcool lorsqu'on se baigne ou conduit un bateau.
7. **VRAI** - Les enfants devraient toujours être surveillés par un adulte lorsqu'ils nagent ou jouent près de l'eau.
8. **FAUX** – Vous devez porter le gilet de sauvetage correctement pour qu'il soit efficace.
9. **VRAI** - Il devrait y avoir une clôture et un portillon avec serrure à verrouillage automatique (une serrure que les enfants ne peuvent pas ouvrir de l'extérieur) autour d'une piscine privée.
10. **VRAI** - Pour être en sécurité dans l'eau, il est utile de prendre des leçons de natation.