RISKOU

l'aventure de la prudence

Guide d'accompagnement destiné aux enseignants dans le cadre de l'utilisation du dispositif pédagogique de Riskou

PRÉVENTION MAIF

APPLICATION GRATUITE RISKOU TÉLÉCHARGEABLE SUR

Disponible sur Google play | Disponible sur App Store

L'association Prévention MAIF, agréée comme association complémentaire de l'école par le ministère de l'Éducation nationale, s'est engagée dans une démarche innovante : initier les plus jeunes enfants à une culture du risque maîtrisé, les faire bénéficier des potentialités des jeux hybrides, associant papier et numérique.

Le support est novateur car il utilise différentes modalités pédagogiques telles qu'un album illustré qui raconte une histoire en lien avec un jeu interactif proposé sur tablettes numériques, ainsi que des objets à construire pour prolonger les activités.

Le dispositif proposé est basé sur le concept « enseigner pour apprendre ». Il rend l'enfant acteur de sa prévention et l'invite à réinvestir ses connaissances et son savoir-faire en éduquant et en aidant à grandir un compagnon de jeu.

Prévention MAIF souhaite traiter la prise de risque dans une dynamique d'action positive : développer « une culture du risque » où celui-ci n'est pas seulement envisagé comme une menace, mais aussi comme une opportunité. C'est en faisant face à des situations à risques que se construit et se développe chacun de nous.

Cet ensemble est conçu pour être utilisé dans le cadre scolaire, avec des prolongements possibles au sein de la famille et pendant les temps péri-éducatifs.

Riskou, une application numérique ludo-éducative destinée à sensibiliser les enfants de 4 à 8 ans aux risques, dans tous leurs différents univers de vie.

Enjeux pour Les enfants

- Prendre en compte les risques et les dangers de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques…).
- Rendre les enfants acteurs de leur prévention en leur permettant de transmettre leurs connaissances à un compagnon de jeu.
- Construire une véritable éducation à la responsabilité à la sécurité et devenir une personne responsable capable de se maintenir en sécurité.

Enjeux pour Les enseignants

- Mettre en place des activités en lien avec les programmes sur l'éducation à la responsabilité. Ce thème ne constitue pas une discipline spécifique, mais s'inscrit dans les enseignements disciplinaires et interdisciplinaires ainsi que dans la mise en œuvre des parcours éducatifs, notamment le parcours citoyen et le parcours éducatif de santé.
- Développer des comportements adaptés en reliant connaissances, capacités et attitudes figurant dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.
- Impliquer les parents.

Enjeux pour Les parents

- Prendre en compte l'approche du risque et s'interroger sur la propre exposition au risque de leur(s) enfant(s), à leur domicile, pour la percevoir de manière "objective" et en anticiper les conséquences.
- L'utilisation du dispositif de Riskou permet d'installer avec les familles des liens, pouvant aller d'une simple information à une association plus étroite. Cette approche leur permet de poursuivre la démarche éducative engagée au sein de la classe.

Enjeux pour L'association Prévention MAIF

- 3e cause de mortalité en France et 1re cause de décès chez les enfants, les accidents de la vie courante font, chaque année, plus de 20 000 morts et plus de 11 millions de blessés.
- Sensibiliser le plus grand nombre de personnes sur les risques du quotidien et favoriser l'adoption de comportements préventifs. De très nombreux accidents pourraient être évités grâce à la prévention.
- Introduire une nouvelle approche de la prévention, en rupture avec les démarches existantes qui sont parfois anxiogènes et essentiellement didactiques.
- S'inscrire dans une démarche continue prenant en compte les 3 temps de l'enfant : scolaire, péri-scolaire et extra-scolaire, en proposant un outil de coéducation.

RISKOU

Un ensemble ludo-éducatif **tous publics** composé de **5 éléments complémentaires** qui interagissent :

1 un album

2 une application jeu « Riskou »

3 des objets à construire

4 une application de réalité augmentée « Anime Prévention MAIF »

5 un site Internet

1 Un album (papier ou numérique)

Il raconte l'histoire de Riskou. Il implique l'enfant pour éduquer ce personnage et lui apprendre à reconnaître les situations à risque pour vivre en toute sécurité.

Cet élément est fondamental : l'enfant est acteur de sa prévention, parce qu'il est mis en situation de découverte des divers risques dans ses différents univers quotidiens. Il est chargé de transmettre ses connaissances à Riskou, il va l'aider à grandir et lui permettre de retourner dans le monde des magiciens.

À la fin de l'histoire, Riskou demande à l'enfant de l'accueillir sur sa tablette pour l'aider à devenir prudent et retrouver tous ses pouvoirs. C'est le défi lancé à l'enfant ! « Ouvre l'application sur ta tablette et aide-moi à grandir ! ».

2 Une application ludique « Riskou »

Au cours du jeu, l'enfant accompagne Riskou, l'éduque, le protège en lui transmettant les bons comportements et les réflexes en matière de prévention… L'enfant aide Riskou à repérer les dangers dans les différentes situations d'apprentissage proposées : cuisiner, faire sa toilette, s'amuser, se déplacer… Riskou découvre ainsi divers univers, identifie et expérimente les risques pour en découvrir les conséquences…et **coapprend avec l'enfant.** Ce jeu est conçu pour être utilisé sur la durée, accompagné ponctuellement d'un adulte pour faire, avec lui, le bilan des connaissances de Riskou et établir des liens avec le réel.

3 Des objets à construire

Destinés à être posés sur la tablette lors des mini-jeux, qui confirment certains messages de prévention et renforcent l'aspect ludique, ces objets sont fournis à la fin de l'album ou téléchargeables sur www.riskou.fr pour être imprimés et assemblés.

4 Une application de réalité augmentée « Anime Prévention MAIF »

Cette application « anime » l'album de Riskou grâce à la réalité augmentée et permet, en approchant une tablette ou un Smartphone d'une page de l'album, d'**écouter le texte,** interprété par des comédiens, sur fond musical. Elle permet aussi de faire le lien avec le réel et **poursuivre le jeu dans la réalité !** Enfants et adultes peuvent utiliser cette technologie inédite en matière de prévention pour **reconnaître et marquer les points de vigilance de leurs propres environnements et lieux de vie.** (module disponible en 2019).

5 Un site Internet pour échanger et communiquer : **www.riskou.fr**

Riskou et ses liens avec les programmes
de l'Éducation nationale

*Bulletin officiel du 26 mars 2015 – **École maternelle***

« Utiliser, fabriquer, manipuler des objets »

Tout au long du cycle, les enfants prennent conscience des risques liés à l'usage des objets, notamment dans le cadre de la prévention des accidents domestiques.

Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

L'enseignant sait utiliser les supports numériques qui, comme les autres supports, ont leur place à l'école maternelle, à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis au service d'une activité d'apprentissage.

« Utiliser des outils numériques »

Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en contact avec les nouvelles technologies. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour en comprendre l'utilité et commencer à les utiliser de manière adaptée (tablette numérique, ordinateur, appareil photo numérique...).

Découvrir différents milieux

L'enseignant conduit les enfants de l'observation de l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier...) à la découverte d'espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...).

Cette exploration des milieux permet aussi une initiation concrète à une attitude responsable (respect des lieux, de la vie, connaissance de l'impact de certains comportements sur l'environnement...).

Ce qui est attendu des enfants
en fin d'école maternelle

- Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
- Tout au long du cycle, les enfants prennent conscience des risques liés à l'usage des objets, notamment dans le cadre de la prévention des accidents domestiques.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

Cycle 2

Domaine 4 – Questionner le monde

Cet enseignement développe un comportement responsable vis-à-vis des autres, de l'environnement, de sa santé à travers des geste simples et l'acquisition de quelques règles simples d'hygiène relatives à la connaissance de règles de sécurité simples.

Ce qui est attendu à la fin du cycle :

Reconnaître des comportements favorables à sa santé

Exemple : élaborer et intégrer quelques règles d'hygiène de vie et de sécurité.

Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

- L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui.
- L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets, après avoir évalué les conséquences de son action. »

Démarche de mise en œuvre dans une classe ?

Propositions conçues à partir des recommandations du ministère de l'Éducation nationale. « Ressources maternelle - Jouer et apprendre »

À l'école maternelle, l'outil numérique doit être un outil pour mieux comprendre le monde réel.
Il est indispensable que l'enfant explore le monde physique dans sa réalité et que la tablette constitue, dans ces premières années, un moyen pour mieux le découvrir. Une procédure adaptée consiste à :
1. aborder une problématique dans le monde réel ;
2. effectuer certaines recherches, « manipulations » et expérimentations dans le monde virtuel ;
3. réinvestir ou communiquer les apports du virtuel dans le monde réel.

1 **Temps 1 -** Travail autour de l'album

Les enfants découvrent l'histoire de Riskou. Petit magicien imprudent, Riskou se retrouve dans le nid de la famille Hibou. Sa maîtresse de magie lui a retiré tous ses pouvoirs. Il ne pourra les retrouver que lorsqu'il sera devenu un magicien prudent.

L'album est fourni sous la forme d'un album papier offert par Prévention MAIF. Il est également proposé sous forme numérique, fourni dans l'application. Ainsi, la tablette connectée au vidéoprojecteur interactif, ouvre la voie à de nombreux jeux d'exploration à partir desquels peuvent être conduites des séances de langage très efficaces.

Au fil des pages, Riskou rencontre de nouveaux personnages qui vont l'aider à découvrir et prendre conscience de quelques risques et dangers de la vie quotidienne.

À la fin de l'histoire, Riskou souhaite visiter une maison. L'enfant lecteur est alors interpelé pour retrouver Riskou sur la tablette. Sa mission sera d'éduquer Riskou pour l'aider à grandir et devenir un magicien prudent.

Ainsi, au cours des séances, les enfants peuvent être invités à prendre des photos de leur environnement à l'aide des tablettes (classe, espaces, objets, activités, etc.). Il leur est ensuite possible de parler et d'échanger à propos de leur collecte.

2 **Temps 2 -** Utilisation de l'application numérique

L'application, une fois téléchargée, ne demande aucune connexion Internet pour fonctionner. Elle permet de composer et gérer 8 groupes d'enfants par tablette. Pour chaque début de partie, les enfants doivent sélectionner le nom de leur groupe.

Au niveau 1, les enfants déplacent Riskou pour lui expliquer comment réaliser les missions demandées. Toutes les consignes sont sonorisées.

C'est à partir du niveau 2 que les enfants apprennent à Riskou à découvrir les dangers et les mémoriser.

Le jeu sur écran donne à l'enfant la possibilité d'explorer librement, en toute sécurité, les pièces de la maison, le monde qui l'entoure, …, décider de ses actions ou celles de RISKOU, visualiser les résultats ou les conséquences d'une action de manière immédiate.

Cela est très motivant pour l'enfant et va lui permettre de repérer les risques et les dangers de ses univers de vie, expérimenter, vérifier qu'à une action donnée correspond toujours une même conséquence.

Dès que Riskou est exposé à un danger, les effets sont immédiatement visibles puisqu'il prend différentes formes pour visualiser les conséquences possibles (électrisation, intoxication, noyade, brûlure, plaie, étouffement, fracture des os).

L'enfant peut ainsi apprendre de ses essais et ses erreurs. Cette activité d'exploration est essentielle car elle permet une consolidation et une mémorisation des connaissances par l'expérience.

L'enfant se constitue ainsi ***un répertoire d'expériences*** *auxquelles il pourra ensuite se référer.*

Au fil du jeu, l'enfant va contribuer à faire grandir Riskou et vivre avec lui trois nouvelles étapes de sa croissance. Il va ainsi permettre à son compagnon d'acquérir progressivement des droits nouveaux, d'accéder à de nouveaux univers.

Le jeu conserve en mémoire les parcours de chaque groupe, ce qui permet à l'enseignant d'organiser une régulation, une remédiation éventuelle, une évaluation de la progression des enfants dans leurs parcours.

Un module spécifique est intégré dans l'application pour visualiser graphiquement, à tout moment du jeu, les dangers appris par Riskou grâce à l'action des enfants.

Ces activités de synthèse, particulièrement importantes, permettent de catégoriser les risques, leurs effets… Elles engagent une communication verbale autour des risques de la vie courante.

Deux types de consultation sont possibles pour aider l'enfant à ordonner risques et dangers : consultation par univers ou par type de risques.

La combinaison de tablettes connectées à un vidéoprojecteur semble offrir une solution bien adaptée à la maternelle. Les tablettes autorisent des travaux en autonomie ou par binômes au cours d'étapes « action ». Le vidéoprojecteur interactif polarise l'attention d'un groupe vers un point d'intérêt commun pour des étapes de « mise en situation » ou de « retour sur action ».

3 Temps 3 - Les activités se poursuivent au sein de la famille

Il est possible d'engager les parents dans la coéducation de Riskou. L'application est gratuitement téléchargeable sur tous types de tablettes.

Pourquoi impliquer les familles ?

Chaque jour, 2 000 enfants se blessent gravement à la maison.
11 000 000 d'accidents de la vie courante
se produisent chaque année en France.

Le logement apparaît comme un endroit sécurisant et rassurant. Or, **près de 80 % des accidents de la vie courante s'y produisent.**

Ils sont à l'origine de 20 000 décès et de nombreux handicaps qu'on impute souvent à la fatalité ou au hasard, alors que les experts s'accordent à dire qu'un grand nombre d'entre eux auraient pu être évités grâce à **un comportement adapté et à un environnement mieux sécurisé.**

Le terme accident évoque dans le langage courant un événement inévitable, que l'on ne peut prévenir. Or, ces événements ne sont pas dus au hasard mais à un ensemble de circonstances qui les influencent significativement.

L'implication des familles est fondamentale.

Si des parents sont venus aider les enfants lors de certaines séances en classe, ils peuvent constituer d'excellents relais auprès des autres familles pour les impliquer et leur présenter l'application.

Il est également possible d'engager les animateurs pour prolonger ces activités pendant **les temps péri-éducatifs.**

4 Temps 4 – Synthèse et liens avec le réel

Il est impératif que chaque excursion vers les mondes virtuels trouve son aboutissement dans un monde bien réel, avec en corollaire, une prise en compte objective des conséquences engendrées.

Pour que l'enfant bénéficie d'un développement physiologique, psycho-socio-affectif et cognitif qui le prépare efficacement aux apprentissages, il a besoin d'interagir avec le monde réel. En conséquence, les temps d'excursions dans les univers virtuels doivent, a minima*, compenser le temps dans le réel dont ils privent l'enfant.*

Une application spécifique sera disponible en mars 2019 pour organiser « une chasse aux dangers » à l'école, à la maison, pendant les temps péri éducatifs… en utilisant les ressources éducatives nouvelles de la réalité augmentée. Cette technologie permet la superposition d'éléments virtuels sur le monde réel.

Ces activités proposeront aux enfants de marquer, avec des stickers fournis par Prévention MAIF, leurs environnements de vie réels pour reconnaître et signaler les points de vigilance, les zones à risques, les dangers de leurs propres univers…

Cette activité d'identification des risques et des dangers est en elle-même une activité essentielle. Elle est autant efficace pour les enfants que pour les parents qui prennent ainsi conscience des dangers de leur domicile. (80 % des accidents de la vie courante se produisent au domicile des familles).

Nous utiliserons les potentialités d'interactions et « d'immersion » de la réalité augmentée pour exploiter de manière pertinente ces stickers et apporter une vraie valeur ajoutée à cette activité. Des prolongements sur « donner l'alerte » et « apprendre à porter secours » seront intégrés. Ce module, actuellement en cours de développement, sera disponible au cours de l'année 2019. (Possibilité de s'inscrire sur le site de Prévention MAIF pour être tenu informé).

Quelles autres activités possibles en classe ?

Temps 5 (optionnel) - Programmer pour apprendre

En lien avec les programmes de l'Éducation nationale : programmation de petits robots, sur écran ou au sol.

Maternelle : *« La programmation d'appareils simples et pédagogiques relève spécifiquement de l'exploration du monde, c'est pourquoi il est pertinent d'y citer les dispositifs du type "Blue-Bot"… »*

Cycles 2 et 3 : *« Coder des déplacements dans des espaces familiers. »*

« Programmer les déplacements d'un robot au sol ou ceux d'un personnage sur écran. »

« Dans ce type d'activités, qui favorisent les nouvelles compétences du XXIe siècle, l'apprentissage du code informatique permet de découvrir et d'acquérir des modes de résolution de problèmes différents des approches scolaires classiques. »

Prévention MAIF souhaite proposer aux enseignants d'organiser ces activités de codage en lien avec l'éducation à la culture du risque, en mettant à leur disposition des outils spécifiques.

La programmation d'un robot permet de proposer une nouvelle démarche pédagogique dans l'éducation à la culture du risque, cohérente avec le processus pédagogique de Riskou : rendre les enfants acteurs de leur prévention en leur permettant de « transmettre » leurs connaissances des risques et des dangers en programmant les déplacements d'un petit robot sur des tapis d'activités qui représentent nos différents univers de vie quotidienne.

Riskou et le petit robot Risk-Bot sont donc de nouveaux apprenants avec lesquels l'enfant construit ses apprentissages et met à profit la méthode des « **3 A** » conseillée par le ministère sur « l'éducation à la sécurité et à la responsabilité » :

Anticiper : mobiliser facilement des connaissances, plus ou moins spécifiques, adaptées à la situation rencontrée pour évaluer un ou des risques avant d'agir.

Agir : mettre en œuvre des compétences directement opérationnelles pour manifester des comportements réfléchis et responsables.

Apprendre : tirer profit de ses expériences ou de celles des autres pour renforcer en permanence ses capacités à agir de manière prudente, efficace, et intégrer une démarche de prévention pour mieux anticiper.

À partir de mars 2019, 110 cartes reprenant l'univers graphique de l'application Riskou seront disponibles. Elles représenteront des objets ou des situations avec ou sans risque. Elles permettront de concevoir, avec les élèves, des tapis d'activités pour programmer ensuite les petits robots de type Blue-Bot.

Ces cartes seront également disponibles sous forme numérique et téléchargeables sur le site de l'association, accompagnées de fiches d'usage.

Autres propositions pour prolonger l'activité

L'exposition « Prudent contre les accidents »

Cette exposition peut être prêtée gratuitement aux écoles. Elle se compose de 6 panneaux triptyques symbolisant les espaces de la maison.
Elle s'adresse aux enfants de 4 à 6 ans.

Elle est également disponible sous forme numérique, à télécharger sur le site de Prévention MAIF. Cela permet de la projeter à l'aide d'un vidéo projecteur.

Elle peut être utilisée en début de projet pour lancer les activités ou en fin, pour effectuer une synthèse des apprentissages.

Se renseigner auprès de l'antenne locale de Prévention MAIF pour connaître le planning de prêt.

Les interventions des membres des antennes Prévention MAIF pour répondre aux demandes et aux projets des écoles

L'Association Prévention MAIF est présente partout en France avec 120 antennes basées au sein des délégations départementales MAIF.

Chaque antenne fonctionne avec une quinzaine de membres, pour la plupart enseignants en activité ou en retraite, ce qui représente environ 2 000 bénévoles œuvrant en milieu scolaire.

Ces derniers interviennent essentiellement à la demande de leurs collègues qui souhaitent mener un projet en relation avec la sécurité, mais peuvent également être sollicités pour des demandes de documentation, des expositions...

Vous trouverez les coordonnées de votre antenne départementale sur le site de Prévention MAIF : **www.prevention-maif.fr**

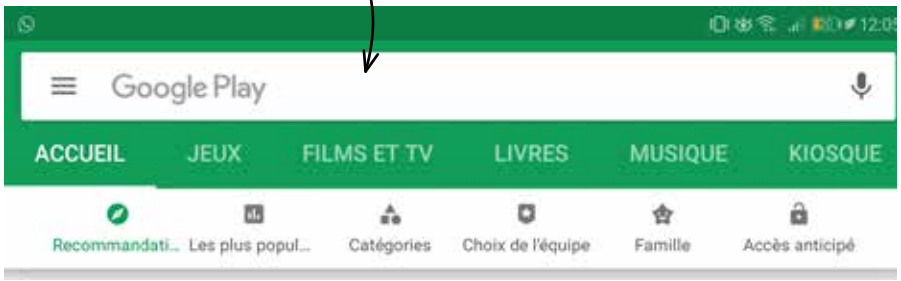
Comment télécharger ou **mettre à jour les applications** « Anime Prévention MAIF » et « Riskou »

Ouvrir **« Play Store »** ou **« App Store »**

Pour smartphones et tablettes sous système Android

Pour iPad, iPhone (matériel Apple) sous système iOS

Dans la barre de recherche, entrer le nom de l'application :
« Anime Prévention MAIF » ou « Riskou » (Riskou fonctionne exclusivement sur tablettes).



Quand les applications sont téléchargées, elles fonctionnent **sans connexion Internet** et on retrouve l'icône correspondant sur le bureau de la tablette :

icône « Anime Prévention MAIF »

icône « Riskou »

Le site **www.riskou.fr** apporte de nombreux renseignements sur l'usage des applications.

Comment écouter l'histoire de l'album ? **2 manières** de découvrir et écouter l'histoire de Riskou

1

Vous possédez un album papier :

Il suffit de **lancer l'application « Anime Prévention MAIF »** et de **sélectionner le module « Riskou »**.

En approchant la tablette ou le smartphone d'une illustration, **on peut écouter l'interprétation du texte** de cette page.

2

Vous ne possédez pas l'album papier :

Lancer l'application Riskou.

En cliquant sur le premier pictogramme, vous pouvez tourner les pages de l'album numérique et écouter l'histoire.

Écran principal de l'application Riskou

Les bulles en haut à gauche

Découvrir et écouter l'histoire

Visualiser les dangers appris à Riskou

Inscrire ou supprimer des joueurs - Sélectionner le joueur actif

Voir la vidéo d'explication

Consulter la progression de Riskou dans le jeu

Informations

Les bulles en haut à droite

Elles représentent le joueur actif et son niveau de jeu est **symbolisé par les étoiles.** Ici, Riskou est au **niveau 2.**

On peut **cliquer sur la bulle** pour obtenir le rappel de la consigne.

Pour changer de joueur, il faut sélectionner le dessin qui lui correspond dans le menu des inscriptions.

Les 3 points devant chaque univers

Ils guident le joueur en indiquant, pour chaque niveau de jeu, **les univers déjà visités** (point rouge) et ceux qui restent à découvrir (point blanc).

Par exemple sur cette image, seule la mission du niveau 1 a été réalisée dans le jardin.

Pour passer au niveau 2, l'enfant et Riskou doivent avoir visité tous les univers au niveau 1.

Retour à L'écran principal

À tout moment, on peut **revenir à l'écran d'accueil en cliquant sur cette bulle** en haut à gauche, lors d'une phase de jeu.

Principes du jeu

Pour l'enfant, le but du jeu est double :

1

Réaliser les missions proposées dans chaque univers en guidant Riskou dans ses découvertes.

2

Apprendre et faire mémoriser à Riskou le plus grand nombre de dangers rencontrés dans chaque univers.

Ainsi, Riskou peut grandir et devenir un magicien prudent, capable de retourner au Pays de la magie.

Pour jouer : l'enfant sélectionne un univers. Il montre à Riskou comment réaliser la mission demandée.

Au cours de ses déplacements, **l'enfant peut découvrir un danger.**

S'il appuie sur ce danger, Riskou prend alors l'une des 7 formes qui symbolisent le type de danger (intoxication, brûlure…). Cela permet à l'enfant de découvrir et d'expérimenter les dangers potentiels pour identifier les risques qui l'entourent et les effets qu'ils produisent.

Dans le même temps, l'écureuil réagit et rappelle ainsi à l'enfant que ce danger devra être mémorisé par Riskou.

L'enfant peut choisir d'apprendre à Riskou ce danger pour le lui faire mémoriser (voir explication de la procédure page suivante). C'est ainsi qu'il fait progresser Riskou et l'aide à grandir.

Les 3 niveaux de jeu

Le parcours au sein du jeu est libre, mais il faut visiter tous les lieux et remplir toutes les missions avant de pouvoir passer au niveau supérieur.

L'enfant doit **aider Riskou à réaliser la mission demandée** dans chaque univers (sauf la rue et la rivière qui ne sont pas accessibles à ce niveau).

NIVEAU 1 ☆ La mission réussie, l'enfant peut alors accéder au mini-jeu associé (en utilisant les objets de papier si besoin).

NIVEAU 2 ☆ ☆ Idem niveau 1, mais l'enfant doit, au cours de la mission, apprendre à Riskou à repérer et mémoriser au moins 2 dangers pour progresser (tant que cette condition n'est pas réalisée, on ne peut passer à la suite). Le mini-jeu associé est un peu plus complexe ou rapide. Les univers de la rue et de la rivière deviennent accessibles, puisque Riskou a grandi.

NIVEAU 3 ☆ ☆ ☆ Idem niveau 2, mais l'enfant doit apprendre à Riskou à repérer et mémoriser tous les dangers (ou le plus possible). Le mini-jeu associé est plus complexe.

L'enfant peut jouer en autonomie…

Afin de permettre à l'enfant d'être autonome dans les différents univers, toutes les consignes écrites sont sonorisées avec la voix des différents personnages rencontrés dans l'album.

Le rappel de la consigne peut être entendu en cliquant sur le pictogramme en haut à droite qui symbolise le joueur actif.

À tout moment, l'enfant peut déclencher la petite animation vidéo qui lui permet de voir et entendre l'ensemble des explications de base.

… mais **l'accompagnement d'un adulte est fondamental** pour découvrir et exploiter tout le potentiel éducatif du jeu.

Faire régulièrement avec l'enfant la synthèse de ce qu'il a appris à Riskou est essentiel, afin d'**établir des liens avec la réalité.** C'est ainsi que nous aiderons les enfants à appréhender les risques et repérer les dangers qui les entourent au quotidien dans tous leurs univers de vie.

Chaque jour, 2 000 enfants se blessent gravement à la maison.
Nous nous devons d'agir !

Comment apprendre un danger à Riskou ?

Dans chaque univers, se trouve, en bas à droite, ce pictogramme de danger.

Pour que Riskou mémorise un danger, il faut d'abord appuyer sur ce pictogramme pour attirer son attention, puis cliquer sur le danger.

On obtient alors une validation immédiate de cet apprentissage : une bulle apparaît au-dessus de la tête de Riskou pour montrer qu'il a mémorisé ce risque.

La mission terminée, on peut voir la synthèse de tout ce que connaît Riskou.

Les bulles vides symbolisent les dangers qui restent à découvrir.

Si l'enfant souhaite apprendre de nouveaux dangers à Riskou sans attendre de revenir dans ce même univers lors du niveau supérieur, il peut refaire la mission.

Riskou va ainsi pouvoir grandir dans **3 niveaux de jeu,** devenir un magicien prudent pour retrouver ses pouvoirs et regagner le Pays de la magie.

Comment visualiser les dangers appris à Riskou ?

Sur l'écran d'accueil, ce pictogramme permet, à tout moment du jeu, de faire la synthèse des découvertes que l'enfant a appris à Riskou.

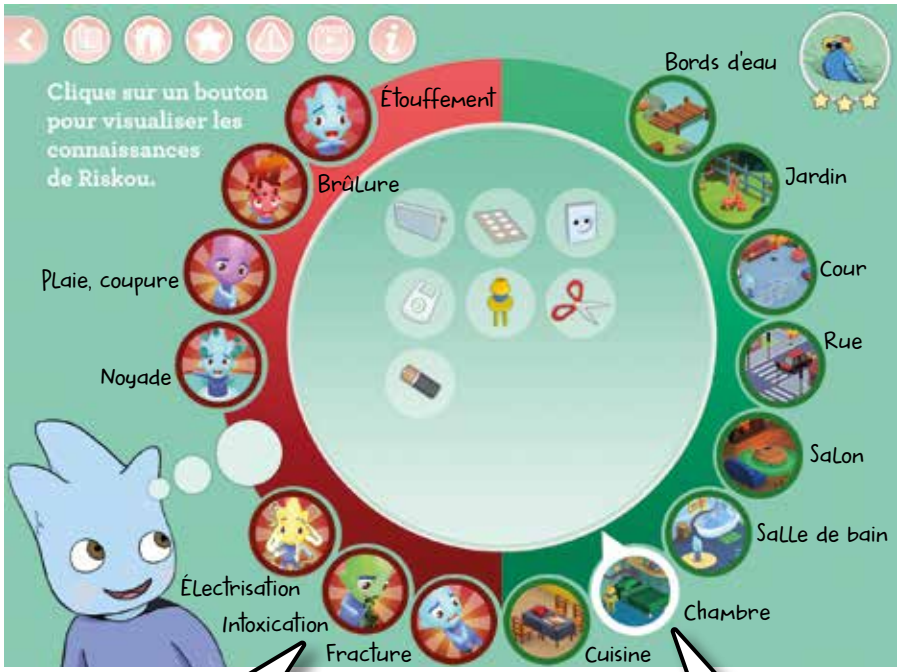
Ces activités de synthèse sont particulièrement importantes à mener avec les enfants, avec l'aide de l'adulte qui accompagne et guide. Elles permettent de catégoriser les risques, leurs effets…

Ce sont elles qui donnent sens à l'activité de prévention et permettent de faire le lien avec le réel. Elles engagent une communication verbale autour des risques de la vie courante.

Activités de classement : deux types de consultation possibles pour aider l'enfant à ordonner risques et dangers.

Par univers : l'enfant clique sur l'un des 8 pictogrammes de la zone verte qui symbolisent les univers (cuisine/chambre/SDB/salon/rue/cour école/jardin/rivière) et découvre, au centre, tous les dangers mémorisés dans cet univers. Les éventuels ronds vides indiquent le nombre de dangers qui restent à découvrir. Si aucun n'est visible, cela signifie que tous les dangers du lieu ont été découverts et mémorisés par Riskou.

Par type de risque : l'enfant clique sur l'un des 7 pictogrammes de gauche de la zone rouge qui représentent les risques possibles (étouffement/brûlure/plaie et coupure/noyade/électrisation/intoxication/fracture).



Par type de risque, en cliquant sur le pictogramme de l'intoxication, l'enfant visualise tous les dangers appris à Riskou dans les différents univers et qui intoxiquent.

Par univers, en cliquant sur le pictogramme de l'univers Chambre, l'enfant découvre au centre tous les dangers mémorisés dans cet univers.

Les différents dangers de chaque univers

La cuisine

- le mixeur
- la poubelle
- les allumettes
- les couteaux
- le four et la casserole
- les produits ménagers
- la prise électrique
- le micro-ondes
- la boîte de conserve

La salle de bains

- l'eau du bain
- la prise électrique
- les ciseaux
- le rasoir
- la table à repasser
- l'eau sur le sol
- le sèche-cheveux
- la seringue
- les médicaments
- la poubelle
- les doses de lessive

LE SALON

la cheminée

la prise électrique

la bougie

les plantes

le briquet

les médicaments

les cacahuètes

le sac plastique

la bouteille de vin

le rouge à lèvres

les ciseaux

LE JARDIN

la tondeuse

l'échelle

le marteau

le puits

le barbecue

le clou

le râteau

la scie

les champignons

LA CHAMBRE

le chauffage

les médicaments

la prise électrique

le sac plastique

la lampe

les ciseaux

la pile

LA RIVIÈRE

les champignons

la ruche

le serpent

la rivière

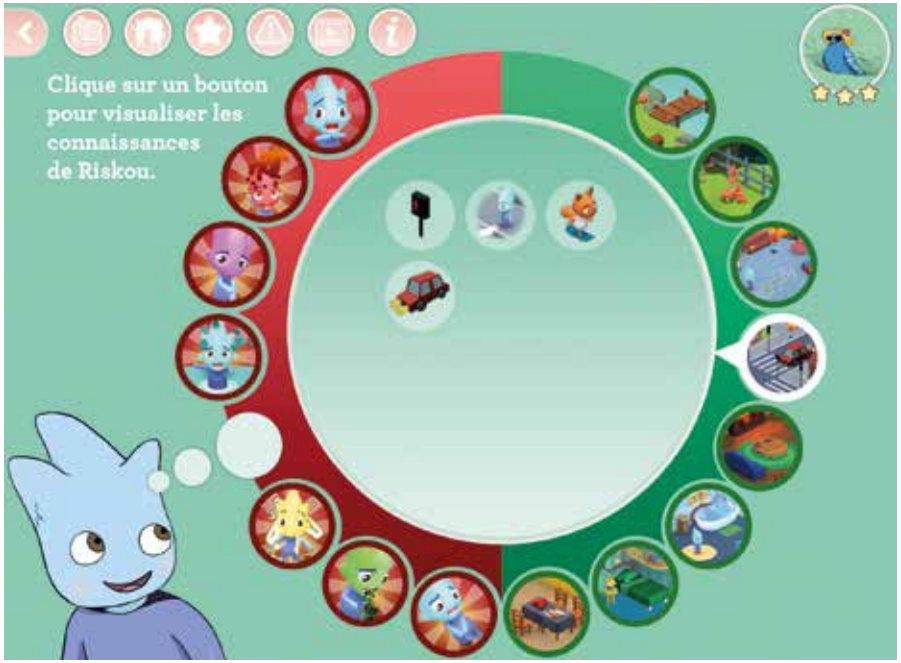
les allumettes

la boîte de conserve

le tronc d'arbre coupé

les olives

LA RUE



le feu rouge

le passage piéton

le skateur

la voiture qui sort du garage

L'ÉCOLE

la collision

le compas

les ciseaux

le sac plastique

le capuchon

l'escalier

Les risques liés à l'usage des écrans sont aussi évoqués :

Après 15 minutes d'utilisation, Riskou rappelle à l'enfant : *«On a bien joué et j'ai déjà beaucoup appris. Et si tu posais ta tablette pour faire autre chose ?»* Cela constitue l'occasion d'échanges avec l'enfant sur la gestion du temps passé devant les écrans.

Les missions proposées dans chaque univers

LA CHAMBRE

1. Aide Riskou à **s'équiper pour aller faire de la trottinette.**
2. Aide Riskou à **se préparer pour aller faire du vélo** et repère avec lui quelques dangers.
3. **Riskou veut se baigner.** Aide-le à se préparer en continuant à identifier les dangers.

LA CUISINE

1. Montre à Riskou où **trouver ce qu'il faut pour préparer une tarte aux pommes.**
2. Aide Riskou à **trouver les ingrédients pour préparer une pizza** et repère avec lui quelques dangers.
3. Montre à Riskou où trouver les ingrédients pour préparer un bon clafoutis en continuant à identifier les dangers.

LE SALON

1. Aide Riskou à **trouver le téléphone et à appeler le 15.**
2. Aide Riskou à **trouver son livre préféré et à repérer les dangers !**
3. Apprends à Riskou **comment mettre la table** et **aide-le à identifier les dangers.**

LA SALLE DE BAINS

1. Aide Riskou à **tirer la chasse d'eau.**
2. Apprends à Riskou à trouver son pyjama et ses chaussons avant d'aller se coucher et repère avec lui quelques dangers.
3. Aide Riskou à trouver son nécessaire de toilette en continuant à identifier les dangers.

LE JARDIN

1. Montre à Riskou **où trouver des légumes** pour faire une bonne salade.
2. Aide Riskou à **découvrir où sont cachées les coccinelles,** sans les déranger bien sûr ! N'oublie pas de lui apprendre à repérer quelques dangers.
3. Aide Riskou à trouver ce qu'il faut pour **fabriquer un nichoir pour les oiseaux** et continue à lui montrer les dangers du jardin.

L'ÉCOLE

1. Explique à Riskou **comment monter l'escalier** sans se mettre en danger.
2. Accompagne Riskou pour **découvrir les jeux de la cour** et repérer quelques dangers.
3. Aide Riskou à **retrouver les affaires qui sont tombées de son cartable** et continue à lui faire identifier les dangers.

LA RUE

1. Aide Riskou à **rejoindre son ami, l'écureuil Crikcrok.**
2. Riskou, accompagné d'un adulte, va **faire des courses.** Aide-le à éviter les dangers de la rue !

LA RIVIÈRE

1. Montre à Riskou où **cueillir des fleurs pour composer un bouquet** et fais-lui repérer des dangers.
2. Aide Riskou à **trouver les animaux grâce à leurs traces** et continue à lui faire découvrir des dangers.

Les mini-jeux

À la fin de chaque mission réussie
Outre l'aspect nécessairement ludique, ces mini-jeux ont été conçus pour renforcer certains messages de prévention.

4 jeux se jouent sans objet papier :

		Message de prévention visé
CUISINE	Jeu du **couteau**	Risque de **coupure** : choisir un couteau adapté (bout rond) et découper avec calme en faisant attention aux personnes qui sont autour.
SALLE DE BAINS	Utilisation des **robinets**	Risque de **brûlure** : se laver les mains en étant attentif à la position du mitigeur.
SALON	Porter des **assiettes** sur la table	Risque de **chute** : se déplacer avec calme en évitant les obstacles.
RUE	Se déplacer avec prudence en **trottinette**	Risque de **chute** et **collision** avec les autres usagers. Anticiper ses manœuvres pour se décaler à droite ou à gauche et utiliser le frein.

5 jeux utilisent un objet papier à poser sur l'écran de la tablette :

		Message de prévention visé
CUISINE	Four dragon	Risque de **brûlure** : ne jamais s'approcher d'un four seul et ne l'utiliser qu'avec l'aide d'un adulte. Savoir repérer un plat chaud.
CHAMBRE	Commode crocodile	Risque de **plaie** : être très vigilant dans l'utilisation des tiroirs, portes… qui peuvent pincer ou écraser les doigts.
BORD DE L'EAU	Cabine de plage	Risque de **noyade** : ne jamais s'approcher de l'eau sans la présence et la surveillance d'un adulte.
COUR DE L'ÉCOLE	Grange/bergerie	Risque de **plaie** et de **fracture** : les collisions représentent les accidents les plus fréquents dans les cours. Les enfants jouent au loup. Il faut emmener les brebis se réfugier dans la bergerie sans se bousculer ou se cogner.
JARDIN	Cabane de jardin	Risque de **coupure** et d'**intoxication** : ne pas toucher aux objets dangereux que l'on peut trouver dans les garages, abris de jardin…

Rappel : les objets à construire sont fournis avec l'album.

Pour les personnes qui n'ont pas l'album, les objets peuvent être téléchargés sur le site **www.riskou.fr** pour être ensuite imprimés sur papier un peu épais.

MUTUALISONS, PARTAGEONS, ÉCHANGEONS… !

Vous avez mené des actions similaires,
vous allez mener des actions…
rendez-vous sur l'intranet
pour en faire bénéficier les autres antennes,
donner des idées… participer à la vie associative.

www.prevention-maif.fr

PREV - 01/2019

Avec Ecofolio tous les papiers se recyclent.

PRÉVENTION MAIF
Association loi 1901, reconnue d'intérêt général,
agréée par le ministère de l'Éducation nationale.
275 rue du Stade - 79180 Chauray
Adresse électronique : asso.prevention@maif.fr

Retrouvez-nous sur :
@Prevention_MAIF