

CÉLESTIN SÉCURITÉ ROUTIÈRE

NE JETTE RIEN !

Livret rédigé par Brigitte Bidal et Sylvie Merle

© SCÉRÉN-CNDP, mars 2008

Célestin est un sympathique petit fantôme qui s'est donné pour mission de protéger les enfants et de les aider à grandir dans les meilleures conditions. Il intervient toujours au bon moment et donne des conseils avisés à Lucas et ses amis lorsqu'ils rencontrent des problèmes courants de la vie quotidienne.

La série *Sécurité routière* aborde les dangers de la rue en mettant en scène des situations très précises. Elle traite des règles élémentaires de conduite du point de vue du piéton, du cycliste, ou du passager d'une voiture. Chacun des films d'animation est éducatif et vise à développer des comportements responsables et citoyens.

Lucas, Emma, Victor et les élèves de leur classe partent au bord de la mer en autocar. Tous s'occupent et se distraient à leur façon, mais après un certain temps, le sol du car est jonché de papiers et de débris. Brice pense avoir trouvé comment remédier à ce problème et commence à jeter les ordures par la fenêtre. Emma intervient, vite appuyée par Célestin : jeter des objets sur la route, c'est dangereux car leur chute peut surprendre un conducteur qui réagira par un coup de volant ou de frein... De plus, comme le dit Emma, ça pollue ! Il ne reste plus qu'à mettre les débris dans un sac.

SCÉRÉN

[CNDP]

RÉFÉRENCES AUX THÉMATIQUES DE L'ACCOMPAGNEMENT À LA SCOLARITÉ

Éducation aux conduites responsables.

RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES SCOLAIRES

Cycle 2 et début du cycle 3

Socle commun :

- *Compétences sociales et civiques :*
 - *Connaître les règles de vie collective.*
 - *Être capable de respecter les règles.*
 - *Être capable d'évaluer les conséquences de ses actes.*
 - *Respecter les règles de sécurité.*
- *Vivre ensemble.*

OBJECTIFS EN RELATION AVEC LES THÉMATIQUES

Sur la route, le conducteur du véhicule n'est pas seul responsable de la sécurité des passagers. Certains comportements irresponsables des passagers peuvent mettre en danger tous les usagers de la route, comme jeter des objets par la fenêtre d'une voiture ou d'un autocar.

MOTS CLÉS

Jeter, détrit, ramasser, déchet, ordures, tri sélectif, blessure, coupure, accident.

LES PERSONNAGES

Lucas, Emma, Victor, Brice, les autres élèves de la classe et la maîtresse, Célestin.

DÉCOUPAGE DU FILM

00 min 00 s : Départ en autocar pour la mer, chacun s'occupe.

01 min 36 s : L'autocar est plein de déchets sales.

01 min 50 s : La solution de Brice : il jette les détrit par la fenêtre. Une voiture entre en collision avec quelques-uns de ces détrit.

02 min 15 s : Célestin intervient. Jeter les détrit par la fenêtre peut provoquer un accident et polluer.

03 min 05 s : Conclusion de Célestin.

SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS

« Et... si on en parlait... »

Publics	Nombre d'enfants	Durée des séances	Usage des TIC
non lecteurs	3	1 heure	oui
lecteurs débutants	10	2 heures	non
lecteurs confirmés	4 à 10	plusieurs séances	

Objectifs

Maîtrise de la langue française : s'exprimer à l'oral.

- Structure de la langue : la phrase (sujet + verbe + complément) :
 - mémoriser le contenu de cette séquence de Célestin ;
 - répondre précisément aux questions posées.
- Structure du récit : situation initiale/accident/solution/situation initiale rétablie.
 - Créer un récit.

Vivre en société :

- Communiquer et travailler en équipe (savoir écouter, faire valoir son point de vue, rechercher un consensus).

Déroulement

Visionner le film.

a. Questions-réponses (durée : 10 minutes) : répondre aux questions suivantes en faisant des phrases correctes.

- Dans la toute première scène de cette séquence, où se trouvent Lucas et ses camarades de classe ?

Ils sont dans la cour de l'école.

- Que font-ils ?

Ils jouent en attendant l'arrivée du car.

- Les élèves viennent de quitter l'école. Que font-ils juste après ?

Ils montent dans le car stationné le long du trottoir devant l'école.

- Où vont-ils ?

Ils partent passer la journée au bord de la mer.

- Qui monte en dernier dans le car ?

C'est la maîtresse.

- Quand tout le monde est bien installé, que fait le car ?

Il quitte la ville et se dirige vers l'autoroute.

Le voyage est long, chacun s'occupe. Voyons si vous avez bien regardé, bien écouté et bien mémorisé.

– Que fait Huan ?

Elle est en train de lire un livre pour jeunes enfants.

– Quel est le titre de son livre ?

Son livre s'intitule « Chikinette et Chikinou au pays des bisous ».

– À quoi joue David ?

Il fait un bras de fer avec son ami et gagne la partie.

– Deux enfants jouent aux cartes. À quel jeu jouent-ils ?

Ils jouent à la bataille.

– Que fait Célestin, allongé dans le filet à bagages ?

Avec son baladeur sur les oreilles, il écoute de la musique.

– Que fait Brice ?

Il mange toutes sortes de choses délicieuses avec sa voisine.

– Que font Lucas et Emma ?

Lucas boit une canette avec une paille et Emma croque une pomme.

– En fin de voyage, le car est sale. Quelle est la solution adoptée par Brice pour nettoyer sa place ?

Il jette tous ses détritrus par la fenêtre.

– Quels objets précisément jette-il par la fenêtre du bus ?

Il jette une boîte de gâteaux vides, une canette, une bouteille en plastique, des papiers...

– Célestin retire brusquement ses écouteurs, il est dérangé par la dispute des enfants. Que se passe-t-il à ce moment-là ?

Brice jette tous ses détritrus par la fenêtre. Emma et la voisine de Brice veulent l'en dissuader.

– Complétez cette phrase de l'intervention de Célestin : « Jeter des objets par la fenêtre d'un ou d'une, ça peut mettre en »

Jeter des objets par la fenêtre d'un bus, d'une voiture, ça peut mettre en danger la vie d'autrui.

– Complétez également cette phrase d'Emma : « Et en plus, ça »
« Et en plus, ça pollue ! »

– Qu'est-ce qui aurait pu mettre en danger la vie d'autrui ?

Une voiture doublait le car : elle est entrée en collision avec les détritrus de Brice, elle s'est déportée et a failli provoquer un accident.

– Finalement, pour ne pas jeter d'objets par la fenêtre et pour que le car soit propre, quelle est la solution adoptée par les enfants ?

Les enfants ont fait circuler un sac en plastique dans lequel chacun a mis ce qu'il avait à jeter.

b. Débat (30 minutes)

En préambule, par groupe de deux ou trois enfants, lister tous les mots qui viennent à l'esprit quand on évoque des détritiques, des déchets...

Puis, on peut proposer un travail sur le thème suivant: « La présence de déchets dans la nature. »

Le groupe choisit un secrétaire. Sur une feuille, celui-ci trace un trait vertical pour faire deux colonnes.

Consigne

Vous avez dix minutes pour faire deux listes :

– la liste des endroits où vous avez déjà rencontré des déchets : par exemple dans le car, dans la cour de l'école, à la plage, dans la forêt, sur un chemin, au bord d'une route, dans la vase...

– la liste des risques que la présence de ces déchets vous a fait prendre à vous ou à votre famille, à vos amis, à votre chien... : coupure, blessure, accident, accrochage ou déchirure...

Un rapporteur dans chaque groupe lira les différents endroits où l'on trouve des ordures, un autre enfant se proposera d'énumérer la liste des dangers encourus.

Aidez-vous d'abord du contenu de la séquence que vous venez de voir. Servez-vous des idées trouvées dans les listes de tous les groupes et rappelez-vous vos expériences personnelles ou celles de vos proches. En vous référant à ces trois sources, imaginez un récit.

Thème du récit: « La rencontre avec un objet abandonné par quelqu'un sur la plage et ses conséquences. » Suivez la structure suivante :

- la situation initiale ;
- l'accident et ses conséquences ;
- retour à la situation de départ (comprenant le changement qui vous est arrivé, à vous ou à l'un de vos proches).

Un enfant se proposera pour raconter ce récit aux autres groupes.

« Dessine-moi... un mouton ! Non... une canette ! »

Publics	Nombre d'enfants	Durée des séances	Usage des TIC
non lecteurs	3	1 heure	oui
lecteurs débutants	3 à 5	2 heures	non
lecteurs confirmés	3 à 9	plusieurs séances	

Objectifs

Maîtrise des bases des TIC : outils de dessin du logiciel *Word* : cliquer dans l'onglet « Tableaux et bordures », s'entraîner à dessiner, gommer, colorier...

Maîtrise de la langue française : s'exprimer à l'oral. Imaginer l'histoire d'un objet. Le personnage principal de votre histoire est précisément cet objet. Imaginer le *story-board* des aventures de cet objet.

Lecture d'images. Codes de représentation.

Créer/produire : le *story-board*.

Déroulement

Faire défiler le film à l'écran.

1. Arrêter l'image de la séquence au moment où Brice jette tous ses détritiques par la fenêtre du bus. Par groupe de trois, imaginer la suite d'une petite histoire que l'on pourrait appeler : *Les Aventures de Canette*. Canette est un personnage à part entière. Brice vient de jeter Canette par la fenêtre du car. Vous avez six images pour la faire voyager : Canette adore ça !

Mettez-vous d'accord sur la trame de votre histoire. Entendez-vous également pour que chaque enfant réalise deux dessins du *story-board* de votre groupe.

2. Réalisation du dessin.

Commencer par tracer une ligne d'horizon de gauche à droite de l'écran. Cette ligne peut être droite (elle représentera alors la mer ou la terre), dentelée (un paysage de montagnes), une ligne ondulée (un paysage de collines), ou crénelée, avec des créneaux de tailles différentes (qui pourraient représenter la ville).

Chercher comment coder les différents moments de la journée, le jour, la nuit, la pluie, le vent... Les ciels peuvent en dire long sur la météo ! Quand votre *story-board* est terminé, numérotez l'ordre de vos images au dos de vos dessins.

3. Chaque groupe donne son *story-board*, en désordre, au groupe qui est à sa droite.

Consigne

Avec les six dessins que vous recevez, imaginez l'histoire que le groupe dessinateur a inventée. Un secrétaire notera cette version en écrivant seulement six phrases, une par image. Puis vous faites tourner de nouveau le *story-board* vers le groupe de droite. Ensuite, vous inventez une nouvelle histoire que le secrétaire notera.

Dans chaque groupe un rapporteur se chargera de raconter *Les Aventures de Canette*. Vous écouterez d'abord les deux versions proposées par les groupes n° 2 et n° 3. Le groupe-dessinateur, le groupe n° 1, donnera sa version en dernier. Vous suivez cet ordre pour les deux autres séries de six images.

« Et si Canette était bien vivante... »

Publics	Nombre d'enfants	Durée des séances	Usage des TIC
non lecteurs	3	1 heure	oui
lecteurs débutants	3 à 5	2 heures	oui
lecteurs confirmés	4 à 10	plusieurs séances	

Objectifs

S'informer, se documenter : recherche sur Internet.

Extraire les éléments principaux d'une vidéo.

Apprendre à identifier, classer. Attention à l'écoute : recherche de sons variés, en longueur, en intensité, en nombre...

Réaliser une bande-son.

Imaginer l'histoire de Canette à partir des récoltes de sons que vous avez réalisées.

Déroulement

Matériel :

- deux canettes par enfant, des crayons, des pailles...
- une feuille et un stylo

Chercher la vidéo : *Les élèves créent la bande-son d'un dessin animé* sur curiosphère.tv, en lien avec lesite.tv.

Visionner cette vidéo sur l'ordinateur du premier groupe qui la trouve. Ensuite, par petits groupes, un secrétaire note, en deux ou trois phrases seulement, en quoi le bruit complète l'image.

Après avoir choisi un rapporteur, chaque groupe explique ce que le bruit apporte à l'image.

Par groupe de deux enfants, cherchez mille façons de produire des sons divers et variés en intensité, en nombre... Faites l'inventaire de tous les sons que vous pouvez produire avec le matériel qui est à votre disposition.

Dans une première colonne, vous listez en quelques mots les actions mises en œuvre avec la canette pour produire un son. Dans une deuxième colonne, vous notez le sens de ce bruitage, en correspondance avec la première colonne qui précise comment vous avez obtenu ce son.

Exemples

Moyen d'obtenir le son	Signification du son
Lâcher la canette de votre hauteur.	Chute de Canette, douleur de Canette...
Taper un crayon sur la table avec régularité. Accélération du frappé du crayon. Changer la vitesse ou l'intensité du frappé du crayon.	Canette marche tranquillement. Canette court. Canette arrive, Canette s'éloigne, Canette est partie...
Souffler longtemps.	Vent plus ou moins fort.
Souffler par à-coups dans la canette.	Essoufflement de Canette.

Faites entendre aux autres groupes vos trouvailles. Avant de commencer, chaque groupe éloigne les objets d'un mètre ou deux pour écouter dans le silence.

Ensuite, chaque groupe expose ses bruitages les plus évocateurs, les plus réussis. Ceux qui écoutent ferment leurs yeux pour mieux les entendre et leur donner un sens.

Sélectionnez, parmi les propositions de tous les groupes réunis, les bruitages les plus pertinents (retenez-en une quinzaine, cinq par groupe). Imaginez, ensuite, tous ensemble, une histoire sonore avec ces quinze bruitages. Éliminez les sons qui ne paraphrasent pas une idée.

L'histoire sera simple, elle durera de une à trois minutes. Vous mettrez en scène et en sons :

- l'arrivée des personnages ;
- une action, un événement qui vient rompre la régularité qui s'était installée ;
- puis les personnages s'en vont.

Désignez un chef d'orchestre qui indiquera à chacun quand commencer le bruit, quand l'arrêter, quand le recommencer, s'il faut le maintenir...

Quand *Les Aventures de Canette* auront pris corps, vous pourrez les enregistrer sur l'ordinateur, pour les mémoriser.

Vous trouverez la bibliographie dans l'espace « Ressources réservées aux abonnés » dans la rubrique « Ressources complémentaires ».

Réalisateur : Dominique Debar © Julianne films, France3, CNDP, 2004

Durée : 03 min 20 s