

PARTIE 3 Que faire en cas... ?

Que faire en cas d'orage ?

INFORMATION PRÉALABLE

La définition d'un **orage** est la suivante : il s'agit d'une ou de plusieurs décharges électriques soudaines, que l'on perçoit sous forme d'éclairs (foudre) et qui sont accompagnées d'un grondement puissant (tonnerre). L'orage présente aussi un risque de fortes pluies, de grêle ou de fortes rafales de vent. Lorsque la **force du vent** atteint **9** sur l'échelle de Beaufort, on parle de **tempête**. Cela signifie que le vent atteint une vitesse moyenne d'**au moins 75 km/h** pendant 10 minutes à une altitude de 10 mètres au-dessus de la station de mesure.

De fortes rafales de vent peuvent être dévastatrices et causer beaucoup de dégâts. Si les prévisions météorologiques annoncent un orage ou une tempête, il faut prendre diverses mesures pour prévenir les dégâts.

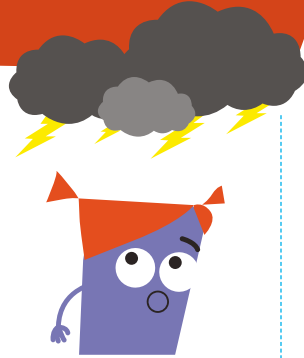
En cas d'orage ou d'inondation, les centres d'urgence peuvent avoir beaucoup plus d'appels que d'habitude. Le **numéro 1722** a pour but d'éviter la surcharge des centres et le risque qu'une personne en danger de mort n'aie à attendre inutilement. Si la zone de secours de votre région met à votre disposition un site ou un numéro de téléphone spécifique, on peut également les utiliser pour une intervention non urgente des pompiers.

OBJECTIFS

- > Les élèves connaîtront la signification du mot *orage*.
- > Les élèves sauront ce qu'il faut faire ou éviter pendant un orage.

MATÉRIEL

- > Le [jeu du Pour ou Contre](#) (annexe 1)
- > Des cartes rouges, des cartes vertes
- > La [fiche activité](#) (annexe 2)



DÉROULEMENT DE LA LEÇON

1) Introduction

Jouez au jeu du pendu avec les élèves, en utilisant des mots en rapport avec l'orage. Tracez autant de traits sur le tableau qu'il y a de lettres dans le mot à deviner. Les élèves proposent, chacun à leur tour, une lettre de l'alphabet. Si la lettre fait partie du mot, écrivez-la sur le trait qui se trouve à la place de la lettre. Si la lettre ne fait pas partie du mot, dessinez un des éléments du pendu. L'objectif du jeu est de trouver toutes les lettres du mot avant que le bonhomme ne soit entièrement dessiné. Les élèves peuvent écrire les lettres au tableau. Changez d'élève chaque fois que vous recommencez le jeu avec un nouveau mot. Les mots suivants doivent figurer parmi les mots du jeu : **sombre, tonnerre, éclair, grêle, pluie.**

En utilisant une lettre de chaque mot découvert durant le jeu, les enfants trouveront un dernier mot. Celui-ci a un rapport avec tous les autres. C'est le mot *orage*. Après les avoir laissé chercher, aidez les enfants à entourer le « o » dans le premier mot, puis le « r » dans le deuxième, etc.

2) Activité principale

Jouez au jeu du [Pour ou Contre](#) (annexe 1). Lisez les propositions. Demandez aux élèves de dire s'ils sont *pour* (carte verte) ou *contre* (carte rouge), et de dire l'argument avec lequel ils sont d'accord. Discutez ensemble des propositions et des réponses. Jouez l'avocat du diable et utilisez des arguments qui vont à l'encontre de l'opinion des élèves (même s'ils ont raison). Vous montrerez ainsi qu'il y a toujours des arguments pour et contre.

À noter : Les élèves ne peuvent pas connaître tout de suite la bonne réponse : insistez bien sur ce fait. C'est en discutant que de nouvelles idées surgissent. À la fin, ils pourront tenir compte de toutes les idées émises et prendre une décision murement réfléchie. Changer d'avis ne signifie pas que l'on était stupide au début de l'activité. Bien au contraire ! Changer d'avis après avoir été bien informé signifie que l'on est assez intelligent pour comprendre que sa première opinion n'était peut-être pas la meilleure.

3) Pour aller plus loin

Les élèves réalisent individuellement l'exercice de la [fiche activité](#) (annexe 2). Les propositions de l'exercice précédent y sont représentées. Demandez aux enfants de colorier les pictogrammes : vert pour ce qu'on peut faire en toute sécurité et rouge pour ce qu'on ne peut pas faire.

Solutions : 1 vert / 2 rouge / 3 rouge / 4 rouge / 5 rouge / 6 rouge





JEU DU POUR OU CONTRE

- 1** Si tu sais qu'il va y avoir de l'orage, tu aides en allant chercher tes affaires au jardin pour les rentrer. (POUR)
 - Les objets ne pourront pas s'envoler. (d'accord)
 - Cela salit ta maison. (pas d'accord)

- 2** S'il y a de l'orage pendant que tu es dans la forêt, tu vas te réfugier sous un arbre. (CONTRE)
 - Bonne idée, comme cela tu ne seras pas mouillé(e) ! (pas d'accord)
 - Comme cela, tu entendras le tonnerre moins fort et tu auras moins peur ! (pas d'accord)
 - Non, tu ne t'arrêtes pas. (pas d'accord)
 - La foudre peut tomber sur l'arbre (d'accord)
 - L'arbre peut tomber. (d'accord)

- 3** S'il y a de l'orage, tu regardes la télé. (CONTRE)
 - Comme cela, tu ne seras pas mouillé(e). (pas d'accord)
 - Cela te changera les idées. (pas d'accord)
 - La foudre risque d'abimer ta télévision. (d'accord)

- 4** S'il y a de l'orage, tu allumes quelques bougies. (CONTRE)
 - Comme cela, tu verras encore quelque chose si la lumière s'éteint. (pas d'accord)
 - La bougie risque de tomber et de créer un incendie. (d'accord)

- 5** S'il y a de l'orage, tu ouvres les portes et les fenêtres. (CONTRE)
 - Comme cela, tu sais quand l'orage est fini. (pas d'accord)
 - Comme cela, tu vois si quelqu'un a besoin d'aide. (pas d'accord)
 - La pluie risque d'entrer dans la maison. (d'accord)
 - Tu risques de te refroidir et d'attraper un rhume. (d'accord)

- 6** Si ta cave est inondée, tu appelles le 112. (CONTRE)
 - Les pompiers vont vite venir pomper l'eau. (pas d'accord)
 - Tu appelles le 1722 pour les interventions non urgentes des pompiers. (d'accord)
 - Le numéro 112 doit rester libre pour les personnes dont la vie est en danger. (d'accord)
 - Lorsque la pluie s'arrête, tu peux participer au nettoyage. (d'accord)
 - Ainsi, tu n'auras peut-être pas besoin des pompiers. (d'accord)

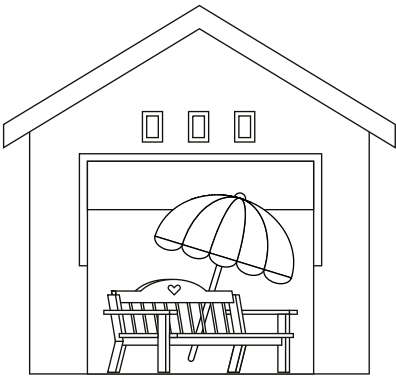


nom : _____

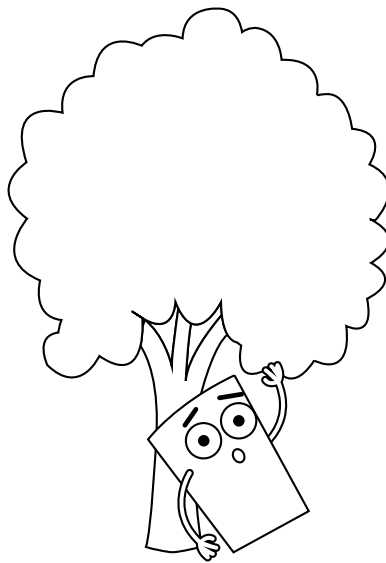
DE L'ORAGE !

Colorie en vert ce qu'il faut faire.
Colorie en rouge ce qu'il ne faut pas faire.

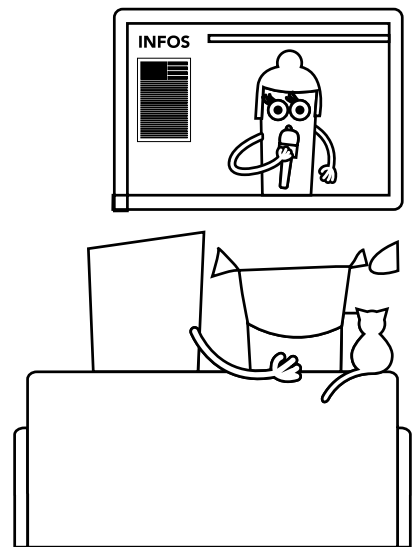
1



2



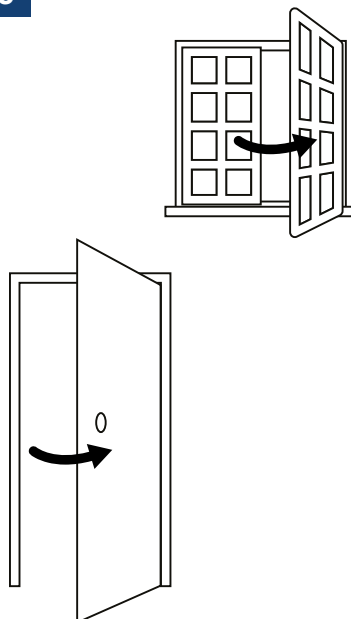
3



4



5



6

