



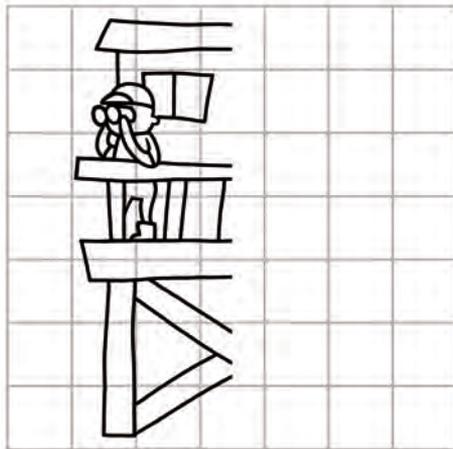
ADCCFF 84

CAHIER DE JEUX

CM - 6^{ÈME} - 5^{ÈME}



DESSIN



**Complète la moitié du dessin
en t'aidant du quadrillage.**

QUIZ

- 1 Si je vois **un feu**, je compose le pour donner l'alerte !
- 2 Si je vois une personne se faire **agresser**, vite je compose le !
- 3 Si une personne est **blessée**, je compose le pour appeler les secours !



4



5



6

A T R O I L L E U R

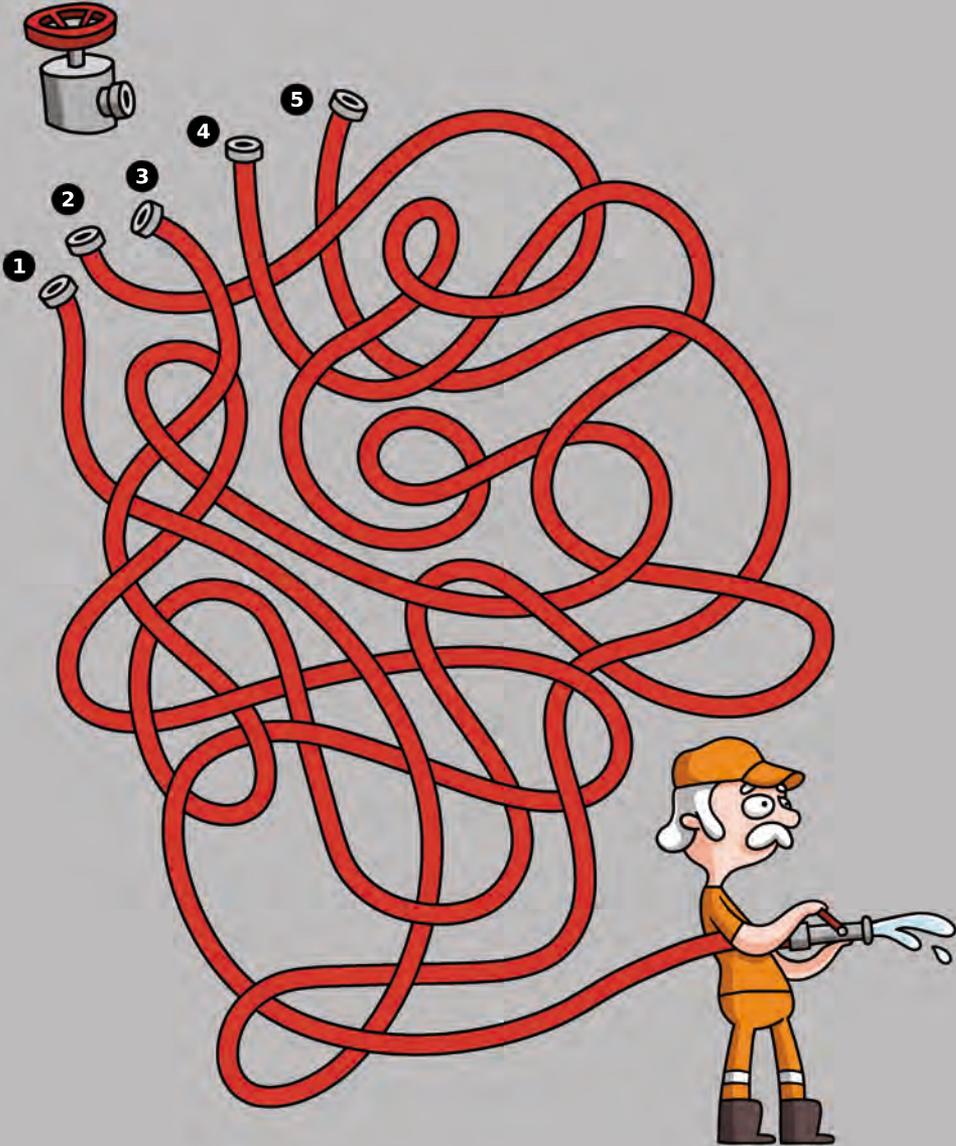
U E L L E S

A D I O

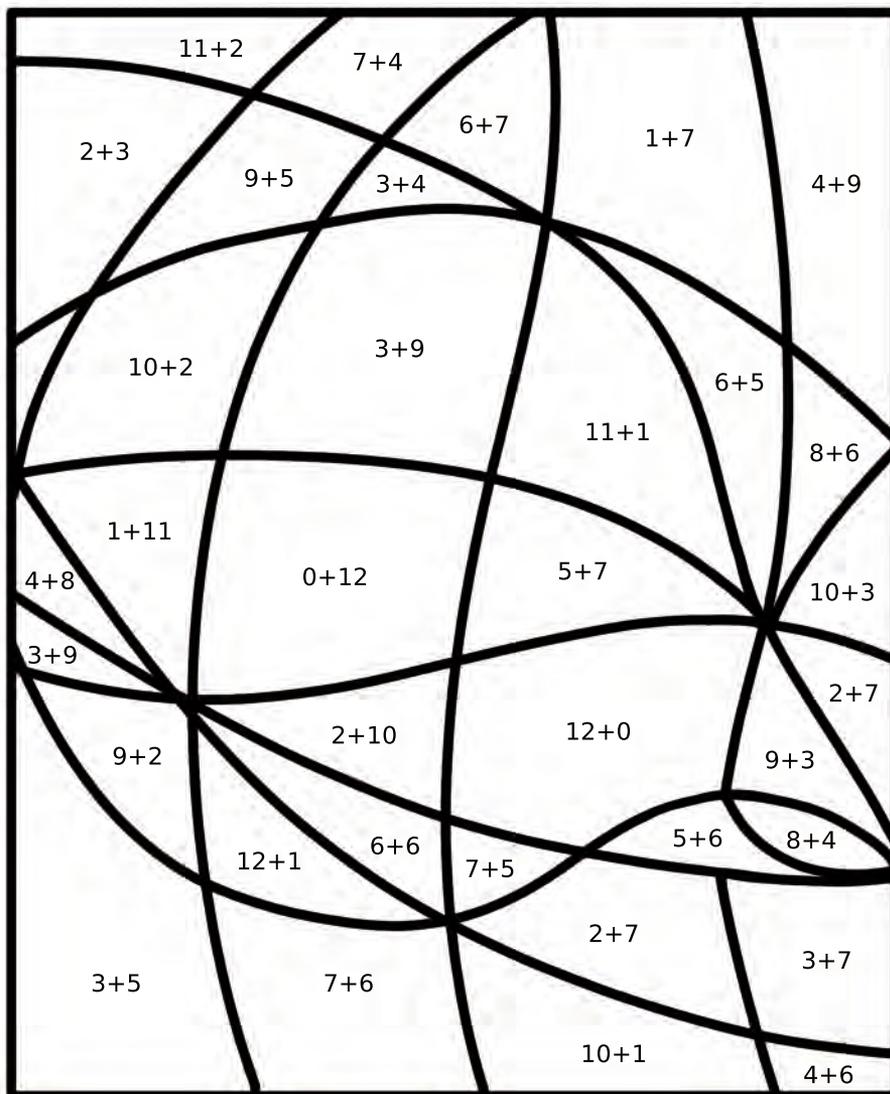
Complète les cases blanches avec la bonne lettre ou le bon numéro.

LABYRINTHE

Retrouve le bon tuyau pour que le bénévole puisse éteindre le feu !



DESSIN



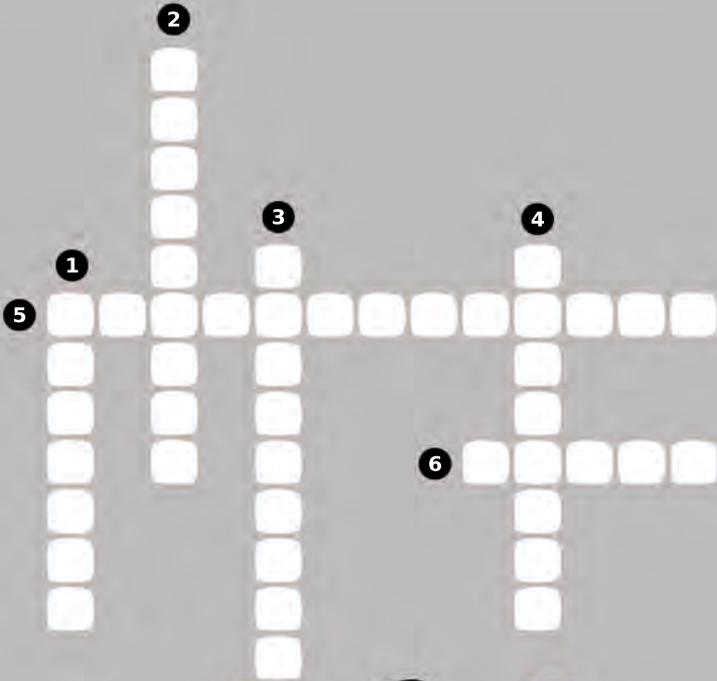
Colorie en orange les cases où la somme est égale à 12 pour voir apparaître un dessin.

7 DIFFÉRENCES



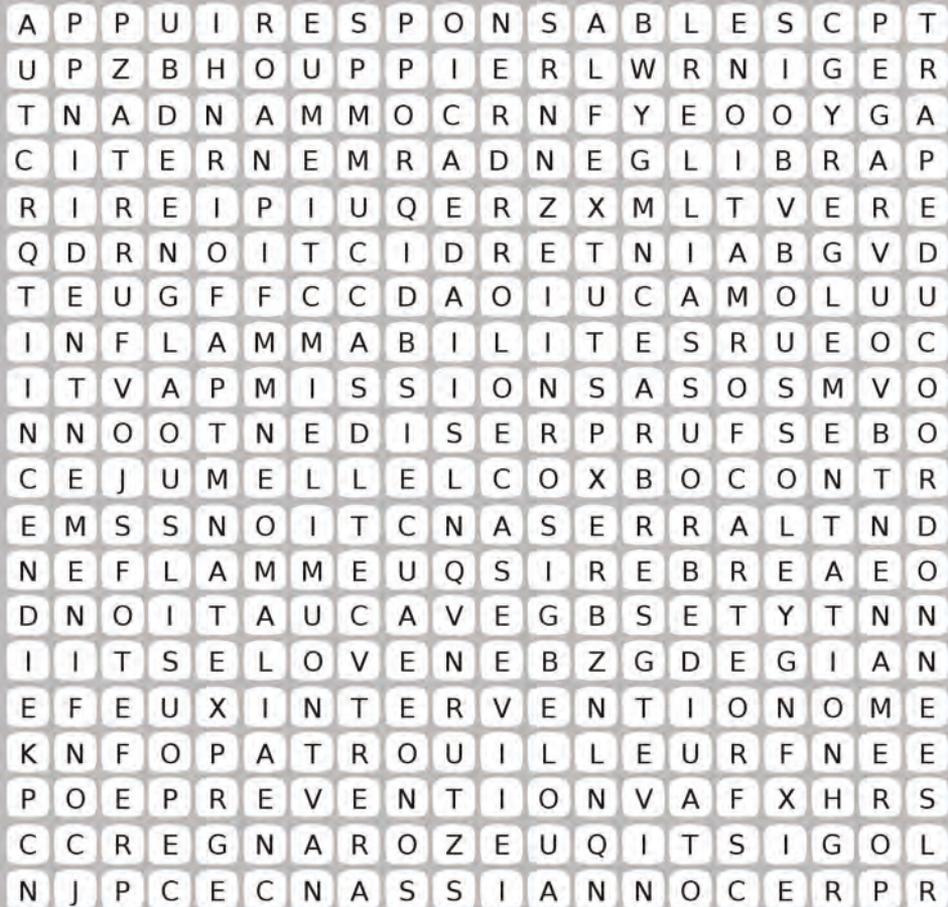
Trouve les 7 différences entre les deux dessins !

MOTS CROISÉS



Trouve la fonction de chaque personnage et complète les cases correspondantes.

MOTS MÊLÉS



**Retrouve les mots cachés dans la grille. Ils sont écrits :
de gauche à droite et de droite à gauche, de haut en bas
et de bas en haut, en diagonale.**

ADCCFF APPUI ARBRES BENEVOLES BOIS BOUSSOLE CARTE CITERNE COMMANDANT
CONFINEMENT COORDONNEES DEBROUSSAILLER DEPART EQUIPIER EVACUATION FEUX
FLAMME FORMATION FUT GENDARME GUET HOUPPIER INCENDIE INFLAMMABILITE
INTERDICTION INTERVENTION JUMELLE LOGISTIQUE MISSIONS ORANGE OUVRAGE
PATROUILLEUR PREFET PRESIDENT PREVENTION RECONNAISSANCE REGLEMENTATION
REMANENT RESPONSABLE RISQUE SANCTIONS