

EMILE, LE SERPENT MOBILE

Manuel pour les enseignants

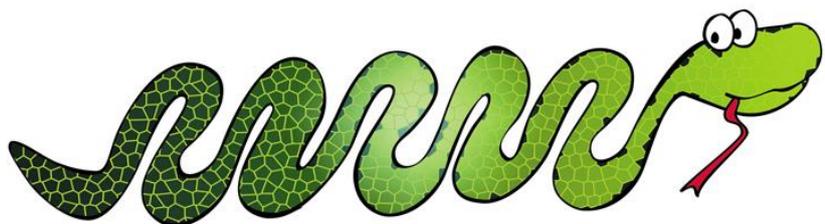


Table des matières

1. Introduction	3
1.1. « Émile, le serpent mobile », c'est quoi ?	3
1.2. Pourquoi organiser « Émile, le serpent mobile » dans votre école ?	4
2. Comment organiser le défi « Émile, le serpent mobile » dans votre école ?	4
2.1. Les règles du défi	4
2.2. Les activités complémentaires	8
2.3. Participez une seconde fois au défi « Émile, le serpent mobile »	9
3. Le matériel à votre disposition	9
4. Plus d'informations.....	9
Site Internet	9
Contact.....	9

1. Introduction

1.1. « Émile, le serpent mobile », c'est quoi ?

« Émile, le serpent mobile » est un défi amusant et efficace à destination des écoles primaires qui a pour objectif d'encourager les enfants et leurs parents, mais aussi toute l'équipe pédagogique à se rendre à l'école à pied, à vélo, en transport en commun ou en co-voiturage.

Ces dernières décennies, le trafic routier n'a cessé d'augmenter et avec lui, des situations dangereuses qui renforcent le sentiment d'insécurité sur la voie publique. Il en résulte que les parents amènent plus fréquemment leur(s) enfant(s) à l'école en voiture, amplifiant ainsi la circulation aux abords des établissements scolaires.



« Émile, le serpent mobile » a été conçu pour contrer ce cercle vicieux, en favorisant des alternatives aux déplacements en voiture sur le chemin de l'école.

Ce défi, simple à mettre en place, peut être facilement relié aux programmes scolaires (thèmes portant sur la circulation, la sécurité routière, la santé et l'environnement, par exemple). Il peut également être complété par de nombreuses activités.

Pour la petite histoire, « Émile, le serpent mobile » a débuté son périple en Flandre, dans quelques écoles. Au fur et à mesure, la campagne s'est développée. À ce jour, elle est organisée dans de nombreux pays européens. Ce sont d'abord les Pays-Bas et l'Autriche qui l'ont adoptée. Ensuite, la Bulgarie, la Grèce, la Hongrie, l'Italie, la Roumanie, la Slovénie et l'Angleterre ont suivi et approuvé cette stratégie fructueuse qui encourage ceux qui le peuvent à abandonner la voiture en faveur d'autres modes de déplacement.

Près de vingt pays et opérateurs ont actuellement rejoint l'aventure : ensemble, ils forment le « Traffic Snake Game Network » et veulent continuer à diffuser les bonnes pratiques en Europe et au-delà !

Ce manuel présente le déroulement du défi et propose également une liste d'idées d'activités optionnelles qui donneront encore plus d'ampleur à ce défi.



1.2. Pourquoi organiser « Émile, le serpent mobile » dans votre école ?

« Émile, le serpent mobile » propose aux élèves, parents et enseignants de se rendre à l'école de manière plus saine, en toute sécurité et en utilisant des moyens de déplacement favorables à l'environnement. Ce défi les encourage à réfléchir à la mobilité et à mettre en place des alternatives plus durables (marche à pied, vélo, transport en commun et co-voiturage).

En adoptant ces moyens de transport actifs, les enfants deviennent plus conscients de leur environnement. Ils acquièrent davantage d'expérience sur la voie publique et développent des compétences dans le domaine de la sécurité routière. Ils apprennent, de manière active, à se déplacer et à partager la route avec les différents usagers.

De plus, certains moyens de transport actifs, comme la marche à pied et le vélo, stimulent les enfants à bouger et contribuent à réaliser l'exercice physique journalier recommandé.

Enfin, il a été démontré que ce défi augmente de manière significative l'usage des moyens de transport actifs et réduit de ce fait les émissions de CO₂.

2. Comment organiser le défi « Émile, le serpent mobile » dans votre école ?

2.1. Les règles du défi

« Émile, le serpent mobile » est placé dans un endroit visible par tous au sein de l'école. Il s'agit d'une grande bannière en feutre à l'image du serpent qui permet de comptabiliser au fur et à mesure du défi les déplacements à pied, à vélo, en transport en commun et en co-voiturage.



Chaque élève qui fait le trajet domicile-école avec un mode de déplacement pris en compte dans le défi reçoit une gommette orange. Au sein de chaque classe, les gommettes des élèves sont placées sur un autocollant vert plus grand qui, une fois complet, est collé à son tour sur la bannière de l'école.

Le but est de récolter le plus d'autocollants possible, compte tenu de l'objectif que votre école s'est fixé, pour que le serpent soit complètement recouvert au terme de la semaine.

De manière détaillée, voici les 6 étapes à suivre pour jouer au défi « Émile, le serpent mobile ».

Étape n°1 : Identifiez la personne au sein de l'école qui assurera volontairement la bonne organisation du défi

Cette personne sera en charge de coordonner le défi au sein de l'école, c'est-à-dire qu'elle veillera au bon suivi des 5 étapes suivantes.

Étape n°2 : Inscrivez votre école sur le site Internet du défi « Émile, le serpent mobile »

Inscrivez votre école sur le site www.emileleserpentmobile.be, et précisez le nombre d'élèves et de classes qui participeront au défi.

Si vous avez déjà une bannière, précisez-le dans le formulaire d'inscription.

Étape n°3 : Réalisez le comptage AVANT le défi

▪ **Définissez la situation actuelle**

Au plus tard deux semaines avant le début du défi, chaque école définit sa situation initiale. À main levée, les modes de transport habituels des élèves sont recensés. Les enseignants notent alors sur le **formulaire de comptage d'AVANT défi** le nombre d'élèves qui viennent à pied, à vélo, en transport en commun ou en co-voiturage ainsi que le nombre d'élèves qui se déplacent en voiture individuelle. Ce premier comptage, **indispensable** pour la suite du défi, permet de déterminer l'objectif de *chacune* des classes participantes.



▪ **Fixez l'objectif de chaque classe**

L'objectif se définit par un pourcentage de trajets durables supplémentaires par rapport à la situation initiale, que chacune des classes souhaite atteindre durant la période du défi. En regard des résultats du comptage AVANT défi, les classes doivent décider par et pour elle-même l'objectif qu'elle souhaite atteindre. **Ces différents objectifs sont à encoder dans le fichier Excel reçu et déterminera le nombre de gommettes à collecter par jour pour les différentes classes.**

- **Calculez le nombre de gommettes par autocollant pour chacune des classes participantes**

Dès que vous avez réalisé le comptage préliminaire et déterminé votre objectif, il vous est demandé d'encoder ces différentes données par classe sur la page Internet de votre école. Le nombre de gommettes à récolter dans chaque classe est automatiquement calculé, en fonction du nombre d'élèves et de l'objectif que l'école s'est fixé. Un autocollant vert d'une classe est complet quand ce nombre est atteint par les élèves de la classe.



Par exemple :

- Le comptage avant défi révèle que **41%** des élèves viennent de manière durable à l'école.
- L'objectif que l'école aimerait atteindre durant le défi est que **55%** des élèves viennent de manière durable à l'école, soit viser une augmentation de 14%.
- Pour une classe de 20 élèves, **55% = 11 déplacements durables** par jour de défi.
- Le nombre de gommettes orange souhaité pour compléter un autocollant vert est donc de **11**.

Étape n°4 : Informez les parents

Si vous souhaitez que le défi soit un vrai succès, accordez de l'importance à l'**aspect participatif** ! Au même titre que vous aurez informé l'ensemble des enseignants de l'objectif, de la durée, du calendrier, des différentes échéances du défi avant qu'il ne débute, n'hésitez pas à informer les parents par un courrier.

Étape n°5 : Jouez !

- Placez la bannière à un endroit visible et facilement accessible de l'école (mais à l'abri de la pluie), comme le hall d'entrée ou la cour de récréation.
- Distribuez les gommettes et les autocollants verts aux différentes classes participantes, ainsi qu'un formulaire de comptage **PENDANT** défi.
- Durant les deux semaines du défi, un comptage à main levée est organisé chaque jour dans les différentes classes participantes. Une gommette est placée sur un autocollant vert chaque fois qu'un participant est venu de manière durable à l'école.
- Une fois l'autocollant vert rempli, il peut être placé sur la bannière.
- Les enseignants remplissent **quotidiennement** les formulaires de comptage selon les résultats obtenus lors du comptage à main levée.



Voici trois conseils supplémentaires pour adapter le défi à votre école :

- 1) Les élèves qui habitent plus loin et qui sont conduits en voiture à l'école peuvent également participer ! Les parents peuvent stationner leur voiture à 300-400 mètres de l'école (à un endroit sécurisé) et marcher avec leur(s) enfant(s) pour le reste du trajet. Ou conduire plusieurs enfants (de familles différentes) à l'école dans une seule voiture (co-voiturage).
- 2) Les enseignants sont encouragés à participer afin de donner l'exemple aux élèves. Une façon d'encourager les enseignants est de permettre à la classe de gagner une gommette supplémentaire lorsqu'un enseignant utilise également un mode de transport actif. C'est à la fois motivant et gratifiant.
- 3) Des gommettes supplémentaires peuvent être gagnées pour plusieurs raisons. Les élèves qui se rendent à l'école à vélo sont invités à porter un casque ou un gilet fluorescent. La sécurité est ainsi renforcée et les élèves peuvent recevoir une gommette supplémentaire à chaque fois qu'ils portent leur casque/ chasuble.

Si une classe ne parvient pas à remplir un autocollant lors d'une journée du défi, rien n'est perdu ! Il pourra être complété le jour suivant. Voici un exemple :

- Situation avant le défi : 30% de trajets durables.
- Objectif défini par l'école : 50%.
- 50% d'une classe de 20 élèves = 10 déplacements durables par jour de défi.
- Pour cette classe, un autocollant est considéré comme complet s'il contient 10 gommettes.

Scénarios possibles :

Jour 1 : 8 élèves se déplacent durablement.

- Ils gagnent 8 gommettes.
- Autocollant 1 = 8 gommettes = incomplet.

Jour 2 : 11 élèves se déplacent durablement.

- Ils gagnent 11 gommettes.
- Autocollant 1 = + 2 gommettes = complet.
- Autocollant 2 = 9 gommettes = incomplet.

Jour 3 : 16 élèves se déplacent durablement.

- Ils gagnent 16 gommettes.
- Autocollant 2 = +1 gommette = complet.
- Autocollant 3 = 10 gommettes = complet.
- Autocollant 4 = 5 gommettes = incomplet.

Et ainsi de suite ... jusqu'au dernier jour du défi !

Étape n°6 : Réalisez le comptage APRÈS le défi

Au moins trois semaines après la fin du défi, une enquête à main levée sera à nouveau réalisée. L'objectif de cette enquête est d'évaluer l'impact du défi « Émile, le serpent mobile » à plus long terme. Les résultats de cette enquête post-défi sont également enregistrés dans un formulaire de comptage.

Les comptages



En effectuant les comptages **avant, pendant et après le défi**, vous obtiendrez un aperçu des comportements de mobilité des élèves de votre école et vous serez en mesure de comprendre l'impact du défi. Ces comptages sont **essentiels** au bon déroulement du défi ! **N'oubliez pas de les réaliser dans chacune des classes participantes, de les compiler via le fichier Excel reçu lors de votre inscription et de nous le renvoyer.**

Ils sont nécessaires pour nous. Et n'oubliez pas que si vous manquez de temps pour encoder, nous sommes là pour vous aider : envoyez-nous une copie de bonne qualité des formulaires papier complétés. Nous encoderons pour vous !

2.2. Les activités complémentaires

Les pages qui précèdent décrivent la forme minimale du défi « Émile, le serpent mobile ». Nous encourageons toutes les écoles participantes à mettre en place des activités complémentaires pour permettre à l'ensemble de la communauté scolaire de porter une attention particulière à l'utilisation de modes de transport actifs durant le défi et/ou durant l'ensemble de l'année scolaire.



Par ailleurs, des activités sur la sécurité routière et la mobilité durable peuvent être reliées au défi « Émile, le serpent mobile » dans le cadre des référentiels. Il s'agit d'une manière amusante de rencontrer les exigences du programme scolaire (mathématiques, éducation physique, géographie, histoire, lecture et écriture...).

Les résultats du défi peuvent avoir un impact beaucoup plus important si l'école embrasse plus largement le message du développement durable. En incluant d'autres activités et en obtenant le soutien de partenaires extérieurs (ex : autorités locales, police, associations « mobilité »...), l'école peut améliorer ses résultats.

Les activités complémentaires peuvent proposer :

- Une éducation à la sécurité routière et à la mobilité en classe
- La réalisation d'une cartographie des routes sécurisées vers l'école
- Une journée sans voiture
- Une initiation à la conduite vélo dans la cour ou à l'extérieur de l'école
- Un concert de sonnettes de vélos
- La réalisation d'un spectacle de marionnettes ou de théâtre sur la mobilité
- Un atelier de décoration de vélos
- Un défilé de vélos
- Un atelier de réparation de vélos
- Une intervention de la police dans l'école
- Un atelier de vernissage de chaussures et un atelier de lavage de vélos

- Une exposition de dessins réalisés par les élèves sur le sujet

2.3. Participez une seconde fois au défi « Émile, le serpent mobile »

Même si vous avez déjà participé une première fois lors d'une édition précédente, vous pouvez vous réinscrire une seconde fois.

Rendez-vous sur la page www.emileleserpentmobile.be pour renouveler votre inscription. Dans l'onglet « Inscriptions », cochez la case « *Nous avons déjà participé à ce projet et voulons nous réinscrire à nouveau !* » en bas de la page. Vous pouvez alors sélectionner votre école et vous réinscrire.

Si vous participez à la campagne pour la deuxième fois, vous pourrez comparer les nouveaux résultats avec ceux obtenus lors de la première édition.

3. Le matériel à votre disposition

Quelques jours avant le début du défi, vous allez recevoir par la poste le matériel nécessaire au bon déroulement du défi. Cet ensemble comprend :

- Une bannière « Émile, le serpent mobile » 
- Des gommettes pour chaque classe 
- Des autocollants verts à coller sur la bannière une fois complétés 
- Un exemplaire de formulaire de comptage PENDANT le défi et APRÈS le défi, à photocopier **par vos soins** pour chacune des classes participantes.

Les documents suivants sont téléchargeables sur le site www.emileleserpentmobile.be :

- Les formulaires de comptage AVANT, PENDANT, APRÈS le défi
- Un exemple de lettre d'information à destination des parents

4. Plus d'informations...

Site Internet

Que pouvez-vous trouver sur le site Internet ?

- Les documents à télécharger (ce manuel, les formulaires de comptage, un exemple de lettre d'information à destination des parents et des idées d'activités complémentaires).
- Une vue d'ensemble et les résultats de toutes les écoles participantes.
- Un aperçu des questions fréquemment posées (onglet « FAQ », en haut à droite de la page d'accueil).

Une seule adresse : www.emileleserpentmobile.be !

Contact

Julie, Mathieu, Patrick et Gaël
ASBL EMPREINTES
Rue Nanon, n°98 – 5000 Namur
081/390 660 ou info@empreintesasbl.be