

Manuel pour les enseignants

Mise en place du jeu dans votre école



EMILE, LE SERPENT MOBILE



Co-funded by the Intelligent Energy Europe
Programme of the European Union



Sommaire

MANUEL POUR LES ENSEIGNANTS 1

1. INTRODUCTION 3

1.1 Emile, le Serpent Mobile, qu'est ce que c'est? _____ 3

1.2 Pourquoi organiser Emile le serpent mobile dans votre école? _____ 3

1.3 Planning _____ 4

2. MATERIEL DE JEU 4

3. LE JEU 5

3.1 La version de base _____ 5

3.2 La version Deluxe (activités complémentaires) _____ 12

3.3 Rejouer à Emile pour une nouvelle édition _____ 13

4. PLUS D'INFORMATIONS 14

Site web _____ 14

Contact _____ 14



1. Introduction

1.1 Emile, le Serpent Mobile, qu'est ce que c'est?

Emile, le Serpent Mobile est une campagne amusante et ludique qui stimule les enfants (et leurs parents) à se rendre à l'école de manière saine, en toute sécurité et en respectant l'environnement. Ce jeu peut être facilement relié aux programmes scolaires et peut être complété par des activités supplémentaires. Ce manuel à destination des enseignants présente le déroulement du jeu et propose également des activités optionnelles.



1.2 Pourquoi organiser Emile le serpent mobile dans votre école?

Ce qui importe dans le jeu, c'est de se déplacer d'une manière sûre et durable, sans oublier les bienfaits pour votre santé. L'objectif d'Emile est de stimuler les enfants, et leurs parents ainsi que les enseignants à se rendre en toute sécurité à l'école pendant deux semaines, en utilisant des modes de déplacement favorables à l'environnement. Les enfants adorent se déplacer à pied ou à vélo et ils prendront mieux conscience de leur environnement tout en apprenant à se déplacer de manière sûre.

Se rendre à l'école de manière active n'est pas seulement favorable à l'environnement mais a aussi des bienfaits pour la santé des enfants. Il a été démontré que ce jeu augmente de manière significative l'usage des moyens de transport actifs et participe à la réduction d'émissions de CO₂. « Emile le serpent mobile » s'inscrit dans une dynamique européenne à travers le Traffic Snake Game Network qui rassemble près de 20 pays et opérateurs



européens. L'objectif de ce réseau est de partager les expériences, les résultats et l'impact de cette campagne à l'échelle européenne. Le Traffic Snake Game Network veut continuer à diffuser ces bonnes pratiques à travers l'Europe et au-delà.

1.3 Planning

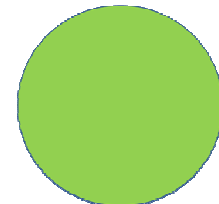
Lorsque votre école est inscrite, vous devez identifier une période de deux semaines dans l'année scolaire durant laquelle chaque élève sera incité à utiliser un mode de transport plus sain et plus durable. Deux périodes se prêtent davantage à mettre ce jeu en place : septembre (Semaine européenne de la Mobilité) ou avril - mai.

2. Matériel de jeu

En plus de ce manuel, vous recevrez le matériel de jeu Emile.

Le kit comprend:

- Une **bannière** (4m x 1 m) d'Emile le Serpent Mobile (pour toute l'école)
- 10 **autocollants verts** pour chaque classe/groupe (un par jour)
- des **pastilles** pour chaque classe/groupe
- des formulaires de comptage (une version en papier et une version Excel)
- de petites **récompenses pour les enfants**



Les documents suivants seront disponibles en ligne sur www.trafficsnakegame.eu/france/telechargements

- des formulaires de comptage (pour les classes et l'école)
- Exemple de lettre aux parents





3. Le jeu

Dans cette partie, vous trouverez toutes les informations sur la mise en place du jeu et sur les versions de base et Deluxe. Le jeu est simple et peut s'adapter en fonction des besoins de l'école. La collecte de données avant, pendant et après la campagne est très importante pour la mesure de son impact.

3.1 La version de base

Pour jouer, suivez simplement ces 7 étapes:

Etape 1: Enquête à main levée (formulaire de comptage avant)

Deux semaines avant le début du jeu, le professeur demandera aux élèves de sa classe de lever la main, s'ils viennent à l'école par un mode de déplacement durable.



Etape 2: Fixer un objectif

L'enquête à main levée est le point de départ qui aidera l'école à fixer son objectif. Il s'agit du pourcentage de trajets éco-responsables à atteindre pendant la campagne. Emile vise à réduire de 20% les émissions de CO2 mais chaque école est libre de choisir son objectif. Il faut que l'objectif fixé soit réaliste et il ne faut pas oublier que le jeu doit avant tout rester amusant et ludique. L'école doit décider par et pour elle-même quel objectif elle souhaite atteindre avec Emile. Pour calculer l'objectif à atteindre, un calculateur est à la disposition des écoles (à télécharger sur le site).

Exemple: Si l'enquête de base révèle que 30% des déplacements dans l'école sont éco-responsables, un objectif de 50% est envisageable pour l'école.



Etape 3: Parlez de la campagne

Si vous souhaitez qu'Emile le Serpent Mobile soit un vrai succès, l'aspect participatif est essentiel. Il est donc important d'informer les enseignants et les autres acteurs possibles, par exemple la police, de l'objectif, de la durée et des règles du jeu. Informez les parents en leur

adressant une lettre pour qu'ils sachent quand le jeu aura lieu, pourquoi leurs enfants y participent, etc.



Etape 4: Collecte des gommettes

Pendant 2 semaines, chaque jour, les élèves gagneront une gommette lorsqu'ils viennent à pied, à vélo, en covoiturage, en transports publics, etc.

Chaque jour, les professeurs enregistrent les données sur le formulaire de classe/groupe.

Les différents modes de déplacement durables sont:



Marche



Vélo (inclus trottinettes, rollers et skateboard)



Bus



Train, tram et métro



Covoiturage

Chaque groupe colle les gommettes sur un autocollant. L'autocollant est complet quand l'objectif prédéfini a été atteint. Les autocollants seront ensuite placés sur la bannière



d'Emile. L'objectif de l'école est utilisé pour définir le nombre de gommettes nécessaires pour remplir l'autocollant vert.

Exemple: si l'objectif de l'école est d'atteindre 50% de trajets durables pour toutes les classes, alors 50% des élèves de chaque classe devront ajouter une gommette sur l'autocollant vert. Si plus de 50% des élèves sont venus à l'école avec un moyen de transport actif, les gommettes supplémentaires peuvent être ajoutées à l'autocollant prévu pour le lendemain. Si moins de 50% de trajets durables ont été relevés dans la classe, les élèves ne seront pas en mesure de coller leur autocollant vert sur la bannière et devront attendre le jour suivant pour compléter l'autocollant vert avant de le placer sur la bannière. Pour calculer le nombre de gommettes nécessaires pour compléter un autocollant vert, un calculateur a été créé (en ligne).

Calculateur d'objectif			
Exemple 1		Exemple 2	
Nombre d'élèves dans l'école	345	Nombre d'élèves dans l'école	546
Résultats avant le jeu (Nombre de trajets "durables")	103	Résultats avant le jeu (Nombre de trajets "durables")	486
Trajets "durables"	30%	Trajets "durables"	89%
Nbre de trajets "durables" supplémentaires souhaités	20%	Nbre de trajets "durables" supplémentaires souhaités	10%
Chaque école est libre de choisir son objectif. ESM vise à à réduire de 20% les émissions de CO2	50%	Chaque école est libre de choisir son objectif. ESM vise à à réduire de 20% les émissions de CO2	99%
Nombre de gommettes à récolter par jour pour l'école (objectif)	173	Nombre de gommettes à récolter par jour pour l'école (objectif)	541



Etape 5: Placer les autocollants sur la bannière Emile.

Chaque fois qu'un autocollant sera complété, il devra être placé sur la bannière Emile. Le but est de récolter le plus d'autocollants possibles pour que le serpent soit complètement recouvert. La bannière devra être positionnée à un endroit visible et accessible par les enfants. Le professeur devra enregistrer les modes de déplacement sur le formulaire de classe. Chaque jour pendant les 2 semaines, il faudra collecter les gommettes, les placer sur l'autocollant vert et ensuite le coller sur la bannière Emile.

Trois conseils pour adapter la campagne à votre école:

- Même les **enfants dont la maison est éloignée de l'école** et qui sont amenés à l'école en voiture, peuvent participer. Leurs parents gareront alors leur voiture à environ 100 - 200 mètres de l'école et accompagneront leurs enfants à pied jusqu'à l'établissement. Une deuxième possibilité consiste à faire du covoiturage: les parents conduiront plusieurs enfants en même temps à l'école
- Les professeurs doivent aussi être encouragés à se déplacer d'une manière durable. C'est particulièrement important car les enfants apprennent facilement un nouveau comportement en imitant le comportement d'autres personnes de leur entourage. Ainsi, il faut **sensibiliser et stimuler les enseignants à montrer l'exemple** en leur donnant l'opportunité de gagner des pastilles supplémentaires pour leur classe ou pour l'école.
- Des **points supplémentaires** peuvent être attribués pour diverses raisons. On demandera aux élèves venant à l'école à vélo de **porter un casque** et/ou un gilet fluorescent. Chaque fois qu'un élève portera un casque et/ou un gilet fluo, il recevra une pastille supplémentaire. Ainsi, nous souhaitons améliorer la sécurité des enfants.



THE TRAFFIC SNAKE GAME



Etape 6: Récompenser les élèves

Sur le corps du serpent, cinq dessins différents sont affichés, à savoir le dessin d'un piéton, d'un cycliste, du covoiturage, d'un bus et finalement un dessin de rollers et de trottinettes.

Lorsque les élèves atteignent ces différents points, ils peuvent recevoir une récompense. Cette dernière doit être fournie par l'école même, par exemple, sous forme de temps de récréation supplémentaire, de moins ou pas de devoirs, d'une glace, etc. Bien sûr, lorsque les enfants atteignent le dernier dessin (et réalisent donc l'objectif prédéfinie de la campagne), ils recevront une plus grande récompense.

Etape 7: Enquête à main levée (formulaire de comptage école après)

Le comptage après la campagne doit être effectué au moins trois semaines après la fin du jeu. Ainsi, vous pourrez mesurer et découvrir les effets à long terme d'Emile le Serpent Mobile.

Il faudra rassembler les résultats des 3 formulaires (de classe) et les noter sur le formulaire global de l'école.



Pour en savoir plus sur la mise en place de la campagne

[Vidéo de démo](#)

EMILE, LE SERPENT MOBILE



Le comptage

En effectuant les comptages avant, pendant et après le jeu, vous obtiendrez un aperçu des comportements de mobilité des élèves de votre école et vous serez en mesure de comprendre l'impact du jeu. Il existe trois moyens de réaliser les comptages :

En ligne (moyen privilégié)

Votre école a reçu un login et un mot de passe pour s'identifier sur le site www.trafficsnakegame.eu/france. Une fois identifié, vous accédez à la page de votre école. Les données récoltées avant, pendant et après le jeu peuvent être facilement enregistrées en ligne.

CLASS MEASUREMENT FORM (after-measurement)

Print this form for each class that participated in the Traffic Snake Game Campaign. Use this form for the after-measurement of the Traffic Snake Game Campaign in your school and ask the pupils how they usually travel to school. Fill out the number of pupils per transport mode. The number of sustainable trips should be the total of all transport modes: Walking, Cycling, Bus, Train/Tram/Metro and Carpooling.

Class name/ number:	_____
School name:	_____
Date:	_____
Number of pupils in class:	_____
Name teacher:	_____

Fill out the number of students for the after-measurement

Walking	
Cycling	
Bus	
Train/Tram/Metro	
Carpooling	
Total number of sustainable trips	
Car	

Exemple de formulaire de comptage pour la classe

Avant d'enregistrer les données en ligne, il est préférable de collecter tous les résultats de la classe sur papier en utilisant les formulaires de comptage pour la classe.

Le plus simple est de désigner une personne responsable du jeu « Emile le serpent mobile » dans l'école. Cette personne pourra recueillir les formulaires de classe et compléter les formulaires pour l'école en ligne.

Si vous utilisez l'outil en ligne, il ne sera pas nécessaire d'imprimer les formulaires de comptage pour l'école.

En line via le Digiboard (moyen privilégié)

Si votre école dispose d'un digiboard connecté à Internet, les résultats peuvent être enregistré en ligne directement (pendant le jeu). Chaque enfant clique sur le moyen qu'il a utilisé pour venir à l'école au lieu d'utiliser le relevé à main levée. Si besoin, l'enseignant/animateur peut corriger une entrée s'il y a une erreur de saisie de la part de l'enfant en appuyant sur le bouton.





Class A Tuesday cloudy



La taille des gommettes change en fonction des résultats que vous enregistrez.

Excel

Les formulaires de comptage sont imprimés pour chaque classe participante dans l'école. Utilisez les formulaires de comptage « papier » pour collecter tous les résultats de la classe. Chaque enseignant remplit les résultats sur papier. Vous pouvez alors remplir les résultats de la classe dans le fichier Excel. Ce fichier calcule automatiquement les résultats pour toute l'école. Ensuite, la personne responsable du jeu dans l'école envoie le fichier Excel par e-mail à Euro Project Consult, qui complètera les données en ligne.

Version papier

Les formulaires de comptage pour la classe sont imprimés pour chaque classe participante dans l'école. Utilisez les formulaires de comptage « papier » pour collecter tous les résultats de la classe. Chaque enseignant remplit les résultats sur papier. Ensuite, la personne responsable du jeu dans l'école (ou des élèves) va compiler tous les formulaires de comptage des différentes classes et compléter le formulaire de comptage pour l'école. L'école envoie ce dernier formulaire à Euro Project Consult, qui complètera les données en ligne.



3.2 La version Deluxe (activités complémentaires)

La version de base est la forme minimale du jeu. Nous encourageons toutes les écoles participantes à mettre en place des activités complémentaires pour permettre à toute l'école de porter une attention particulière à l'utilisation de modes de transport actifs durant le jeu et/ou durant l'ensemble de l'année scolaire.

En effet, dans la version de luxe, il ne s'agit pas seulement de jouer à Emile le serpent Mobile, mais aussi de réaliser des activités supplémentaires relatives à l'environnement et à la mobilité durable pendant la période de la campagne et/ou durant toute l'année scolaire.



Plusieurs initiatives éducatives concernant la mobilité peuvent être reliées à Emile. Le jeu peut facilement être adapté aux matières pédagogiques concernant la circulation, la mobilité et les thèmes portant sur la santé et l'environnement.

Les résultats d'Emile le Serpent Mobile seront encore plus convaincants si l'école se consacre plus largement au sujet même du jeu. En organisant des activités complémentaires à la campagne et en sollicitant le soutien d'acteurs locaux (élus locaux, organismes de transport, associations, etc.), l'école pourra sensiblement augmenter les résultats en termes de trajets éco-responsables.

Les activités possibles de la version deluxe sont les suivantes:

- une éducation à la circulation et la mobilité en classe;
- une cartographie des pistes à vélo les plus sûrs pour venir à l'école
- une journée sans voiture;
- une formation pour cyclistes dans la cour ou dans l'environnement de l'école;
- un spectacle de marionnettes ou de théâtre à propos de la mobilité;
- un cours par la police au sein de l'école;
- un concours de Miss & Mister fluo;
- une exposition de dessins sur le thème de la mobilité et l'environnement;
- Atelier de réparation de vélo
- un concert de sonnettes de vélo
- Un atelier de vernissage de chaussures et un atelier de lavage de vélos



3.3 Rejouer à Emile pour une nouvelle édition

Vous pouvez enregistrer votre école pour une seconde/troisième édition et jouer à Emile une nouvelle fois en passant par la page [Rejoignez-vous](#). En arrivant sur la page, sélectionner l'option, « Nous souhaitons rejouer une nouvelle fois ». Ensuite vous pourrez choisir le nom de votre école/centre de loisirs. Vous pouvez également rejouer en le communiquant à votre point focal national.

Si vous jouez pour une deuxième fois, vous pourrez comparer les résultats à ceux de la 1^{ère} édition.



4. Plus d'informations

Site web

www.trafficsnakegame.eu

> Toutes les informations sur le réseau Traffic Snake Game :

www.trafficsnakegame.eu/france

> Toutes les informations sur le Traffic Snake Game en France :

Retrouvez sur le site:

- Tous les documents en téléchargement (ce manuel, les formulaires de comptages, lettre aux parents, activités et initiatives pour la version deluxe);
- Un outil simple de saisie de données ;
- Un aperçu des écoles participantes et leurs résultats ;
- Une FAQ

Contact

Euro Project Consult

22 rue Racine, 44000 Nantes

Tél: 02 40 35 00 72

E-mail: marie.launay@europrojectconsult.eu ou laure.duhorane@europrojectconsult.eu

The sole responsibility for the content of this document lies with the authors. It does not necessarily reflect the opinion of the European Union. Neither the EASME nor the European Commission are responsible for any use that may be made of the information contained herein.