



■ CARTE D'IDENTITÉ

Pays : Belgique

Secteur : Région de Flandres
et Bruxelles capitale

Périmètre du projet :

7 489 619 habitants (2012)

■ PARTENAIRES IMPLIQUÉS DANS LE PROJET

Maître d'Ouvrage :

Mobiel 21

Partenaires techniques :

Assurances KBC et Mobiel 21

Partenaire financier :

Assurances KBC

■ MOTS CLÉS

Thèmes : Marcher et prendre son vélo
pour aller à l'école

Type : Campagne dans les écoles

Cibles : Ecoles primaires et parents de ces élèves

■ OBJECTIFS DE L'ACTION

Le jeu du serpent mobile est une campagne pour inciter les enfants (de 4 à 12 ans), leurs parents et les enseignants à **utiliser la marche et le vélo pour se rendre à l'école.**

Ce jeu a été créé par *Mobiel 21* et a d'abord été l'objet d'une petite campagne dans quelques d'écoles des Flandres en Belgique. Et au fil des années, le nombre de pays européens qui utilise ce jeu a grandi.

Plusieurs pays ont utilisé cette campagne pour inciter les gens à utiliser des transports alternatifs à la voiture pour les déplacements domicile-école.

Il est apparu clairement que cette campagne a permis de **développer des modes de transport doux et de réduire les émissions de CO₂.**

CONTEXTE

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. Depuis que le trafic augmente, il y a de plus en plus de situations dangereuses, ce qui renforce le sentiment d'insécurité. Il en résulte que les parents amènent plus fréquemment leurs enfants à l'école en voiture, amplifiant ainsi la circulation dans les environs des établissements scolaires. Afin de mettre fin à ce cercle vicieux, Emile, le Serpent Mobile, a été mis en place.

Il incite les enfants et les parents à choisir d'autres alternatives, comme la marche à pied, le vélo, le covoiturage et les transports publics, pour se rendre à l'école. En effet, en marchant et en faisant du vélo, les enfants deviennent plus conscients de leur environnement. Ainsi, Emile, le Serpent Mobile ils développent non seulement des compétences dans le domaine de la sécurité routière, mais ils améliorent également leur habileté à anticiper le comportement d'autres usagers de la route. De plus, la marche à pied et le vélo stimulent les enfants à bouger et contribuent, par conséquent, à réaliser l'exercice physique journalier recommandé.

■ DESCRIPTIF DE L'ACTION

Emile, le Serpent Mobile est une campagne qui aide les écoles primaires à encourager les enfants et leurs parents à aller à l'école de façon plus saine tout en améliorant le cadre de vie et la sécurité. Il s'agit d'un jeu comprenant des activités sur le trafic et la mobilité. A travers ce jeu, les enfants et leurs parents seront incités à se rendre en toute sécurité à l'école, en respectant l'environnement. Le jeu peut facilement être adapté aux matières pédagogiques concernant la circulation, la mobilité et les thèmes portant sur la santé et l'environnement.

LE JEU EN 5 ETAPES

1. Trois semaines avant le début du jeu, **chaque école établit ses règles et fixe ses propres objectifs** pour changer de comportement.
2. Durant deux semaines, **les enfants reçoivent une pastille à chaque fois qu'ils utilisent un mode de transport doux** pour venir et quitter l'école.
3. Toutes les pastilles seront placées sur un autocollant plus grand, qui à son tour devra être collé sur la grande banderole (en forme de serpent). **Les élèves de chaque classe**

garderont les pastilles jusqu'à ce qu'ils aient atteint l'objectif prédéfini et que l'autocollant soit rempli.

4. Chaque fois qu'un autocollant plus grand sera complété, il devra être placé sur la banderole d'Emile, le Serpent Mobile, de l'école. **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.
5. **Lorsque les enfants atteignent le dernier dessin** (et réalisent donc l'objectif prédéfini de la campagne), **ils recevront une plus grande récompense.**

■ DÉROULEMENT DE L'ACTION

Regardez le site internet www.trafficsnakegame.eu pour voir s'il existe une antenne de ce jeu dans votre pays et contactez-les pour plus d'informations. Si votre pays n'y figure pas, merci de contacter *Mobiel 21*. De nouvelles antennes dans des pays non inscrits peuvent rejoindre le réseau. Des collectivités locales et régionales dans des pays non inscrits peuvent aussi nous contacter si elles souhaitent devenir des participants pilotes.

■ MOYENS

- **Humains** : contacter les écoles, assurer la maintenance du site, envoyer des newsletters, assurer l'assistance clientèle et les conseils aux écoles, rapports d'évaluation, renfort lors d'activités supplémentaires (journée sans voiture, apprentissage du vélo, cours sur la mobilité par la police etc).

- **Techniques** : maquette et impression des banderoles, des stickers et des pastilles.

- **Financiers** : coûts d'impression, développement du site internet, coût de personnel.

■ COÛTS

En Belgique, les coûts pour jouer à ce jeu dans 1500 écoles ont été pris en charge par la banque et la compagnie d'assurances KBC.

- **350 heures pour organiser et gérer la campagne dans 1500 écoles.**

- **350 heures complémentaires pour aider** les écoles à réaliser des plans indiquant les transports vers les écoles, à **encadrer des soirées** avec les parents pour mettre en place des vélobus ou pédibus, à **créer des cartes** avec des chemins sécurisés pour aller à l'école, **aider les enseignants** à organiser des journées sans voiture ou aborder les questions de mobilité autour des écoles.

- **20 000 € TTC pour imprimer les supports de campagne pour 1500 écoles** (banderoles, stickers, pastilles, posters, affichettes pour les parents), sans les frais postaux.



■ RÉSULTATS / CHIFFRES CLÉS

- Depuis 2005, sur l'ensemble de l'Autriche, **environ 11 000 élèves et 700 enseignants ont participé au jeu**. Le jeu du serpent mobile a entraîné des changements positifs dans le comportement face à la mobilité, a développé des compétences en mobilité et fait pratiquer de l'exercice physique, dans une démarche durable.

- Une conséquence importante et positive du jeu fait que **davantage d'enfants vont désormais à l'école par le biais de transport doux. La présence des voitures autour des écoles a été réduite de 66%**, entraînant une réduction de 18 points dans la répartition modale des écoles participantes.



■ FACTEURS DE RÉUSSITE

10 RAISONS POUR JOUER À CE JEU !

1. Environnement et air sain
2. Sécurité routière
3. Santé
4. Sensibilisation
5. Pédagogie
6. Approche positive face au changement de comportement
7. Communication avec et entre les partenaires
8. Succès garanti
9. Efficace dans le temps
10. Vision claire sur la sécurité routière aux abords des écoles

■ POINTS DE VIGILANCE

C'est une démarche éprouvée depuis dix ans. La version sans internet fonctionne très bien. Actuellement, Mobiel 21 établit un réseau européen autour du jeu du serpent mobile. **Une nouvelle version 2.0 du jeu sera développée** et testée à partir de 2014-2016.



Pour de plus amples informations,

www.trafficsnakegame.eu

www.verkeersslang.be

www.trafficsnakegame.eu/emile-le-serpent-mobile

CONTACT :

Marjan Frederix

Mobiel 21 vzw

Vital Decosterstraat 67A/0101

3000 Leuven

Mail : Marjan.frederix@mobiel21.be

016 31 77 02