

DOSSIER PEDAGOGIQUE



SEMAINE DE LA MOBILITÉ

16*22 SEPT. UNE INITIATIVE DE LA REGION WALLONNE

1. Introduction

1.1. La mobilité en Région wallonne

A l'heure actuelle, la mobilité est plus que jamais un thème central de société. Nous sommes chaque jour des milliers à nous déplacer en voiture ; ce qui a des conséquences *désastreuses* sur notre environnement : encombrements des axes routiers, insécurité routière, pollutions diverses, ...

Afin de réduire les impacts des transports sur l'environnement, il est important que chacun prenne conscience de la gravité de la situation actuelle afin d'adapter ses habitudes.

En Région wallonne, de nombreuses initiatives sont prises afin de sensibiliser et de favoriser une mobilité durable. Cela passe par l'encouragement à l'utilisation des transports en commun et des modes de déplacements non-polluants, dits modes doux. Ces dernières années, on a assisté à un accroissement de l'utilisation des transports en commun en Région wallonne. Rien que pour les déplacements domicile-école, près de 20 % s'effectuent en transports publics. Les modes doux, comme le vélo, n'ont malheureusement pas la cote. Pour les trajets de moins trois kilomètres, seulement 2 % des Wallons se déplacent en vélo, 26 % à pied contre 69 % en voiture !

Avec le Passeport Mobilité destiné aux 10-14 ans et ce dossier pédagogique rédigé plus spécifiquement pour le 1^{er} degré du secondaire, la Région wallonne tend à susciter, au sein des classes, discussions et réflexions sur le thème de la mobilité.

1.2. Cadre théorique du dossier pédagogique

1.2.1. Objectifs

Le dossier pédagogique répond à deux objectifs:

- Sensibiliser les élèves aux enjeux de la mobilité durable
- Favoriser leur mobilisation pendant et après la Semaine de la Mobilité

1.2.2. Approche pédagogique

- Le concept :

Le concept a pour ambition de mettre en exergue de manière ludique les comportements qui relèvent du bon sens et du savoir vivre en société et d'inciter les élèves à les mettre en pratique au quotidien.

Ces comportements sont approchés grâce à **4 principes essentiels qui sont à la base d'une mobilité plus durable** ; chacun d'eux est appréhendé **en 2 temps** : une animation en classe et une activité de terrain.

- Les 2 niveaux d'activités :

Pour faciliter la compréhension de ces principes et induire des changements de comportements, la méthode propose de travailler en deux étapes:

- Une animation en classe vise à informer, débattre et sensibiliser les élèves durant deux heures de cours. (*option de base - max 2 heures*)
- Une activité de terrain soutient la mise en œuvre d'actions concrètes dans et aux alentours de l'école. Les délais seront davantage soumis à l'appréciation de l'enseignant impliqué. (*option complète - étalée sur 15 jours max.*)

- Les 4 principes clés :

Voici quatre principes clés à appliquer dans ses déplacements afin d'induire une mobilité plus durable :

Principe 1 : l'autonomie

- **Titre de l'animation:** « **Mieux se préparer pour être plus autonome** »
- **Objectif :** Anticiper les difficultés dans nos déplacements
- **Commentaire :** Quel que soit notre âge, nous négligeons parfois les règles élémentaires qui nous éviteraient pas mal d'ennuis tant pour nous-même que pour autrui. L'animation est l'occasion de réfléchir aux différents modes de transport et aux contextes favorables à leur utilisation et d'apprendre à mieux préparer nos déplacements.

Principe 2 : s'intégrer dans la mobilité

- **Titre de l'animation :** « **Faciliter la mobilité ni vu ni connu !** »
- **Objectif :** Pouvoir analyser dans nos déplacements les situations problématiques et apprendre à réagir de manière opportune.
- **Commentaire :** Quoi qu'on en dise, tout le monde est confronté aux retards, aux risques d'accidents dans ses déplacements. Les élèves apprennent à mieux décoder ce qui se passe autour d'eux pour mieux déjouer les obstacles rencontrés dans la circulation. Et cela au bénéfice de tout le monde !

Principe 3 : la mobilité et la santé

- **Titre de l'animation:** « A pied ou à vélo, c'est bouger santé! »
- **Objectif :** Comprendre les conséquences de l'utilisation abusive de la voiture sur notre santé et celle de notre environnement.
- **Commentaires :** Notre société en se développant a pris de nouvelles habitudes aux conséquences parfois toxiques et dangereuses ! Les élèves sont invités à les décrypter et à justifier les raisons qui devraient inciter chacun à utiliser d'avantage les modes de déplacements plus 'doux' pour la santé de l'Homme et de sa planète.

Principe 4 : la citoyenneté

- **Titre de l'animation:** « Tous unis pour le meilleur et pour le pire ! »
- **Objectif :** Apprendre à respecter durant nos déplacements les règles fondamentales du savoir-vivre en société.
- **Commentaires :** Qui ne s'est jamais offusqué des comportements d'autrui ? Sommes-nous toujours enclins à céder notre place ou à aider quelqu'un dans le besoin ? Ces actes 'gratuits' sont pourtant très importants : ils favorisent le respect mutuel et renforcent la cohésion sociale. Malheureusement ces bonnes habitudes se perdent un peu de nos jours. Les élèves réapprennent ainsi l'importance de ces gestes citoyens pour maintenir une mobilité sereine, sécurisante et durable.

Méthodologie

Comme souligné dans l'introduction, la méthode est très flexible : les 4 différents principes peuvent être traités indépendamment les uns des autres. En fonction du temps que l'enseignant est en mesure de consacrer, il peut se contenter d'aborder un seul principe lors d'une animation en classe. Le temps imparti est alors limité à 2 heures. En fonction de l'intérêt de la classe, il peut approfondir le sujet en effectuant le deuxième niveau (activité externe). Quel que soit le principe abordé, ces deux animations sont structurées de la même manière.

Ces animations doivent d'une part sensibiliser les élèves à la problématique de la mobilité durable, et d'autre part, les inciter à adapter leurs comportements au quotidien.

Afin de faciliter la démarche, chaque animation en classe se termine par l'élaboration de recommandations inscrites dans une **pré-charte**. La deuxième animation amènera les élèves à préciser ces mêmes recommandations dans une **charte** qui sera affichée dans l'école. Si l'école décide de réaliser entièrement les quatre principes, il y aura en définitive quatre chartes.

Cette charte est un support d'information utile pour élargir la sensibilisation à l'ensemble de la communauté scolaire, elle permet aussi d'inciter chacun à donner son avis et à proposer des actions utiles pour améliorer la mobilité au sein même et/ou aux alentours de l'établissement scolaire.

Schéma du déroulement des animations :

Animation	En classe	→	Sur le terrain
Résultats	Pré-charte 12 recommandations/principe (3 recommandations/groupe)	→	Charte 6 recommandations/principe
Durée	2 heures de cours/animation		1 h intro + activité + 1 h conclusion/animation

Note pour l'enseignant : Quelques remarques et conseils aux enseignants seront glissés dans le texte sous encart, fond gris

L'enseignant a deux options :

1. Option de base : l'animation en classe
2. Option complète : l'animation en classe + l'animation de terrain

1. Option de base : l'animation en classe

Objectif :

Appréhender un principe clé favorable à la mobilité durable par le jeu et l'échange d'expériences et de points de vue.

Déroulement :

1. Introduction à l'animation (+/- 15 minutes)

Le titre du principe choisi est énoncé aux élèves. L'enseignant les interroge ensuite sur sa signification en s'aidant d'expériences concrètes.

Par exemple, l'enseignant pose les questions suivantes selon le principe étudié :

- Principe 1 : comment te rends-tu autonome dans la vie de tous les jours ? (pour les devoirs scolaires, pour monter à cheval, calculer sans calculatrice, etc...)
- Principe 2 : comment te facilites-tu la vie ? (pour apprendre un texte, pour gagner une course à pied, pour manger sans faire de taches, etc.)
- Principe 3 : comment preserves-tu ta santé ? (sport, alimentation, sommeil, loisirs, etc.)
- Principe 4 : comment te rends-tu agréable et utile auprès des autres ? (à la maison, avec tes coéquipiers sportifs, à l'école, au scoutisme, etc.)

Selon la réponse de l'élève, l'enseignant fait émerger maximum cinq qualités qui sous-tendent ces activités et les notent au tableau : par exemple :

- Faire ses devoirs dès la rentrée à la maison. Qualités : la *prévoyance* qui en lien avec la ponctualité, *l'esprit volontaire*,...
- Gagner une course à pied. Qualités : *l'écoute de son corps* liée à l'attention portée sur l'équipement adapté, la gestion de sa respiration, la gestion des repères de l'espace et du temps,...

Ensuite, le débat est tourné vers des expériences et des connaissances concrètes d'élèves autour des quatre modes de déplacements suivants:

1. Le groupe VOITURE
2. Le groupe VELO
3. Le groupe MARCHE
4. Le groupe TRANSPORTS PUBLICS

L'enseignant demande aux élèves de donner des exemples se rapportant aux qualités citées précédemment. Par exemple : *prévoyance* dans un bus : acheter son ticket avant de monter dans le bus – connaître les horaires pour partir à temps.

Le constat sera vite établi : tout le monde n'exploite pas les mêmes qualités ; mais certaines sont essentielles pour favoriser une mobilité plus durable.

2. Préparation du jeu (10 minutes)

La classe est ensuite divisée en quatre sous-groupes homogènes selon les quatre modes de déplacement.

Les élèves peuvent choisir le mode de déplacement soit parce qu'ils ont l'habitude de l'utiliser soit parce qu'ils désirent en savoir plus. Cependant, le jeu consistera à en faire la promotion devant les autres élèves. Qui osera relever le défi ?

Une fois les groupes formés, les élèves reçoivent la fiche correspondante au mode choisi.

La fiche comporte trois parties :

1. **Le texte introductif** énonçant des informations concrètes pour appréhender au mieux le mode de déplacement choisi.
2. **Le tableau de mots clés à faire deviner** contenant 6 mots clefs et 2 questions.
3. **Le tableau de mots clés à deviner** à compléter durant l'animation.

Les quatre groupes lisent tout d'abord le **texte introductif** de la fiche et sélectionnent les informations qu'ils estiment importantes pour justifier la nécessité de respecter le principe étudié (Max 10 min).

3. Le jeu, proprement dit (60 minutes)

- Présentation du mode de déplacement

L'enseignant explique les règles du jeu. Il rappelle qu'en conclusion, chaque groupe doit établir une liste de 3 recommandations au verso **de** leur fiche qui serviront à remplir la charte.

Ensuite, chacun à leur tour, les quatre groupes se présentent devant la classe pour endosser le rôle de « maître du jeu » ! Chaque groupe doit vanter, endéans les 5 minutes, les mérites du mode choisi.

Les autres élèves sont les « Acteurs du jeu » ; ils peuvent poser quelques questions pour approfondir le sujet. Après maximum 5 minutes de questions-réponses, le « maître du jeu » passe au vif du sujet : il essaye de faire découvrir des mots clés ou des expressions aux « acteurs du jeu ».

- Règles du jeu:

But du jeu : A chaque mot ou action trouvé, le groupe gagne 1 point. Le gagnant est le groupe qui récoltera le plus de points (max 15 points).

- Il y a deux situations auxquelles correspondent 3 mots clés. Le groupe se présentant devant la classe a droit à 1 minute pour faire deviner les 3 premiers mots clés ou actions de sa liste (question 1/situation 1) à un autre groupe (Le professeur gère le temps).
- Pour chaque mot ou action trouvé, le groupe qui a répondu note le mot dans la case correspondante et inscrit un point dans la case « points obtenus ».

- Le maître du jeu note également un point dans la case similaire.
- Si les trois mots clés de la situation ont été trouvés, le maître du jeu reçoit également un point bonus.
- Tous les mots clés non-trouvés sont dévoilés après le temps écoulé.

Comment faire deviner le mot clés ?

La subtilité consistera à choisir au hasard la manière dont le mot sera révélé aux « acteurs du jeu ». L'enseignant propose trois cartes de jeu :

La carte 'MIME' : les élèves font deviner les mots par le biais de gestes mais ne parlent pas. Les bruits et les onomatopées sont interdits.

La carte 'DESSIN' : les élèves dessinent les mots au tableau. Ecrire des mots est strictement interdit.

La carte 'TABOU' : les élèves énoncent une série de mots permettant de faire deviner les mots clés sans toutefois citer les mots clés eux-mêmes, ni des mots de la même racine comme par exemple les mots PLUIE – PARAPLUIE.

2 possibilités :

- SOIT 1carte/mot ou action
SOIT 3 cartes/3 mots ou actions

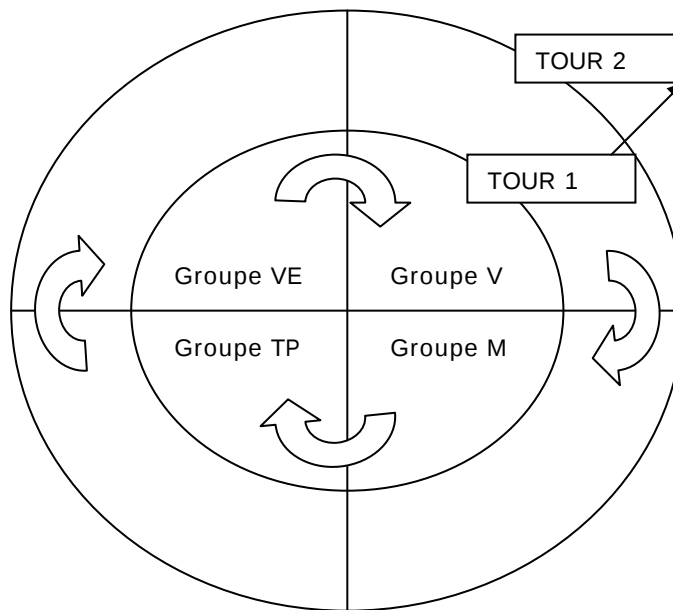
N.B. Le professeur peut décider de modifier la manière de faire découvrir le mot si celui tiré au sort semble trop compliqué.

Par exemple,

- Les élèves du groupe A ont 1 minute pour essayer de faire trouver les 3 mots clés de la situation 1 aux « acteurs du jeu ».
- Le groupe A procède de la même manière pour la situation 2. Désormais, ce n'est plus le groupe B qui devine les mots, mais le groupe C.
- Pour chaque groupe, une fois les 2 situations terminées, le professeur lance et stimule le débat par rapport aux mots clés.

Chaque groupe est successivement « maître du jeu » pour la question 1. Selon l'emploi du temps (60 minutes), l'enseignant décide de relancer un tour avec les questions 2. Cela permet de maintenir l'attention et la participation de tous les groupes au jeu en cours.

- Schéma du déroulement du jeu :



En conclusion, le professeur invite les élèves de chaque groupe à définir une liste de 3 recommandations dont les idées ont été notées au dos de leur fiche durant l'animation. Au total, l'enseignant synthétise les 12 recommandations sur le document de la Pré-Charte.

Privilégiez des recommandations qui s'appliquent dans plusieurs situations. Prenons quelques exemples de base :

- « Laissez d'abord sortir les passagers avant d'entrer » – valable pour les débuts ou fins de cours à l'école, les débarquements de passagers aux arrêts de bus, ...
- « Si tu es bloqué quelque part, reste 'zen' et garde le sourire ! » - valable dans une file au magasin, dans une voiture prise dans les embouteillages, pour recevoir son repas à la cantine, etc...

Les recommandations peuvent être affichées dans un endroit stratégique de l'école et elles doivent donner envie aux lecteurs de s'y essayer. Une petite note d'humour et un peu d'emphase ne font pas de tort !

Pour les élèves qui désirent approfondir le sujet, ils peuvent remplir la seconde mission qui les aidera à approfondir le principe étudié grâce à une activité de terrain.

Résumé des étapes:

1. Formation des groupes
2. Débat sur le principe étudié
3. Jeu des devinettes
4. Synthèse des recommandations dans la pré-chartre

2. Option complète – Activité de terrain

- L'objectif :

- Mettre en pratique les acquis de la première animation sur le terrain et concrétiser la charte.
- Valider l'information reçue et susciter chez les élèves des changements de comportements.

- Le déroulement :

L'animation se déroule en 3 temps :

1. **Séance de briefing (environ 1h) :** présentation des missions à accomplir
2. **Réalisation de la mission (délai : 1 à 2 semaines)**
3. **Séance de debriefing (1h) :** débriefing et constitution de la charte

- Temps 1 : Séance de briefing (1heure)

L'enseignant relit la pré-chartre avec les élèves. Il met en évidence quelques critères respectant un ou plusieurs des quatre principes. Il explique ensuite que la classe doit au minimum réaliser une action dans l'école (mission 1 - « sondage ») et une action hors de l'école (mission 2 - « découverte »). Elles devront être accomplies en dehors des heures de cours (récréations, durant les déplacements domicile-école) et en sous-groupes selon l'envie et les centres d'intérêts des élèves.

Etapas	Etape 1	Etape 2	Etape 2bis	Etape 3
	Briefing (en classe)	Action dans l'école	Actions hors de l'école	Debriefing (en classe)
Quel que soit le principe...	<i>1 h de cours</i>	<i>Action étalée sur max. 15 jours</i>		<i>1 h de cours</i>
	- Formation des groupes - Choix des missions	Mission « Sondage »	Mission « découverte »	- analyse des résultats et expériences - rédaction de la charte

- TEMPS 2 – réalisation des missions (période de maximum 15 jours)

Mission 1 – Action dans l'école : le Sondage

Les élèves s'organisent pour interviewer un échantillon de 25 élèves.

Ce moment sera mis à profit pour observer les comportements de la communauté scolaire dans ses déplacements.

Le sondage comprend maximum 10 questions qui traitent différents aspects du principe étudié. Un seul formulaire est nécessaire pour le sondage. Chaque réponse est notée par une barre dans la colonne correspondante. Le résultat final est noté dans la colonne de droite.

Mission 2 - Action en dehors de l'école

Le but de la mission est de se familiariser avec les règles et recommandations définies à la fin de la première animation. Selon les centres d'intérêts et les envies de chacun, les élèves peuvent soit se donner un objectif seul ou à plusieurs. Voici ci-dessous une liste non-exhaustive d'activités possibles :

Domaine principal d'activité: l'observation

- Observer et noter aux alentours de l'école ce qui dans les infrastructures pose difficultés aux usagers de la rue (manque de pistes cyclables, de zones de débarquement, d'agents pour les passages pour piéton, de dessertes pour les transports publics).
- Observer les comportements des usagers utilisant un mode de déplacement ciblé et qui ne respectent pas la liste de recommandations ou des règles citées préalablement.
- Prendre en photo tout ce qui énonce des règles de sécurité propres à un moyen de déplacement (pictogramme, panneau de signalisation,...) et savoir les décoder.
- Vérifier son itinéraire habituel et voir s'il est le plus optimal (sécurité, rapidité, facilité) et le modifier si nécessaire.
- Repérer l'importance des dégradations dans l'espace public (vandalisme, déchets, saleté, ...)
- Comptabiliser les comportements violents et agressifs autour de soi quel que soit son mode de déplacement.
- ...

Domaine principal d'activité: l'intervention

- S'engager à venir à l'école plusieurs jours avec un moyen de déplacement inhabituel, seul ou en groupe.
- Décrypter les supports qui renseignent les horaires (SNCB, TEC), l'itinéraire, les avantages tarifaires. Demander des renseignements aux guichets concernés.

- Procéder à la vérification de l'état de son vélo.
- Chercher et essayer d'autres itinéraires plus sécurisés pour se rendre à l'école.
- Se renseigner (en accord avec les parents) sur les possibilités de covoiturage.
- Compléter son équipement vélo et l'utiliser en situation réelle.
- Changer d'attitude dans les transports publics (saluer le chauffeur en rentrant dans le bus, remercier, laisser passer les passagers en partance, ...) et observer leurs réactions.
- ...

L'élève doit réaliser sa mission dans un délai raisonnable ne dépassant pas les 15 jours pour maintenir la dynamique de travail.

En option : les élèves sont invités à apporter un support qui justifie leur action (ticket de bus, photo, vélo au parc à vélos de l'école, photocopie d'un itinéraire, horaire surligné...).

Les élèves doivent, quelques jours avant la 3^{ème} étape de débriefing, synthétiser les résultats du sondage.

Par exemple, les comparaisons par mode de déplacement, des relevés de données les plus interpelantes (ex : seulement 20 % des élèves ont un titre de transport valide, 90% possèdent une chasuble pour rester visible dans le noir) peuvent être réalisés dans la salle informatique à l'aide du logiciel Excel (histogramme, diagramme circulaires, etc.).

Temps 3 : Séance de débriefing (1h) et constitution de la charte

Les élèves se regroupent selon les activités réalisées. Les élèves qui sont restés autonomes se regroupent entre eux. Pour faciliter la synthèse des expériences, chaque groupe réfléchit aux modifications à apporter aux recommandations de la pré-charte. Il se répartit le travail en nommant :

1. un secrétaire (retranscrira sur la feuille en phrases concises les réponses des élèves)
2. un délégué (présentera à la classe les retranscriptions du secrétaire)
3. un médiateur (gérera le temps de parole pour chaque intervenant au sein du groupe)

Chaque groupe énonce les nouvelles recommandations à inscrire dans la charte définitive et les justifie en passant en revue les résultats de leurs expériences.

Après toutes les observations et mises en commun, l'enseignant amende une par une la liste de recommandations (12 points) avec les élèves pour en faire une charte comprenant 6 recommandations pertinentes.

Cette charte sera alors réécrite sur le document officiel (format A3) et affichée aux endroits stratégiques dans l'école.

3. Poursuite de l'action – Exploitation de la charte

La Semaine de la Mobilité est un événement organisé au niveau européen depuis bientôt 10 ans. Elle a pour ambition de réveiller les consciences, d'amplifier les dynamiques locales et de faciliter la compréhension des problèmes de mobilité auprès des citoyens européens.

Dans le même état d'esprit, la charte va permettre de développer dans l'école le mouvement initié en classe. Parlez-en autour de vous, repérez les problèmes, les lacunes et proposez des solutions ! Organisez-vous pour créer un plan d'action et n'hésitez pas à nous le soumettre.

Bonne chance et bonne route !

Principe 1:l'autonomie



“Mieux se préparer pour être plus autonome”

Principe 1 - Mieux se préparer pour être plus autonome

Groupe 'VOITURE'

1. Information

Tu pense probablement souvent que la voiture est le moyen de transport qui garantit le plus notre liberté de déplacement. La voiture nous permet, en effet, de se déplacer n'importe où et n'importe quand (de jour comme de nuit). Mais c'est sans oublier qu'à ton âge, tu es encore dépendant de tes parents pour te conduire à l'école. Et combien de fois sont-ils retardés par les embouteillages ? Stressés et angoissés à l'idée d'un accident, sans oublier les nombreux frais d'entretien et de carburant de la voiture. Cela révèle, en final, que la voiture n'est pas le 'maître choix' pour être réellement autonome dans tes déplacements. En Belgique, le nombre de voitures est passé de **1.000.000 à 5.000.000** entre 1963 et 2003, soit 5 fois plus en 40 ans ! Le trafic routier a augmenté quant à lui de 87,7% entre 1970 et 2003 ! (1)

En Wallonie, un trajet en voiture sur deux fait moins de trois kilomètres ! Et un sur huit moins de 500 mètres ! (2)

On peut être facilement plus autonome sur ces distances en utilisant d'autres modes de déplacement, tels que la marche, les transports en commun ou le vélo. Nous devons ainsi réapprendre par exemple à regrouper nos activités par lieu géographique et privilégier les magasins de proximité pour les petits achats.

Si la voiture reste malgré tout pour tes parents le choix prédominant pour venir à l'école, il y a moyen d'opter par exemple pour le covoiturage. Le principe consiste à rassembler plusieurs personnes prêtes à voyager au même moment dans la même voiture sur le même itinéraire. Plus concrètement, c'est par exemple prendre ton voisin dans votre voiture pour descendre à l'école une méthode « vieille comme le monde » mais qui a pris son essor depuis le développement de l'outil Internet. « Covoiturer », c'est aussi réduire son impact sur l'environnement, c'est aussi réaliser des économies et un moyen de se déplacer en toute convivialité.(3)

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 (tour 1) : Qu'est-ce qui m'incite à utiliser la voiture ?

Question 2 (tour 2) : Qu'est-ce qui limite mon autonomie quand j'utilise la voiture ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : 'Voiture'	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Rapidité	Confort	Liberté	
Question 2 (tour 2)	Embouteillages	Essence	Accidents	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en une minute. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Mode :	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 1 - Mieux se préparer pour être plus autonome

Groupe 'VELO'

1. Information

Le vélo est le mode idéal pour être autonome dans ses déplacements. Il permet, en effet, de se déplacer où l'on veut, quand on veut et presque par tous les temps à une vitesse pouvant atteindre +/- 15 km/h. Sa maintenance est assez simple et ne nécessite pas l'apport d'énergie sinon celle de celui qui pédale! (4).

Il est un mode de déplacement propre, c'est-à-dire non polluant. C'est en fin de compte l'outil parfait pour les jeunes! Cependant, seulement 2% des déplacements sont faits à vélo en Wallonie, contre 12% en Flandre pour l'année 2006. (4)

En milieu urbain, le vélo est un mode de transport dont l'efficacité dépasse, dans certaines conditions, celle des transports en commun, en termes de rapidité et de souplesse d'utilisation, d'espace occupé sur la route et de consommation d'énergie. Cependant, il est un peu moins avantageux sur de plus longues distances et n'offre pas le même niveau de confort notamment en cas d'intempéries. Ces deux modes de transports sont donc complémentaires.

En Belgique, deux équipements sont obligatoires pour tout vélo circulant sur les routes: deux freins et une sonnette (audible à 20 mètres). Quant aux catadioptrés et à l'éclairage, tous deux sont obligatoires sur tous les vélos **dès que la visibilité est inférieure à 200 mètres**. Les feux peuvent être clignotants, amovibles et même portés sur les vêtements du cycliste lui-même.

S'équiper correctement, c'est aussi mettre un casque et une chasuble et des bandes réfléchissantes aux chevilles de façon à être bien visible pour les automobilistes et autres usagers de la route. Avant de sortir, vérifiez la pression des pneus (car un pneu mal gonflé a plus de chance de crever), préparez votre sac et un imperméable si nécessaire. Sachez que le casque, bien qu'il ne soit pas obligatoire, diminue fortement le risque de blessures graves.(5)

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Que dois-je préparer avant de sortir à vélo ?

Question 2 : A quoi dois-je être attentif pendant le trajet ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : Vélo	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Casque	Pneus	Chasuble	
Question 2 (tour 2)	Prudence	Signalisation	Freinage	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez dans les cases les mots clés devinés:

Mode :	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 1 - Mieux se préparer pour être plus autonome

Groupe 'TRANSPORTS PUBLICS'

1. Information

Le transport public est un moyen démocratique et efficace pour être autonome dans ses déplacements. En effet, pour les distances comprises entre 3 et 25 km, le bus est plus rapide que la marche, le vélo et même la voiture dans les grands centres urbains où les embouteillages sont fréquents. Pour les trajets au-delà de 40km, le train est le plus souvent utilisé. (4)

Plus besoin des parents pour être conduit partout! Dès aujourd'hui, les réseaux des lignes de bus et de trains peuvent vous mener à destination sans difficultés majeures à condition d'être ponctuel, capable de trouver et comprendre les informations utiles (plans, horaires, tarifs en vigueur) et de pouvoir assurer les correspondances. C'est ce qu'on appelle aujourd'hui l'intermodalité (6)

Le temps du « tout à la voiture » n'est pas encore révolu ! Cependant, les situations économiques et environnementales poussent de plus en plus de citoyens à opter pour les Transports en commun. Entre 2000 et 2006, la fréquentation des bus a augmenté de 47% et celle des trains de 31% (1).

Participe aussi à ce mouvement ! Il est important de bien préparer ton voyage. Pense, par exemple, à prévoir le montant exact pour payer ton titre de transport ou sois toujours en possession de ton abonnement ; prépare ton itinéraire à l'avance, consulte les horaires des correspondances sur Internet, ou renseigne-toi par téléphone ou directement auprès d'un agent dans une gare.

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Comment préparer mon voyage ?

Question 2 : Qu'est-ce qui limite mon autonomie en transports publics ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : Transports publics	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Trajet	Horaire	Abonnement	
Question 2 (tour 2)	Retard	Attente	monde	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné! Bon e chance et bon amusement!

Inscrivez dans les cases les mots clés devinés:

Autres	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 1 - Mieux se préparer pour être plus autonome

Groupe 'MARCHÉ À PIED'

1. Information

La marche est le mode de déplacement autonome par excellence. Déjà très tôt, l'enfant qui apprend à marcher se sent plus libre et autonome.

Ainsi, la marche te rend totalement maître de ton temps et permet de faire de belles économies : la marche c'est gratuit !.

Si ton emploi du temps le permet, il est recommandé, de marcher tous les jours une demi-heure plutôt que de faire une heure de marche trois fois par semaine. L'idéal est de marcher à ton rythme, sans forcer, en utilisant les chemins appropriés.

Et tous les prétextes sont bons pour adapter cette pratique à tes besoins et tes envies: que ce soit pour aller à l'école ou te rendre à tes loisirs (piscine, salle de sport, club des jeunes,...),

En outre, afin de pouvoir te déplacer en toute sécurité, il est indispensable de maîtriser les règles essentielles du code de la route : se déplacer sur les zones réservées aux piétons, s'assurer que la voie est libre avant de s'engager sur un passage pour piétons. Les négliger te ferait courir le risque d'avoir un accident. Quoi qu'il en soit, veille toujours à rester vigilant et visible dans la circulation. La Région wallonne s'est elle-même engagée à réaménager progressivement les trottoirs (plus larges et surélevés), à instaurer des 'zone 30' et créer des rues exclusivement réservées aux piétons et/ou cyclistes. (7)

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 (tour 1) : Comment être autonome par la marche à pied ?

Question 2 (tour 2) : Qu'est-ce qui limite mon autonomie par la marche à pied?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : Marche à pied	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Chemin	Chaussure	Passages pour piétons	
Question 2 (tour 2)	Fatigue	Accident	Inattention	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez dans les cases les mots clés devinés:

Autres	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Sondage - Principe 1

« Mieux se préparer pour être plus autonome »

Objectif :

Ce sondage va vous permettre de comprendre si les autres élèves sont vraiment autonomes dans leurs déplacements.

Sont-ils bien équipés et informés avant de prendre la route ? Sont-ils attentifs à une bonne gestion du temps ? Choisissent-ils les meilleurs itinéraires ?

Nous allons le vérifier ensemble.

Méthode :

- Soumets ce questionnaire à 25 élèves. Par exemple durant les périodes de récréation pour toucher différentes classes (de la 1ère à la 6^{ème} année).
- Marque un trait à côté de chaque réponse donnée dans la colonne 'Réponses des élèves' (NB : certaines questions peuvent concevoir plus d'une réponse).
- Quand les 25 élèves ont été questionnés, note dans la colonne 'Total' la somme des traits correspondants. Reporte-les totaux dans un graphique - histogramme (fichier Windows-Excel) pour rendre compte à la classe des tendances principales observées.

Questionnaire :

1. Comment te déplaces-tu le plus souvent pour venir à l'école?

	Réponses des élèves	Total
A. Voiture		
B. Vélo		
C. Transports publics (bus, train,...)		
D. Marche à pied		
E. Autres		

2. Si tu viens en voiture à l'école, quelle en est la raison ?

	Réponses des élèves	Total
A. Trajet trop long		
B. Insécurité routière		
C. Moins fatiguant que les autres modes		
D. Mes parents me déposent en chemin vers le bureau		
E. Autres		

**3. Si tu viens en voiture à l'école, que fait habituellement le conducteur après
t'avoir déposé ?**

	Réponses des élèves	Total
A. Il va travailler		
B. Il rentre à son domicile		
C. Autres		
D. Je ne sais pas		

4. Selon toi, dans les éléments ci-dessous, lesquels sont légalement obligatoires pour rouler à vélo ?

	Réponses des élèves	Total
A. Une pompe à vélo		
B. Phare avant et arrière		
C. Catadioptré		
D. Casque de vélo		
E. Sonnette		

5. Peux-tu librement te déplacer seul à vélo en rue ? (tes parents sont-ils d'accords)

	Réponses des élèves	Total
A. Toujours		
B. Selon les circonstances		
C. Jamais		

6. Trouves-tu cela facile de se déplacer en transports publics ?

	Réponses des élèves	Total
A. Oui		
B. Moyennement		
C. Non		

7. Quand tu te déplaces à pied ou à vélo quel chemin empruntes-tu d'habitude ?

	Réponses des élèves	Total
A. Un chemin plus long mais qui utilise des chaussées moins fréquentées		
B. Le chemin le plus court qui utilise les grands axes routiers		

8. Quand tu ne connais pas le chemin, comment prépares-tu ton trajet ?

	Réponses des élèves	Total
A. Tu regardes sur internet		
B. Tu utilises un plan papier		
C. Tu demandes à une personne qui connaît le chemin		
D. Rien, tu essayeras de trouver ta route		

9. Si lors de ton trajet tu te trompes de route, comment te renseignes-tu pour te réorienter ?

	Réponses des élèves	Total
A. Tu regardes le plan que tu as emporté avec toi		
B. Tu demandes de l'aide à quelqu'un		
C. Rien, tu essayes comme tu peux de t'en sortir		

10. Quand tu arrives à l'école, tu es en général ?

	Réponses des élèves	Total
A. 10 min à l'avance ou plus		
B. 5 min à l'avance		
C. Pile à l'heure		
D. En retard		

CHARTRE DE LA MOBILITÉ DURABLE

« Mieux se préparer pour être plus autonome »

Les 6 recommandations à prendre en compte pour être plus autonome dans ses déplacements :

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Classe :

Année scolaire :

Principe 2: s'intégrer dans la mobilité



“Faciliter la mobilité ni vu ni connu”

Principe 2 - « Faciliter la mobilité ni vu ni connu ! »

Groupe 'VOITURE'

1. Information

Depuis l'invention de l'automobile, son essor n'a jamais cessé de croître. La voiture a toujours été perçue comme un moyen pour faciliter les déplacements. Dès lors, les efforts ont été, jusqu'il y a peu, centrés sur la production de voitures à grande échelle et le développement des réseaux routiers.

Cependant, l'euphorie est retombée. Avec près de 5 millions de voitures en Belgique, la Région wallonne a dénombré en 2006, plus de 13.600 accidents corporels et 19.000 victimes, soit plus de 52 victimes par jour !⁽¹⁾

Ces problèmes ne sont pas les seules conséquences négatives du nombre croissant de voitures sur nos routes: embouteillages fréquents, centres-villes inaccessibles à certains moments de la journée, augmentation des coûts en soins de santé, sans parler sans parler de pollutions liées au bruit ou aux gaz d'échappement nocifs pour l'environnement.

A force d'utiliser la voiture à tout bout de champ, nous courons à l'immobilisme. Il est temps de fixer quelques règles de bonne conduite : limiter l'utilisation de la voiture, privilégier l'utilisation des transports en commun ou des modes doux (vélo et marche), ne pas dépasser les limites de vitesse autorisées, éviter les centres-villes, respecter scrupuleusement le code de la route, éviter les parkings sauvages sur les trottoirs (entrave à la circulation des piétons) ou en double file (entrave à la circulation des bus et voitures). Pour ce faire, des solutions pratiques et efficaces existent:

- des panneaux de limitation de vitesse,
- des infrastructures qui limitent la vitesse des véhicules (dos d'âne, zones 30, ...) ou interdisent le stationnement dans des zones à risque,
- des ronds-points facilitent le transit des véhicules aux carrefours et limitent les risques de collisions.

On peut aussi faciliter la mobilité en partageant à plusieurs le même véhicule (covoiturage – car sharing) ce qui réduit entre autres les risques d'embouteillages et les problèmes de stationnement.

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Qu'est-ce qui freine la mobilité ?

Question 2 : Qu'est-ce qui facilite la mobilité ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : Voiture	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Victime	Voiture	Pollution	
Question 2 (tour 2)	Ronds-points	Covoiturage	Vélo	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Autres moyens de déplacements	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 2 – « Faciliter la mobilité ni vu ni connu ! »

Groupe 'VELO'

1. Introduction

Pour que nos déplacements restent conviviaux et se passent sans encombre, le vélo est un maître choix. Il est rapide, se faufile dans la circulation et trouve toujours une place de parking. Il est, en outre, économique car il ne consomme que de l'énergie musculaire. En ville, aux heures de pointe, la vitesse moyenne d'une voiture est de 11km/h pour une voiture alors que celle du cycliste peut atteindre 10 à 15km/h. (1)

Malgré tout, nombreux sont ceux qui optent encore pour la voiture et qui souvent, ne respectent pas les usagers faibles tels que cyclistes et piétons.

Les statistiques le prouvent : en 2007, la Belgique comptabilisait 8.000 cyclistes victimes de la circulation routière dont 67 tués (2). Afin d'y remédier, la Région wallonne aménage des itinéraires cyclables régionaux, étend le réseau Ravel (3), les zones 30 (4) et les sens uniques limités.*

De associations telles que Pro Velo ou le Gracq (Groupe d'action des cyclistes quotidiens) informent et conseillent les citoyens sur la bonne pratique du vélo.

Pour rouler à vélo il faut être vigilant, rester visible (ex : mettre une chasuble ou des brassards fluorescents) et surtout éviter tout comportement dangereux ou imprévisible.

Apprenons également, pour faciliter la mobilité, à anticiper les problèmes : partir quelques minutes plus tôt pour éviter l'empressement, adapter sa cadence dans les montées, privilégier les pistes cyclables et éviter si possible, les artères trop encombrées, les voiries endommagées (nids de poule, ...) et les pentes trop abruptes.

Enfin, pour éviter tout risque d'accident, n'oubliez pas de réviser le code de la route !

* Les sens unique limité ou SUL sont des rues à sens unique dans lesquelles seuls les cyclistes peuvent circuler dans les deux sens.

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Qu'est-ce qui freine la mobilité à vélo?

Question 2 : Que dois-je prévoir pour faciliter mes déplacements à vélo?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : Vélo	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Pluie	Danger	Empressement	
Question 2 (tour 2)	(du) temps	Carte	Conseils	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Autres moyens de déplacements	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 2 - « Faciliter la mobilité ni vu ni connu ! »

Groupe 'TRANSPORTS PUBLICS'

1. Introduction

Les transports en commun tels que le bus ou le train sont incontournables pour faciliter la mobilité en Wallonie. Ils peuvent contenir beaucoup plus de passagers que dans une voiture. On peut compter que, en moyenne, un bus équivaut à 60 voitures ! Si plus de monde utilisait le bus cela réduirait donc considérablement les engorgements sur les routes de Wallonie !

La Société régionale wallonne des transports (qui représente le groupe TEC) enregistre depuis les années 2000 une hausse importante de la fréquentation des passagers. Il en est de même pour la SNCB. On aménage des zones réservées aux bus pour éviter les embouteillages (sites propres), on rénove les gares, on modernise les véhicules et les lignes (confort à l'intérieur des véhicules, RER, ...), on privilégie la complémentarité entre le bus et le vélo (REF), entre la voiture et le train (parking à proximité de la gare) et enfin on améliore l'information à la clientèle (sites Internet, panneaux d'affichage électronique...). Chacun a un rôle à jouer pour faciliter la mobilité en transports publics, les voyageurs doivent par exemple être attentifs à :

- dégager les portes et avancer vers l'arrière d'un bus, céder le passage aux voyageurs sortant avant de s'engouffrer dans un métro ou un train pour favoriser le respect des correspondances, réduire le temps d'attente aux arrêts et limite les bousculades
- garder le passage dégagé : valises, sac à dos, vélos ou autres objets encombrants peuvent facilement bloquer ou freiner la circulation des voyageurs dans les véhicules
- porter son attention sur ses propres comportements : les conversations entre copains, ou par GSM tonitruantes, manger ou boire des aliments qui risquent d'incommoder les autres voyageurs ou de salir, les bousculades qui nuisent à la sécurité de tous, les actes de violences et de vandalismes qui renforcent le sentiment d'insécurité et d'inconfort parmi les voyageurs.

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Comment les transports publics facilitent-ils la mobilité?

Question 2 : Comment freiner la mobilité des transports publics?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : Transports publics	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Bus	Sites propres	Information	
Question 2 (tour 2)	Bousculades	Bruit	Vandalisme	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Autres moyens de déplacements	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 2 - « Faciliter la mobilité ni vu ni connu? »

Groupe 'MARCHÉ À PIED'

1. Introduction

Sachant qu'en Région wallonne un déplacement sur cinq fait moins d'un kilomètre et un déplacement sur huit moins de 500 mètres, se déplacer à pied est donc tout à fait possible. En marchant, on évite les retards dus aux embouteillages tout en pratiquant un exercice physique bon pour la santé.

Il est vrai que le code de la route donne la priorité aux piétons quand ils traversent la rue aux endroits appropriés. Cependant, ils doivent rester attentifs à la circulation : éviter tout comportement imprévisible comme par exemple, surgir de derrière des voitures en stationnement, ne pas traverser en plein milieu d'un carrefour pour rejoindre sans détour le trottoir d'en face...

Ainsi, le piéton joue un rôle essentiel en respectant les aménagements qui lui sont réservés (5) et en adaptant ses comportements aux aléas de la circulation. Par exemple, éviter de monopoliser toute la largeur du trottoir lors des déplacements en groupe ou faciliter le passage des personnes à mobilité réduite.*

Si le piéton peut-être considéré comme « Roi », il ne doit pas moins rester tolérant envers les autres usagers de la route et penser aussi à céder le passage aux voitures accumulées devant une traversée piétonne surchargée.

* Les personnes à mobilité réduite ou PMR sont des personnes gênées dans leurs mouvements en raison de leur taille, de leur état, de leur âge, d'une maladie, d'un accident, d'un handicap permanent ou temporaire.

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Comment le piéton perturbe-t-il la circulation ?

Question 2 : Comment le piéton facilite-t-il la mobilité ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : Marche à pied	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Inattention	Roi	Imprévisible	
Question 2 (tour 2)	Discipline	Courtoisie	Vigilance	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Autres moyens de déplacements	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Sondage - principe 2

« Faciliter la mobilité, ni vu ni connu »

Objectif :

Ce sondage va vous permettre de comprendre si les élèves ont des bonnes habitudes de déplacements quand ils se déplacent dans la circulation.

Respectent-ils les règles de sécurité dans la circulation ? Vont-ils favoriser les embouteillages par leurs comportements ?

Nous allons le vérifier ensemble.

Méthode :

- Soumets ce questionnaire à 25 élèves. Par exemple durant les périodes de récréation pour toucher différentes classes (de la 1ère à la 6^{ème} année).
- Marque un trait à côté de chaque réponse donnée dans la colonne 'Réponses des élèves' (NB : certaines questions peuvent concevoir plus d'une réponse).
- Quand les 25 élèves ont été questionnés, note dans la colonne 'Total' la somme des traits correspondants. Reporte-les totaux dans un graphique - histogramme (fichier Windows-Excel) pour rendre compte à la classe des tendances principales observées.

Questionnaire :

1. Comment te déplaces-tu le plus souvent pour venir à l'école?

	Réponses des élèves	Total
A. Voiture		
B. Vélo		
C. Transports publics		
D. Marche à pied		
E. Autres		

2. Si tu viens à l'école en voiture, es-tu habituellement la seule personne à te faire conduire ?

	Réponses des élèves	Total
A. Non, je ne viens jamais en voiture		
B. Non, nous sommes 2 passagers		
C. Non, nous sommes 3 passagers		
D. Oui		

3. Habites-tu dans une zone où il y a beaucoup de circulation?

	Réponses des élèves	Total
Oui		
Non		

4. Utilises-tu les passages pour piétons ?

	Réponses des élèves	Total
A. Toujours		
B. Assez souvent		
C. De temps en temps		
D. Jamais		

5. Utilises-tu les pistes cyclables ?

	Réponses des élèves	Total
A. Toujours		
B. Assez souvent		
C. De temps en temps		
D. Jamais		

6. A vélo, en règle générale, quand ça bouchonne, tu te frayes un chemin coûte que coûte !

	Réponses des élèves	Total
A. Toujours		
B. Parfois		
C. Jamais		

7. Comment t'équipes-tu pour rester visible à vélo dans la circulation ?

	Réponses des élèves	Total
A. Une chasuble réfléchissante		
B. Des bandes réfléchissantes		
C. Un phare avant et arrière		
D. Des catadioptrés		
E. Je ne fais rien		

8. Sais-tu ce qu'est un sens unique limité (SUL) ?

	Réponses des élèves	Total
A. C'est une rue où seuls les vélos peuvent rouler dans les 2 sens		
B. C'est une rue où seuls les riverains peuvent circuler dans les 2 sens		
C. C'est une rue à sens unique réservée aux piétons		
D. Je donne ma langue au chat...		

9. Mets-tu ta ceinture quand tu es en voiture ?

	Réponses des élèves	Total
A. Toujours		
B. Assez souvent		
C. De temps en temps		
D. Jamais		

10. As-tu déjà provoqué un accident ?

	Réponses des élèves	Total
A. Jamais		
B. Une seule fois		
C. Plus d'une fois		

CHARTRE DE LA MOBILITÉ DURABLE

« Faciliter la mobilité ni vu ni connu »

Les 6 recommandations à prendre en compte pour mieux s'intégrer dans la mobilité :

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Classe :

Année scolaire :

Principe 3: la mobilité et la santé



“A pied ou à vélo, c’est bouger santé”

Principe 3 - « A pied ou à vélo, c'est bouger santé ! »

Groupe 'VOITURE'

1. Information

La voiture est le moyen de déplacement privilégié des belges. Chaque jour, ils parcourent au total **210 millions km** en voiture!! C'est-à-dire **5.240** fois le tour de la terre ou ...un **aller simple** jusqu'au soleil !! (1)

Et les jeunes y contribuent: car près d'un million de trajets maison-école sont effectués, par jour, en Belgique ! (2)

Ces chiffres sont alarmants quand on sait que la plupart des véhicules motorisés utilisent des matières fossiles qui génèrent, quand elles sont brûlées, des polluants toxiques pour l'homme et l'environnement.

Certains gaz d'échappement comme le CO₂, émis par les voitures, contribuent au réchauffement excessif du climat de la planète. (1)

Il faut savoir aussi que l'utilisation sans limite de la voiture, influence le niveau de stress tant du conducteur, que de la population soumise à un bruit de fond permanent. On oublie également trop souvent que la voiture favorise le surpoids car ses utilisateurs ne font aucun effort physique. De plus, personne n'ignore que l'automobile blesse et tue régulièrement lors des accidents de circulation.

Pour assurer un avenir durable, il est vital aujourd'hui que chacun pense à rationaliser l'utilisation qu'il fait de la voiture. Elle n'est pas toujours indispensable et trop souvent utilisée par habitude ou parfois par pure paresse... pour aller chercher un pain à la boulangerie du village, aller à l'école ou chez un copain, ne serait-il pas souvent possible de s'en passer ? Les alternatives sont nombreuses : la marche et le vélo notamment, sont des modes 'doux', non-polluants et peu coûteux ; et les transports publics qui concentrent un grand nombre de voyageurs émettent ainsi proportionnellement moins de CO₂ !

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Situation : Quel est l'influence des voitures sur la santé ?

Situation : Quel influence ont les voitures sur l'environnement ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : VOITURE	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)	Allergies	Stress	Surpoids	
Situation 2 (tour 2)	Climat	Pollution	Réchauffement	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Autres moyens de déplacements	Nom du moyen de déplacement	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)					
Situation 2 (tour 2)					

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 3 - « A vélo, c'est bouger santé ! »

Groupe 'VELO'

1. Information

Rouler à vélo, c'est un bon moyen pour entretenir ta santé! Un quart d'heure de vélo tous les jours a une influence très positive sur la santé. En effet, rouler entre 3 et 5 kms à allure modérée est plus bénéfique que la pratique d'un autre sport de manière intensive! (3)

Il faut savoir que rouler à vélo réduit avant tout le risque d'une surcharge pondérale. En 20 ans, la proportion d'enfants âgés entre 5 et 12 ans qui souffrent de surpoids a triplé: ce taux est passé de 5% à 15% !! (3)

En outre, rouler à vélo réduit de 30% le risque de *diabète* et d'*hypertension* auprès des adultes; sans oublier qu'il améliore la qualité des os et l'endurance. De plus, la pratique du vélo muscle non seulement les mollets, mais aussi le cœur et apporte un bien-être psychologique. Enfin, le cycliste n'émet aucun gaz dangereux ni pour l'homme, ni pour la planète.

Question santé, il est donc plus que temps aujourd'hui de remonter en selle !!!

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Que renforce la pratique du vélo ?

Question 2 : Comment améliorer sa santé grâce au vélo ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : VELO	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Cœur	Os	Muscles	
Question 2 (tour 2)	Régularité	Volonté	Effort	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Autres moyens de déplacements	Nom du moyen de déplacement	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)					
Situation 2 (tour 2)					

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 3 - « A pied ou à vélo, c'est bouger santé ! »

Groupe 'TRANSPORTS PUBLICS'

1. Information

Les changements climatiques actuellement observés partout sur la planète compromettent véritablement l'avenir de l'humanité. L'industrialisation croissante des deux derniers siècles et le développement à grande échelle, de nos modes de déplacement, ont profondément marqué l'écosystème terrestre au détriment du bien-être.

Aujourd'hui, tout le monde s'aperçoit que les transports routiers ont un impact important sur les dérèglements climatiques. Cependant, personne ne peut s'en passer. Il est donc important que chacun fasse le choix responsable d'utiliser au maximum les transports en commun, car ceux-ci occupent moins d'espace, réduisent les risques d'accidents, limitent les rejets de gaz toxiques et favorisent la convivialité entre usagers.

Les transports publics actuels consomment moins de carburant ou utilisent des sources d'énergies alternatives. A titre d'exemple, la Société Régionale Wallonne des Transports (SRWT – TEC) renouvelle ses bus par des modèles qui limitent fortement les rejets de gaz polluants. Des essais sont également en cours avec des bus qui sont alimentés par l'électricité ou le gaz.

En outre, pour limiter les risques liés à la santé des habitants, les grandes villes élargissent les voies réservées aux transports publics tout en limitant celles réservées aux voitures. Elles souhaitent aussi être connectées aux grands réseaux de voies ferrées (trams, RER, ...) qui sont de plus en plus rapides, sûrs, confortables, non-polluants et peuvent transporter un nombre important de passagers.

Enfin, signe que les temps changent, le nombre de voyageurs utilisant les bus est en nette augmentation ! Et près de 80% de leur clientèle sont des jeunes de moins de 25 ans, comme toi !

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Quels sont les avantages des transports publics ?

Question 2 : Quels types de transports publics peut-on utiliser?

Faites deviner les mots clés suivants :

TRANSPORTS EN COMMUN	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Convivialité	Sécurité	Rapidité	
Question 2 (tour 2)	Métro	Train	Bus	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Autres moyens de déplacements	Nom du moyen de déplacement	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)					
Situation 2 (tour 2)					

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 3 - « A pied ou à vélo, c'est bouger santé ! »

Groupe 'MARCHE A PIED'

1. Information

La marche à pied est le mode de déplacement le plus naturel : il est accessible à tous, se pratique en tout temps et t'aide à te maintenir en forme. Avec trente minutes de pratique quotidienne, la marche facilite la bonne oxygénation du corps et l'élimination des toxines. Non seulement, elle favorise une bonne concentration au travail, aide à évacuer le stress de la journée et assure ainsi un sommeil réparateur. Par la même occasion, en marchant, on fait un travail d'endurance sans s'en rendre compte.

La marche est une réelle solution pour désengorger les routes et limiter la pollution. C'est une discipline saine, non polluante et qui nécessite peu d'espace et d'infrastructure. Contrairement aux voitures, toujours plus nombreuses, qui impose la mise en place d'un véritable réseau de voiries. De plus, les vitesses pratiquées par les voitures, souvent supérieures aux réglementations, mettent en danger les autres usagers de l'espace public. Pour notre sécurité, rappelons-nous que le piéton trop spontané et imprévisible peut se mettre en danger : 12% des accidents mortels de la route impliquent effectivement des piétons et 40 % de ceux-ci ont été tués alors qu'ils traversaient la chaussée.

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Quels sont les freins aux déplacements à pied?

Question 2 : Que favorise la marche à pied?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : Marche à pied	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)	Lent	Fatigant	Trottoirs	
Situation 2 (tour 2)	Concentration	Sommeil	Respiration	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Autres moyens de déplacements	Nom du moyen de déplacement	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)					
Situation 2 (tour 2)					

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Sondage - Principe 3

« A pied ou à vélo, c'est bouger santé ! »

Objectif :

Ce sondage va nous permettre de découvrir si les élèves interviewés ont conscience que la circulation routière émet dans l'atmosphère des polluants dangereux pour leur santé et celle de l'environnement ; sans oublier des risques d'accidents de la route !

Connaissent-ils les dangers du CO₂ pour la planète ? Les risques liés aux accidents de la route ? L'influence du stress sur la santé ?

Nous allons le vérifier ensemble.

Méthode :

- Soumets ce questionnaire à 25 élèves. Par exemple durant les périodes de récréation pour toucher différentes classes (de la 1^{ère} à la 6^{ème} année).
- Marque un trait à côté de chaque réponse donnée dans la colonne 'Réponses des élèves' (NB : certaines questions peuvent concevoir plus d'une réponse).
- Quand les 25 élèves ont été questionnés, note dans la colonne 'Total' la somme des traits correspondants. Reporte-les totaux dans un graphique - histogramme (fichier Windows-Excel) pour rendre compte à la classe des tendances principales observées.

Questionnaire :

1. Disons que tu vas chez un copain qui habite au 2^{ème} étage dans un immeuble à appartements. Comment montes-tu ?

	Réponses des élèves	Total
A. Je prends sans réfléchir l'ascenseur		
B. Je monte à pied		
C. Je pense que je pourrais monter à pied mais je prends l'ascenseur		

2. Pour aller à la boulangerie ou chez un copain dans ton quartier, comment te déplaces-tu ?

	Réponses des élèves	Total
A. à vélo		
B. à pied		
C. en voiture		
D. autres (skates, rollers,...)		

3. Quel sport pratiques-tu régulièrement ?

	Réponses des élèves	Total
A. le foot		
B. le jogging		
C. la natation		
D. le vélo		
E. Autres		
F. Aucun		

4. Le plus souvent, quel moyen de transport utilises-tu pour venir à l'école?

	Réponses des élèves	Total
A. Voiture		
B. Vélo		
C. Transports publics		
D. Marche à pied		
E. Autres		

5. As-tu déjà été victime d'un accident durant tes déplacements ?

	Réponses des élèves	Total
A. Jamais		
B. Une seule fois		
C. Plus d'une fois		

Si oui, comment te déplaçais-tu ?

- En voiture		
- À pied		
- À vélo		
- En transports en commun		

6. Qu'est-ce qui te gêne le plus dans la circulation ?

	Réponses des élèves	Total
A. Le bruit		
B. Les odeurs		
C. La pollution		
D. Le risque d'accident		
E. L'agitation et le stress autour de moi		
F. Autres		

7. As-tu déjà vécu des situations stressantes lors de tes déplacements vers l'école?

	Réponses des élèves	Total
A. Jamais		
B. Rarement		
C. Parfois		
D. Souvent		

8. Dans quelles circonstances as-tu vécu ces éventuelles situations stressantes ?

	Réponses des élèves	Total
A. Voiture bloquée dans les embouteillages		
B. Bus en retard		
C. Sentiment d'insécurité à vélo		
D. Autres		

9. Lorsque tu te sens nerveux, que fais-tu pour te calmer ?

	Réponses des élèves	Total
A. je vais faire un tour à pied		
B. je vais faire un tour à vélo		
C. je regarde la tv		
D. je lis		
E. autres		

10. Pour limiter la pollution liée au trafic routier, quelle est la meilleure solution ?

	Réponses des élèves	Total
A. Augmenter les taxes sur l'essence		
B. Habiter à la campagne		
C. Interdire la voiture en ville		
D. Développer les transports publics (bus, train, tram,...)		
E. Développer les pistes cyclables et les sites propres pour les bus		

CHARTRE DE LA MOBILITÉ DURABLE

« A pied ou à vélo, c'est bouger santé! »

6 recommandations qui associent mobilité et santé:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Classe :

Année scolaire :

Principe 4: la citoyenneté



**“Tous unis pour le meilleur et
pour le pire!”**

Principe 4 - « Tous unis pour le meilleur et pour le pire ! »

Groupe 'VOITURE'

1. Information

Tout conducteur qui se respecte avouera qu'il lui arrive de temps en temps d'insulter l'automobiliste qui le talonne ou qui occupe une place de parking comme un camion. On entend aussi quelques expressions telles que: « "haa, les femmes au volant, ... ! », « Espèce de tortue ! ».

C'est tout un art de rester détendu en voiture dans les embouteillages surtout lorsque certains passent par la bande d'arrêt d'urgence, remontent toute la file à contresens, font des queues de poisson ou vous prennent la priorité.

Dans ce genre de situation, on stresse, on fulmine et on s'énerve la plupart du temps. Alors, pour ne pas perdre les pédales, éviter des conflits inutiles et causer un accident, au volant, il faut garder son calme !

Une enquête européenne (1) révèle que les appels de phares occupent la première place des comportements agressifs, suivis par les gestes obscènes... Heureusement, les attaques ou tentatives d'attaques physiques ne représentent que 5% des comportements classés.

Mais finalement, s'exciter, ça sert à quoi? A rien! Sauf à mal débiter sa journée et/ou à mal la terminer. Cela ne nous fait pas gagner de temps et c'est mauvais pour les nerfs! Pour rester 'zen', il faut rester courtois en toutes circonstances et chanter à tue-tête, il paraît que cela apaise les tensions !

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Cite quelques comportements agressifs au volant.

Question 2 : Comment rester 'zen' au volant ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : VOITURE	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Insultes	Gestes obscènes	Queues de poisson	
Question 2 (tour 2)	Chanter	Courtoisie	Calme	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Mode :	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 4 - « Tous unis pour le meilleur et pour le pire ! »

Groupe 'VELO'

1. Information

Le vélo est un mode de déplacement très avantageux. Il est un véritable signe de liberté pour les jeunes... pour le meilleur et pour le pire: En effet, on est vite parti, on se faufile facilement entre les voitures et on est vite arrivé. Malheureusement, on déroge facilement aux règles de bonne conduite en rue et ce qui est plaisant pour le cycliste peut être une profonde angoisse pour les autres.

Afin de rester unis, tous les usagers de la route confondus, apprenons le sens du respect d'autrui. Ce respect s'exprime essentiellement par la courtoisie. Le cycliste doit tout d'abord penser à s'annoncer aux autres usagers de la route. Fini donc les vélos qui slaloment entre les voitures en mouvement, ceux qui déboulent sur les trottoirs, rasant les voitures en stationnement ou qui ne signalent pas leur changement de direction.

Ensuite, le cycliste portera une attention toute particulière à sa vitesse lorsqu'il n'y a pas de piste cyclable. Dans une montée, sa vitesse est modérée, il fera en sorte de choisir la rue la moins fréquentée et restera sur la droite (attention aux portières de voitures en stationnement !); dans un rond-point, le cycliste, prendra sa place au milieu de la bande de circulation pour assurer sa visibilité et sa sécurité. Il veillera également à céder le passage aux piétons engagés sur la chaussée

Être unis dans la circulation est tout simplement un acte citoyen, c'est une manière de rester à la fois attentif à soi-même et aux autres. Pensez-y la prochaine fois !

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Quels comportements inadaptés certains cyclistes ont-ils dans la circulation ?

Question 2 : Qu'est-ce qui pourrait améliorer la convivialité entre usagers ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : VELO	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Doubler	Slalomer	Surprendre	
Question 2 (tour 2)	Respect des priorités	Respect des piétons	Respect des trottoirs	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Mode :	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 4 - « Tous unis pour le meilleur et pour le pire !»

Groupe ‘TRANSPORTS PUBLICS’

1. Information

Les transports publics jouent un rôle important dans le développement de liens sociaux entre les quartiers des villes et des campagnes. Ils sont essentiels en matière d'accès à l'emploi, à l'éducation, aux soins de santé (hôpitaux, cabinets...), aux commerces et aux organismes culturels des différentes régions du pays.

Nombreux sont les voyageurs qui les empruntent au quotidien. Cela nécessite donc, comme pour les déplacements en voiture et à vélo, quelques règles de bonne conduite que chacun se doit de respecter. Cela évitera, en effet, des comportements inadaptés qui peuvent mettre en danger sa propre personne, mais aussi celle des autres. Toute mauvaise conduite peut provoquer des retards, incidents ou accidents sur les lignes et entraîner des conséquences graves!

Si tout mauvais comportement pouvait être évité, un climat beaucoup plus serein et convivial, propice à la détente et au bien-être régnerait dans les trains les bus, les trams, etc.

Les agents des TEC et de la SNCB aident, renseignent, conseillent, orientent régulièrement de nombreux voyageurs. Chacun d'entre nous peut également y contribuer en suivant tout simplement les quelques exemples suivants :

- limiter le volume de son MP3, faciliter la sortie des passagers du train avant d'entrer, respecter la montée par la porte avant du bus, saluer le conducteur du bus tout en présentant ton abonnement, faciliter la montée ou la descente de personnes à mobilité réduite*.
- pour un environnement agréable, propre et de qualité pour tous, respecter les véhicules et les stations en mettant ses déchets dans les poubelles appropriées, s'abstenir de manger ou boire des aliments salissants durant le trajet et éviter de détériorer le matériel.

C'est seulement et uniquement dans ces conditions que le sentiment d'être unis dans un transport public prendra vraiment tout son sens. Tout le monde compte dorénavant sur toi !

* Les personnes à mobilité réduite ou PMR sont des personnes gênées dans leurs mouvements en raison de leur taille, de leur état, de leur âge, d'une maladie, d'un accident, d'un handicap permanent ou temporaire.

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d'être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l'expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera accordé. A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

Question 1 : Quels comportements inadaptés peut-on constater dans les transports publics ?

Question 2 : Comment favoriser la convivialité dans les transports publics ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : TRANSPORTS PUBLICS	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Bousculer	Salir	Frauder	
Question 2 (tour 2)	Etre patient	Etre poli	Aider les PMR	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu'ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Mode :	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d'être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d'information et des mots clés.

Principe 4 - « Tous unis pour le meilleur et pour le pire ! »

Groupe ‘MARCHE A PIED’

1. Information

Il est important que chacun puisse de manière égale et autonome accéder aux espaces publics. Bien que ceux-ci se conçoivent progressivement pour être davantage accessibles à tous, tout n’est pas résolu. En effet, nombreuses sont les Personnes à Mobilité Réduite* fatiguées de surmonter des milliers d’obstacles tels que les publicités des magasins au milieu des trottoirs, les plans inclinés et glissants, les bordures infranchissables, les voitures mal garées, l’impatience des automobilistes,...

Pour rester unis pour le meilleur et pour le pire, , il faut éviter, en tant que piéton, les chamailleries et les courses poursuites entre copains dans des lieux très fréquentés, adapter son rythme à celui de la foule et proposer, si nécessaire, son aide aux personnes à mobilité réduite qui représentent (ho surprise !) près de 30% de la population ! (REF Source : coup d’œil n°486).

Dans l’absolu, la marche reste un sport agréable et accessible à la majeure partie d’entre nous. Ne t’en prive pas! Promène-toi dans les espaces dévolus aux piétons tels que les parcs et forêts, les centres historiques et ses rues piétonnes ; ce sont des lieux qui nous incitent à la flânerie, à la détente, aux rires, aux rencontres... et ce, pour le bien-être de tous !

* Les personnes à mobilité réduite ou PMR sont des personnes gênées dans leurs mouvements en raison de leur taille, de leur état, de leur âge, d’une maladie, d’un accident, d’un handicap permanent ou temporaire.

2. Maître du jeu

Vous aurez peut-être la chance d’être deux fois « maître du jeu ». A chaque tour, tirez une carte, énoncez la question et faites découvrir le mot ou l’expression clé aux autres élèves, les « acteurs du jeu ». Chaque mot que vous aurez réussi à faire découvrir vous fera gagner un point !! Si vous parvenez à faire deviner les trois mots, un point bonus vous sera acco A la fin du jeu, le groupe ayant le plus de points est reconnu vainqueur du jeu. Bonne chance et bon amusement !

- Question 1 : Comment peux-tu aider les PMR ?
- Question 2 : Comment doit se comporter un piéton ?

Faites deviner les mots clés suivants :

Mode : MARCHE A PIED	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Question 1 (tour 1)	Traverser	Guider	Renseigner	
Question 2 (tour 2)	Attentif	Prudent	Serviable	

3. Acteur du jeu

Votre rôle consiste à deviner les mots clés du « maître du jeu » en un minimum de temps. Ecoutez bien ce qu’ils vont vous dire, car chaque mot découvert est un point gagné ! Bonne chance et bon amusement !

Inscrivez les mots clés devinés dans les cases vides :

Inscrivez dans les cases les mots clés devinés:

Mode :	Mot clé 1	Mot clé 2	Mot clé 3	Points obtenus
Situation 1 (tour 1)				
Situation 2 (tour 2)				

4. Recommandations :

Notez au dos de la feuille 3 recommandations importantes à appliquer au quotidien afin d’être autonome dans vos déplacements. Servez-vous du texte d’information et des mots clés.

Sondage - Principe 4

« Tous unis, pour le meilleur et pour le pire ! »

Objectif :

Ce sondage va nous permettre de découvrir si les élèves interviewés sont conscients que leurs comportements influencent l'opinion des autres.

Font-ils attention aux autres quand ils sont pressés ? Prennent-ils la peine de saluer le chauffeur quand ils montent dans le bus ? Aident-ils les personnes qui ont des difficultés pour se déplacer dans un véhicule ou sur la rue ?

Nous allons le vérifier ensemble.

Méthode :

- Soumets ce questionnaire à 25 élèves. Par exemple durant les périodes de récréation pour toucher différentes classes (de la 1^{ère} à la 6^{ème} année).
- Marque un trait à côté de chaque réponse donnée dans la colonne 'Réponses des élèves' (NB : certaines questions peuvent concevoir plus d'une réponse).
- Quand les 25 élèves ont été questionnés, note dans la colonne 'Total' la somme des traits correspondants. Reporte-les totaux dans un graphique - histogramme (fichier Windows-Excel) pour rendre compte à la classe des tendances principales observées.

Questionnaire :

1. Comment te déplaces-tu le plus souvent pour venir à l'école?

	Réponses des élèves	Total
A. Voiture		
B. Vélo		
C. Transports publics		
D. Marche à pied		
E. Autres		

2. En règle générale, es-tu relax quand tu te déplaces en rue ?

	Réponses des élèves	Total
A. Toujours		
B. Parfois		
C. Rarement		
D. Jamais		

3. Habituellement, comment se comportent les automobilistes au volant ?

	Réponses des élèves	Total
A. Normalement		
B. Parfois sans gêne		
C. Souvent agressif		
D. Toujours comme des sauvages		

4. Habituellement, comment se comportent les cyclistes en rue ?

	Réponses des élèves	Total
A. Normalement		
B. Parfois sans gêne		
C. Souvent agressif		
D. Toujours comme des sauvages		

5. As-tu déjà été agressé verbalement par quelqu'un lors de tes déplacements vers l'école ?

	Réponses des élèves	Total
A. Régulièrement		
B. Parfois		
C. Jamais		

Si oui, Comment te déplaçais-tu ?

- En voiture		
- À pied		
- À vélo		
- En transports en commun		

6. En transports publics, cèdes-tu ta place aux personnes à mobilité réduite (qui se déplacent avec difficultés : personnes âgées, femmes enceintes,...) ?

	Réponses des élèves	Total
A. Toujours		
B. Souvent		
C. Parfois		
D. Jamais		

7. Comment réagis-tu face à quelqu'un d'agressif ?

	Réponses des élèves	Total
A. Je lui réponds de la même manière		
B. Je le somme de se calmer avec autorité		
C. Je lui souris et je discute à l'aise		
D. Je prends la fuite		

8. Es-tu patient quand tu dois attendre dans une file ?

	Réponses des élèves	Total
A. Toujours		
B. Souvent		
C. Parfois		
D. Jamais		

9. Dans les transports publics, penses-tu à dire bonjour au chauffeur en montant ?

	Réponses des élèves	Total
A. Toujours		
B. Souvent		
C. Parfois		
D. Jamais		

10. Penses-tu à jeter tes déchets dans les poubelles appropriées ?

	Réponses des élèves	Total
A. Jamais		
B. Souvent		
C. Parfois		
D. Toujours		

CHARTRE DE LA MOBILITÉ DURABLE

« Tous unis pour le meilleur et pour le pire ! »

6 recommandations citoyennes:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Classe :

Année scolaire :



DESSIN

Fais deviner les mots clés
à l'aide de dessins au tableau.

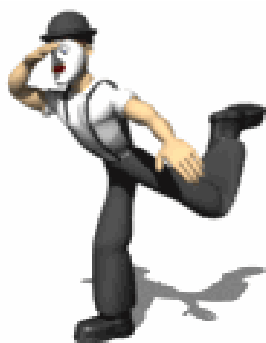
Ecrire des mots n'est pas autorisé !



TABOU

Tente d'expliquer le mot clé
sans toutefois le citer ou citer
des mots ayant la même racine.

Par exemple : Mot clé : PARAPLUIE
– ne pas dire PLUIE



MIME

Fais deviner les mots clés à la classe
uniquement grâce aux gestes.

Les bruits et les onomatopées
sont interdits !