

# Manuel pour les enseignant.e.s



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



**EMILE, LE SERPENT MOBILE**



# 1. Introduction

## Émile, le Serpent Mobile, qu'est-ce que c'est ?

Émile, Le Serpent Mobile est une campagne amusante et ludique, sous forme de défi, qui incite les enfants, leurs parents et toute la communauté éducative, à se rendre à l'école de manière saine, en toute sécurité et en respectant l'environnement. Ce défi peut être facilement relié aux programmes scolaires et peut être complété par des activités supplémentaires. Il s'adresse de préférence aux écoles, l'objectif étant d'impliquer un maximum de classes de cycle 2 et 3 au sein des écoles. Ce manuel à destination des enseignant.e.s vise à présenter le déroulement du défi.



## Pourquoi organiser Émile, Le Serpent Mobile dans votre école ?

Ce qui importe dans le défi, c'est d'inciter un maximum d'enfants, de familles et les équipes éducatives, à utiliser un mode de déplacement « actif » ou les transports en commun, pour venir à l'école une à plusieurs fois pendant la durée du défi. Les enfants adorent se déplacer à pied, à trottinette ou à vélo et ils prendront mieux conscience de leur environnement tout en apprenant à se déplacer de manière sûre, grâce au défi Emile.

Se rendre à l'école de manière active n'est pas seulement favorable à l'environnement mais a aussi des bienfaits pour la santé des enfants. Il a été démontré que ce défi augmente de manière significative l'usage des moyens de déplacement actifs et participe à la réduction d'émissions de CO<sub>2</sub>. Émile, Le Serpent Mobile s'inscrit dans une dynamique européenne à travers le Traffic Snake Game Network qui rassemble près de 20 pays et opérateurs européens. L'objectif de ce réseau est de partager les expériences, les résultats et l'impact de cette campagne à l'échelle européenne. Le Traffic Snake Game Network veut continuer à diffuser ces bonnes pratiques à travers l'Europe et au-delà.

Qu'est-ce qu'un **mode actif** ?

C'est se déplacer par un moyen qui utilise uniquement notre énergie physique. En mode actif, le moteur c'est nous ! Il permet de nous maintenir en forme. Un mode actif est aussi qualifié de mode « doux » car par définition, il ne pollue pas, fait peu de bruit et contribue à apaiser l'ambiance générale d'une rue ou d'un quartier.



## Planning et démarche pour organiser un défi dans l'école

Pour organiser un défi, vous devez inscrire l'école ainsi qu'être en possession du matériel décrit ci-dessous.

Vous devez également identifier une période de deux semaines dans l'année scolaire durant laquelle chaque élève sera incité à utiliser un mode de déplacement plus sain et plus durable. Deux périodes se prêtent davantage à mettre ce défi en place : septembre (Semaine Européenne de la Mobilité) ou le printemps (avril, mai et tout début juin).

Rétroplanning :

1. Un.e référent.e de l'école contacte Transway via le formulaire du site pour une pré-inscription a minima *1 mois avant la date du défi souhaité.*
2. Confirmation de l'inscription par Transway, désignation du.de la référent.e école, nombre de classes qui souhaitent participer, dates du défi, etc.
3. Livraison du matériel dans l'école et explications sur le déroulé, *3 semaines avant le défi.*

## 2. Matériel de défi

En plus de ce manuel, vous recevrez le matériel de défi. Le kit comprend :

- Une **bannière** (4m x 1m) *Émile, Le Serpent Mobile* (pour toute l'école)
- 10 **autocollants verts** pour chaque classe/groupe (un par jour)
- des **gommettes** pour chaque classe/groupe
- des stickers de récompenses pour les enfants
- des formulaires de comptage à imprimer (pour les classes et l'école)
- un exemple de lettre aux parents
- un fichier Excel préparé avec formules automatiques



## 3. Le défi

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



S1

S2

S3

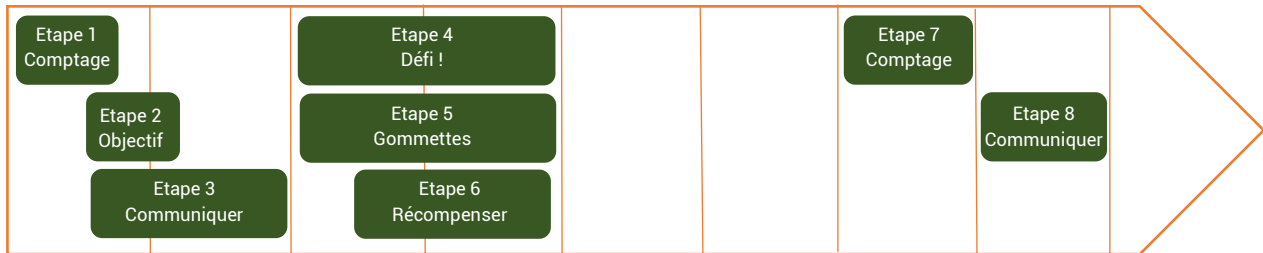
S4

S5

S6

S7

S8



## Le déroulement du défi, en 8 étapes

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

Deux semaines avant le début du défi, chaque enseignant.e demandera aux élèves de sa classe de lever la main, s'ils viennent à l'école par un mode de déplacement durable. Ce relevé a lieu 1 seul matin.

### Etape 2 : Fixer un objectif

L'enquête à main levée est le point de départ qui aidera l'école à fixer son objectif. Il s'agit du pourcentage de trajets éco-responsables à atteindre pendant la campagne. *Émile, Le Serpent Mobile* vise à réduire de 20% les émissions de CO2 mais chaque école est libre de choisir son objectif. Il faut que l'objectif fixé soit réaliste et il ne faut pas oublier que le défi doit avant tout rester amusant et ludique. L'école doit décider par et pour elle-même quel objectif elle souhaite atteindre avec *Émile, Le Serpent Mobile*.

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



### Etape 3 : Parlez de la campagne

Si vous souhaitez qu'*Émile, Le Serpent Mobile* soit un vrai succès, l'aspect participatif est essentiel. Il est donc important d'informer les enseignant.e.s (et les autres acteurs possibles comme le périscolaire, la commune, la Police Municipale...), de l'objectif, de la durée et des règles du défi. Informez les parents en leur adressant une lettre via le cahier des enfants pour qu'ils sachent quand le défi aura lieu, pourquoi leurs enfants y participent, etc.

### Etape 4 : Collecte des gommettes

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

Chaque jour, les enseignant.e.s enregistrent les données sur le formulaire de classe/groupe.



# THE TRAFFIC SNAKE GAME

Les différents modes de déplacement durables sont :

- Marche (inclus trottinettes, rollers et skateboard)
- Vélo
- Bus, tram et navibus
- Train
- Covoiturage



Chaque groupe colle les gommettes sur l'autocollant vert qui représente 1 jour et 1 classe. L'autocollant est complet quand l'objectif prédéfini a été atteint (le tableau Excel vous indique le nombre de gommettes à coller par jour et par classe en fonction de l'objectif défini). Les autocollants seront ensuite placés sur la bannière d'Émile, Le Serpent Mobile. L'objectif de l'école est utilisé pour définir le nombre de gommettes nécessaires pour remplir l'autocollant vert.

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

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

## EMILE, LE SERPENT MOBILE



## Etape 5 : Placer les autocollants sur la bannière Émile.

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

Trois conseils pour adapter la campagne à votre école :

- Même les **enfants dont la maison est éloignée de l'école** et qui sont amenés à l'école en voiture, peuvent participer. Leurs parents garantiront alors leur voiture à environ 150 - 200 mètres de l'école et accompagneront leurs enfants à pied jusqu'à l'établissement. Une deuxième possibilité consiste à faire du covoiturage : les parents conduiront plusieurs enfants en même temps à l'école.
- Les enseignant.e.s doivent aussi être encouragés à se déplacer d'une manière durable. C'est particulièrement important car les enfants apprennent facilement un nouveau comportement en imitant le comportement d'autres personnes de leur entourage. Ainsi, il faut **sensibiliser et stimuler les enseignant.e.s à montrer l'exemple** en leur donnant l'opportunité de gagner des pastilles supplémentaires pour leur classe ou pour l'école.
- Des **points supplémentaires** peuvent être attribués pour diverses raisons. On demandera aux élèves venant à l'école à vélo de **porter un casque** et/ou un gilet fluorescent. Chaque fois qu'un élève portera un casque et/ou un gilet fluo, il recevra une pastille supplémentaire. Ainsi, nous souhaitons améliorer la sécurité des enfants.



## Etape 6 : Récompenser les élèves

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

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





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

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

### **Etape 8 : Faire un retour d'expérience et communiquer auprès des parents**

Quelques jours ou semaines après le défi, vous communiquerez les résultats à Laure ou la personne qui vous aura accompagnée à la mise en place du défi.

Nous vous encourageons vivement à communiquer auprès des parents, qui ont participé et joué le jeu d'amener leur enfant différemment à l'école. Vous pouvez parler des résultats du défi et de la dynamique qu'il a apporté à l'école pendant ces deux semaines !

## **Le comptage**

En effectuant les **comptages avant, pendant et après le défi**, vous obtiendrez un aperçu des comportements de mobilité des élèves de votre école et vous serez en mesure de comprendre l'impact du défi.

### **Le formulaire papier, pour le quotidien de chaque classe**

Les formulaires de comptage sont fournis au format numérique dans le kit.

Ils sont imprimés à imprimer par chaque classe participante dans l'école. Utilisez les formulaires de comptage « papier » pour collecter tous les résultats de la classe. Chaque enseignant.e remplit les résultats de sa classe sur papier.

Le plus simple est de désigner une personne responsable du défi dans l'école. Cette personne pourra ainsi recueillir les formulaires des classes, reporter les résultats dans le tableau Excel et compléter l'Excel global pour l'école.

### **Le tableau global de comptage, pour rassembler et analyser les résultats de toute l'école**

Une fois les formulaires de comptage remplis pour chaque classe, vous pourrez remplir les résultats dans le fichier Excel global. Ce fichier calcule automatiquement les résultats pour toute l'école et affichera automatiquement un graphique des parts modales voiture et modes durables avant / pendant / après.

N'oubliez pas non plus d'indiquer les informations sur la météo ou sur tout autre événement qui pourrait avoir un impact sur le défi, comme des travaux par exemple.

Enfin, la personne responsable du défi dans l'école envoie le fichier Excel par e-mail à Transway, de manière à réaliser le bilan pour chaque année du défi, auprès de Nantes Métropole qui finance le dispositif. Nous vous invitons également à indiquer ce qui a fonctionné et ce qu'il faudrait



**THE  
TRAFFIC  
SNAKE  
GAME**

améliorer dans le cadre d'un prochain défi et si l'école souhaite reconduire ou non le défi une prochaine fois.

### Rejouer à Émile pour une nouvelle édition

Vous pouvez faire jouer votre école pour une seconde/troisième édition et jouer à *Émile, Le Serpent Mobile* en recontactant Transway.

Si vous jouez pour une deuxième fois, vous pourrez comparer les résultats à ceux de la 1<sup>ère</sup> édition.

## 4. Plus d'informations

### Site web

Le site web [transway.fr/emileleserpentmobile](http://transway.fr/emileleserpentmobile) vous permet d'avoir un minimum d'information sur le défi, de télécharger ce manuel de l'enseignant et d'avoir accès au formulaire de contact.

### Contact

#### Transway

9 rue du petit Châtelier - 44300 Nantes

Tél : 06 31 20 37 87 ou 02 72 22 83 65

E-mail : [laure.quinet@transway.fr](mailto:laure.quinet@transway.fr) ou [contact@transway.fr](mailto:contact@transway.fr)

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



**EMILE, LE SERPENT MOBILE**