



## The **TRAFFIC SNAKE GAME NETWORK**

E-Newsletter  
National  
N° 1, Avril 2014

### Traffic Snake Game à la conquête de l'Europe

Après le succès de la campagne Traffic Snake Game en Flandres (Belgique), Autriche et Hollande, la France rejoint le réseau du Traffic Snake Game et lancera la campagne à partir de l'année scolaire prochaine. La campagne sera implantée dans au moins 18 pays européens. L'objectif de la campagne est d'encourager les enfants et leurs parents à se rendre à l'école à pieds, à vélo ou en utilisant les transports en commun à la place de la voiture. La réunion de lancement du nouveau réseau "Traffic Snake Game Network" s'est tenu à Louvain, Belgique les 27 et 28 mars dernier.



Partenaires présents à la réunion de lancement à Louvain

### Le contexte?

Parti d'une initiative de Mobiel 21, le Traffic Snake Game est une campagne qui a commencé avec seulement quelques écoles en Belgique. La campagne a été un vrai succès et a favorisé l'adoption de mode de transports plus respectueux de l'environnement par les participants et à une importante réduction d'émissions de CO2 sur les trajets domicile école. Aujourd'hui, plus de 1.000 écoles, 200.000 enfants et 150.000 familles sont touchés par la campagne en Flandres tous les ans. A ce jour, 18 pays se lancent dans l'aventure Traffic Snake Game et préparent des

campagnes locales pour encourager les parents à repenser les trajets domicile-école et trouver des alternatives à la voiture. La campagne Traffic Snake Game est ludique, efficace et facile à mettre en place.

## **Un jeu simple mais efficace !**

Sur une durée de deux semaines, les enfants collent des « points » sur la bannière du serpent chaque fois qu'ils viennent à l'école à pieds, en vélo, covoiturage ou transports en commun. Chaque école fixe ses propres objectifs au début de la campagne, le but étant de remplir la bannière du serpent avec les « points » représentant les trajets éco-responsables effectués. Les enfants sont récompensés à chaque fois qu'un objectif est atteint. Les récompenses varient et peuvent inclure: un quart d'heure de récréation en plus, aucun devoir à rendre pour le lendemain, etc. Une fois la tête du serpent atteinte, une récompense encore plus intéressante est offerte aux enfants: une sortie en vélo ou à pied avec la classe, etc. Trois semaines après la fin du jeu, les résultats du jeu seront collectés et analysés. On évaluera notamment l'impact du jeu sur les habitudes de transports des élèves : combien de trajets en vélo en plus, etc. Le jeu permet ainsi de sensibiliser les enfants, les parents, les enseignants sur la question de la mobilité et encourage de manière ludique, l'adoption de modes de transport sains, sûrs et favorisant la pratique d'une activité physique.

## **Objectifs**

Le Traffic Snake Game (le serpent mobile) aspire à être le début d'une campagne marquante à l'échelle européenne. Au début, la campagne ciblera au minimum 3 grandes villes et 60 écoles par pays, visant à atteindre ainsi plus de 1.000 nouvelles écoles à travers l'Europe. La campagne vise une augmentation d'au moins 15% d'usage de modes de transport durables et autant d'émissions de CO2 en baisse. Cet objectif équivaldrait à 2.500.000 de kms en voiture économisés en faveur de la marche et de la pratique du vélo. Et au fil du temps, la campagne atteindrait des millions d'enfants...

## **Point Focal National**

Le nouveau "Traffic Snake Game Network" a été mis en place dans un but d'échange d'expériences et de partage de savoir-faire à travers l'Europe. Ce réseau, en collaboration avec les points focaux nationaux dans chaque pays, soutiendra le lancement, l'implantation et l'expansion de la campagne. Nous, Euro Project Consult avons l'honneur d'être le point focal national pour la France.

Le réseau TSG Network est piloté par Mobiel 21 (Belgique), avec les partenaires suivants: WYG Ltd (Grande-Bretagne), DTV Consultants (Pays-Bas), Association of Self-Mobilized Citizens (Portugal), Euro Project Consult (France), Club "Sustainable Development of Civil Society" (Bulgarie), Institute for Traffic Education (Autriche), Transport Research Centre (Rép Tchèque), Centre for renewable energy sources and saving (Grèce), Paragon Europe (Malte), SINERGIJA (Slovénie), Group for Studies and Alternatives 21 (Espagne), Regional Environmental Centre (Hongrie), Empreintes asbl (Belgique), The Romanian Energy-Cities Network (Roumanie),

Euromobility (Italie), Environmental Centre for Administration and Technology (Lituanie) et Rupprecht Consult (Allemagne).

## Emile le serpent mobile en France

Emile le serpent mobile est le nom choisi pour la campagne en France. Cette dernière va être lancée dès septembre prochain pour une durée de 3 ans et Nantes est la première ville ciblée pour le lancement de la campagne. Toutes les écoles à l'échelle nationale sont invitées à participer en prenant contact avec [Euro Project Consult](#), point focal national France. Des sessions de formation à l'outil seront organisées pour les écoles souhaitant mettre en place le jeu. Tout le matériel et la documentation nécessaires seront fournis et les enseignants seront accompagnés dans la mise en place du jeu. Le jeu peut être lancé à toute période de l'année mais idéalement au début de l'année scolaire ou encore en Avril-Mai pour profiter d'une météo favorable à la marche et à la pratique du vélo. Les villes et autres organisations œuvrant dans le domaine des transports, de la mobilité durable, de l'environnement etc. peuvent également rejoindre la campagne pour en soutenir l'expansion et constituer un réseau au niveau national autour de la thématique de la mobilité durable chez les plus jeunes.

## Rejoignez la campagne “Emile, le serpent mobile”

Villes, écoles et organisations peuvent nous contacter pour plus d'information sur les modalités d'adhésion à la campagne.

Euro Project Consult

22 Rue Racine

44000 Nantes

Tél : 0240350072

Mail : [laure.duhorane@europrojectconsult.eu](mailto:laure.duhorane@europrojectconsult.eu)

Visitez notre site web: [www.europrojectconsult.eu](http://www.europrojectconsult.eu) ou le site web du projet :

[www.trafficsnakegame.eu](http://www.trafficsnakegame.eu)

Vous pouvez aussi suivre la campagne France via les réseaux sociaux : at [Facebook](#) or [Twitter](#).

---

Cette newsletter est publiée par Mobiel 21 et traduit par Euro Project Consult pour le compte du projet Traffic Snake Game Network

Si vous voulez vous abonner à cette newsletter ou vous désinscrire, veuillez contactez :  
contact <[laure.duhorane@europrojectconsult.eu](mailto:laure.duhorane@europrojectconsult.eu)>

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



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