

EMILE, LE SERPENT MOBILE

Plus d'information

www.trafficsnakegame.eu/emileserpentFR

Suivez cette campagne sur Facebook et Twitter
(@EmileserpentFR)

Contact

Euro Project Consult
22 Rue Racine
44000 Nantes
Tél: 02 40 35 00 72
contact@europrojectconsult.eu

Euro Project Consult 

PARTICIPEZ À LA CAMPAGNE EMILE LE SERPENT MOBILE !

Et transformez le chemin vers l'école en moments
plus sympas, plus sûrs et plus écologiques !



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



Disclaimer

The sole responsibility for the content of this leaflet 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 therein.

EMILE, LE SERPENT MOBILE

Une campagne pour les écoles primaires

Vous souhaitez avoir moins de voitures devant la porte de votre école ? Vous souhaitez motiver vos élèves à utiliser davantage les modes de transports actifs (marche, vélo, ...) pour se rendre à l'école ? Vous souhaitez leur apprendre les bons comportements à adopter sur le chemin de l'école ?

Dans ce cas, **la campagne « Emile le Serpent mobile » est faite pour vous et votre école !**

« Emile le serpent mobile » est un jeu amusant et facile à mettre en place. Il vous permettra de mobiliser et d'encourager vos élèves à utiliser des modes de transports plus actifs. N'attendez plus, rejoignez-nous !

Emile le serpent mobile en quelques mots

« Emile le serpent mobile » est une campagne qui a pour but d'encourager les enfants et leurs parents à réfléchir à leur mobilité et à mettre en place des alternatives plus durables (marche, vélo, transports en commun, covoiturage...)

La campagne vise également à donner une image positive des alternatives à la voiture comme étant des modes de transport amusants, sociables et meilleurs pour la santé, que ce soit pour l'environnement, pour l'enfant ou ses parents.

Les objectifs de cette campagne sont:

- ✓ Promouvoir les modes de transport actifs chez les enfants, parents et enseignants;
- ✓ Augmenter la sécurité et la qualité de vie sur les chemins et aux abords de l'école;
- ✓ Encourager, sur le long terme, les bons comportements en matière de mobilité.

Simple et efficace

Lorsqu'une école est prête à se lancer, une période de deux semaines est définie pour mener la campagne. Chaque école aura, au préalable, défini l'objectif qu'elle souhaite atteindre.

Durant ces deux semaines, les enseignants font le relevé, à main levée, des modes de transports utilisés par les élèves pour se rendre à l'école. Les élèves vont ensuite placer des gommettes sur la bannière « Emile le serpent mobile » chaque fois qu'ils se rendent à l'école à pied, à vélo, en transport en commun ou en covoiturage. L'objectif étant que la bannière soit remplie à la fin des deux semaines.

Durant ces deux semaines, à chaque objectif intermédiaire atteint, des récompenses peuvent être octroyées aux élèves (15 min. de récréation supplémentaires, pas de devoirs...) et lorsque les enfants atteignent la tête du serpent, une récompense plus importante peut leur être proposée pour clôturer le projet.

Trois semaines après la fin du projet, un recensement des modes de transport utilisés est effectué pour évaluer la pérennité du changement engendré.

Vous souhaitez participer?

Que ce soit pour recevoir de plus amples informations ou inscrire votre école, prenez contact avec **Euro Project Consult**

Tél: 02 40 35 00 72 ou contact@europrojectconsult.eu



Un réseau européen

Le projet « Emile le serpent mobile » s'inscrit dans une dynamique européenne à travers le Traffic Snake Game Network (TSG Network) qui rassemble près de 20 pays et opérateurs européens.

L'objectif de ce réseau est bien entendu de partager les expériences, les résultats et l'impact de cette campagne à l'échelle européenne.

Plus d'information sur le Traffic Snake Game Network sur www.trafficsnakegame.eu