



Florence Gillet, de Coren : Campagne « Move in the city »

Campagne « Move in the city » coordonnée par Coren, existe depuis 5 ans, subventionnée par Bxl Mobilité.

Pour les élèves du secondaire (3e, 4e et 5e secondaires) à Bruxelles. Se passe à plusieurs endroits car plusieurs étapes : en classe, dans le quartier de l'école et dans toute la ville. Durée totale : 10 à 12 périodes de cours, de janvier à avril.

Déroulement :

1. **Animation-débat** (2h de cours) : je me rends dans les classes. On discute des enjeux de la mobilité urbaine, depuis un an sous forme de world café, sur différentes thématiques (vision de Bxl en 2050 en termes de mobilité, stratégies à mettre en place maintenant, etc). Les groupes circulent de table en table, on change toutes les 10 minutes. Avantage de cette formule : tout le monde peut s'exprimer.
2. **Formation vélo-traffic** avec Pro Vélo (+/- 4h de cours), dans le quartier : code de la route, règles de sécurité, être plus à l'aise en vélo, voire apprentissage du vélo > leur donner la confiance/apprendre à rouler dans le trafic..)
3. **Briefing** en classe, et explication du Smoov'Gaming.
4. **Smoov'Gaming** (une matinée) : pendant une matinée, grand jeu de piste dans Bxl, par petits groupes de 3 à 5 élèves, avec une appli sur leur smartphone, ils parcourent la ville, relèvent des défis (quizz, photo, vidéo, dessin...) et gagnent des points. Ils doivent se déplacer le plus efficacement possible entre ces différents lieux, ils choisissent leur parcours, ont trois heures. But : utiliser différents moyens de transport, **expérimenter la multimodalité en ville, de manière ludique** (ils utilisent la STIB, parfois le train, le vélo, la marche (on leur fournit des cartes villo etc)... Ensuite, on se réunit dans un lieu du centre-ville, échange convivial (+/- 500 élèves de différentes écoles) dans une salle. Lunch, remise des prix.

Objectifs :

- faire réfléchir aux impacts de la mobilité sur l'environnement et la qualité de vie en ville (NB : c'est un âge où souvent ils associent mobilité et voiture)
- se renseigner sur les outils disponibles pour se déplacer intelligemment en ville

- apprendre à se déplacer à vélo dans le trafic en toute sécurité
- expérimenter différents modes de déplacements > les plus pratiques et adaptés en ville
- pratiquer la multimodalité en ville

La campagne a été développée car elle **répondait à un manque** d'activités pour cet âge-là. Beaucoup de projets concernent les primaires ou le début du secondaire.

Retour des élèves et des enseignants : c'est la partie Smoov'Gaming qui remporte le plus de succès auprès des élèves ; une petite portion des profs émet des réserves sur cette partie (en partie dû à l'attente des derniers groupes, à la fin, difficile de retenir les ados qui doivent attendre les autres, etc).

Remarque d'une participante (institutrice) : Peut-être aussi qu'il y a quelques retours négatifs de profs parce qu'ils perdent le contrôle de leurs élèves dans cette activité, cela les inquiète sans doute.