

SMARTMOVE

Matériel additionnel - Activités pour une meilleure compréhension

1) Transports: Inventaire - Tour d'horizon

Introduction

Créer une carte qui montre les types (modes) de transport utilisés et le temps utilisé par chaque membre de l'équipe pour aller de son domicile à l'école. Vous pouvez étudier les transports de votre équipe, de votre classe, ou de toute l'école.

Procédure

Créez un questionnaire. Remettez-le à chaque personne concernée par votre étude. Récoltez les réponses et utilisez un tableur avec les réponses en colonne. Faire la liste des modes de transport sur les entêtes de colonnes, l'heure de départ et d'arrivée, puis, sur chaque ligne, le nom du participant à l'enquête, comme dans l'exemple.

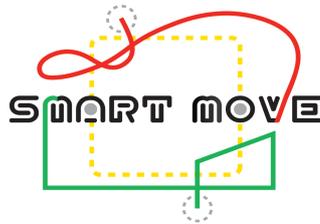
Participant	Modes de transport pour des conditions météo "normales"					nb modes	heure départ	heure arrivée	durée voyage
	à pied	vélo	voiture	bus	autre				
Sally	1			1		2	8:30	8:50	
Joe			1			1	8:45	8:55	
Samara		1				1	8:40	8:55	
Kim									
Janice									
Laurie									
Brandon									

Participant	Modes de transport par mauvais temps					nb modes	heure départ	heure arrivée	durée voyage
	à pied	vélo	voiture	Bus	autre				
Sally			1			1	8:30	8:50	
Joe			1			1	8:45	8:55	
Samara			1			1			
Kim									
Janice									
Laurie									
Brandon									

Créez un poster, un diaporama ou un autre support visuel pour illustrer les différentes manières qu'ont les écoliers d'atteindre leur classe. Montrez le nombre d'étudiant qui utilise chaque mode. Trouvez une manière de montrer qui utilise des modes de transport multiples et qui fait du covoiturage jusqu'à l'école.

Exemples de questions:

1. A quelle heure quittes-tu ta maison pour aller à l'école.
2. A quelle heure arrives-tu normalement à l'école.
3. Comment vas-tu à l'école ? Quel moyen de transport utilises-tu ? Marquer tous les moyens utilisés.
 - a. A pied
 - b. En bus
 - c. En voiture
 - d. En vélo



- e. En train
- f. Autre

4. Comment vas-tu à l'école ? Lorsqu'il pleut, marquer tous les moyens utilisés.

- a. A pied
- b. En bus
- c. En voiture
- d. En vélo
- e. En train
- f. Autre

Prolongation

Une recherche d'idée (brainstorming) peut par exemple conduire à améliorer la sécurité et l'efficacité du transport des personnes (profs et élèves) jusqu'à l'école.

Des planifications régionales peuvent être mise à contribution pour cette réflexion:

Transports durables:

<http://www.planetecologie.org/kitdevdur/tranpo.html>

En moyenne, dans l'Union Européenne, le transport routier provoque pour moitié la pollution de l'air par les oxydes d' azote

Transports durables en France:

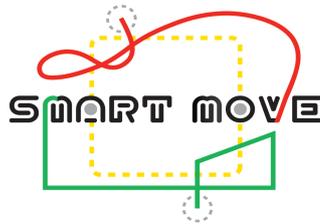
<http://www.ecologie.gouv.fr/-Transports-durables-.html>

Au canada

<http://www.transportdurable.qc.ca/>

Article de fond

<http://developpementdurable.revues.org/index3305.html>



Smart Growth Transportation Websites

<http://www.smartgrowth.org/about/issues/resources.asp?resource=12&type=8&res=1280>

Links to a number of sites focusing on smart, sustainable growth

<http://Streetfilms.org>

<http://livablestreets.com>

Vous pouvez également parcourir la liste des site internet de FLL en allemagne:

http://www.hands-on-technology.de/en/firstlegoleague/saison2009/fll_2009/links

Et en suisse

www.pedibus.ch

2) Noeuds et Modes: Le jeu de la communication

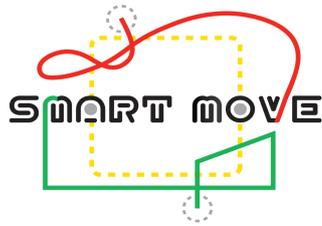
Dans ce jeu les enfants créent une ville simplifiée en identifiant des endroits de la classe comme étant des "noeuds" et d'autre des "bases de départ / d'arrivée". Les élèves doivent se rendre d'un lieux à l'autre selon des cartes "Action" tirées au hasard. Les noeuds sont les endroits où l'on peut changer de mode de transport d'un bus à un vélo partagé, par exemple.

Le but est de visiter le plus d'endroits possible en 2 minutes de jeu, en utilisant le moins de tickets de transport possible.

Si deux minutes parait un temps trop court pour votre groupe, allongez le temps.

Pour commencer:

- Faites des cartes "action". Le nombre de cartes recommandé est pour une classe de 15 élèves, mais peut être augmenté si besoin.



- Faites 8 tickets de transport par participant.
- Identifiez les lieux ci-dessous ("noeuds" et "bases de départ/arrivée") dans la salle.

Noeuds

Terminal de bus

- Gare ferroviaire
- Aéroport
- Stand de prêt de vélo
- Parking

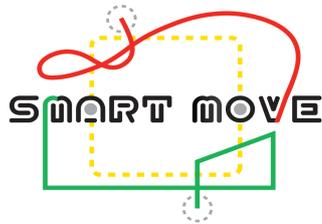
Bases de départ / d'arrivée

- Ecole
- Parc
- Hôpital
- Centre commercial
- Maison
- Maison du meilleur ami
- Maison des autres amis.

Actions

Vos créerez de multiples copies des cartes d'action. Le nombre suggéré est noté entre parenthèses.

- Aller à l'école(40)
- Aller à la maison(20)
- Aller à la maison du meilleur ami(20)
- Ecole à distance (e-learning)(10)



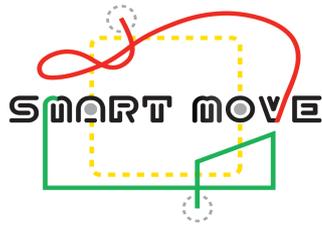
- Faire des achats en ligne (10)
- Rendre visite à un ami (20)
- Jours fériés imprévus: On laisse tout en plan et on saute dans l'avion ! (2)
- Urgence: On laisse tout en plan et on file à l'hôpital ! (2)
- Aller faire de l'exercice dans le parc (20)
- Aller voir un film au cinéma (20)
- Bouchon ! (4)

Comment jouer le jeu

- Chaque joueur pioche au hasard 5 cartes "Action"
- Chaque joueur reçoit 8 tickets de transport
- Chaque joueur choisi s'il veut commencer à la maison, à l'école ou à la maison de son meilleur ami.
- Chaque joueur se déplace d'un lieu à l'autre selon les cartes d'action qu'ils ont tiré.
- Les joueurs se déplacent d'un lieu à l'autre selon les cartes "action" qu'ils ont reçues. Chaque déplacement coûte un ticket de transport (sauf exceptions - voir plus bas) que le joueur pose sur une pile au lieu de destination. A chaque destination (base de départ/arrivée), les joueurs gagnent un point.
- Se rendre à un noeud coûte 1 ticket de transport (sauf aller au stand de prêt de vélo) mais cela peut aider à en économiser ensuite.
- Les 5 actions doivent être effectuées durant le temps de jeu. Commencez avec 2 minutes puis ajustez au besoin. Les joueurs qui n'ont pas réussi à faire les 5 actions sont éliminé-e-s. Le joueur qui a collectionné le plus de points est le vainqueur. s'il y a des ex aeco, refaites des tounes jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Chaque déplacement nécessite un ticket de transport sauf:

- a. Action "en ligne" (e-learning ou achat en ligne) - gratuit



- b. Quitter ou aller à un stand de prêt de vélo - gratuit
- c. En cas de covoiturage ou de ligne de bus
- d. Bouchon - 2 titres de transports

Chacun peut, avec d'autres individus, former un groupe pour voyager en covoiturage ou en bus. Pour former un groupe de covoiturage, 4 joueurs doivent se rendre au Parking. Chacun doit donner un ticket de transport et peut effectuer les prochains déplacements et actions ensemble en ne payant qu'un ticket de transport pour tous.

Pour former une ligne de bus, les joueurs se rencontrent au terminal de bus et se déplacent ensuite ensemble. Chaque joueur ne paye qu'un ticket de transport pour tout le trajet.

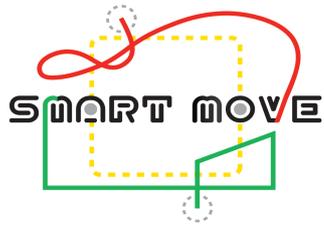
Le long des lignes de bus et du covoiturage, les cartes "hôpital" doivent être utilisées en premier, puis ensuite les vacances. L'ordre des cartes restantes est négocié par les joueurs du groupe.

Les cartes Hôpital et Aéroport doivent être utilisées avant les autres.

Débat

Ce jeu permet d'introduire un débat sur la manière de se déplacer et d'utiliser les transports en commun.

1. Comment voyager sans utiliser un seul ticket de transport?
2. Quels noeuds ou Bases auriez-vous ajouté?
3. Quels sont les effets du e-learning sur le jeu? Est-ce utile dans la vraie vie pour diminuer les transports?



4. Que pourrait-on faire pour améliorer le flux de voyageurs dans la salle? Y'a-t-il eu des embouteillages?
5. Comment avez-vous géré le trafic pour que tout fonctionne?