

## Fiche 22 – Jeu du Pédibus

*Avant d'organiser de façon pratique avec votre classe un pédibus, nous vous proposons d'en découvrir son fonctionnement, les freins et les leviers de ce mode de déplacement pour aller à l'école, à travers un jeu.*

<b>Niveau :</b>		<b>Résumé :</b> A partir d'un jeu de plateau, les enfants découvrent les différentes étapes d'un pédibus.
Cycles 1 et 2 (4-7 ans)	Cycle 3 ( 8-11 ans)	
		<b>Objectifs :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comprendre le fonctionnement du pédibus</li><li>- Réfléchir ensemble à l'intérêt de se déplacer en pédibus</li></ul>
<b>Temps d'activité :</b> 1 h		

### Matériel :

- Le plateau de jeu (annexe 1)
- 32 cartes « événements »
- Pions et diverses vignettes
- 1 dé

### Préparation :

Imprimer et découper les éléments du jeu (annexes 1 à 3)

### Déroulement :

**Nombre de joueurs :** 2 équipes de 2 à 5 joueurs.

**But du jeu :** Arriver à l'école le plus rapidement possible.

#### Pour démarrer le jeu :

- Chaque équipe tire au dé. Le plus grand nombre place son convoi avant la 1<sup>re</sup> case du trajet vert, l'autre équipe sur le trajet orange.
- Placer ensuite les différents pions de couleurs sur le convoi et aux arrêts.
- Disposer les deux pioches (feu vert et rouge).

#### Déroulement du jeu :

Chaque équipe tire à tour de rôle au dé. Le convoi avance du nombre de cases indiqué sur le dé en s'arrêtant obligatoirement sur les cases « arrêt », devant le passage piéton, ou le passage étroit.

- **Si vous tombez sur une carte « feu »**, tirez une carte de la pioche de la même couleur. En fonction du comportement des enfants et des adultes ou d'événements extérieurs, vous allez être amené(e) à avancer ou à reculer d'un certain nombre de cases.
- **Aux arrêts**, attendent d'autres enfants (pions jaunes). Pour qu'ils puissent rentrer dans le convoi, il faut que le groupe réponde à une question. La discussion terminée, l'enfant ou les enfants se place(nt) dans le convoi, ce qui décale vers l'arrière l'adulte de fin de convoi. Une fois tout le monde en place, le convoi peut repartir au prochain tour.

**Ligne verte :**

Arrêt n° 1 : Expliquez comment vous allez à l'école d'habitude et expliquez pourquoi vous utilisez ce moyen de locomotion.

Arrêt n° 2 : Donnez une bonne raison d'aller en pédibus.

Arrêt n° 3 : Citez quelque chose d'agréable que vous pourrez trouver sur votre chemin.

**Ligne orange :**

Arrêt n° 1 : Expliquez ce qui pourrait vous empêcher d'aller à pied à l'école.

Arrêt n° 2 : Donnez une bonne raison d'aller en pédibus.

Arrêt n° 3 : Citez quelque chose de désagréable que vous pourrez trouver sur votre chemin.

Arrêt n° 4 : Donnez un synonyme de chaussures, de pied ou de marcher.

**Au passage piéton**, le groupe s'arrête. Pour pouvoir avancer, il faut que le dé affiche un nombre pair. On avance alors jusqu'à la case après le passage piéton et on attend le prochain tour pour repartir.

**Au passage étroit**, les enfants doivent se mettre en file indienne. Pour se placer, le groupe doit trouver au moins 3 raisons qui pourraient obliger un groupe à se mettre en file indienne (trottoir étroit, voiture mal garée, travaux...). Une fois la réponse trouvée, il se place sur la case après le passage étroit et attend son tour pour repartir.

**Arrivés à l'école**, chaque enfant doit dire un geste qu'il fait, un mot ou une phrase qu'il pourrait dire en arrivant à l'école. Il peut ensuite rentrer dans l'école (dire merci, poser son cartable, dire bonjour à un copain, s'asseoir en classe...).

---

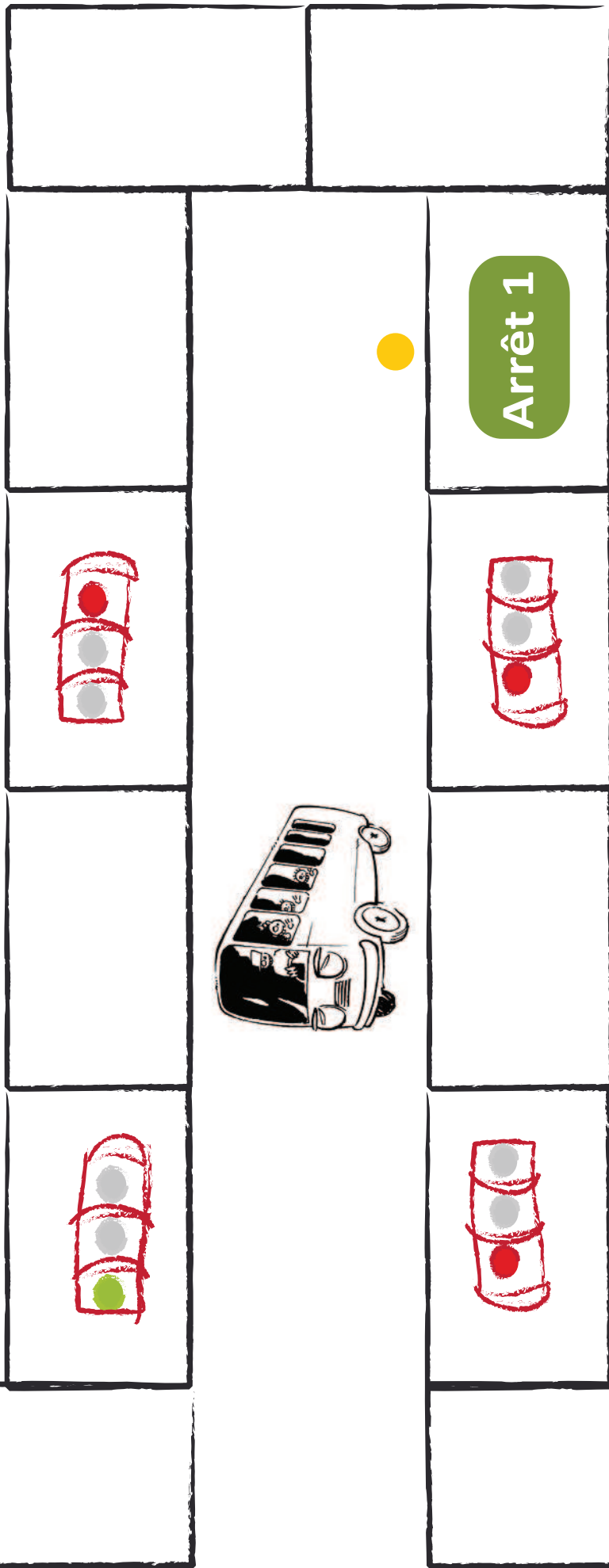
**Prolongements :**

Organiser un matin Pédibus avec l'aide des fiches suivantes

# JEU DU T

CONCEPTION : PIROU

Départ



Arrêt 1



Arrêt 2

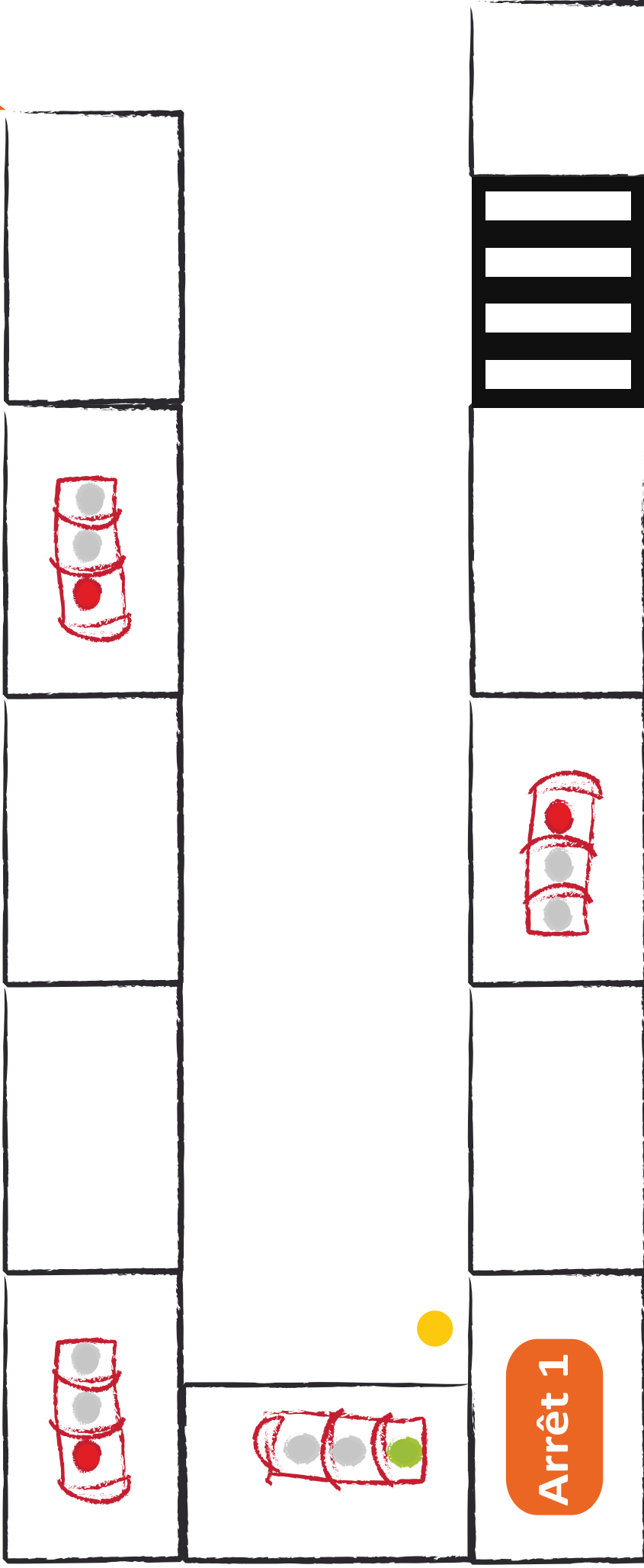


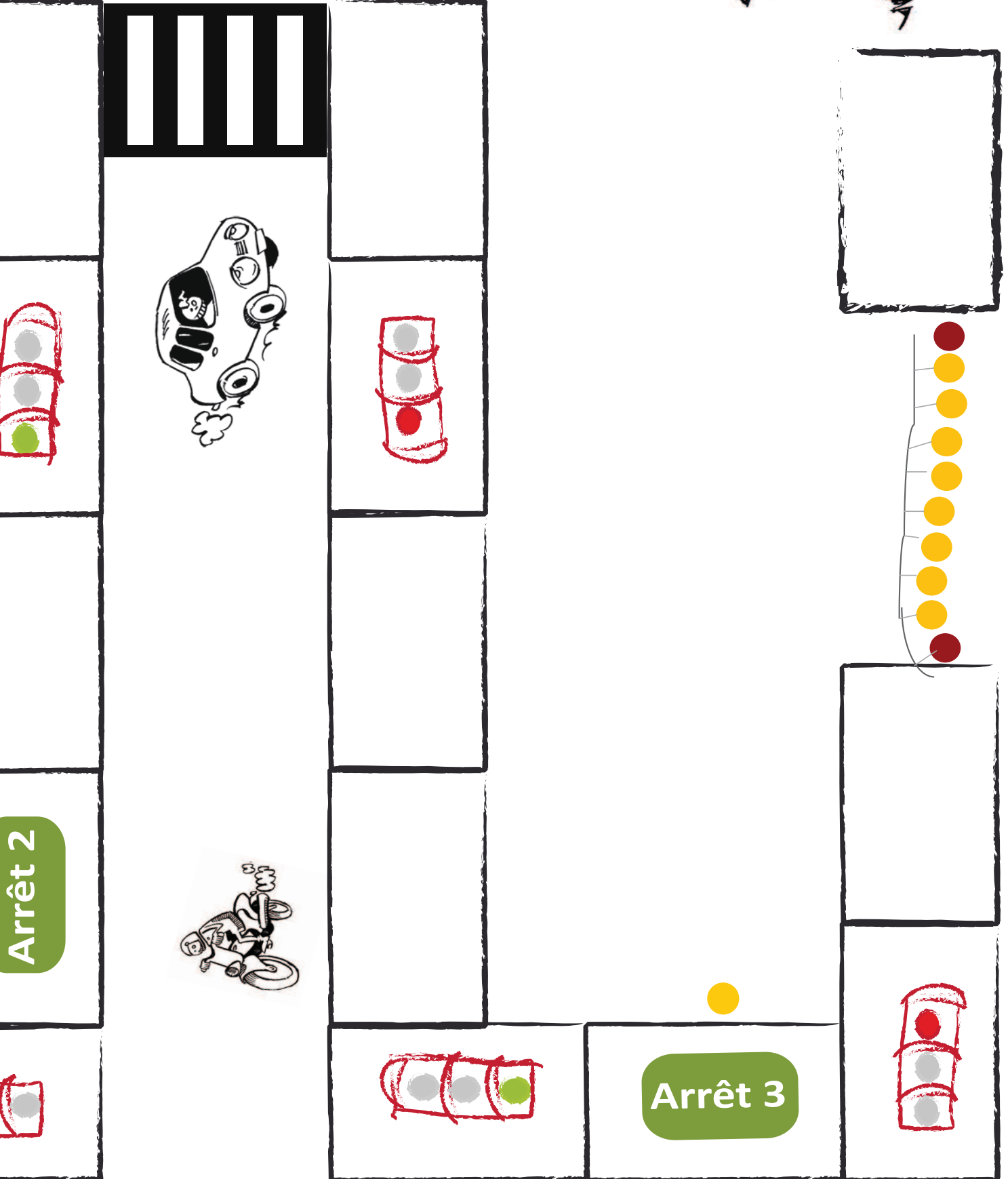
# PEDIBUS

ROUETTE CACAHUETE

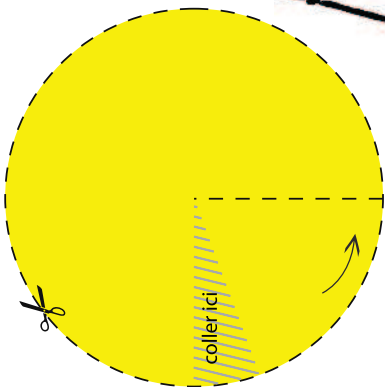
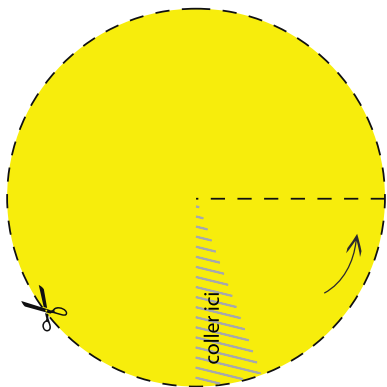
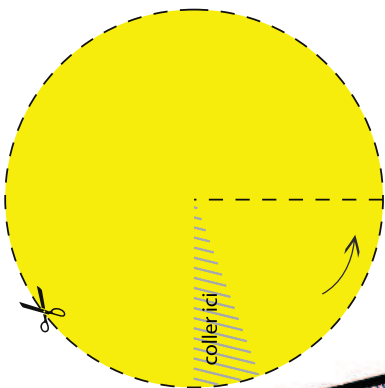
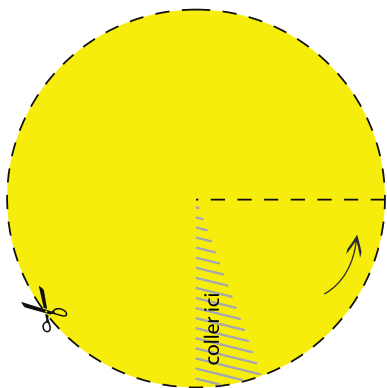
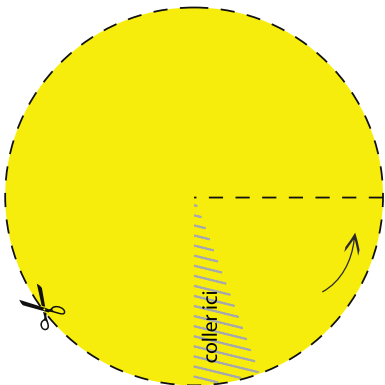
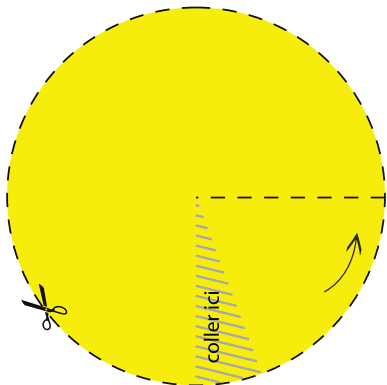
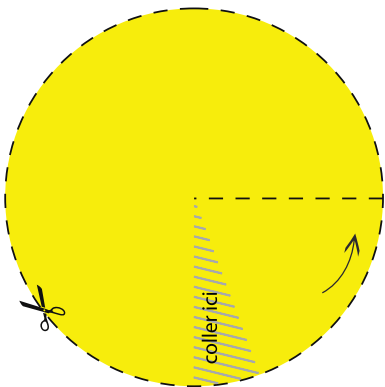
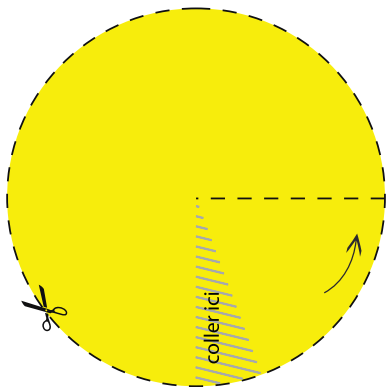
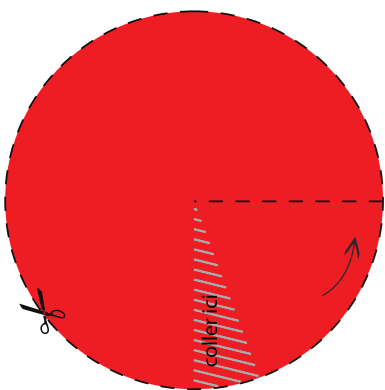
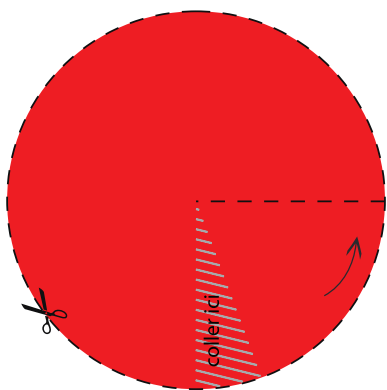


Départ

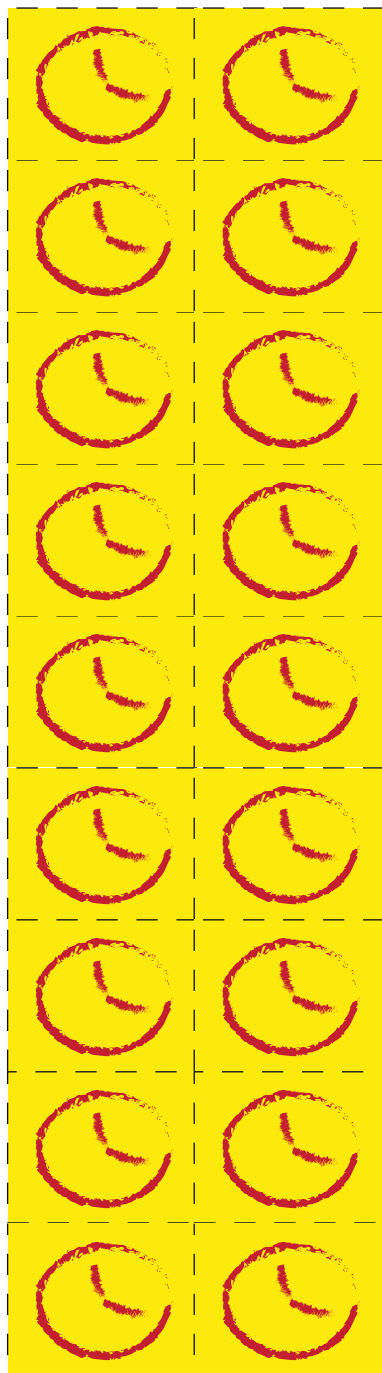
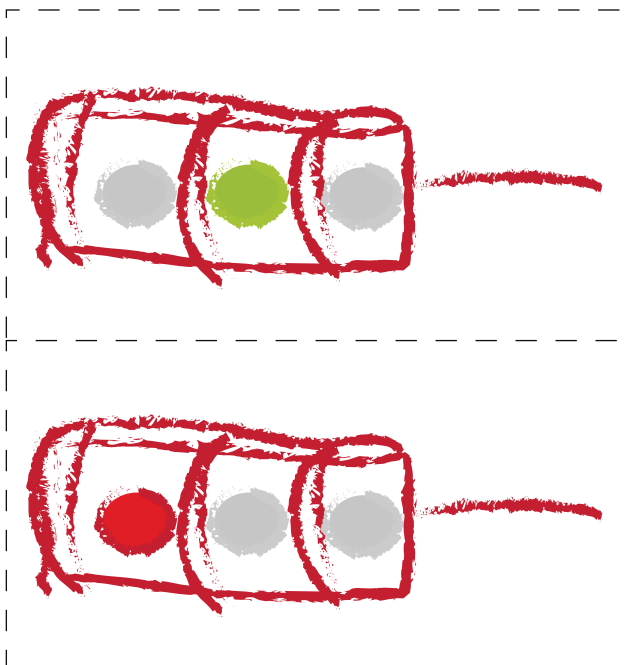




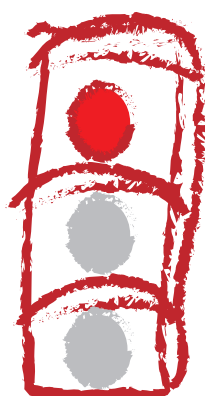
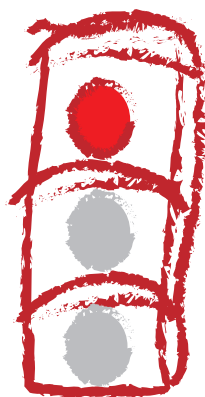




Pour le montage des pions,  
ramener la coupure jusqu'à  
ce niveau par le dessus









Quelques uns d'entre vous discutent et marchent plus lentement.

Reculer d'1 case !

Un enfant mal rangé est descendu du trottoir. Il risque ainsi de se faire happer par une voiture.

Reculer de 2 cases !

L'un de vous vient de marcher dans une crotte de chien ! Que de temps perdu pour nettoyer sa chaussure !

Reculer de 2 cases !

Un lacet de chaussures était mal fait. L'un de vous vient de trébucher et de bousculer ses camarades.

Reculer d'1 case !

Un enfant court et tombe. Il se blesse au genou. Un adulte doit le soigner.

Reculer de 2 cases !

Vous êtes trop turbulents ! Les adultes doivent arrêter le groupe pour faire une mise au point !

Reculer de 2 cases !

Un enfant n'est pas arrivé à l'heure au départ ou lors d'un arrêt. Il a mis tout le groupe en retard.

Reculer de 2 cases !

C'est bien d'observer les oiseaux, mais n'oubliez pas de suivre quand même le groupe.

Reculer d'1 case !

C'est très poli de dire bonjour à une voisine. Mais nous n'avons pas le temps de lui faire la bise !

Reculer d'1 case !

Les tongs, c'est chouette, mais sur la distance, c'est difficile de marcher.

Reculer d'1 case !

Un cartable ouvert, et hop une trousse qui s'échappe. Tout le groupe s'arrête le temps de tout ranger.

Reculer de 2 cases !

Au dernier passage piéton, les enfants n'ont pas écouté les consignes. On a perdu du temps...

Reculer d'1 case !

Un adulte a reçu un coup de téléphone. Tout le groupe a dû s'arrêter.

Reculer d'1 case !

Un enfant a mis ses mains sur un mur sale. Son voisin refuse de lui redonner la main. Discussion et nettoyage !

Reculer de 2 cases !

Une voiture mal garée vous oblige à descendre sur la chaussée.

Reculer de 2 cases !

Des travaux sur le trottoir vous obligent à passer tout doucement

Reculer d'1 case !



Vous chantez ce qui vous donne de l'entrain. Vous marchez ainsi au même rythme.

Avancez d'1 case !

Vous êtes bien rangés deux par deux, un adulte devant et derrière.

Avancez de 2 cases !

Vous avez bien pensé à avoir des cartables les plus légers possibles.

Avancez de 2 cases !

Le trottoir est bien large. Cela vous permet d'avancer plus vite.

Avancer d'1 case !

Une petite pluie fine commence à tomber. Vous accélérez le pas.

Avancez de 2 cases !

Vous avez très envie d'avoir un moment pour jouer dans la cour. Vous avancez plus vite.

Avancez d'1 case !

Tout le monde était à l'heure au dernier arrêt.

Avancez d'1 case !

C'est le jour du voyage de fin d'année. Une sortie en forêt est prévue.

Arrivons vite à l'école !

Avancez de 2 cases !

Un adulte s'est rajouté ce matin aux accompagnateurs. La sécurité est ainsi mieux assurée.

Avancez d'1 case

Tout le monde marche bien, pas trop près du bord du trottoir.

Avancez d'1 case !

Tout le monde a su enjamber une branche sur le trottoir sans retarder le groupe.

Avancez de 2 cases !

Tous les enfants ont bien déjeuné ce matin. Vous êtes en pleine forme !

Avancez de 2 cases !

Tous les enfants ont mis leur gilet jaune avant de partir de la maison. vous êtes ainsi bien vus des voitures.

Avancez de 2 cases !

On a envie de retrouver un copain qui attend au prochain arrêt.

Avancez d'1 case

L'adulte devant accélère le pas, tout le monde le suit.

Avancez d'1 case !

Les discussions vont bon train sans ralentir le groupe.

Avancez d'1 case !