

Fiche 26 – Grand Jeu des transports

Ce jeu pourra être fait en début et en fin de projet. Il pourra vous permettre d'évaluer les connaissances et les habitudes des enfants ou des jeunes avant et après les séances réalisées avec vous.

Il permet d'aborder les différentes thématiques que nous avons voulu mettre en avant dans ce guide sur le thème de l'éco-mobilité. Les participants pourront également réfléchir et choisir leurs modes de transport.

Niveau :		Résumé : Un jeu de plateau à faire par équipe pour aborder toutes les thématiques liées à l'éco-mobilité.
	Cycle 3 (8-11 ans)	
Collège	Lycée	Objectifs : <ul style="list-style-type: none">- Acquérir des connaissances sur les thèmes en lien avec les transports : réchauffement climatique, pollutions, sécurité routière, biodiversité...- Réfléchir seul ou en groupe de façon concrète à ses choix en matière de mode de transport
Temps d'activité : 1h30		

Matériel :

- Plateau de jeu
- Cartes « profil »
- Cartes « Question »
- Carte « Trajet »
- Pions « Personnage » et « Arrivée »

Préparation :

- Imprimer et découper tous les éléments du jeu (annexe 1 à 5)
- Préparer le jeu sur une table de façon à ce que les participants puissent se mettre autour

Déroulement :

Nombre de joueurs : de 4 personnes à 6 équipes

But du jeu : Arriver en premier à destination en choisissant son ou ses mode(s) de transport, et en répondant à des questions.

Déroulé :

- Répartir les enfants en 6 équipes (toute la classe peut jouer ensemble). Faire tirer au sort une carte « Profil » par équipe. La lire à tous et la mettre de façon à ce que chacun puisse la voir. Cette carte détermine le profil de l'équipe : du célibataire sans voiture à la famille nombreuse avec deux voitures, des vélos, une moto... Les joueurs devront choisir, pour chaque trajet, qui se déplace dans la famille et tenir compte de ces indications pour organiser leurs trajets.
- Demander à chaque équipe de placer leur « pion-personnage » sur un point de la carte.
- Faire tirer à toutes les équipes une carte « Trajet ». Il doit y avoir au moins 3 points entre le pion-personnage et le point d'arrivée, sinon l'équipe retire une carte trajet. On place le « Pion-Arrivée » sur le lieu tiré.

- Chaque équipe doit ensuite réfléchir aux moyens de locomotion qu'ils doivent utiliser pour se rendre à leur destination en tenant compte de leurs propres moyens de transports et de ceux présents sur le plateau de jeu.
- Chaque équipe propose à tour de rôle sa proposition. Elle est discutée par tous. Si elle semble la plus cohérente d'un point de vue écologique et pratique, l'équipe avance d'un point. Sinon, elle reste à sa place.
- Ensuite le meneur de jeu pose une question à la première équipe. Si elle y répond bien, elle avance d'un point. Même chose pour la 2^e équipe, la 3^e... jusqu'à ce qu'une équipe arrive à destination.
- Si cela a été rapide, on peut proposer que l'équipe gagnante soit celle qui aura regagné une 2^e destination.

Les questions doivent être l'occasion de parler ou de reparler de certaines notions (gaz à effet de serre, conséquences du réchauffement climatique...)

Prolongements :

Inclure dans les lignes de bus des horaires et donner des contraintes de temps sur les trajets.

Ressources :

Le rallye de l'écomobile – DVD Ademe ou <http://www.3xplus.com/ademe/ecomobile/ademe.html>