

Les élèves vont nourrir le serpent

Il s'appelle Émile. C'est un serpent. Et il deviendra bientôt le grand ami des enfants, dans les écoles primaires. Une circulaire vient d'être envoyée pour leur proposer de jouer à une action ludique. *« Il s'agit d'un grand jeu baptisé « Émile, le serpent mobile » qui va être proposé aux enseignants et aux élèves pendant quinze jours »*, explique un porte-parole de la ministre de l'Enseignement obligatoire, Marie-Martine Schyns (cdH).

Ce jeu s'inscrit dans le cadre de la semaine de la mobilité, du 19 au 30 septembre. Avant de le démarrer, l'école opérera un comptage des habitudes de déplacement de

ses élèves pour venir à l'école. Instituteurs et élèves se fixeront ensuite un objectif pour que les transports à pied, en vélo, en bus ou en covoiturage augmentent.

« Chaque fois qu'un élève abandonnera l'auto, une gommette de couleur viendra remplir un serpent, dessiné sur une grande bannière affichée à l'entrée de l'école », poursuit le cabinet. « De cette manière, parents et élèves verront l'évolution des gommettes au fur et à mesure. Le but final est de combattre au maximum ce qu'on va appeler l'« autosolisme », donc de faire diminuer les transports en voiture... »

Le but de tout ça est bien entendu

de sensibiliser les élèves au défi de la mobilité, de façon ludique. L'espoir est de les encourager à adopter de meilleurs comportements, sur le long terme.

PARTOUT EN EUROPE

Dans les faits, « Émile, le serpent mobile » n'est pas un jeu isolé. Il se déroule dans une vingtaine de pays européens. On le doit à une association belge basée à Louvain, Mobiel 21. En Communauté française, c'est l'ASBL « Empreintes » qui se charge de sa mise en pratique.

Ce jeu s'accompagne d'animations en classe qui, idéalement, doivent pouvoir déboucher sur une rencontre avec les autorités locales sur le thème de la sécurité routière. L'espoir étant qu'au final, de nouveaux aménagements puissent être décidés, aux abords de l'école. ●

CH. C.