

le jeu du vélo



A — LE JEU - PRÉSENTATION

TITRE

Le grand Jeu du Vélo et son vélobus.

SYNTHÈSE

La promotion ludique du vélo dans les écoles et auprès des familles, grâce à un jeu de société géant. Le vélo présenté aux enfants en jeu de société, version géante et de plateau, et avec un vélobus !

CONTEXTE

Les enfants ont perdu 25% de leur capacité cardio-vasculaire en 40 ans. Ils courent moins vite et moins longtemps... Il est temps de recommencer à bouger ! Ça tombe bien, le vélo est l'une des activités préférées des enfants. Aller à l'école à vélo est bon pour leur éveil, améliore leur motricité, permet d'apprendre les bons gestes sur la route, la relation à leur environnement, favorise leur autonomie. Partant de ce constat notre projet propose une incitation ludique à la pratique du vélo.

Les enfants ont perdu 25% de leur capacité cardio-vasculaire en 40 ans. Il est temps de recommencer à bouger, à pied, à vélo ! C'est démontré : Aller à l'école à vélo est bon pour l'éveil des enfants, améliore leur motricité, la relation à leur environnement, permet d'apprendre les bons gestes sur la route, favorise leur autonomie. Par le jeu, notre projet propose une incitation à la pratique du vélo au quotidien pour les petits et les grands.

Les enfants ont perdu 25% de leur capacité cardio-vasculaire en 40 ans. Il est temps de recommencer à bouger ! Ça tombe bien, le vélo est l'une de leurs activités préférées. Aller à l'école à vélo améliore leur motricité, permet d'apprendre les bons gestes sur la route, et favorise leur autonomie et le lien avec leurs amis. Notre projet propose une incitation ludique à la pratique du vélo au quotidien, en toute sécurité.

DESSCRIPTIF

Les 4 composantes du projet :

- Une version géante du Jeu du vélo (200 x 120 cm) comme support d'animation dans les écoles.
- Une version jeu de plateau pour jouer en classe ou en famille afin de tester sa culture vélo et ses connaissances du code de la route, incluant un livret pédagogique.
- Un vélo triporteur pour le transport du matériel d'animation.
- Un vélobus, transportant jusqu'à 8 enfants, prêté aux associations de parents d'élèves.

Les 4 composantes du projet sont :

- Une version géante du Jeu du Vélo (200 x 120 cm) comme support d'animation dans les écoles.
- Une version jeu de plateau à conserver, pour jouer en classe ou en famille afin de tester ses connaissances du vélo et du code de la route, incluant un livret pédagogique.
- Un vélo-cargo pour le transport du matériel d'animation.
- Un vélobus, transportant jusqu'à 8 enfants, prêté aux associations de parents d'élèves.

A — LE JEU - PRÉSENTATION

Vélocité propose un jeu pour découvrir en famille les mobilités actives.

EXTRAIT DE LA RÈGLE DU JEU

« Progressez à travers la ville en répondant à des questions pour tester votre culture vélo et vos connaissances du code de la rue, et les trucs et astuces des cyclistes urbains/ d'aujourd'hui/du quotidien !

Avec « Le jeu du vélo », vous allez apprendre à mieux vous déplacer en sécurité et à améliorer vos connaissances des déplacements à vélo au quotidien .

But du jeu :

À l'aide d'un dé, il vous faut rejoindre une destination tirée aléatoirement au début de la partie. Cette destination (à l'atelier vélo, au sport, à la plage, au marché, au parc, à la médiathèque, à la maison, à la gare) est différente pour chaque et est gardée secrète.

Mais avant de pouvoir vous diriger vers votre but, vous devrez équiper votre vélo en complétant sa fiche vélo : les équipements obligatoires doivent y être (catadioptrés, un éclairage blanc devant et un rouge derrière, freins en état de marche, pneus bien gonflés, et une sonnette prête à l'emploi), de même qu'un kit de réparation, un casque, un antivol et un beau gilet. Pour cela, vous devrez vous rendre sur les cases « question » dessinées sur le plateau et répondre à des questions tirées aléatoirement d'un tas de cartes. Chaque réponse correcte donne la possibilité de piocher un élément du vélo à compléter.

Au long de votre parcours, vous serez aidés ou retardés par les cases « circulation », sur lesquels des cartes « circuler à vélo » sont à piocher. Une dernière catégorie de cases sur le plateau permet aux joueurs qui s'y trouvent en même temps de s'échanger les éléments de fiches vélo qu'ils ont en double.

Le premier qui se rend à sa destination avec son vélo complet et sécurisé gagne la mise, mais, **en jouant, tout le monde gagne en compétences !**

Le livret fourni avec le jeu contient des informations qui vous permettront de comprendre les enjeux des mobilités de demain, et pourront vous aider à répondre correctement à certaines questions. »

A — LE JEU - DÉROULEMENT

LES CASES «OBSTACLES»	ACTIONS DE JEU	RÉSULTAT
Case question	Répondre juste à une question	Tirer une carte de progression
Feu rouge	Passer 1 tour ou poser une carte de progression...	... et rejouer
Livreur garé sur piste cyclable	Passer 1 tour ou poser une carte signalement	
Piste endommagée	Passer 1 tour ou poser une carte signalement	
Interdit aux vélos	Reculer de 2 cases ou poser une carte sens interdit sauf vélo	
Embouteillage	Passer 1 tour ou poser une carte panneau piste cyclable...	... et rejouer
Zone piétonne	Avancer d'une seule case par tour jusqu'à sortir de la zone	
Passage piéton	Passer 1 tour	
Batterie à plat	Passer 1 tour	
Zone nuit	Poser une carte éclairage	... sinon passer 1 tour
Zone route de campagne de nuit	Poser une carte gilet	... sinon passer 1 tour
Crevaision	Poser une carte kit réparation...	... sinon passer 1 tour
Pluie	Poser une carte équipement	... sinon passer 1 tour
Dialogue	Possibilité d'échanger une carte avec un autre joueur	
Travaux	Passer 1 tour	
Finir le jeu	Avoir rempli la fiche vélo, arriver à destination avec le moins de cartes progression en main	

A — LE JEU - LA BOÎTE DE JEU ET SON CONTENU / 1

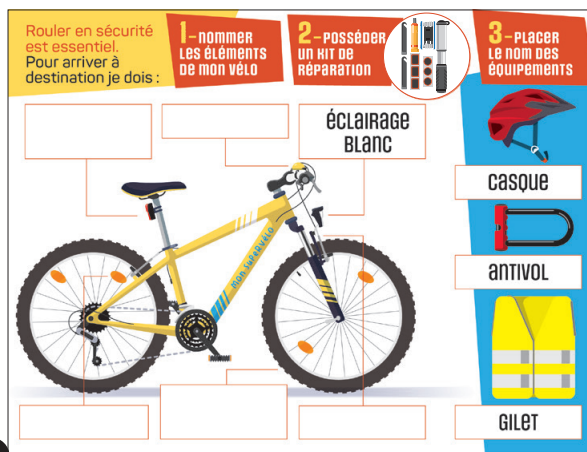


Le format de la boîte ainsi que du plateau de jeu sont susceptibles d'évolution en fonction du prestataire retenu, des solutions techniques, et des outillages de fabrication disponibles.

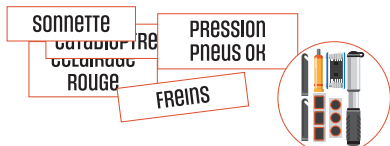
A — LE JEU - LA BOÎTE DE JEU ET SON CONTENU / 2



1



2



- 1 un plateau de jeu
- 2 6 fiches à compléter
- 3 120 cartes questions
- 4 1 dé 5 6 pions
- 6 48 cartes circuler à vélo
- 7 8 cartes destination
- 8 1 règle du jeu 2 volets
- 9 un livret 20 pages + encart 3 volets pédagogique enfants



3



4



6

5



7

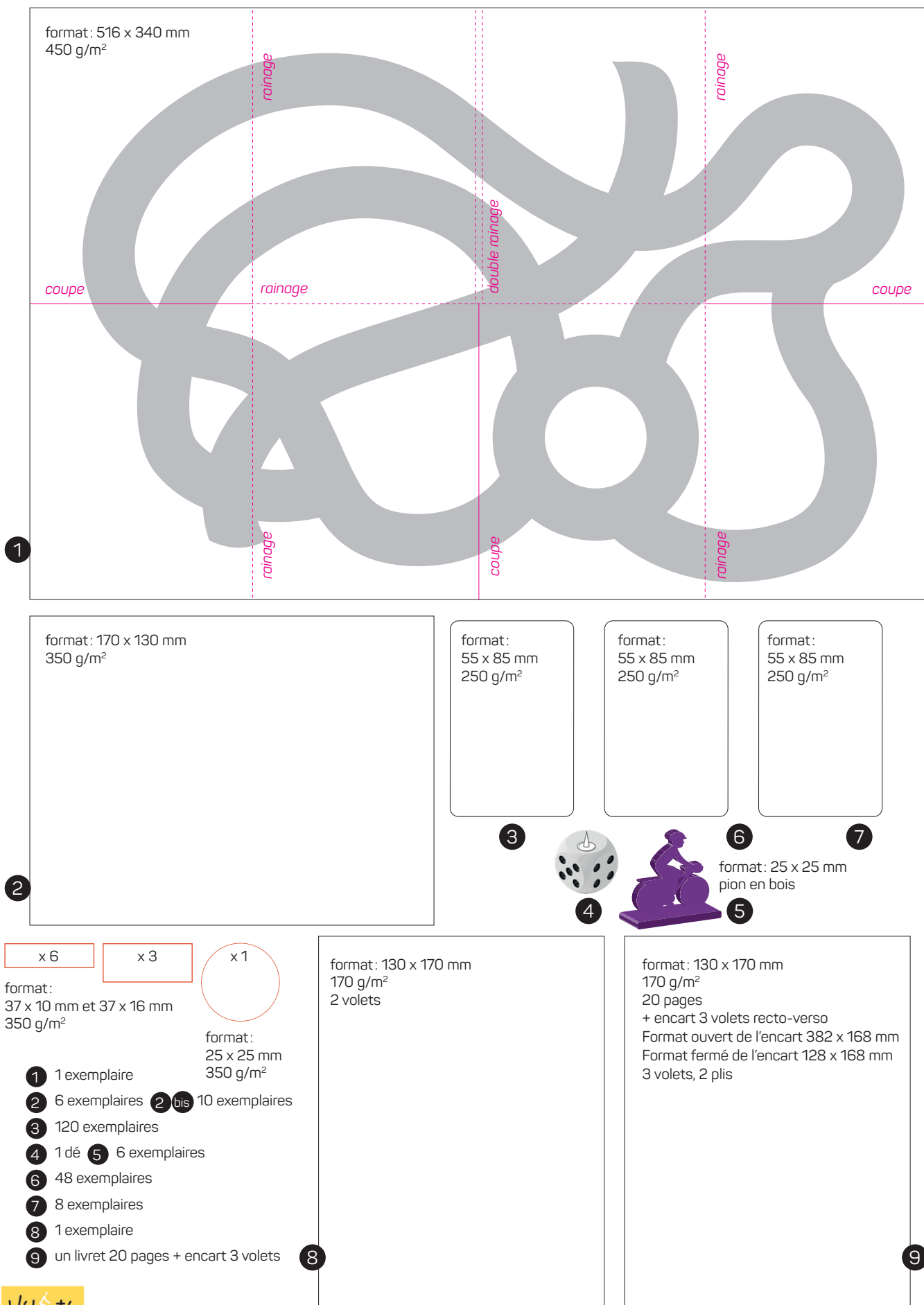


8



9

A — LE JEU - LA BOÎTE DE JEU ET SON CONTENU / 3



A — LE JEU - LA MAQUETTE DU LIVRET / 4



Le livret pédagogique se compose de 20 pages de conseils et d'informations pratiques.

Au centre du livret est encarté un dépliant 3 volets, soit 6 pages, plus particulièrement destiné aux enfants.

Deux usages :

- 1 - Offert dans la boîte de jeu, le livret contient des indices pour répondre aux questions.
- 2 - Distribué sur le stand Vélocité lors des événements et animations (Vélocité en tournée, Remise en selle, Aide au trajet...).



B — LE JEU - LA VERSION GRAND FORMAT / 1



Vélocité propose une version simplifiée du « Jeu du vélo », mais en grand format (200 x 120 cm) pour porter des animations dans les écoles.

Apprendre le code de la route de façon ludique, les bons gestes, la relation à son environnement pour se déplacer en sécurité et de façon autonome à vélo au quotidien est le but de cet atelier, animé par les bénévoles de l'association*.

But du jeu :

Se rendre de son domicile à l'école en vélo*.

En chemin, sur un parcours d'une vingtaine de cases, des questions seront posées aux élèves sur le code de la route et la connaissance du vélo.

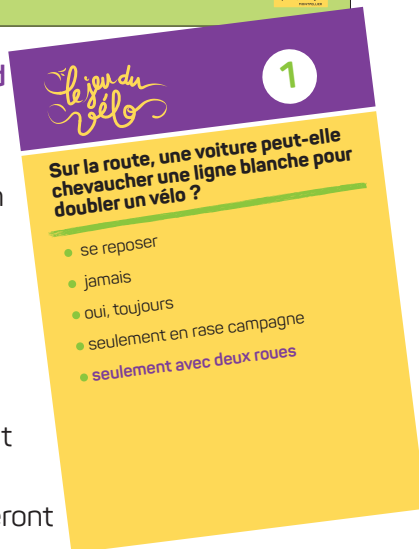
Classées en trois niveaux, de difficulté croissante au cours du jeu, elles seront tirées de cartes de jeu géantes, illustrées de visuels, panneaux, etc.

A chaque case correspond une épreuve, que l'équipe doit réaliser collectivement, permettant de passer à la case suivante. Il s'agit soit d'épreuves pratiques, réalisées sur du vrai matériel vélo amené avec le jeu (par exemple désigner les parties d'un vélo ou mettre et régler un casque) ; soit de devinettes, présentées sur des cartes géantes. Des zooms sur le parcours permettront de commenter et de se questionner sur des situations concrètes. Signalisation, traversées de carrefour, priorités.

Au cours du jeu l'animateur est là pour donner des indices, stimuler la curiosité du groupe d'élèves, le faire avancer en mode collaboratif.

A la fin du jeu, les enfants reçoivent un diplôme les félicitant pour les épreuves réussies, et pour les nouvelles compétences acquises lors du jeu.

* 3 versions, 3 destinations : Junior, adolescent, adulte



* Un tutoriel/livret sera créé pour permettre à toute personne d'animer le jeu.

B — LE JEU - LA VERSION GRAND FORMAT / 2



Le jour du vélo

scénario 1

Le SAS vélo

Dans cette scène qui n'est pas à sa place ?

Au feu rouge un scooter occupe le sas vélo. Un cycliste s'apprête à tourner à droite.

Le SAS vélo permet aux cyclistes de venir s'arrêter, au feu rouge, devant les autres véhicules. Ce SAS leur permet ainsi d'être plus visibles. Il permet aux cyclistes de démarrer au feu vert dans de meilleures conditions, de tourner à gauche en toute sécurité. Le SAS vélo évite aux cyclistes d'avoir à respirer les gaz d'échappement. Il est interdit aux autres véhicules.

B — LE JEU - LA VERSION GRAND FORMAT / 3

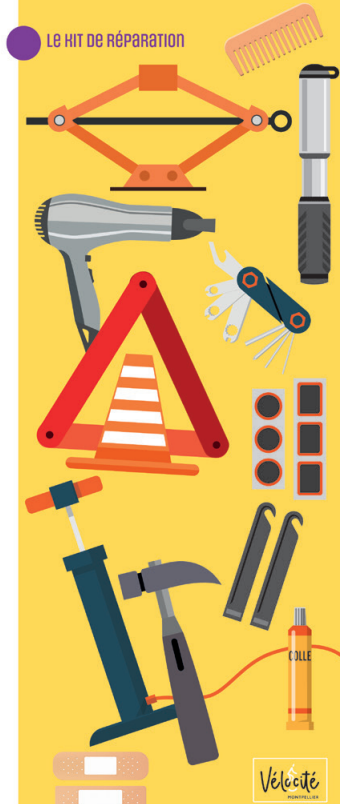
Le jeu du vélo
atelier
JUNIOR -12ans

A vélo, tu n'es pas à l'abri d'une crevaison ou d'un autre incident. Que dois-tu raisonnablement mettre dans ta trousse pour pouvoir te dépanner dans la plupart des cas ?

Place 6 objets de la liste dans ta trousse



LE KIT DE RÉPARATION



Vélocité

Le jeu du vélo
atelier
JUNIOR -12ans

Rouler en sécurité est essentiel. Avant de monter sur mon vélo je dois :

- 1 Placer les équipements sur le cycliste
- 2 Placer le nom des contrôles et réglages à effectuer sur le vélo
- 3 Placer le nom des éléments obligatoires de sécurité sur le vélo

LES ÉQUIPEMENTS 1



GILET

CASQUE

ANTIVOL

2 LA VÉRIFICATION VISUELLE ET LES RÉGLAGES AVANT DE MONTER SUR MON VÉLO

ÉTAT ET PRESSION DES PNEUS

RÉGLAGE DE LA SELLE

RÉGLAGE DE LA SELLE

FONCTIONNEMENT DES FREINS

LE SENS DU VENT

ÉTAT DE LA CHAÎNE

3 LES ÉLÉMENTS OBLIGATOIRES DE SÉCURITÉ

CATADIPLORES

SONNETTE

LAMPE FRONTALE

ÉCLAIRAGE AVANT ET RÉFLECTEUR BLANC

ÉCLAIRAGE ARRIÈRE ET RÉFLECTEUR ROUGE

STÉTHOSCOPE

RÉFLECTEURS ORANGE

Vélocité



C – LA CONVENTION ÉCOLE

CONVENTION DE PARTICIPATION DE L'ÉCOLE XXXX AU PROJET « JEU DU VÉLO »

ENTRE :

NOM DE L'ÉCOLE

Adresse de l'école

Désignée ci-après sous la dénomination « l'école »

Représentée par Fonction + M. Xxxx,

ET :

L'ASSOCIATION VELOCITE GRAND MONTPELLIER

Adresse

Désignée ci-après sous la dénomination « VELOCITE »

23 RUE DE LA CONDAMINE 34080 MONTPELLIER

Représentée par son président Nicolas LE MOIGNE

Il a été convenu et arrêté ce qui suit :

PRÉAMBULE

Afin de promouvoir la pratique du vélo auprès des enfants entre 6 à 12 ans, Vélocité Grand Montpellier a conçu le « Jeu du vélo » et met en place des animations dans les écoles partenaires autour de ce jeu.

Le « Jeu du vélo » est un jeu de société grand format dédié aux connaissances sur le vélo : plateau géant imprimé sur bâche 200 x 120 cm, pions, panneaux de circulation, cartes devinettes grand format sur la sécurité routière et défis d'entretien de vélo sur objets réels. Le jour de l'animation, le matériel est amené dans l'école en vélo-cargo. L'animation d'une session de jeu est assurée par les bénévoles de Vélocité et des associations partenaires participant au savoir rouler à vélo.

A l'issue de l'animation, une version petit format (boîte de jeu), créée et éditée pour le projet, est offerte à l'école pour poursuivre les apprentissages.

Dans un second temps, Vélocité peut prêter aux associations de parents d'élèves des écoles, un vélobus à assistance électrique, décoré aux couleurs du « Jeu du vélo » afin d'organiser des Vélobus domicile-école. Les bénévoles de Vélocité apporteront leur expérience aux associations de parents d'élèves. Ce vélo cargo peut transporter jusqu'à 8 enfants de moins de 7 ans, et permet de faire découvrir le vélo aux plus petits, notamment en maternelle, avant qu'ils soient assez grands pour participer au Vélobus.

Paraphe des Parties

C – LA CONVENTION ÉCOLE SUITE

ARTICLE 1 – OBJET DE LA PRÉSENTE CONVENTION

La présente convention a pour objet de définir les modalités de participation de l'école au Jeu du vélo proposé par VELOCITE.

ARTICLE 2 – ENGAGEMENTS DES PARTIES

2.1 L'école

Dans le cadre de la mise en place de l'animation « Jeu du vélo », l'école s'engage à :

- Constituer au moins un groupe de 10 à 30 élèves maximum pour chaque session d'animation mise en place. Le groupe peut être une classe.
- Réserver un temps d'animation d'environ une heure par groupe d'élèves.
- Mettre à disposition un espace libre d'au moins 40 m² grand pour la tenue du jeu. L'espace peut se situer en extérieur ou en intérieur.
- Assurer la présence d'un encadrement du personnel de l'école, enseignant ou animateur.
- Organiser après l'animation un temps de jeux avec des élèves de l'école en utilisant le jeu petit format offert par Vélocité.

2.2 Vélocité

Dans le cadre de la mise en place de l'animation « Jeu du vélo », Vélocité s'engage à :

- Fournir l'ensemble du matériel qui compose le jeu grand format,
- Mettre à disposition 2 animateurs,
- Offrir une boîte de jeu modèle réduit permettant de pratiquer le jeu en classe ou sur les temps périscolaires.

ARTICLE 3 – DATE DES ANIMATIONS

Les sessions d'animation suivantes sont programmées au sein de l'école.

Date et heures	Classe/groupe	Nombre de participants

Fait, en 2 exemplaires, à xxx, le XX/XX/XXXX

Vélocité	NOM DE L'ÉCOLE
Représentée par Nicolas LE MOIGNE	Représenté(e) par xxx

Paraphe des Parties

C — LA CONVENTION PARENTS D'ÉLÈVES

Montpellier, le 25 novembre 2021

Nous, représentants des parents d'élèves de l'école primaire Jacques BREL à Montpellier, fort de notre volonté de promouvoir les mobilités actives et d'une première expérience de mise en place d'un pédibus, attestons de notre engagement auprès de Vélocité Grand Montpellier de participer au projet le « Jeu du vélo ».

Dans le cadre de ce partenariat, nous proposerons aux bénéficiaires de notre pédibus, de profiter du vélo-bus prêté par Vélocité pour se rendre à l'école pendant une durée d'environ deux semaines.

Nous sommes actuellement en train de nous constituer sous forme d'association de parents. Cette formalisation nous permettra de conventionner avec Vélocité Grand Montpellier dans le cadre de ce projet.

Pour les représentants des parents d'élèves de l'école primaire Jacques BREL à Montpellier.

Laurent RAFFIER

Contacts

Artur Rainho

membre du conseil d'administration de Vélocité

artur-rainho@orange.fr

Association **Vélocité** Grand Montpellier

velocite-montpellier@fub.fr

www.velocite-montpellier.fr

 [VelociteMtp](#)

 [VelociteMontpellier](#)