

# Badge Petit Piéton

Manuel pour  
l'apprentissage  
de la marche

---

Niveau scolaire : maternel



BRUXELLES MOBILITÉ  
SERVICE PUBLIC RÉGIONAL DE BRUXELLES

# Remerciements

Ce manuel a été conçu en collaboration avec le  
Vlaamse Stichting Verkeerskunde.



GOODPLANET.be

Ce manuel a été rédigé par les asbl Coren et GoodPlanet  
à la demande de Bruxelles Mobilité – Direction Mobilité et Sécurité routière

Édition 2023



Contact : [mobilite@sprb.brussels](mailto:mobilite@sprb.brussels)

# Avant-propos

Afin de vous accompagner dans l'apprentissage et la pratique de la marche et du vélo avec vos élèves, Bruxelles Mobilité, en collaboration avec les asbl COREN et GoodPlanet, a développé des **programmes d'apprentissage**. Ces programmes ont pour objectif de faire de vos élèves des citoyen·nes maîtrisant les **modes actifs de déplacement** et responsables de leur mobilité. Nos réflexions ont pris la forme de kits « marche » et « vélo », pour les différents niveaux scolaires, destinés aux **enseignant·es** de la 1<sup>re</sup> maternelle jusqu'à la 6<sup>e</sup> primaire.

Chaque kit éducatif est composé d'un manuel pédagogique destiné aux enseignant·es, d'une fiche de contrôle, d'une fiche d'auto-évaluation et de quelques fiches d'exercices supplémentaires. Les kits sont également accompagnés de Badges à distribuer aux élèves après le test final et de « Cartes Petit Piéton » pour les parents.



Le programme d'apprentissage de la marche est constitué de quatre Badges, adaptés à chaque niveau :

- ➡ Le Badge Petit Piéton pour les maternelles
- ➡ Le Badge Piéton de Bronze pour le 1<sup>er</sup> degré primaire
- ➡ Le Badge Piéton d'Argent pour le 2<sup>e</sup> degré primaire
- ➡ Le Badge Piéton d'Or pour le 3<sup>e</sup> degré primaire

Vous avez en mains le manuel du Badge Petit Piéton, qui accompagne les **enseignant·es des écoles maternelles** dans l'apprentissage des bases du déplacement à pied. L'accent est mis sur l'apprentissage du déplacement en groupe en rang, le déplacement individuel main dans la main avec un adulte ainsi que la prise de conscience des avantages d'être piéton.

Ce programme éducatif est basé sur le brevet du piéton (lacet jaune) conçu par GoodPlanet et Bruxelles Mobilité, sur la brochure « Marcher en groupe » de la Région wallonne et l'asbl Tous à pied ainsi que sur les publications du VSV (Vlaamse Stichting Verkeersveiligheid). Nous les remercions pour leurs conseils et leur soutien dans la conception de ce manuel.

Bonne marche !

# Table des matières

<b>1. Introduction</b>	<b>5</b>
1.1. Le principe STOP	5
1.2. Les étapes d'apprentissage de la marche	7
1.3. Les objectifs du Badge Petit Piéton	8
1.4. Les étapes du Badge Petit Piéton	9
1.5. Comment bien utiliser ce manuel	10
1.6. Points d'attention pour les jeunes enfants dans la circulation	10
<b>2. Entraînement des compétences</b>	<b>15</b>
2.1. Déplacement en groupe : Se déplacer correctement en rang	16
Compétence 1 : Rejoindre le rang	17
Compétence 2 : Garder sa place dans le rang	20
Compétence 3 : Garder le rythme du rang	21
Compétence 4 : S'arrêter aux endroits d'arrêt indiqués	24
Compétence 5 : Traverser sur un passage pour piétons en rang	25
2.2. Déplacement individuel :	
Se déplacer main dans la main avec un adulte	27
Compétence 6 : Marcher sur le trottoir	27
Compétence 7 : Marcher loin de la route	28
Compétence 8 : Rester sur le trottoir même si c'est difficile de passer	31
Compétence 9 : Vérifier si un véhicule va sortir d'un garage ou d'une allée	32
Compétence 10 : S'arrêter avant la bordure du trottoir avant de traverser	33
2.3. Découvrir la vie de piéton	35
Compétence 11 : Être sensibilisé aux avantages de la marche	35
Compétence 12 : Découvrir la rue de l'école en tant que piéton	37
Compétence 13 : Savoir reconnaître les endroits appropriés pour les piétons dans la rue	39

<b>3. Test final du Badge Petit Piéton</b>	<b>41</b>
3.1. Préparation	41
3.2. Le jour du test final	42
3.3. Le test final du Badge Petit Piéton	43
3.4. L'obtention du Badge Petit Piéton	48
3.5. Après la journée de test	48
<b>4. Comment vous outiller ?</b>	<b>49</b>
4.1. Les Plans de Déplacements Scolaires	49
4.2. La Semaine de la Mobilité	50
4.3. La newsletter Mobilité scolaire	50
4.4. Matériel en prêt	50
4.5. Impliquer les parents	50



# 1. Introduction

Les jeunes enfants à l'école maternelle ne se déplacent pas encore de manière autonome. Ils ne le feront qu'à l'école primaire, vers l'âge de 10 ans. Toutefois, ils prennent déjà part à la circulation : en tant que piéton main dans la main avec un adulte ou en trottinette sur le trottoir. En outre, de plus en plus de jeunes enfants font du vélo avec leurs parents.

C'est pourquoi il est important de commencer l'éducation à la mobilité active le plus tôt possible. Les parents, mais aussi les enseignant-es, jouent un rôle important dans l'éducation à la mobilité des jeunes enfants. Dans ce manuel, nous nous adressons à vous en tant qu'enseignant-e.

La structure de ce Badge Petit Piéton suit les différentes étapes du processus d'apprentissage des jeunes enfants. En tant qu'enseignant-e, il est important que vous sachiez aussi comment fonctionne ce processus d'apprentissage.

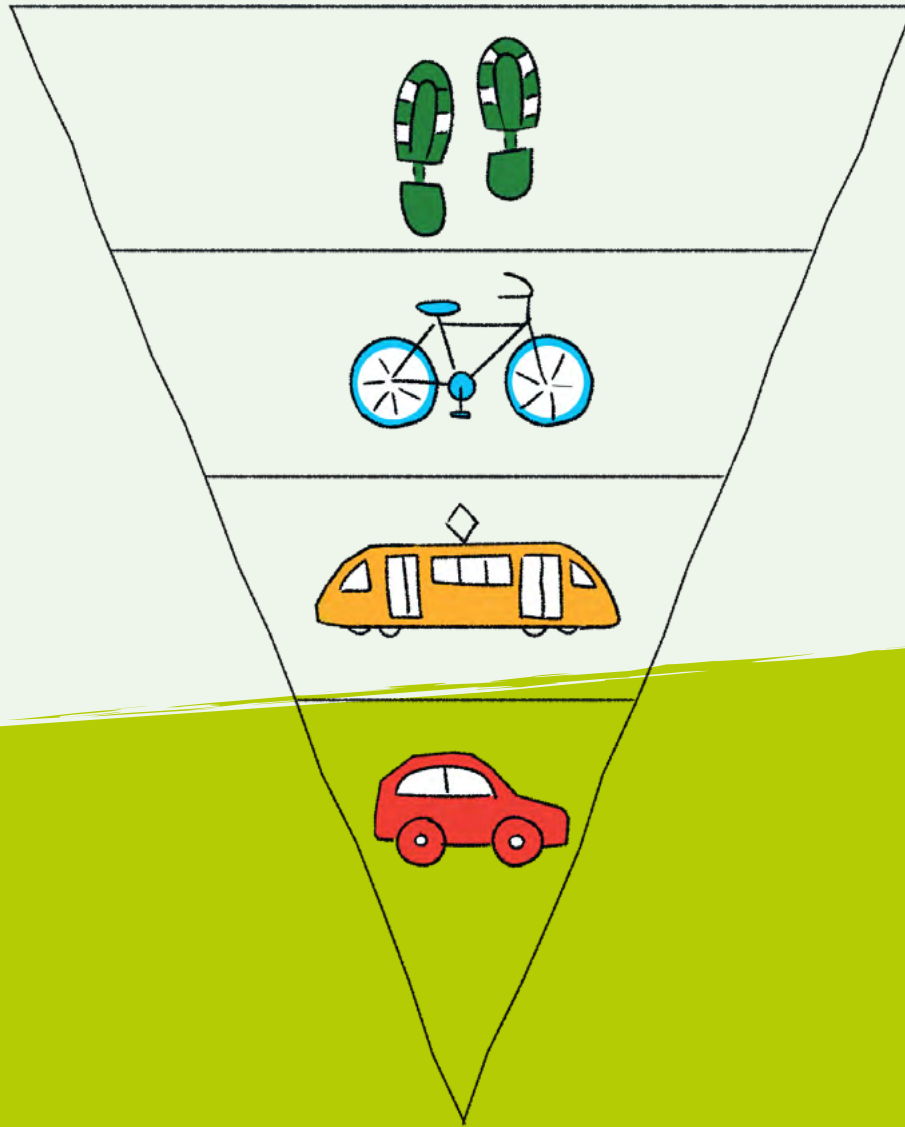
Ce manuel se focalise sur la marche, qui est l'élément principal du principe STOP.



## 1.1. LE PRINCIPE STOP

Le principe STOP est une hiérarchisation des différents modes de déplacement. L'idée promue par le principe STOP est de prioriser les piétons (Stappen), puis les cyclistes (Trappen), ensuite les transports publics (Openbaar vervoer) et enfin les véhicules privés (Personenwagen) dans l'espace public urbain. En pratique ce principe mène largement à une population plus active (et donc en meilleure santé) ainsi qu'à des rues avec moins d'embouteillages et moins de pollution générée par les voitures.

## ORDRE DE PRIORITÉ DES MODES DE DÉPLACEMENT



### Principe STOP

- S = STAPPEN (**MARCHER**, 1 à 2 km)  
Mettez de bonnes chaussures et déplacez-vous à pied quand les distances sont courtes !
- T = TRAPPEN (**PEDALER**, 2 à 5 km)  
La distance est un peu plus grande ? Sortez votre vélo du garage !
- O = OPENBAAR VERVOER (**TRANSPORT PUBLIC** > 5 km)  
Le bus, le train, le tram et le métro vous amènent encore plus loin !
- P = PERSONENWAGEN (**VOITURE PERSONNELLE**)  
Il n'est pas possible d'utiliser les trois premières options ?  
Prenez dans ce cas la voiture, sans oublier le covoiturage !

## 1.2. LES ÉTAPES D'APPRENTISSAGE DE LA MARCHÉ

Les étapes d'apprentissage reprises ci-dessous indiquent l'endroit où se situent les élèves dans le programme éducatif que nous avons développé au moyen de nos Badges.

✓ École maternelle	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Exercices liés au Badge Petit Piéton</li><li>➤ Entraînement et test final pour le Badge Petit Piéton</li></ul>	Maîtrise du déplacement en groupe + déplacement individuel main dans la main avec un adulte
1 <sup>re</sup> primaire	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Exercices liés au Badge Piéton de Bronze</li><li>➤ Entraînement et test final pour le Badge Piéton de Bronze</li></ul>	Maîtrise du déplacement individuel accompagné d'un adulte
2 <sup>e</sup> primaire		
3 <sup>e</sup> primaire	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Exercices liés au Badge Piéton d'Argent</li><li>➤ Entraînement et test final pour le Badge Piéton d'Argent</li></ul>	Maîtrise du déplacement individuel
4 <sup>e</sup> primaire		
5 <sup>e</sup> primaire	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Exercices liés au Badge Piéton d'Or</li><li>➤ Entraînement et test final pour le Badge Piéton d'Or</li></ul>	Maîtrise du déplacement à pied en ville
6 <sup>e</sup> primaire		



### 1.3. LES OBJECTIFS DU BADGE PETIT PIÉTON

Le Badge Petit Piéton regroupe trois objectifs pour les élèves du maternel : le déplacement en groupe en rang, le déplacement individuel main dans la main avec un adulte ainsi que l'appréciation du déplacement à pied.

Ces objectifs ont été déclinés en compétences, que vous pourrez évaluer au cours du test final qui permettra l'obtention du Badge. En suivant les exercices de ce manuel et des fiches supplémentaires, vous pourrez travailler chaque compétence une à une et progressivement.

Objectifs	Compétences
<b>Déplacement en groupe : Se déplacer correctement en rang</b>	1. Rejoindre le rang
	2. Garder sa place dans le rang
	3. Garder le rythme du rang
	4. S'arrêter aux endroits d'arrêt indiqués
	5. Traverser sur un passage pour piétons en rang
<b>Déplacement individuel : Se déplacer en tant que piéton, main dans la main avec un adulte</b>	6. Marcher sur le trottoir
	7. Marcher loin de la route
	8. Rester sur le trottoir, même si c'est difficile de passer
	9. Vérifier si un véhicule va sortir d'un garage ou d'une allée
	10. S'arrêter avant la bordure du trottoir avant de traverser
<b>Découvrir la vie de piéton</b>	11. Etre sensibilisé aux avantages de la marche
	12. Découvrir la rue de l'école en tant que piéton
	13. Savoir reconnaître les endroits appropriés pour les piétons dans la rue

## 1.4. LES ÉTAPES DU BADGE PETIT PIÉTON

L'obtention du Badge Petit Piéton avec vos élèves se déroule en plusieurs étapes logiquement structurées.

### Se préparer

- Lisez attentivement ce manuel
- Informez vos collègues et votre direction
- Informez les parents de l'entraînement au Badge Petit Piéton

ÉTAPE  
1

### Travailler sur les compétences

Exercez les compétences suivantes avec vos élèves par le biais d'exercices :

- |   |   |
|---|---|
| ➤ Rejoindre le rang                             | ➤ Rester sur le trottoir même si c'est difficile de passer                |
| ➤ Garder sa place dans le rang                  | ➤ Vérifier si un véhicule va sortir d'un garage ou d'une allée            |
| ➤ Garder le rythme du rang                      | ➤ S'arrêter avant la bordure du trottoir avant de traverser               |
| ➤ S'arrêter aux endroits d'arrêt indiqués       | ➤ Être sensibilisé aux avantages de la marche                             |
| ➤ Traverser sur un passage pour piétons en rang | ➤ Découvrir la rue de l'école en tant que piéton                          |
| ➤ Marcher sur le trottoir                       | ➤ Savoir reconnaître les endroits appropriés pour les piétons dans la rue |
| ➤ Marcher loin de la route                      |   |

Pour chaque compétence, vous trouverez des exercices adaptés plus loin dans ce manuel.

ÉTAPE  
2

### Le parcours pour passer le Badge Petit Piéton

- Installez le parcours
- Parcourez-le avec vos élèves pour les entraîner
- Évaluez les élèves au moyen de la fiche de contrôle

ÉTAPE  
3

### L'obtention du Badge Petit Piéton

- Notez les points forts et les points d'attention sur la « Carte Petit Piéton » destinée aux parents
- Distribuez les Badges aux élèves
- Réalisez l'exercice d'auto-évaluation avec vos élèves

ÉTAPE  
4



## 1.5. COMMENT BIEN UTILISER CE MANUEL

Pour faciliter une bonne progression de vos élèves, nous proposons pour chaque compétence une série d'exercices progressifs. Nous conseillons de suivre l'ordre des compétences et des exercices afin que les élèves développent facilement leurs aptitudes à la marche. Chaque exercice peut être répété plusieurs fois au cours de l'année afin de bien ancrer la compétence.

Faites confiance à votre jugement et à votre connaissance des capacités de vos élèves pour savoir sur quels exercices il sera nécessaire de passer plus de temps.

## 1.6. POINTS D'ATTENTION POUR LES JEUNES ENFANTS DANS LA CIRCULATION

Sur le plan neurologique, sensoriel et moteur, les jeunes enfants sont **encore en plein développement**, ce qui impacte leur implication dans la circulation en toute sécurité. Toutefois, ce développement peut être fortement **stimulé par le mouvement**.



### Développement neurologique

Un grand nombre d'enfants se déplacent avec un système nerveux immature en raison d'un manque de stimuli de mouvement. Lorsqu'un jeune enfant veut se déplacer dans la circulation en toute sécurité, il doit être conscient de tous les mouvements qu'il fait.

Lorsque le système nerveux est suffisamment mature, des **réflexes permanents** sont formés : les réflexes de redressement de la tête et les réflexes d'équilibre. Ces réflexes sont très importants pour le développement d'une posture et d'une motricité normales. Il est évident que nous en avons besoin si nous voulons faire du vélo et marcher en toute sécurité dans la circulation.

Le cerveau des jeunes enfants est encore **en plein développement**. Il est nécessaire de faire fréquemment des exercices dans la circulation, car les enfants apprennent par **l'expérience** et apprennent à reproduire dans de nouvelles situations ce qu'ils ont appris. Il est nécessaire de rafraîchir régulièrement la connaissance des règles de circulation et des panneaux.

Il faut également prendre en compte que les enfants peuvent régulièrement régresser. Par exemple, lorsqu'ils sont en phase de forte croissance, toute leur énergie peut y passer. Dans cette phase, c'est comme s'ils ne connaissaient plus les règles de la circulation. Patience : ça revient. Néanmoins, cela signifie que les adultes doivent toujours tenir compte du **comportement imprévisible** des jeunes enfants.

## Développement sensoriel

Les fonctions sensorielles se développent de pair avec les fonctions motrices : l'enfant comprend de mieux en mieux comment il interagit avec son environnement. Le bon développement de la vue, de l'ouïe et de la perception de l'espace est essentiel pour des déplacements en toute sécurité dans la circulation.

### ➔ Ouïe

L'ouïe se développe à un très jeune âge. Même si les jeunes enfants entendent généralement mieux que les adultes, ils ont du mal à déterminer avec précision la provenance d'un son. La reconnaissance des sons leur demande beaucoup d'entraînement. Par exemple, ils ont du mal à faire la différence entre le bruit d'un véhicule et celui d'un avion.

On n'est jamais seul dans la circulation, il est donc important que les enfants apprennent dès le plus jeune âge que les **autres usagers** s'annoncent consciemment ou inconsciemment et qu'il faut y être attentif. Un élève de maternelle a encore des difficultés à être attentif aux bruits comme le moteur d'une voiture, un klaxon ou une sonnette de vélo. L'appréciation de **l'origine d'un bruit**, de la direction que prend l'usager de la route et de la vitesse à laquelle il s'approche de l'enfant est encore plus complexe. C'est pourquoi les jeunes enfants réagissent tardivement aux avertissements sonores comme un crissement de freins\*. Il est bon de leur apprendre à reconnaître ces sons dans un **environnement familier**, afin qu'ils puissent plus tard les isoler dans une situation réelle de circulation.

### ➔ Vue

La motricité oculaire est encore en plein développement chez les jeunes enfants. Leur champ de vision est beaucoup moins large que celui d'un adulte, c'est un peu comme s'ils avaient des œillères. Le champ de vision plus large ne se développe que vers l'âge de 10 ans. En raison de cette « **vision tunnel** », le jeune enfant est désavantagé dans la circulation. Il ne voit pas immédiatement le véhicule venant de gauche ou de droite. C'est pourquoi il doit **bouger toute sa tête** pour regarder sur le côté. Lorsqu'un jeune enfant se tourne, tout son corps bouge car la tête doit encore « se détacher » du tronc. L'enfant doit être capable de bien voir et observer une situation avant de s'engager sur un passage piéton.

De nombreux manuels conseillent d'apprendre à l'enfant à regarder à gauche, à droite et à gauche avant de traverser. Cependant, ce n'est pas toujours évident pour les enfants de connaître la différence entre la gauche et la droite. C'est pourquoi nous recommandons de toujours parler « **des deux côtés** ».

Lorsque l'enfant observe la circulation qui approche, il a du mal à apprécier dans combien de temps l'autre usager de la route passera, ou s'il a encore le temps de traverser. En cas de doute, il vaut mieux que l'enfant attende, établisse un **contact visuel** avec le conducteur et le laisse d'abord s'arrêter complètement.

La coordination des deux yeux est également nécessaire pour maîtriser les compétences visuelles, notamment la perception de la profondeur. **L'évaluation de la distance et de la vitesse** est liée aux compétences visuelles. De plus, l'enfant n'a pas l'expérience nécessaire pour être capable d'appliquer correctement cette estimation du temps. Le jeune enfant pense qu'un véhicule qui est loin, est immobile. Souvent, il aura donc peur lorsque ce véhicule s'approchera soudainement.

\*Source : Regionaal Orgaan Verkeersveiligheid Oost-Nederland, Leeftijdsspecifieke vaardigheden van kinderen en jongeren in het verkeer, 2015.

## ► Equilibre

Nous savons que l'équilibre est très important pour fonctionner dans la circulation. Le contrôle de l'équilibre en tant que piéton et en tant que cycliste doit être **automatique** afin que le jeune enfant puisse concentrer toute son attention sur toutes les autres tâches qu'il doit accomplir dans la circulation.



## Développement moteur

Pour prendre part en toute sécurité à la circulation, le jeune enfant doit maîtriser un certain nombre de compétences motrices.

## ► Vitesse de réaction

La capacité à réagir rapidement à des stimuli visuels ou auditifs n'est pas encore développée de manière optimale chez les jeunes enfants. Un jeune enfant peut avoir besoin de **deux ou trois secondes supplémentaires** pour réagir à un signal. Ce temps supplémentaire est un gros désavantage quand il se trouve dans la circulation. D'où l'importance d'un **accompagnateur attentif** qui prend l'enfant par la main et qui peut intervenir plus rapidement que l'enfant en cas de besoin. Plus ils ont de **l'expérience** de la circulation, plus les enfants apprendront à adopter les **bons réflexes**.



## Défis pour les enfants aux besoins spécifiques

Unia et la Communauté française veulent promouvoir l'intégration d'élèves aux besoins spécifiques (atteints par exemple d'un trouble tel que le TDAH, la dyslexie ou l'autisme) dans l'enseignement ordinaire. Fin 2017, la Communauté française a adopté le décret relatif à l'accueil, à l'accompagnement et au maintien dans l'enseignement ordinaire (fondamental et secondaire) des élèves présentant des besoins spécifiques.



Ces enfants, en comparaison avec leurs camarades du même âge, sont confrontés à des défis supplémentaires, comme :

- Une perception insuffisante du danger
- Des difficultés d'orientation spatiale et à trouver son chemin
- Une propension à la distraction plus importante
- Des difficultés à appréhender des notions comme la gauche, la droite, avant, après, en-dessous, au-dessus
- Une difficulté ou une incapacité à éliminer les stimuli en arrière-plan
- Des difficultés à comprendre des tâches complexes
- Une impulsivité accrue
- Des difficultés à s'imaginer dans la perspective de l'autre
- Une plus grande agitation et de l'impatience (ex. : ne pas être capable « d'attendre »)
- Une confiance en soi amoindrie en raison des défis ci-dessus
- Des problèmes cognitifs et d'apprentissage plus importants



Afin qu'ils puissent respecter les règles de sécurité de manière fiable, il faut les leur répéter souvent, jusqu'à ce qu'elles deviennent un automatisme. Voici quelques **conseils à appliquer dans tout le groupe** pour que les enfants neurotypiques bénéficient également de ces méthodes.

- ▶ Utilisez un langage clair et donnez des tâches univoques

---

- ▶ Apprenez aux enfants à demander de l'aide

---

- ▶ Compensez là où c'est nécessaire en autorisant les aides qui favorisent l'autonomie, comme un « pense-bête » avec des icônes que l'enfant peut garder avec lui

---

- ▶ Faites usage de plusieurs manières pour visualiser : avec des pictogrammes, en mimant, avec des poupées ou des vidéos

---

- ▶ Travaillez étape par étape, en découpant la tâche à accomplir

---

- ▶ Expliquez pourquoi une règle est d'application

---

- ▶ Préférez la dénomination « les deux côtés » plutôt que « gauche et droite »

# 2.

## Entraînement des compétences

Le manuel vise à entraîner et à tester les différentes compétences en fonction des phases de développement de l'enfant. Les jeux sont **classés** selon les compétences que vos élèves doivent maîtriser pour obtenir leur Badge Petit Piéton, et **par niveau de difficulté**. Il est préférable de commencer par le premier jeu. En suivant cette structure, vous travaillerez toujours dans la bonne phase de développement de vos élèves.

### Dans la pratique

Les jeux durent entre cinq et dix minutes.

Ils sont conçus pour être réalisés en milieu protégé, c'est-à-dire dans l'enceinte de l'école. Une fois la compétence acquise par toute la classe, vous pouvez l'exercer en situation réelle, dans la rue de l'école.

A la fin, vous pouvez mettre en place le parcours du test final afin que les enfants s'exercent. Ainsi, le jour du test, la mise en place ne sera pas une surprise, ni pour vous, ni pour vos élèves.



## 2.1. DÉPLACEMENT EN GROUPE : SE DÉPLACER CORRECTEMENT EN RANG

Il existe différentes formes de rangs, adaptés à l'âge.

<b>Le ruban/la corde de promenade</b>	La corde permet de maintenir rassemblés de jeunes enfants qui n'ont pas toujours le même rythme et qui sont facilement distraits. Demandez aux enfants de garder la corde bien tendue, et adoptez un rythme qui convient à tous les enfants. Une corde de promenade n'est pas très longue, une seule corde convient pour un groupe de +/- 12 enfants. Ce mode de déplacement est adapté pour les enfants de M0 et M1.
<b>La chenille de classe</b>	Les enfants forment un rang compact en plaçant leurs mains sur les épaules de l'enfant devant eux et se déplacent ainsi. Ils font automatiquement mieux attention à l'enfant devant eux et sont moins distraits. Cependant, il faut veiller à se déplacer lentement pour éviter de rompre la chenille. C'est une bonne manière de se déplacer à l'intérieur de l'école, avec des élèves de M0 et M1.
<b>Le rang sur une ligne</b>	Les enfants se placent tous les uns derrière les autres dans un rang. En effectuant des exercices dans ce sens, ils apprennent à se placer rapidement en rang. Ils sont moins distraits que lorsqu'ils sont par deux, mais le rang est bien plus long.
<b>Le rang par deux</b>	Les enfants se placent deux par deux dans le rang. Ainsi votre rang est nettement plus court et vous gardez plus facilement une vue d'ensemble. Le rang par deux est à privilégier pour les enfants de M3.

Nous conseillons d'avoir une structure de rang avec des places fixes pour les enfants. Ils devront à chaque fois prendre la même place dans le rang lors des déplacements. Les places tournantes seront proposées dès l'entrée en primaire. À ce stade, les compétences de base seront acquises.



## COMPÉTENCE 1 REJOINDRE LE RANG

### Objectif

Former un rang par deux permettant le déplacement en sécurité, de façon efficace.

### Conseils

Voici quelques conseils pour la constitution d'un rang :

- ➡ Placez des élèves moins rapides à l'avant.
- ➡ Placez des élèves responsables en première place.
- ➡ Créez des duos complémentaires (c'est-à-dire des enfants qui se complètent bien : un plus grand avec un plus petit dans les situations de classes verticales, un enfant moins rapide ou vite distrait avec un enfant plus attentif).
- ➡ Laissez une distance d'un grand pas entre chaque enfant.

### Trouve ta couleur

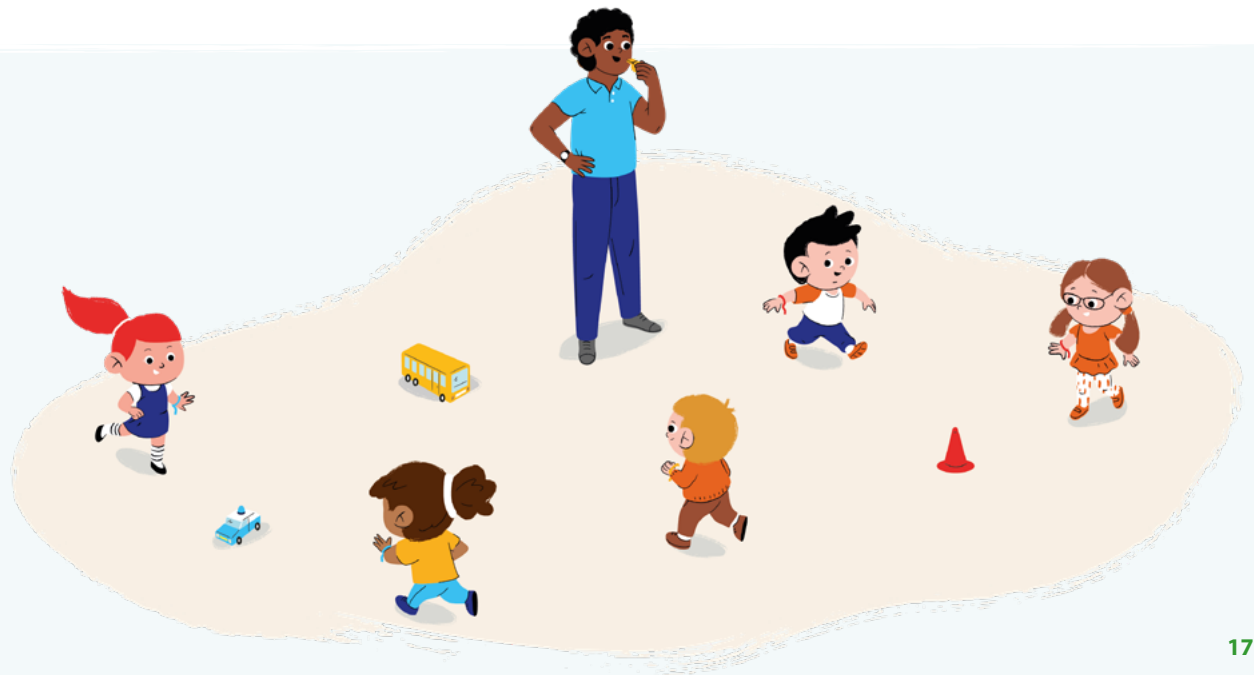
**Type de rang** Le ruban/la corde de promenade.

**Lieu** Espace protégé.

**Matériel** Un ruban de promenade et des objets de couleurs différentes.

**Organisation** Trouvez des objets dans les mêmes couleurs que les anneaux de la corde de promenade. Suspendez-les à différents endroits dans l'espace.

**Jeu** Attribuez à chaque enfant une couleur correspondant à l'un des anneaux. Après un signal, les enfants doivent aller se placer devant l'objet de la même couleur que celle que vous leur avez attribuée. Refaites le jeu plusieurs fois.



## La chanson de votre rang

**Type de rang** Tous.

**Lieu** Espace protégé.

**Matériel** Aucun.

**Organisation** Pensez à une chanson simple et reconnaissable par vos élèves.

**Jeu** Entraînez les enfants à reconnaître la chanson de votre rang quand vous souhaitez le former.  
Quelques exemples :

- ➡ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, on y va, vite vite vite en rang
- ➡ Savez-vous vous mettre en rang à la mode à la mode...
- ➡ Voici venu le temps de se mettre en rang...  
Côte à côte, 2 par 2, on y va on y va



## Trouve ta moitié

**Type de rang** Rang par deux.

---

**Lieu** Espace protégé.

---

**Matériel** Une cloche, un tambourin ou tout instrument pour donner un signal.

---

**Organisation** Aucune.

---

**Jeu** Tous les enfants se déplacent librement dans l'espace. Lorsque vous donnez un signal, ils cherchent le plus rapidement possible un autre enfant et ils se donnent la main par deux.

---

**Extension** Vous pouvez varier :

- ➡ Ils doivent chaque fois donner la main à un camarade différent.
- ➡ Ils doivent toujours donner la main au même camarade.
- ➡ Ils doivent se placer par deux à un certain endroit (contre l'espalier, à côté d'un tapis, devant vous...).
- ➡ Ils doivent aller se placer en rang par deux près de la porte.
- ➡ Ils doivent toujours se placer dans le même ordre, par deux avec le même camarade.



## COMPÉTENCE 2

# GARDER SA PLACE DANS LE RANG

### Objectif

L'enfant garde toujours la même place dans le rang et donne la main au même camarade de classe.

### Le rang idéal

**Type de rang** Rang par deux.

**Lieu** Espace protégé.

**Matériel** Un sifflet ou de la musique.

**Organisation** Aucune.

**Jeu** Formez votre rang idéal (voir conseils plus haut) et demandez aux enfants de bien retenir l'élève à côté d'eux ainsi que leur place dans le rang (l'enfant peut simplement retenir quel élève se trouve dans le rang devant lui). Ensuite, tous les enfants se déplacent librement dans l'espace. Lorsque vous donnez un signal, ils recherchent le plus rapidement possible leur camarade de rang et se placent dans le bon ordre en rang avec tout le groupe.

### « Madame/Monsieur, quelle heure est-il ? »

**Type de rang** Tous.

**Lieu** Espace protégé.

**Matériel** Aucun.

**Organisation** Aucune.

**Jeu** Vous vous déplacez librement dans l'espace et les enfants vous suivent. Lorsqu'ils demandent : « Madame/Monsieur, quelle heure est-il ? » vous vous arrêtez et regardez votre montre. Vous dites par exemple : « Il est dix heures ! » et vous poursuivez votre route. Le jeu de questions et de réponses est répété quelques fois jusqu'à ce vous disiez : « Il est temps de se mettre en rang ! ». Tous les enfants courent alors le plus rapidement possible vers l'endroit demandé pour se mettre en rang à leur place.





## COMPÉTENCE 3 GARDER LE RYTHME DU RANG

### Objectif

Avoir un rang compact et bien connecté.

### Conseil

C'est à vous de décider du rythme du groupe. Vous devez trouver une vitesse moyenne qui convienne à tous et qui permette d'éviter les étirements du groupe.

### Le petit train

**Type de rang** Chenille.

**Lieu** Espace protégé.

**Matériel** Des foulards pour bander les yeux et de la musique.

**Organisation** Aucune.

**Jeu** Bandez les yeux de tous les enfants sauf un. L'enfant sans foulard joue la locomotive d'un train. Les enfants sont en file indienne, ils représentent les wagons. Ils posent leurs mains sur les épaules de l'enfant devant eux. Mettez la musique. La locomotive tire le train et entraîne les wagons. Lorsque vous coupez la musique, les enfants doivent tous s'arrêter immédiatement sans se rentrer dedans. Changez de locomotive à chaque fois.



## L'accordéon

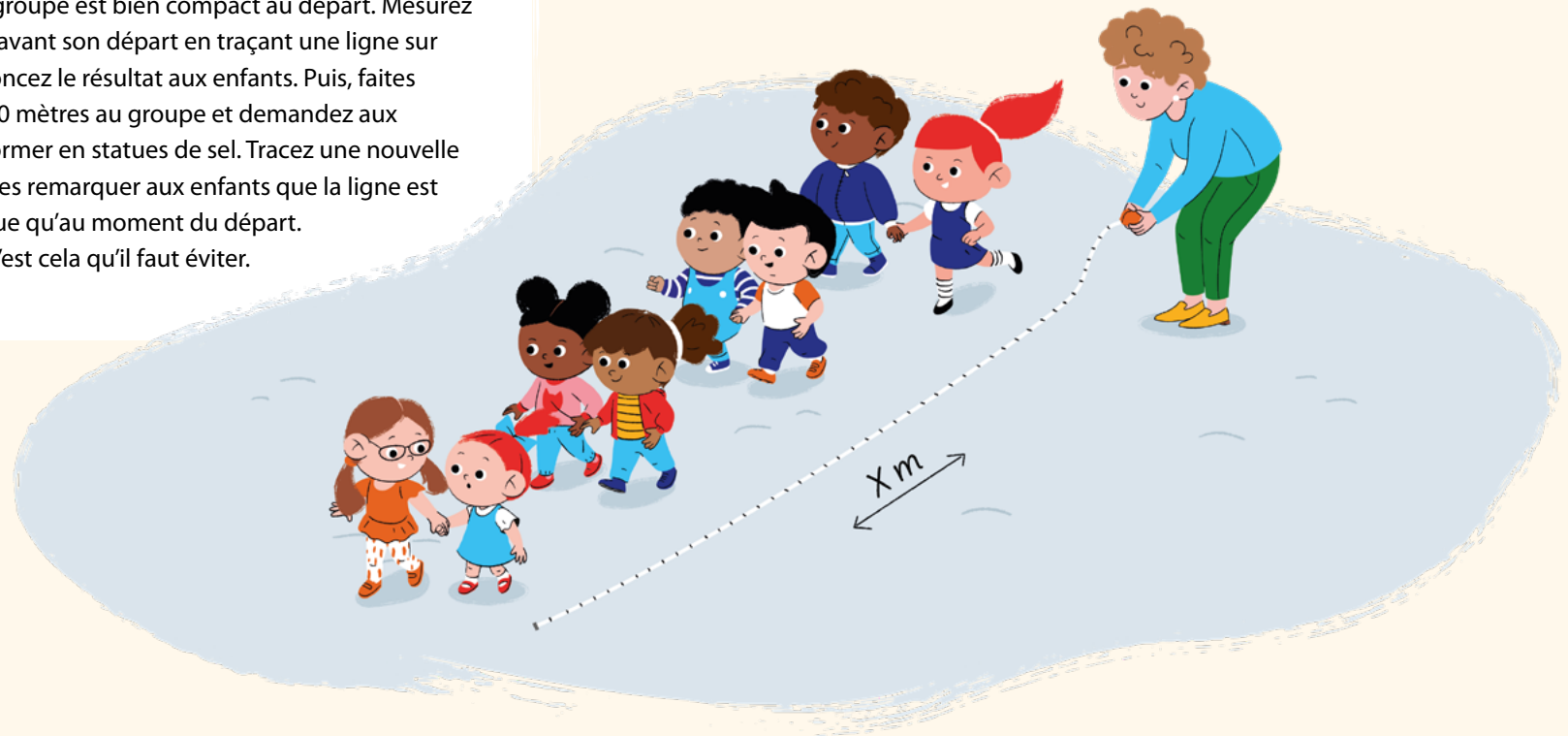
**Type de rang** Rang par deux.

**Lieu** La cour de l'école.

**Matériel** Un mètre.

**Organisation** Aucune.

**Jeu** Le groupe se trouve dans la cour. Les enfants se placent en rang deux par deux, leur groupe est bien compact au départ. Mesurez la longueur du rang avant son départ en traçant une ligne sur le sol à la craie. Annoncez le résultat aux enfants. Puis, faites parcourir environ 100 mètres au groupe et demandez aux enfants de se transformer en statues de sel. Tracez une nouvelle ligne à la craie et faites remarquer aux enfants que la ligne est beaucoup plus longue qu'au moment du départ. Expliquez-leur que c'est cela qu'il faut éviter.





## Chef de file

**Type de rang** Rang sur une ligne ou rang par deux.

**Lieu** Espace protégé.

**Matériel** Aucun.

**Organisation** Aucune.

### Jeu

Tous les enfants marchent derrière vous en file indienne tandis que vous marchez dans n'importe quelle direction dans la pièce. Lorsque vous vous arrêtez et levez la main, plus personne ne peut bouger. Ainsi les enfants apprennent à bien faire attention dans le rang ainsi qu'au chef de file.

Variation : faites de plus petits groupes avec des chefs de file différents.

## COMPÉTENCE 4 S'ARRÊTER AUX ENDROITS D'ARRÊT INDIQUÉS

### Objectif

Avoir un rang organisé et bien formé qui avance en toute sécurité de façon rythmée.



### Les arrêts

**Type de rang** Tous.

**Lieu** Dans la cour.

**Matériel** Des objets pour constituer des points de repère clairs.

**Organisation** Créez un parcours dans la cour. Placez des points de repère clairs comme une poubelle jaune, une chaise, une table, ... sur le parcours.

**Jeu** Chaque enfant effectue le parcours seul ou par deux. A chaque départ, dites à l'enfant « Arrête-toi à la poubelle jaune » ou à un autre point de repère. Une fois arrivé au point de repère indiqué au départ et après s'être arrêté, l'enfant peut repartir et compléter le parcours.

**Extension** Sur le trajet entre la classe et la cour de récréation, définissez différents points d'arrêt. Les enfants s'entraînent, jour après jour, à bien s'arrêter aux endroits précités.

## COMPÉTENCE 5 TRAVERSER SUR UN PASSAGE POUR PIÉTONS EN RANG

### Objectif

La traversée se fait en gardant son groupe le plus compact possible. Pour cela, les accompagnants forment un couloir de sécurité en se plaçant verticalement à gauche et à droite du passage pour piétons pour bloquer la circulation le temps de la traversée du groupe.

### Conseils

Les enfants doivent retenir ceci :

- ➡ Les premiers du rang doivent s'arrêter à la bordure.
- ➡ Ils attendent votre signal pour pouvoir traverser.
- ➡ Arrivés en face, les premiers du rang s'arrêtent à 10 mètres pour permettre à tout le monde de se regrouper sur le trottoir.

### Traverser sur le passage pour piétons en rang

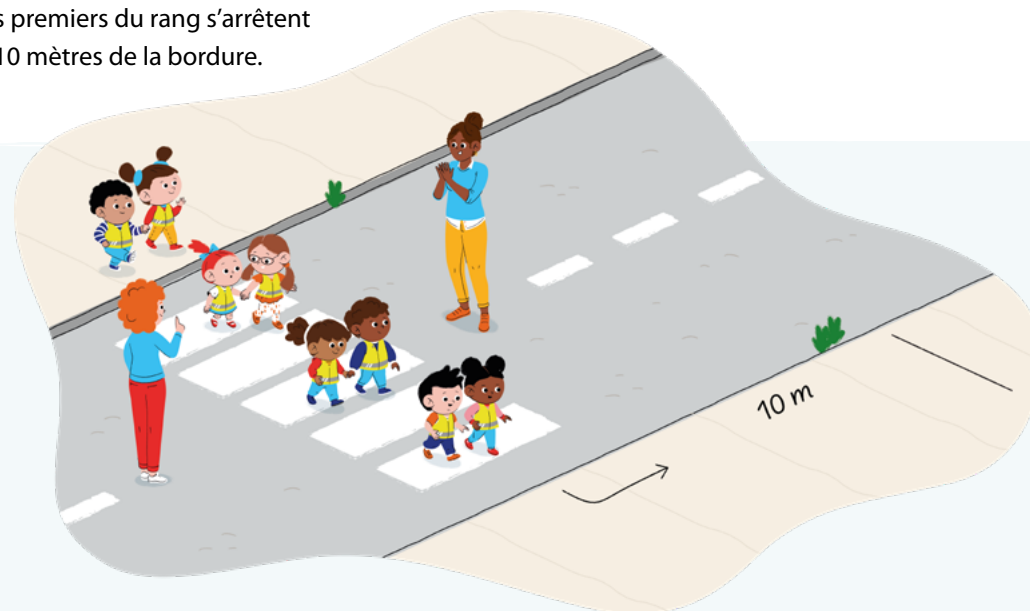
**Type de rang** Tous.

**Lieu** Espace protégé.

**Matériel** Une craie blanche et une craie rouge ou un tapis « passage piéton ».

**Organisation** Dessinez un passage pour piétons à la craie blanche dans la cour, en gardant à l'esprit qu'une rue a une largeur d'au moins 6 mètres. Dessinez les bordures du trottoir à la craie rouge.

**Jeu** Les enfants sont en rang, encadrés par deux accompagnants. Arrivés au bord du trottoir à hauteur du passage pour piétons, les premiers du rang s'arrêtent correctement à la bordure. Les accompagnants se placent correctement à gauche et à droite du passage pour piétons. A leur signal, les enfants traversent ensemble. Arrivés de l'autre côté, les premiers du rang s'arrêtent à 10 mètres de la bordure.



## Conseils pour sortir de l'école en rang

Voici quelques conseils pour se déplacer avec une classe :

- ➡ Nombre d'accompagnants : Il est toujours conseillé qu'un groupe de moins de 10 enfants soit accompagné par au moins un adulte. Pour un groupe de plus de 10 élèves, il est conseillé qu'au moins deux adultes soient présents. Ainsi une personne peut marcher devant et une autre personne derrière, l'une des deux peut accompagner la traversée de la route pendant que l'autre rassemble la classe de l'autre côté.
- ➡ Si vous êtes quand même seul-e pour accompagner la classe, il vaut mieux marcher à l'arrière du groupe. Quand vous arrivez à un passage pour piétons, avancez et aidez la classe à traverser la route. Rejoignez ensuite l'arrière. Faites passer devant des élèves dont vous savez qu'ils se comportent calmement et de manière fiable dans la circulation et qui peuvent s'arrêter aux points d'arrêt que vous communiquez chaque fois.
- ➡ Portez de préférence une veste fluo lorsque vous quittez l'école. Il est ainsi plus facile de garder une vue d'ensemble du groupe. Les élèves s'habituent également à porter une veste fluo et apprennent l'importance d'être visible dans la circulation.
- ➡ Arrêtez-vous régulièrement de façon à ce que les enfants vous emboîtent continuellement le pas et que le rang ne s'allonge pas trop.
- ➡ Expliquez pourquoi un bon comportement est nécessaire pour tous les utilisateurs de la rue (par exemple : un usager qui a un comportement dangereux en voirie se met en danger mais met aussi les autres usagers en danger).
- ➡ Lorsque vous devez traverser une rue, demandez aux premiers enfants de s'arrêter de l'autre côté à un endroit précis, où toute la classe peut se tenir à l'écart en toute sécurité. Marchez en tête sur la route et restez sur le passage pour piétons jusqu'à ce que toute la classe ait traversé.



## 2.2. DÉPLACEMENT INDIVIDUEL : SE DÉPLACER MAIN DANS LA MAIN AVEC UN ADULTE

### COMPÉTENCE 6 MARCHER SUR LE TROTTOIR

#### Objectif

L'enfant sait où il doit marcher en tant que piéton. Il reconnaît le trottoir.

#### Touche-touche serré

**Lieu** Espace protégé.

**Matériel** Deux longues cordes.

**Organisation** À l'aide de deux cordes, délimitez un espace de 3 mètres de large.

**Jeu** Entre les deux cordes, les enfants jouent à touche-touche. Après quelques minutes, réduisez l'espace entre les deux cordes à 2,5 mètres. Les enfants ont alors plus de difficultés à se déplacer dans l'espace et doivent davantage tenir compte les uns des autres. Réduisez l'espace plusieurs fois pour augmenter le degré de difficulté.



## COMPÉTENCE 7 MARCHER LOIN DE LA ROUTE

### Objectif

Les jeunes enfants doivent toujours marcher du côté des maisons. C'est l'endroit où ils sont le plus en sécurité. Lorsqu'il marche du côté des maisons en donnant la main à un adulte et qu'il doit opérer un demi-tour, l'enfant apprend à changer de place, de sorte qu'il marche de nouveau du côté des maisons.

### Conseil

Lors de l'exercice, vous devez clairement sentir que l'enfant prend lui-même l'initiative de changer de main au bon moment.

### Le serpent

**Lieu** Espace protégé.

**Matériel** Une longue corde (épaisse), des bandes rouges représentant les bordures (ou des gros traits rouges dessinés à la craie).

**Organisation** Créez un trottoir d'une largeur de 120 cm à l'aide des bandes de bordures ou dessinez-en un à la craie, de préférence le long d'un mur ou d'un bâtiment. Le mur représente le côté des maisons. Divisez votre trottoir en deux dans le sens de la longueur par une ligne pointillée.

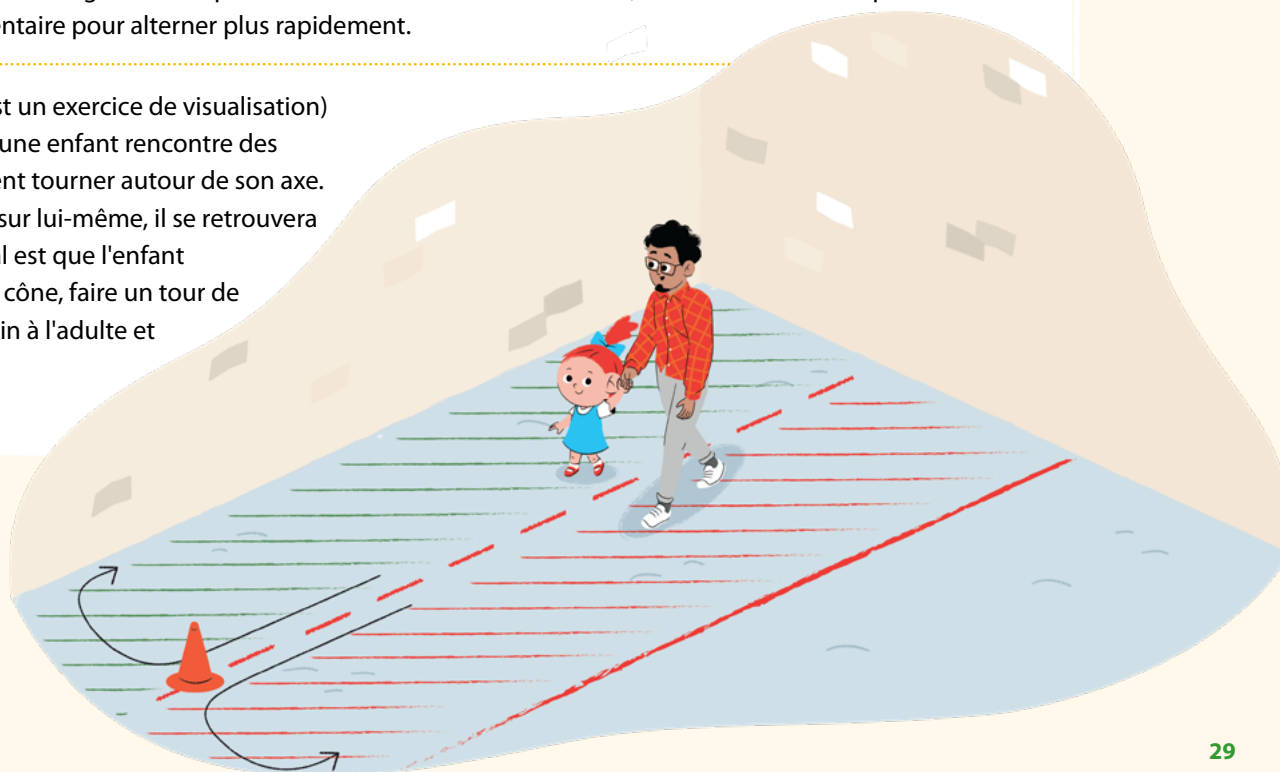
**Jeu** Donnez la corde à deux enfants pour qu'ils la fassent bouger et onduler sur la moitié du trottoir du côté de la rue. Les autres enfants sont en file et font des allers-retours sur le trottoir, ils veillent à ne pas toucher la corde et continuent ainsi à marcher du côté des maisons.





## Connaître le bon côté

- Lieu** Espace protégé.
- 
- Matériel** Une bande rouge représentant la bordure (ou un trait rouge dessiné à la craie), un cône et de la craie verte et rouge.
- 
- Organisation** Créez un trottoir à l'aide des bandes de bordures ou dessinez-en un à la craie, de préférence le long d'un mur ou d'un bâtiment qui représente le côté des maisons. Le trottoir a une largeur de 120 cm. Divisez le trottoir en deux par une ligne pointillée dans le sens de la longueur. Hachurez la moitié côté maisons en vert et la moitié côté rue en rouge. Posez un cône pour indiquer un point de retour.
- 
- Jeu** Les enfants sont en file, vous marchez sur le trottoir avec chaque enfant en lui donnant la main. L'enfant marche du côté des maisons (la zone verte), et vous du côté de la rue (la zone rouge). Arrivés au bout, vous tournez autour du cône pour revenir. L'enfant doit maintenant remarquer qu'il se trouve dans la zone rouge et doit changer de côté pour se remettre du côté des maisons, dans la zone verte. Il peut être utile de faire appel à un accompagnant supplémentaire pour alterner plus rapidement.
- 
- Extension** Veillez à bien exécuter l'exercice précédent (qui est un exercice de visualisation) avant de faire cet exercice-ci, pour éviter que le jeune enfant rencontre des difficultés à comprendre pourquoi il doit finalement tourner autour de son axe. Il doit d'abord comprendre que s'il ne tourne pas sur lui-même, il se retrouvera du côté de la rue après avoir tourné. L'objectif final est que l'enfant applique la technique suivante : lâcher la main au cône, faire un tour de 180° autour de son axe, donner de nouveau la main à l'adulte et revenir en marchant le long des maisons.



## Connaître le bon côté où marcher sur le trottoir

**Lieu** Sur le trottoir dans une rue calme.

**Matériel** Un cône.

**Organisation** Emmenez les enfants dans la rue. Posez un cône à environ 30 mètres du point de départ sur le trottoir. Soyez au minimum deux pour encadrer l'exercice.

**Jeu** Le surveillant supplémentaire reste avec le groupe. Vous prenez les enfants un par un par la main et vous vous engagez sur le trottoir vers le cône. Avant de démarrer, c'est à l'enfant de choisir la bonne main pour marcher à vos côtés du bon côté. Vous tournez main dans la main autour du cône et revenez dans la direction de l'école. Après avoir tourné, les enfants doivent remarquer qu'ils se trouvent du côté de la rue et qu'ils doivent changer de place pour se retrouver à nouveau du côté des maisons.

**Extension** Le surveillant supplémentaire resté avec le groupe d'enfants peut discuter avec eux :  
« De quel côté marche Sarah ? Que se passe-t-il quand elle se retourne ?  
Qu'est-ce que Sarah doit faire pour se retrouver à la bonne place ? ».



**COMPÉTENCE 8**  
**RESTER SUR**  
**LE TROTTOIR MÊME**  
**SI C'EST DIFFICILE**  
**DE PASSER**

**Objectif**

Lorsque l'enfant rencontre un obstacle sur le trottoir, il doit le contourner de la façon la plus sécurisée possible, à savoir, du côté des maisons.



**Contourner un obstacle**

**Lieu** Sur le trottoir dans une rue calme ou dans la cour, le long d'un mur de l'école.

**Matériel** Une poubelle ou un autre objet pour représenter un obstacle.

**Organisation** Placez une poubelle ou un autre obstacle au milieu du trottoir en laissant un espace de passage à gauche et à droite de l'obstacle. Soyez au minimum deux pour encadrer l'exercice.

**Jeu** Le surveillant supplémentaire reste avec le groupe. Vous prenez les enfants un par un par la main et vous vous engagez sur le trottoir vers l'obstacle. Arrivé à hauteur de l'obstacle, l'enfant doit prendre l'initiative de le contourner du côté des maisons pour rester le plus en sécurité.

**COMPÉTENCE 9**  
**VÉRIFIER SI UN VÉHICULE**  
**VA SORTIR D'UN GARAGE**  
**OU D'UNE ALLÉE**

**Objectif**

Les enfants sont invités à rester très vigilants en circulant sur le trottoir car il y a des lieux de passage pour d'autres usagers (véhicules, vélos, piétons, ...) qui entrent ou qui sortent d'une allée ou d'un garage. C'est pourquoi nous demandons à l'enfant de marquer l'arrêt et de tourner la tête des deux côtés pour s'assurer qu'aucun véhicule ne rentre ou ne sort.

**Entrée d'allée ou de garage**

- Lieu** Sur le trottoir dans une rue calme avec une entrée d'allée ou de garage.
- 
- Matériel** Deux plots pour former une entrée s'il n'y a pas d'entrée d'allée ou de garage.
- 
- Organisation** Se rendre proche d'un garage ou placer deux plots pour représenter les portes d'un garage. Soyez au minimum deux pour encadrer l'exercice.
- 
- Jeu** Le surveillant supplémentaire reste avec le groupe. Vous prenez les enfants un par un par la main et vous vous engagez sur le trottoir vers l'entrée de l'allée ou de garage. Arrivé à hauteur de l'allée ou du garage, l'enfant doit marquer l'arrêt et tourner la tête à gauche et à droite pour s'assurer qu'aucun véhicule ne rentre ou ne sort.



## COMPÉTENCE 10 S'ARRÊTER AVANT LA BORDURE DU TROTTOIR AVANT DE TRAVERSER

### Objectif

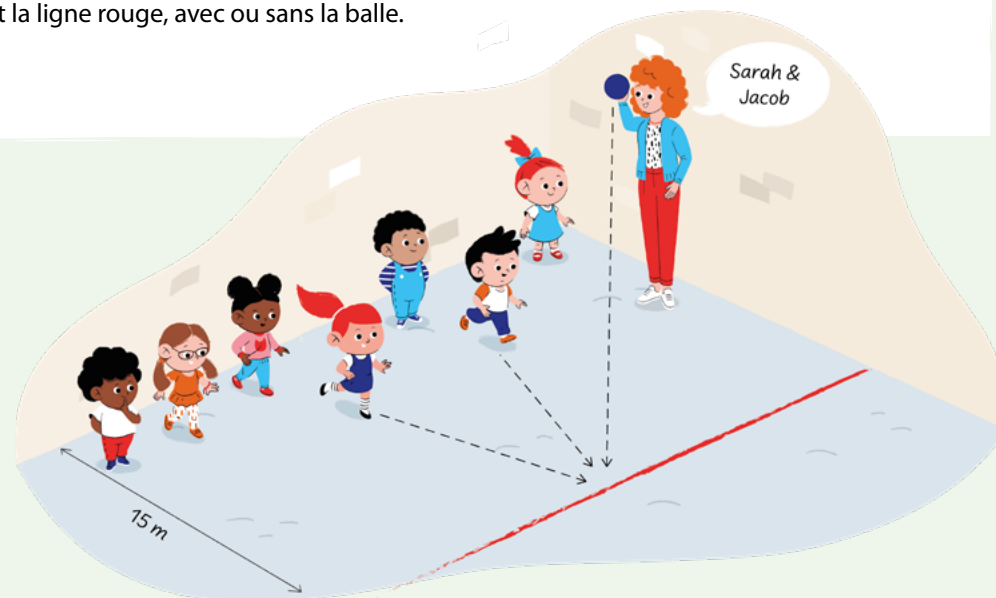
Il est important d'indiquer à l'enfant l'endroit où il doit s'arrêter avant de traverser pour bien voir les véhicules qui arrivent. L'enfant se placera juste avant la bordure du trottoir (et non en équilibre sur celle-ci). Expliquez à l'enfant que tout endroit où la visibilité est masquée (par des véhicules garés proches de l'endroit de la traversée, poubelles ou autre) n'est pas un endroit adéquat pour traverser.

### Conseil

Quand vous expliquez aux enfants l'importance de l'arrêt, vous pouvez leur poser la question suivante : « Quand vous voulez regarder convenablement un jouet dans un magasin, est-ce que vous le regardez le mieux en courant, en marchant ou en étant arrêté ? ». La dernière proposition est la bonne. On voit mieux ce qui se passe quand on est à l'arrêt.

### S'arrêter à la ligne rouge

<b>Lieu</b>	Espace protégé.
<b>Matériel</b>	Une ligne rouge (ou un trait rouge dessiné à la craie) et un ballon.
<b>Organisation</b>	Placez la ligne rouge (ou dessinez le trait rouge à la craie) à un endroit de l'espace.
<b>Jeu</b>	Les enfants sont placés en file horizontalement par rapport à la ligne, éventuellement contre un mur à environ 15 mètres de la ligne rouge. À votre signal, les enfants se mettent à courir tous ensemble afin de s'arrêter au bord de la ligne rouge. Attention de bien spécifier qu'ils ne peuvent pas s'arrêter sur la ligne rouge, mais bien un peu avant celle-ci.
<b>Extension</b>	Même exercice avec un ballon : au signal, les enfants se mettent à courir deux par deux pour essayer d'attraper un ballon que vous avez lancé. Les enfants réussissent l'exercice s'ils parviennent à s'arrêter avant la ligne rouge, avec ou sans la balle.





## S'arrêter avant la bordure du trottoir

**Lieu** A 20 mètres d'un passage pour piétons, de préférence juste à côté de l'école, en dehors d'un carrefour et sans feu de signalisation.

**Organisation** Demandez un ou deux accompagnateurs supplémentaires pour cet exercice.

**Jeu**

- ➔ **Un accompagnateur supplémentaire :** Expliquez que vous allez traverser un par un avec un enfant, l'accompagnateur attend avec le reste du groupe. Vous prenez les enfants par la main chacun à leur tour et marchez sur le trottoir en direction du passage pour piétons. Avant de s'apprêter à traverser, l'enfant doit clairement indiquer qu'il s'arrête à la bordure du trottoir. Il dit donc « Je m'arrête avant la bordure ». Il faut bien lui montrer qu'il doit toujours s'arrêter avant la bordure et non en équilibre sur celle-ci. Ensuite vous traversez la rue ensemble. Vous répétez l'exercice de l'autre côté de la rue et traversez de nouveau, pour rejoindre le groupe.

- ➔ **Deux accompagnateurs supplémentaires :** De chaque côté du passage pour piétons, il y a un surveillant supplémentaire avec la moitié des enfants. Expliquez que vous traverserez à tour de rôle avec un enfant à la fois. Vous emmenez toujours un enfant de l'autre côté, cet enfant exécute l'exercice. Vous déposez l'enfant chez l'autre superviseur et emmenez immédiatement un autre enfant de l'autre côté.

## 2.3. DÉCOUVRIR LA VIE DE PIÉTON

### COMPÉTENCE 11 ÊTRE SENSIBILISÉ AUX AVANTAGES DE LA MARCHÉ

#### Objectif

Comprendre les nombreux avantages de la marche.

Voici les avantages dont vous pouvez discuter ensemble en classe, en discussion ouverte avec vos élèves :

- La marche permet de fournir un effort physique et c'est bon pour la santé.
- Je prends l'air en marchant à l'extérieur et c'est bon pour la santé.
- Je peux rencontrer d'autres piétons dans la rue.
- J'apprends à connaître le quartier de ma maison et de mon école.
- Je suis capable de bien observer autour de moi.
- Marcher ne pollue pas : c'est bon pour la qualité de l'air et pour la planète.
- Je peux me balader avec mes copains et copines et discuter.
- Je peux voir des animaux.
- Je peux rencontrer mes voisins.

Cette compétence peut prendre la forme d'un jeu.

#### Image-inez la Mobilité

**Matériel** Des cartes illustrant chacun des avantages ci-avant, ainsi que quelques cartes blanches supplémentaires, si jamais un élève trouve un avantage qui n'est pas repris ci-avant.

**Organisation** Imprimez les cartes disponibles sur le site [mobilite-mobiliteit.brussels/fr/ecole](http://mobilite-mobiliteit.brussels/fr/ecole).

**Jeu** Demandez aux élèves quels sont les avantages de la marche. S'ils arrivent à en identifier certains, donnez-leur la carte qui correspond à l'avantage décrit. Quand ils seront à bout d'idées, montrez-leur les cartes restantes et encouragez-les à identifier chacun des avantages représentés. Le but du jeu est de collectionner chacune des cartes.







## Découvrir la marche

**Matériel** Aucun.

**Organisation** Aucune.

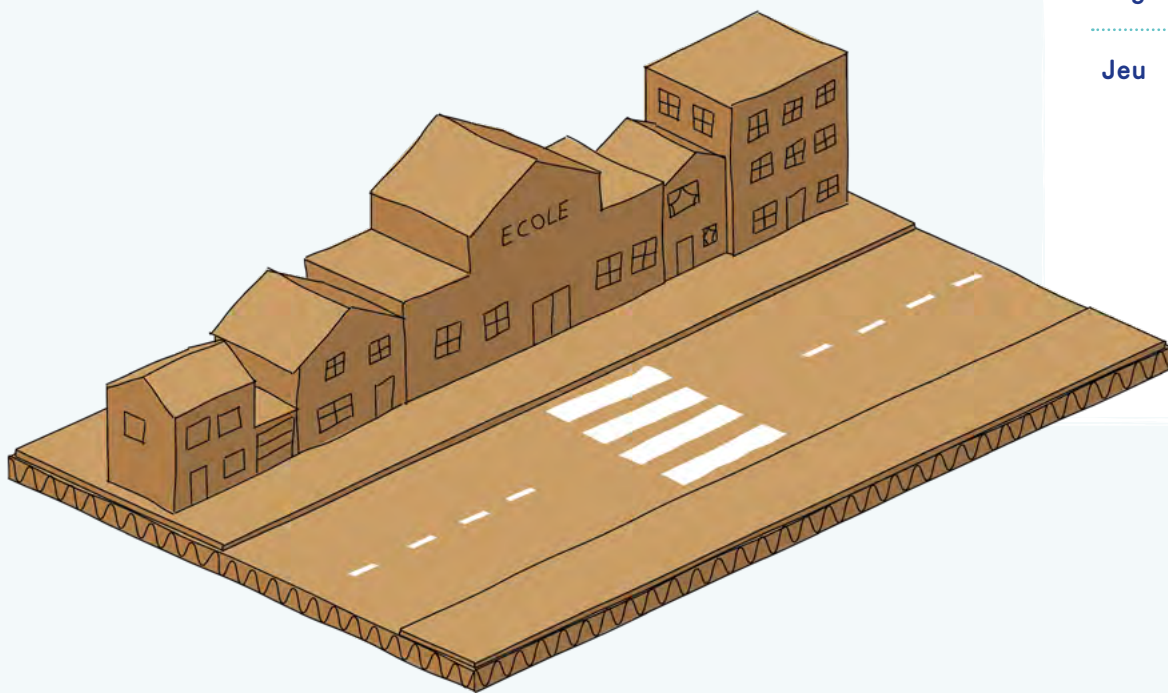
**Jeu** Promenez-vous avec les élèves pendant 30 minutes sans objectif spécifique. Ensuite, prenez un moment de calme, de pause avec eux sous forme de petite méditation. Interrogez-les sur comment ils se sentent après la marche : « Est-ce que vous avez trouvé ceci fatigant ? Est-ce que vous vous sentez plus ou moins fatigué en comparaison avec avant la marche ? Qu'avez-vous vu sur le chemin ? Est-ce que ça fait du bien d'être dehors ? Vous avez aimé la promenade ? Qu'est-ce qui vous a plu ? Vous êtes-vous senti plus heureux qu'avant ? Qu'est-ce qui n'était pas amusant ? ».



**COMPÉTENCE 12**  
**DÉCOUVRIR**  
**LA RUE DE L'ÉCOLE**  
**EN TANT QUE PIÉTON**

**Objectif**

Les enfants découvrent la rue de l'école à pied.



**La rue de l'école en miniature**

**Matériel** Du matériel de récupération divers.

**Organisation** Prévoir un espace et du matériel de création artistique.

**Jeu** Créez une maquette géante de la rue de l'école imaginaire ou réelle. Dans le cas d'une maquette imaginaire : chaque enfant peut construire sa petite maison. Dans le cas d'une maquette réelle, allez faire un tour à l'extérieur et prenez des photos. Analysez bien la rue avant avec les enfants. Le focus doit être mis sur le déplacement des piétons : mettez en évidence sur la maquette les trottoirs, les passages pour piétons, les obstacles permanents, ...



## Chasse aux images

**Matériel** Imprimez des photos du quartier en lien avec le déplacement à pied.

**Organisation** Distribuez une image par enfant.

**Jeu** Sortez en rue avec les enfants et faites une chasse aux images : chaque enfant doit retrouver l'endroit où sa photo a été prise. N'oubliez pas de renforcer les principes acquis dans les autres exercices de ce manuel, tel que de rester du côté des maisons sur le trottoir, de traverser uniquement sur un passage piéton à l'aide d'un adulte, etc. Quand l'enfant retrouve l'endroit, donnez-lui un mot d'explication sur ce qui est représenté sur l'image.

**COMPÉTENCE 13**  
**SAVOIR RECONNAÎTRE**  
**LES ENDROITS APPROPRIÉS**  
**POUR LES PIÉTONS**  
**DANS LA RUE**

**Objectif**

Les enfants sont habitués à l'espace public qui les entoure mais ils n'ont peut-être pas prêté attention à sa composition et à son organisation. L'objectif est de leur faire prendre conscience de l'espace dédié aux piétons.

**Où dois-je circuler ?**

- Matériel**
- ➔ 6 photos des modes de déplacement suivants : marche, vélo, trottinette, bus, tram, voiture.
  - ➔ 6 photos d'espaces publics : un trottoir, une piste cyclable (x 2), une bande bus, des rails de tram, une route.

**Organisation** Placez les images en vrac.

- Jeu** Les enfants doivent mettre les photos par paire :
- ➔ marche = trottoir
  - ➔ vélo = piste cyclable ou trottoir (pour les enfants)
  - ➔ trottinette = trottoir
  - ➔ bus = bande bus
  - ➔ tram = rails de tram
  - ➔ voiture = route

**L'article 42 du Code de la route (abrégé) prévoit ceci :**

**Les piétons doivent emprunter les trottoirs, les parties de la voie publique qui leur sont réservées [...] ou les accotements en saillie praticables, et à défaut, les accotements de plain-pied praticables.**

**À défaut de trottoirs ou d'accotements praticables, les piétons peuvent emprunter les autres parties de la voie publique.**

**Lorsque les piétons empruntent la chaussée, ils doivent se tenir le plus près possible du bord de celle-ci, et, sauf circonstances particulières, circuler du côté gauche dans le sens de leur marche.**

**Les cortèges, les processions et les groupes de piétons conduits par un guide peuvent circuler sur la chaussée ; ils doivent dans ce cas emprunter le côté droit. Toutefois, les groupes de piétons composés de cinq personnes et plus, accompagnés d'un guide, peuvent également emprunter le côté gauche de la voirie. Dans ce cas, ils doivent marcher en file indienne.**

## Partageons la route

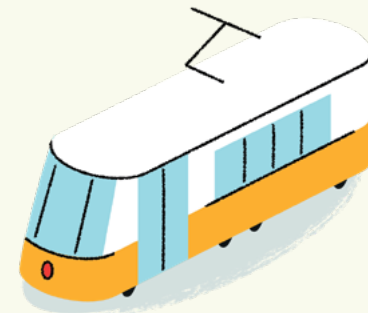
**Matériel** Un tapis de jeu et des figurines illustrant différents modes de transport.

---

**Organisation** Installez 5-6 enfants par tapis de jeu.

---

**Jeu** A l'aide d'une maquette ou d'un tapis de jeux (multimodal), laissez les enfants expérimenter les déplacements avec un piéton, un cycliste, un bus, un tram et une voiture.



# 3.

## Test final du Badge Petit Piéton

### 3.1. PRÉPARATION

Maintenant que vos élèves sont bien préparés, voici quelques conseils afin de vous faciliter la tâche le jour du test final.



#### CONSEIL 1

##### Trouvez des accompagnant-es supplémentaires

Pour faire passer le test final, nous vous recommandons l'aide d'au moins une personne supplémentaire : professeur-e de gymnastique, psychomotricien-ne, logopède, autre membre du personnel, personne de la direction ou un parent.

#### CONSEIL 2

##### Établissez un planning

Choisissez une date appropriée pour faire passer le test final. Il y a un total de 10 compétences à tester. Cela peut être beaucoup à faire **en une journée** pour certains enfants de maternelle. N'hésitez pas à répartir le test sur 2 jours : jour 1 pour les compétences 1 à 5 (déplacement en groupe), jour 2 pour les compétences 6 à 10 (déplacement individuel). Dans ce cas, choisissez **2 jours rapprochés**.

Vérifiez si tout le matériel nécessaire est disponible et rassemblez-le.

Décidez d'un parcours qui reprend les compétences 6 à 10. L'itinéraire démarre à l'école et passe idéalement dans la rue de l'école, un environnement sûr et connu par les enfants. Une distance d'environ 200 mètres est suffisante pour tester les compétences piétonnes.

Passez en revue avec les accompagnant-es les compétences que les élèves doivent maîtriser et la manière dont vous allez les évaluer. Parcourez la fiche de contrôle et convenez qui évaluera les élèves et comment.

#### CONSEIL 3

##### Annoncez le test final

Informez les parents et le reste de l'école de la date du test pour le Badge Petit Piéton. Donnez un aperçu des compétences qui seront testées et encouragez les parents à pratiquer les compétences avec leur enfant.

### 3.2. LE JOUR DU TEST FINAL

Pendant les jeux et le parcours, évaluez les enfants à l'aide de la fiche de contrôle en annexe de ce manuel. Utilisez une **fiche de contrôle** par classe. Les enfants effectuent le parcours chacun à leur tour. Ainsi, vous pouvez observer chaque élève individuellement.

Pour le **déplacement en rang**, les enfants effectuent le parcours ensemble avec vous et un-e accompagnant-e. Pour le **déplacement individuel**, les enfants effectuent le parcours chacun à leur tour main dans la main avec un-e accompagnant-e. Dans les deux cas, vous observez le parcours et évaluez l'enfant.

Faites le parcours au préalable avec les enfants et attardez-vous sur les différentes compétences. Expliquez aux enfants quels seront les aspects évalués.

Pour que la deuxième partie se déroule efficacement, il est préférable de garder les élèves à l'intérieur de l'école et de sortir avec un élève à la fois.

Nous conseillons que vous, en tant qu'enseignant-e, restiez au point de départ. Le premier enfant démarre de là en donnant la main à son accompagnant-e et met en pratique les compétences. Quand le parcours est fini et que l'enfant est de retour à l'école, vous pouvez débriefer avec l'accompagnant-e sur la mise en œuvre des compétences. Sur base de ce feedback, vous complétez la fiche de contrôle.

Soyez juste dans votre évaluation. Une petite correction ne signifie pas forcément que l'élève échoue à l'ensemble du test. Par exemple, si un enfant marche pendant une petite distance du côté de la rue, mais qu'il maîtrise bien la compétence par ailleurs (dans cet exemple « marcher loin de la route »), il peut tout de même la réussir.

Devenir piéton est un long processus que vos élèves viennent de commencer. Insistez sur le fait qu'ils ont déjà beaucoup appris et ayez une **approche constructive** dans vos critiques. Faites confiance à votre jugement et à votre connaissance des capacités de vos élèves.

L'obtention du Badge Petit Piéton est avant tout un moment d'**appréciation de l'effort** de chaque élève. Une fois le test final terminé, il est intéressant que vos **élèves s'auto-évaluent**, à l'aide de la fiche en annexe. Ils pourront ainsi estimer par eux-mêmes les points qui méritent d'être travaillés davantage et donner une appréciation du parcours final.



### 3.3. LE TEST FINAL DU BADGE PETIT PIÉTON

Le grand jour est arrivé ! Il est temps de tester comment vos élèves se débrouillent en tant que petit piéton.

Pour obtenir le Badge Petit Piéton, les enfants doivent maîtriser **treize compétences** :

► Les cinq premières, qui concernent le déplacement collectif en rang, sont **testées en groupe**. Le groupe effectue les épreuves suivantes, mais l'enseignant-e évalue chaque élève individuellement. Le groupe devra peut-être répéter certains exercices plusieurs fois afin que vous ayez la chance d'observer tous les élèves. Cela vous évite également d'obtenir une image déformée, dans le cas où un enfant est gêné par un autre enfant pendant l'un des exercices. L'enseignant-e amène le groupe en rang et choisit l'itinéraire.

► Les cinq suivantes, qui concernent le déplacement individuel, sont **testées individuellement**, chacun à son tour. L'évaluation se fait à l'aide d'un parcours en vue de vérifier les capacités des enfants. Indiquez l'itinéraire à suivre pour que chacun sache clairement où les compétences sont testées. Commencez par parcourir l'ensemble du parcours avec le groupe d'élèves et expliquez quelles compétences seront contrôlées à quel endroit, afin qu'ils sachent ce que l'on attend d'eux.

► Les trois dernières, les compétences citoyennes, sont **à voir en classe** mais elles ne sont pas testées.





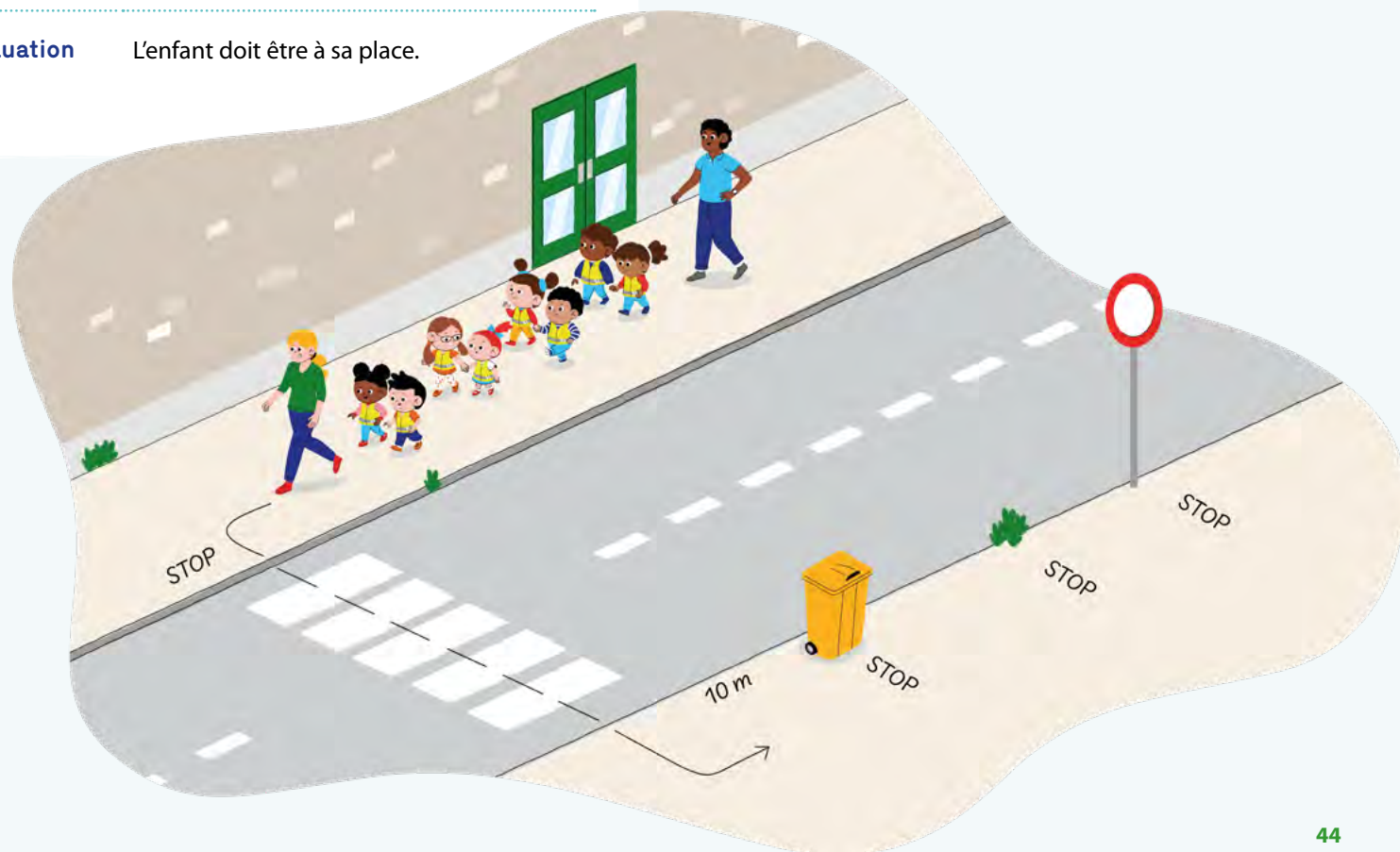
COMPÉTENCES 1, 2, 3, 4, 5  
LE DÉPLACEMENT  
COLLECTIF EN RANG

Test compétence 1 : Rejoindre le rang

**Préparation** Indiquez l'endroit où vous souhaitez avoir votre rang.

**Épreuve** Les enfants circulent librement dans un espace défini dans la cour. À votre signal, ils doivent former le rang de la classe dans un délai raisonnable.

**Évaluation** L'enfant doit être à sa place.





### Test compétence 2 : Garder sa place dans le rang

**Préparation** Mettez-vous à l'avant du rang.

---

**Épreuve** Parcourez 50 mètres sur le trottoir ou dans la cour. Arrêtez-vous à un endroit sûr. Les enfants doivent être à la même place qu'au démarrage.

---

**Évaluation** L'enfant doit être à sa place.

### Test compétence 4 : S'arrêter aux endroits d'arrêt indiqués

**Préparation** Mettez-vous à l'arrière du rang.

---

**Épreuve** Indiquez un endroit d'arrêt visible et demandez aux chefs de file de s'arrêter à cet endroit. Assurez-vous que les enfants ont bien identifié l'endroit d'arrêt. Répétez l'opération en changeant les chefs de file.

---

**Évaluation** L'enfant en chef de file s'est arrêté à l'endroit indiqué.

### Test compétence 3 : Garder le rythme du rang

**Préparation** Mettez-vous à l'avant du rang.

---

**Épreuve** Parcourez 50 mètres sur le trottoir ou dans la cour. Arrêtez-vous à un endroit sûr. Les enfants doivent avoir conservé un espace raisonnable entre eux. Vous pouvez également mesurer la longueur du rang.

---

**Évaluation** L'enfant doit avoir conservé une distance raisonnable avec l'enfant devant lui.

### Test compétence 5 : Traverser sur un passage pour piétons en rang

**Préparation** Approchez un passage pour piétons. Celui-ci doit être situé en dehors d'un carrefour et être sans feu de signalisation. Demandez au groupe de s'arrêter à la bordure et placez-vous parallèlement au passage piéton pour bloquer la circulation. L'accompagnant supplémentaire se place de l'autre côté du passage pour piétons pour bloquer l'autre sens de circulation.

---

**Épreuve** Les enfants traversent sur le passage piéton tout en appliquant les compétences précédentes. Les chefs de file s'arrêtent environ 10 mètres après le passage pour piétons pour que le groupe puisse se rassembler en sécurité sur le trottoir d'en face.

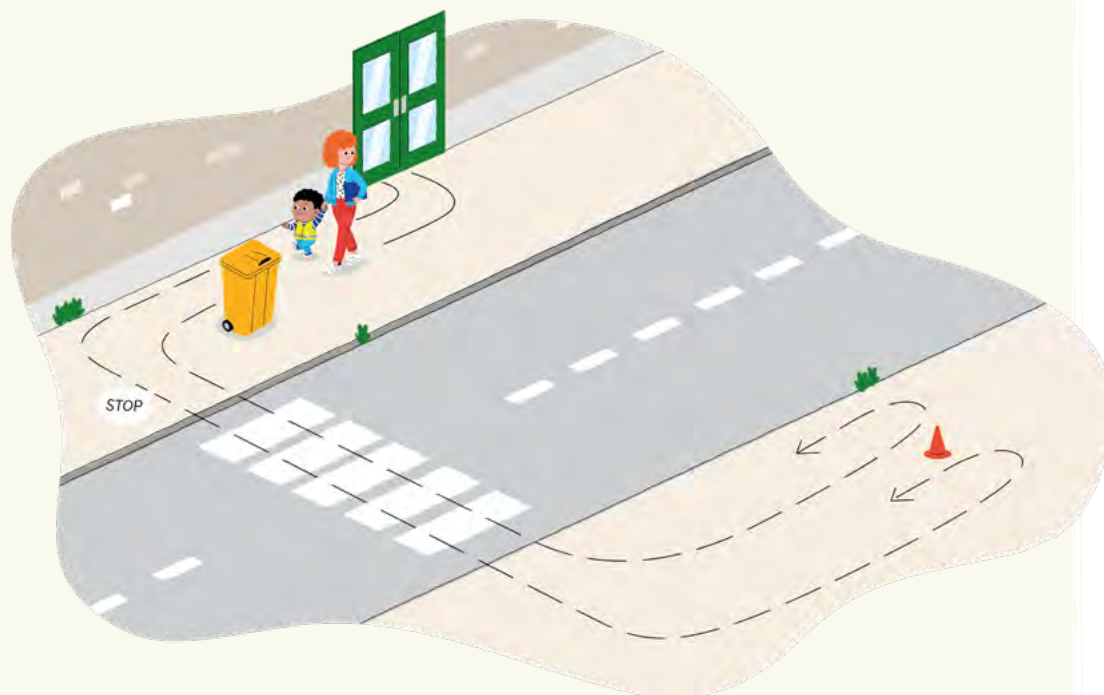
---

**Évaluation** L'enfant traverse convenablement avec le reste du groupe.

## COMPÉTENCES

6, 7, 8, 9, 10

### LE DÉPLACEMENT INDIVIDUEL MAIN DANS LA MAIN AVEC UN ADULTE



Le parcours pour évaluer les compétences 6 à 10 démarre à l'école et passe idéalement dans la rue de l'école, un environnement sûr et connu par les enfants. Une distance d'environ 200 mètres est suffisante pour tester les compétences piétonnes.

Faites le tour du parcours et expliquez brièvement ce que l'on attend des enfants pour chaque exercice. Désignez éventuellement un enfant pour effectuer le parcours avec vous à titre d'exemple. Idéalement, les élèves ont eu l'occasion de parcourir plusieurs fois le parcours de test (ou les différentes parties du parcours séparément), avant le jour du test final.

Vous pouvez décider d'une mise en scène pour rendre le test plus ludique. « Sarah, c'est bientôt ton anniversaire et tu distribues tes invitations. Voici une enveloppe avec l'invitation pour ton anniversaire pour ton ami Adam. Il habite dans cette rue au numéro 5. Peux-tu aller déposer l'enveloppe chez lui accompagnée de Mme Dupont ? Ensuite, tu peux revenir vers moi. ».

#### Test compétence 6 : Marcher sur le trottoir

**Préparation** Démarrez et indiquez une direction. Demandez à l'enfant d'indiquer où l'on va circuler et pourquoi à cet endroit.

**Épreuve** L'enfant et son accompagnant marchent sur le trottoir.

**Évaluation** L'enfant sait expliquer que les piétons doivent marcher sur le trottoir, et il reste sur le trottoir pendant tout le trajet.

### Test compétence 7 : Marcher loin de la route

**Matériel** Un cône.

**Préparation** Placez un cône à 50 mètres du lieu de départ.

**Épreuve** L'enfant et son accompagnant marchent sur le trottoir vers un cône où ils opèrent un demi-tour.

**Évaluation** Arrivé au cône, l'enfant lâche la main de l'accompagnant, fait un tour de 180° autour de son axe et donne de nouveau la main à l'accompagnant.

### Test compétence 9 : Vérifier si un véhicule va sortir d'une allée ou d'un garage

**Préparation** Faites passer le parcours devant une entrée d'allée ou un garage.

**Épreuve** L'enfant et son accompagnant marchent sur le trottoir et passent à hauteur d'une entrée d'allée ou de garage.

**Évaluation** Arrivé à hauteur de l'entrée d'allée ou de garage, l'enfant marque un arrêt et vérifie des deux côtés si la voie est libre.

### Test compétence 8 : Rester sur le trottoir même si c'est difficile de passer

**Matériel** Un obstacle.

**Préparation** Placez un obstacle au milieu du trottoir à 20 mètres du lieu de départ.

**Épreuve** L'enfant et son accompagnant marchent sur le trottoir et se dirigent droit sur un obstacle qui entrave le trottoir.

**Évaluation** Arrivé à hauteur de l'obstacle, l'enfant prend l'initiative de contourner l'obstacle du côté des maisons.

### Test compétence 10 : S'arrêter avant la bordure du trottoir

**Épreuve** L'enfant et l'accompagnant marchent sur un trottoir vers un passage pour piétons pour y traverser.

**Évaluation** L'enfant indique clairement qu'il s'arrête à la bordure du trottoir en disant « Je m'arrête avant la bordure ».



### 3.4. L'OBTENTION DU BADGE PETIT PIÉTON

Le Badge Petit Piéton est conçu pour que chaque enfant soit récompensé pour ses efforts, qu'il ait réussi ou pas.

Chaque élève recevra une **petite récompense** pour avoir participé au processus d'apprentissage et au test final.

Sur les « Cartes Petit Piéton » en annexe de ce manuel, vous pouvez donner des remarques individuelles à chaque enfant et préciser les points à améliorer. Servez-vous de la fiche de contrôle que vous avez remplie pendant le test. Les élèves reçoivent cette carte pour la **montrer à leurs parents**. De cette manière, les parents sont mis au courant des compétences en tant que piéton acquises par leur enfant, et peuvent continuer l'entraînement à la maison.

Distribuez les Cartes et les Badges le plus rapidement possible après avoir fait passer le test. Ainsi les élèves savent encore bien quelles sont les différentes compétences et ils peuvent réfléchir à leur prestation. Demandez-leur brièvement individuellement comment ils ont vécu le test, au moyen de la **fiche d'auto-évaluation**.

Une petite cérémonie avec les parents et la direction est valorisante pour les élèves, et aide à faire connaître le projet.

Vous pouvez toujours commander des Cartes et des Badges sur notre site [mobilité-mobilité.brussels/fr/ecole](https://mobilité-mobilité.brussels/fr/ecole).

### 3.5. APRÈS LA JOURNÉE DE TEST

Si vous travaillez en partenariat avec le niveau primaire, vous pouvez transmettre les fiches de contrôle aux **enseignant-es du 1<sup>er</sup> degré**.

Vos collègues pourront s'appuyer sur votre travail pour voir si les élèves maîtrisent toutes les compétences du Badge Petit Piéton et sont en progression sur le programme d'apprentissage de la marche.

Ces informations leur seront utiles lorsqu'ils démarreront l'apprentissage du **Badge Piéton de Bronze** avec leurs élèves.



# 4. Comment vous outiller ?

Votre école souhaite mieux s'équiper pour mener à bien le programme d'apprentissage proposé ? Vous souhaitez recevoir plus d'informations et mieux vous outiller afin de mener vos élèves vers le Badge ? Nous pouvons vous aider, vous n'êtes pas seul-e dans cette démarche ! Découvrez ci-après toutes les pistes pour vous équiper, vous former et entrer en contact avec d'autres écoles.



## 4.1. LES PLANS DE DÉPLACEMENTS SCOLAIRES

Votre école souhaite travailler de manière plus proactive sur la mobilité active ? Nous vous invitons, si ce n'est pas encore le cas, à vous inscrire aux Plans de Déplacements Scolaires (PDS).

Un PDS permet à une école de mieux comprendre sa situation en matière de mobilité et d'être guidée dans la conception, la mise en œuvre et l'évaluation d'un plan d'action pour promouvoir des **déplacements plus actifs et plus sûrs**.

Les écoles en PDS sont accompagnées par un **coach de mobilité** pendant 18 mois, période durant laquelle elles reçoivent toutes les informations nécessaires pour pouvoir continuer le travail en **autonomie** par après.

Les écoles en PDS peuvent également bénéficier d'une **large offre** de matériel (cordes de promenade, piste de circulation, chasubles, parkings vélos, draisiennes, ...) ainsi que d'animations et de formations.

Pour profiter de ces aides, les écoles en PDS peuvent introduire chaque année un **plan d'action** auprès de Bruxelles Mobilité. Les demandes de soutien dans les plans d'action sont évaluées par Bruxelles Mobilité dans l'esprit de sa vision de la mobilité scolaire, à savoir « **Le public scolaire se déplace activement et en toute sécurité** ».

Pour plus d'informations, nous vous invitons à parcourir notre site : [mobilite-mobiliteit.brussels/fr/ecole](https://mobilite-mobiliteit.brussels/fr/ecole) (partie « Plans de déplacements scolaires »).

Les écoles en PDS sont également invitées chaque année au **Salon** de la Mobilité scolaire : un événement riche en informations et échanges entre les écoles et avec les associations bruxelloises actives dans le secteur de la mobilité.

## 4.2. LA SEMAINE DE LA MOBILITÉ

Toute école bruxelloise, en PDS ou non, peut répondre à l'appel à projet pour la Semaine de la Mobilité, qui se déroule chaque année du 16 au 22 septembre. En répondant à cet appel, les écoles peuvent bénéficier **d'aide matérielle ou d'animations**.

Il s'agit de projets qui ont un lien direct avec la Semaine de la Mobilité, et qui contribuent à la vision de Bruxelles Mobilité sur la mobilité scolaire : « Le public scolaire se déplace activement et en toute sécurité ». Les projets sont évalués par rapport à cette vision et en tenant compte de l'enveloppe budgétaire disponible.

## 4.3. LA NEWSLETTER MOBILITÉ SCOLAIRE

Abonnez-vous à notre newsletter sur la mobilité scolaire pour vous tenir informé-e des appels à projets, des activités de nos partenaires, des bonnes pratiques et de toutes les infos mobilité utiles en Région bruxelloise : [mobilite-mobiliteit.brussels/fr/ecole](https://mobilite-mobiliteit.brussels/fr/ecole) (partie « Plans de déplacements scolaires », en bas de la page).



## 4.4. MATÉRIEL EN PRÊT

### ➡ Communes

Certaines communes mettent à disposition des écoles du matériel en prêt sur demande.

Contactez le service mobilité ou le service enseignement de votre commune pour vérifier ce qu'ils proposent.

De nombreuses communes offrent également un soutien dans l'organisation de rangs à pied, de rues scolaires et d'autres activités.

## 4.5. IMPLIQUER LES PARENTS

Plus les parents sont impliqués, plus vos élèves sont susceptibles de marcher régulièrement et d'affiner leurs compétences. Communiquez-leur l'importance que votre école attache à la mobilité active lors des réunions de parents, lors des journées portes ouvertes et dans vos newsletters. Une petite attention pour les bénévoles qui participent à des sorties ou aident lors du test final peut faire des miracles pour la motivation



**BRUXELLES MOBILITÉ**

SERVICE PUBLIC RÉGIONAL DE BRUXELLES