

# Accompagnement des collèges dans la mise en oeuvre du Défi Moov'IdF



## Qu'est ce que le Défi Moov'IdF ?

C'est un challenge en Île-de-France qui invite les élèves et adultes des établissements scolaires (de la maternelle au lycée) à venir autrement qu'en voiture individuelle. Les modes actifs tels que la marche et le vélo, les transports en commun ainsi que le covoiturage sont pris en compte.

## Pourquoi ce défi ?

Ce sont 12 millions d'élèves scolarisés en France qui effectuent au moins un aller-retour par jour entre leur domicile et leur établissement scolaire. Le Défi Moov'IDF est l'occasion pour les enfants, leurs familles, et la communauté éducative de tester de nouvelles pratiques moins polluantes et meilleures pour la santé !

## Qui sont les gagnants ?

Il y aura 3 prix :

- **le collège le plus écomobile**, qui a compté le plus d'élèves et d'adultes venus en mode écomobile
- **le collège avec la meilleure progression**, qui a fourni le plus d'efforts pendant le challenge, en comparant à une journée « normale »
- **le « coup de cœur du jury »**, pour le collège qui a réalisé la plus belle production (vidéos, affiches, animations, etc.)  
--> La remise de prix est prévue courant juin à Paris

**Plus d'informations ici :**  
<https://defi-moov-idf.org/>

# Accompagnement des collèves

Un accompagnement spécifique est proposé pour votre collève, soutenu par l'ADEME et par votre département. Cet accompagnement se compose de :

- 1 - Une réunion d'information
- 2 - Outils de communication
- 3 - Une formation
- 4 - Une animation

## 1 - Une réunion d'information

1 h  
en visio

### Objectifs :

- Présenter le Défi Moov'IdF et son fonctionnement
- Prendre en main les outils clés de comptage et de communication



## 2 - Des outils de communication

### Objectifs :

- Fournir au collège des outils de communication imprimés et prêts à être utilisés



**Affiches** à accrocher dans l'établissement



**Flyers** à distribuer aux familles et/ou élèves



**Bâche**

### Autocollants



## 3 - Une formation

1 h  
en visio

### Objectifs :

- S'approprier les enjeux de l'éducation à la mobilité
- Découvrir des démarches pédagogiques sur l'écomobilité
- Animer des outils pédagogiques



## 4 - Une animation

Le collège peut bénéficier d'une animation gratuite en amont ou pendant le défi. Animation au choix parmi les suivantes :

- Un stand de réparation vélo
- Un atelier de communication (affiches, slogans, infographie, etc.)
- Une animation de la fresque de la mobilité kids IdF
- Une animation du jeu [Mobilimix](#)
- Une séance-débat sur la mobilité

*Modalités de mise en place et informations ci-dessous*

## Atelier de réparation vélo

### Objectifs pédagogiques :

- Identifier les différentes pannes et anomalies sur un vélo
- Acquérir les bases pour savoir ensuite réparer et entretenir son vélo personnel
- Comprendre la nécessité d'avoir un vélo en bon état pour sa sécurité



D'une durée de 3 heures



A mettre en place en amont  
du Défi



Tout public



**Description** : L'atelier réparation vélo met à disposition des outils, des pièces détachées et des conseils pour permettre aux collégiens d'entretenir et de réparer eux-mêmes leurs vélos.

**Collaboration** : Animation réalisée par une association de vélo partenaire de Vivacités

## Atelier de communication

### Objectifs pédagogiques :

- Préparer les élèves à communiquer sur le défi
- Créer des supports de communication (affiches, slogans, infographie, etc.)



Nudges réalisés par les éco-délégués du collège  
J.B. De la Quintinye (Noisy-le-Roi)

D'une durée de 2 heures



A mettre en place en amont  
du Défi



Pour 1 classe ou les éco-  
délégués



**Description** : L'idée de cet atelier est de se consacrer à la création d'outils de communication autour de la mobilité, la préservation de la planète et la venue prochaine du Défi Moov'IdF. Les élèves font preuve d'imagination en s'amusant. Les outils de communication pourront ensuite sensibiliser les élèves du collège aux enjeux environnementaux et informeront du Défi Moov'IdF.

**Collaboration** : Animation réalisée par Vivacités Île-de-France ou une association partenaire



Affiches réalisées par les élèves du collège  
Daguerre (Cormeilles-en-Parisis)



vidéo de présentation du défi réalisée par les éco-  
délégués du collège J.B. De la Quintinye (Noisy-le-Roi)

## Fresque de la mobilité Kids Île-de-France

### Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser aux enjeux carbone de la mobilité
- Illustrer les impacts des différents modes de transport sur l'environnement
- Encourager la réflexion sur les solutions pour une mobilité plus durable
- Motiver les participants à adopter des pratiques de mobilité plus sobre



D'une durée de 2 heures



A mettre en place en amont  
du Défi (entre janvier et avril  
2025)



Pour 1 classe ou les éco-  
délégués



**Description :** A l'image de la fresque du climat, la Fresque de la Mobilité est un outil au service de la compréhension des enjeux de mobilité durable et des actions vers une mobilité sobre et décarbonée. Dans le cadre du Défi Moov IDF, les créateurs ont créé une fresque de la mobilité spécifique à l'Île-de-France, à destination des adolescents. Elle a pour objectif de présenter aux jeunes l'ensemble des solutions qui s'offrent à eux pour décarboner leur mobilité. Il s'agit dans un premier temps de les sensibiliser et de leur faire prendre conscience des leviers possibles pour, dans un second temps, adopter des nouveaux comportements pour décarboner l'ensemble des déplacements, à l'aide de personnages, sous forme de jeu de rôle.

**Collaboration :** Animation réalisée par Vivacités IdF ou par l'association La Fresque de la Mobilité

## Jeu MOBILIMIX

### Objectifs pédagogiques :

- Réfléchir à sa mobilité et à ses impacts
- Tester des choix d'aménagement possibles pour appréhender leurs effets
- Acquérir une vision plus globale et collective des enjeux et des contraintes en matière de cohabitation des différents modes de transports
- Amorcer le changement de comportement



D'une durée de 1h30



A mettre en place en amont  
ou pendant le Défi



Pour 10 élèves



**Description :** MOBILIMIX est un jeu à la croisée de la mobilité et de l'aménagement, pour concevoir ensemble une mobilité plus durable sur le territoire. Il s'appuie sur la cartographie d'une zone péri-urbaine ou rurale et traite l'ensemble des sujets de la transition écologique en matière de mobilité.

C'est un jeu semi-collaboratif qui favorise la cohésion au sein de l'équipe, et apprend à chercher des solutions tous ensemble. Il sensibilise de manière non-anxiogène à la transition écologique en matière de mobilité, en intégrant la diversité des situations grâce à un jeu de rôle.

**Collaboration :** Animation réalisée par Sustainable Mobilities

## Séance débat sur la mobilité

### Objectifs pédagogiques :

- Mettre en évidence que la mobilité peut-être facteur de liens sociaux
- Ouvrir le débat, mettre en évidence et faire tomber des idées reçues
- Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions
- Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement



@Esprit critique - Outils et méthodes pour le second degré

D'une durée de 2 heures



A mettre en place en amont ou pendant le défi



Pour 1 classe ou les éco-délégués



**Description :** En classe, une séance de débat, sous forme de débat mouvant, ou débat controversé est organisée avec les élèves. Le débat incite l'ensemble des élèves à prendre physiquement position par rapport à des affirmations sujettes à polémique. Exemples de questions qui pourraient être posées aux élèves : "le centre-ville devrait être rendu piéton" "la voiture électrique est le mode de transport du futur" "le permis vélo devrait être obligatoire", etc.

**Collaboration :** Animation réalisée par Vivacités Île-de-France ou une association partenaire