PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Optimove

2007 - fiche modifiée le 02 juillet 2009

Ce jeu invite à choisir les moyens de transport les plus appropriés en fonction d'une situation donnée. Objectif : sensibiliser et débattre en matière d'environnement, de sécurité routière, de santé et d'aménagement du territoire.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 14 ans
Thèmes associés à cet outil	Sécurité, Environnement, Vivre ensemble
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 4 à 21
Prix	100,00 €

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel:

- Plateau de jeu en bois
  - 30 lieux : petits blocs en bois (école, bibliothèque ...)
  - 7 grands pions pour les joueurs (couleurs différentes)
  - 14 pions pour situer les missions sur le plateau (couleurs différentes)
  - 1 sabot avec 105 cartes "question" et 30 cartes "mystère"
  - 7 fiches "déplacements et émissions de CO2"
  - 30 cartes X 7 moyens de transport = 210 cartes (RER, bus, voiture, scooter, vélo, rollers, piéton)
  - 130 billes de CO2 + tube transparent (pour accuellir les billes au cour du jeu)
  - 2 dés
  - 1 bloc central représentant la Grand-Place
- Un feuillet "règles du jeu"
- Un portefeuille de lectures

NB : Optimove a été actualisé, il existe maintenant en version légère et bilingue (comme Optimove junior).

Concept:

Jeu de stratégie coopérative.

Optimove aborde la question de la responsabilité collective en matière de mobilité. Il invite les joueurs, autour d'un plateau de jeu géant représentant un tissu urbain, à opérer les choix de moyens de transport les plus appropriés en fonction d'une situation donnée et projette ainsi le joueur dans son quotidien, autour de missions obligatoires et collectives.

Mais attention à l'impact de ses décisions en matière de mobilité : émission de CO2, sécurité routière, santé et aménagement du territoire. Le jeu aborde de nombreux thèmes transversaux inhérents à notre mobilité.

Objectifs

- Sensibiliser les joueurs à l’impact de leurs décisions en matière de mobilité : environnement, sécurité routière, santé et aménagement du territoire.
- Susciter le débat entre les joueurs concernant la responsabilité collective en matière de mobilité.

Conseils d'utilisation

En 8 tours de jeu maximum, tous les joueurs doivent arriver sur le bloc central du plateau, en ayant rempli différentes missions et sans avoir dépassé le quota maximum de CO2 autorisé dans la ville. Traverser le centre après être passé par la gare et par l'école, il faudra bien 8 tours … Mais quelle combinaison de transports choisir ? En empruntant quel itinéraire ? Avec quelle émission de CO2 ?

Spécialement conçu pour des jeunes de 14 à 20 ans, Optimove se joue en groupe. Ce jeu est autant adapté à un cadre d'éducation formelle que non formelle. Les écoles, les ludothèques, les maisons de jeunes, les centres pour jeunes, les mouvements de jeunesse, … utiliseront facilement le jeu à l'intérieur de leur structure.

Nombre de joueurs :

- idéal : 7 à 14 + 1 meneur de jeu
- maximum : 21 + 1 meneur de jeu
- minimum : 4 + 1 meneur de jeu

Le portefeuille de lecture sur les thématiques abordées par le jeu permet à l'animateur d'aller plus loin dans ses réponses aux différentes questions que les joueurs peuvent se poser.

Bon à savoir

Ce jeu a été réalisé à l'initiative de l'asbl Empreintes, en collaboration avec le Service public de Wallonie (SpW) Direction générale opérationnelle "Mobilité et Voies hydrauliques" (ex Direction Générale des Transports du MET), l'Institut Belge pour la sécurité Routière (IBSR) et Bruxelles Mobilité.

Optimove est le fruit d'un travail de deux années de tests dans les classes de l'enseignement secondaire. Il répond au manque d'outils pédagogiques pour ce public en matière de mobilité. Il a également fait l'objet de plusieurs confrontations avec des professionnels de la mobilité et de la pédagogie par le jeu.

En prêt à l'asbl Empreintes et dans les CRIE (liste sur www.crie.be)
Durée du prêt : 1 mois
Location : 10 € pour le mois

A l'achat : 107 € pour une collectivité, 125 € pour un particulier.

Pour le commander :
- IBSR : formulaire
- Empreintes : contact annick@empreintesasbl.be

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Empreintes asbl
Mundo N - Rue Nanon 98
5000 - Namur
Belgique
081 / 39 06 60 - info@empreintes.be
http://www.empreintes.be

IBSR Institut belge pour la sécurité routière
Chaussée de Haecht 1405
1130 - Haren
Belgique
+32 (0)2 244 15 11 - info@ibsr.be
http://www.ibsr.be

Service Public de Wallonie (SPW)
Direction générale opérationnelle "Mobilité et Voies hydrauliques"
Boulevard du Nord, 8
5000 - Namur
Belgique
+32 (0) 81 77 31 08 - mobilite@spw.wallonie.be
http://mobilite.wallonie.be

Bruxelles Mobilité
Rue du Progrès 80 bte 1
1030 - Bruxelles
Belgique
Tél. 0800 94 001 - bruxellesmobilite@mrbc.irisnet.be
http://www.bruxellesmobilite.irisnet.be

Dans les centres de prêt :
Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
http://www.clps-bw.be
Catalogue : http://www.clps-bw.be/que-proposons-nous/centre-de-documentation

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg
+32 (0)84 31 05 04 - clps.lux@skynet.be
http://www.clps-lux.be
Catalogue : http://bit.ly/1AfCwMD

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
http://www.clpsnamur.be
Catalogue : http://www.clps-namur.be/documentation/

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
http://www.cultures-sante.be
Catalogue : http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : http://anastasia.province.namur.be

Centre de Diffusion et de Documentation sur la Mobilité (CDDM)
081/77 31 32 - centre-doc-mobilite@spw.wallonie.be
http://mobilite.wallonie.be/cms/home/centre-de-documentation.html

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
http://www.clpsct.org
Catalogue : http://www.promotionsante.info/documentation.php

L'avis de PIPSa

Appréciation globale

Ce véritable jeu de stratégie coopérative permet d'expérimenter, à travers son processus ludique, les conséquences de choix individuels de mobilité sur la collectivité. En lien étroit avec l'actualité (hausse des carburants, détérioration environnementale, pollution, épuisement des ressources naturelles), le jeu favorise la prise de conscience - parfois surprenante - de la réalité du coût individuel et environnemental de la mobilité. L'aspect "santé" y est ici abordé de manière globale, en lien avec les déterminants environnementaux de la qualité de vie.

Les cases "information", soutenues par un portefeuille de lecture concis et concret, permettent un recadrage d'éléments de connaissance générale parfois méconnus. Toutefois, l'essentiel du message éducatif se découvre à partir des contraintes et les frustrations (formatrices !) de la dynamique ludique. Tant les règles du jeu que la concertation obligée entre joueurs favorisent, sans culpabilisation aucune, le libre arbitre et le choix éclairé.

Le plan de jeu, les matériaux nobles et les couleurs rendent le jeu particulièrement agréable et attractif. Malheureusement, l'encombrement et le poids de la valise limitent son transport à pied, à vélo ou en transport en commun !

Le temps prévu (2 périodes scolaires) pour l'animation semble un peu étroit étant donné le temps nécessaire à la concertation. De plus, l'absence de guide pédagogique semble privilégier une utilisation par un animateur, dans toute structure accueillant des jeunes.

Enfin, malgré leur clarté, les règles de jeu nécessitent de jouer une partie "pour du beurre" pour les assimiler et en comprendre mieux toutes les implications.

Objectifs de l’outil

- Prendre conscience de l'impact, sur la collectivité, de décisions individuelles de mobilité
- Penser la mobilité de manière globale, en lien avec l'aménagement du territoire, l'environnement, la santé et la sécurité routière

Public cible

- A partir de 14 ans, pour toute personne qui désire repenser sa mobilité.
- En famille.

Utilisation conseillée

- Intégrer le jeu dans un projet global sur la mobilité permettant, après le debriefing, d'élargir la question à l'échelle de l'école, du quartier, de la commune.
- Pour sensibiliser les jeunes à l'empreinte écologique, leur proposer l'excellent outil du wwf : http://www.wwf-footprint.be/fr/

Points forts :

Jeu de coopération qui permet d'expérimenter les conséquences des choix individuels de mobilité sur la collectivité

Points d'attention :

Intégrer le jeu dans un projet global sur la mobilité à l'échelle de l'école, du quartier, de la commune

Sujets abordés :

Environnement, vivre ensemble, mobilité, sécurité routière

Date de l'avis : 10 juin 2008

L'avis des utilisateurs

J'ADORE ★★★★★

publié le 27 janvier 2012 à 15h56 par Visiteur

j'ai été l'une des première a le tester on la fait a l'école avec personne qui l'on crée et j'ai adoré le jeu .DOMMAGE ON A PEU FAIRE QUE TROIS TOURS PAR CE QUE LA SONNERIE DE RECREATION A SONNER

Autour de l'outil

Atelier découverte du jeu Optimove

Autour des outils - publié le 06 février 2013

Activité proposée par Empreintes asbl

Lire la suite

Ateliers "Découvertes d'outils" d'Empreintes

Autour des outils - publié le 10 septembre 2013

Les ateliers permettent de s'initier à l'utilisation et à l'exploitation des outils disponibles en prêt dans les locaux de l'asbl Empreintes.

Lire la suite

Ateliers de découverte d'outils d'Empreintes asbl

Autour des outils - publié le 21 octobre 2014

Programme des Formations et Ateliers de Découverte d'Outils 2014-2015

Lire la suite

Formations et ateliers de découverte d'outils

Autour des outils - publié le 01 septembre 2015

Proposés par Empreintes asbl pour l'année scolaire 2015 – 2016

Lire la suite