



En route avec plaisir !

Mode d'emploi



Grâce au soutien du fonds national pour la sécurité routière et aux institutions et acteurs de terrain, RADIX Fondation suisse pour la santé a développé un jeu de questions pour l'éducation routière.

Les enfants, les jeunes ont ainsi la possibilité de discuter des enjeux et de leurs expériences sur la route et dans leurs déplacements. Amusant, il favorise l'amorce des discussions et les réflexions sur cette thématique. Il permet :

- d'engager la conversation sur la sécurité routière de manière détendue et d'établir une relation,
- de se référer à la situation des personnes qui jouent,
- de donner des impulsions en matière de sécurité routière,

- de favoriser des comportements sécurisés et l'utilisation du vocabulaire adéquat,
- de promouvoir les compétences interdisciplinaires.



Utilisation du jeu

Le jeu de cartes est parfaitement adapté à une utilisation individuelle et en (petit) groupe. Le jeu de cartes peut être animé par des enseignant·e·s de soutien, des enseignant·e·s de classe, des instructeurs et instructrices de la circulation, des parents et d'autres adultes.

Dans ce jeu, il ne s'agit pas de perdre ou de gagner. Il n'y a pas de points. L'objectif est d'échanger au sujet de la sécurité routière en se servant des cartes.

Le jeu dure entre 5 minutes et une demi-heure, au choix. Vous posez des questions et répondez aussi longtemps que vous en avez le temps et l'envie. Certaines questions sont vite résolues, d'autres prennent plus de temps.



Le jeu contient 33 cartes, identifiées par un code couleur grâce au cadre entourant les cartes :

- **jaune** : les questions de discussion,
- **bleu** : les questions sur le code de la route,
- **rose** : les questions sur la voiture,
- **orange** : les questions sur le vélo et la trottinette.

Le jeu est possible avec toutes les cartes. Il est également possible de choisir des cartes avant le début du jeu et de les assembler pour former un set de jeu adapté aux besoins ou aux thématiques (code couleur).

Qui peut jouer ?

Il a été principalement conçu pour les élèves des cycles 2 et 3.

Variantes de jeu

La pioche : Les cartes choisies par la personne qui mène le jeu sont placées face vers le bas dans une pile ou sur une table. Un joueur commence et retourne une carte. Il lit la carte à haute voix et répond à la question. Puis c'est au tour du suivant. A tour de rôle, chaque personne tire une carte de la pile et répond à la question de manière aussi détaillée que possible.

Le buffet : Toutes les cartes sélectionnées sont visibles et accessibles. Chaque joueur choisit trois à cinq cartes qui l'interpellent. Les joueurs en discutent entre eux.

« **Si j'étais toi...** » : Les joueurs se mettent par deux. Un des joueurs pioche une carte, se met à la place de l'autre et répond à la question à sa place. Ensuite, il y a un échange sur la cohérence de la réponse.

Travail par thématique : La personne qui mène le jeu peut sélectionner des cartes selon les thématiques à traiter.

Le jeu prend fin quand vous le souhaitez.



Solutions pour certaines cartes

Pour certaines cartes, il semblait utile de fournir les solutions. Ces informations proviennent du bureau de prévention des accidents (BPA, 2025).

Carte 17

Des habits clairs, des accessoires réfléchissants, des réflecteurs, des lumières à l'avant (blanc) et à l'arrière (rouge) du vélo ou en trottinette.

Carte 21

Ce qui se trouve sur la route peut rendre le freinage plus difficile ou long. Si la route est mouillée, la distance de freinage peut doubler,

en cas de neige et de verglas cela peut aller jusqu'à décupler la distance de freinage.

D'autres éléments, comme le véhicule et les capacités de la personne qui conduit peuvent aussi avoir un impact.

Carte 24

- a. Une trottinette électrique peut être utilisée partout où un vélo a le droit de circuler.
- b. Avoir une sonnette.
- c. Avoir des lampes (blanche à l'avant, rouge à l'arrière).
- d. Rouler à maximum 20 km/h.
- e. Avoir au moins 14 ans révolus et un permis de conduire pour le vélomoteur.
- f. Port du casque recommandé.

Carte 25

- a. Avoir des lumières même en journée (blanche à l'avant, rouge à l'arrière).
- b. Port du casque : recommandé pour les vélos électriques lents (25 km/h), obligatoire sur les vélos électriques rapides (45 km/h).
- c. Avoir au moins 14 ans révolus et un permis de conduire pour le vélomoteur.
- d. Les vélos électriques doivent respecter les règles applicables aux cyclistes. Les pistes cyclables et les voies réservées aux vélos doivent être empruntées.

Carte 26

- a. Deux freins fonctionnels
- b. Des réflecteurs et lumières à l'avant (blancs) et à l'arrière (rouge)
- c. Des pneus en bon état

Matériel pour approfondir

Ce jeu s'inscrit dans une démarche visant à faciliter l'accès et à diffuser le matériel pédagogique sur la sécurité routière. Il existe également un dossier d'exercices simples à comprendre et à utiliser et un set d'animation pour adultes.





Financé par le Fonds de sécurité routière, ce matériel a été développé et publié par RADIX Fondation suisse pour la santé. Nous remercions ACS, ATE, AXA, BPA et TCS pour leur collaboration. Les illustrations ont été réalisées par Elodie Cachelin.



Fonds für Verkehrssicherheit FVS
Fonds de sécurité routière FSR
Fondo di sicurezza stradale FSS



© RADIX Fondation suisse pour la santé, 2025.
Tous droits réservés. Imprimé en Suisse.