



ALLO DOCTEUR VÉLO ?

bambini
Move SMART from the start

Un atelier d'initiation ou de perfectionnement à la mécanique vélo (trottinette ou rollers) pour apprendre à entretenir et réparer son vélo

1. objectifs & indicateurs

- Apprendre les bases de la mécanique vélo (voire trottinettes, rollers) : comprendre comment fonctionne un vélo, connaître les éléments d'un vélo.
- Se perfectionner en réparation de vélos.
- Permettre aux enfants d'entretenir ou réparer leur vélo, rollers ou trottinette.

Indicateurs :

- Nombre de participants
- Amusement des enfants ([Baromètre](#))
- Nb de vélos réparés
- Nb de réparations enseignées
- Progression de l'enfant : compréhension et acte de réparation



Infos clés

Niveau de facilité : facile

Âge du public : à partir de 5 ans

Mots clés/critères : vélo, mécanique

Approches pédagogiques : observations et mise en pratique

Type/catégorie d'activité : bricolage

Durée : en continu

Accès aux publics handicapés : oui sauf handicap visuel et moteur



2. déroulement

Il s'agit d'animer un atelier de réparation vélos où l'on peut faire réparer son vélo et apprendre à le faire soi-même. L'animation se déroule en continu selon les demandes faites par les visiteurs.

Dans la mesure du possible, il conviendra d'inviter les visiteurs à rester le temps de la réparation ou vérification afin de leur enseigner la manipulation et qu'il soient en mesure de la reproduire. L'idée est que les visiteurs apprennent la mécanique vélo, en vérifiant ou réparant leur propre vélo.

Deux types d'actions peuvent être menées :

- initiation
- réparation à la demande : L'animateur pourra soit montrer et faire faire la réparation, soit la faire avec l'aide du visiteur.

Pour l'initiation des enfants à la mécanique, l'atelier s'attachera en particulier à permettre aux enfants de :

- Connaître leur vélo,
- Diagnostiquer les pannes de leur vélo,
- Entretien leur vélo,
- Effectuer les petites réparations

Au cours de l'atelier, l'animateur vérifie que l'enfant sait :

- Reconnaître les éléments du vélo et les éléments obligatoires de sécurité
- Régler son vélo à sa taille
- Connaître les différents éléments, leur fonction et leur entretien (freins, roues, pneus, direction, transmission)
- Savoir gonfler son vélo et réparer une crevaison.

Pour aller plus loin, l'animateur pourra aborder l'entretien des freins et des dérailleurs, en leur faisant réaliser eux-même la plupart des interventions simples :

- Les freins : changement des câbles, des patins, et réglages.
- Les dérailleurs : changement des câbles et réglage.

En fin de séance, vérifier la liste de votre matériel (fiche d'inventaire).

3. préparation

- Préciser dans les documents de communication que les participants doivent venir avec leur vélo
- Réviser ses rudiments de mécanique vélo (voir outils « ateliers vélos »)
- Préparer le matériel, s'assurer d'avoir tout le matériel nécessaire.
- Prévoir des vélos pour démonstration
- Prévoir un stand (table pour poser le matériel, système d'accrochage pour des affiches, ...) de minimum 6m2
- Prévoir une fiche d'inventaire des outils.

L'atelier est facilement réalisable par des parents, des enseignants ou animateurs ayant un minimum de connaissance en mécanique pour vélos.

En dehors du gros matériel (pied, vélos, etc), le budget à prévoir pour les pièces est d'environ 20-30 euros selon le matériel déjà en possession de l'animateur.

Se renseigner :

- Auprès des accueils de loisirs (ALSH) et des écoles maternelles (vélos pour enfants à réparer)
- Auprès de la mairie ou d'associations de cyclistes ou de vélociste sur votre ville, pour savoir si du matériel peut être mis à votre disposition et s'ils sont volontaires pour aider à organiser et encadrer l'animation.

Matériel nécessaire

- [Outils ateliers vélos à télécharger](#)
- Manuel pour animateur
- Manuel pour enfants, jeunes et adultes
- BD 4 planches pour enfants
- Env. vingtaines de rustines, 2 tubes de colle
- 2 Chambres à air
- 1 Pompe
- 2 Sonnettes
- 1 Lumière
- 1 jeu de clé
- 3 démontes-pneus
- 1 bassine avec de l'eau
- 2 affiches avec les éléments du vélo : 1 avec les noms et 1 sans les noms
- 1 ou 2 pieds d'atelier pour réparation
- savon

Nos conseils

Suscitez la coopération

Encadrement nécessaire

1 à 2 adultes suffisent pour animer l'atelier



LES VÉLOS QUI N'EXISTENT PAS



« Le sapeur camembert avait raison : un vélo ça peut tout faire ! » Vélo du Savant Cosinus.- Christophe -1894

1. objectifs & indicateurs

- Imaginer un vélo qui pourrait faire autre chose que rouler...

Indicateurs :

- Nb de participants
- Nb de créations



Infos clés

Niveau de facilité : moyen

Âge du public : à partir de 5 ans

Mots clés/critères : transport, énergie

Approches pédagogiques : créative, artistique

Type/catégorie d'activité : bricolage, créativité, dessin

Durée : à partir de 15 min

Horaire en continu

Accès aux publics handicapés : oui sauf non voyant



2. déroulement

But de l'activité

créer un collage imaginant un vélo délirant et multifonctions.

A partir de deux propositions amusantes, le **vélo du savant Cosinus** et le **vélo-énergie**, les enfants devront imaginer des combinaisons de vélos qui intègrent plein d'usages et services.

L'activité peut se mener de différentes façons, en fonction de l'âge des enfants et des objectifs de l'animateur :

- les enfants réalisent un **dessin individuel** : leur proposer simplement des feuilles et des crayons/feutres
- les enfants réalisent un **collage individuel** : leur proposer une base d'images et de supports à découper/coller pour réaliser le dessin sur un support bristol (plus solide et adapté pour le collage)
- les enfants réalisent un **collage collectif** : sur un panneau, on compose un vélo en grand format avec les propositions des enfants en collant des pièces prédécoupées.

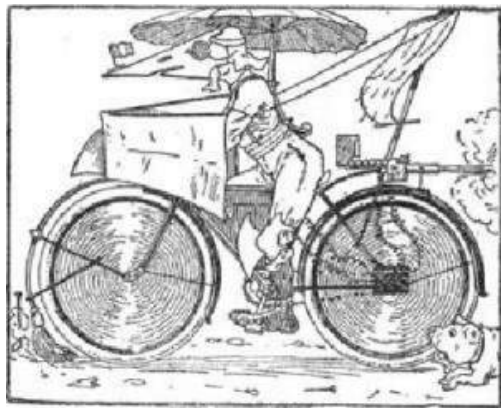
A la fin de la journée, prendre en photo les enfants et leurs travaux ; les conserver pour les afficher lors de la prochaine rue pour enfants.

Prolongement (implication des acteurs locaux)

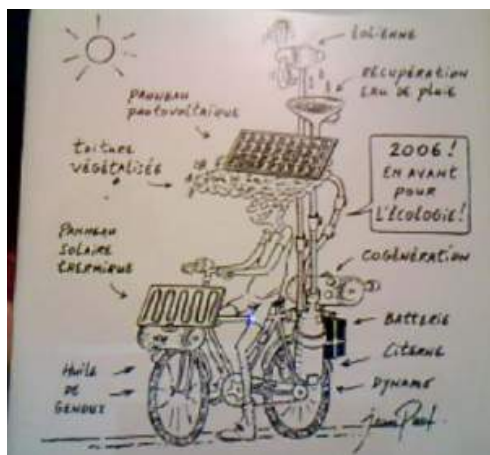
Mettre en place un atelier bricolage pour fabriquer un vrai vélo délirant ! Pour cela, impliquer les parents et mettre à profit leurs idées pour apporter des objets de récupération et construire au fil de la journée, une œuvre collective délirante !

3. préparation

- **Dessin** : sélection et impression d'images donnant de l'inspiration aux enfants (exemples ci-dessous)



- **Collage** : impression et découpage d'images pour imaginer les accessoires des vélos



■ **Fabrication** : si on opte pour la fabrication d'un vélo grandeur nature, récupérer un cadre de vélo usagé et différents objets de récupération.

Idées de vélos délirants



Matériel nécessaire

- Feuilles
- Crayons ou feutres

Nos conseils

- Susciter l'imagination, le délire, les idées farfelues !

Encadrement nécessaire

- Un adulte



CIRCULONS ENSEMBLE!



Marcher ici, rouler là, s'asseoir là-bas : dans la ville, on a tous une place !

1. objectifs & indicateurs

- Sensibiliser au partage de l'espace public et à la zone de rencontre.
- Situer dans les espaces publics et dans la rue les déplacements autorisés et les activités possibles, en particulier à pied.

Indicateurs conseillés :

- Nombre de participants
- Résultat du baromètre d'amusement



Infos clés

Niveau de facilité : moyen

Âge du public : à partir de 5 ans

Mots clés/critères : environnement urbain, repère dans l'espace, circulation en ville, marche, espace partagé, déplacements

Approches pédagogiques : déductive, ludique, sensorielle

Type/catégorie d'activité : activité connaître, découvrir sa ville

Durée : 15 min

Horaires en continu

Accès aux publics handicapés : tous, sauf handicap visuel



2. déroulement

But de l'activité : identifier sur une série de photographies les espaces dédiés à chaque type de déplacement ou d'activité, puis coller les icônes correspondantes autour ou sur la photo.

Des photos de rues, routes et espaces urbains divers sont présentées aux enfants ([outil n°1](#)). Ces photos sont garnies de pastilles colorées pour les aider à les repérer.

A côté, on leur propose des icônes représentant les différentes activités : marcher, faire du vélo, du roller, jouer au ballon, rouler en voiture... ([outil n°2](#)). Ces icônes sont découpées et également identifiées par des pastilles colorées.

L'animateur expose les consignes : « *Voilà des actions (notamment des déplacements) qu'on peut faire en ville ([outil n°2](#)). A votre avis, comment peut-on circuler ensemble dans cette rue ? A vous de placer les icônes sur les photos pour expliquer ce qu'on peut y faire (une image [outil n°1](#)) ? »*

Les pastilles de couleur sur les icônes permettent aux participants de trouver des solutions rapidement dans les photos :

- pour les plus petits, l'objectif est de rapprocher les couleurs et de nommer les espaces (rue, place, etc)
- pour les plus grands, le but est de discuter de ces différents espaces, de les connaître et savoir comment on s'y déplace. Selon le choix des photos, il y aura des endroits clairement définis (route, jeux, piste cyclable) et des espaces mixtes pour lesquels on peut discuter des usages, avec l'aide de l'animateur.

Cas de la zone de rencontre : expliquer à l'enfant ce qu'est une zone de rencontre et le partage de la rue. Dans ces espaces, tous les modes de transport partagent le même espace, mais les piétons y sont prioritaires.

Variantes :

- **Variante 1** : soit les photos restent sur le stand et sont imprimées en grand format (A3/A4) , soit les les enfants repartent avec les photos qui sont imprimées en nombre suffisant et en petit format (A5)
- **Variante 2** : les icônes "déplacements et activités" peuvent être remplacées par des personnages (moi, grand-frère, petite sœur, papa, maman, grand-père, bébé, tonton, voisin, voisine, cycliste, camionneur...), l'enfant peut à l'issue de l'activité raconter une histoire imaginaire à partir de ces personnages et d'une des photos de lieu de son choix.
- **Variante 3 (pour les plus petits)** : les photos sont découpées (voir préparation) et les enfants doivent les assembler tel un puzzle, en expliquant oralement avec l'animateur ou un adulte quels sont les déplacements possibles dans ces espaces.

3. préparation

- Télécharger et imprimer les photos d'espaces urbains ([outil n°1-photos de rues avec pastilles](#)) : soit en grand si elles restent sur le stand, soit en petit format si les enfants repartent avec.

Outil n°1 : Exemples de photos illustrant une diversité de voies et d'espaces publics



- Imprimer et découper les icônes ([outil n°2- icônes](#))

Outil n°2 : série d'images prêtes à découper



Matériel nécessaire

- Photos et icônes imprimées
- Colle et ciseaux

Nos conseils

Choisir les images des espaces publics pour que le débat soit riche : espaces mixtes, zones piétonnes, ruelles étroites, avenues à voies multiples...

Expliquer ce qui définit et compose les espaces pour aider les enfants à proposer des réponses : sols, matières, couleurs, mobilier, vitesses, dimensions...

Encadrement nécessaire

Un adulte



LES PANNEAUX IMAGINAIRES



Interdiction, attention ou permission :
compose ton panneau !

1. objectifs & indicateurs

- Donner des clés de lecture sur les panneaux de signalisation (compréhension des formes et des couleurs)

Indicateurs conseillés :

- Nb de participants
- Nb de panneaux dessinés



Infos clés

Niveau de facilité : moyen

Âge du public : 4 – 12 ans

Mots clés/critères : code de la rue, signalétique

Approches pédagogiques : Créative, artistique, ludique

Type/catégorie d'activité : activité créative

Durée : dépend des participants

Horaire en continu

Accès aux publics handicapés : OUI, sauf handicap visuel



Photos : R. Heliot



2. déroulement

But de l'activité

Les enfants créent un panneau de signalisation imaginaire à partir de collages. A travers cette activité, l'animateur aide à la compréhension des formes et des couleurs attribuées au panneau de signalisation dans la réalité, tout en laissant leur imaginaire et leur humour s'exprimer.

L'animateur donne la consigne de l'activité : Mettre en image un message sur ce que l'on peut faire ou non dans la rue, au travers d'un panneau de signalisation. Tout est permis ! Les enfants peuvent laisser libre court à leur imagination et à leur humour et créer des panneaux improbables ou drôles, à condition qu'il respecte une règle imposée. Les enfants doivent créer leur panneau en utilisant les formes et couleurs du code de la route :

Les formes

- Rond : obligation ou interdiction
- Triangle : danger
- Carré : information / indication

Les couleurs :

- Rouge : interdiction
- Bleu : obligation

Deux variantes

1. Soit on propose la banque d'images pour les tous petits, pour éviter d'influencer l'imagination des plus grands.
2. Soit on stimule l'imaginaire des enfants.

Pour cela, l'animateur met à disposition différents supports de panneaux, auprès des participants, qui doivent choisir :

- La forme : rond, carré ou triangle selon le message
- La couleur : rouge ou bleu
- Les images qui viendront agrémenter le panneau

Un large panel d'images devra être proposé pour laisser libre court à l'imagination des enfants et les inciter à être les plus imaginatifs possible. L'idéal est de proposer des images en noir et blanc que les enfants pourront colorier à leur convenance.

Exemples d'images :



Il est important de demander aux enfants ce qu'ils souhaitent réaliser comme panneau, afin que le ou les animateurs puissent les aider dans le choix de la forme et de la couleur du panneau. Les enfants ne sont pas obligés d'utiliser les dessins proposés, ils peuvent donner libre court à leur imagination en dessinant eux-mêmes sur le support.

Par exemple : si un enfant souhaite faire un panneau interdisant les voitures et les chiens méchants alors l'animateur lui indiquera : un panneau de forme ronde et de couleur rouge sur lequel l'enfant viendra coller et/ou dessiner une voiture et un chien méchant.

Il est important que le ou les animateurs les aiguillent et les aident à la compréhension des formes et des couleurs attribuer au panneau de signalisation.

Les panneaux pourront être exposés lors de la prochaine Rue pour enfants. Dans ce cas, penser à photographier les enfants avec leur réalisation. A la fin de l'animation, proposer aux enfants de repartir avec leur création.

3. préparation

En amont, l'animateur devra préparer :

- des cartons de différentes formes (rond, triangle, carré)
- des feuilles blanches de différentes formes (adaptées au format des cartons) que les enfants pourront coller sur le carton associé
- des images que les enfants découperont et colleront sur leur panneau

Matériel nécessaire

- Feutres
- Feuilles A3
- Cartons (sur lesquels l'animateur viendra coller chaque panneau réalisé)
- Ciseaux et colle
- Images à découper : magazines

Nos conseils

- Apporter du matériel varié ainsi que beaucoup d'images permettant aux plus petits d'avoir le choix dans les illustrations qu'ils utilisent.

Encadrement nécessaire

- 2 animateurs