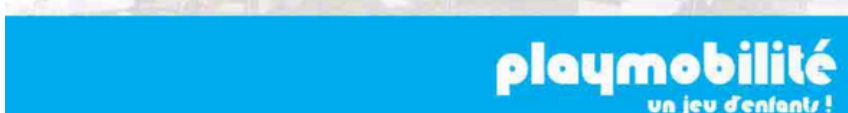


"PLAYMOBILITÉ : UN JEU D'ENFANTS" POUR ENCOURAGER LA MOBILITÉ ACTIVE DES SENIORS

DES ATELIERS PARTICIPATIFS POUR UNE MOBILITÉ OPTIMALE

La mobilité des seniors représente un enjeu majeur dans la société. Et les modes de déplacements actifs (marche, vélo) constituent une alternative adaptée à la mobilité quotidienne des personnes âgées tout en conditionnant leur qualité de vie et leur bonne santé physique.

En effet, le développement de la densité des centres urbains et de certaines communes rurales peut générer, pour certains d'entre eux, un sentiment d'insécurité lors de leurs déplacements. Or, il leur est parfois nécessaire ou agréable de s'y déplacer (raisons administratives, de santé, achats alimentaires, loisirs, familiales...). Les espaces de circulations, les traversées, les déplacements urbains et les diverses informations à analyser rendent parfois difficile le choix de l'attitude adéquate et sécurisée pour soi et pour les autres. Pour un bien vieillir et pour encourager des alternatives à la conduite automobile des seniors, le projet "Playmobilité" jeu de cartes ludique et intergénérationnel, les accompagne vers le changement. Une actualisation des règles de circulation dans l'espace public (centre ville et zone rurale) et des nouvelles connaissances par le biais d'ateliers informatifs et participatifs favorisant les déplacements actifs (marche, vélo).



Maison de la consommation et de l'environnement

A Rennes (35)

Ville Membre depuis 2012

OBJECTIFS :

- Favoriser la santé et l'autonomie des seniors en les incitant à retrouver confiance en leur mobilité active (marche, vélo).
- Réactualiser les connaissances de circulation dans l'espace public.
- Sécuriser leurs déplacements de manière ludique et pédagogique pour lever les freins.
- Encourager au quotidien des alternatives de mobilité.

PRATIQUE :

- Elaborer un jeu de carte "Playmobilité", un outil d'animation d'ateliers pédagogiques.
- Remettre des fiches pratiques aux participants faisant offices de supports mémoire.
- Prendre en compte le nombre de participants et rédiger un questionnaire de satisfaction pour évaluer l'action.

UNE VOCATION LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE

La Maison de la Consommation et de l'Environnement (MCE), grâce à l'expertise de son association Rayons d'Action (dont l'objectif est la promotion du vélo et de la marche) a élaboré un jeu de cartes "Playmobilité".

Cet outil d'animation d'ateliers pédagogiques et ludiques à destination des seniors de Rennes et sa métropole vise à lever les freins à la mobilité active et leur permettre d'aller vers une transition tout en restant actifs.

Ce jeu comporte 18 cartes de questions présentant deux faces illustrées de situation de déplacement dans un centre urbanisé dense ou dans les communes rurales associées à des réponses : le "bon" côté (comportement réglementaire ou recommandé) et le "mauvais" côté (attitude dangereuse ou interdite). Ce support pédagogique, édité en quatre exemplaires, a été imaginé et créé en lien avec les associations expertes de ces déplacements (sécurité routière par exemple) et adapté aux attentes des seniors. Une attention particulière a été également portée sur la pérennité des connaissances acquises ainsi qu'à la valorisation de l'apprenant à travers son nouveau rôle d'aidant envers son entourage (autres seniors, enfants, petits-enfants pour favoriser le lien intergénérationnel).

Ce jeu, financé dans le cadre d'un appel à projet de la Conférence des financeurs d'Ille-et-Vilaine, est un outil support à l'animation d'ateliers déployés dans des structures relais et à destination des seniors, de leurs proches et descendants. Ces ateliers sont constitués de groupes de huit participants partagés en duo afin de permettre l'émulation, l'entraide et la bonne intégration des informations communiquées. Des fiches pratiques sont remises aux participants comme support mémoire. Au premier trimestre 2022, deux ateliers (en février et avril) ont été dispensés par des bénévoles de Rayons d'Action auprès de 16 participants à la Maison des Aînés et des Aidants de Rennes. Six autres ateliers seront organisés d'ici la fin de l'année auprès des structures relais du territoire, mobilisées par le biais de campagnes de communication.

LES COÛTS

Les coûts de l'action s'élèvent à hauteur de 7 900 euros subventionnés par des fonds propres, la conférence des financeurs, l'institut national de la Consommation et la valorisation des publications distribuées.

ÉVALUATION ET RECONDUCTION

Pour suivre cette action, des indicateurs prennent en compte le nombre de participants aux ateliers mobilité seniors ainsi que le nombre de séances réalisées. Une évaluation qualitative des ateliers est proposée à travers un questionnaire de satisfaction remis aux participants et aux structures relais sur différents critères : pertinence des thématiques, durée du temps de l'atelier, intérêt pour la thématique.

Pour permettre de pérenniser et d'amplifier l'action, une demande de reconduction se fera auprès de la Conférence des Financeurs d'Ille-et-Vilaine afin de continuer de répondre efficacement aux attentes des seniors sur les questions de mobilité active. Suivant les évolutions ou changements des règles de circulation, certaines cartes du jeu "Playmobilité" seront modifiées et rééditées. L'organisation des ateliers peut également être évolutive en tenant compte des retours de suggestions ou d'interrogations des participants et/ou des structures relais.

APPEL À CONTRIBUTION

Si, comme la Maison de la consommation et de l'environnement, vous avez mis en place des projets pour les aînés, n'hésitez pas à nous en faire part : contact@rfvaa.com

