

Mov' In The City ou comment joindre l'utile à l'agréable ...



Cette année, les élèves de 5TQ Commerce ont participé à la campagne Mov'In The city mise en place par l'ASBL COREN et soutenue par Bruxelles Mobilité. Cette campagne vise à sensibiliser les jeunes de 14-17 ans à la mobilité urbaine et à ses impacts sur la qualité de vie.

Le Smooov'Gaming (grand jeu urbain inter-écoles) fut le moment central de la campagne. En effet, au cours de la matinée du 27 avril dernier, Bruxelles s'est transformé en un plateau de jeu grandeur nature pour les élèves. Munis d'une carte, d'un smartphone et autres outils de mobilité, ils sont partis explorer Bruxelles en petits groupes.

Grâce à cette activité ludique ainsi qu'aux différentes formations que les élèves ont reçues au préalable, ils ont pu réfléchir aux impacts de la mobilité sur l'environnement et au confort et la qualité de vie en ville. Ils ont également été amenés à utiliser différents modes de transport afin de se déplacer plus « intelligemment » en ville. Et surtout, ils ont pu s'adonner aux joies du vélo en ville en toute sécurité.

Cerise sur le gâteau, c'est une équipe de la classe des 5TQ Commerce qui a remporté le jeu haut la main ! Voici donc les témoignages que nous avons recueillis après leur victoire.

*« Nous avons eu une formation à l'école pour apprendre à bien rouler à vélo et avoir une bonne maîtrise du code de la route. Cela nous a certainement aidé à réaliser notre performance ». **Sergi***

*« J'ai trouvé cette activité super sympa et assez physique. Dès le départ nous étions plus que motivés et avons mis en place plusieurs stratégies pour tenter d'atteindre la première place, car oui on ne s'imaginait pas revenir sans une victoire ! » **Nicolas***



*« Ça n'a pas été facile. Nous avons rencontré quelques problèmes et nous avons réussi à chaque fois à trouver des solutions en partant du principe que s'il y a un problème il y a une solution, s'il n'y a pas de solution c'est qu'il n'y a pas de problème. Le travail d'équipe a porté ses fruits. Ce fut une fierté pour nous de représenter l'Institut Saint-Vincent de Paul ». **Bilal***

*« Cette expérience m'a permis de découvrir l'utilité de certains moyens de transport et, grâce aux questions posées pendant le jeu, d'en apprendre un peu plus sur l'histoire de Bruxelles » **Ismail***