

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Jeu-concours Trace Ta Route avec Max : La classe de CM2 de l'École Sainte-Agnès à Bayonne remporte l'édition 2024 pour son jeu « *En voiture les mômes !* »

Créé par GMF, le jeu-concours « Trace Ta Route avec Max », vise à sensibiliser les élèves des classes de CM1 et/ou CM2 à la prévention des risques routiers. Cette année, la classe de CM2 de Marianne Guedrat, enseignante à l'école Sainte-Agnès de Bayonne, remporte la 8ème édition du concours grâce à la création de son jeu de société : « *En voiture les mômes !* ».



Très engagée en faveur de l'accès aux savoirs, GMF assureur de référence du service public, développe et soutient de nombreux projets éducatifs et pédagogiques. Chaque année, dans le cadre du jeu-concours Trace Ta Route avec Max, des élèves guidés par leurs professeurs, imaginent et réalisent une maquette de jeu de société sur le thème de la prévention du risque routier. Un jury d'experts se réunit en avril pour sélectionner une maquette lauréate qui est ensuite adaptée et fabriquée comme un véritable jeu de société. Ce jeu est remis à la classe lauréate lors d'une cérémonie officielle. Une expérience riche, qui permet aux enseignants de travailler avec leurs élèves, l'écriture, la réflexion, les arts plastiques, l'esprit d'équipe et la confiance en soi. C'est également une façon ludique et pédagogique de valider le cycle 3 de l'APER (Attestation de Première Education à la Route), inclus au programme scolaire.

Pour concevoir son jeu, la classe lauréate a commencé par une période d'acculturation en testant différents jeux de société. Avec l'aide de la ludothèque, ils ont pu découvrir et se familiariser avec d'autres univers, d'autres règles, d'autres mécaniques. À la suite, chaque élève a proposé une idée de jeu, au fil des discussions ils ont finalement décidé d'imaginer un parcours type jeu de l'oie, auquel ils ont rajouté des questions et des obstacles. Le principe du jeu est simple : à la sortie de l'école, plusieurs élèves se

donnent rendez-vous dans un parc d'attraction. Durant leur trajet, ils sont confrontés à des situations liées aux risques routiers. Les questions abordent des problématiques qui parlent à tous les usagers de la route, automobilistes, cyclistes, piétons. Les élèves ont travaillé en groupes pour imaginer ces questions : progressivement, ils ont intégré des cartes pénalité/récompense, des bonus/malus, qui donnent toute sa dynamique ludique au jeu.

« En tant qu'assureur, GMF a un rôle majeur à jouer en matière de prévention du risque routier et nous sommes convaincus que l'apprentissage doit se faire dès le plus jeune âge. C'est pourquoi, depuis maintenant 8 ans, nous organisons le jeu-concours Trace Ta Route avec Max qui nous permet de sensibiliser les plus jeunes de façon ludique et pédagogique »

Julie Cabuzel, Responsable du service prévention de GMF Assurances.

« Les enfants ont beaucoup appris des autres, et d'eux-mêmes. Ils ont découvert l'écoute, la tolérance, la cohésion, la notion de collectif. Les élèves sont ravis et tellement fiers ; ils vont voir leur jeu réalisé par un éditeur professionnel. L'enseignement est grand : le travail, l'énergie, le collectif, tout cela paye. C'est important pour ces enfants de réaliser que l'effort a des répercussions très concrètes et très valorisantes. »

Marianne Guedrat, professeure à l'École Sainte-Agnès de Bayonne.

En savoir plus sur :

www.gmf.fr/evenement-prix/trace-ta-route-avec-max

À PROPOS DE GMF

Marque du Groupe Covéa, GMF est l'assureur de référence du service public avec 3,6 millions de sociétaires et clients. GMF répond à leurs besoins concrets de protection, dans leur vie privée et professionnelle, par des solutions en assurances de biens et de personnes. www.gmf.fr et @GMF Assurances sur X, LinkedIn et Facebook. <https://www.gmf.fr/espace-presse/communiques-de-presse>

Contact presse

presse@covea.fr – 06 99 14 64 00