

Ulteriori informazioni

www.annibaleserpentesostenibile.it
Segui la campagna su Facebook e Twitter

Contatti

National Focal Point Italia
Euromobility
via Monte Tomatico, 1 - 00141 Roma
segreteria@euromobility.org - tel. 06.89.02.17.23

ANNIBALE, IL SERPENTE SOSTENIBILE

GIOCA CON ANNIBALE, IL SERPENTE SOSTENIBILE!

... e rendi il tuo percorso casa-scuola più sostenibile, divertente, semplice ed efficace!



Co-funded by the Intelligent Energy Europe
Programme of the European Union



Disclaimer

The sole responsibility for the content of this leaflet lies with the authors. It does not necessarily reflect the opinion of the European Union. Neither the EASME nor the European Commission are responsible for any use that may be made of the information contained therein.

ANNIBALE, IL SERPENTE SOSTENIBILE

Una campagna di comunicazione per le scuole elementari

Vuoi fare qualcosa per il traffico nell'area circostante la tua scuola? Vuoi motivare gli studenti ad andare a scuola a piedi o in bicicletta? Oppure vuoi migliorare la sicurezza stradale nel percorso casa-scuola?

Se è così Annibale, il serpente sostenibile è quello che stai cercando!

Il gioco offre soluzioni per incoraggiare il cambiamento delle abitudini di spostamento dei bambini. La campagna è facilissima da realizzare e divertente.

Gioca anche tu!

Il contesto

Annibale, il serpente sostenibile è una campagna di comunicazione che incoraggia bambini e genitori a ripensare le proprie abitudini di spostamento, promuovendo la pedonalità, la bicicletta e il trasporto pubblico come alternativa. Inoltre, la campagna ha l'obiettivo di ridurre la percezione negativa che si ha di queste modalità di spostamento sostenibili e di promuoverle come divertenti, socializzanti e sane.

La campagna ha l'obiettivo di:

- ✓ promuovere la mobilità sostenibile tra i bambini, i genitori e gli insegnanti;
- ✓ accrescere la sicurezza e la qualità della vita nell'area circostante le scuole e nelle strade che portano ad esse;
- ✓ incoraggiare nel lungo periodo comportamenti di viaggio sostenibili.

Facile ed efficace

Una volta che la scuola è pronta ad iniziare, è necessario individuare due settimane nel corso dell'anno scolastico per realizzare la campagna.

Durante le due settimane di gioco, i bambini attaccheranno un adesivo su un tabellone di gioco ogni volta che andranno a scuola a piedi, in bicicletta, con il trasporto pubblico o condividendo l'automobile. Ogni scuola stabilisce il proprio obiettivo all'inizio del periodo della campagna. L'obiettivo è riempire il poster con gli adesivi entro la fine delle due settimane. Ogni giorno sarà realizzata un'indagine per alzata di mano, in modo da monitorare i progressi registrati nella scuola.

I bambini riceveranno un premio ogni volta che i diversi traguardi di gioco vengono raggiunti. I premi potranno essere: nessun compito a casa, 15 minuti extra di ricreazione o qualcosa di simile. Quando i bambini raggiungono la "testa del serpente", riceveranno una ricompensa ancor più grande, ad esempio: materiale scolastico, una gita a piedi o in bicicletta o un premio offerto dalla scuola. Tre settimane dopo la fine del gioco, tutti i dati raccolti verranno analizzati.

Vuoi giocare?

Se desideri registrare la tua scuola o se vuoi avere maggiori informazioni sulla campagna, per favore contatta:

Euromobility

(segreteria@euromobility.org - Tel. 06.89.02.17.23)



Siamo parte di un network

Il Network Traffic Snake Game (TSG Network) è stato fondato per condividere le esperienze di gioco con molte altre scuole europee ed extra europee. Il network diffonde la campagna, amplia i suoi effetti e divulga i risultati e le esperienze che mantengono viva questa campagna di successo in circa 20 paesi.

Scopri su www.trafficsnakegame.eu dove la campagna è stata attivata in Europa e unisciti a noi ora!

Patrocini



www.annibaleserpentesostenibile.it