

## CONTATTI

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

### Siamo parte di un network

Il Network di Traffic Snake Game (TSG Network) è stato fondato per condividere le esperienze di gioco con molte altre scuole 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.

### SITO

Inquadra il QR Code  
con il tuo smartphone  
per visitare il sito  
ufficiale di Annibale



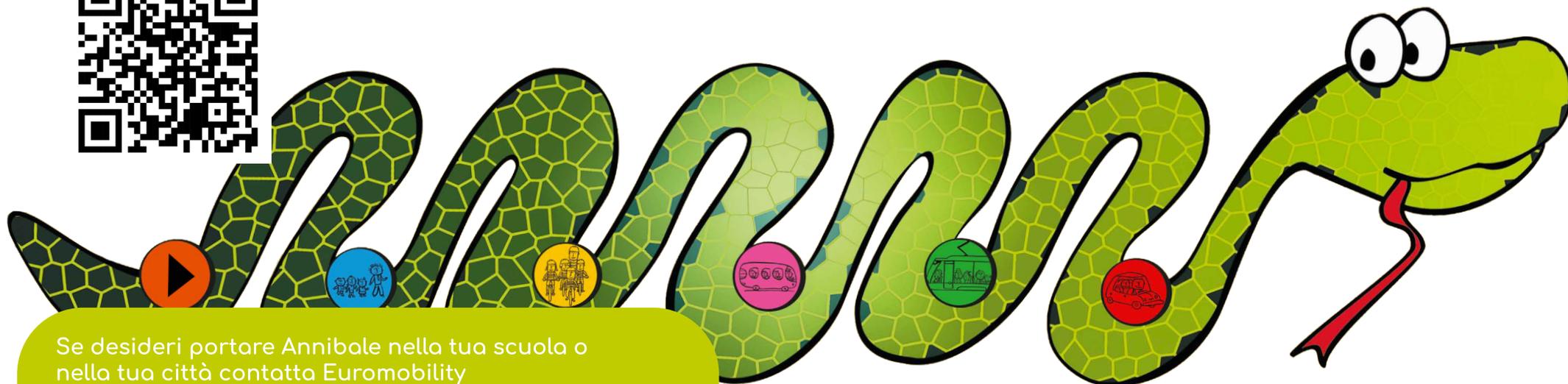
### SOCIAL

@AnnibaleTSG  
#annibaleserpente  
f AnnibaleTSG

# ANNIBALE, IL SERPENTE SOSTENIBILE

## GIOCA CON ANNIBALE IL SERPENTE SOSTENIBILE

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



Se desideri portare Annibale nella tua scuola o  
nella tua città contatta Euromobility  
segreteria@euromobility.org - Tel. 06.89.02.17.23

# ANNIBALE, IL SERPENTE SOSTENIBILE

## Una campagna di comunicazione per le scuole primarie

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? Vuoi migliorare la sicurezza stradale nel percorso casa-scuola?

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 alternative all'auto privata. 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.

Annibale è:

- un potente mezzo per **ridurre gli spostamenti** casa-scuola non sostenibili (-26% in media!);
- uno strumento di **monitoraggio** che fornisce alle Amministrazioni dati sulla ripartizione modale casa-scuola;
- un **divertimento per bambini e insegnanti**, che giocando possono imparare a spostarsi in modo sostenibile.

## Come si svolge la campagna?

1. Prima di iniziare a giocare, si effettua un'indagine a sorpresa per alzata di mano, per verificare come si recano a scuola i bambini
2. Si fissa un obiettivo di riduzione degli spostamenti non sostenibili
3. Si gioca per due settimane, durante le quali i bambini cercano di raggiungere l'obiettivo
4. Si effettua un'ulteriore indagine a sorpresa 3 settimane dopo la conclusione della campagna, per valutarne gli effetti a lungo termine (mediamente -26% degli spostamenti in auto!)



## MA FUNZIONA?

Le scuole che giocano ad Annibale vedono una **riduzione media degli spostamenti non sostenibili pari al 26%**.

Ciò significa che se normalmente 1000 bambini arrivano in auto, dopo la campagna si ridurranno a 740!

La riduzione è misurata tra l'indagine prima della campagna e quella che si tiene 3 settimane dopo la conclusione: **sono quindi effetti permanenti**.

... se sei curioso di saperlo, la riduzione media durante la campagna arriva al **39%**!

