

The **TRAFFIC SNAKE GAME NETWORK**

TRAFFIC SNAKE GAME sau OSCAR, ȘARPELE HOINAR!



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



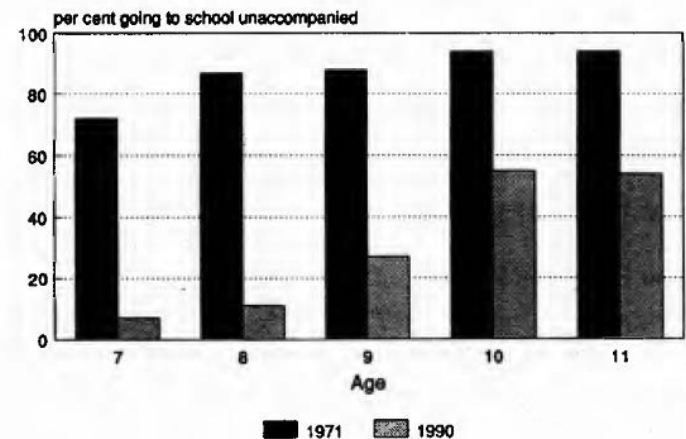
TrafficSnakeRomania



Mersul pe jos și cu bicicleta, promovare în rândul copiilor?

- Copiii reprezintă unul dintre cele mai importante segmente pentru provocarea schimbărilor de comportament.
- Comportamentul părinților are un impact semnificativ asupra copiilor și a felului în care aceștia vor alege să se deplaseze.
- Cei mai mulți copii nu învață cât este de important să folosească mijloace alternative de transport, sau câte avantaje are transportul ușor poluant și sustenabil.

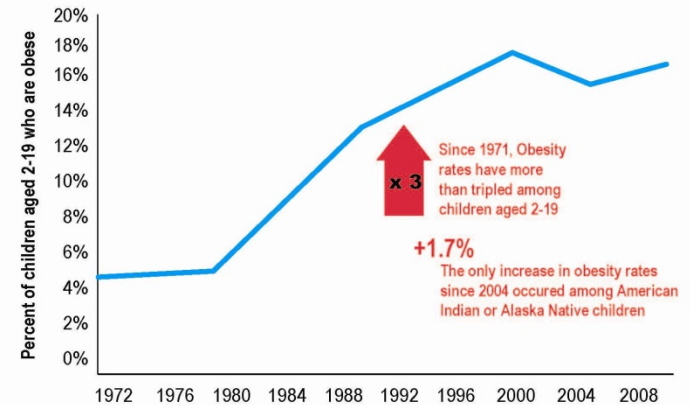
More parents bring their kids to school by car because the schooltrip becomes ever more dangerous because more parents bring their kids to school by car...



Mersul pe jos și cu bicicleta, promovare în rândul copiilor?

- Subiectul mobilității și educația în acest domeniu sunt prea des reduse la învățarea regulilor rutiere și de siguranță în trafic.
- Majoritatea copiilor sunt (con)duși la școală, pe distanțe pe care le-ar putea parcurge pe jos sau cu bicicleta.
- Copiii de astăzi sunt adulții de mâine, iar obiceiurile și deprinderile legate de mobilitate trebuie abordate de la o vârstă cât mai fragedă.

Growth in Childhood Obesity, 1971- Present



A fost odată ca niciodată, într-o țară îndepărtată...

- Traffic Snake Game își propune să spargă cercul vicios legat de traficul motorizat.
- Totul a început în urmă cu 10 ani, ca o campanie de mici dimensiuni, cu numai câteva școli din Regiunea Flandra, în Belgia.
- În zilele noastre, campania atinge anual în jur de 1.000 școli, 150.000 familii și 200.000 copii, numai în Flandra.



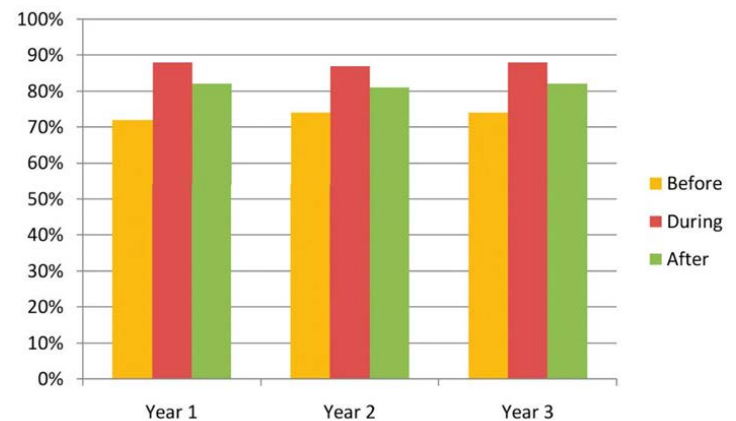
De ce Traffic Snake Game?

- Jocul este foarte ușor. Fiecare școală își stabilește propriul obiectiv, la începutul celor 2 săptămâni de campanie.
- Recomandarea noastră ar fi ca obiectivul să reprezinte o creștere cu cel puțin 20% a deplasărilor sustenabile, dar orice școală poate decide procentul pe care și-l propune.
- Fie că este o creștere cu 10% sau 50%, rezultatul propus trebuie să fie unul real și palpabil.
- Copiii primesc buline colorate la fiecare deplasare ECO. Acestea se lipesc pe talonul fiecărei clase și în fiecare zi, când obiectivul propus a fost atins, talonul clasei se lipește pe bannerul mare de joc.



Rezultate la nivel internațional

- Până astăzi, jocul a fost jucat de 70.000 copii, din 295 școli, în 9 țări.
- Media deplasărilor sustenabile și nepoluante a crescut cu 14% în perioada „de dinainte” și „din timpul” campaniei.
- Mai mult decât atât, creșterea mediei dintre perioada „de dinainte” și cea „de după” campanie a fost de 8%.
- Au fost economisiți un total de 825.000 km (care ar fi fost parcurși de mașini), în cei 3 ani de teste.



Rezultate bune, apreciere la nivel înalt

- În 2009, Traffic Snake Game a primit premiul Sustainable Energy Europe.
- Jocul a fost lăudat și promovat în numeroase medii pentru că a creat un nou stil de campanie, ușor și eficient în domeniul mobilității, în care elevii au rolul central și activ, care conduce la o schimbare de comportament pe termen lung.

The
**TRAFFIC SNAKE GAME
NETWORK**



EPOMM-PLUS a analizat diferite exemple de politici transferabile în domeniul transportului sustenabil, din 8 țări europene.

Unul dintre modelele supuse analizei a fost Traffic Snake Game, în calitate de campanie care propune măsuri de management al mobilității, adecvate școlilor.

- *“Politicile simple (ex. Traffic Snake Game) sunt mai ușor de transferat decât cele complexe, precum Planurile de Mobilitate Urbană Durabilă, pentru simplul fapt că aceste idei pot fi ușor aplicate.”*
- *“Elementele de succes sunt tocmai simplitatea acțiunilor și rezultatele imediate, palpabile.”*

Rezultate bune, apreciere la nivel înalt

- **Ușor:** o campanie simplu de implementat în școli.
- **Educativ:** adaptat curriculei în privința Educației legate de Trafic, de Sănătate, de Dezvoltare Durabilă.
- **European:** jucat la nivel internațional, național, regional și local.
- **Interesant:** deține elemente de importanță strategică, dată fiind tema mobilității urbane, de maximă actualitate. Domenii precum sănătatea, educația și transportul sunt obiective permanente pe orice agendă locală, cu rezultate extrem de importante pentru generațiile actuale și viitoare.

Traffic Snake Game oferă un instrument de management al mobilității potrivit pentru școlile primare. Este ușor și adecvat segmentelor de vârstă pe care le abordează.

ALĂTURAȚI-VĂ CAMPANIEI TRAFFIC SNAKE GAME ÎN ROMÂNIA

Dacă doriți să vă înscrieți sau să aflați mai multe despre campanie, vă rugăm să ne contactați:

Asociația OER | +40.268.474.209

office@oer.ro | www.oer.ro

[www.Facebook.com/TrafficSnakeRomania](https://www.facebook.com/TrafficSnakeRomania)

The
TRAFFIC SNAKE GAME
NETWORK

