

## CONTATTI

Euromobility  
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 di 20 Paesi europei.

Il network diffonde la campagna, amplia i suoi effetti e divulga i risultati e le esperienze che mantengono viva questa campagna di successo.

### SITO

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



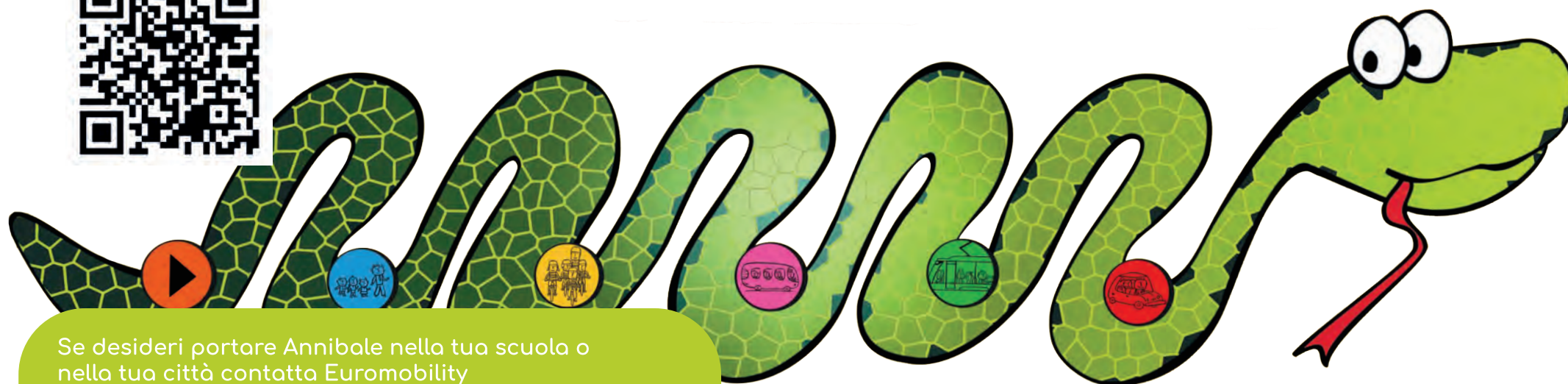
### SOCIAL

@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 misura di mobility management 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 più di una misura di mobility management, da solo può avere un impatto addirittura superiore a quello di un PSCS (Piano di Spostamento Casa-Scuola). 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, 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.

### Annibale per i Comuni

Annibale il Serpente Sostenibile è un intervento di mobility management, una tra le migliori misure da inserire in un Piano di Spostamento Casa-Scuola.

Annibale riduce l'uso dell'automobile nei percorsi casa-scuola da parte delle famiglie e del personale scolastico a favore della mobilità attiva, piedi e bicicletta, ma anche del trasporto pubblico e del carpooling.

### MA FUNZIONA?

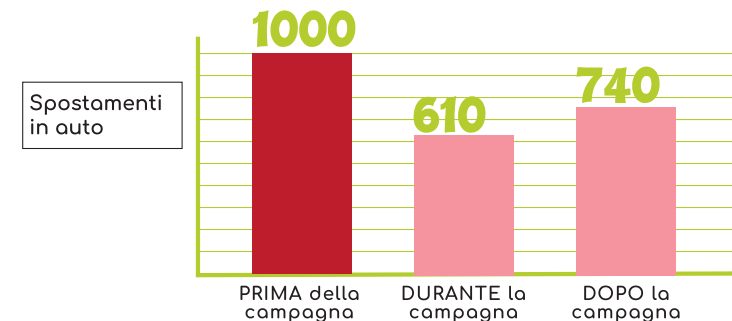
Le scuole che giocano ad Annibale vedono una **riduzione media dell'uso**



**dell'automobile pari al 26%**. Ciò significa che, se normalmente 1.000 bambini vanno a scuola in automobile, dopo aver giocato con Annibale continueranno a farlo soltanto in 740!

La riduzione è misurata confrontando i risultati di un'indagine effettuata prima di giocare e di un'ulteriore indagine realizzata almeno tre settimane dopo la conclusione di Annibale: **sono quindi effetti permanenti**.

... una curiosità: la riduzione media di uso dell'auto durante la campagna è addirittura pari al 39%!



### Annibale per le aziende

Euromobility propone la formula "adotta una scuola", dedicata alle aziende che vogliono promuovere la mobilità sostenibile e sensibilizzare le generazioni future sul tema del cambiamento e sulle soluzioni che possono essere adottate concretamente.

Annibale il Serpente Sostenibile può essere promosso dalle aziende come azione di responsabilità sociale d'impresa perché migliora la qualità dell'ambiente e del territorio in cui viviamo, ma anche perché aumenta il nostro benessere e quello delle generazioni future, promuovendo uno stile di vita attivo e un'educazione alla mobilità sostenibile dei bambini delle scuole primarie e medie.