

Más información

www.trafficsnakegame.eu/eljuegodelaserpiente

Sigue la campaña en Facebook y Twitter.

Contacto

Punto Focal Nacional en España:

Grupo de Estudios y Alternativas 21, S.L. (GEA21)

C/Puerta del Sol nº 13, 5º, Oficina 5

28013 Madrid

Correo: eljuegodelaserpiente@gmail.com



Grupo de Estudios y Alternativas 21, S.L.

www.gea21.com

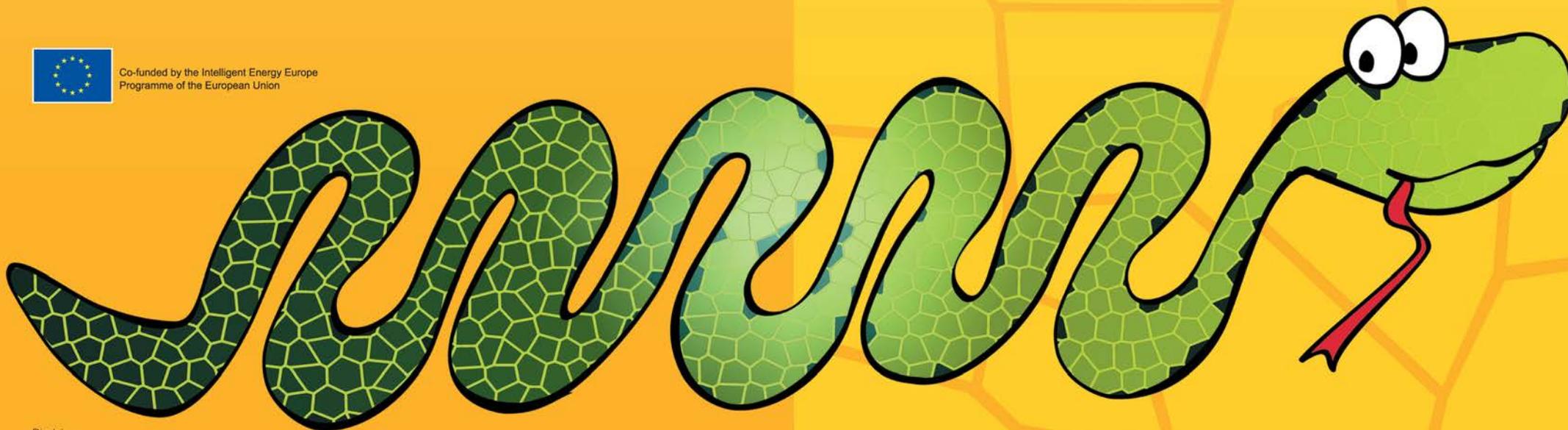


Co-funded by the Intelligent Energy Europe Programme of the European Union

EL JUEGO DE LA SERPIENTE

¡ÚNETE AL JUEGO DE LA SERPIENTE!

¡Y haz que el camino al cole sea más sostenible, fácil, divertido y efectivo!



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.

EL JUEGO DE LA SERPIENTE

Una campaña para los colegios de primaria

Si deseas hacer algo para disminuir el tráfico y los atascos alrededor de tu colegio, si piensas que es beneficioso que los niños y niñas vayan al cole andando o en bici, si además te preocupa su autonomía y quieres que aprendan a moverse con libertad y seguridad por la ciudad....

... El juego de la serpiente puede ayudarte. La campaña ofrece una solución para animar a los estudiantes y a sus familias a cambiar su forma de desplazarse al colegio. Es además un juego fácil y divertido para los niños.

¡Vamos a jugar!

Objetivos de la campaña

El juego de la serpiente es una campaña que anima a los niños y niñas y a sus padres a reflexionar sobre sus hábitos de movilidad y sugiere que andar, ir en bici o utilizar el transporte público es una mejor alternativa. La campaña se propone romper las concepciones negativas y mostrar que los modos sostenibles son también los más divertidos y saludables, tanto para las familias como para el medio ambiente y la ciudad.

Los objetivos de la campaña son:

- ✓ Promocionar las formas de movilidad sostenibles entre los niños/as, profesores y padres y madres.
- ✓ Mejorar la seguridad y la calidad de vida en las áreas escolares y en los caminos y rutas para ir al colegio.
- ✓ Animar a mantener hábitos de movilidad sostenible más allá de la escuela primaria.

Una campaña fácil y efectiva

Cuando un colegio está listo para iniciar la campaña, debe elegir un periodo de dos semanas, durante el calendario escolar, para llevarla a cabo. Por ejemplo, puede realizarse durante la semana europea de la movilidad.

En esas dos semanas, cada vez que los alumnos utilizan un modo de transporte sostenible en sus desplazamientos al cole (andando, en bici, usando el transporte público o compartiendo coche), pegan pegatinas en un colorido póster que representa una serpiente. Cada colegio o aula fija sus retos particulares, pero el objetivo final es cubrir completamente la serpiente con pegatinas. Cada día, el profesor o profesora hace una encuesta a mano alzada para conocer los progresos. Los niños y niñas reciben un premio cada vez que alcanzan un punto determinado del póster, por ejemplo, menos deberes o quince minutos extra de recreo. Cuando llegan a la cabeza de la serpiente, el premio es mayor y puede consistir en una excursión a pie o en bici u otra actividad atractiva. Unas tres semanas después de terminado el juego, los resultados de las encuestas diarias se analizan para conocer el impacto de la campaña.

¿Quieres jugar?

Para registrar tu colegio en la campaña o si deseas recibir más información, puedes contactar con nosotros en:

eliueaodelaserpiente@gmail.com



Formamos parte de una red europea

La red europea del juego de la serpiente pretende dar a conocer las experiencias de numerosas escuelas europeas. La red sirve para difundir la campaña, extender su impacto y publicitar los resultados y experiencias que mantienen viva esta campaña en más de 20 países.

¡Descubre la red en www.trafficsnakegame.eu y únete al juego que recorre Europa!