

# Manualul Profesorului

## CUPRINS

1. INTRODUCERE.....	2
<i>A fost odată.....</i>	2
<i>Jocul Traffic Snake.....</i>	2
<i>Rețeaua Traffic Snake.....</i>	3
2. Jocul TRAFFIC SNAKE.....	3
<i>Jocul de bază.....</i>	4
<i>Versiunea Premium.....</i>	5
<i>Pachetul de joc.....</i>	5
<i>www.trafficsnakegame.eu.....</i>	5
3. PLAN DE ACȚIUNE.....	6
<i>Pasul 1: Evaluarea înainte de startul campaniei - Nivel de referință.....</i>	6
<i>Pasul 2: Informarea părinților și a părților interesate.....</i>	6
<i>Pasul 3: Jocul efectiv.....</i>	6
<i>Pasul 4: Evaluare post-campanie.....</i>	7
<i>Pasul 5: Evaluarea finală.....</i>	7
4. Beneficii ale jocului Traffic Snake.....	8
ANEXA I: EVALUAREA JOCULUI TRAFFIC SNAKE – Formulare pe clasă.....	9
ANEXA II: EVALUAREA JOCULUI TRAFFIC SNAKE – Formulare pe școală.....	13
ANEXA III: INFORMAȚII PENTRU PĂRINȚI.....	17

## 1. INTRODUCERE

### *A fost odată...*

Traffic Snake Game a debutat ca o campanie de mici dimensiuni pentru promovarea mersului pe jos și a mersului cu bicicleta în câteva școli din regiunea Flandra (Belgia) și a devenit, în decursul anilor, o campanie care acoperă (aproape) întreaga Europă. Olanda și Austria au preluat rapid acest concept, în timp ce Bulgaria, Grecia, Ungaria, Italia, România, Slovenia și Marea Britanie au testat această strategie pentru încurajarea utilizării transportului alternativ. În 2009, campania a primit prestigiosul premiu Sustainable Energy Europe Award la categoria Acțiuni de Promovare, Comunicare și Educare, categorie la care a concurat cu alți 259 de candidați. S-a demonstrat că această campanie a dus la creșterea utilizării modurilor sustenabile de transport și la reducerea nivelului de CO<sub>2</sub>. Ne propunem să răspândim acest exemplu de succes în Europa, și nu numai. Acesta este motivul pentru care a fost creată Rețeaua Traffic Snake, o rețea de parteneri care implementează campania, cresc impactul acesteia și diseminează rezultatele și experiența acumulată pentru a continua această campanie.

### *Jocul Traffic Snake*

Traffic Snake Game este un joc menit să stimuleze copiii (și pe părinții acestora) să se deplaseze la școală într-un mod ecologic, în siguranță și într-un mod sănătos. Mulți părinți se află într-un cerc vicios: pe măsură ce traficul se intensifică apar situații periculoase, care duc la creșterea sentimentului de nesiguranță. Drept urmare, părinții își duc copii la școală cu mașina, ceea ce din nou duce la o creștere a traficului în apropierea școlilor. Traffic Snake Game își propune să întrerupă acest cerc vicios prin încurajarea școlilor, a elevilor și părinților acestora să meargă pe jos, cu bicicleta, cu mijloace de transport în comun sau în aceeași mașină cu mai mulți colegi, atunci când se deplasează la și de la școală.

Copiii care merg pe jos sau care folosesc bicicleta devin mai atenți la mediul înconjurător, își dezvoltă abilitățile privind siguranța rutieră, precum și abilitățile de a anticipa acțiunile celorlalți participanți la trafic. În plus, mersul pe jos sau cu bicicleta contribuie la atingerea nivelului zilnic recomandat de exercițiu fizic necesar copiilor și reduce aglomerația și eliberează locuri de parcare în jurul școlilor.

Traffic Snake Game este o campanie care se adresează școlilor primare și care stimulează și oferă cu cadru copiilor și părinților acestora să se deplaseze la școală într-un mod ecologic. Campania constă într-un joc, alături de alte acțiuni în domeniul traficului și al mobilității. Prin acest joc, copiii și părinții sunt încurajați să se deplaseze la școală în condiții de siguranță și într-un mod sustenabil. Campania înglobează un joc ușor de adaptat, cu ajutorul căruia pot fi transmise informații privind educația rutieră, mobilitatea, sănătatea și mediul.

Pe lângă acest joc, fiecare școală participantă este încurajată să organizeze și alte acțiuni de creștere a gradului de conștientizare în ceea ce privește mobilitatea, problemele de mediu și de sănătate etc.

## Rețeaua Traffic Snake

Jucând Traffic Snake Game faceți parte dintr-o campanie europeană. Următoarele țări participă la acest proiect european: Austria, Belgia, Bulgaria, Cehia, Franța, Germania, Grecia, Italia, Lituania, Malta, Marea Britanie, Olanda, Portugalia, România, Slovenia, Spania și Ungaria. Rețeaua **Traffic Snake** are rol de observator, care diseminează, sprijină și monitorizează jocul **Traffic Snake** în întreaga lume.

Prin rețea se diseminează:

- Obiectivul și rezultatele campaniei;
- Atât la nivel local, cât și în evenimente naționale și internaționale;
- Prin site-ul **Traffic Snake Game**.

Rețeaua sprijină:

- Autoritățile locale, regionale și naționale sau organizațiile care doresc să implementeze jocul;
- Prin instruire pentru utilizatorii și actorii implicați în campanie;
- Prin actualizarea materialelor de campanie;
- Prin organizarea regulată de întâlniri pentru membrii rețelei.

Rețeaua monitorizează:

- Prin conectarea tuturor organizatorilor de campanie, la nivel regional și național;
- Prin implicarea organizatorilor în implementarea corectă a jocului;
- Prin colectarea și compilarea rezultatelor campaniei la nivel mondial;
- Prin asigurarea că jocul Traffic Snake nu este folosit în scopuri comerciale.

Mai multe informații pe [www.trafficsnakegame.eu](http://www.trafficsnakegame.eu).

## 2. Jocul TRAFFIC SNAKE



În acest joc este vorba despre deplasarea în mod sustenabil, în condiții de siguranță și cu beneficii pentru sănătate. Obiectivul jocului este de a încuraja copiii și părinții să se meargă la școală sustenabil pentru două săptămâni. Copiilor le place să meargă pe jos sau cu bicicleta, iar deplasându-se astfel, devin mai descurcăreți în trafic. Utilizarea modurilor de transport sustenabile (mersul pe jos, cu bicicleta, cu rolele, cu mijloace de transport în comun etc.) reduce volumul de mașini din trafic și problemele legate de locurile de parcare din zona școlii. Siguranța în procesul de deplasare este obligatorie. Drumul la și de la școală trebuie să fie sigur. Copiii sunt încurajați să folosească metode de protecție (cască, cotiere etc.) atunci când merg pe bicicletă sau cu rolele.

## Jocul de bază



Timp de două săptămâni, începând neapărat într-o zi de luni, întreaga școală joacă Traffic Snake. De fiecare dată când un elev se deplasează la școală, în timpul săptămânii de campanie, cu un mijloc de transport sustenabil, primește o bulină colorată (ca cele alăturate). Toate aceste buline sunt colectate pe un suport autocolant rotund, care va fi lipit ulterior pe banner-ul în formă de șarpe.



Autocolantul complet este lipit pe banner-ul Trafic Snake al școlii. Scopul este de a lipi cât mai multe autocolante pe banner, pentru a acoperi complet șarpele. La diferite puncte de-a lungul banner-ului, există cinci desene ilustrând: pietoni, un autobuz, bicicliști, o mașină și apoi trotinete.



Când elevii ating aceste puncte primesc o recompensă. Recompensa nu trebuie să presupună costuri sau resurse: poate fi o pauză mai lungă cu cinci minute, o zi fără teme la o anumită materie etc. Atunci când copiii ajung la capul șarpelui, primesc premiul cel mare pentru că obiectivul a fost atins.



Copiii mai mici sau cei care locuiesc prea departe și nu pot veni decât cu mașina la școală, își pot ruga părinții să parcheze mașina la 100-200 m de școală și pot parcurge această distanță pe jos. Sau pot fi aduși la școală împreună cu alți colegi, folosind aceeași mașină (poluarea fiind astfel mai mică). Astfel, primesc și ei buline colorate și nu sunt izolați.



Profesorii pot participa și ei la joc, dacă doresc. Chiar dacă nu locuiesc în apropierea școlii sau trebuie să aducă cu ei materiale pentru clasă, profesorii sunt și ei încurajați să se deplaseze sustenabil. Pentru copii, imitarea celor mari este cea mai simplă modalitate pentru învățarea unui comportament nou.

## Pe scurt

- Pe durata a două săptămâni, copiii primesc zilnic buline colorate pentru deplasările ECO.
- Copiii pot câștiga bulinele colorate dacă merg pe jos, cu role, pe bicicletă, pe tricicletă, cu mijloace de transport în comun, cu autobuzul școlii, folosind în comun o mașină sau rugându-și părinții să parcheze la distanță de școală, și mergând astfel pe jos până la școală.
- Fiecare clasă lipește zilnic bulinele colorate pe un autocolant mare verde.
- Autocolantul este complet atunci când ținta predefinită a fost atinsă.
- Autocolantul este lipit pe banner.
- Când se atinge o țintă predefinită elevii primesc o recompensă.

## Versiunea Premium

Această versiune presupune ca întreaga școală să acorde atenție sporită transportului sustenabil, pe întreaga perioadă de desfășurare a jocului Traffic Snake.

### Activități extra

Aceste săptămâni pot începe și se pot termina cu accent pe campania Traffic Snake, crescând importanța care se acordă transportului sustenabil și siguranței în trafic. Rezultatele campaniei sunt cu atât mai mari cu cât întreaga școală se implică în joc. Exemple de activități pentru Versiunea Premium:

- Accent suplimentar pe mobilitate și siguranță în trafic la orele de curs
- O zi fără mașini
- Învățarea mersului pe bicicletă în curtea școlii sau în zona școlii, sub atenta supraveghere a cadrelor didactice
- Teatru de păpuși pe tema mobilității
- Concurs de înfrumusețat/reparat biciclete
- Oră de educație civică cu Poliția Rutieră
- Concurs de desene pe tema Traffic Snake etc.

### Pachetul de joc

- Un banner Traffic Snake pentru fiecare școală
- Autocolante rotunde pentru fiecare clasă (1 pentru fiecare zi)
- Buline colorate pentru fiecare elev
- Manual pentru profesori
- Formulare de evaluare (pentru perioada anterioară campaniei, din timpul campaniei și pentru perioada post-campanie).

[www.trafficsnakegame.eu](http://www.trafficsnakegame.eu)

Site-ul [www.trafficsnakegame.eu](http://www.trafficsnakegame.eu) conține informații despre Traffic Snake pentru școli, copii, părinți, municipalități și factori de decizie locali. Puteți găsi rezultatele diferitelor școli participante din Europa.



### 3. PLAN DE ACȚIUNE

Acest capitol conține planul de acțiune al jocului Traffic Snake. Acest plan are rol de ghid. Evaluarea metodelor de deplasare a elevilor înainte, în timpul și după campanie este obligatorie.

#### *Pasul 1: Evaluarea înainte de startul campaniei - Nivel de referință*

Evaluarea inițială se face ușor, printr-un sondaj bazat pe ridicarea mâinii. Cadrul didactic notează pe formularul clasei modurile de transport utilizate de elevi (modele de formulare se regăsesc în Anexa I).

Formularul pe școală, care conține informații despre toate clasele participante (Anexa II), oferă o imagine de ansamblu asupra modurilor de transport utilizate de toți elevii din școală. Astfel se evaluează procentul de deplasări sustenabile și în condiții de siguranță la școala respectivă. Trimiteți evaluarea persoanei de contact din Rețeaua Traffic Snake.

#### **Definirea obiectivelor**

Obiectivul jocului trebuie să fie ușor de atins. Școala trebuie să decidă care este obiectivul pe care și-l propune prin Traffic Snake. De exemplu, dacă de obicei 50% dintre elevi se deplasează sustenabil, obiectivul în timpul campaniei trebuie să fie de 70% din totalul elevilor.

#### **Calcularea numărului de puncte per autocolant**

După ce ați stabilit obiectivul, puteți calcula numărul de puncte necesare completării autocolantului. Un anumit procent de elevi din clasă trebuie să se deplaseze sustenabil pentru a completa autocolantul.

#### **De exemplu:**

- Nivel de referință = 50%
- Obiectivul fixat de școală = 70%
- Pentru o clasă de 20 de elevi, 70% = 14 deplasări sustenabile / zi
- Autocolantul verde va fi complet numai atunci când acumulează 14 buline colorate.

#### *Pasul 2: Informarea părinților și a părților interesate*

Dacă doriți ca jocul să fie un succes, participarea este esențială. Informații pentru părinți se găsesc în Anexa III. Puteți adăuga informații despre "Parcarea la distanță" sau informații privind inițiativele suplimentare ale școlii, lansate în timpul campaniei. Se poate transmite și un comunicat de presă pentru informarea cetățenilor cu privire la activitățile Traffic Snake în școală.

#### *Pasul 3: Jocul efectiv*

- Afișați banner-ul într-un loc vizibil și la care se poate ajunge ușor. De exemplu, în holul principal al școlii
- Împărțiți bulinele colorate și autocolantele mari verzi fiecărei clase
- În fiecare zi, cadrele didactice acordă câte o bulină colorată fiecărui elev care s-a deplasat sustenabil
- Cadrele didactice centralizează bulinele colorate pe autocolantul mare verde:

Pornind de la exemplul de mai sus, cu clasa de 20 elevi, care și-a fixat ca țintă un procent de 70% călătorii sustenabile, în timpul campaniei:

- Ziua I: 12 copii se deplasează sustenabil = câștigă 12 buline colorate
  - autocolant 1: 12 buline colorate = nu este complet
- Ziua a II-a: 15 se deplasează sustenabil = câștigă 15 buline colorate
  - autocolant 1: se adăugă încă 2 buline colorate = complet
  - autocolant 2: se lipesc restul de 13 buline colorate = nu este complet
- Ziua a III-a: 18 copii se deplasează sustenabil = câștigă 18 buline colorate
  - autocolant 2: se adaugă încă 1 bulină colorată = complet
  - autocolant 3: 14 buline colorate = complet
  - autocolant 4: se lipesc restul de 3 buline colorate = nu este complet
- Ziua a IV-a: 19 copii se deplasează sustenabil = câștigă 19 buline colorate
  - autocolant 4: se adaugă încă 11 buline colorate = complet
  - autocolant 5: se lipesc restul de 8 buline colorate = nu este complet
- Ziua a V-a: 20 copii se deplasează sustenabil = câștigă 20 buline colorate
  - autocolant 5: se adaugă încă 6 buline colorate = complet
  - autocolant 6: 14 buline colorate = complet

Și în felul acesta, la finalul campaniei, obiectivul general de 20% deplasări sustenabile va fi atins.

- Recompensați elevii care s-au deplasat sustenabil la școală
  - Fiecare punct intermediar colorat de pe bannerul mare poate însemna o recompensă intermediară
  - Recompensele pot fi anunțate de la început sau pot fi surpriză
- Profesorii completează formularele pe clasă
- Rezultatele formularelor pe clasă trebuie centralizate pe formularul școlii și trimise la coordonatorul național al Traffic Snake
- La finalul celor două săptămâni, când se ajunge cu autocolantele mari la capul șarpelui, elevii primesc premiul cel mare și fac o fotografie de grup cu banner-ul complet.

#### *Pasul 4: Evaluare post-campanie*

Evaluarea post-campanie trebuie să fie realizată după cel puțin trei săptămâni de la sfârșitul jocului. Scopul evaluării este de a descoperi efectul pe termen lung al Traffic Snake. Rezultatele formularelor pe clasă trebuie colectate pe formularul școlii și trimise la coordonatorul național al Traffic Snake.

#### *Pasul 5: Evaluarea finală*

Rezultatele evaluării înainte, în timpul și după campanie sunt transmise coordonatorului național al Traffic Snake, care va întocmi raportul de analiză. Opinia dvs. și experiența din timpul campaniei sunt de mare valoare pentru îmbunătățirea procesului de desfășurare. De aceea, vă rugăm să ne transmiteți imagini și opinii, recomandări sau observații legate de campanie.

## 4. Beneficii ale jocului Traffic Snake

Pentru a vă convinge colegii, părinții și alte persoane, iată o listă a beneficiilor jocului **Traffic Snake**:

- Campanie interactivă
- Ușor de implementat
- Abordare adecvată copiilor
- Buget redus
- Implicarea comunității școlare
- Mersul pe jos și cu bicicleta reprezintă sănătate
- Efecte pozitive asupra mediului înconjurător
- Reducerea traficului motorizat, decongestionarea zonelor din jurul școlii la începutul și sfârșitul orelor
- Îmbunătățirea modului în care copiii se descurcă în trafic
- Mesajul ajunge la părinți prin intermediul copiilor
- Reprezintă un punct de pornire pentru acțiuni viitoare legate de mobilitate
- Abordare chiar și a factorilor de decizie, pe baza rezultatelor obținute
- Ușor, distractiv, eficient - materiale atractive.



## ANEXA I: EVALUAREA JOCULUI TRAFFIC SNAKE – Formulare pe clasă

### FORMULAR MONITORIZARE CLASĂ (înaintea campaniei)

Utilizați acest formular în perioada premergătoare campaniei Traffic Snake Game, pentru a determina nivelul de referință. Întrebați elevii cum vin de obicei la școală și completați numărul de elevi per mijloc de transport. Numărul total de deplasări sustenabile ar trebui să includă aceste mijloace de transport: mersul pe Jos, cu Bicicleta, cu Autobuzul/Trenul/Tramvaiul/Metroul și cu Mașina (în condițiile utilizării aceleiași mașini de către mai mulți elevi).

<b>Clasa:</b>	_____
<b>Școala:</b>	_____
<b>Data:</b>	_____
<b>Numărul de elevi din clasă:</b>	_____
<b>Numele cadrului didactic:</b>	_____

**Completați nr. elevilor în câmpurile de mai jos, pentru stabilirea Nivelului de Referință**

PE JOS	
BICICLETĂ	
AUTOBUZ	
TREN/TRAMVAI/METROU	
MAȘINA UTILIZATĂ ÎN COMUN	
TOTAL DEPLASĂRI SUSTENABILE	
MAȘINĂ	






## FORMULAR MONITORIZARE CLASĂ (în timpul campaniei)

Utilizați acest formular în perioada celor două săptămâni de campanie Traffic Snake Game. Întrebați elevii cum au venit la școală în fiecare zi și completați numărul de elevi per zi și per mijloc de transport. Numărul total de deplasări sustenabile ar trebui să includă aceste mijloace de transport: mersul pe Jos, cu Bicicleta, cu Autobuzul/Trenul/Tramvaiul/Metroul și cu Mașina (în condițiile utilizării aceleiași Mașini de către mai mulți elevi sau prin parcare Mașinii la distanță de școală și parcurgerea ultimului segment de drum pe jos).






Clasa:	_____
Școala:	_____
Perioada primei săptămâni:	_____
Perioada celei de-a doua săptămâni:	_____
Numărul de elevi din clasă:	_____
Numele cadrului didactic:	_____

**Completați nr. elevilor în câmpurile de mai jos, în fiecare zi din perioada campaniei Traffic Snake Game**

### Săptămâna I

	Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri
Condiții meteo (vă rugăm încercuiți)					
PE JOS					
BICICLETĂ					
AUTOBUZ					
TREN/TRAMVAI/METROU					
MAȘINA UTILIZATĂ ÎN COMUN SAU PARCATĂ LA DISTANȚĂ DE ȘCOALĂ					
TOTAL DEPLASĂRI SUSTENABILE					
MAȘINĂ					

Săptămâna II

	Luni	Martți	Miercuri	Joi	Vineri
Condiții meteo (vă rugăm încercuiți)					
PE JOS					
BICICLEȚĂ					
AUTOBUZ					
TREN/TRAMVAI/METROU					
MAȘINA UTILIZATĂ ÎN COMUN SAU PARCATĂ LA DISTANȚĂ DE ȘCOALĂ					
TOTAL DEPLASĂRI SUSTENABILE					
MAȘINĂ					

## FORMULAR MONITORIZARE CLASĂ (după campanie)

Utilizați acest formular în perioada de după campania Traffic Snake Game și întrebați elevii cum obișnuiesc să vină la școală. Completați numărul de elevi per mijloc de transport. Numărul total de deplasări sustenabile ar trebui să includă aceste mijloace de transport: mersul pe Jos, cu Bicicleta, cu Autobuzul/Trenul/Tramvaiul/Metroul și cu Mașina (în condițiile **utilizării aceleiași Mașini de către mai mulți elevi** sau prin **parcarea Mașinii la distanță de școală și parcurgerea ultimului segment de drum pe jos**).

**Clasa:** \_\_\_\_\_

**Școala:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_\_\_\_

**Numărul de elevi din clasă:** \_\_\_\_\_

**Numele cadrului didactic:** \_\_\_\_\_

**Completați nr. elevilor în câmpurile de mai jos, pentru măsurarea efectelor post-campanie**

PE JOS	
BICICLETĂ	
AUTOBUZ	
TREN/TRAMVAI/METROU	
MAȘINA UTILIZATĂ ÎN COMUN SAU PARCATĂ LA DISTANȚĂ DE ȘCOALĂ	
<b>TOTAL DEPLASĂRI SUSTENABILE</b>	
MAȘINĂ	

## ANEXA II: EVALUAREA JOCULUI TRAFFIC SNAKE – Formulare pe școală

### FORMULAR MONITORIZARE ȘCOALĂ (înaintea campaniei)

Utilizați acest formular în perioada premergătoare campaniei Traffic Snake Game. Formularul școlii ar trebui să includă totalul informațiilor din formularele completate de fiecare clasă, în perioada de dinaintea campaniei. Numărul total de deplasări sustenabile ar trebui să includă aceste mijloace de transport: mersul pe Jos, cu Bicicleta, cu Autobuzul/Trenul/Tramvaiul/Metroul și cu Mașina (în condițiile utilizării aceleiași mașini de către mai mulți elevi).

Școala: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

Numărul elevilor implicați în campanie: \_\_\_\_\_

Numărul claselor implicate în campanie: \_\_\_\_\_

**Completați nr. elevilor în câmpurile de mai jos, pentru stabilirea Nivelului de Referință**

PE JOS	
BICICLETĂ	
AUTOBUZ	
TREN/TRAMVAI/METROU	
MAȘINA UTILIZATĂ ÎN COMUN	
TOTAL DEPLASĂRI SUSTENABILE	
MAȘINĂ	

## FORMULAR MONITORIZARE ȘCOALĂ (în timpul campaniei)

Utilizați acest formular în perioada celor două săptămâni de campanie Traffic Snake Game. Formularul școlii ar trebui să includă totalul informațiilor din formularele completate de clasele participante. Folosiți formularele completate per clasă pentru a calcula numărul total de elevi per mijloc de transport, per zi. Numărul de deplasări sustenabile ar trebui să includă aceste mijloace de transport: mersul pe Jos, cu Bicicleta, cu Autobuzul/Trenul/Tramvaiul/Metroul și cu Mașina (în condițiile **utilizării aceleiași Mașini de către mai mulți elevi sau prin parcare Mașinii la distanță de școală și parcurgerea ultimului segment de drum pe jos**).

Școala: \_\_\_\_\_

Perioada primei săptămâni: \_\_\_\_\_






Perioada celei de-a doua săptăm.: \_\_\_\_\_

Numărul elevilor implicați în campanie: \_\_\_\_\_






Numărul claselor implicate în campanie: \_\_\_\_\_

Completați nr. elevilor în câmpurile de mai jos, în fiecare zi din perioada campaniei Traffic Snake Game

### Săptămâna I

	Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri
Condiții meteo (vă rugăm încercuiți)					
PE JOS					
BICICLETĂ					
AUTOBUZ					
TREN/TRAMVAI/METROU					
MAȘINA UTILIZATĂ ÎN COMUN SAU PARCATĂ LA DISTANȚĂ DE ȘCOALĂ					
TOTAL DEPLASĂRI SUSTENABILE					
MAȘINĂ					

Săptămâna II

	Luni	Martți	Miercuri	Joi	Vineri
Condiții meteo (vă rugăm încercuiți)					
PE JOS					
BICICLETĂ					
AUTOBUZ					
TREN/TRAMVAI/METROU					
MAȘINA UTILIZATĂ ÎN COMUN SAU PARCATĂ LA DISTANȚĂ DE ȘCOALĂ					
TOTAL DEPLASĂRI SUSTENABILE					
MAȘINĂ					

## FORMULAR MONITORIZARE ȘCOALĂ (după campanie)

Utilizați acest formular în perioada de după campania Traffic Snake Game. Formularul școlii ar trebui să includă totalul informațiilor din formularele completate de fiecare clasă, după perioada campaniei. Numărul total de deplasări sustenabile ar trebui să includă aceste mijloace de transport: mersul pe Jos, cu Bicicleta, cu Autobuzul/Trenul/Tramvaiul/Metroul și cu Mașina (în condițiile **utilizării aceleiași Mașini de către mai mulți elevi** sau prin **parcarea Mașinii la distanță de școală și parcurgerea ultimului segment de drum pe jos**).

**Școala:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_\_\_\_

**Numărul de elevi implicați în campanie:** \_\_\_\_\_

**Numărul de clase implicate în campanie:** \_\_\_\_\_

**Completați nr. elevilor în câmpurile de mai jos, pentru măsurarea efectelor post-campanie**

PE JOS	
BICICLETĂ	
AUTOBUZ	
TREN/TRAMVAI/METROU	
MAȘINA UTILIZATĂ ÎN COMUN SAU PARCATĂ LA DISTANȚĂ DE ȘCOALĂ	
TOTAL DEPLASĂRI SUSTENABILE	
MAȘINĂ	



## ANEXA III: INFORMAȚII PENTRU PĂRINȚI

Utilizați pliante și materiale informative pentru a comunica cu părinții. Mai jos, aveți o listă a argumentelor pentru a convinge părinții să se implice chiar din prima zi.

Copiilor le place să se joace și să meargă la școală, pe jos sau cu bicicleta. Deci copilul dvs. se va bucura de jocul Traffic Snake și de traseul către școală cu mijloace alternative de transport, cu condiția ca dvs., ca părinte, să îi puteți oferi opțiunea deplasării în mod sustenabil.

### Cum se întâmplă?

Pe parcursul jocului Traffic Snake, fiecare elev primește puncte dacă se deplasează la școală utilizând un mod de transport sustenabil – pe jos, cu bicicleta sau cu rolele, cu mijloacele de transport în comun, transport alături de alți elevi în aceeași mașină (car sharing) sau prin parcare mașinii la o distanță de 100-200 m de școală și parcurgerea ultimului segment de drum pe jos. Toate punctele sunt colectate pe un talon zilnic al fiecărei clase și ulterior lipit pe banner-ul Traffic Snake. Scopul este ca în decursul celor două săptămâni de campanie, elevii să poată câștiga puncte suficiente pentru a reuși să acopere întreg conturul șarpelui, primind astfel recompense. Pe perioada campaniei, este recomandată utilizarea echipamentelor de protecție (cască, cotiere etc.)

Campania se derulează în paralel, în 18 țări europene și toate luptă pentru același scop – reducerea traficului motorizat și utilizarea mijloacelor alternative de transport!

### ***Această campanie are numai avantaje:***

- Copilul dvs. participă alături de colegii săi într-un joc antrenant la școală.
- Copilul dvs. face mai multă mișcare fizică și se deplasează la școală într-un mod sănătos și plăcut.
- Copilul dvs. se deplasează în siguranță, aducând beneficii asupra sănătății și mediului.
- Copilul dvs. învață să fie activ și independent în trafic.
- Traficul din jurul școlii se decongestionează, iar nivelul de poluare scade.
- Cu cât participă mai mulți copii, cu atât jocul este mai plăcut și mai ușor de realizat.
- Reducerea emisiilor de CO<sub>2</sub> înseamnă sănătate pentru copilul dvs., pe termen scurt și lung!

Participați și acordați-i copilul posibilitatea să meargă pe jos, cu bicicleta sau cu mijloacele de transport în comun, în timpul desfășurării jocului Traffic Snake.

Vă mulțumim pentru implicare!