

ZORA ZISCH, DIE VERKEHRSS- SCHLANGE

E-Newsletter
Ausgabe 7, Februar 2017

Das Verkehrsschlängenspiel blickt auf 3 erfolgreiche Jahre zurück

Im Februar 2014 haben wir mit der Arbeit am [Verkehrsschlängenspiel-Netzwerk](#) begonnen, das die [Verkehrsschlängenspielkampagne](#) quer durch Europa tragen wollte. Seitdem haben [nationale Ansprechpartner](#) in 19 europäischen Ländern den Ball aufgenommen und das Spiel weiter verbreitet. In diesem E-Newsletter möchten wir Sie über die Ergebnisse dieses 3-jährigen, von der EU geförderten Projekts informieren.

Wir möchten uns auch **ganz herzlich** bei allen **bedanken**, die an der Entwicklung des Spiels und des Netzwerks beteiligt waren. Die Ergebnisse der Kampagne haben bewiesen, dass wir zusammen wirklich etwas bewegt haben!

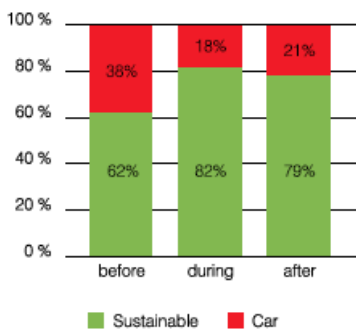


Die bisherigen Ergebnisse

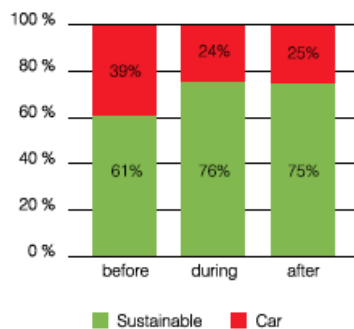
Während dieser 3 Projektjahre* wurde das Verkehrsschlängenspiel in 19 Ländern gespielt – mit der beeindruckenden Teilnehmerzahl von 177.587 Schulkindern in 1.192 Schulen. Die EU-weiten Einsparungen betragen in dieser Zeitspanne 2.458.853 Autokilometer und 397 Tonnen CO₂. (* Datenerhebung 2014-2016, Schuljahr 2016-2017 noch nicht komplett einbezogen, da es noch läuft).

Ziel des Projektes war es, einen Modal Shift im Verkehrsverhalten von Schulkindern zu bewirken - mindestens 15% der Schulwege sollten während der Kampagne umweltfreundlich zurückgelegt werden, nach Ende der Kampagne sollten es noch mindestens 7% sein. Die durchschnittliche Zahl der 2014-2017 zu Fuß, mit dem Fahrrad, mit Bus oder Bahn oder in einer Fahrgemeinschaft zurückgelegten Schulwege stieg von 63% vor der Kampagne auf 78% während der Spielphasen. Drei Wochen nach Spielende fiel der Anteil umweltfreundlich zurückgelegter Wege leicht auf 76%, was immer noch einen signifikante Verbesserung gegenüber dem Ausgangswert darstellt. Das bedeutet, dass das Modal Shift Ziel erreicht wurde! In den unten stehenden Tabellen sehen Sie die Modal Shift Ergebnisse nach Jahren aufgeteilt.

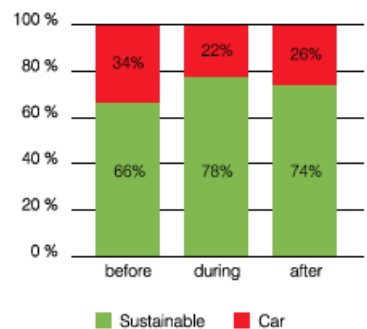
YEARLY MODAL SHIFT



MODAL SHIFT 2014-2015

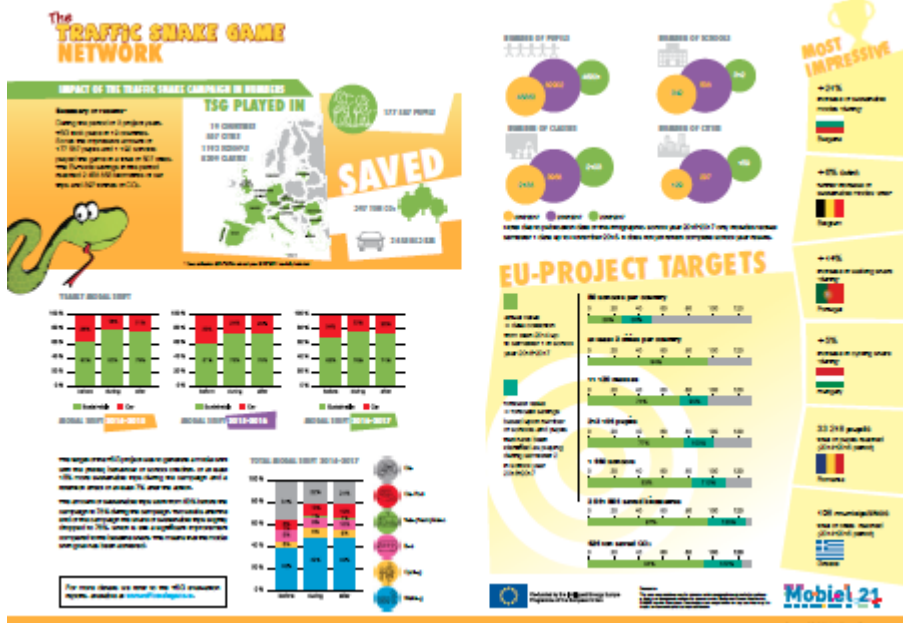


MODAL SHIFT 2015-2016



MODAL SHIFT 2016-2017

Weitere Details finden Sie in unserer [neuesten Infografik](#) (klicken Sie auf den Link, um das ganze Dokument sehen zu können):



Zitate von Beteiligten

Das Verkehrsschlängenspiel hat gezeigt, dass die Kampagne als Klassen- und Schulaktivität den Schulkindern Spaß macht, die dann wiederum ihre Eltern davon überzeugen, ihr Verkehrsverhalten zu ändern und weniger Auto zu fahren. Hier möchten wir Ihnen gern einige Zitate von Menschen vorstellen, die an der Kampagne beteiligt waren:

- Katia Arribas, 6 Jahre alt, Barbadás, Ourense (Spanien):
“Liebe Lehrer, es tut mir so leid... heute kann ich keinen Sticker bekommen, denn ich bin nicht zu Fuß zur Schule gegangen; ich habe daheim den Aufzug genommen.”
- Uschi Neusielder, VS Josefstadt Schule, Wiener Neustadt (Österreich):
“Wir haben viel Spaß bei der Umsetzung des Verkehrsschlängenspiels! Wir haben nicht mit so viel Motivation bei den Schulkindern gerechnet! Die sind begeistert davon, zusammen zu Fuß zur Schule zu gehen.”
- Lucia Ilieva, nationale Ansprechpartnerin (CSDCS, Bulgarien):
“Das Verkehrsschlängenspiel hatte großen Erfolg in Bulgarien, weil wir damit zum ersten Mal ein Werkzeug hatten, um die Kinder in Mobilitätsfragen zu unterrichten. Wir haben uns bemüht, unsere Mitglieder im ganzen Land zu mobilisieren und viele Schulen teilnehmen zu lassen, weil wir glauben, dass die junge Generation die wichtigste Zielgruppe ist.”
- Maria, Lehrerin (Italien):
“Wir mussten mit den Kindern nicht mal über Belohnungen oder Preise reden: ihr Glück und ihr Spaß beim Bekleben der großen Schlange waren bereits ein Gewinn für sie!”
- Leea Catincescu, nationale Ansprechpartnerin (Rumänien):
“Da wir hier in einer motorisierten Gesellschaft mit leidenschaftlichen Autofahrern und einer langen Tradition der Autonutzung leben, schien das Verkehrsschlängenspiel eine unmögliche Herausforderung zu sein. Nichts hat uns darauf vorbereitet, wie groß der Erfolg sein würde, den wir hier erlebt haben! Das Spiel erreichte eine Stadt nach der anderen und so auch immer mehr Schulen, Lehrkräfte und Eltern. Letztlich wurde es einfach ein Bestandteil der Lebenswelt der Kinder. Heute ist es eine nationale, unaufhaltsame Kampagne.”

Die Zukunft

Im Februar 2017 endet das Verkehrsschlangenspiel als EU-gefördertes Projekt. **Das europäische Netzwerk aber bleibt bestehen** und die Kampagne ebenso!

Aktuell werden dieses Frühjahr weitere 52.929 Schulkinder in 392 weiteren Schulen das Verkehrsschlangenspiel spielen. Somit wird das Schuljahr 2016-2017 wohl ziemlich erfolgreich. Höchstwahrscheinlich werden wir nach 3 Schuljahren über 230.000 Schulkinder und mehr als 1.550 Schulen in 19 Ländern erreicht haben!



Und wir hoffen, dass wir diese Zahlen mit Ihrer Hilfe in den nächsten Jahren noch steigern können. Zusammen sind wir eine große Gemeinschaft, die nicht nur an nachhaltige Mobilität glaubt, sondern auch den Wandel in Richtung umweltfreundlichen Verkehrs generell als Teil des Lebens ansieht. Das Verkehrsschlangenspiel-Netzwerk wird weiter auf diesem Erfolg aufbauen und weitere Städte und Schulen dazu ermutigen, mitzumachen.

Werden Sie deutsche Kontaktstelle

Im Februar 2017 endet das Verkehrsschlangenspiel als EU-gefördertes Projekt und unsere Tätigkeit als durchführende Organisation in Deutschland. **Das europäische Netzwerk aber bleibt bestehen** und die Kampagne ebenso! In Deutschland gibt es daher aktuell **die Chance, die Rolle als Kontaktstelle zu übernehmen**. Wenden Sie sich bei Interesse bitte an das [Mobiel 21](#).

Dieser Newsletter wurde im Rahmen des Traffic Snake Game Network Projekts von Mobiel 21 erarbeitet und von Rupprecht Consult übersetzt und adaptiert.

Die alleinige Verantwortung für den Inhalt dieses Dokuments liegt bei den Autoren. Es stellt nicht zwangsläufig die Meinung der Europäischen Region dar. Weder EASME noch die Europäische Kommission sind verantwortlich für jedweden Gebrauch der hierin enthaltenen Informationen.



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