

Un serious game « sur mesure » réalisé pour :



**Sponsors chez le client :** Direction de la communication, Direction marketing, Direction de la stratégie, Direction Opérationnelle.



#### Cibles :

- **En externe :** les jeunes de 10 à 18 ans, à travers les enseignants et le monde de l'éducation.
- **Interne :** les collaborateurs de l'entreprise pour en faire des ambassadeurs de l'entreprise et de sa Responsabilité Sociale et Environnementale auprès de leurs familles et de leurs proches.

#### Objectifs pédagogiques :

Faire prendre conscience du rôle des énergies renouvelables dans le mix énergétique ainsi que des usages raisonnés de l'énergie pour assurer une transition énergétique vers un monde décarboné en 2050.

#### Le produit :

Un jeu collaboratif et éducatif, complété d'un livret pédagogique, pour apprendre en s'amusant les différents leviers pour lutter contre le réchauffement climatique, la pollution de l'air et les déchets.

**Durée du projet :** 12 mois

#### Impact :

- 1000 exemplaires produits
- Déploiement en 2020 auprès des ambassadeurs du gaz en interne puis auprès des établissements scolaires.