

TRASH GAME - PATRICK

Trash Game est l'idée d'une classe de 6ème1 du collège Charles de Gaulle de Guilhaumand-Granges. Il s'agit d'un concept dans lequel l'utilisateur ou le groupe d'utilisateurs est invité à se connecter à une application géolocalisée pour « Sauver Patrick ».

Patrick est un avatar matérialisé par une étoile de mer malade de la pollution, qui présente les symptômes de diverses pathologies et qui guérit par le ramassage des déchets dans l'environnement de ou des utilisateurs.

Patricia, une anémone de mer, est l'autre avatar qui explique comment traiter les déchets ramassés, leur nature, leur mode de décomposition et encourage l'utilisateur au ramassage.

L'utilisateur est donc à la recherche de déchets qu'il peut ramasser et déposer dans des poubelles ou tous lieux appropriés qu'il recherche ou qu'il déclare sur l'application. Des actions collaboratives sont possibles, encouragées et prévues dans le concept. Chacune de ces actions rapporte des points qui font passer des niveaux. Plus le nombre de points est important et plus l'état de santé de Patrick s'améliore.

Créer ensemble des solutions

