

Wirtschaft für morgen

#schaffenwir



(c) privat

WIRTSCHAFT FÜR MORGEN

Klimaschutz als spannendes Game für Jugendliche

Mathias Nell, BEAT3°

Mathias Nell und Alexander Ruzicka spornen mit ihrer App BEAT3° Jugendliche spielerisch zu mehr Klimaschutz an.

Wir haben die erste App speziell für Jugendliche geschaffen, in der sie über Challenges zu Klimaschutz motiviert werden. Seit dem Launch von BEAT3° im Jahr 2020 gab sehr viele Momente in denen wir wussten und fühlten: "Ja, das ist es!" Denn in der App werden die Jugendlichen auch dazu aufgefordert, Bilder von ihren Challenges hochzuladen, um Punkte zu sammeln und die Rangliste zu erklimmen. Und da sind wirklich wunderbare Aufnahmen dabei. Von großartigen veganen Gerichten, Upcycling-Meisterwerken und Kreativitäts-Feuerwerken in unseren Ideen-Wettbewerben.

Wir wollen dabei helfen eine Welt zu erschaffen, in der Klima-, Umwelt- und Artenschutz das Natürlichste auf der Welt sind. Damit die Erwachsenen von morgen schon heute damit groß werden.

Wir haben uns beide voll und ganz dem Klima-, Umwelt- und Artenschutz verschrieben. Nicht nur mit der App. So beraten und unterstützen wir zum Beispiel auch Unternehmen in bzw. bei ihrer ökologischen Transformation. Steigen wir dabei noch manchmal ins Auto? Ja. Aber es kommt mittlerweile recht häufig vor, dass wir zweimal nachdenken müssen, wo wir es das letzte Mal geparkt haben. Gönnen wir uns auf einer Geschäftsreise mal ein Cola in der Plastikflasche? Ja. Aber nicht ohne die Flasche mit nachhause zu nehmen und zum Beispiel einen Stiftehalter draus zu machen.

Unser Ziel ist es bis Ende 2023 in jeder größeren Stadt in Österreich und Deutschland eine Climate Challenge durchgeführt zu haben. Abgesehen davon hoffen wir weiterhin so großartige Bilder, Fotos und Statements von jugendlichen Climate Heroes zu bekommen.

www.beat3.net

©BEAT3

Online seit 28.07.2021 (Update: 17.11.2021)