Giochi di osservazione p25

- R Memoris
- Asso-Giochiamo
- La Tombola dell'Ecologia
- Memory per l'Ambiente
- Vagolando nella Natura
- Il Gioco del Riciclaggio
- Fabuleco

Giochi a incastro p32

- Ricipuzzlando
- Il Domino Ecologico
- Salviamo il Pianeta
- Naturadomino

Giochi di strategia p36

- Chi inquina l'Ambiente?
- La Terra Nera
- La Natura in Dama

Lettera alle scuole

Bosch Missione Ambiente ringrazia tutti gli alunni, gli insegnanti e i dirigenti scolastici che hanno aderito con entusiasmo al contest creativo **L'ambiente s'impara giocando.**

La partecipazione numerosa e i brillanti risultati ottenuti dall'iniziativa ci confermano che **la scuola si pone sempre in prima fila quando si parla di eco-sostenibilità, innovazione e creatività.**

Gli alunni di oggi sono gli adulti del nostro domani e il loro contributo sarà fondamentale per dare risposte etiche e consapevoli ai problemi dell'ambiente. Siamo felici che molte scuole di tutta Italia abbiano risposto positivamente al nostro appello e che tra i tanti progetti speciali dedicati alle scuole anche quest'anno abbiano scelto Bosch Missione Ambiente.

La gara creativa.

Creare un gioco ecologico. È stata questa la missione che hanno intrapreso tantissime scuole dei primi tre ordinamenti scolastici al termine di un lungo percorso ludico-didattico.
Grazie alle informazioni contenute nel sito, al manuale, alle esercitazioni e alle news di Roby in materia di eco-sostenibilità, i ragazzi hanno partecipato alla gara creativa, **unendo** la loro **straordinaria fantasia alle conoscenze acquisite riguardo ai concetti di riciclo, risparmio ed energia rinnovabile.**

E **dopo aver creato il gioco ogni classe lo ha testato**, per capire cosa significa "fare squadra", condividere problemi e soluzioni, scoprire ognuno le proprie abilità e imparare a confrontarsi con le capacità degli altri. Tutti fattori determinanti per lo sviluppo educativo di una persona.
Perché il gioco è una cosa seria, soprattutto quando si parla del nostro pianeta.

100927_libro chiusura.indd 4 27/09/10 17:04

Selezione dei giochi.

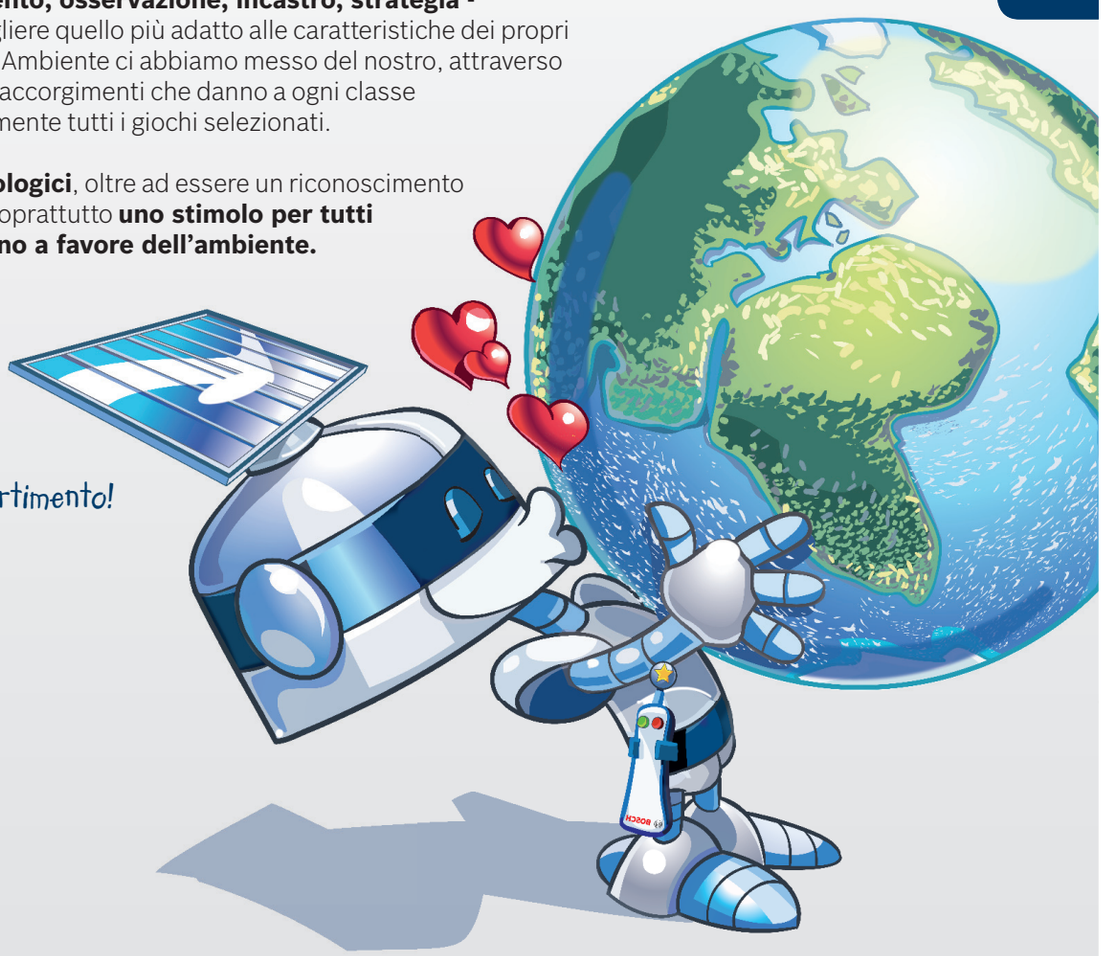
La giuria di Bosch Missione Ambiente ha visionato con attenzione i lavori ricevuti, constatando come **in tutti i giochi i ragazzi abbiano dimostrato di aver fatto propri i concetti fondamentali del manuale e di aver compreso quali siano le azioni da mettere in campo per salvaguardare il nostro pianeta.**
Alcune idee si rifanno a giochi già esistenti rivisitati ampiamente in chiave ecologica, altri si rifanno a una sorta di sistema binario per distinguere comportamenti eco-sostenibili e non, altri ancora sono assolutamente unici in quanto a originalità e approccio al tema ambientale, con **una nota di merito alle scuole dell'infanzia per la ricchezza delle proposte.**

Per la pubblicazione di questo libro, la giuria ha selezionato **trenta giochi:** equamente distribuiti tra scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado. Una scelta che ha tenuto conto della **coerenza con il tema proposto, l'aspetto educativo e la creatività delle idee e dei materiali presentati.**

I giochi - ad eccezione di quelli vincitori - **sono suddivisi in base alla tipologia ludica - quiz, parole, movimento, osservazione, incastro, strategia -** per aiutare gli insegnanti a scegliere quello più adatto alle caratteristiche dei propri alunni. E noi di Bosch Missione Ambiente ci abbiamo messo del nostro, attraverso immagini, illustrazioni e piccoli accorgimenti che danno a ogni classe la possibilità di riprodurre facilmente tutti i giochi selezionati.

Perché **Il Libro dei Giochi Ecologici**, oltre ad essere un riconoscimento dell'impegno delle scuole, sia soprattutto **uno stimolo per tutti a mettersi in gioco ogni giorno a favore dell'ambiente.**

Buona lettura e buon divertimento!



100927_libro chiusura.indd 5 27/09/10 17:04

Giochi vincitori

SCUOLA INFANZIA

Il Paese di EcoBimbi

Scuola ideatrice:
Scuola dell'Infanzia di Vigna
Chiusa Pesio (CN)

Obiettivo educativo.

Interiorizzare il percorso didattico sull'ambiente e sull'energia rinnovabile.

100927_libro chiusura.indd 6 27/09/10 17:04

Esperienza di gioco.

Un mare splendido, il sole che batte, un parco che circonda la strada, nessuna cartaccia in giro, i gabbiani che volano alto, una scuola felice.

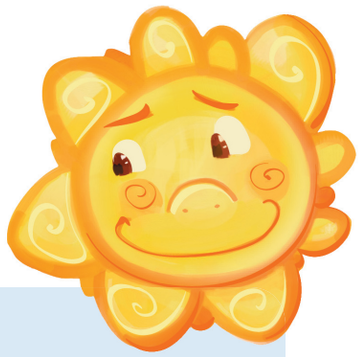
Il Paese di EcoBimbi è un villaggio fantastico dove l'uomo e la natura sembrano vivere in perfetto equilibrio. Ma come fanno?

Mmm... a guardarlo bene il Paese presenta dei buchi, **è pieno di caselle da riempire come in un puzzle non ancora terminato.**

Ed è qui che inizia il gioco perché in dotazione ci sono tutte le tessere per completare il paesaggio.

Come per magia, la strada si riempie di bici e auto ad energia solare, il mare è attraversato da barche a vela e si scopre che tutta l'energia del Paese proviene dal vento, dal sole e da una centrale geotermica proprio sopra la collina.

Ecco perché Il Paese di EcoBimbi è un luogo così straordinario!



Ecochicca.

Oltre alle tessere che completano il paesaggio, nel gioco sono presenti anche delle carte **Sì/No**, da inserire nelle apposite caselle all'interno della scuola del Paese, **che mostrano comportamenti giusti e sbagliati dal punto di vista del rispetto per l'ambiente**.
Non buttare rifiuti per terra, chiudere la finestra quando è acceso il riscaldamento, andare a scuola a piedi... **perché Il Paese di EcoBimbi va difeso giorno per giorno!**

In classe si può giocare così.

1. Prendete un cartellone molto grande e, immaginando un luogo straordinario dove abitare, disegnate il paesaggio del Paese di EcoBimbi, lasciando però all'interno del disegno degli spazi bianchi.
2. Create, con dei cartoncini, le tessere che completano il disegno, in modo tale da raffiguravi degli elementi importanti che riguardano l'ecologia e l'utilizzo di fonti rinnovabili (biciclette, pannelli solari, contenitori raccolta differenziata, pale eoliche, etc).
3. Distribuite le tessere a tutti i partecipanti al gioco.
4. A turno ogni giocatore deve dire cosa è raffigurato nella sua tessera e collocarlo nella giusta posizione all'interno del disegno.
5. Se riesce a inserire la tessera correttamente guadagna un punto altrimenti deve cedere la sua tessera al giocatore successivo.
6. **Vince chi totalizza più punti.**

100927_libro chiusura.indd 7 27/09/10 17:04

SCUOLA PRIMARIA

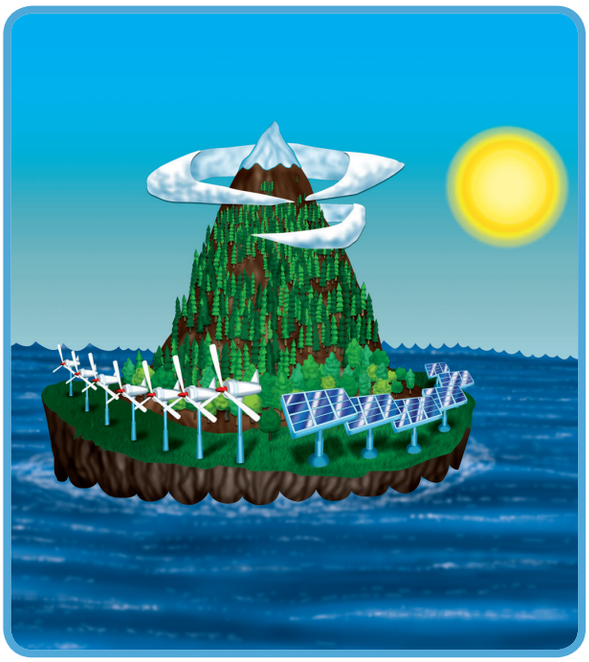
Ekoitalia

Scuola ideatrice:
Direzione Didattica 2° Circolo Roncalli
Settimo Torinese (TO)

Obiettivo educativo.

Approfondire il tema delle energie rinnovabili.

100927_libro chiusura.indd 8 27/09/10 17:04



Esperienza di gioco.

Giro d'Italia, quiz, puzzle, mimo, anagrammi, canzoni, pictionary e tanti altri giochi e attività ludiche unite in un unico grande gioco ecologico.

EkoItalia è tutto questo e anche di più: un gioco completo, educativo e divertente, che mette in campo tantissime abilità diverse.

Sul tabellone ogni casella rappresenta una regione d'Italia e **l'obiettivo è quello di attraversare tutto il Belpaese superando di volta in volta una prova diversa.**

Del tipo: mimare ai propri compagni di squadra l'energia rinnovabile; fargli capire con un disegno l'espressione moto ondoso; ricostruire un puzzle che raffigura delle pale eoliche; rispondere alla domanda "i tetti fotovoltaici possono essere posizionati sulle spiagge, sui tetti o sui marciapiedi?".

Le prove sono mille e per ognuna ci sono dei punti da raccogliere suddivisi in punti sole/vento/mare: le 3 principali tipologie di energie rinnovabili.

Perché per vincere a EkoItalia bisogna essere preparati davvero su tutto!

In classe si può giocare così.

1. Disegnate su un cartellone la cartina d'Italia facendo in modo che ogni regione rappresenti una casella;
2. Numerate le caselle creando un percorso;
3. Dividetevi in squadre;
4. Ogni squadra scrive su dei cartoncini delle prove attinenti al tema ecologico: metà prove con quiz a risposta multipla e l'altra metà facendo riferimento a giochi già esistenti, senza limiti alla propria fantasia.
5. Differenziate con un codice colore i cartoncini delle varie squadre.
6. L'insegnante verifica che le prove siano coerenti con il tema e attribuisce a ogni prova un tempo massimo entro cui portarle a termine.
7. A turno (senza utilizzare dadi) ogni squadra avanza di uno sul tabellone.
8. A ogni casella si pesca un cartoncino, esclusi quelli con il codice colore della propria squadra.
9. Si può avanzare nella casella successiva solo quando si riesce a portare a termine una prova.
10. **Vince la squadra che raggiunge per prima la casella numero 20.**

Ecochicca.

Una delle prove chiede a tutta la squadra di **cantare sulle note della canzone "Azzurro"** la seguente strofa: l'eolico è una tecnologia in grado di trasformare l'energia cinetica del vento in energia elettrica. Richiesta bizzarra eh?
Eppure è **grazie a questi simpatici escamotage che le terminologie più complesse possono risultare facili da memorizzare anche per l'alunno più distratto!**

100927_libro chiusura.indd 9 27/09/10 17:04

SCUOLA SECONDARIA 1^GRADO

Eco-Logic Game

Scuola ideatrice:
Istituto Comprensivo F. De André
Rho (MI)

Obiettivo educativo.

Imparare a eseguire la raccolta differenziata.

100927_libro chiusura.indd 10 27/09/10 17:04

Esperienza di gioco.

Prima la teoria, poi la pratica!
Eco-Logic Game è un gioco a squadre a due fasi: una **prima fase di quiz** a domande ambientali e una **seconda fase di mosca cieca,** diciamo... differenziata dal solito.

Pronti, partenza, via!

La prima fase serve a stilare una classifica provvisoria e soprattutto ad **assegnare a ogni team un cassonetto di rifiuti da riempire** durante la mosca cieca.

Chi della squadra vorrà bendarsi?
Di sicuro dovrà essere sveglio e con un udito formidabile.
Perché, **tra tutti i rifiuti sparsi per la stanza, dovrà raccogliere solo quelli relativi al suo cassonetto**, e dovrà farlo solo grazie alle indicazioni dei suoi compagni.

Un gioco che unisce azione e pensiero e dove... fare ecologia sarà davvero una logica conseguenza!

In classe si può giocare così.

1. Scrivete su 4 grandi cartoncini le seguenti parole-rifiuto: vetro, plastica, umido e carta. Poi ritagliate ogni parola in 4 parti.
2. Procuratevi almeno 5 rifiuti (veri!) di ciascun genere, 4 paia di guanti e 4 contenitori.
3. Dividetevi in 4 squadre.
4. Ogni squadra sceglie la propria parola-rifiuto.
5. L'insegnante pone a tutte le squadre domande di natura ecologica e la squadra, a ogni risposta corretta, guadagna un pezzo della sua parola-rifiuto.
6. La squadra che per prima realizza la propria parola-rifiuto è prima in classifica, e così via.
7. Una volta che tutte le squadre hanno completato la propria parola-rifiuto, ogni squadra benda uno dei suoi componenti e lo munisce di guanti e contenitore.
8. Sparpagliate i rifiuti nella stanza.
9. A distanza di un minuto uno dall'altro in base alla classifica precedente, i giocatori bendati vengono lasciati liberi di raccogliere i rifiuti associati alla parola-rifiuto della propria squadra. Per trovare i rifiuti devono seguire le indicazioni orali dei propri compagni.
10. Per ogni rifiuto corretto inserito nel proprio contenitore si guadagna un punto, per ogni rifiuto sbagliato si dà il punto alla squadra che doveva raccogliere quel rifiuto.
11. **Vince la squadra che entro il tempo stabilito (esempio: 15 minuti) ha raccolto più rifiuti associati alla propria parola-rifiuto.**

Ecochicca.

Una delle domande realizzate dai ragazzi chiede **quanta energia prodotta sul pianeta viene consumata dai paesi più industrializzati.**
La risposta è **75%:** un dato impressionante se si considera che questi rappresentano solo il 25% della popolazione.
Beh... anche per questo è nato il progetto Bosch Missione Ambiente, per aiutarci a risparmiare!

100927_libro chiusura.indd 11 27/09/10 17:04

Giochi a quiz

SCUOLA SECONDARIA 1^GRADO

La Campana Ecologica

Scuola ideatrice:
Filippo Masci
Francavilla al Mare (CH)

Ecochicca.

La Campana è uno dei giochi più antichi e diffusi del mondo.
Un gioco all'aria aperta che ha bisogno solo di una pietra e un gessetto. Assolutamente a impatto zero!

Obiettivo educativo.

Approfondire il tema della tutela ambientale.

Esperienza di gioco.

La Campana Ecologica **unisce l'abilità fisica del Gioco della Campana con una parte più educativa di domande legate alla natura e all'inquinamento.**

Qual è il metodo più efficace per risparmiare l'acqua? Come possiamo ricavare energia dall'aria? Come si fa a mantenere pulito l'ambiente?

Per saltare di casella in casella bisogna per forza sapere come rispettare il pianeta...

In classe si può giocare così.

1. Disegnate sull'asfalto una campana.
2. Numerate le caselle.
3. Colorate alcune caselle di verde per stabilire che quelle caselle prevedono delle domande ecologiche.
4. Seguite le regole della campana classica.
5. Ogni volta che si atterra su una casella verde l'insegnante pone una domanda: se il giocatore risponde correttamente alla domanda può proseguire altrimenti deve passare il turno al giocatore successivo.

100927_libro chiusura.indd 12 27/09/10 17:04

SCUOLA PRIMARIA

Differenziopoli

Scuola ideatrice:
Istituto Comprensivo M. Vizzone
San Ferdinando (RC)

Obiettivo educativo.

Riconoscere le varie tipologie di rifiuti e imparare a separarli correttamente.

Esperienza di gioco.

Differenziopoli è un parco meraviglioso, popolato di alberi, piante e uccellini, deturpato da una quantità industriale di rifiuti di ogni genere. Una vera sciagura ambientale...

Per fortuna in dotazione ci sono i cassonetti per la raccolta differenziata e ogni giocatore ha l'incarico di riempirne uno seguendo il sentiero del parco e rispondendo ad alcune domande "ecologiche". Per ogni risposta corretta, un rifiuto da raccogliere e differenziare!

Ecochicca.

Una delle domande più difficili chiede quale rifiuto tra fiammiferi e fazzoletti impiega meno tempo a decomporsi. La risposta giusta è **fazzoletti** che **si decompone in solo** (si fa per dire) **3/6 mesi.**

In classe si può giocare così.

1. Disegnate e colorate su un cartellone il parco di Differenziopoli, costruendo un percorso circolare di caselle.
2. Colorate solo alcune caselle di verde.
3. Create con dei cartoncini 4 cassonetti di raccolta differenziata (carta, vetro e alluminio, plastica, rifiuti pericolosi) e relativi rifiuti (almeno 10 per cassonetto).
4. Spargete tutti i rifiuti sul cartellone e dividetevi in 4 squadre.
5. Assegnate a ogni squadra un cassonetto.
6. A turno ogni squadra tira il dado e quando raggiunge una casella verde può rispondere a una domanda.
7. L'insegnante fa le domande "ecologiche" e se la squadra risponde correttamente può scegliere un rifiuto da mettere dentro il suo cassonetto: se sceglie il rifiuto sbagliato deve rimetterlo nel parco.
8. **Vince la squadra che riesce a riempire per prima il suo cassonetto.**

100927_libro chiusura.indd 13 27/09/10 17:04

L'Ambiente e l'Ecosostenibilità

SCUOLA PRIMARIA

Scuola ideatrice:
Istituto Comprensivo M. Vizzone
San Ferdinando (RC)

Ecochicca.

In una delle illustrazioni, **Mario fa molto rumore con i banchi e le sedie della classe.** Apparentemente un comportamento senza conseguenze ambientali... in realtà è causa di un **inquinamento spesso sottovalutato: quello acustico!**

Obiettivo educativo.

Imparare ad avere un comportamento ecosostenibile durante le ore di scuola.

Esperienza di gioco.

Ehhh... prima di giocare nessuno potrebbe immaginare quanti comportamenti di un alunno hanno a che fare con l'ambiente!

Sul tabellone illustrato **si seguono le avventure di Mario, dalla sua entrata in classe fino all'ultima campanella, con il compito di stabilire se la sua condotta è ecosostenibile**.

Lo vediamo, ad esempio, prendere un foglio dal cestino della carta per fare un aeroplanino o lasciare aperto il rubinetto del bagno in attesa del suo compagno.

Giusto o sbagliato?
La risposta, effettivamente, non è mai troppo scontata...

In classe si può giocare così.

1. A inizio mattina dividetevi in squadre.
2. Durante la giornata, ogni squadra appunta su un foglio comportamenti ecosostenibili giusti e sbagliati compiuti da qualsiasi alunno della scuola.
3. A fine lezione ogni squadra legge la sua lista.
4. L'insegnante elimina le voci che non hanno a che fare con l'ambiente.
5. **Vince la squadra con l'elenco più numeroso**.

100927_libro chiusura.indd 14 27/09/10 17:04

SCUOLA SECONDARIA 1^GRADO

L'Ecotombola

Scuola ideatrice:
Istituto Comprensivo Benedetto Croce
Ferno (VA)

Obiettivo educativo.

Conoscere la terminologia elementare per lo studio dell'ecologia.

Esperienza di gioco.

Chi l'ha detto che la paura fa sempre 90? L'Ecotombola è una **versione innovativa della tombola napoletana** dove ogni numero è una scusa per parlare di ambiente.

E allora proviamo a dare un po' di numeri: 7 effetto serra, 13 biomassa, 24 idrosfera, 39 humus, 48 biodegradabile, 57 plancton, 64 mercurio, 81 simbiosi, 90 omeostasi...

Qui la fortuna non conta. **Per coprire i numeri della propria casella bisogna riconoscere la definizione del termine associato:** chi non mastica ecologia corre il serio pericolo di non riuscire a fare mai ambo!

In classe si può giocare così.

1. Costruite il tabellone dell'Ecotombola con una griglia di numeri da 1 a 90 scrivendo accanto a ogni numero un termine che riguarda l'ecologia e la sua relativa definizione.
2. Dividetevi in squadre (massimo 9 squadre).
3. Ogni squadra crea la sua cartella scegliendo 10 numeri (lo stesso numero non può essere scelto da due squadre diverse).
4. Ogni squadra, con dei cartoncini, crea i bussolotti relativi ai numeri scelti.
5. Inserite tutti i bussolotti in un sacchetto.
6. L'insegnante tiene il tabellone, estrae un numero alla volta e legge la definizione relativa al numero estratto.
7. La squadra che ha la cartella con il numero estratto deve indovinare la parola relativa alla definizione enunciata, se risponde correttamente può coprire il suo numero.
8. **Vince la squadra che per prima riesce a coprire tutti i numeri della propria cartella.**

Ecochicca.

Per coprire il numero 35 bisogna sapere che **"l'insieme di idrosfera, atmosfera e litosfera" viene definito biotopo.** Buono a sapersi, Roby pensava si trattasse di un particolare topo biologico...

SCUOLA SECONDARIA 1^GRADO

The Tree's Game

Scuola ideatrice:
Giovanni Bovio
Trani (BT)

Obiettivo educativo.

Memorizzare concetti-chiave sul tema ambiente.

Esperienza di gioco.

The Tree's Game è un gioco a percorso molto simile al gioco Dell'Oca, dove però, oltre ad essere fortunati ai dadi, bisogna sapere come rispettare l'ambiente.

Come ridurre l'inquinamento del gas di scarico delle automobili? Come ridurre i costi energetici mantenendo la stessa efficienza? Perché preferire cibi di stagione?

Nel tabellone a forma di albero, diverse caselle prevedono una **domanda "ecologica"** e va avanti solo chi conosce la risposta: **un modo molto intelligente per dare alla vittoria un sapore ecosostenibile!**

Ecochicca.

Molto divertenti le **pedine di gioco realizzate col pongo, raffiguranti alcuni tra i rifiuti domestici più comuni:**
una bottiglia di plastica, una bottiglia di vetro, una lattina, un brick e una pila.

In classe si può giocare così.

1. Dividetevi in squadre e ogni squadra realizza la sua pedina.
2. Disegnate il tabellone di gioco con un percorso di almeno 40 caselle.
3. Colorate alcune caselle di rosso (fermo 2 turni); altre di giallo (fermo 1 turno); altre, compresa l'ultima, di verde (domanda).
4. Nelle caselle verdi l'insegnante fa una domanda ecologica e se la squadra risponde correttamente può ritirare il dado, altrimenti resta ferma un turno.
5. Nell'ultima casella l'insegnante pone un quesito particolarmente difficile.

SCUOLA SECONDARIA 1^GRADO

Ecologik Taboo

Scuola ideatrice:
Filippo Masci
Francavilla al Mare (CH)

Ecochicca.

Nell'ultima casella del tabellone spicca la scritta **"Non si deve inquinare":** un segno evidente che in fondo **lo scopo del gioco è quello di rispettare la natura!**

Obiettivo educativo.

Acquisire un lessico specifico sul tema dell'inquinamento ambientale.

Esperienza di gioco.

Ecologik Taboo è una **versione ecologica del Taboo classico: il gioco delle parole vietate.** Albero, piogge acide, raccolta differenziata, petrolio, e tanti altri termini da spiegare ai propri compagni senza utilizzare però le espressioni più immediate.

Un ottimo esercizio per sciogliere la lingua e imparare a parlare di ambiente... anche quando le parole sono contate.

In classe si può giocare così.

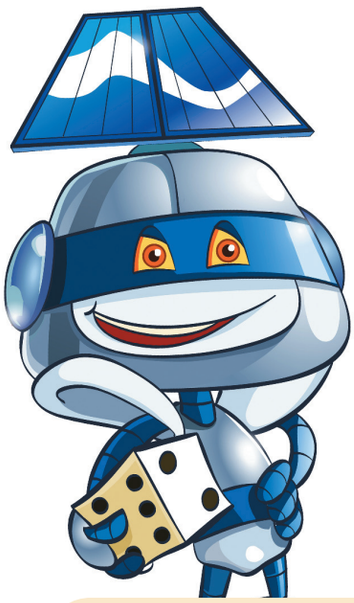
1. Dividetevi in 2 squadre.
2. Ogni squadra realizza con dei cartoncini 10 carte Ecologik Taboo, segnando sul retro la parola ecologica da indovinare e le 3 parole vietate associate.
3. L'insegnante controlla che le carte siano realizzate correttamente.
4. Ogni giocatore, a turno, pesca una delle carte realizzate dall'altra squadra.
5. Il giocatore, entro un tempo stabilito, deve far indovinare ai propri compagni la parola ecologica senza utilizzare le parole vietate.
6. **Vince la squadra che, una volta esaurite le carte, indovina più parole.**

100927_libro chiusura.indd 17 27/09/10 17:05

SCUOLA SECONDARIA 1^GRADO

È l'Energia che Vogliamo

Scuola ideatrice:
Istituto F. Sorace Maresca
Locri (RC)



Ecochicca.

Se non avete un dado, Roby ha una dritta per voi: **le matite sono esagonali** e **scrivendo su ogni lato i numeri da 1 a 6** otterrete un dado superecologico.

Obiettivo educativo.

Approfondire il tema delle energie alternative.

Esperienza di gioco.

L'Energia che Vogliamo, oltre ad essere un gioco originale, è una scelta di campo. La preferenza per tutte le forme di energia rinnovabili, naturali, semplici: proprio come questo gioco.
Serve solo un dado; un foglio su cui disegnare e... tanta immaginazione.

Quanti oggetti contengono la lettera S di Solare, I di Idrico e E di eolico?
Beh, cominciate a pensarci, perché giocando a L'Energia che Vogliamo avrete pochissimo tempo per dircelo!

In classe si può giocare così.

1. Disegnate su un cartellone 3 aree energetiche: ad esempio il sole (area solare); il mare (area idrica) e una vela (area eolica).
2. Dividetevi in squadre.
3. A turno un giocatore per squadra (bendato) tira i dadi sul cartellone.
4. Per ogni tiro si verifica il punteggio del dado e l'area dove si è fermato.
5. La squadra deve elencare entro un tempo massimo stabilito (esempio 15 secondi a oggetto) un numero di oggetti pari al punteggio del dado, che contengano la lettera S (per l'area solare), I (per l'area idrica), E (per l'area eolica). Sono validi solo gli oggetti che per funzionare hanno bisogno di energia.
6. La squadra guadagna un punto per ogni oggetto elencato.
7. L'insegnante si assicura che gli oggetti menzionati siano corretti.
8. **Vince la squadra che, alla fine dei turni di gioco stabiliti, totalizza più punti.**

100927_libro chiusura.indd 18 27/09/10 17:05

SCUOLA SECONDARIA 1^GRADO

L'Ambiente in Parole

Scuola ideatrice:
Giovanni Bovio
Trani (BT)

Ecochicca.

Nello schema era presente la parola **polistirolo** che per la raccolta differenziata è davvero un enigma. Quindi attenti: **il polistirolo delle vaschette si butta assieme alla plastica mentre quello degli imballaggi** (soprattutto e ingombranti) **va portato presso a piattaforma ecologica!**

Obiettivo educativo.

Acquisire un lessico specifico circa il tema dei rifiuti e del riciclo.

Esperienza di gioco.

Wow, che rompicapo ecologico!

L'Ambiente in Parole è ispirato al gioco enigmistico Parole Intrecciate ma **utilizza solo termini che hanno a che fare con il problema dei rifiuti: tetrapak, umido, vetro, imballaggio, compost, inceneritore, lattine, etc**.

Così come si differenziano i rifiuti in mezzo all'immondizia qui occorre differenziare le parole in un mare di lettere!

In classe si può giocare così.

1. Dividetevi in squadre.
2. Ogni squadra deve realizzare uno schema di Parole Intrecciate.
3. Stabilite il numero di parole da inserire, il tema da affrontare e le dimensioni della griglia (esempio: 10 parole sul tema "inquinamento" in una griglia 12x12).
4. Ogni squadra seleziona le parole e le inserisce nel suo schema (in orizzontale, verticale e obliquo, anche al contrario!) riempiendo gli spazi con lettere a caso.
5. Ogni squadra consegna all'insegnante il suo schema scrivendo a lato le parole da cercare.
6. L'insegnante verifica che le parole da cercare siano coerenti con il tema concordato e attribuisce una penalità di 30 secondi per ogni termine improprio.
7. Ogni squadra deve risolvere lo schema di un'altra squadra.
8. **Vince la squadra che riesce a trovare tutte le parole nel minor tempo possibile, considerando le penalità.**

100927_libro chiusura.indd 19 27/09/10 17:05

Giochi di movimento

SCUOLA PRIMARIA

Operatori Ecologici per 1 giorno

Scuola ideatrice:
Istituto Comprensivo Carlo V
Carlentini (SR)

Obiettivo educativo.

Insegnare come si fa la raccolta differenziata.

Esperienza di gioco.

Pronti, attenti, via: per **aiutare l'ambiente** cosa c'è di meglio che rimboccarsi le maniche e partecipare a una grande gara ecologica, ripulendo i palazzi, le strade e i giardini della propria città?

Operatori Ecologici per 1 Giorno è un grande gioco di squadra che mette in campo tantissime abilità: agilità per muoversi tra le vie, vista per adocchiare i rifiuti, saggezza per differenziare il materiale e mira per fare canestro nell'apposito sacchetto.

Chi raccoglierà più rifiuti?
Lo scopriremo solo giocando!

In classe si può giocare così.

1. Dividetevi in squadre.
2. Ogni squadra riceve 4 sacchetti (carta/lattina/vetro/plastica).
3. Indossate dei guanti di protezione.
4. Stabilite il campo d'azione e un orario preciso di fine gara.
5. Ogni rifiuto differenziato vale 1 punto.
6. Terminata la gara l'insegnante controlla il materiale raccolto.
7. **Vince la squadra che ha differenziato correttamente più rifiuti.**

Ecochicca.

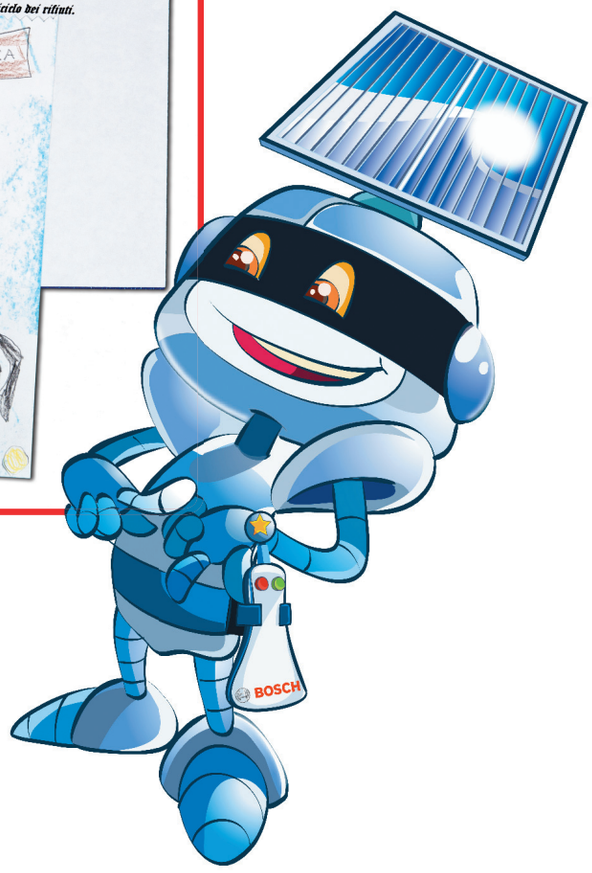
Nella versione originale è previsto anche un **disegno finale in cui ogni squadra rappresenta il campo di battaglia prima e dopo l'intervento**.

100927_libro chiusura.indd 20 27/09/10 17:05

SCUOLA INFANZIA

Le Ecolimpiadi

Scuola ideatrice:
Scuola dell'Infanzia Maria José
Grinzane Cavour (CN)



Ecochicca.

Nell'introduzione al gioco delle **Ecolimpiadi c'è anche una fantasiosa ricostruzione storica** che si può riassumere così:
nell'anno 200 a.C. Cesare il Grossum, aveva vinto innumerevoli battaglie tranne la più importante: quella dell'ecologia.
Poi un giorno, osservando i bambini giocare, correre e saltare pensò di **sfruttare la loro energia per metterla al servizio dell'ambiente.**
E fu così che istituì le Ecolimpiadi!

Obiettivo educativo.

Sensibilizzare gli alunni alla raccolta differenziata.

Esperienza di gioco.

Lancio in lungo, salto in alto, tiro alla fune, 1 2 3 stella, corsa coi sacchi e tante altre prove di forza, equilibrio e agilità unite da un forte spirito ecologico.

Le Ecolimpiadi sono **una grande competizione sportiva dove ogni gara è una scusa per parlare di rispetto per l'ambiente.**

Giocare a basket significa fare canestro nei contenitori di raccolta differenziata e quando si corre lo si fa solo per buttare i rifiuti nel più breve tempo possibile!

In classe si può giocare così.

1. Stabilite le prove delle Ecolimpiadi prendendo spunto dai giochi olimpici e inserendo in ogni gara degli elementi che riguardano l'ecologia.
2. Scrivete le regole di ogni singola prova su un quaderno.
3. Per ogni prova decidete quanti punti attribuire ai concorrenti in base all'ordine di arrivo.
4. Dividetevi in squadre e giocate alle Ecolimpiadi.
5. L'insegnante verifica che le regole del gioco siano rispettate.
6. Sommate il punteggio delle singole prove per stilare la classifica finale.
7. **Vince la squadra che ha totalizzato più punti.**

100927_libro chiusura.indd 21 27/09/10 17:05

SCUOLA INFANZIA

The Rainbow Game

Scuola ideatrice:
Scuola dell'Infanzia M. Montessori
TORINO

Obiettivo educativo.

Riflettere sul tema dell'ecologia.

Esperienza di gioco.

Verde come le piante, giallo come il sole, blu come il mare: in **The Rainbow Game l'arcobaleno diventa simbolo dell'ecologia e ogni colore un elemento della natura.**

Il gioco è molto simile al classico ruba-bandiera (con un tocco di scenografia in più) ma **la posta in palio** non **è** un semplice fazzoletto bensì **la difesa del nostro ecosistema.**

Chi prenderà l'azzurro del cielo lo libererà idealmente dai gas di scarico mentre chi si impossesserà del rosso del fuoco potrà spegnere tutti gli incendi del mondo!

Ecochicca.

La scelta del nome - **The Rainbow Game** - non è casuale ma **è un invito a giocare parlando in inglese. Perché il rispetto dell'ambiente non deve avere confini!**

In classe si può giocare così.

1. Prendete dei fazzoletti di colori diversi.
2. Dividetevi in due squadre.
3. Ogni giocatore di ciascuna squadra sceglie un colore dell'arcobaleno.
4. L'insegnante si mette tra le due squadre e di volta in volta chiama un colore, sventolando il relativo fazzoletto.
5. Giocate con le stesse regole del ruba-bandiera.
6. Appena un giocatore prende il fazzoletto deve nominare un elemento della natura che ha lo stesso colore del fazzoletto conquistato: solo così potrà ottenere il punto.
7. **Vince la squadra che, una volta esauriti i fazzoletti, ha totalizzato più punti.**

100927_libro chiusura.indd 22 27/09/10 17:05

L'Orologio delle buone Pratiche Ecologiche

SCUOLA INFANZIA

Scuola ideatrice:
Scuola dell'Infanzia C. Collodi - 4° Circolo
NOVARA

Ecochicca.

Tra i comportamenti negativi c'è anche "appiccare un fuoco nei boschi".
Un problema di grande attualità, visto che in Italia negli ultimi anni il numero degli incendi dolosi a boschi e foreste è aumentato in maniera esponenziale.

Obiettivo educativo.

Educare alle buone pratiche per la tutela dell'ambiente.

Esperienza di gioco.

Mani, piedi, pazienza ed equilibrio.
Come nel famoso Twister, sono questi gli ingredienti da mettere sul tappeto dell'Orologio delle **Buone Pratiche Ecologiche.**

Scopo del gioco è coprire in qualche modo tutti i disegni che rappresentano comportamenti positivi, come "rispettare gli animali" o "mettere la plastica e il vetro negli appositi contenitori" seguendo però le indicazioni dell'orologio.

Che ore sono? È ora di capire come si fa a rispettare l'ambiente!

In classe si può giocare così.

1. Realizzate 12 disegni per rappresentare 6 comportamenti positivi (SÌ) e 6 negativi (NO) nei confronti dell'ambiente.
2. Costruite il tappeto con un telo trasparente a cui incollare i disegni, distanziandoli tra loro di almeno 15 centimetri.
3. Costruite l'orologio con un cartoncino e una puntina per fissare la lancetta.
4. Inserite, al posto delle ore, 8 possibili combinazioni: mano destra SÌ/NO, mano sinistra SÌ/NO, piede destro SÌ/NO, piede sinistro SÌ/NO.
5. Dividetevi in coppie e a turno ogni coppia sale sul tappeto.
6. Girate la lancetta dell'orologio e guardate dove si ferma: in base alla combinazione uscita uno dei due giocatori deve coprire uno dei disegni SÌ/NO.
7. Girate la lancetta finché uno dei due giocatori non perde l'equilibrio (eliminazione) o finché tutti i disegni SÌ non sono stati coperti (vittoria).
8. **Vince la coppia che è riuscita a coprire tutti i disegni SÌ nel più breve tempo possibile.**

100927_libro chiusura.indd 23 27/09/10 17:05

SCUOLA PRIMARIA

Ricicliamo l'Acqua

Scuola ideatrice:
Circolo Didattico Polistena
Polistena (RC)

Obiettivo educativo.

Capire l'importanza delle risorse idriche e imparare a non sprecarle.

Esperienza di gioco.

Simile a una manche di Giochi Senza Frontiere, **Ricicliamo l'Acqua è un gioco di squadra all'aria aperta:** tutto gambe e coscienza ecologica. 3, 2, 1, via... verso un pieno di acqua piovana per annaffiare piante e fiori della città a rischio di siccità!

Forse è solo una piccola goccia nel mare ma è così che **le nuove generazioni potranno imparare a proteggere la natura.**

Ecochicca.

Come da regolamento, per evitare inutili sprechi, **l'acqua deve essere rigorosamente prelevata da un grande catino contenente acqua piovana.**

In classe si può giocare così.

1. Dividetevi in squadre.
2. Ogni squadra deve munirsi di un bicchiere di uguale grandezza.
3. Recatevi presso il catino contenente acqua piovana.
4. Delimitate il campo di gioco, formato dal catino e da una aiuola da annaffiare.
5. A turno, ogni giocatore della squadra deve correre verso il catino, riempire tutto il bicchiere, svuotarlo presso l'aiuola e poi passarlo al proprio compagno.
6. L'insegnante fa l'arbitro e verifica che tutto si svolga regolarmente.
7. **Vince la squadra più veloce.**

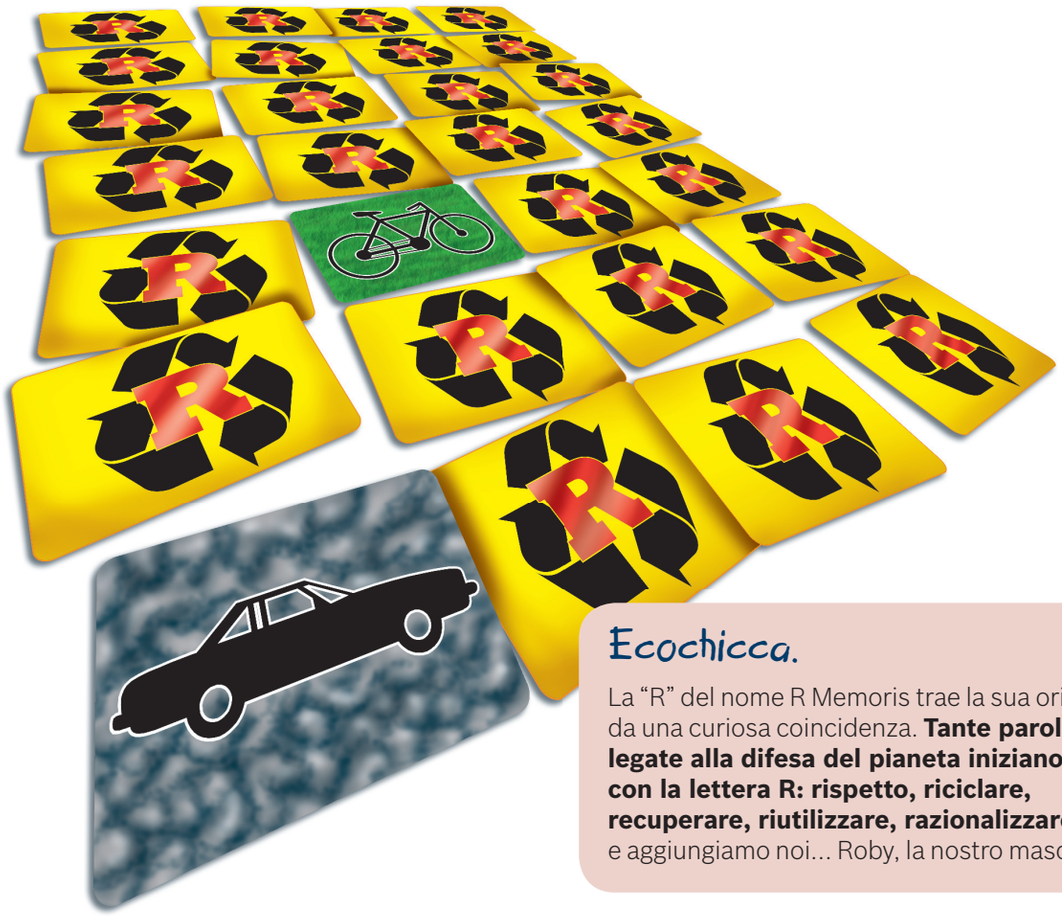
100927_libro chiusura.indd 24 27/09/10 17:05

Giochi di osservazione

SCUOLA PRIMARIA

R Memoris

Scuola ideatrice:
Vignolo Lutati
Castiglione Falletto (CN)



Ecochicca.

La "R" del nome R Memoris trae la sua origine da una curiosa coincidenza. **Tante parole legate alla difesa del pianeta iniziano con la lettera R: rispetto, riciclare, recuperare, riutilizzare, razionalizzare** e aggiungiamo noi... Roby, la nostro mascotte!

Obiettivo educativo.

Memorizzare le buone abitudini che rispettano l'ambiente.

Esperienza di gioco.

R Memoris è un'evoluzione del Memory tradizionale: un po' più difficile, **molto più verde!**

Le coppie di carte da individuare non hanno la stessa immagine ma **raffigurano due abitudini diverse da abbinare, una ecologica e una sprecona:** lavarsi facendo la doccia/il bagno, muoversi in bici/con la macchina, giocare ai videogiochi/all'aperto, etc.

Così sarà più facile ricordare che, per ogni azione quotidiana, **esiste un'alternativa che salvaguarda l'ambiente!**

In classe si può giocare così.

1. Ritagliate tanti cartoncini rettangolari di uguali dimensioni.
2. Ogni alunno disegna sui cartoncini una o più coppie di carte.
3. Mischiate le carte e disponetele su un piano.
4. Dividetevi in squadre.
5. Ogni squadra, a turno, può sollevare due carte alla volta.
6. La squadra che solleva e riconosce una coppia di carte può prenderla e segnare un punto a suo favore.
7. **Vince la squadra che totalizza più punti.**

SCUOLA INFANZIA

Asso-Giochiamo

Scuola ideatrice:
Scuola dell'infanzia di Valle Talloria
Diano D'Alba (CN)

Obiettivo educativo.

Imparare a eseguire la raccolta differenziata.

Esperienza di gioco.

Riciclare, riciclare, riciclare! **Asso-Giochiamo** assomiglia a un mazzo di carte dove **spade, bastoni, denari e coppe sono stati sostituiti da vetro, carta, plastica e umido**.
Gli assi sono i bidoni della raccolta differenziata mentre tutte le altre carte sono rappresentate dai rifiuti appartenenti alle 4 tipologie.

Lattine, giornali, bottiglie, pezzi di pollo... in quali contenitori vanno? Una volta imparato giocando, sarà possibile farlo anche a casa.

In classe si può giocare così.

1. Create con dei cartoncini di uguali dimensioni 40 carte Asso-Giochiamo.
2. Ritagliate dal giornale 9 immagini per ogni tipologia di rifiuto (vetro, carta, plastica, umido) e incollatele sul retro delle carte.
3. Disegnate sul retro delle 4 carte rimaste i 4 contenitori della raccolta differenziata.
4. Mettete sul piano di gioco le 4 carte-contenitore e mischiate le 36 carte-rifiuto.
5. Dividetevi in 4 squadre.
6. A turno ogni squadra pesca una carta-rifiuto e la mette accanto alla relativa carta-contenitore: se sbaglia rimette la carta nel mazzo altrimenti totalizza un punto.
7. **Vince chi totalizza più punti.**

Ecochicca.

Roby ha un suggerimento: **inserendo i numeri accanto a ogni carta potrete costruire un vero mazzo di carte**, così oltre ad Asso-Giochiamo potrete giocare anche a briscola, scopa, tressette e tutti i giochi delle carte napoletane!

100927_libro chiusura.indd 26 27/09/10 17:05

SCUOLA PRIMARIA

La Tombola dell'Ecologia

Scuola ideatrice:
Antonio De Curtis - 150° Circolo Didattico
ROMA

Ecochicca.

Sul retro di alcune cartelle è presente un disegno di **Roby, la mascotte di Bosch Missione Ambiente,** che **recita veri e propri slogan ecologici.**
Un po' di sana **pubblicità ambientale!**

Obiettivo educativo.

Memorizzare i contenuti della spiegazione.

Esperienza di gioco.

Ambo, terna, quaterna: studiare, disegnare, giocare... Nella **tombola dell'Ecologia** l'estrazione dei numeri è solo l'ultimo step di un percorso molto più lungo ed educativo per **scoprire come difendere la natura** realizzando la propria cartella e colorandola di filastrocche e concetti ecologici.

Come risparmiare in casa?
Cos'è l'effetto serra?
Cos'è l'energia fotovoltaica?
Numero dopo numero, l'ambiente si impara giocando!

In classe si può giocare così.

1. Costruite il tabellone della tombola dell'ecologia.
2. Ogni alunno realizza una o più cartelle, disegnando sul fronte i numeri della tombola esul retro un concetto ecologico che gli è rimasto impresso durante la lezione.
3. Distribuite le cartelle in modo tale che ognuno abbia la cartella realizzata da un altro giocatore.
4. L'insegnante tiene il tabellone.
5. Prima di giocare ognuno mostra agli altri il retro della propria cartella.
6. **Giocate a tombola.**

100927_libro chiusura.indd 27 27/09/10 17:05

SCUOLA SECONDARIA 1^GRADO

Memory per l'Ambiente

Scuola ideatrice:
Istituto Comprensivo Statale B. Lorenzi
Fumane (VR)

Obiettivo educativo.

Memorizzare le buone pratiche ecologiche.

Esperienza di gioco.

Troppe volte ci dimentichiamo quali sono i comportamenti corretti per salvaguardare la natura, ma giocando a **Memory per L'Ambiente** può diventare tutto più semplice.

Rispetto al Memory tradizionale cambiano **le immagini** che **ritraggono tante situazioni in cui i bambini compiono azioni ecologiche**. Fare la raccolta differenziata, chiudere il rubinetto di casa, spegnere gli stand-by degli apparecchi elettronici: eeeeh se tutti si comportassero così...!

In classe si può giocare così.

1. Realizzate, con dei cartoncini, almeno 40 carte Memory per L' Ambiente della stessa dimensione.
2. Colorate il fronte di ogni carta dello stesso colore.
3. Create le coppie disegnando sul retro di due carte lo stesso disegno (immagini legate all'ecologia).
4. Mischiate e sparpagliate tutte le carte per terra (lato fronte).
5. **Giocate con le stesse regole del Memory tradizionale.**

Ecochicca.

In una coppia di carte è presente **un bambino** che uscendo dalla sua cameretta **spegne la luce** della sua stanza. **Un gesto** tanto semplice quanto **fondamentale per il benessere del nostro pianeta.**

100927_libro chiusura.indd 28 27/09/10 17:05

SCUOLA PRIMARIA

Vagolando nella Natura

Scuola ideatrice:
Scuola Primaria Statale
Cadorago (CO)

Ecochicca.

Nel bosco è severamente vietato l'ingresso a qualsiasi mezzo a motore. Perché solo a piedi o in bicicletta si può veramente godere lo **spettacolo della natura!**

Obiettivo educativo.

Imparare a scoprire le bellezze della natura.

Esperienza di gioco.

Lo scopo del gioco è raggiungere uno splendido laghetto senza lasciarsi distrarre troppo dalle caselle che impongono una sosta forzata.
Del resto come si fa a non fermarsi di fronte a un ramo di ciliegie o non inseguire un bellissimo gattino?
Una missione davvero difficile...

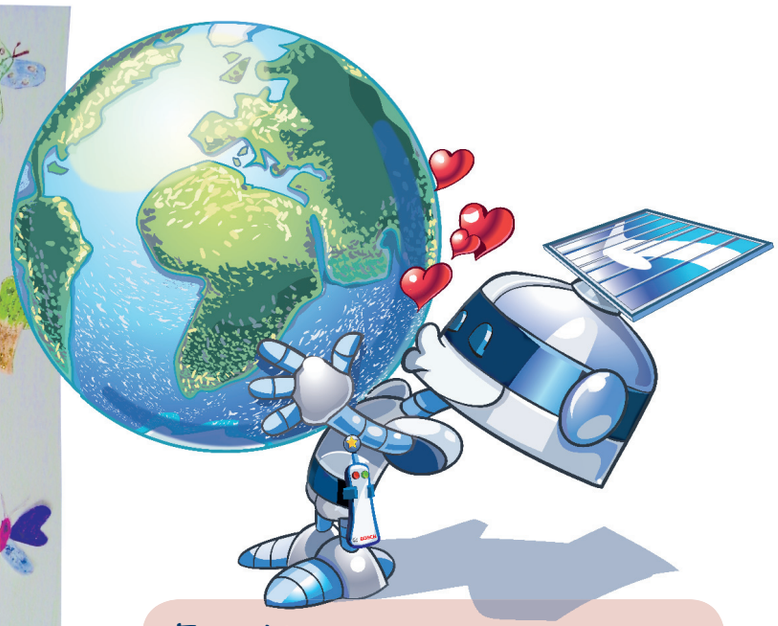
In classe si può giocare così.

1. Disegnate su un cartellone il bosco e un percorso di almeno 20 caselle.
2. Per ogni casella disegnate una possibile distrazione (animale o pianta) e i relativi passi avanti, indietro o turni di riposo.
3. Dividetevi in squadre.
4. Ogni squadra crea la propria pedina.
5. A turno ogni squadra tira il dado e muove la propria pedina nel percorso.
6. **Vince la squadra che raggiunge per prima l'ultima casella.**

SCUOLA PRIMARIA

Il Gioco del Riciclaggio

Scuola ideatrice:
Istituto Paritario Arca di Noè
CASERTA



Ecochicca.

In una delle caselle del gioco originale è disegnata una città inquinata, grigia e senza alberi: è la casella più sfortunata perché ti fa tornare indietro al punto di partenza.
Forse è quello che dovremmo fare anche nelle nostre città: **ricominciare da capo a rispettare la natura.**

Obiettivo educativo.

Insegnare agli alunni come avviene il riciclo dei rifiuti.

Esperienza di gioco.

Il Gioco del Riciclaggio è un Gioco dell'Oca rivisitato, dove i balzi avanti e indietro nel percorso sono scanditi dal rispetto per la natura.

Ad esempio: capiti sulla casella 6, proprio sopra il disegno di una pila usata? Vai alla 7 e buttala nel contenitore corretto; arrivi alla 13 dove c'è una macchina che emette fumi nocivi? Torni alla 1 per prendere la bicicletta!

È vero: vince chi è più **fortunato ai dadi.** Però alla fine del percorso **tutti sapranno come far vincere l'ambiente.**

In classe si può giocare così.

1. Disegnate su un cartellone un percorso di almeno 20 caselle.
2. Fate un disegno su ogni casella pensando anche a eventuali collegamenti ecologici tra caselle precedenti e successive.
3. Numerate le caselle.
4. Scrivete sul cartellone cosa occorre fare una volta arrivati in ciascuna casella (evidenziando eventuali penalità/balzi in avanti o indietro).
5. Ogni alunno crea la sua pedina.
6. Tirate i dadi a turno per avanzare nel percorso.
7. **Vince chi arriva per primo all'ultima casella.**

100927_libro chiusura.indd 30 27/09/10 17:05

SCUOLA INFANZIA

Fabuleco

Scuola ideatrice:
Plesso Lombardo Radice - III° Circolo
CALTANISSETTA

Ecochicca.

In Fabuleco esiste anche una conta per scegliere il primo che potrà tirare il dado: "Azzurro, giallo, verde, bianco... se usarli tu saprai **il mondo dai rifiuti salverai** e i colori scoprirai... uno, due, tre, quattro...".
Una filastrocca che ricorderà ogni volta ai giocatori il loro scopo primario: **l'ecologia.**

Obiettivo educativo.

Insegnare la raccolta differenziata prendendo le favole come riferimento.

Esperienza di gioco.

Dove buttava la plastica Alice nel Paese delle Meraviglie? E il boscaiolo di latta come avrebbe riciclato il metallo della sua armatura?

Fiabe e raccolta differenziata: è questa l'idea di Fabuleco che utilizza le storie più appassionanti del mondo dei bambini per parlare di **rispetto per l'ambiente.**
E poi ci sono carte di mille colori, il dado gigante e un tappeto dove muoversi e pensare davvero di essere in **missione... ambiente!**

In classe si può giocare così.

1. Ogni giocatore crea con dei cartoncini le sue 4 carte di Fabuleco: giallo (plastica), azzurro (carta), nero (umido), verde (vetro).
2. Con un lenzuolo create il tappeto di Fabuleco formato da 4 aree (una per ogni colore) e segnando all'interno di ogni area uno spazio-carta.
3. Tutti i giocatori si siedono per terra ai bordi del tappeto con in mano le 4 carte.
4. L'insegnante legge ad alta voce una fiaba.
5. I giocatori, ogni volta che nella fiaba viene citato un oggetto appartenente alla categorie elencate (plastica, carta, umido, vetro) deve correre verso l'area del tappeto con il colore corrispondente e mettere la sua carta nello spazio-carta.
6. **Vince chi riesce a mettere la sua carta per primo.**

100927_libro chiusura.indd 31 27/09/10 17:05

Giochi a incastro

SCUOLA INFANZIA

Ricipuzzlando

Scuola ideatrice:
Scuola dell'Infanzia San Luca
Atessa (CH)

Obiettivo educativo.

Imparare a riutilizzare le scorie e il materiale di scarto.

Esperienza di gioco.

Cos'è Ricipuzzlando? Lo dice il titolo: i puzzle del riciclo.

E in questo gioco davvero non si butta via niente, perché anche le bellissime scatole che contengono le tessere sono ricoperte di tappi di plastica.

Imparare a riciclare le pile, il vetro, l'alluminio, la carta e tantissimi altri materiali sarà un gioco da ragazzi: basta comporre il proprio puzzle, scoprire l'immagine ecologica e... comportarsi di conseguenza!

Ecochicca.

A Ricipuzzlando spetta il primato di **gioco più ricco dal punto di vista dei materiali utilizzati**: colori, carta adesiva, porta etichette, nastri regalo, catenelle da ferramenta, gancetti portachiavi, graffe colorate, fiori da bomboniera, bottigliette di vetro, colla, scatole di cartone, etc. **Tutto rigorosamente di seconda mano.**

In classe si può giocare così.

1. Scaricate da internet dei disegni (liberi da diritti) che riguardino l'ecologia e poi colorateli.
2. Incollate i disegni su dei cartoncini e poi ritagliateli per formare le tessere del puzzle.
3. Dividetevi in squadre.
4. Al via ogni squadra deve ricomporre un puzzle.
5. **Vince chi finisce per primo.**

100927_libro chiusura.indd 32 27/09/10 17:05

SCUOLA INFANZIA

Il domino Ecologico

Scuola ideatrice:
Scuola Cattolica Diocesana G. Sichirollo
ROVIGO

Obiettivo educativo.

Memorizzare l'uso corretto dei bidoni per la raccolta differenziata ai fini del riciclaggio dei rifiuti.

Esperienza di gioco.

Non si può mettere un giornale vicino alla plastica e se tra le mani hai un torsolo di mela puoi attaccarlo solo al contenitore dell'umido, e poi se gli unici bidoni liberi sono quelli del vetro... beh, o hai una bottiglia da buttare, altrimenti devi passare il turno. Con le tessere del **Domino Ecologico** si formerà **una lunga catena del riciclo dove ogni rifiuto è rigorosamente abbinato al suo contenitore.** Un gioco riflessivo e divertente che chiamerà tutti **a raccolta... differenziata!**

Ecochicca.

In alcune tessere del Domino Ecologico è presente una lampadina... mmm, va nel vetro? **NO! Le lampadine classiche vanno smaltite assieme alla raccolta indifferenziata** mentre **quelle a risparmio energetico e i neon** sono considerati rifiuti pericolosi e **vanno portati presso isole o piattaforme ecologiche.**

In classe si può giocare così.

1. Ogni giocatore, con dei cartoncini, realizza almeno 6 tessere del Domino Ecologico, disegnando per ogni tessera una coppia di immagini formate in alternativa da: 2 contenitori; da 1 contenitore + 1 rifiuto; da 2 rifiuti. Contenitori e rifiuti devono appartenere alle 4 tipologie: carta, umido, plastica, vetro.
2. Mischiate tutte le carte e distribuitele ai giocatori, tranne una che lascerete sul tavolo.
3. A turno, ogni giocatore può attaccare una delle sue tessere alle tessere presenti sul tavolo (unendo rifiuti e contenitori della stessa tipologia).
4. Se un giocatore non può attaccare nessuna tessera deve passare il turno.
5. **Vince chi esaurisce per primo tutte le sue tessere.**

100927_libro chiusura.indd 33 27/09/10 17:05

SCUOLA INFANZIA

Salviamo il Pianeta

Scuola ideatrice:
Scuola S. Giacomo (Cooperativa Il Germoglio)
FERRARA

Obiettivo educativo.

Imparare a rispettare l'ambiente applicando le regole base del vivere "ecologico".

Esperienza di gioco.

Dal caos dell'inquinamento all'ordine dell'ecologia. **Salviamo il Pianeta** è il gioco che mette insieme, attraverso le due tessere di un puzzle, ogni **comportamento ambientale** con il relativo **"sprecone":** per permettere a tutti di **capire ciò che fa bene all'ambiente e ciò che lo distrugge.**

Si può pattinare su un campo fiorito? E strappare un ramo da un albero? È giusto buttare la plastica nel contenitore della carta? Pezzo dopo pezzo, **impareremo a salvare il pianeta.**

In classe si può giocare così.

1. Ogni giocatore deve pensare a un comportamento ecologico e al suo esatto contrario e poi rappresentare entrambe le scene su un foglio diviso a metà.
2. Incollate ogni foglio su un pezzo di cartone (delle stesse dimensioni del foglio).
3. Tagliate il cartone per formare le due tessere del puzzle (comportamento giusto e sbagliato).
4. Consegnate a ogni giocatore una tessera del "comportamento sbagliato", facendo attenzione a non dare a un giocatore la tessera che lui stesso ha realizzato.
5. Disponete su un tavolo tutte le tessere del "comportamento giusto".
6. **Vince chi trova per primo la tessera per completare il suo puzzle.**

Ecochicca.

Uno dei puzzle invita i ragazzi a chiudere l'acqua mentre ci si lava i denti.
Una pratica quanto mai importante visto che lasciando aperto il rubinetto si sprecano circa cinque litri d'acqua al minuto!

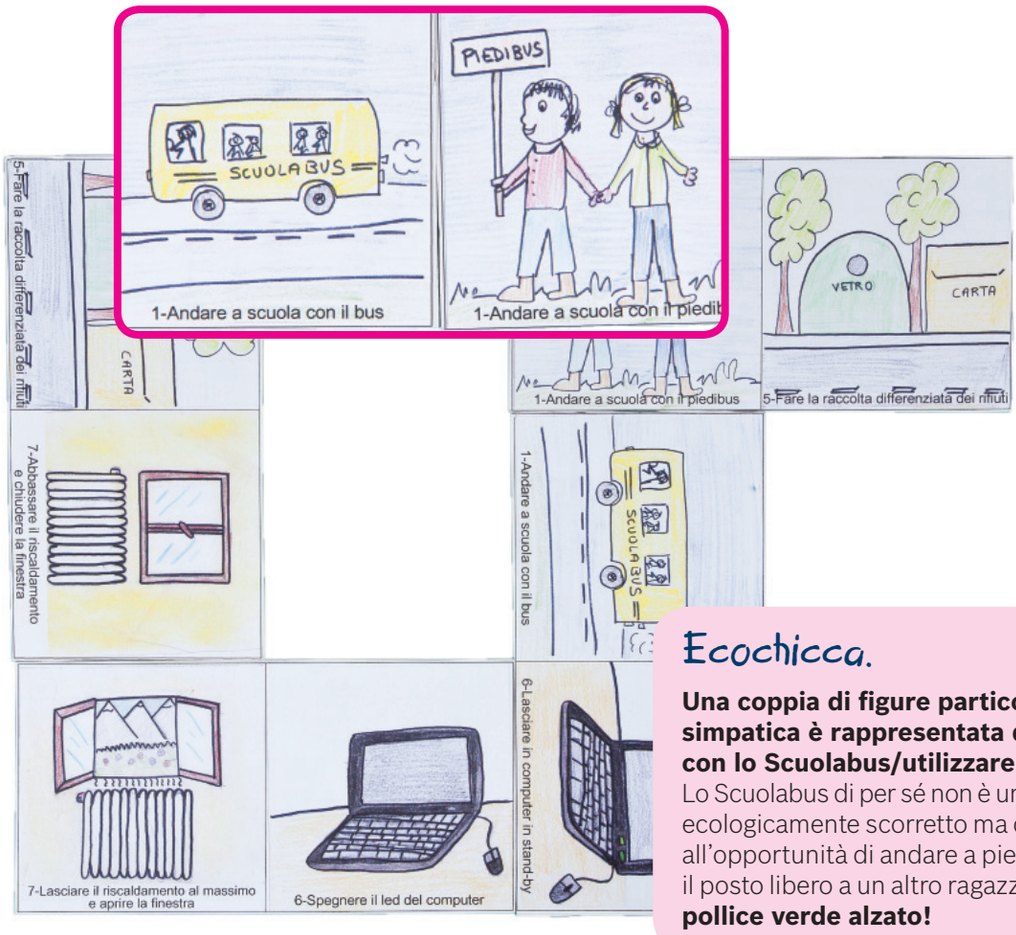
100927_libro chiusura.indd 34 27/09/10 17:05

Giochi a incastro

Naturadomino

SCUOLA SECONDARIA 1^GRADO

Scuola ideatrice:
Scuola Karol Woytyla
Bosisio Parini (LC)



Ecochicca.

Una coppia di figure particolarmente simpatica è rappresentata da muoversi con lo Scuolabus/utilizzare il Piedibus.
Lo Scuolabus di per sé non è un comportamento ecologicamente scorretto ma di fronte all'opportunità di andare a piedi lasciando il posto libero a un altro ragazzo... beh allora, **pollice verde alzato!**

Obiettivo educativo.

Imparare a condividere piccole e grandi azioni per salvare il pianeta.

Esperienza di gioco.

NaturaDomino è un domino colorato e divertente, senza numeri e con tanti disegni. Per attaccare una tessera all'altra occorre accoppiare i due disegni che rappresentano **il comportamento corretto e scorretto di una data situazione inquinante,** come: spegnere il computer/lasciarlo in stand by; usare la bici quando possibile/usare l'auto per brevi tragitti.

Chi dominerà il gioco?
Speriamo **il giocatore più eco-sostenibile...**

In classe si può giocare così.

1. Con tanti cartoncini di uguali dimensioni create le 28 tessere NaturaDomino.
2. Dividete ogni cartoncino in due sezioni.
3. Pensate a 6 situazioni potenzialmente inquinanti e ai due relativi comportamenti corretto/scorretto.
4. Disegnate i 12 comportamenti nelle varie sezioni delle tessere, creando anche delle tessere che hanno due sezioni identiche, proprio come nel domino reale.
5. Dividetevi in due squadre.
6. **Giocate a NaturaDomino con le stesse regole del Domino.**

100927_libro chiusura.indd 35 27/09/10 17:05

Giochi di strategia

SCUOLA SECONDARIA 1^GRADO

Chi inquina l'Ambiente?

Scuola ideatrice:
Scuola Giovanni XXIII
Acquaviva delle Fonti (BA)

Obiettivo educativo.

Sensibilizzare gli alunni sul tema dell'inquinamento ambientale.

Esperienza di gioco.

Il gioco Chi inquina l'Ambiente? è una sorta di eco-Cluedo dove il crimine non avviene in una stanza bensì in città, in campagna, in un bosco, al mare o in montagna.

Ed eccoci tutti **investigatori sostenibili** sulle tracce dell'inquinatore assassino. Nessun Colonnello Mustard o Miss Scarlett da cercare: tra gli indiziati ci sono un contadino, un sub, un automobilista, uno scalatore e un boscaiolo. Chi sarà stato? Con cosa? In quale ambiente? Indizio dopo indizio **la verde verità salterà fuori!**

In classe si può giocare così.

1. Create un tabellone simile al Cluedo tradizionale disegnando, al posto delle stanze, 5 eco-sistemi a vostra scelta.
2. Create con dei cartoncini di uguali dimensioni 3 mazzetti di 5 carte ciascuno con: ecosistemi, persone indiziate e armi del delitto.
3. Create una piccola taschina nera dove inserire le 3 carte che formano la combinazione vincente.
4. Suddividetevi in squadre.
5. **Giocate con le stesse regole del Cluedo.**

Ecochicca.

A proposito di delitti... chi caccia **specie protette** (**foche, cervi, falchi, balene**, etc) non rischia di uccidere solo degli animali ma pure tutto il loro ecosistema!

100927_libro chiusura.indd 36 27/09/10 17:05

SCUOLA PRIMARIA

La Terra Nera

Scuola ideatrice:
Istituto C. Poviglio - Primaria Telesforo Righi
Brescello (RE)

Ecochicca.

Tra le carte **"pulite"** è presente il disegno di un **Robot Divora Rifiuti:** un eroe straordinario che è diventato subito amico di Roby, la mascotte di **Bosch Missione Ambiente!**

Obiettivo educativo.

Aiutare gli alunni a capire l'importanza di salvaguardare il pianeta.

Esperienza di gioco.

La Terra Nera è una versione ecologica dell'Uomo Nero.
Le regole sono le stesse ma, grazie ai mille colori delle carte realizzate dai ragazzi, la creatività messa in campo è decisamente superiore.

Chi resterà con la terra inquinata? Nel gioco soltanto il più sfortunato. Nel mondo reale, invece, potremmo perdere tutti.
Un ottimo motivo per **giocare ogni giorno la carta dell'ecosostenibilità!**

In classe si può giocare così.

1. Ogni alunno realizza 3/4 carte con diversi disegni che rappresentano la terra pulita.
2. Duplicate ciascuna di queste carte così da creare le coppie.
3. Realizzate 1 solo esemplare di terra inquinata (con le stesse dimensioni delle altre carte).
4. Distribuite le carte ai giocatori.
5. Chi ha nel mazzo una coppia di carte uguali la scarta.
6. A turno si pesca una carta dal mazzo del giocatore seduto alla propria sinistra.
7. **Perde chi, finite le coppie, ha in mano la terra!**

100927_libro chiusura.indd 37 27/09/10 17:05

SCUOLA INFANZIA

La Natura in Dama

Scuola ideatrice:
Scuola Materna Carlo Lecchio
Palera Moncalieri (TO)

Obiettivo educativo.

Educare alla raccolta differenziata.

Esperienza di gioco.

La Natura in Dama è una lotta tra il bene e il male, ecologia e inquinamento, pedine ecologiche (sorridenti) contro pedine di altri colori (inquinanti).

Le regole sono le stesse della Dama tradizionale ma con una importante particolarità: le pedine ecologiche quando mangiano una pedina avversaria la mettono nella raccolta differenziata, mentre le pedine inquinanti buttano tutto nello stesso sacco.

Una sfida avvincente per scoprire che **per battere l'inquinamento bisogna lottare e impegnarsi fino all'ultimo!**

Ecochicca.

Pensandoci bene, il gioco rispecchia anche una **lotta quotidiana** che avviene dentro noi stessi, sempre in bilico tra la volontà di **rispettare l'ambiente e la pigrizia di metterlo in pratica...**

In classe si può giocare così.

1. Realizzate su un foglio una scacchiera (64 spazi), disegnando negli spazi bianchi immagini relative alla natura.
2. Su un lato della scacchiera scrivete la parola "inquinamento" e sul lato opposto la parola "ecologia".
3. Con dei tappi di plastica create le 24 pedine. Colorate le 12 pedine ecologiche di verde e le pedine inquinanti di bianco (carta), giallo (plastica), blu (vetro) e marrone (umido).
4. Con del cartone, costruite i 4 contenitori della raccolta differenziata e il bidone inquinamento (nero).
5. Giocate a Dama.
6. Il giocatore sul lato ecologia butta le pedine avversarie dentro i contenitori della raccolta differenziata mentre il giocatore sul lato inquinamento butte le pedine nel bidone inquinamento.
7. **Vince chi elimina tutte le pedine dell'avversario.**

100927_libro chiusura.indd 38 27/09/10 17:05