

UN VIAGGIO DA ECO- ESPLORATORE!



Cofinanziato
dall'Unione europea

ISTRUZIONI DI GIOCO

Cosa è incluso nella toolbox?

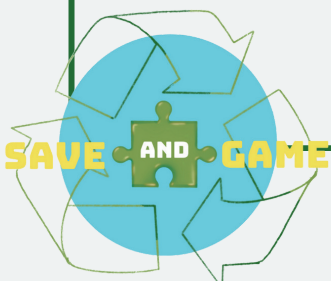
- Scheda delle istruzioni
- Indicazioni per il Game Master
- Lista di controllo dei materiali
- Scheda scenario
- 5 enigmi
- 5 chiavi di risposta
- 5 fogli esplicativi (suggerimenti)
- Immagini del gioco
- Attestato di premiazione
- Suggerimenti per includere i ragazzi con DSA

Obiettivi formativi

- Sviluppare una comprensione più profonda del cambiamento climatico, comprese le sue cause, effetti e impatto globale
- Comprendere il concetto di giustizia climatica e la sua relazione con il cambiamento climatico
- Scoprire l'importanza dell'educazione nell'affrontare il cambiamento climatico e le questioni correlate

Competenze esercitate

- Lavoro di squadra
- Gestione del tempo
- Risoluzione dei problemi
- Pensiero critico



Cofinanziato
dall'Unione europea

ISTRUZIONI DI GIOCO

Tipologia di enigmi



Enigmi di
manipolazione



Enigmi di
osservazione



Enigmi di
decodifica



Enigmi di
logica

Livello di difficoltà

Intermedio



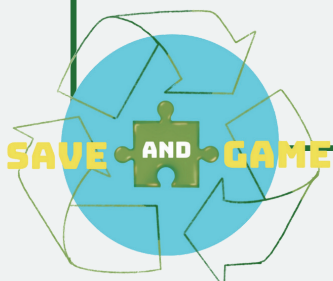
Durata del gioco

1 ora



Numero di giocatori

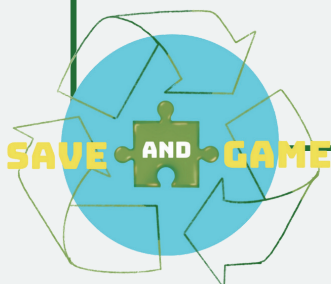
4



Cofinanziato
dall'Unione europea

INDICAZIONI PER IL GAMEMASTER

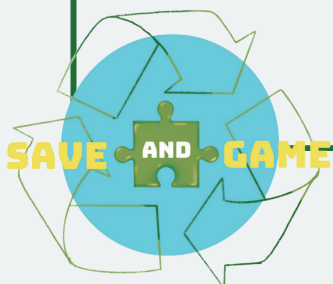
1. Stampa il contenuto della Toolbox
2. Prepara la stanza con l'aiuto della lista di controllo
3. Prepara le lettere/carte/segni per ogni fase del gioco
4. Prepara un discorso introduttivo per i giocatori
5. Segui la progressione dei giocatori durante il flusso del gioco e fornisci loro suggerimenti quando sono bloccati su un enigma
6. Dopo la partita, organizza una sessione di debriefing con i giocatori. Chiedi loro quali sono i loro sentimenti riguardo al gioco e agli obiettivi di apprendimento
7. Non dimenticare di consegnare gli attestati di premiazione ai giocatori prima della partenza



Cofinanziato
dall'Unione europea

LISTA DI CONTROLLO DEI MATERIALI

- Mappa del mondo
- Timer per countdown Funzionale
- Computer Funzionale
- Buste/lettere/carte
- Penna/Carta/Colla Funzionale
- Lavagna Funzionale
- Attrezzi agricoli/ciotola/fango/pianta
- Scatola/cassetto/timbro/lucchetto/libri
- Scultura “d'arte” fatta a mano
- Altri oggetti di scena, ad es. (bottiglie, tappi di bottiglia, cannucce)

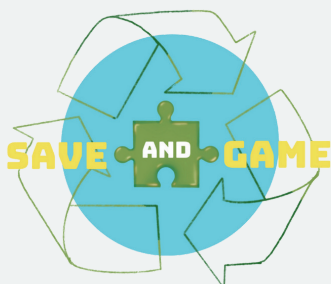


Cofinanziato
dall'Unione europea

Un viaggio da eco-esploratore

Ambientazione

“In uno spazio intrigante diviso in sezioni che rappresentano cinque paesi – Sri Lanka, Stati Uniti, Somalia, Croazia e Francia – siete coinvolti in qualità di Eco Esploratori in una missione vitale. Una mappa del mondo di fronte a voi contiene la chiave. Lavorando insieme, dovete risolvere enigmi e scoprire indizi per viaggiare attraverso queste terre. Il tempo non è vostro alleato! Un incombente timer vi ricorda che il tempo a vostra disposizione per salvare il pianeta è limitato! Il vostro ruolo di Eco Explorers è più di un titolo; è una chiamata a proteggere l'equilibrio della Terra. Mentre decifrate gli enigmi nella sezione di ogni paese, scoprirete una connessione che li lega tutti. Riuscirete a svelare i misteri, sbloccare percorsi e proteggere il futuro del mondo prima che il tempo scada? Il destino del pianeta è nelle vostre mani”.



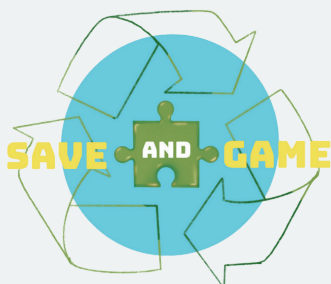
Cofinanziato
dall'Unione europea

Un viaggio da eco-esploratore

La missione

Messaggio per i giocatori all'inizio del gioco:

"Imbarcatevi come Eco Esploratori in un viaggio misterioso tra paesi lontani. Avrete un'ora per salvare il mondo, che è afflitto da gravi problemi! Solo risolvendoli metodicamente potrete fare la differenza. Il tempo stringe e il destino del pianeta è nelle vostre mani."



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°1

Enigma del clima

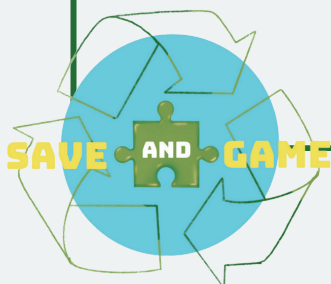
I giocatori ricevono una lettera:

“Siete pronti a fare il primo passo nel Viaggio da Eco-Esploratori? Preparatevi a intraprendere un'avventura unica che vi metterà alla prova mentre svelerete i misteri del cambiamento climatico. La vostra prima prova vi porterà in una fattoria del tè dello Sri Lanka, dove scoprirete una serie di problemi climatici che minacciano questo bellissimo paesaggio e le sue comunità. La vostra missione è decodificare i messaggi misteriosi che vi sono stati lasciati dalla gente del posto, nascosti nella fattoria del tè. Questi messaggi sveleranno i segreti dietro i peggiori problemi climatici del Paese. Ma attenzione! Le risposte sono ovunque intorno a voi.”

Tipo di puzzle: Enigma di logica



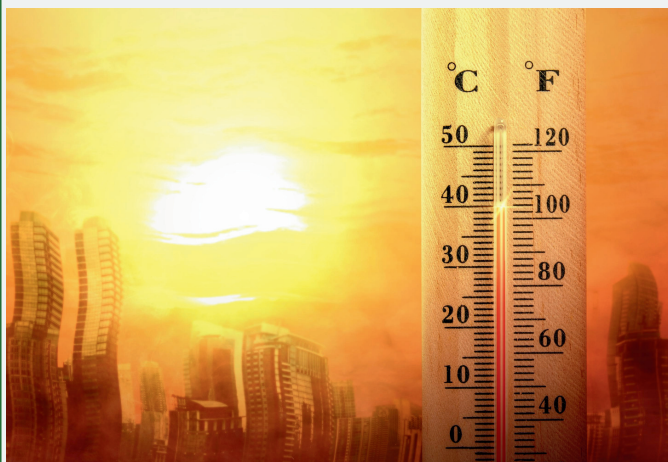
Tempo di risoluzione stimato: 10 minuti



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°1

Enigma del clima - Soluzione



Sri Lanka - Ondate di caldo



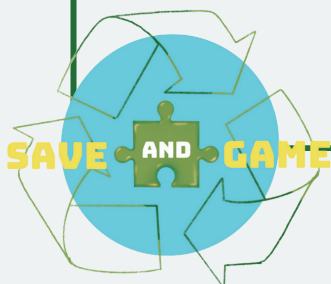
Sri Lanka – Innalzamento del livello del mare



Sri Lanka- Inondazioni



Sri Lanka - Deforestazione



Cofinanziato dall'Unione europea

PUZZLE N°1

L'enigma del clima - Soluzione

Messaggi decodificati:

Messaggio 1 (Un messaggio nascosto fra gli attrezzi agricoli):

“I raccolti vulnerabili appassiscono sotto il sole cocente. Ondate di caldo estremo minacciano il nostro raccolto!”

Messaggio 2 (Un messaggio nascosto all'interno del fiocco):

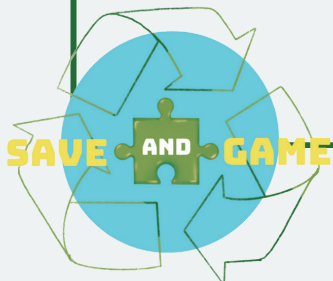
“L'innalzamento del livello del mare mette in pericolo le nostre comunità costiere”.

Messaggio 3 (Un messaggio nascosto sotto la pianta):

“La deforestazione porta all'erosione del suolo, colpendo sia la nostra fauna selvatica che gli agricoltori”.

Messaggio 4 (Un messaggio nascosto nel fango):

“Le recenti inondazioni hanno causato la perdita della casa della mia famiglia!”



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°1

L'enigma del clima - Suggestimenti

Suggestimento n°1:

Gli oggetti intorno a te contengono messaggi nascosti!

Dato ai giocatori

SI

NO

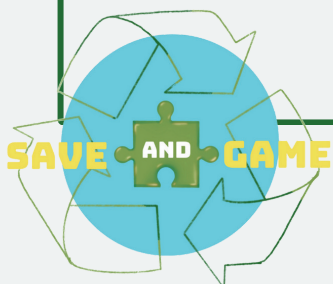
Suggestimento n°2:

Le risposte sono ovunque intorno a te. Le immagini rappresentano diversi fenomeni meteorologici!

Dato ai giocatori

SI

NO



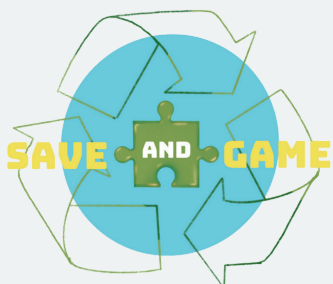
Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°1

L'enigma del clima - Conclusione

Alla fine del puzzle i giocatori ricevono una lettera:

"Congratulazioni per aver affrontato con successo le sfide climatiche in Sri Lanka! Ora fate un passo avanti e lasciatevi alle spalle gli splendidi paesaggi dello Sri Lanka. La vostra prossima tappa vi porterà in un viaggio illuminante per esplorare gli impatti globali degli Stati Uniti!"



Cofinanziato
dall'Unione europea

Sentiero dell'Impatto Ambientale

I giocatori ricevono una lettera:

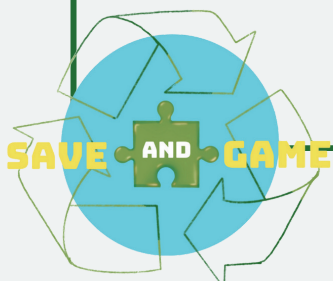
“Intraprendete un viaggio di indagine e scoperta mentre approfondite l'intricata rete dell'impronta degli Stati Uniti sul nostro pianeta. Preparati a svelare i segreti nascosti nei suoi settori e le loro ripercussioni in tutto il mondo. Ora siete investigatori ambientali che attraversano i fatti dannosi delle emissioni di combustibili fossili, dell'industria della carne, dell'industria tessile e della deforestazione con l'aiuto di una presentazione presentata su un computer. Quindi, proseguiamo su questo percorso di impatto ambientale in cui ogni numero è un indizio, ogni scena una storia e ogni rivelazione un passo avanti verso una soluzione!”

Tipo di enigma

Enigma di osservazione



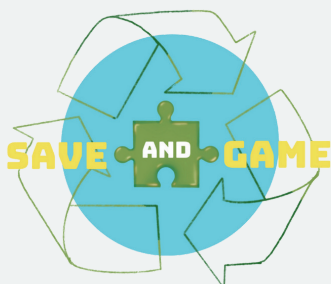
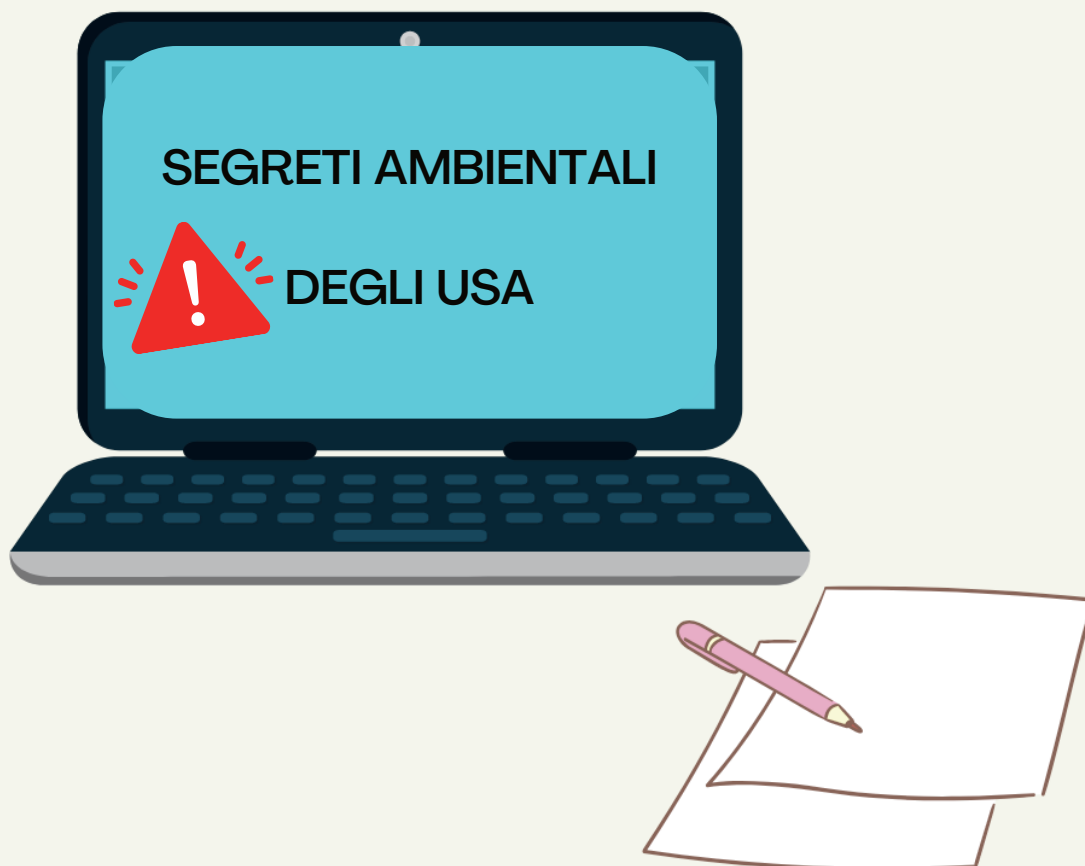
Tempo di risoluzione stimato: 10 minuti



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°2

Sentiero dell'Impatto Ambientale



Cofinanziato
dall'Unione europea

Sentiero dell'Impatto Ambientale - Soluzione

1. Dato: gli Stati Uniti sono uno dei maggiori produttori mondiali di combustibili fossili, responsabili del : gli Stati Uniti sono uno dei maggiori produttori mondiali di combustibili fossili, responsabili del **14%** delle emissioni globali di CO2.

2. Dato: gli Stati Uniti sono il secondo maggior consumatore di carne pro capite a livello globale, con una media di **100** kg di carne consumati pro capite all'anno.

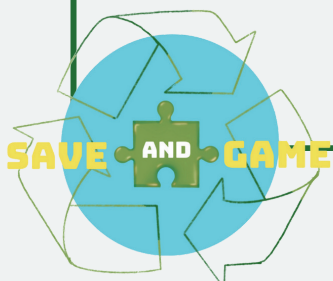
3. Dato: gli Stati Uniti sono uno dei principali contributori ai rifiuti tessili globali, scartando circa : gli Stati Uniti sono uno dei principali contributori ai rifiuti tessili globali, scartando circa **13 milioni di tonnellate** di prodotti tessili ogni anno.

4. Dato: dal 1600, gli Stati Uniti hanno distrutto il **75%** delle loro foreste vergini.

Somma insieme tutti i numeri dei dati:

$$14+100+13+75=202$$

I giocatori devono procedere alla tappa successiva che ha il numero "202" nel titolo per continuare il loro viaggio.



ENIGMA N°2

Sentiero dell'Impatto Ambientale - Suggerimenti

Suggerimento n°1:

Carta e penna sono qui per aiutarti:

"Una persona intelligente scrive, uno sciocco ricorda!!!"

Dato ai giocatori

SI

NO

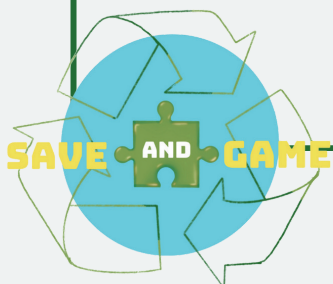
Suggerimento n°2:

I numeri sono indizi, la loro somma ti porterà alla meta

Dato ai giocatori

SI

NO



Cofinanziato
dall'Unione europea

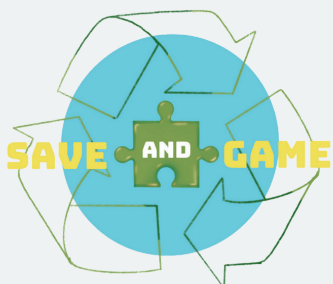
ENIGMA N°2

Sentiero dell'Impatto Ambientale - Fine

Alla fine dell'enigma, i giocatori ricevono una lettera:

"Bravi, eco-esploratori! Avete approfondito le conseguenze globali dell'industria statunitense. Il vostro impegno per scoprire la verità ambientale è davvero stimolante. Ora è il momento di ampliare ulteriormente i vostri orizzonti.

La vostra prossima destinazione è segreta, ma non per molto... Per trovarla cercate il numero che avete appena ricevuto! Riuscite a trovarlo?"



Cofinanziato
dall'Unione europea

Classifica dell'urgenza - 202

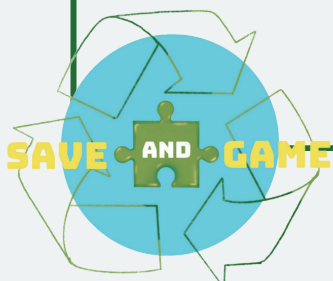
All'inizio del puzzle i giocatori ricevono una lettera:

“Benvenuti in un viaggio che vi condurrà all’esplorazione della Classifica dell’urgenza dei problemi. Qui scoprirete l'intricata rete di problemi climatici che tessono il destino del nostro pianeta. Immaginatevi in Somalia, dove il delicato equilibrio della natura è sotto assedio. In questa sfida explorerete le questioni climatiche più urgenti che questa regione deve affrontare, ciascuna contrassegnata da un conto alla rovescia. Il vostro compito, come esploratori e agenti del cambiamento, è abbinare questi problemi climatici con le soluzioni corrispondenti che sono nascoste in questa stanza, scritte sulle carte. Le carte contengono risposte sostenibili che possono far pendere la bilancia verso un futuro più resiliente!”

Tipo di enigma Manipolazione-decodifica



Tempo di risoluzione stimato: 15 minuti



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°3

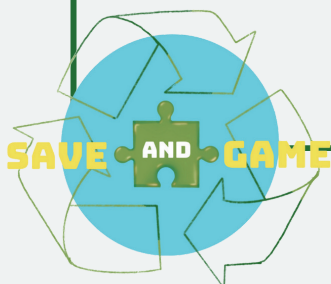
Classifica dell'urgenza - 202

1. Tempeste estreme, **1** anno = Infrastrutture resilienti al clima **D**
2. Innalzamento del livello del mare, **3** anni = Migliore zona costiera e gestione delle risorse naturali **B**
3. Desertificazione e siccità, **4** anni = Pratiche di agricoltura sostenibile e gestione delle risorse idriche **A**
4. Alluvioni, **5** anni = Sistemi di allerta precoce e strategie di evacuazione **C**

Dopo aver messo in fila i problemi in base all'importanza di risolverli, la risposta è l'ordine delle lettere scritte sulle carte problema.

Si ottiene: **D,B,A,C.**

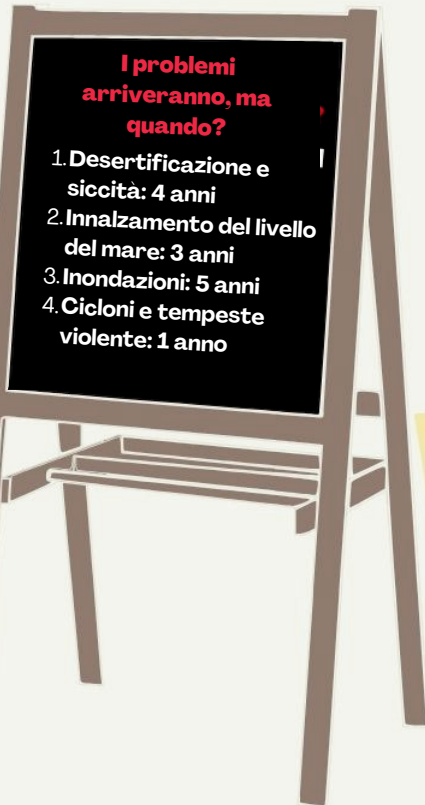
Le lettere D,B,A,C saranno il codice necessario nella stazione croata.



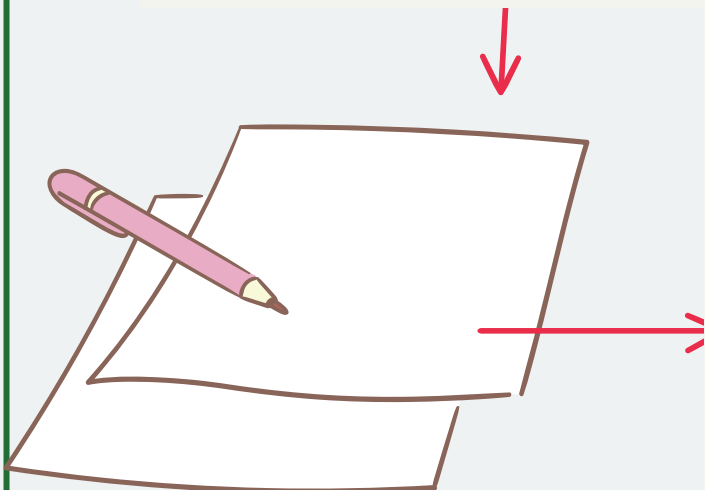
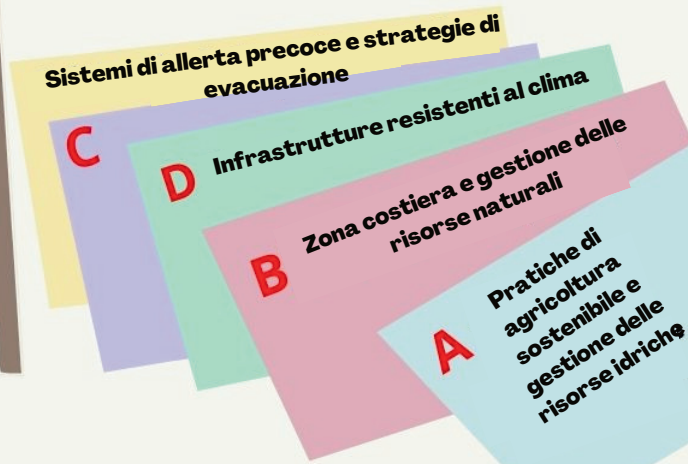
Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°3

Classifica dell'urgenza - 202



Carte nascoste in una scatola

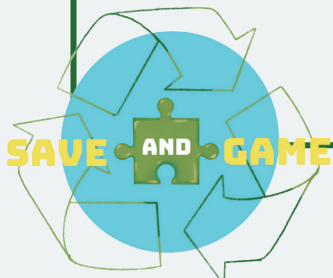


- A** Desertificazione e siccità: 4 anni
- B** Aumento del livello del mare: 3 anni
- C** Inondazioni: 5 anni
- D** Cyclones et tempêtes violentes : 1 an



RISPOSTA

- D** Cicloni e tempeste violente: 1 anno
- B** Aumento del livello del mare: 3 anni
- A** Desertificazione e siccità: 4 anni
- C** Inondazioni: 5 anni



Cofinanziato dall'Unione europea

ENIGMA N°3

Classifica dell'urgenza - 202 - Suggerimenti

Suggerimento n°1:

Carta e penna sono qui per aiutarvi:

"Una persona intelligente scrive, uno sciocco ricorda!"

Dato ai giocatori

SI

NO

Suggerimento n°2:

Gli anni contano! Quale problema risolveresti per primo?

Dato ai giocatori

SI

NO

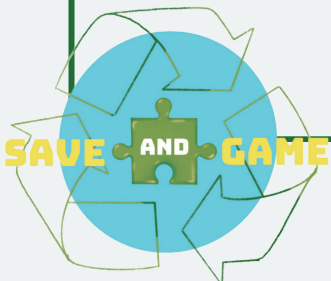
Suggerimento n°3:

Le lettere sono importanti, ti portano alla soluzione dell'enigma

Dato ai giocatori

SI

NO

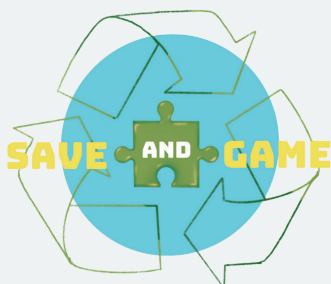


Cofinanziato
dall'Unione europea

Classifica dell'urgenza - 202 - Fine

Alla fine dell'enigma i giocatori ricevono una lettera:

“Congratulazioni, intrepidi esploratori! Avete investigato sulle pressanti questioni climatiche in Somalia, ottenendo informazioni cruciali sulle sfide affrontate dalle popolazioni resilienti di questa regione. Ora preparatevi per un cambio di scenario mentre il vostro viaggio continua. Vi ritroverete nei paesaggi estivi mozzafiato della Croazia. Ma fate attenzione, tenete stretta la risposta che avete appena ricevuto!”



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°4

Viaggio di ecoturismo

All'inizio dell'enigma i giocatori ricevono una lettera:

“Non vi piace quello che vedete! Consapevoli di cosa può produrre il turismo di massa, voi, come eco-appassionati, siete ispirati a creare una sistemazione eco-friendly, per intraprendere un viaggio di ecoturismo! Il vostro compito è aprire il vostro alloggio ecologico. Per fare ciò, è necessario scoprire pratiche ed effetti ecologici che contrastino gli effetti negativi visualizzati sul muro. Cercate queste pratiche nascoste nella stanza e abbinatele agli effetti, per aprire la strada a un futuro più luminoso. Siete pronti a raccogliere la sfida e presentare la vostra struttura ecosostenibile al moderatore per la verifica?”

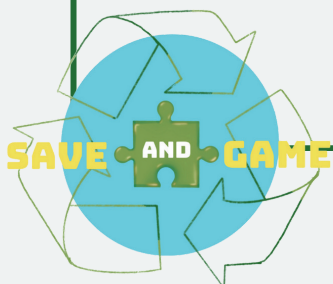
Tipo di Enigma

Logica



Tempo stimato di soluzione

15 minuti



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°4

Viaggio di ecoturismo

Immagini dell'overtourism in Croazia appese al muro:



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°4

Viaggio di ecoturismo

Effetti negativi visualizzati sul muro con le immagini:

Sovraffollamento

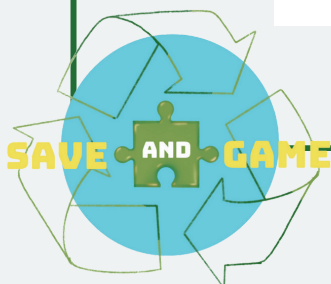
Degrado ambientale

Inquinamento acustico

Danni al patrimonio
storico

Grande impronta di
carbonio

Sovrapproduzione dei
rifiuti



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°4

Viaggio di ecoturismo - Soluzione

Un elenco di **pratiche positive** sarà all'interno di un libro su uno scaffale. I giocatori devono esaminare i libri e trovare quello corretto etichettato "Green Living Guide".

Per scoprire la **lista degli effetti positivi** bisogna avere una combinazione (D,B,A,C) del puzzle precedente perché la lista è nascosta nel cassetto chiuso a chiave e richiede una combinazione 4,2,1,3 che corrisponde alla lettere D,B,A,C da aprire. Sul cassetto verrà posizionato un pezzo di carta con la scritta 1,2,3,4 è uguale a A,B,C,D.

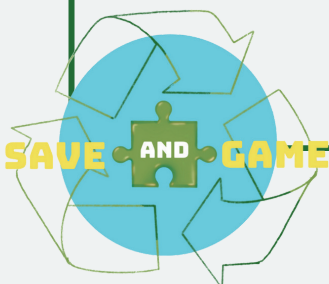
Riciclaggio e riduzione dei rifiuti → Aria e acqua più pulite

Sostenere le imprese locali → Rafforzare l'economia locale

Utilizzo di fonti energetiche rinnovabili → Ridotta impronta di carbonio

Conservare l'acqua → Mantenere un sano equilibrio idrico

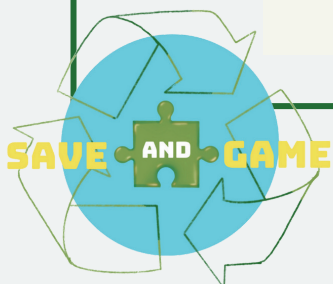
Preservare gli habitat naturali → Conservazione della biodiversità



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°4

Viaggio di ecoturismo - Soluzione



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°4

Viaggio di ecoturismo - Suggestimenti

Suggestimento n°1:

I libri possono contenere più che storie nelle loro pagine.

Dato ai giocatori

SI

NO

Suggestimento n°2:

Proprio come rivelare le verità nella vita, aprire un cassetto richiede pazienza e attenzione.

Dato ai giocatori

SI

NO

Suggestimento n°3:

Avete portato qualcosa dalla Somalia che vi aiuterà in Croazia.

Dato ai giocatori

SI

NO

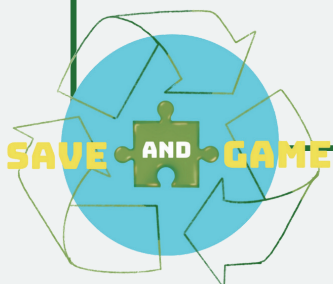
Suggestimento n°4:

Ogni buona pratica ha il suo effetto. Collegali!

Dato ai giocatori

SI

NO



Cofinanziato
dall'Unione europea

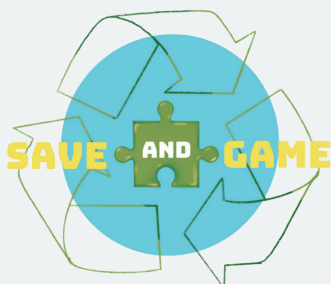


ENIGMA N°4

Viaggio di ecoturismo - Fine

Alla fine dell'enigma i giocatori ricevono una lettera:

“Mentre avanzate nel vostro viaggio, ricordate che le scelte che fate oggi daranno forma a un domani più verde e più armonioso. Passate all'enigma successivo, scoprite la Francia e mettetevi nei panni di un artista!”



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°5

Arte per la Terra

All'inizio dell'enigma i giocatori ricevono una lettera:

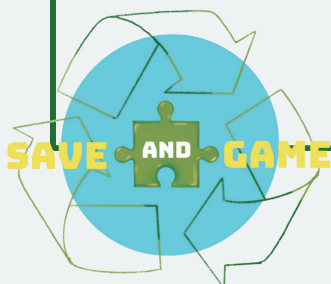
“Benvenuti nell'affascinante mondo di "Arte per la Terra". Oggi vi trovate nel cuore della Francia, al crocevia tra creatività, consapevolezza climatica e urgenza. Mentre entrate in questa avventura, vedrete le opere d'arte di un artista francese che sta realizzando molto più che semplici sculture: sta plasmando la consapevolezza sul cambiamento climatico! L'artista ha ingegnosamente realizzato una scultura utilizzando materiali riciclati, simbolo di sostenibilità. Ma c'è un problema: l'artista è in ritardo per la mostra "Arte per la Terra"! Siete qui per ricreare il suo capolavoro. Osservate la scultura originale, scoprite i componenti nascosti e abbinateli ai materiali riciclati nelle vicinanze. ”

Tipo di enigma

Osservazione



Tempo di risoluzione stimato: 10 minuti



Cofinanziato
dall'Unione europea

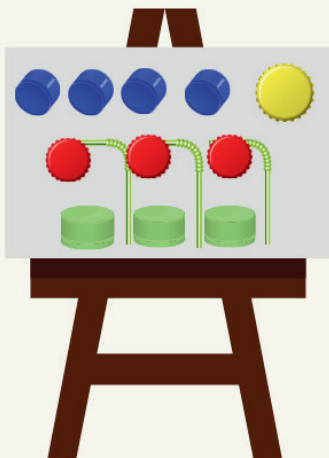
ENIGMA N°5

Arte per la Terra - Soluzione

Una volta che i giocatori hanno combinato correttamente i materiali e i componenti nell'ordine corretto, le sculture sono realizzate e pronte per essere presentate alla mostra "Arte per la Terra"



Scultura/Arte in materiali riciclati

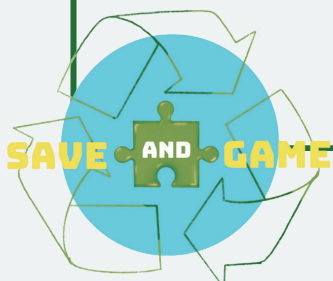


Educazione attraverso l'arte

Per finire il gioco, riprodurre il lavoro



Quando i giocatori mettono insieme le sculture e risultano identiche, la mostra si apre e l'enigma si conclude.



Cofinanziato dall'Unione europea

ENIGMA N°5

Arte per la Terra- Suggestimenti

Suggestimento n°1:

Tutti i materiali sono all'interno!

Dato ai giocatori

SI

NO

Suggestimento n°2:

Tutto è più semplice e veloce utilizzando la colla.

Dato ai giocatori

SI

NO

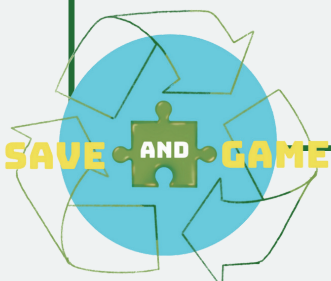
Suggestimento n°3:

Scegliete i colori giusti!

Dato ai giocatori

SI

NO



Cofinanziato
dall'Unione europea

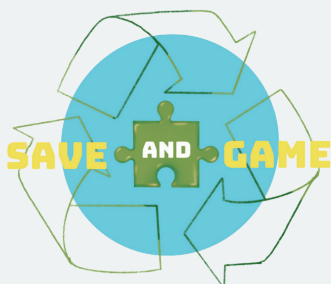
ENIGMA N°5

Arte per la Terra- Fine

Con la fine dell'enigma n.5 il gioco è finito, i giocatori sono riusciti a salvare il mondo.

Per segnare la fine della partita, con un avviso sonoro si dirà:

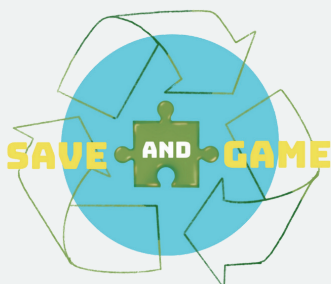
"Congratulazioni, siete riusciti a salvare il mondo!"



Cofinanziato
dall'Unione europea

CONSIGLI per il debriefing del gioco

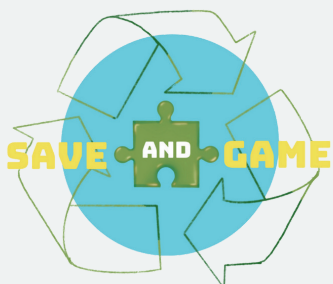
- Chiedi ai componenti del gruppo come si sentono dopo aver completato il gioco. Prendetevi qualche minuto per discutere l'esito e valutare insieme il livello di cooperazione e di impegno nel lavoro di squadra.
- Chiedi individualmente a ciascun giocatore cosa crede che sia andato bene per lui e cosa no.
- Discuti il risultato di apprendimento di ciascun enigma e valuta quale conoscenza i giocatori hanno acquisito.
- Riassumi quanto è emerso prima di lasciare andare i giocatori.



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°1 - Debriefing

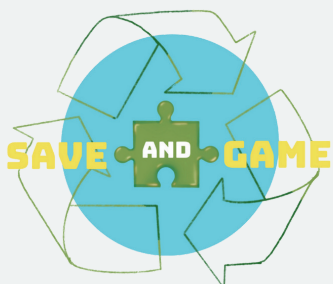
I giocatori si ritrovano in una stanza che rappresenta un paese dello Sri Lanka. Le persone si trovano ad affrontare sfide uniche legate al cambiamento climatico. La stanza è piena di immagini che rappresentano i problemi climatici dello Sri Lanka. Per progredire nel gioco, i giocatori devono codificare messaggi scritti dal popolo dello Sri Lanka che rivelano i peggiori problemi climatici nel Paese. Le immagini intorno a loro (appese al muro) contengono le risposte alla ricerca di decodificazione. Questa attività coinvolgerà i giocatori nel pensiero critico mentre li instruirà sulle reali sfide climatiche in Sri Lanka. Inoltre, svilupperanno una comprensione più profonda del cambiamento climatico e apprenderanno l'impatto sproporzionato del cambiamento climatico sulle comunità e regioni vulnerabili.



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°2 - Debriefing

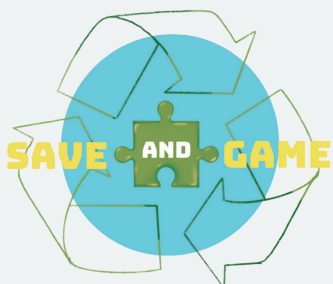
I giocatori intraprenderanno un percorso sull'impatto ambientale e assumeranno il ruolo di investigatori ambientali. Verranno introdotti i dati relativi all'impatto degli Stati Uniti sulle emissioni di combustibili fossili, con informazioni sull'industria della carne, sull'industria tessile e sulla deforestazione. La stazione USA rappresenterà un bell'ufficio. Alla stazione ci sarà un computer. Sul computer verrà mostrata una presentazione intitolata "Segreti ambientali degli Stati Uniti". Dopo ogni immagine, ai giocatori verranno mostrati fatti che includono numeri. Accanto al computer avranno carta e penna che li porteranno ad annotare i numeri. Con questo puzzle i giocatori potranno comprendere l'impatto degli Stati Uniti sul nostro pianeta. Riconosceranno come l'impatto dell'industria dei combustibili fossili, dell'industria della carne, dell'industria tessile e della deforestazione sia enorme negli Stati Uniti e nel mondo, plasmando la loro prospettiva sulla sostenibilità, la responsabilità e la giustizia climatica.



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°3 - Debriefing

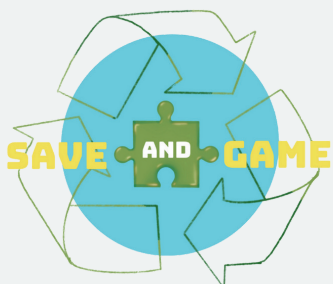
In questa sfida, ai giocatori vengono presentati i problemi climatici più comuni che possono verificarsi in Somalia, classificati da 1 a 4. Accanto al problema vengono scritti gli anni, che indicano, ipoteticamente, tra quanti anni questo problema apparirà in Somalia. Avranno carta e penna. Gli anni dovrebbero quindi indicare l'urgenza di ogni problema, cioè è importante che i giocatori deducano che il problema che si presenterà per primo dovrebbe essere risolto per primo. Ma per cominciare, devono trovare soluzioni. I giocatori acquisiranno una comprensione più profonda dell'urgenza di affrontare i problemi climatici e dell'importanza di dare priorità a soluzioni efficaci, imparando a conoscere l'impatto sproporzionato dei cambiamenti climatici sulle comunità e regioni vulnerabili.



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°4 - Debriefing

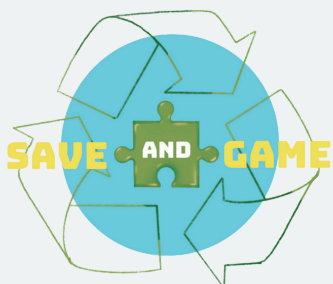
I giocatori si sono troveranno in estate in Croazia, visibilmente danneggiata a causa dell'eccessivo turismo. Ci sarà un'immagine sul muro con parole che descrivono il turismo eccessivo. Attraverso questo enigma, i giocatori acquisiranno informazioni sul contrasto del turismo eccessivo con pratiche sostenibili e su come un cambiamento verso il turismo sostenibile apporta effetti positivi, insieme alla comprensione delle conseguenze negative dell'overtourism sull'ambiente locale.



Cofinanziato
dall'Unione europea

ENIGMA N°5 - Debriefing

L'ultima stazione si trova in Francia. I giocatori sono in un famoso studio d'arte di un artista francese. Lui usa la sua influenza per aumentare la consapevolezza sul cambiamento climatico. L'artista ha realizzato preziose opere d'arte con un messaggio sul cambiamento climatico, ma è in ritardo per la mostra dove presenterà il suo lavoro. I giocatori devono aiutarlo a realizzare una copia della sua scultura. Questa è realizzata con materiali riciclati disposti in modo artistico e creativo. Per comodità e sicurezza utilizzeremo tela e colla con la quale i materiali di riciclo verranno incollati allo stesso modo dell'opera d'arte originale. Questo puzzle offre ai giocatori un modo coinvolgente e interattivo per conoscere l'arte, la creatività, il lavoro di squadra e la responsabilità ambientale, scoprendo l'importanza di usare la propria influenza per sostenere la consapevolezza del cambiamento climatico. Mentre i giocatori lavorano con materiali riciclati, sviluppano un senso di responsabilità ambientale che li ispira ad adottare abitudini più sostenibili nella propria vita, come il riciclo e la riduzione degli articoli monouso.

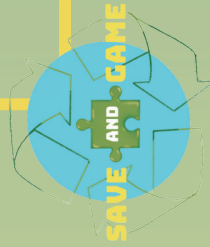


Cofinanziato
dall'Unione europea

CERTIFICATO DI PREMIAZIONE

**HAI COMPLETATO CON
SUCCESSO LA MISSIONE E
HAI SALVATO IL MONDO**

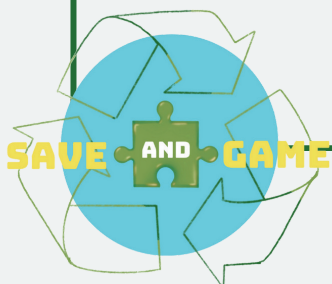
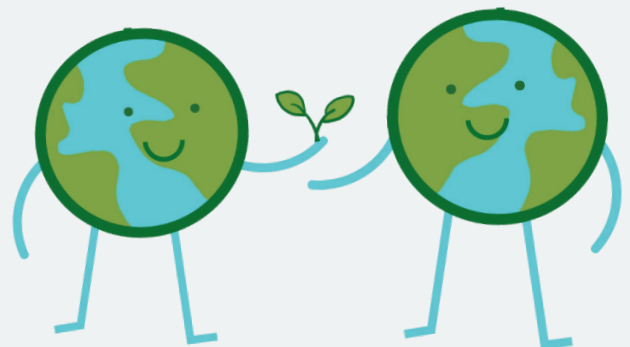
OTTIMO LAVORO!



Cofinanziato
dall'Unione europea

CONSIGLI SULL'INCLUSIONE ALUNNI CON DSA

- Assicurati che tutti abbiano capito le istruzioni.
Ripeteteli se necessario
- Assicurati che ci sia abbastanza spazio per
muoversi nella stanza
- Usa un linguaggio chiaro
- Incoraggiare la cooperazione tra i giocatori



Cofinanziato
dall'Unione europea