

WWW.TERREDIOPTIMALIA.IT



ISTITUTO COMPRENSIVO BORGO A MOZZANO
SCUOLA ELEMENTARE DIECIMO

ECO-CAMPIONI ALLA SCOPERTA DEI VECCHI MESTIERI

UN RACCONTO - GIOCO
REALIZZATO DALLA CLASSE IV



Progetto educativo sui rifiuti
2008-2009

INTRODUZIONE

Quello che avete tra le mani o a portata di click è un Racconto-Gioco, ovvero una storia da leggere e da giocare dallo sviluppo imprevedibile. Un'avventura che invece di essere letta dall'inizio alla fine presenta tante possibili alternative sulle quali, voi, che vestirete i panni dei protagonisti, dovrete fare le scelte che condizioneranno lo svolgimento e vi condurranno verso tanti finali diversi ed eccitanti.

Il Progetto. (...a meno che non siate un adulto, secondo me, questo paragrafo potete anche saltarlo...)

Questo elaborato è il prodotto di un percorso di educazione ambientale, sulla gestione dei rifiuti e sui possibili comportamenti virtuosi. Il progetto, che si è dipanato durante tutto l'anno scolastico, è il frutto di una scelta didattica multi-disciplinare che ha coinvolto le materie letterarie, quelle figurative fino, ovviamente, a quelle scientifiche, per affrontare il tema dei rifiuti frontalmente secondo un'idea di educazione civica moderna e completa. Durante tutto questo viaggio i ragazzi ci hanno ripagato con un entusiasmo travolgente, raccontandoci storie e inventando personaggi e mondi sconosciuti, e traghettandoci, infine, sulle spiagge di un luogo nuovo e affascinante: le Terre di Optimalia. Ogni classe ha inventato un'avventura, nella quale ha declinato problemi e tematiche legate al mondo dei rifiuti, giocando le loro avventure avremo l'occasione di apprendere in modo divertente e divertito quello che i nostri ragazzi hanno imparato assieme ai tecnici dell'ATODUE e ai docenti del corso.



Il protagonista sei tu!

Quando leggerete questo Racconto-Gioco potrete essere da soli o in compagnia, potrete leggerlo ad altri per farli giocare o avventurarvi da soli nel sorprendente mondo dei rifiuti.

Quando leggerete la storia sarete voi a compiere tutte le scelte, impersonando di volta in volta tutti gli eroi chiamati all'azione!

Prove e cimenti.

Durante questa avventura il protagonista verrà sottoposto a temibili prove e dovrà confrontarsi con irriducibili avversari. Può essere quindi che la narrazione richieda direttamente a voi lettori un test usando la "misteriosa" tabella posta a fine dell'avventura. Quando vi viene richiesto andate all'appendice, puntate (ad occhi chiusi!) una matita sulla **Tabella del Destino, e verificate** il numero che avete ottenuto. Quello sarà quello il valore da confrontare con i punteggi indicati nel paragrafo. Solo se la fortuna vi assiste potrete uscire dalle situazioni più delicate, ma se il destino non vi aiuta forse vi aspetta un terribile finale...

Se nel corso della tua avventura ti saranno fatte delle terribili domande, prova a rispondere, poi verifica le tue conoscenze controllando le risposte nell'appendice.

Punti Ambiente!

All'interno della storia, mentre la giocherete, potrete ottenere alcuni importantissimi "Punti Ambiente"...

Più ne accumulerai, più diventerai un vero eco-eroe!! Ricordatevi quindi di tenere sempre con voi un piccolo foglietto per segnare quanti ne riuscirete ad ottenere.

Un poco di riscaldamento.

Gli avventurieri più scrupolosi, come ogni vero eroe che si rispetti sanno che prima di iniziare una missione è bene essere preparati. Per questo motivo troverete un'appendice formata da piccole situazioni introduttive al mondo dei rifiuti ed ai comportamenti virtuosi, verificate le vostre attitudini per calarvi negli incredibili mondi creati dalle classi di Terre di Optimalia, pronti ad affrontare ogni ostacolo!!

“ECO-CAMPIONI ALLA SCOPERTA DEI VECCHI MESTIERI”

Paragrafo 1

Strani rumori si sentono nella mensa della scuola, che solo un uomo potrebbe riconoscere.

E adesso cominciate a sentire dei lamenti tristissimi.

Tutta la classe decide di andare a esplorare il seminterrato...

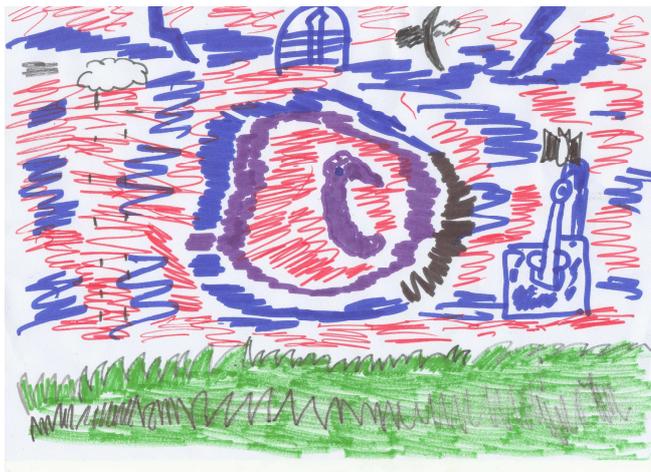
Scendete la stretta scala quando la poca luce che filtra vi fa vedere vecchi tavoli da lavoro con vecchie forme evanescenti.

Sono i “fantasmi dei vecchi lavori” (lo stagnino, l’ombrellaio, l’arrotino...), condannati a vivere senza pace nel sotterraneo della scuola.

I fantasmi intrappolano immediatamente Timoty e Nicola, che piano piano iniziano a diventare anche loro dei fantasmi.

Per far riposare i fantasmi e liberare i compagni di classe dovete rimediare alle colpe degli adulti che stanno riempiendo la città di rifiuti e che hanno condannato i vecchi lavori a sparire.

A questo punto dovete nominare i tre ECO-CAMPIONI e provare a liberare i fantasmi e i tuoi vecchi amici. A questo punto cosa fai?



*Andate di corsa al commissariato? Andate al § 11
Oppure tornate a casa? Andate al § 18*

Paragrafo 2

Sull’isola trovate un signore di nome Niccolò, è il nonno di Timoty. Voi gli spiegate la situazione: il suo nipotino è stato rapito dai fantasmi e si sta trasformando in uno di loro e anche tutti i vostri compagni stanno facendo la stessa fine! Nonno Niccolò non crede alla vostra terribile storia e decide di sottoporvi ad una prova, per vedere se siete davvero degli eco-campioni, chiedendovi: “quali sono i materiali che si possono riciclare all’infinito?”

Se avete risposto bene, andate al paragrafo 32

Se non avete risposto bene, andate al paragrafo 10

Paragrafo 3

A questo punto provate con tutte le vostre forze a spiegare tutto agli adulti, per fargli capire che la raccolta differenziata è l’unica soluzione per salvare i bambini e cercate di convincerli ad applicare la regola delle 3R (riciclare, recuperare, riutilizzare) in tutti i gesti quotidiani che vengono fatti; ma gli adulti non vogliono ascoltarvi e non credono a niente di quello che dite! “Continueremo ad usare i prodotti usa e getta perché sono più comodi e poi costano meno. La raccolta differenziata non funziona! Fidatevi di noi!” voi che siete eco-eroi non credete alle loro parole e non vi perdetevi d’animo! Dovete riuscire a fargli cambiare idea, perché voi sapete bene che la vostra proposta è l’unica soluzione per salvare i vostri amici! Cosa decidete di fare?

Se volete portare i genitori dai fantasmi, andate al paragrafo 33

Se volete tornare dai fantasmi, andate al paragrafo 26

Paragrafo 4

Il momento è teso e difficile; dovete verificare la riuscita della strategia. Tirate i dadi!

se fate un punteggio da 5 a 9 riuscite a distrarre la guardia, andate al paragrafo 35

se fate un punteggio da 0 a 4 la guardia vi manda via e voi tornate dai fantasmi per fargli una foto, andate al par. 29

Paragrafo 5

Avete avuto una buona idea!

BRAVI! AVETE GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE!

Senza più prodotti usa e getta l’inquinamento si riduce drasticamente e i fantasmi, contenti delle vostre proposte, si offrono di aiutarvi a rinsegnare agli adulti i vecchi mestieri, trovando inoltre in questo modo la possibilità di dare un contributo alla società aiutandovi a riparare gli oggetti e riducendo i rifiuti. Siete davvero degli eco-campioni! Finalmente i vostri amici vengono liberati dai fantasmi!

The end

Eco-campioni alla scoperta dei vecchi mestieri - Scuola Elementare Diecimo, classe IV

Paragrafo 6

Grave errore! In una stazione ecologica la vita degli oggetti non finisce poiché possono essere recuperati, mentre nella discarica la vita degli oggetti si conclude, finendo ammassati senza differenziazione! Non avete fatto una buona scelta! Non siete dei buoni eco-campioni! I fantasmi saranno condannati a vagare senza sosta per l'eternità e non libereranno mai più i vostri amici!

[Game over](#)



Paragrafo 7

Vi siete nascosti dietro lo stipite della porta, non avete voglia di convincere gli adulti con le parole, una bella fotografia è quello che ci vuole, anche se dovete utilizzare una macchinetta usa e getta! Se gli adulti vedranno la foto, vi dovranno credere di sicuro! Poco prima di affacciarvi da dietro la porta per scattare la foto sentite un rumore e... BAM! I fantasmi vi hanno scoperti! A questo punto venite catturati e uno di loro vi dice: "Noi vi abbiamo dato fiducia, vi abbiamo spiegato che l'unico modo era insegnare la raccolta differenziata! Voi avete preferito inquinare ancora di più il nostro mondo con una macchinetta usa e getta! Un vero eco-campione non avrebbe mai fatto una cosa del genere! Per questo rimarrete nostri prigionieri per l'eternità!"

[Game over](#)

Paragrafo 8

Avete deciso di portare la cassetta agli adulti e di fargliela vedere per convincerli che la raccolta differenziata è importante e può aiutarvi a liberare tutti i bambini dai fantasmi!



OTTIMO! AVETE GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE!

Ma gli adulti non hanno voglia di guardarla, la reputano una perdita di tempo e quando voi insistete, dicendo che è importante, loro si arrabbiano e rompono la cassetta con il video sulla raccolta differenziata. Ma voi non vi scoraggiate! Potete ancora dimostrare loro che voi avete ragione!

[Se volete andare dai fantasmi, andate al paragrafo 26](#)

[Se volete fare una scommessa con gli adulti, andate al paragrafo 30](#)

Paragrafo 9

Bravi! Siete riusciti a convincere il vecchio saggio! Con la "mappa per il riciclaggio totale" ora siete in grado di differenziare e riciclare correttamente qualunque rifiuto. Ora che siete alla discarica potete davvero risistemare le cose e insegnare a tutti come sfruttare la regola delle 3R (riciclare, recuperare, riutilizzare). Da ora in avanti tutti conosceranno l'importanza di differenziare i materiali! I fantasmi vedono il vostro buon impegno e decidono di liberare tutti i bambini che tenevano prigionieri!

BRAVI! AVETE GUADAGNATO UN ALTRO PUNTO AMBIENTE!

[The end](#)

Paragrafo 10

Hai risposto male! Sei sicuro di essere un eco-campione? Nonno Niccolò non vi aiuta, non crede più alla vostra storia! Vi dice di andare via! Voi dovete trovare un modo per riscattarvi e per dimostrare che in realtà gli eco-eroi siete proprio voi! Cosa decidete di fare per salvare i vostri amici?

[Se volete andare alla stazione ecologica, andate al paragrafo 34](#)

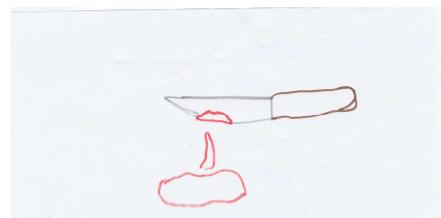
[Se volete mettervi fuori dalla scuola a fare un mercatino usando, però, grandi imballaggi, andate al paragrafo 25](#)

Paragrafo 11

Siete arrivati al commissariato e chiedete alla guardia di poter parlare col commissario Tom Geckson perché avete un'importante storia da rivelargli. La guardia vi porta da lui e voi gli raccontate che sapete che in giro ci sono dei fantasmi. Tom Geckson e la sua guardia si mettono a ridere! "Ma cosa dite? Dei fantasmi? Io non ne ho mai visto uno! Mi sa che ve lo siete inventato!" E così né il commissario né la guardia vi credono. Come potete fargli cambiare idea? Dovete riuscire a dimostrare al commissario che non state mentendo!

[Se volete tornare dai fantasmi per fargli una foto, andate al paragrafo 29](#)

[Se volete provare a distrarre la guardia dicendo che i cestini traboccano di spazzatura, andate al paragrafo 4](#)



Eco-campioni alla scoperta dei vecchi mestieri - Scuola Elementare Diecimo, classe IV

Paragrafo 12

Bravi! Con in mano la “mappa della raccolta differenziata totale” tornate dagli adulti! Finalmente gli dimostrate che voi avevate ragione e che vi siete impegnati tanto per salvare il vostro mondo! Grazie alla mappa e alla vostra buona volontà I rifiuti scompaiono e i bambini vengono liberati dai fantasmi!

[The end](#)



Paragrafo 13

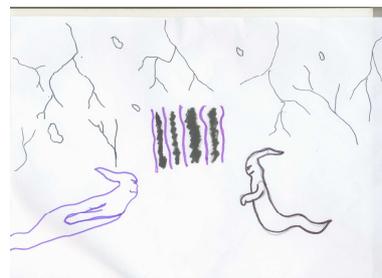
Andate a cercare i fantasmi. Arrivate a mensa ma trovate la porta sbarrata e non c'è traccia dei vostri compagni. Dove saranno finiti tutti? Saranno tutti prigionieri dei fantasmi? Non c'è più tempo da perdere! Dovete per forza provare a dare il buon esempio e utilizzare le norme sui rifiuti! Solo così potrete salvare i vostri amici!

Se decidete di andare dalle famiglie a insegnare ad usare il distributore del latte alla spina, andate al paragrafo 27
Se decidete di incartare i vostri oggetti per il mercatino della scuola con tanto imballaggio, andate al paragrafo 25

Paragrafo 14

Dopo avere intrapreso il sentiero nel bosco incontrate un terribile orso...
“Scappiamo!” iniziate a correre facendo perdere le vostre tracce all'animale e vi ritrovate in un grazioso luogo molto pulito e ordinato. C'è anche una piccola capanna e decidete di bussare. Vi apre uno strano vecchietto con due grandi baffi lunghi! È il saggio! Allora gli chiedete subito come potete liberare tutti i bambini, ma lui, invece di rispondere, deve capire se siete davvero degli eco-eroi e vi interroga: qual è il simbolo del riciclo? Il vetro si può riciclare? Che danni fanno le discariche non controllate? Che cos'è il percolato? La carta si può riciclare?

Se rispondete bene almeno a quattro domande, andate al paragrafo 20
Se rispondete bene a meno di quattro domande, andate al paragrafo 19



Paragrafo 15

Tornate indietro più carichi di prima e decisi a convincere gli adulti che voi avete ragione! Decidete di portare tutti gli adulti alla discarica e di chiuderceli dentro! Mentre loro si lamentano voi cominciate a fargli vedere quante cose possono essere ancora utili. Gli spiegate la regola fondamentale delle 3R dimostrando loro che molte cose che vengono buttate via possono essere riciclate, recuperate e riutilizzate! Gli adulti a questo punto vi credono e vi ringraziano per la vostra saggezza! Vi promettono: “Ci impegneremo a tenere pulito il nostro mondo!” i fantasmi sentono le loro parole e decidono di liberare tutti i bambini! Siete stati dei perfetti eco-campioni!

[The end](#)

Paragrafo 16

I fantasmi dello stagnino, dell'ombrellaio e dell'arrotino trovano finalmente un posto dove lavorare per recuperare gli oggetti rotti che altrimenti diventerebbero rifiuti.

BRAVI! AVETE GUADAGNATO 2 PUNTI AMBIENTE!

La regola delle 3R (riciclare, recuperare, riutilizzare) finalmente viene insegnata e utilizzata da tutti! Così i fantasmi liberano i vostri amici e vi ringraziano per avergli dato un futuro. Siete proprio dei bravi eco-eroi!

[The end](#)



Paragrafo 17

Accidenti! Avete rischiato con una scommessa e purtroppo vi è andata male! Non riuscite a convincere gli adulti che ora si prendono gioco di voi! I fantasmi decidono di catturarvi perché non si può rischiare di perdere una scommessa su una cosa così importante come la raccolta differenziata! Non avete dimostrato di essere dei bravi eco-campioni!

[Game over](#)

Eco-campioni alla scoperta dei vecchi mestieri - Scuola Elementare Diecimo, classe IV

Paragrafo 18

I nostri tre eco-campioni (Antivirus, Alfonso Espanso, Diana Malaria) tornano a casa. Devono convincere gli adulti che i fantasmi hanno intrappolato i vostri amici e che l'unico modo per salvarli è di fare la raccolta differenziata e di ricominciare a insegnare i vecchi mestieri per recuperare e riutilizzare gli oggetti rotti.

Se volete parlare con gli adulti, andate al paragrafo 3

Se volete andare a guardare i vostri video di rifiutologia, andate al par. 22

Se volete guardare la tv e non fare altro, andate al paragrafo 31



Paragrafo 19

Che terribile evento! Voi che dovrete essere i nostri eco-campioni non avete studiato a fondo le regole delle 3R (riciclare, recuperare, riutilizzare)! Se volete veramente salvare tutti i bambini dovete conoscere meglio di tutti le risposte alle domande che vi ha fatto il saggio! Per questo il saggio si arrabbia moltissimo e, diventato tutto rosso in volto, comincia ad agitare la bacchetta! "Mi avete fatto perdere tempo! Non siete dei veri eco-campioni!" grida ormai fuori di sé, e così facendo vi colpisce con un raggio di magia trasformandovi in cibo per drago!

Game over

Paragrafo 20

Avete dimostrato di essere dei veri eco-campioni!

BRAVI! AVETE GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE PER OGNI DOMANDA A CUI AVETE RISPOSTO BENE!

Conoscete bene il significato delle 3R (Riciclare, Recuperare, Riutilizzare) e sapete utilizzare questa regola nel modo corretto! Il saggio, quindi, molto contento di voi, vi dà la "mappa della raccolta differenziata per il riciclaggio totale" con cui potrete liberare tutti i bambini e salvare i vostri amici!

Se volete andare alla discarica, andate al paragrafo 9

Se volete andare dagli adulti, andate al paragrafo 12

Paragrafo 21

Avete sbagliato! La vostra scelta produce ancora più rifiuti perché i prodotti usa e getta inquinano moltissimo! Non siete dei bravi eco-campioni e non riuscite a salvare i vostri amici! Con il vostro comportamento condannate il vostro mondo a scomparire nella spazzatura! I fantasmi non liberano più i vostri amici e decidono di imprigionare anche voi!

Game over

Paragrafo 22

Decidete di guardare i video di rifiutologia per conoscere meglio le norme della raccolta differenziata e per poter trovare degli spunti per ripulire il vostro mondo e liberare così tutti i bambini prigionieri dei fantasmi! Nel video vedete:

-come si fa la raccolta differenziata

-come avviene il riciclaggio

- come usare i prodotti alla spina e perché è importante usarli

Se volete far vedere la cassetta ai genitori, andate al paragrafo 8

Se volete fare una scommessa con gli adulti, andate al paragrafo 30



Paragrafo 23

Gli adulti, purtroppo, non credono alle parole dei fantasmi! Le cose che avevano detto erano giuste e sagge: è fondamentale che tutti conoscano l'importanza della raccolta differenziata! I fantasmi non libereranno mai più i bambini perché non ci sarà più un mondo pulito e ordinato se nessuno segue le regole delle 3R (riciclare, recuperare, riutilizzare)! Da quel momento i bambini spariscono per sempre!

Game over



Eco-campioni alla scoperta dei vecchi mestieri - Scuola Elementare Diecimo, classe IV

Paragrafo 24

Bravi! Gli adulti hanno capito i loro errori e i fantasmi liberano tutti per permettervi di dimostrare loro che davvero siete degli eco-campioni e che siete in grado di utilizzare le regole della raccolta differenziata per rendere migliore il vostro mondo! Ormai gli adulti non usano più prodotti usa e getta, comprano il latte e i detersivi alla spina e hanno ripreso i vecchi mestieri per aggiustare tutte le cose rotte! Siete davvero degli eco-eroi!

BRAVI! AVETE GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE!

The end



Paragrafo 25

Lo spreco di materiale per le scatole degli imballaggi peggiora la situazione! Se voi foste dei buoni eco-campioni sapreste che gli imballaggi producono molti rifiuti inutili e che quando andate al supermercato dovrete comprare prodotti con poco imballaggio (o meglio ancora senza)! I fantasmi sono condannati a vagare senza pace per l'eternità nei sotterranei della scuola senza liberare più i vostri amici!

Game over

Paragrafo 26

Siete arrivati nel covo dei fantasmi, volete cercare delle prove per convincere gli adulti che quello che dite è vero, allora decidete di chiedere aiuto ai fantasmi e di darvi delle prove da portare agli adulti. I fantasmi si arrabbiano molto, "ma che eco-eroi siete? Non siamo noi che dobbiamo darvi le prove! Dovreste saperlo da soli che il mondo non può andare avanti con tutti questi sprechi! L'arte di saper riciclare, recuperare e riutilizzare gli oggetti deve essere insegnata a tutti! E siete voi che lo dovete insegnare!" a questo punto decidono di non darvi altro e vi mandano via dicendovi che libereranno i bambini solo dopo che gli avrete dimostrato di essere davvero degli eco-campioni!

Se volete tornare dagli adulti per portarli alla discarica, andate al paragrafo 15

Se volete nascondervi dietro la porta per fotografare i fantasmi con una macchina fotografica usa e getta, andate al paragrafo 7

Paragrafo 27

BRAVI! OTTIMA IDEA! AVETE GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE!

Gli adulti inizialmente ignorano le vostre proposte, anche se sono buone, così decidete di andare in cerca di un saggio. Magari lui potrà aiutarvi a convincere quegli adulti zucconi a darvi ascolto! È molto importante che gli adulti capiscano che i vecchi mestieri possono aiutarli a produrre meno rifiuti e a salvare tutti i vostri amici!

Se volete andare in cerca del saggio nonno di Timoty, andate al paragrafo 2

Se volete andare in una stazione ecologica, andate al paragrafo 34

Paragrafo 28

Con la vostra idea delle multe le cose migliorano, ma i fantasmi non sono ancora completamente convinti e vogliono ancora delle prove della vostra buona volontà; quindi continuano a tenere imprigionati i vostri amici. Vi dovete far venire in mente ancora un'idea per convincerli a lasciare liberi i vostri amici!

Se volete proporre di abolire gli oggetti usa e getta e di ripristinare i vecchi lavori per riparare gli oggetti, andate al paragrafo 5

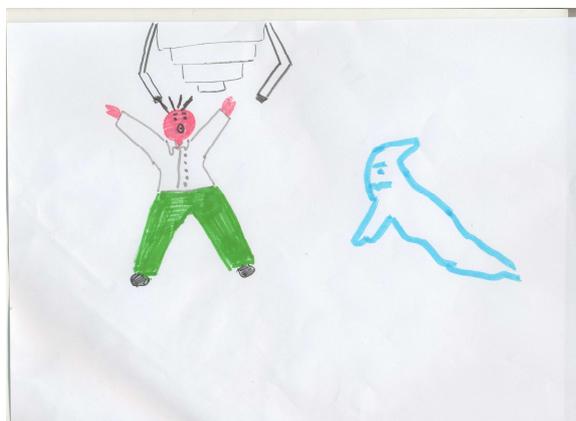
Se volete cercare un saggio sull'isola, andate al paragrafo 2

Paragrafo 29

Decidete che la cosa migliore è portare delle prove tangibili al commissario dell'esistenza dei fantasmi e il modo più semplice per farlo è fare una foto, però vi accorgete che vi manca la macchina fotografica, cosa fate?

Se volete andare a comprare una macchina fotografica usa e getta, andate al paragrafo 21

Se volete andare dai fantasmi anche senza la macchina fotografica, andate al paragrafo 13



Eco-campioni alla scoperta dei vecchi mestieri - Scuola Elementare Diecimo, classe IV

Paragrafo 30

Avete deciso di fare una scommessa con gli adulti! Se la sorte vi aiuterà potrete dimostrare agli adulti che voi avete ragione! È il momento di tirare i dadi!

Se fate da 0 a 2, andate al paragrafo 17

Se fate da 3 a 9, andate al paragrafo 15



Paragrafo 31

Accendete il televisore. La tv trasmette il telegiornale ma la prima notizia vi incuriosisce! Si vede la maestra in lacrime perché tutti i bambini sono spariti, sta facendo un appello a tutti e soprattutto a voi, eco-campioni, per aiutarla a ritrovarli e a salvarli! ad un certo punto la trasmissione si interrompe e viene mandato un annuncio terrificante! Ci sono i fantasmi! Sono loro che tengono in ostaggio i bambini! I fantasmi chiedono che alcuni eroi sistemino la situazione utilizzando la regola delle 3R (riciclare, recuperare, riutilizzare) perché questo mondo ha bisogno di riciclare e di riutilizzare gli oggetti per evitare di essere sommerso da una montagna di rifiuti! “Dovete dimostrare di essere in grado di utilizzare le norme del riciclaggio, solo allora libereremo i bambini!” gridano i fantasmi nello schermo!

Se volete andare alla ricerca di un vecchio saggio, andate al paragrafo 14

Se volete mettere un video di rifiutologia, andate al paragrafo 22

Paragrafo 32

BRAVI! AVETE GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE!

Nonno Niccolò è molto contento e decide di aiutarvi a salvare i vostri amici! Vi spiega che l'unico modo per convincere i fantasmi a liberare i bambini è continuare ad usare correttamente la regola delle 3R (RICICLARE, RECUPERARE, RIUTILIZZARE) e continuare a differenziare i rifiuti! Anche gli adulti devono imparare da voi eco-campioni e devono ricominciare a fare vecchi mestieri per aggiustare gli oggetti rotti e produrre quindi meno rifiuti! I fantasmi riconoscono che avete portato a termine la vostra missione e finalmente liberano i vostri amici.

The end

Paragrafo 33

Avete deciso di portare gli adulti dai fantasmi per far capire loro che stanno sbagliando. I fantasmi quando vi vedono arrivare intrappolano gli adulti e gli dicono: “Iniziate ad aggiustare le cose! Riprendete i vecchi mestieri! Credete ai bambini che vi dicono la verità e smettete di inquinare! Cercate di riciclare tutto il possibile senza sprecare niente!” gli adulti impauriti non sanno cosa fare... Tirate il dado!

Se fate da 0 a 3 gli adulti non credono ai fantasmi, andate al paragrafo 23

Se fate da 4 a 9 gli adulti credono ai fantasmi, andate al paragrafo 24

Paragrafo 34

Alla stazione ecologica trovate l'impiegato che si occupa dei rifiuti pericolosi. Gli spiegate la situazione e gli chiedete un consiglio su cosa è meglio fare per salvare i vostri amici! Lui vi dice che non ha mai visto i fantasmi ma che sicuramente è importante che tutti imparino a rispettare il vostro mondo; quindi vi spiega che per preservare l'ambiente e le falde acquifere dal percolato delle discariche bisogna proteggere il terreno con appositi teli, ma che soprattutto i materiali vanno differenziati in carta, organico e multi materiale (vetro, plastica e metallo)

Se volete proporgli un mercatino usando però grandi imballaggi, andate al paragrafo 25

Se volete suggerirgli di usare i fantasmi e le loro conoscenze antiche per impiegarli alla stazione ecologica, andate al paragrafo 16

Se volete suggerirgli di trasformare l'isola ecologica in una discarica, andate al paragrafo 6

Paragrafo 35

Siete riusciti a distrarre la guardia! Portate via il commissario per fargli vedere come i suoi uomini gestiscono male i rifiuti. La discarica funziona male! Il terreno deve essere protetto da teli per evitare che i rifiuti tossici inquinino le falde acquifere, e i materiali vanno suddivisi nel modo corretto! Gli fate capire che è nell'interesse di tutti un mondo più pulito! Lui vi dice che, in realtà, il problema sono gli adulti che sprecano tutto e che non sanno riutilizzare gli oggetti rotti, producendo una montagna di rifiuti che ormai non sono più gestibili alla discarica!

Se decidete di andare dalle famiglie per insegnare ad usare i distributori dei detersivi alla spina, andate al par. 27

Se volete proporre al commissario di fare delle multe a chi non fa la raccolta differenziata, andate al paragrafo 28

APPENDICE

TABELLA DEL DESTINO

Per usarla, basta puntare ad occhi chiusi una matita contro la tabella: la casella in cui la punta della matita avrà toccato il foglio sarà quella del punteggio da confrontare con l'abilità del personaggio e con il punteggio indicato nel testo

1	7	9	8	0	7	3
8	3	1	4	2	5	8
4	0	5	8	1	6	2
7	2	7	9	6	0	3
3	9	4	3	8	5	9
5	0	7	1	9	2	4

APPENDICE

<p>1) BUONGIORNO..... È mattina ti svegli affamato e corri a fare colazione, “impugni” i tuoi biscotti preferiti pronto per immergerli nel latte MA la tazza è VUOTA..... dov'è finito tutto il latte ????</p> <p><i>A)-Con la tua bottiglia vuota e vai al distributore di latte alla spina?</i></p> <p><i>B)-Corri al supermercato a comprare tetrapak di latte?</i></p> <p><i>C)-Ti disperer e affamato vaghi per la città cosa sarà di te ?</i></p>	<p>2) CRACK.. CK.. CK.. BUMMMSGORTCKKKKK..... Sono gli unici rumori che produce la tua lavatrice “forse” !? “forse” !? si è rotto qualcosa, ma una montagna di panni sporchi incombe su di te cosa fare ?</p> <p><i>A)-Corri al centro elettrodomestici a comprare una lavatrice nuova?</i></p> <p><i>B)-Sperando per il meglio chiami il Tecnico riparatore ?</i></p> <p><i>C)-Bruci la lavatrice e tutti i panni sporchi?</i></p>	<p>3)..... NOOOOOOOO Il Tecnico, dopo aver provato tutti i “trucchi del mestiere” ti dice che la tua lavatrice è impossibile da aggiustare, purtroppo, non resta che sostituirla con una nuova ... cosa fai ?</p> <p><i>A)-La spingi sul marciapiede davanti casa del vicino?</i></p> <p><i>B)-Fai una buca e la seppellisci in giardino?</i></p> <p><i>C)-Chiami la ditta specializzata per il ritiro dei rifiuti ingombranti?</i></p>
<p>4).....YHUU ...EVVIVA Questa sera esci a cena fuori e vai a mangiare ad una sagra !! puoi scegliere fra quella della pizza, o del pesce, o della carne arrosto, o della pasta al sugo, o del cavolo bollito cosa fai ?</p> <p><i>A)-Vai in tutte mangiando e sporcando per 5 persone?</i></p> <p><i>B)-E' tutto molto buono quindi scegli una Eco-Sagra?</i></p> <p><i>C)-Scegli la sagra che almeno ha la raccolta differenziata ?</i></p>	<p>5)..... FINALMENTE È arrivato il giorno del tuo compleanno, vuoi organizzare una festa con tutti i tuoi amici, la tua Mamma cucina e te vai a comprare piatti, posate ecc. cosa fai ?</p> <p><i>A)-Comprati tutto di plastica così per fare pulizia buttando tutto?</i></p> <p><i>B)-Troppa fatica! vai a festeggiare a casa di qualcun'altro?</i></p> <p><i>C)-Non ci vai! Fai un Eco compleanno, usando posate di metallo piatti di porcellana e bicchieri di vetro che poi si possono lavare?</i></p>	<p>6)..... FINALMENTE La nazionale di “Plintani” ti ha chiamato a giocare con loro, fai la sacca per l'allenamento e oltre alla tuta e a tutto il resto del necessario ti vuoi portare l'acqua!! cosa fai ?</p> <p><i>A)-Prendi una bottiglietta nuova nuova ?</i></p> <p><i>B)-Porti via una cannuccia e l'acquario del pesce rosso ?</i></p> <p><i>C)-Ti procuri una borraccia che puoi riempire tantissime volte?</i></p>
<p>7)..TUISSHHPTPTPTPT.... VRRRRSSSSS</p> <p>Sono gli unici rumori che produce la tua stampante “forse” !? “forse” !? si è rotto qualcosa, Il Tecnico ti dice che è impossibile da aggiustare..... cosa fai ?</p> <p><i>A)-La porti all'Isola Ecologica o Stazione Ecologica ?</i></p> <p><i>B)-La nascondi per sempre nella cuccia del cane?</i></p> <p><i>C)-Fai una buca e la seppellisci in giardino?</i></p>	<p>8)VIA CORAGGIO..... Per comprare un nuovo gioco bellissimo sei costretto a lavorare, ti assumono all' “ATO”, nella gestione dei rifiuti urbani!!, per prova ti mettono davanti ad una montagna di rifiuti... cosa fai ?</p> <p><i>A)-Scappi e rinunci al posto di lavoro ed al gioco nuovo?</i></p> <p><i>B)-Prima di tutto provi a Riusare ed a Riparare le cose che trovi?</i></p> <p><i>C)-Cominci con pazienza a differenziare i rifiuti per avviarli agli impianti di riciclo?</i></p>	<p>9) DIVERTENTE & FATICOSA Questa sera è finita la grande festa del tuo compleanno!!! Saluti gli amici che vanno a casa, tutti hanno mangiato, e festeggiato ed ora c'è un sacco di scarti di cibo cosa fai ?</p> <p><i>A)-Mangi anche gli scarti fino a sentirti male (e poi esplodi)?</i></p> <p><i>B)-Cerchi un Composter per il compostaggio dell'organico?</i></p> <p><i>C)-Raccogli tutti gli avanzi in un sacco e lo porti al bidone dell'organico?</i></p>
<p>10) MA CHE SITUAZIONE !!!! Il Presidente della tua nazione ti telefona!! È un'emergenza!! Sono finiti i soldi per estrarre il ferro dalle miniere, il Presidente ti chiede come faremo adesso per le lattine per le macchine ecc. cosa fai?</p> <p><i>A)-Ti fai prendere dal panico e cominci ad urlare?</i></p> <p><i>B)-E' la fine! dovremo usare solo plastica inquinando tantissimo o legno distruggendo le foreste?</i></p> <p><i>C)-Non c'è problema! È più economico riciclare il metallo che farlo nuovo?</i></p>	<p>11) MA CHE SITUAZIONE !!!! Il Presidente della tua nazione ti telefona!! È un'emergenza!! È finita la sabbia per fare il vetro, il Presidente ti chiede come faremo adesso per le bottiglie e per le finestre ?? ...cosa fai ?</p> <p><i>A)-Non c'è problema! il vetro si ricicla all'infinito ed al 100%?</i></p> <p><i>B)-Ti metti a rubare tutto il vetro per venderlo a maggior prezzo?</i></p> <p><i>C)-E' la fine! dovremo usare solo plastica inquinando tantissimo?</i></p>	<p>12)..... ALLA GRANDE Sei un grande industriale, il tuo progetto di nuovo “Spazio-libro-gioco-video-ludico-didattico” è stato approvato e finanziato! l'idea è geniale! Devi scegliere l'imballaggio per venderlo in tutto il mondo cosa fai?</p> <p><i>A)-Scegli una smisurata confezione multi materiale indistruttibile e antiatomica?</i></p> <p><i>B)-Non decidi! il gioco può essere venduto anche senza confezione?</i></p> <p><i>C)-Scegli una confezione “Eco sostenibile”?</i></p>

APPENDICE

<p>13)UFFA UFFA Questa volta tocca a te andare a fare la spesa perché in casa non è rimasto più nulla manca il dentifricio, il detersivo e altre mille cose cosa fai ?</p> <p><i>A)-Vai al Supermercato più vicino e compri le prime cose che vedi?</i></p> <p><i>B)-Cerchi prodotti alla spina ed eviti i prodotti usa e getta?</i></p> <p><i>C)-Traslochi a casa di un tuo amico che ha già tutto?</i></p>	<p>14)..... CHE FATICA Hai finito di traslocare in una casa nuova, hai dovuto mettere apposto tutto e portare tutte le tue cose, e adesso !! ti accorgi che fra lavoretti domestici e scatole hai prodotto una montagna di rifiuti cosa fai ?</p> <p><i>A)-Differenzi i rifiuti in carta, vetro, metalli, plastica, organico?</i></p> <p><i>B)-Decidi di dare fuoco alla tua montagna di rifiuti?</i></p> <p><i>C)-Non c'è speranza, abbandoni tutto e vai a stare in albergo?</i></p>	<p>15)..... E ADESSO Tuo Zio "Il Collezionista", famoso per non buttare via niente si è trasferito ed ha lasciato tutto a te, ti trovi con una montagna di roba e soprattutto di vestiti seminuovi cosa fai ?</p> <p><i>A)-Carichi tutto in auto e in corsa butti la roba dal finestrino ?</i></p> <p><i>B)-Cambi identità in modo che tuo zio non ti possa più trovare?</i></p> <p><i>C)-Porti tutto al mercatino dell'usato?</i></p>
<p>16)..... CHE VIAGGIO Sei costretto a fermare l'auto perché la strada è invasa da rifiuti Sei arrivato a Caccolandia e con tuo stupore vedi che ci sono rifiuti e sporco ovunque, cosa fai ?</p> <p><i>A)-Riprendi la macchina e scappi a tutta birra?</i></p> <p><i>B)-Chiami un bombardiere e fai nuclearizzare la zona?</i></p> <p><i>C)-Vai dal Sindaco e gli spieghi la raccolta differenziata, il porta a porta ed i 5 cassonetti?</i></p>	<p>17)..... BRAVISSIMO Hai catturato un temibile Boss dell'inquinamento, scopri le sue discariche abusive antinatura e inquina aria cosa fai ?</p> <p><i>A)-Gli chiedi dei soldi per "chiudere un occhio" anzi due ?</i></p> <p><i>B)-Lo costringi a mettere i teli contro il percolato ed il biogas e a trasformare il posto in una discarica controllata?</i></p> <p><i>C)-Gli fai mettere della dinamite e poi Correre.....?</i></p>	<p>18).....CHE TRAGEDIA..... Finalmente è tornata la primavera e stai andando a fare un pic-nic nel tuo prato preferito, ma quando arrivi vedi che è stato trasformato!!! è coperto da video e computer ... cosa fai ?</p> <p><i>A)-Porti tutto all'isola ecologica o stazione ecologica?</i></p> <p><i>B)-Scappi e vai a mangiare al ristorante?</i></p> <p><i>C)-Noleggi una ruspa e li seppellisci?</i></p>
<p>19)..CHE PAURA E FATICA Le vacanze stanno per finire e devi fare tantissimi compiti a casa, e tutti usando il computer!! stampare tutto e poi portare tutta quella carta a scuola sarà una fatica enorme ... cosa fai ?</p> <p><i>A)-Basta non vai più a scuola e smetti di studiare?</i></p> <p><i>B)-Non ti preoccupi stampi piccolo, avanti/dietro e su carta riciclata?</i></p> <p><i>C)-Vai in palestra per essere abbastanza forte per la tua cartella?</i></p>	<p>20)..... COMPLEANNO..... È arrivato il giorno del tuo compleanno, hai scartato un regalo bellissimo contenuto in una scatola di carta con una finestra di plastica e i rinforzi in metallo cosa fai ?</p> <p><i>A)-Butti tutto l'imballo in un bidone qualunque ?</i></p> <p><i>B)-Riusi un così bel contenitore per altre cose ?</i></p> <p><i>C)-Dividi l'imballo e getti ogni materia nel suo bidone ?</i></p>	<p>21)..... UFFA Questa volta tocca a te andare a fare la spesa! in casa non è rimasto nulla, manca il pane, la pasta e altre mille cose cosa fai ?</p> <p><i>A)-Cerchi prodotti con poco o punto imballaggio e comunque di materiale riciclabile?</i></p> <p><i>B)-Vai al Supermercato più vicino e compri le prime cose che vedi?</i></p> <p><i>C)-Basta! Decidi di diventare un eremita e scappi in cima ad un monte?</i></p>
<p>SOLUZIONI:</p> <p>1) A</p> <p>2) B</p> <p>3) C</p> <p>4) B</p> <p>5) C</p> <p>6) C</p> <p>7) A</p>	<p>SOLUZIONI:</p> <p>8) C</p> <p>9) B</p> <p>10) C</p> <p>11) A</p> <p>12) C</p> <p>13) B</p> <p>14) A</p>	<p>SOLUZIONI:</p> <p>15) C</p> <p>16) C</p> <p>17) B</p> <p>18) A</p> <p>19) B</p> <p>20) C</p> <p>21) A</p>

APPENDICE

RISPOSTE ALLE DOMANDE DEI PARAGRAFI

§ 2

Quali sono i materiali che si possono riciclare all'infinito?

R: Vetro e metalli!!

§ 14

Qual è il simbolo del riciclo?

R:



Il vetro si può riciclare?

R: Sì, all'infinito e lo recuperiamo tutto!

Che danni fanno le discariche non controllate?

R: Nelle discariche non controllate non ci sono i teli che proteggono il terreno e le falde acquifere dal percolato, che così inquina moltissimo!

Che cos'è il percolato?

R: E' il liquido, molto inquinante, che si crea nelle discariche!

La carta si può riciclare?

R: Sì!! E' importantissimo riciclarla ma soprattutto risparmiarla, per esempio stampando davanti e dietro al foglio.