

WWW.TERREDIOPTIMALIA.IT



**ISTITUTO COMPRENSIVO CASTIGLIONE GARF.
SCUOLA ELEMENTARE VILLA COLLEMANDINA**

S.O.S. DA VETRILANDIA

**UN RACCONTO - GIOCO
REALIZZATO DALLE CLASSI III-IV-V**



**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, potreste 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!!



"S.O.S. DA VETRILANDIA"

RICICLOMAN

INTRODUZIONE

Un giorno il Sindaco di Vetrilandia, disperato, convocò una riunione del Consiglio. La vita di Vetrilandia era in pericolo!!

La sabbia silicea era terminata ...erano privi della loro linfa vitale! Sembravano senza speranza! I cittadini di Vetrilandia, con i loro cattivi comportamenti, impedivano il riciclaggio e, così, sembravano finite tutte le possibilità di ottenere del nuovo vetro. Quando temevano di non avere più possibilità, il consigliere Cestino Mangiacarta prese la parola:

Dobbiamo iniziare la raccolta differenziata per avere del nuovo vetro e c'è un solo uomo nella galassia che ci può aiutare: RICICLOMAN!!!



Paragrafo 1

Mentre te ne stai nella tua navicella spaziale a mangiare il pan di stelle inzuppato nel latte al cacao e il pane con la marmellata, arriva una e-mail dal Consiglio di Vetrilandia:

Situazione molto disperata – stop – non abbiamo più vetro e sabbia silicea – stop – niente raccolta differenziata – stop- Aiuto!!!!

Smetti di fare colazione, metti in moto e decidi di metterti subito in viaggio per raggiungere al più presto Vetrilandia.

Cerchi degli indizi nella cava di sabbia silicea, vai al § 11

Punti il tuo radar sui supermercati per analizzare il comportamento della tua città, vai al § 18

Paragrafo 2

« BRAVO! HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE! »

Mentre parli e cerchi di insegnare al Sindaco la rifiutologia (ovvero riciclare, produrre meno rifiuti, non usare prodotti usa e getta, riutilizzare il materiale usato, attuare la raccolta differenziata, riparare i guasti) lui si risveglia. Finalmente riacquista le sue capacità sensoriali; gli spiegate cosa è successo e scoprite che grazie alle vostre spiegazioni sulla rifiutologia lui si è potuto svegliare e ha imparato a riciclare, riutilizzare e riusare, decidendo così di insegnare a tutti a riciclare il vetro.

THE END

Paragrafo 3

« BRAVO! HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE! »

Con questa operazione di salvataggio si risparmierebbe l'uso di tante bottiglie; ma il Direttore, il signor Sacchettino de' Sacchettinis, non ne vuole sapere e non ti dà ascolto. Fornendo le macchinette del latte e dei detersivi alla spina, non venderebbe più imballaggi e guadagnerebbe meno: non potrebbe più permettersi di vivere nel lusso!

Comunque provi a convincerlo.

TIRA UN DADO:

Se fai da 6 a 9: convinci il Direttore. Vai al § 27

Se fai da 0 a 5: non convinci il Direttore e provi a risolvere lo spreco in un altro modo. Vai al § 6

Paragrafo 4

Che suggerimento sbagliato!!! Tu non sei un vero eroe del riciclaggio! Schifoman approfitta del tuo errore e riesce a conquistare l'intera città di Vetrilandia, convincendo il Sindaco a cambiare le leggi della rifiutologia e a insegnare ai bambini i comportamenti sbagliati: la città viene sommersa da ogni tipo di rifiuto. Hai fallito la tua missione!

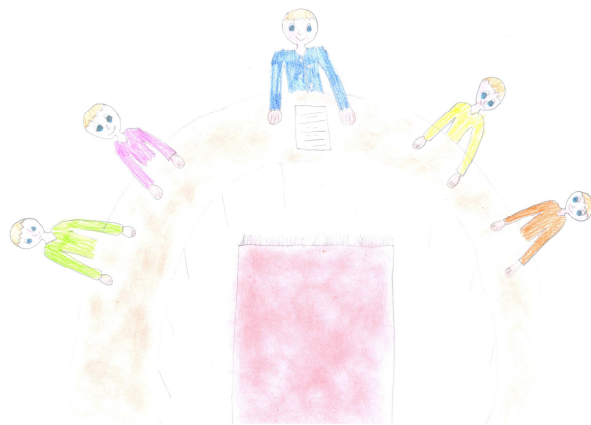
GAME OVER

Paragrafo 5

Rifiutigirl ha risposto alla tua chiamata ed è corsa in tuo aiuto! Prova ad accendere il suo bracciatore... per un attimo riuscite a vedere una montagna di rifiuti ma, improvvisamente, torna il buio! "cosa è successo?" vi chiedete... le pile sono scariche! Cosa potete fare?

Vai dal Sindaco. Vai al § 17

Cerchi altre pile tra i rifiuti. Vai al § 28



S.O.S. da Vetrilandia - Scuola Elementare Villa Collemantina, classi III-IV-V

Paragrafo 6

E' così che ti dirigi a Vetro School con la tua navicella spaziale, per parlare con i bambini:

Ragazzi, dovete sapere che Vetrilandia sta per essere ricoperta dai rifiuti per colpa dei cittadini spreconi e sporcaccioni, perciò per i vostri compleanni e per le vostre feste, cercate di usare piatti di porcellana ripulibili e posate riutilizzabili!

Ma il terribile Usagettaman si rifiuta di ascoltarti e si infuria!!!

Per calmare la furia di U&Gman gli regali una macchina fotografica usa e getta. Vai al § 12

Per convincerlo gli organizzi un Ecocompleanno usando piatti di porcellana. Vai al § 14



Paragrafo 7

Torni con Rifiutigirl alla navicella spaziale ma... è sparita!!! L'ha sicuramente rubata Schifoman! Lui è molto intelligente, così ha escogitato questo piano: mentre Rifiutigirl stava cercando di aiutarti a scoprire le sue tracce, lui vi rubava la navicella per poi nascondersi tra i rifiuti. Senz'altro uscirà quando sarà buio e nessuno riuscirà a vederlo.

Vai dal Sindaco. Vai al § 17

Ricicli e riusi i rifiuti a tua disposizione per costruire una capsula di emergenza. Vai al § 21

Paragrafo 8

Il Sindaco si risveglia e cerca un telefono per chiamare le guardie percoliche, ma quello che trova è rotto. Allora le chiama con la radiolina; le guardie accorrono velocemente, ti legano con una corda molto resistente e, come un sacco di patate, ti buttano facendoti sprofondare in una discarica non controllata piena di percolato e molto puzzolente, piena di immondizia non riciclata che attira scorpioni, mosche, ratti grossi come gatti.

GAME OVER

Paragrafo 9

« BRAVO! HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE! »

Questo regalo piace tantissimo a U&Gman. Ti è davvero grato! Nessuno gli aveva mai regalato qualcosa di riciclabile!!! Si commuove e si rende conto degli sbagli che ha fatto fino a quel momento. Allora prende una decisione incredibile... Vuole cambiare il suo nome per ribellarsi a Schifoman. Aiutalo a sceglierlo!

Gli proponi Discaricaman. Vai al § 24

Gli proponi Differman . Vai al § 20

Paragrafo 10

« BRAVO! HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE! »

... ma i rifiuti sono tantissimi ... troppi ... una quantità enorme!!!

La tua aiutante Rifiutigirl continua da sola il lavoro di riciclaggio mentre tu segui delle tracce giganti di percolato che hai trovato nella grotta... sono sicuramente le impronte di Schifoman!!! Lo hai capito perché lasciano una striscia di liquido verdastro.

Segui le tracce, incurante del pericolo. Vai al § 25

Corri dal Sindaco per denunciare la situazione. Vai al § 17

Paragrafo 11

Con la tua navicella spaziale cerchi di entrare nella caverna ma la navetta è troppo grande e devi parcheggiarla fuori della grotta. Vedi delle tracce di rifiuti e pensi che forse le ha lasciate Schifoman. Entri nella grotta buia e tetra...

Accendi i tuoi occhi e illumini la grotta. Vai al § 22

Chiami la tua aiutante Rifiutigirl. Vai al § 5



S.O.S. da Vetrilandia - Scuola Elementare Villa Collemantina, classi III-IV-V

Paragrafo 12

Purtroppo hai commesso un grosso errore, dovevi scegliere l'altra soluzione!!! I prodotti usa e getta contribuiscono ad inquinare la nostra città! Bisogna imparare a riutilizzare e a recuperare gli oggetti, non a gettarli via!!! Con questo esempio tutti i bambini della città faranno come te e i rifiuti continueranno ad invadere Vetrilandia. I rifiuti aumentano... la missione è fallita!

GAME OVER

Paragrafo 13

Hai sbagliato!!! Discaril, in verità, è Schifoman!!! Con questo trucco lui voleva costringerti ad entrare nella discarica per rinchiuderti! Ha fatto in modo che tutto il vetro andasse nella discarica senza essere riciclato e riutilizzato per mettere in ginocchio Vetrilandia e tutti i suoi abitanti !!! Ormai sei caduto vittima del puzzolente Schifoman! Vetrilandia è condannata ad essere sommersa da una montagna di rifiuti!

GAME OVER

Paragrafo 14

« BRAVO! HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE! »

U&Gman piano piano si calma. Tutti gli donano qualche cosa di riciclabile, lui è felice e sta quasi per piangere dall'emozione. Offre dei pasticcini, dei tramezzini, delle patatine e dei pop-corn, ma su piatti di plastica. Gli invitati prendono solo il cibo lasciando i piatti ammassati sul tavolino che diventa bruttissimo e sporco. I bicchieri di plastica si rompono e nessuno può più bere. U&Gman, quindi, capisce che è meglio non usare piatti di plastica, che ingombrano e sporcano, ma sono meglio quelli di porcellana che possono essere lavati e riutilizzati!!! Ora è il tuo momento... agisci!

Gli regali uno spazzolino usa e getta confezionato con tantissimi pacchi uno dentro l'altro. Vai al § 23

Gli regali un bel Goku nuovo, costruito con plastica riciclata e senza scatola della confezione. Vai al § 9

Paragrafo 15

Schifoman è troppo veloce! Ti ha sconfitto! Come punizione ti trasforma nel suo assistente Spiderpork. Ora sei diventato lo schiavo di Schifoman e dovrai obbedire ad ogni suo comando per tutta la vita. Vetrilandia rimarrà sommersa sotto i rifiuti!

GAME OVER

Paragrafo 16

Rifiutoman si trova nel suo laboratorio segreto, nei sotterranei di un castello abbandonato.

Lui ti dice che conosce il segreto per salvare Vetrilandia, ma per accertarsi che tu sei veramente Ricicloman, deve sottoparti ad un test e tu devi rispondere correttamente (sì o no) alle domande per guadagnarti la sua fiducia!

Può essere gettato nell'organico...

un fazzoletto di carta usato?

una bottiglia di plastica?

un cassetto di legno?

Se rispondi in modo giusto a tutte e tre le domande, vai al § 30

Se rispondi male anche ad una sola domanda, vai al § 29

Paragrafo 17

Arrivate all'ufficio del Sindaco, bussate tre volte ma non risponde nessuno. Allora decidete di passare da una finestra aperta che è dietro il palazzo. Entrate nel grande e lussuoso ufficio del Sindaco, lo trovate seduto alla sua scrivania, gli chiedete se vi può aiutare, ma lui non parla! Vi guarda con occhi spalancati. Provate a "scrollarlo", ma lui si muove come un robot. Allora capite che è stato ipnotizzato da quell'orribile Schifoman.

Lasci Rifiutogirl a prendersi cura del Sindaco e vai in Piazza Vetrolombo nel centro della città. Vai al § 26

Provi a svegliare il Sindaco parlandogli della Rifiutologia. Vai al § 2

Cerchi di rapire il Sindaco per risvegliarlo. Vai al § 8



S.O.S. da Vetrilandia - Scuola Elementare Villa Collemantina, classi III-IV-V

Paragrafo 18

« BRAVO! HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE!
È proprio al supermercato che inizia la gestione dei rifiuti! »

Con il tuo radar vedi che i cittadini comprano una grande quantità di oggetti usa e getta: spazzolini, macchinette fotografiche, forchette, bicchieri, piatti, coltelli di plastica, fazzoletti di carta. Nessuno ha più voglia di lavare le stoviglie! Oltretutto tutti questi oggetti hanno imballaggi inutili ed enormi. E' l'impero dell'usa e getta e degli imballaggi inutili. Come puoi fare per cambiare la situazione?

Vai dal Direttore del supermercato e gli proponi determinati e latte alla spina. Vai al § 3

Provi a risolvere lo spreco dei piatti e delle posate di plastica. Vai al § 6.



Paragrafo 19

Raggiungi Schifoman e riesci ad intrappolarlo con il tuo raggio paralizzante. Ora che non si può muovere, cominci a parlargli della raccolta differenziata; gli spieghi la gestione corretta dei rifiuti e quanto sia importante la regola delle 3R (riciclare, recuperare, riutilizzare), gli fai capire che non si devono comprare gli usa e getta e tutti quegli oggetti che sono confezionati con imballaggi ingombranti. Schifoman si pente di aver creato tanti disordini e ti promette di cambiare da ora in poi! Bravo!!! Hai convinto Schifoman che, grazie al tuo coraggio, si mette a ripulire tutto. Schifoman è diventato ... Profumoman!!!

THE END

Paragrafo 20

Lui accetta il nome, perché fare la raccolta differenziata vuol dire dare una nuova vita agli oggetti che sembrava l'avessero finita un minuto prima. Però, per essere degno di quel nome, ti chiede di insegnargli almeno una pratica della raccolta differenziata; allora tu decidi di insegnargli che il vetro va buttato nella campana del vetro. Cos'altro vuoi insegnargli?

Gli insegna anche a buttare le pile con i metalli e i farmaci insieme alla carta. Vai al § 4

Gli spieghi anche che nella campana del vetro non ci va la porcellana dei piatti. Vai al § 31

Paragrafo 21

Velocemente salti sulla capsula di emergenza e vedi Schifoman poco lontano che sta fuggendo con la tua navicella spaziale. Allora ti lanci all'inseguimento! Scansi un meteorite a destra, un satellite a sinistra... e finalmente riesci ad avvicinarti a lui! Grazie al tuo ingegno e alla tua volontà riesci a raggiungerlo! Lo vuoi catturare, lo affronti con coraggio, scopri se riesci nel tuo intento tirando i dadi!

Se escono i numeri da 0 a 5, vai al § 19

Se escono i numeri dal 6 al 9, vai al § 15

Paragrafo 22

No!!! Cosa è successo!!! Non c'è nemmeno un briciolo di silicio, il materiale per produrre vetro, ma la grotta è piena di rifiuti di ogni genere: plastica, carta, metallo, organico ecc... Tutti quei rifiuti producono percolato, un liquido molto inquinante; l'aria è irrespirabile... che puzza!!!

Inizi la raccolta differenziata dei rifiuti della grotta. Vai al § 10

Corri dal Sindaco. Vai al § 17

Paragrafo 23

U&Gman ci ha messo più di un'ora a scartare il regalo perché è nascosto tra migliaia di pacchi uno dentro l'altro. Dentro la confezione non c'è lo spazzolino, ma una bomba che esplode e moltiplica gli oggetti usa e getta!!! Hai sbagliato a comprare il regalo! Non sei un eroe del riciclaggio! Vetrilandia viene sommersa dai rifiuti non differenziati! La tua missione è ormai finita!

GAME OVER



S.O.S. da Vetrilandia - Scuola Elementare Villa Collemantina, classi III-IV-V

Paragrafo 24

Ahi! Ahi!... Questo nome, Discaricaman, porta dentro di sé un brutto e disastroso messaggio! Se il rifiuto va in discarica, la sua vita finisce e può produrre solo percolato!!! U&Gman è confuso e non capisce più cosa è giusto e cosa no! Non vuole più imparare le regole della raccolta differenziata! Hai fallito la missione!

GAME OVER



Paragrafo 25

Seguendo le tracce verdastre, che pensi siano di Schifoman, attraversi un sotterraneo stretto e buio che ti porta fino al triangolo di Puzziola, un luogo segreto, pieno di rifiuti tossici che rendono l'aria irrespirabile. Capisci che quello è il covo di Schifoman!!!

Ti metti la maschera antigas e usi raggi X. Vai al § 19

Se non vuoi proseguire da solo, chiama la tua aiutante Rifiutgirl. Vai al § 5

Paragrafo 26

Raduni nella Piazza Vetrocolombo tutti gli abitanti di Vetrilandia e li interroghi sui rifiuti:

Dove si butta un fazzoletto di carta usata? La plastica si ricicla? Il vetro si ricicla? E quante volte può essere riciclato?

Se rispondi in modo giusto a tutte le domande, vai al § 32

Se rispondi male anche ad una sola domanda, vai al § 33

Paragrafo 27

I rifiuti, per fortuna, cominciano a diminuire grazie a tutti i sacrifici, ma non è ancora abbastanza! Allora provi a cercare in tutti i posti un maestro saggio che forse può aiutarti con i suoi consigli preziosi e anche con qualche macchinario strano mangia-rifiuti.

Vai da Discaril, re delle discariche. Vai al § 13

Vai da Rifiutoman, re dei riparatori. Vai al § 16

Paragrafo 28

Hai trovato delle pile vecchie tra i rifiuti, ma ti accorgi che intorno alle pile si è formata una strana sostanza liquida, deve essere il percolato! Potrebbe essere stata colpa di Schifoman! Ha buttato lì i rifiuti senza preoccuparsi delle conseguenze e per colpa sua si sta inquinando la terra!!!

Vai dal sindaco. Vai al § 17

Torni alla navicella. Vai al § 7

Paragrafo 29

Rifiutoman non ti vuole prendere come allievo, non hai imparato nulla! Forse non sei il vero Ricicloman! Schifoman continua a inquinare e a non differenziare i rifiuti e tu non sai come impedirglielo! Non puoi affrontarlo. Sei sconfitto!!! Vetrilandia è condannata ad essere sommersa dai rifiuti!

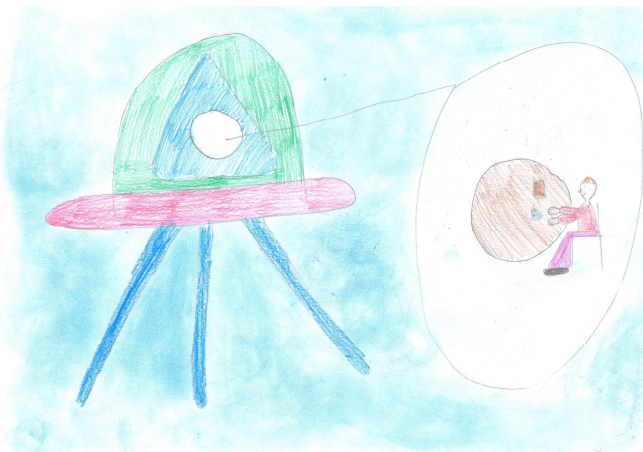
GAME OVER

Paragrafo 30

« BRAVO! HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE! »

Rifiutoman ti accetta come allievo! Ti svela, quindi, il segreto per salvare la città di Vetrilandia e ti insegna a riciclare correttamente il vetro. Ti dice che questo materiale è riciclabile all'infinito e al 100%. Ora basta solo insegnarlo anche a tutti gli abitanti della città, ma per un eroe come te sarà un giochetto da ragazzi! Rifiutoman ti consiglia inoltre, di gettare il vetro nel multimateriale insieme a bottiglie di plastica e lattine.

THE END



S.O.S. da Vetrilandia - Scuola Elementare Villa Collemantina, classi III-IV-V

Paragrafo 31

« BRAVO! HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE! »

Complimenti!! Con Differman come tuo nuovo alleato, ovvero l'ex U&Gman, insegna pazientemente a Schifoman a produrre meno rifiuti, a riciclare e recuperare il vetro. Schifoman impara le regole della raccolta differenziata e ti promette di non creare più problemi! La tua città ora è salva! Finalmente è tornata la tranquillità. Vetrilandia è libera dai rifiuti, ora risplende e brilla ai raggi del sole!!!!!!

THE END

Paragrafo 32

« BRAVO! HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE! »

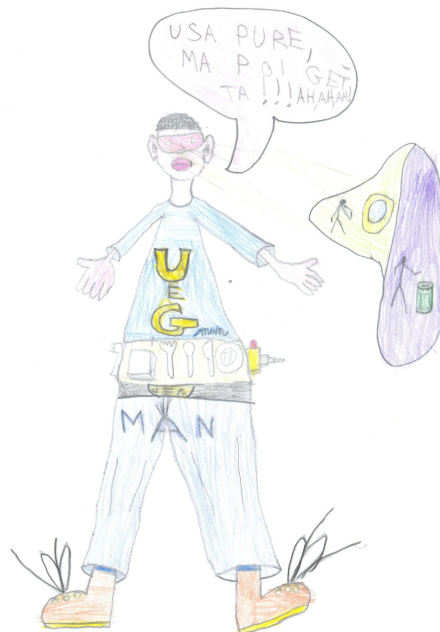
Tutti rispondono correttamente, ma solo uno non ci riesce. Allora l'uomo si toglie la maschera dal viso... è Schifoman!!! Lui cerca di scappare, ma riesci a catturarlo e lo porti nel posto più pauroso della città... l'inceneritore! Il luogo dove si bruciano i rifiuti. Lo buttate dentro facendogli fare una brutta fine, così smetterà di inquinare Vetrilandia.

THE END

Paragrafo 33

La città di Vetrilandia sembra non essere pronta per i tuoi insegnamenti... I cittadini non conoscono neanche il significato delle 3R (riusare, recuperare, riciclare) e tu avrai molto lavoro da fare se vuoi insegnare a tutti la corretta gestione dei rifiuti! Solo così potrai sconfiggere Schifoman. « La tua avventura finisce qui... ma da qui potrebbe iniziare un'altra bella storia, ma solamente dopo aver ripassato un po' di rifiutologia! »

FINE



The End



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

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 ???? <i>A)-Con la tua bottiglia vuota e vai al distributore di latte alla spina?</i> <i>B)-Corri al supermercato a comprare tetrapak di latte?</i> <i>C)-Ti disperdi e affamato vaghi per la città cosa sarà di te ?</i>	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 ? <i>A)-Corri al centro elettrodomestici a comprare una lavatrice nuova?</i> <i>B)-Sperando per il meglio chiami il Tecnico riparatore ?</i> <i>C)-Bruci la lavatrice e tutti i panni sporchi?</i>	3)..... NOOOOOOOOO 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 ? <i>A)-La spingi sul marciapiede davanti casa del vicino?</i> <i>B)-Fai una buca e la seppellisci in giardino?</i> <i>C)-Chiami la ditta specializzata per il ritiro dei rifiuti ingombranti?</i>
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 ? <i>A)-Vai in tutte mangiando e sporcando per 5 persone?</i> <i>B)-E' tutto molto buono quindi scegli una Eco-Sagra?</i> <i>C)-Scegli la sagra che almeno ha la raccolta differenziata ?</i>	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 ? <i>A)-Compri tutto di plastica così per fare pulizia buttando tutto?</i> <i>B)-Troppa fatica! vai a festeggiare a casa di qualcun'altro?</i> <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>	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 ? <i>A)-Prendi una bottiglietta nuova nuova ?</i> <i>B)-Porti via una cannuccia e l'acquario del pesce rosso ?</i> <i>C)-Ti procuri una borraccia che puoi riempire tantissime volte?</i>
7).....TUISSHHPTPTPTPTPT.... VRRRRSSSSS 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 ? <i>A)-La porti all'Isola Ecologica o Stazione Ecologica ?</i> <i>B)-La nascondi per sempre nella cuccia del cane?</i> <i>C)-Fai una buca e la seppellisci in giardino?</i>	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 ? <i>A)-Scappi e rinunci al posto di lavoro ed al gioco nuovo?</i> <i>B)-Prima di tutto provi a Riutare ed a Riparare le cose che trovi?</i> <i>C)-Cominci con pazienza a differenziare i rifiuti per avviarli agli impianti di riciclo?</i>	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 ? <i>A)-Mangi anche gli scarti fino a sentirti male (e poi esplodi)?</i> <i>B)-Cerchi un Composter per il compostaggio dell'organico?</i> <i>C)-Raccogli tutti gli avanzi in un sacco e lo porti al bidone dell'organico?</i>
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? <i>A)-Ti fai prendere dal panico e cominci ad urlare?</i> <i>B)-E' la fine! dovremo usare solo plastica inquinando tantissimo o legno distruggendo le foreste?</i> <i>C)-Non c'è problema! È più economico riciclare il metallo che farlo nuovo?</i>	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 ? <i>A)-Non c'è problema! il vetro si ricicla all'infinito ed al 100%?</i> <i>B)-Ti metti a rubare tutto il vetro per venderlo a maggior prezzo?</i> <i>C)-E' la fine! dovremo usare solo plastica inquinando tantissimo?</i>	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? <i>A)-Scegli una smisurata confezione multi materiale indistruttibile e antiatomica?</i> <i>B)-Non decidi! il gioco può essere venduto anche senza confezione?</i> <i>C)-Scegli una confezione “Eco sostenibile”?</i>

APPENDICE

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 ? <i>A)-Vai al Supermercato più vicino e compri le prime cose che vedi?</i> <i>B)-Cerchi prodotti alla spina ed eviti i prodotti usa e getta?</i> <i>C)-Traslochi a casa di un tuo amico che ha già tutto?</i>	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 ? <i>A)-Differenzi i rifiuti in carta, vetro, metalli, plastica, organico?</i> <i>B)-Decidi di dare fuoco alla tua montagna di rifiuti?</i> <i>C)-Non c'è speranza, abbandoni tutto e vai a stare in albergo?</i>	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 ? <i>A)-Carichi tutto in auto e in corsa butti la roba dal finestrino ?</i> <i>B)-Cambi identità in modo che tuo zio non ti possa più trovare?</i> <i>C)-Porti tutto al mercatino dell'usato?</i>
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 ? <i>A)-Riprendi la macchina e scappi a tutta birra?</i> <i>B)-Chiami un bombardiere e fai nuclearizzare la zona?</i> <i>C)-Vai dal Sindaco e gli spieghi la raccolta differenziata, il porta a porta ed i 5 cassonetti?</i>	17)..... BRAVISSIMO Hai catturato un temibile Boss dell'inquinamento, scopri le sue discariche abusive antinatura e inquina aria cosa fai ? <i>A)-Gli chiedi dei soldi per "chiudere un occhio" anzi due ?</i> <i>B)-Lo costringi a mettere i teli contro il percolato ed il biogas e a trasformare il posto in una discarica controllata?</i> <i>C)-Gli fai mettere della dinamite e poi Correre.....?</i>	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 ? <i>A)-Porti tutto all'isola ecologica o stazione ecologica?</i> <i>B)-Scappi e vai a mangiare al ristorante?</i> <i>C)-Noleggi una ruspa e li seppellisci?</i>
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 ? <i>A)-Basta non vai più a scuola e smetti di studiare?</i> <i>B)-Non ti preoccupi stampi piccolo, avanti/dietro e su carta riciclata?</i> <i>C)-Vai in palestra per essere abbastanza forte per la tua cartella?</i>	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 ? <i>A)-Butti tutto l'imballo in un bidone qualunque ?</i> <i>B)-Riusi un così bel contenitore per altre cose ?</i> <i>C)-Dividi l'imballo e getti ogni materia nel suo bidone ?</i>	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 ? <i>A)-Cerchi prodotti con poco o punto imballaggio e comunque di materiale riciclabile?</i> <i>B)-Vai al Supermercato più vicino e compri le prime cose che vedi?</i> <i>C)-Basta! Decidi di diventare un eremita e scappi in cima ad un monte?</i>
SOLUZIONI: 1) A 2) B 3) C 4) B 5) C 6) C 7) A	SOLUZIONI: 8) C 9) B 10) C 11) A 12) C 13) B 14) A	SOLUZIONI: 15) C 16) C 17) B 18) A 19) B 20) C 21) A

APPENDICE

RISPOSTE ALLE DOMANDE DEI PARAGRAFI

§ 16

Può essere gettato nell'organico...

* un fazzoletto di carta usato?

R: sì, ci "deve" essere gettato!

* una bottiglia di plastica?

R: ovviamente no!

* un cassetto di legno?

R: no, perché contiene anche sostanze chimiche come per esempio la vernice

§ 26

* Dove si butta un fazzoletto di carta usata?

R: nell'organico!

* La plastica si ricicla?

R: sì!

* Il vetro si ricicla?

R: sì, certamente!

* E quante volte può essere riciclato?

R: infinite! E ne recuperiamo il 100%!