



**CACCIA ALLO  
SPRECO**



# Il gioco di ruolo





## CACCIA ALLO SPRECO

### IL GIOCO DI RUOLO in versione stampabile

Il gioco si propone di far vivere ai bambini una o più avventure nelle quali affrontare situazioni di spreco, utilizzando le carte in dotazione, attraverso una storia creata via via insieme, sotto la regia dell'insegnante. La dinamica dei giochi di ruolo si presta a "mettere in situazione" e a porre problemi di scelta, liberando l'immaginazione dei bambini e favorendo la capacità di collaborare a un obiettivo comune, uniti in una singola squadra che prende parte all'avventura come un gruppo. A partire dagli stimoli narrativi dell'insegnante, i bambini improvvisano e con le loro scelte influenzano il progredire della storia.

### CONDURRE IL GIOCO DI RUOLO

L'insegnante, o master, pianifica il susseguirsi della trama (o sceglie un'avventura ispirandosi a quelle suggerite), tenendo conto che gli studenti potrebbero decidere di muoversi in una zona da lui non considerata o comportarsi in una maniera che lui non si aspettava.

Deve quindi riuscire a riportare i ragazzi su sui passaggi della trama pianificati, intervenendo sulle loro scelte. Nel corso di un evento, il master descrive il paesaggio e gli ambienti in cui i ragazzi si muovono, decide le condizioni meteorologiche, gestisce l'avanzamento del tempo. Suo compito è anche la gestione e interpretazione dei personaggi che fanno parte della storia ma che non sono interpretate da alcun giocatore; maggiore è la bravura del master a interpretare tali personaggi, maggiore sarà il divertimento dei ragazzi nell'interagire con essi.

Non c'è limite alle situazioni che si possono creare o alle dinamiche che scaturiranno dalle interazioni tra ragazzi/ambiente/situazioni/scelte!

### INTRODUZIONE AL GIOCO

Innanzitutto, l'insegnante spiega il gioco e individua un'ambientazione dove creare situazioni di spreco. Può utilizzare come traccia l'avventura qui descritta, una di quelle del gioco online o inventarne di nuove.

***Stiamo per vivere una avventura senza muoverci dalla nostra aula. No, vi assicuro che non è un trucco, la nostra fantasia ci permette di viaggiare nel tempo, nello spazio e raggiungere luoghi lontanissimi, siete pronti a partire? Vi guiderò raccontando cosa accade, e insieme un mondo basato sulle mie parole. I nostri viaggi saranno avventure nelle quali dovremo affrontare situazioni e risolvere enigmi ma sono sicuro/a che tutti voi siete abbastanza in gamba per questo! Ora, ricordate le carte che abbiamo ritagliato e colorato ieri? Non vi ho detto a cosa sarebbero servite per farvi una sorpresa! Le carte ci aiuteranno ad affrontare le varie situazioni di spreco, sapete cosa significa questa parola? Qualcuno mi sa fare un esempio di spreco?***

L'insegnante ascolta gli esempi, spiega il concetto di spreco.

Prima di partire vorrei spiegarvi i poteri delle carte: L'insegnante mostra le carte una dopo l'altra e spiega il loro uso, i disegni presenti sulla carta aiuteranno ad associare la carta alla sua funzione.

**SPRECARÈ  
NON  
VALE!**



## LE CARTE



### LA CARTA SPEGNI

serve a spegnere apparecchiature elettroniche, tv, videogiochi, radio, etc.

### LA CARTA CHIUDI

aiuta a chiudere rubinetti, leve, porte, finestre, sportelli...

### LA CARTA DIMINUISCI QUANTITÀ

si utilizza per ridurre quantità eccessive di cibo, acquisti, etc.

### LA CARTA CONSERVA

è da giocare in tutte le situazioni in cui occorre conservare bene il cibo che si può guastare e mantenerlo sano.

**SPRECARÈ  
NON  
VALE!**

# Il gioco di ruolo



## CARTA RICICLA/RECUPERA

si utilizza in tutte quelle situazioni in cui è possibile effettuare la raccolta differenziata, riciclare un rifiuto organico che può diventare compost, usare l'acqua della doccia per lo scarico del wc, etc.



## CARTA CAMBIA SCELTA O SCELTA ALTERNATIVA

si usa ad esempio per preferire prodotti più genuini, più salutari per il nostro organismo come la frutta di stagione, meno nocivi all'ambiente, come quelli che consumano meno energia.



## CARTA RIUTILIZZA

si gioca quando un oggetto può essere utilizzato ancora, invece di essere buttato, come ad esempio quando si trasforma un sacchetto per la spesa in quello della spazzatura, uno spazzolino usato in un utile pulisci-fessure, una bottiglia di plastica in un sottovaso.



## CARTA DONA

è una carta speciale perché permette di destinare qualcosa che abbiamo a chi ne ha più bisogno di noi: per esempio, dei giocattoli ai bambini poveri, dei soldi a un'associazione che aiuta le persone in difficoltà, o anche il nostro tempo ed energia per aiutare un amico, un nonno...



## CARTA LEGGI ETICHETTA

si gioca per conoscere le caratteristiche di ciò che compriamo e fare quindi scelte più sane e utili al benessere nostro e dell'ambiente.

**SPRECCARE  
NON  
VALE!**

# Il gioco di ruolo



Vi sembra troppo complicato? No, non dovete ricordarle tutte! Non preoccupatevi, io vi aiuterò. Siete pronti a cominciare? (L'insegnante posiziona le carte in vista e comincia a raccontare l'inizio dell'avventura)

Ricordatevi che potete fare domande, rispondere a quelle che farò io e inventare a volontà, pronti? Via!!!

L'insegnante guida la classe nell'esplorazione della situazione scelta attraverso piccole domande-stimolo. I ragazzi potranno chiedere chiarimenti, discutere tra loro, utilizzare le carte più appropriate, proporre soluzioni, votare quelle migliori.

Si può predisporre anche un contapunti per valutare alla fine del gioco se la classe è riuscita a ridurre gran parte degli sprechi, così come può essere utile creare un cartellone o elaborato in cui si raccolgono le migliori pratiche, emerse nel gioco, per trasformare le situazioni di spreco in gesti sostenibili (anche da portare in famiglia!).

*Con questa modalità si favorisce un'esperienza di doppia valenza educativa: oltre all'"imparar facendo" in modo concreto, i ragazzi possono anche sviluppare la loro creatività, modificando il gioco a loro piacere sotto la regia dell'insegnante, e creare nuove situazioni di gioco, in cui via via affrontare diversi casi di spreco con l'aiuto delle conoscenze trasmesse attraverso il percorso educativo.*

## UNA TRACCIA DI AVVENTURA LA GITA DI CLASSE:

### MATERIALE:

sedie, fischietto o trombetta, carte precedentemente stampate/ritagliate/colorate, busta con lettera.



La maestra introduce la situazione,

(Se si ha spazio è possibile utilizzare delle sedie disponendole come i sedili di un pullman.)

"Siamo all'ultima settimana di scuola ed è appena arrivato il pullman che ci porterà al parco di Selvabella, la meta della nostra gita.

"Guardate! Eccoli che arriva, di qui non vedo bene di che colore è?" (Risposta)

**SPRECARÈ  
NON  
VALE!**

# Il gioco di ruolo



“Qualcuno ha sentito le previsioni del tempo? Cosa ci aspetta?” (Risposta)

“Forza saliamo! (Volendo si può fare l'appello, i bambini salgono uno dopo l'altro, si siedono in attesa)

Il viaggio comincia, la maestra chiede ai bambini cosa vedono dai finestrini, (Risposta). Poi prosegue raccontando la storia del parco: “Il parco di Selvabella è un enorme giardino con al centro una villa che si specchia nel lago sottostante. Fu la residenza del Barone Sperperone famoso per aver dilapidato tutto il suo enorme patrimonio in acquisti bizzarri. Le statue che si trovano un po' ovunque nel parco fanno parte della sua collezione. Dopo la sua morte tutto il terreno e la villa sono diventati di proprietà del comune che li ha aperti al pubblico, ancora oggi si tengono ricevimenti e feste. Camminando per i sentieri del giardino avremo modo di osservare piante esotiche, alberi dalle strane forme e fiori di ogni tipo. Il pullman è arrivato, i ragazzi scendono e insieme alla maestra mettono le sedie in cerchio.

La maestra: “Siamo arrivati, scusate stamattina ho trovato questa lettera nella cassetta e l'ho messa in tasca per leggerla dopo, vi dispiace se la apro? (tira fuori la busta, estrae la lettera, legge)

“ A voi che vi accingete a raggiungere Selvabella, sappiate che gli sprechi che hanno reso famoso il barone continuano tutt'oggi! Avete voglia di scoprirli ed eliminarli? Abbiamo bisogno di ragazzi svegli e pronti a tutto, so che voi siete proprio quelli che cerco e che accetterete senz'altro la mia proposta. Per questo vi mando le mie carte del potere con le quali potrete risolvere le situazioni di spreco, buona avventura e occhi aperti!

La maestra chiede ai bambini se accettano l'incarico e poi distribuisce le carte o le pone bene in vista. Continua descrivendo la nuova situazione: Appena fuori dal parco c'è una piccola isola ecologica con le campane per la raccolta di carta, vetro, plastica. “Abbiamo appena varcato il grande cancello del parco, è di ferro battuto e decorato con figure di animali.

Ora passiamo sotto un bellissimo bosco di faggi, le fronde degli alberi si uniscono in alto a formare un tunnel, la luce che passa attraverso le foglie disegna macchie luminose sul sentiero di ghiaia. Ai lati ci sono panchine e **BZZZZZZZ** (La maestra potrà usare una tromba, un fischietto, per attirare l'attenzione ogni volta che i bimbi arrivano ad una situazione di spreco) e ci sono dei cestini per i rifiuti pieni di bottiglie di plastica! Qualcuno ha qualche idea?

I bambini si consultano e giocano una carta, se non indovinano la carta **RICICLA** (per portare le bottiglie nella campana per il riciclo della plastica o **RIUTILIZZA** per far diventare le bottiglie qualcos'altro (sculture, contenitori di semi per uccelli, sottovasi, etc.) l'insegnante li indirizza con qualche spunto di riflessione. (è possibile programmare un'attività futura a tema sulla creazione di oggetti riutilizzando le bottiglie di plastica).

Una volta che la situazione sarà risolta, la maestra continua con la narrazione: bravi! entrambe le scelte sono possibili! Poi si rivolge al resto della classe per votare la scelta migliore e prosegue: camminiamo per qualche minuto in mezzo a quella natura meravigliosa finché non troviamo una radura dove al

**SPRECARÈ  
NON  
VALE!**



centro c'è un albero di pesche, poco distante ci sono cassette di legno vuote. Domande? Qualcuno chiederà se ci sono pesche, quanto è grande l'albero, etc. Si risponde e si fa in modo di dire che i suoi rami sono carichi di frutti maturi molti dei quali sono caduti a terra spiacciandosi. **BZZZZZZZ** Guardate che spreco!

Quali carte scelgono i bambini? Si può utilizzare **RICICLA/RECUPERA** per raccogliere i frutti maturi dai rami prima che cadano a terra, ma anche **CONSERVA** per creare della marmellata, e la carta **DONA** per regalare qualche cassetta piena di pesche a qualcuno.

La gita prosegue, la scolaresca raggiunge una collina da dove si scorge la villa. "Guardate che meraviglia! Quanto è grande! Chi vuol dare un'occhiata col binocolo e poi riferire agli altri cosa vede?" Un ragazzo farà finta di osservare e descriverà la costruzione agli altri. **(Risposta)**

"Siamo arrivati finalmente, è ancora più grande di come sembrava da lontano non vi sembra?" **(Risposta)**. Che ne dite entriamo? **(Risposta)**. Siamo nell'ingresso, una grande scala sale verso l'alto, ci sono statue e quadri appesi alle pareti, ai lati della porta due armature stringono enormi spadoni, proseguiamo e troviamo una grande sala dal pavimento di marmo lucido, lungo una parete ci sono finestre nascoste dietro pesanti tende nere, enormi lampadari pendono dal soffitto, sono tutti accesi. **BZZZZZZZ** " Accispreca, ci deve essere dello spreco da qualche parte ma non capisco dove..."

Con la carta **SPEGNI** i bambini "spengono" la luce, ma devono anche aprire le tende!

Guardate che quadri meravigliosi! Quale vi piace di più? **(Risposte)**.

Proseguiamo ora, che ne dite, andiamo nelle cucine o andiamo in giardino? **(Risposte)**.

In entrambi i casi incontreranno un personaggio e fonti di spreco e in ogni caso potranno visitare entrambi gli ambienti.

**GIARDINO:** **BZZZZZZZ** il giardiniere che sta buttando via foglie in un bidone generico dice: "Uhh che fatica! La mia povera schiena, ho raccolto tutte queste foglie e ora sono indeciso se bruciarle o portarle fuori nel cassonetto dell'immondizia, intanto le metto in questo bidone, poi deciderò..."

Si potrà intuire di dover utilizzare la **RICICLA/RECUPERA** Ma perché? Si dà un aiuto per arrivare alla soluzione di utilizzare il materiale organico per creare compostaggio da utilizzare poi nell'orto).

Ma cosa succede nel prato vicino? L'irrigatore automatico lo sta facendo diventare una palude...

**BZZZZZZZ** Presto, troviamo una soluzione!

I bambini sceglieranno la carta **CHIUDI**.

Il giardiniere sta per versare da una bottiglia del liquido sopra le zucchine, "Non ho con me gli occhiali, spero che questo prodotto sia efficace contro i parassiti!"

Gli studenti dovrebbero utilizzare la carta **LEGGI ETICHETTA** e offrirsene di leggerla: cosa c'è scritto? È un prodotto indicato per la verdura? O è consigliato per la frutta e quindi non va utilizzato! In questo caso va fermato il giardiniere!

**SPRECARÈ  
NON  
VALE!**



**CUCINA:** il cuoco è indaffarato e confuso, sta preparando la cena per venti invitati!

“Ecco, con tutto quello che ho da fare, ci voleva solo una gita di mocciosi a farmi perdere tempo, su proseguite oltre non vedete che ho da fare?”

Intanto sta buttando sta buttando foglie di lattuga, ritagli di pane a cassetta e di grasso della carne...

**BZZZZZZZ.** Ma cosa fa? Qui ci vuole...

Una volta utilizzata la carta **RICICLA/RECUPERA**, si può chiedere come si possono recuperare gli avanzi per fare qualche ricetta? Si possono dare i ritagli di carne al gatto, le foglie di lattuga alla tartaruga, i ritagli di pane ai colombi...

Avete visto? Sul bancone ha dimenticato una grande torta alla panna, **BZZZZZZZ** Se non sarà spostata in un frigo sarà da buttare entro poco!

Si utilizza la carta **CONSERVA**.

È proprio distratto! L'acqua sta uscendo dalla pentola sotto il rubinetto... **BZZZZZZZ**. Provvediamo subito con... quale carta?

Si gioca la carta **CHIUDI**.

Il racconto può proseguire, aggiungendo situazioni umoristiche, incontrando nuovi personaggi. I bambini possono usare anche carte non previste, inventate al momento, purché siano efficaci per rimuovere una situazione di spreco.

Alla fine del racconto (in questo caso con il termine della gita) si chiederà ai bimbi di raccontare la loro giornata e, aiutandosi con le carte utilizzate (potrebbero essere posate su una plancia che rappresenta la mappa del parco Selvabella), elencare gli interventi antispreco, motivando con il contributo di tutti i perché delle scelte fatte. Perché poi non avviare anche un brainstorming sulle situazioni di riciclo e riutilizzo, in cui si possono proporre idee per trasformare gli oggetti usati in altri utili? E se provassimo poi a realizzarli, con PET, stoffe, e tutto ciò che ci viene in mente?

Quante avventure? Tutte quelle che animano la classe e le conoscenze!

## TANTE ALTRE AVVENTURE

Ogni avventura può nascere da un semplice stimolo condiviso, e poi da cosa nasce cosa, se si parte da uno spunto concreto: l'importante è, in base all'età dei bambini, scegliere quello più adatto a costruire una storia in cui è bello immergersi e scoprire quante soluzioni allo spreco si riescono a trovare.

- esperienze vissute con la classe o con i genitori: gite in vari ambienti urbani o naturali, anche momenti di vita quotidiana, la giornata di..., con al mamma a fare la spesa, la visita al..
- la lettura di un brano dell'antologia che è piaciuto tanto (e che si addice al tema), tutto da cambiare e ricreare sul filo della fantasia dei bambini.
- il film o il cartone proiettato a scuola e sul quale si sono già fatte riflessioni: questo consentirà di ripercorrere e "rileggere" in un'altra chiave il già esplorato, arricchendo quindi la capacità di interpretazione.

**SPRECARÈ  
NON  
VALE!**

# Il gioco di ruolo



- si reinventano le favole: metà classe potrà disseminare di sprechi le fiabe più famose e l'altra dovrà trovarli ed eliminarli.
- un periodo storico che si sta studiando si trasforma in un viaggio nel tempo: cosa si consumava nella società greca o romana, nel medioevo, nel rinascimento? Si fanno ricerche e si suggeriscono ai personaggi dell'epoca consigli antispreco, magari creando nuove carte.

## IL CONTAPUNTI

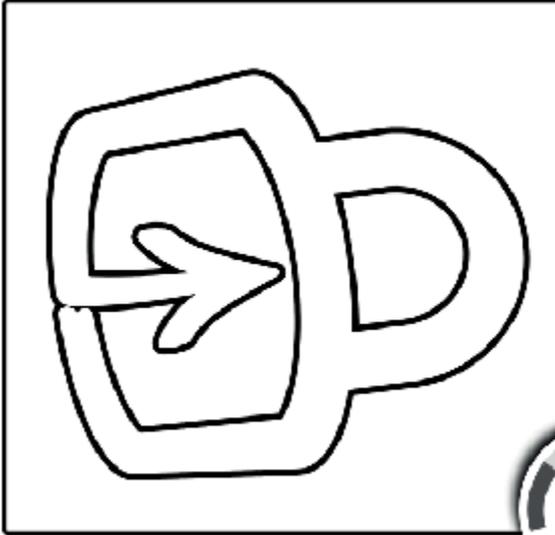
Per "visualizzare" i progressi nel gioco di ruolo si possono creare dei segnapunti, utilizzando materiali di riciclo. Una bottiglia di plastica può essere utilizzata per contenere biglie o tappi (uno per ogni situazione risolta). Anche i contenitori per uova e le scatole possono ospitare tappi, biglie, sassolini o sagome disegnate, colorate e ritagliate dal cartone. Sopra un pezzo di cartone si può disegnare una sorta di termometro (Sprecometro) che viene colorato a mano a mano che si risolvono le situazioni, oppure si può disegnare la parola "SPRECO" e pian piano coprirlo con dei post-it sopra i quali si può descrivere in breve la situazione risolta.

Perché poi non costruire insieme una plancia? Si può disegnare un grande albero e appendere le carte sui rami come frutti generati dalle buone pratiche, o disegnare percorsi a caselle sopra le quali porre via via le carte utilizzate o... via libera alla fantasia e alla voglia di trasformare insieme un cartone o altri oggetti da riciclare in un bel percorso di gioco.

**SPRECCARE  
NON  
VALE!**



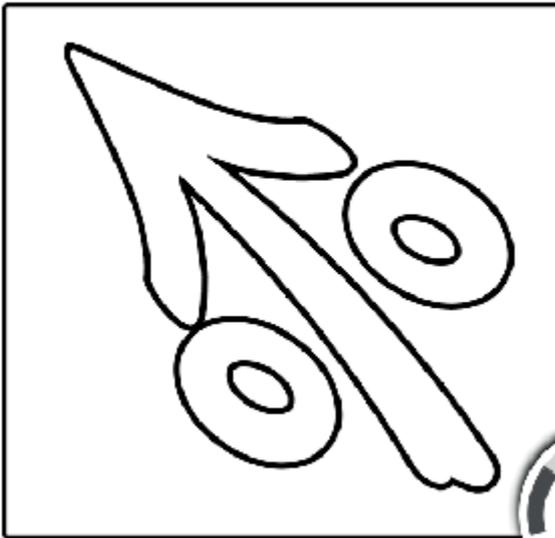
CHIUDI



CACCIA ALLO  
SPRECO



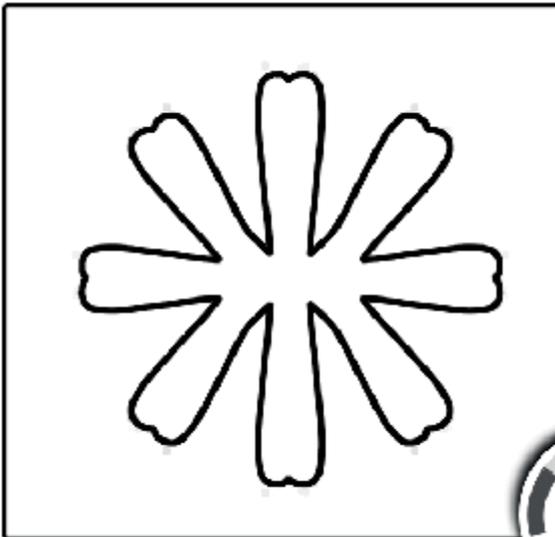
DIMINUISCI  
QUANTITÀ



CACCIA ALLO  
SPRECO



CONSERVA

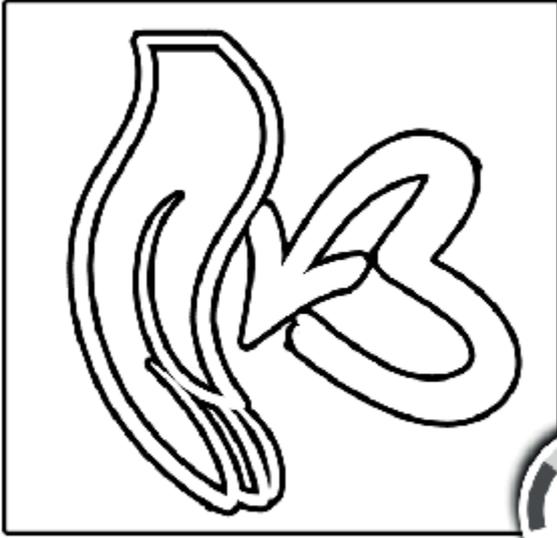


CACCIA ALLO  
SPRECO





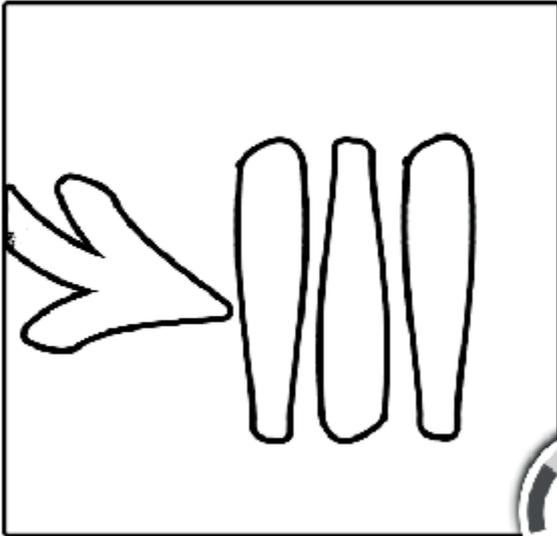
**DONNA**



**CACCIA ALLO**  
**SPRECO**



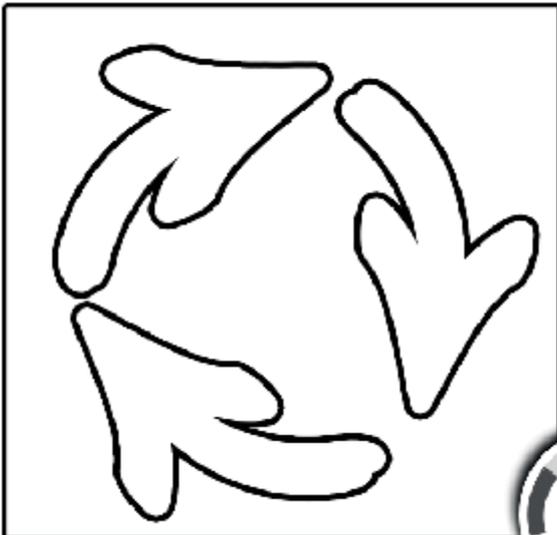
**LEGGI**  
**ETICHETTA**



**CACCIA ALLO**  
**SPRECO**



**RICICLA**

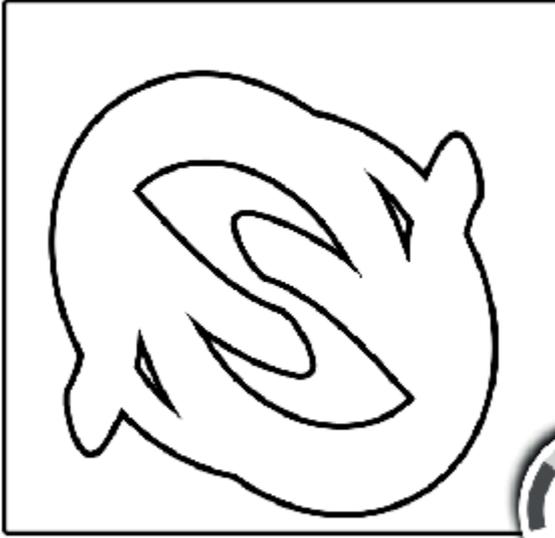


**CACCIA ALLO**  
**SPRECO**





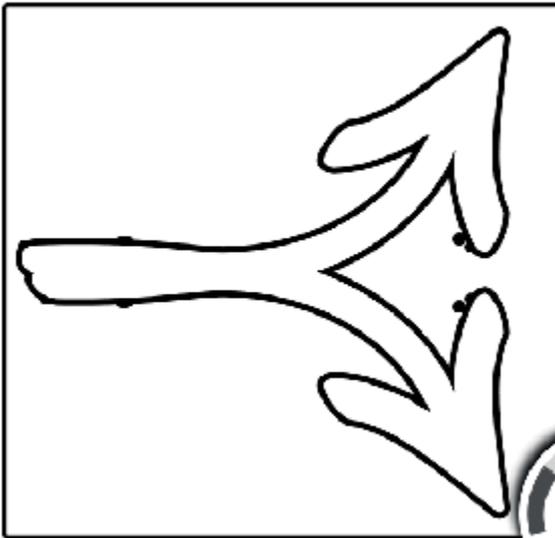
**RIUTILIZZA**



**CACCIA ALLO**  
**SPRECO**



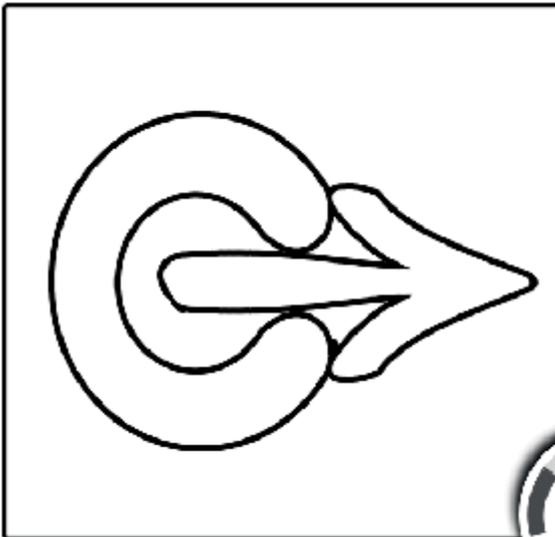
**SCELTA**  
**ALTERNATIVA**



**CACCIA ALLO**  
**SPRECO**



**SPEGNI**



**CACCIA ALLO**  
**SPRECO**



# GUIDA DOCENTI

