

CREA L'OGGETTO

Sfida a tempo (2 o 3 minuti)

Si consegnano a due giocatori oggetti da riciclo (ex bottiglie di plastica, lattine, pile, carta, cartone, stoffa etc.), nel tempo stabilito devono creare un oggetto. Vince e avanza di 2 caselle chi per primo termina il lavoro e l'idea più originale. (A giudicare l'operato saranno gli altri giocatori).

MA QUANTO NE SO?

Sfida a tempo (1,5' minimo, massimo 2')

Si consegnano a due giocatori oggetti da riciclo (ex: bottiglie di plastica, lattine, pile, carta, cartone etc ..) entro il tempo stabilito i giocatori, 1 alla volta, dovranno dare più informazioni possibili riguardo all'utilizzo, utilità, origine, riutilizzo etc.. dell'oggetto che gli è stato consegnato. Vince chi ha fornito più informazioni e avanza di 1 casella.

GIOCHIAMO CON LE PAROLE

Definisci il termine ecologia con 10 parole e poi consulta il dizionario per verificare. Se più di 5 parole sono sbagliate, indietreggiare di 1 casella

PROVA DI MEMORIA

Osservare un'immagine per 30 secondi e ricordarsi almeno 5 oggetti. Chi ci riesce avanza di 2 caselle.

PROVA GRAFICA

Disegnare i 4 elementi naturali essenziali per la vita. Se si sbaglia, si indietreggia di 1 casella

PROVA DI LETTURA

Due giocatori leggono lo stesso brano, chi ci impiega meno tempo avanza di 2 caselle

PAROLE IN RIMA

Comporre un verso in rima con la parola albero. Se si supera la prova, si avanza di 1 casella

ESPERTI DI ANIMALI

Elencare in 1 minuto di tempo il nome di almeno 3 animali che si stanno estinguendo. Se si riesce si avanza di 2 caselle.

PROVA GRAFICA

Scrivere una parola sulla schiena di un compagno, il quale la scriverà su un foglio. Se la indovina si avanza di 2 caselle.

ESPERTI DI RICICLAGGIO

Indicare almeno 6 materiali che si possono riciclare. Se non si riesce indietreggiare di 1 casella.

PROVA DI MIMO

Mimare un elemento della natura. Se i compagni indovinano, si avanza di 1 casella.

PROVA DI RISO

Tutti i giocatori si guardano in faccia, il primo che ride sta fermo 1 turno.

ESPERTI DI ANIMALI

Scegliere uno sfidante. Elencare in 2 minuti di tempo il maggior numero di animali che iniziano con la lettera iniziale del nome dello sfidante. Chi dei due vince, avanza di 2 caselle.

VERI AMBIENTALISTI!

In 20 secondi di tempo, dire 3 fattori che causano il buco dell'ozono. Se non ci riesci, resta fermo 1 turno.

PROVA DI LINGUA

Recitare lo scioglilingua: "Mamma pettinami, ma pettinami bene" per 3 volte di fila. Se non si sbaglia, avanzare di 1 casella.

ESPERTI DI FIORI

Elencare in 30 secondi il nome di 5 fiori che iniziano con la lettera "M". Se non si riesce si indietreggia di 1 casella.

ESPERTI DI ANIMALI

Dire in 30 secondi il nome di 5 animali che volano. Se si riesce si avanza di 1 casella.

ESPERTI DI PIANTE

Dire il nome di 5 alberi. Se la prova è superata, si avanza di 1 casella.

PROVA DI MIMO

Un giocatore fa il manichino, il concorrente lo muove facendogli mimare qualcosa. Se gli altri compagni indovinano, avanza di 2 caselle.

COSA HO IMPARATO?

Dire 3 atteggiamenti negativi nei confronti dell'ambiente. Se non si supera la prova, si salta 1 turno.

PROVA GRAFICA

Disegnare qualcosa attinente al rispetto dell'ambiente. Se gli altri compagni indovinano prima della fine del disegno, si avanza di 3 caselle.

PROVA GRAFICA

Fare un disegno guidando la mano di un altro compagno, se i compagni indovinano cosa è stato disegnato si avanza di 2 caselle.

PROVA GRAFICA

Fare un disegno ad occhi chiusi, se i compagni indovinano cosa è stato disegnato si avanza di 2 caselle.

COSA HO IMPARATO?

Dire 3 atteggiamenti positivi da avere al CAM.
Se la prova è superata avanzare di 1 casella.

E chi più ne “pensa” più ne aggiunga... BUON GIOCO E AMBIENTE A TUTTI