

NON GIOCHIAMOCI L'AMBIENTE

LO SPIRITO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è imparare, divertendosi, i comportamenti positivi che favoriscono la crescita e il mantenimento di un ambiente naturale ed umano nel quale sia piacevole vivere.

REGOLE DEL GIOCO

A **GIOCHIAMOCI L'AMBIENTE** possono giocare da due fino a sei giocatori. Se il numero è maggiore si consiglia di formare delle squadre.

DOTAZIONE

Il gioco consiste di una TAVOLA formata da 60 caselle con contorni di colori diversi: verde, rosso e giallo.

Il contorno verde indica comportamenti positivi verso l'ambiente sia esso umano che naturale, il contorno rosso indica, invece, comportamenti che sono negativi.

Il colore giallo indica le sfide che i giocatori dovranno affrontare.

PREPARAZIONE

Prima di apprestarsi a giocare bisogna dotarsi di un dado, di segnalini.

Il consiglio degli ideatori del gioco, per entrare maggiormente nello spirito del gioco, è di costruirseli da soli utilizzando materiale di riciclo. (es. al posto di segnalini tanti bottoni colorati...)

Procurati gli oggetti necessari aprire la tavola, posizionare nell'apposito spazio le carte "PROVE", e i segnalini sulla casella di partenza e via...

INIZIO DEL GIOCO

Tutti i giocatori, all'inizio, gettano il dado, e chi ha ottenuto il numero maggiore comincia il gioco.

Tira di nuovo il dado e, a seconda del numero ottenuto, muove il segnalino di altrettante caselle. Passa il dado al secondo giocatore che procede nello stesso modo e così di seguito.

Quando il segnalino si ferma su di una casella contrassegnata con il contorno verde si avanza di una casella; mentre se si ferma su di una casella contrassegnata con il contorno rosso si torna indietro di una casella. Se la situazione si ripete per tre volte si sta fermi un turno.

Se il segnalino si ferma su di una casella contrassegnata con il contorno giallo si dà il via alle sfide, pescando una carta dal mazzo "PROVE". In questo caso si procede come da indicazioni della carta "PROVE".

Quando la prova consiste in una sfida è il giocatore a scegliere lo sfidante, così per le squadre.

Può accedere che più segnalini si fermino sulla stessa casella ma questo non dà luogo a nessun mutamento del normale svolgimento del gioco.

VARIANTI

Il gioco è suscettibile di varianti creative per adattarlo al gruppo dei giocatori, interpretandone le carte "PROVE": es. dire in 30 secondi il nome di 5 animali che volano/nuotano/dormono in piedi ...; interpretare altro scioglilingua/canzone/poesia; dire il nome di 5 alberi/colibrì/mele, ...; dire 3 fattori che causano il buco dell'ozono/le polveri sottili/la salinizzazione dei terreni, ...oppure aggiungendo altre carte prova...

... e spazio alla fantasia.

Realizzato dai CAM

in collaborazione con il Consorzio Socio-Assistenziale Alba-Langhe-Roero
e con il sostegno della Regione Piemonte Assessorato Ambiente nell'ambito
dell'iniziativa In.F.E.A. 2007