



Liceo Artistico
ALESSANDRO
SERPIERI

GIOCO DIDATTICO



GIOCO DELL'APE

Nel settembre del 2015 i Paesi dell'ONU hanno firmato l'**Agenda 2030** che si sostanzia in **17 obiettivi di sviluppo sostenibile** da realizzare entro l'anno 2030 ma, in certi casi, anche entro l'anno 2020.

La sostenibilità riguarda l'ambiente ma anche le condizioni sociali ed economiche.

- 1. Sconfiggere la povertà** – porre fine a ogni forma di povertà nel mondo
- 2. Sconfiggere la fame** – Porre fine alla fame per raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere l'agricoltura sostenibile
- 3. Salute e benessere** – assicurare la salute e promuovere il benessere per tutti a tutte le età
- 4. Istruzione di qualità** – Assicurare un'istruzione di qualità e promuovere opportunità di apprendimento permanente
- 5. Parità di genere** – Raggiungere la parità di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze
- 6. Acqua pulita e servizi igienico sanitari** – Assicurare a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile di acqua e di strutture igienico-sanitarie
- 7. Energia pulita e accessibile** – assicurare a tutti l'accesso a un'energia accessibile, sicura, sostenibile e moderna
- 8. Lavoro dignitoso e crescita economica** – promuovere una crescita economica sostenuta, inclusiva e sostenibile, un'occupazione estesa e produttiva e un lavoro dignitoso per tutti
- 9. Imprese, innovazione e infrastrutture** – Costruire infrastrutture durevoli, promuovere un'industrializzazione inclusiva e sostenibile e favorire l'innovazione
- 10. Ridurre le disuguaglianze** – Ridurre le disuguaglianze tra le nazioni e all'interno di ciascuna di esse
- 11. Città e comunità sostenibili** – Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, resilienti e sostenibili
- 12. Consumo e produzione responsabili** – Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo
- 13. Lotta contro il cambiamento climatico** – Adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e le sue conseguenze
- 14. Vita sott'acqua** – Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile
- 15. Vita sulla terra** – Proteggere, ripristinare gli ecosistemi terrestri e promuoverne un uso sostenibile, gestire le foreste in modo sostenibile, combattere la desertificazione, bloccare e invertire il degrado del terreno e arrestare la perdita della biodiversità
- 16. Pace, giustizia e Istituzioni solide** – Promuovere società pacifiche e inclusive per uno sviluppo sostenibile, dare accesso a tutti alla giustizia e costruire istituzioni di ogni livello che siano efficienti, affidabili e inclusive
- 17. Partnership per gli obiettivi** – Rafforzare gli strumenti di attuazione e rinvigorire il partenariato globale per uno sviluppo sostenibile

Il Gioco

“Gioco dell’Ape” è un gioco didattico **progettato e realizzato dagli studenti della III e IV T del Liceo artistico “Serpieri” di Rimini**, guidati dalla loro **insegnante di progettazione grafica e pittorica prof.ssa Cecilia Guiducci**.

Il percorso si inserisce nell’ambito del **progetto “Intrap(p)rendere Green - conoscere l’ambiente**, scoprire lo sviluppo sostenibile, **agire green nella scuola media” (a.s. 2018/2019)**. Per la sua costruzione sono stati **utilizzati solo materiali di riuso provenienti dalla raccolta differenziata, direttamente raccolti dagli studenti**.

Scopo del gioco è aiutare a scoprire gli obiettivi dello sviluppo sostenibile, gli effetti che essi hanno sulla vita di noi tutti e ciò che possiamo fare ogni giorno per dare un contributo alla loro realizzazione.

Il Gioco dell’Ape è ispirato al classico gioco dell’oca ma presenta la peculiarità di comprendere oltre 50 quesiti relativi ai 17 obiettivi dell’ Agenda ONU 2030.

Come si compone il gioco nella versione originaria:

1. un **tabellone** a forma di alveare con 50 caselle
2. **70 carte/domanda** (di cui 20 di riserva) che ospitano il testo (domanda e risposte di cui una corretta segnalata in grassetto o sottolineatura)
3. **2 dadi**
4. **pedine di gioco** a forma di ape
5. segnapunti di diversi colori
6. **clessidra**.

Fatta eccezione per la plastificazione delle carte, tutti i materiali sono “riusati”.

Destinatari: 11-13 anni

Regole del gioco

Al gioco possono partecipare un massimo di **4 squadre**. Ogni squadra è rappresentata da un colore che identifica i materiali della raccolta differenziata: Carta, Plastica, Vetro e Umido. Lanciando a turno i dadi, si definirà l’ordine di gioco delle squadre. Tale gruppo dovrà avanzare sul tabellone a forma di alveare, tirando i dadi e muovendo la propria pedina a forma di ape di un numero di caselle pari al punteggio uscito dai dadi e l’arbitro porrà una delle domande estratte dal mazzo di carte. Se la squadra risponde correttamente entro il tempo concesso dalla clessidra, potrà inserire all’interno del proprio sacchettino il segna-punto consegnato dall’arbitro. Se la risposta è errata non verrà assegnato alcun punto e il gioco passa alla squadra successiva. Attenzione! Certe caselle possono celare insidie... infatti alcune di esse, bordate di rosso e raffiguranti il tronco tagliato, la radioattività, il fucile e il rubinetto aperto, obbligano la squadra a retrocedere fino allo Start (mantenendo i propri punti).

Non preoccupatevi perché il momento in cui una squadra raggiunge per prima la casella finale, segnerà solo la fine della partita.

Lo scopo del gioco è totalizzare il punteggio più alto rispondendo correttamente ai quesiti posti. In caso di parità i contendenti dovranno sfidarsi in un’ultima serie di domande.

Credits

Gli autori, studenti del Liceo Artistico "Serpieri" (Rimini)

Gli studenti della III T, Cesari Melissa, Giorgini Cecilia, Grandi Teresa, Ancillotti Sofia , Pagani Elettra, Torino Barbara hanno realizzato materialmente il gioco trasformando la progettazione in prodotto pittorico-artigianale e, dopo visualizzato e studiato il progetto, ha suddiviso ulteriormente il lavoro interessandosi di una particolare fase di lavorazione, tabellone, carte, pedine regolamento, e packaging. Quindi si è proceduto alla ricerca dei materiali di recupero o di scarto come bottoni, scatole di cartone e cartoncino, tappi e bottiglie di plastica, pezzi di legni residui del laboratorio di scultura e scarti di fogli da disegno, che sono stati poi preparati, dimensionati e resi omogenei. Quindi si sono applicati le texture e i colori rispettando i temi e le indicazioni progettuali, dopo aver fatto le diverse prove di laboratorio per scegliere le combinazioni migliori. I colori sono stati fissati con lacche e spray fissanti, le carte sono state plastificate; tutto ciò per aumentare la resistenza del gioco. Il gruppo ha realizzato la confezione del gioco, analizzando e studiando anche il packaging.

La progettazione del Gioco "La scalata" è opera degli studenti della IV T:

Mi chiamo **Lucia Zuccotti**, ho 17 anni . All'interno del progetto mi sono occupata, insieme ai miei compagni, della creazione delle 50 caselle. Successivamente ho progettato le quattro pedine che rappresentano quattro api. Esse hanno una forma circolare e sono costituite da legno riutilizzato. Ciascuna pedina si identifica con la propria squadra tramite i colori della raccolta differenziata: blu-carta, giallo-plastica, verde-vetro, marrone-umido. Sopra ogni pedina è dipinto il corpo dell'ape, da cui spuntano le antenne, realizzate con cavi elettrici, e le ali create con plastica di bottigliette d'acqua usate. Questi ultimi due elementi sono collegati al corpo centrale tramite un sistema a incastro.

Mi chiamo **Elena Montebelli**, ho 17 anni .Mi sono occupata delle 50 caselle insieme ad alcuni miei compagni e successivamente dell'ideazione del "bidone segna-punti". Quest'ultimo ha quattro scompartimenti di diversi colori che corrispondono al colore di ogni squadra. La squadra gialla corrisponde alla plastica, quella blu alla carta, quella verde al vetro e quella marrone all'umido. Successivamente per motivi di dimensione abbiamo optato per dei sacchetti in juta, in cui inserire i segnapunti. Quest'ultimi sono stati creati riutilizzando i bastoncini dei gelati.

Mi chiamo **Ivan Arena**, ho 19 anni. Mi sono occupato della progettazione del tabellone, realizzando una griglia a nido d'Ape. Per agevolarne il trasporto e la maneggevolezza, ho progettato il tabellone affinché si chiuda in 4 parti, in modo tale che abbia una larghezza e lunghezza di circa 25x35cm.

Mi chiamo **Alessandro Gemmani**, ho 17 anni.. All'interno del progetto mi sono occupato, della creazione delle 50 caselle. Queste presentano una forma esagonale e sono inserite all'interno di un grande alveare. La grafica delle caselle è ispirata ai 17 punti dell'Agenda Onu 2030. Si tratta di 17 obiettivi da raggiungere entro il 2030 che le Nazioni Unite hanno approvato per migliorare la sostenibilità non solo dal punto di vista ambientale, ma anche da quello economico e sociale.

Mi chiamo **Miranda Rambaldi**, ho 17 anni .Mi sono occupata delle carte da gioco e delle 50 caselle che compongono il tabellone. In una tavola ho sviluppato la grafica delle carte da gioco, sulle quali vengono presentate le domande e le varie opzioni delle relative risposte. Il motivo decorativo scelto per il retro delle carte riprende l'alveare del tabellone. In collaborazione con i miei compagni ho realizzato la grafica delle caselle che riprendono i 17 obiettivi dell'Agenda.

Gli alunni della scuola secondaria di primo grado

Gli alunni della delle classi II C e II I della scuola secondaria di 1° "Teresa Franchini" (Santarcangelo di Romagna) hanno costruito parte dei contenuti delle carte sotto la guida dei propri insegnanti di Scienze, Tecnologia, Inglese, lettere: Roberta Censi, Marco Panzetta, Alessandro Castellan, Barbara Carichini, Simona Vagnoni, Dea Gualdi.

Gli alunni della classe IIB della scuola secondaria di 1° "E. Fermi" (Viserba), hanno integrato parte dei contenuti delle carte, sotto la guida dei propri insegnanti di scienze, lettere, Tecnologia Giovanna Pasti, Caterina Piermattei, Orsola Magli.

L'Asvis, con Donato Speroni, ha supervisionato l'impianto del gioco, con suggerimenti relativi anche al contenuto delle carte.

Digitalizzazione del gioco: Cescot Rimini

Esperta di laboratorio: Rita Bellentani

Coordinamento del progetto Intrap(p)rendere Green: Primula Lucarelli

