



Liceo Artistico
ALESSANDRO
SERPIERI

GIOCO DIDATTICO

LA SCALATA



LA SCALATA

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

“La Scalata” 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 recuperati 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.

La Scalata è ispirato al classico gioco dell’oca e a Trivia, con 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** di formato circolare di 80 cm X 80 cm piegato in otto spicchi in modo da migliorarne il trasporto ed è costituito da un’anima in cartoncino sulla quale si incolla della carta telata che ospita il disegno ad acrilico del gioco.
2. **70 carte/domanda** (di cui 20 di riserva) che ospitano da un lato il logo della tipologia e dall’altro il testo (domanda e risposte di cui una corretta segnalata in grassetto o sottolineatura). Le carte sono riconducibili a tre macrocategorie: AMBIENTE (colore verde), SOCIETA’ (colore arancione), e UMANITA’(colore viola).
3. **2 dadi** in legno dipinti in acrilico, uno monocromo e uno policromo.
4. Le **pedine di gioco** sono realizzate con bottoni recuperati caratterizzati da fili di diverso colore.
5. **Clessidra**.

Destinatari: 11-13 anni

Regole del gioco

Al gioco possono partecipare **al massimo 5 squadre** contrassegnate da una pedina realizzata con dei bottoni caratterizzati da un filo colorato.

INIZIO GIOCO: La squadra tirerà il primo dado monocromo (nero) che segnerà il numero di caselle da avanzare, successivamente tirerà il dado policromo che determinerà la tipologia di domanda a cui si dovrà rispondere. La squadra avanzerà SOLO SE DARA’ LA RISPOSTA CORRETTA. La risposta dovrà essere data **ENTRO UN MINUTO**, che sarà scandito da una clessidra. Durante il percorso di gioco si incontreranno caselle “unlucky” (sfortunate) rappresentate da eventi negativi o nemici che si dovranno “sconfiggere”, si avanzerà di una casella solo se si risponderà correttamente alla domanda, altrimenti si INDIETREGGIERÀ DI 2 CASELLE. Quando si capiterà su una casella “Gold”(fortunata) SI AVANZERA’ AUTOMATICAMENTE DI 2 CASELLE PORTANDO QUINDI IN VANTAGGIO LA SQUADRA. Nella penultima casella, rappresentata una montagna, l’arbitro sorteggerà una domanda a sua scelta e se la squadra risponderà correttamente, sarà la vincitrice del gioco, nel caso contrario indietreggerà di una casella e aspetterà il turno successivo per ritentare.

Credits

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

Gli **studenti della III T**, D'Emilio Kathleen, Nadini Ludovica, Piccioni Bianca, Bianchi Anna, Tentoni Erika hanno realizzato materialmente il gioco trasformando la progettazione in prodotto pittorico-artigianale e, dopo aver visualizzato e studiato il progetto, hanno suddiviso ulteriormente il lavoro interessandosi di una particolare fase di lavorazione, tabellone, carte, pedine, regolamento, 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. Successivamente 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 Mattia Tentoni e nel gruppo mi sono occupato dell'ideazione del regolamento e di come disporre le caselle all'interno del formato. Inoltre ho progettato il riempimento del gioco e i dadi.

Sono Lyan Sarango, nel gruppo mi sono occupato della progettazione grafica ed estetica del tabellone del gioco, tutto ciò che riguarda la campionatura del colore e mi sono occupato dell'organizzazione generale della progettazione.

Sono Melle Erik, nel progetto ho ideato i loghi posti sul retro delle carte con le domande e ho realizzato il modello di ciascuno.

Sono Matteo Di Mauro e mi sono occupato della realizzazione dei formati delle carte e delle eventuali decorazioni.

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 Intraprendere Green: Primula Lucarelli

