

IL GIRO DI GERRY

Gioco da tavola

FINALITÀ

Consolidare le conoscenze inerenti il tema del riuso e calarli nella quotidianità con comportamenti e atteggiamenti concreti.

ISTRUZIONI

Lanciando i dadi, i vari partecipanti potranno avanzare nel tabellone fino a raggiungere la meta finale. Nel gioco, i partecipanti potranno cadere in caselle speciali:

- Casella sfida: chi arriva in questa casella dovrà affrontare una piccola sfida e vincerla per andare avanti (altrimenti resterà fermo/a un giro);
- Casella Gerry: chi arriva in questa casella dovrà assumersi un impegno da compiere entro 24 ore, scegliendolo tra l'elenco degli impegni di Gerry,
- Casella megafono: chi arriva in questa casella dovrà raccontare a qualcuno uno dei motivi per il quale è importante abbracciare la logica del RIUSO;
- Torna indietro: chi arriva in questa casella ripartirà dal via.
- Bonus - riuso: chi arriva in questa casella potrà ritirare il dado un'altra volta.

GLI IMPEGNI DI GERRY

1. Entro oggi dovrò trasformare un rifiuto in un oggetto da utilizzare;
2. Userò l'acqua con cui lavo frutta e verdure per innaffiare le piante;
3. Creerò una decorazione con materiale di risulta;
4. Riutilizzerò avanzi di cibo, creando una nuova ricetta per i miei commensali.

LE SFIDE DI GERRY

1. In 60 secondi, inventa almeno 5 modi per riutilizzare un vecchio foglio di carta;
2. In 100 secondi inventa almeno 5 modi per riutilizzare acqua;
3. Utilizzando un foglio di carta, crea un origami che possa diventare simbolo del riuso;
4. In 4 minuti, inventa un gioco da realizzare con quello che hai nello zaino.



I consigli per l'insegnante di Gerry e AQP01



DESTINATARI: Il gioco può essere realizzato da ragazzi di ogni età. Sarà sufficiente variare la tipologia delle "caselle sfida" e delle "caselle Gerry" per adattarle alle conoscenze e competenze dei partecipanti.

MATERIALI: Tabellone riportato di seguito (da stampare nel formato più congeniale al numero dei partecipanti), un dado, pedine (almeno una per ogni partecipante o per ogni squadra).

SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

ATTENZIONI EDUCATIVE: Fare in modo che tutti i partecipanti si sentano coinvolti. Per evitare tempi troppo lunghi tra un turno e l'altro si potrebbe far partecipare i ragazzi in gruppi o farli giocare su diversi tabelloni. Sarà poi importantissimo che gli impegni assunti vengano verificati nei giorni successivi. Senza questa fase, l'intera attività perderebbe di credibilità, diventando poco efficace.

IMPREVISTI: con i ragazzi più grandi, questa tipologia di gioco potrebbe apparire inizialmente poco "attraente". Cercate di creare un maggiore appeal modificando la proposta contenuta nelle sfide di Gerry e gli impegni con qualcosa che possa coinvolgere direttamente l'interesse dei ragazzi (es. realizzare video, ...)



09  **BONUS**

IMPEGNO  **10**

 **11**
MEGAFONO

SFIDA  **12**

SFIDA  **08**

IMPEGNO  **19**

ARRIVO 20

 **13** **BONUS**

07  **INDIETRO**

 **18**
MEGAFONO



14  **INDIETRO**

 **06**
MEGAFONO

SFIDA  **17**

IMPEGNO  **15**

05

16

SFIDA  **04**

IMPEGNO  **03**

02

START
01

