

ADATTAMENTO AL TARGET

Il gioco può essere adattato a diverse età e livelli di conoscenza, modificando la complessità delle sfide e delle domande.

VALORE EDUCATIVO

Questo gioco permette di:

- + apprendere: conoscere i concetti fondamentali legati a biodiversità, cambiamento climatico e soluzioni basate sulla natura;
- + riflettere: capire le conseguenze delle azioni umane sull'ambiente;
- + collaborare: lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune;
- + divertirsi: apprendere in modo attivo e coinvolgente.

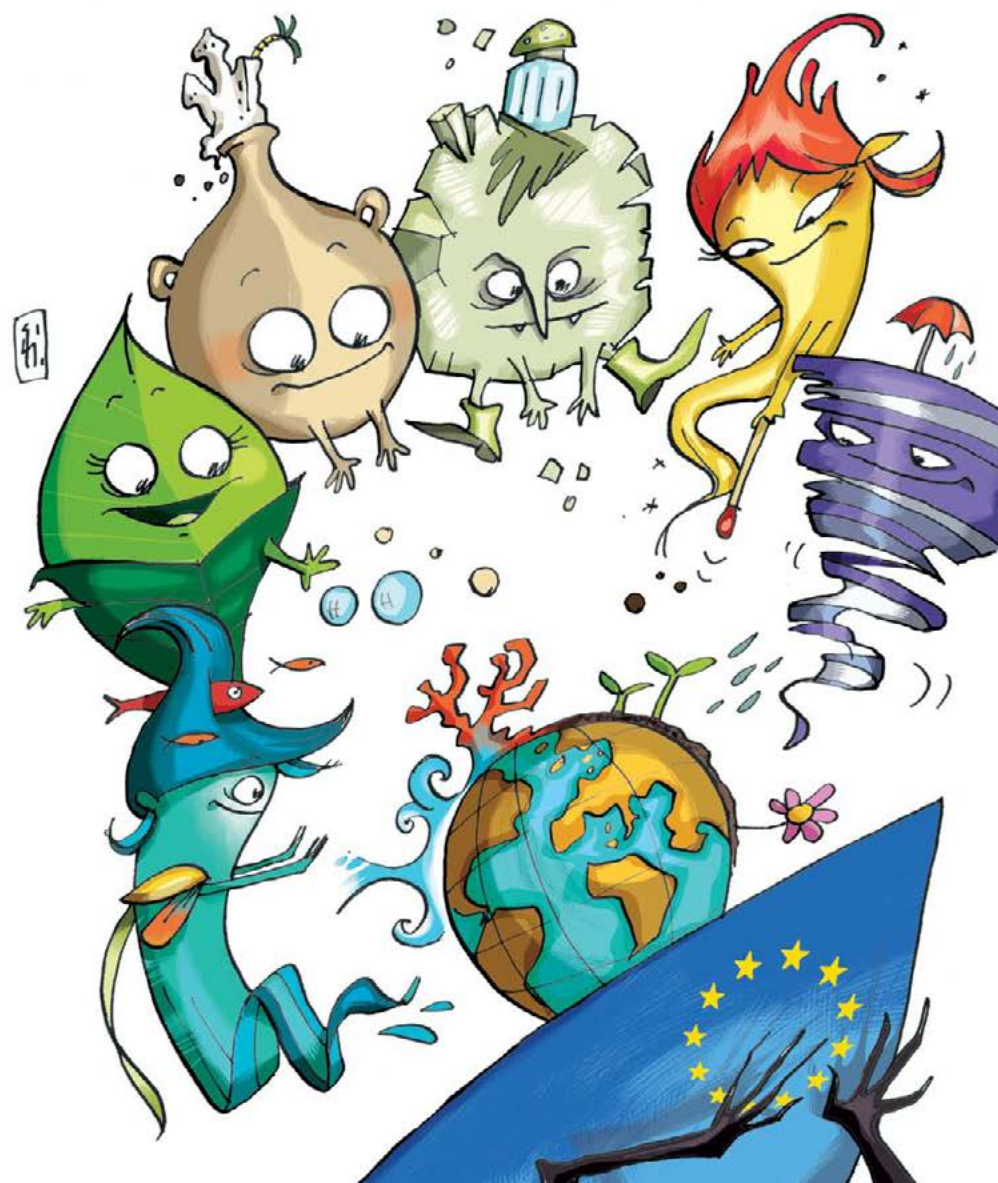
NEL KIT SONO FORNITI I SEGUENTI MATERIALI

- + 6 segnalini personaggio (da ritagliare);
- + Dado numerico e dado personaggi (da ritagliare);
- + 6 schede* personaggio (da stampare e ritagliare). Le schede non sono indispensabili per giocare, ma arricchiscono lo svolgimento;
- + 41 carte (da ritagliare);
- + Plancia di gioco



GUARDIANI DELLA NATURA

EROI IN AZIONE PER SALVARE IL PIANETA TERRA



GIOCO DA TAVOLA - BREVE GUIDA ALL'USO

GIOCO DA TAVOLA

BREVE GUIDA ALL'USO

OBBIETTIVO

Raggiungere la casella finale, che rappresenta la salvaguardia del Pianeta e la vittoria su Thermon, il surriscaldamento globale!

SVILUPPO DEL GIOCO

- 1. Scelta del personaggio:** ogni partecipante sceglie un personaggio e riceve la rispettiva scheda personaggio*;
- 2. Lancio del dado e movimento:** i partecipanti si muovono sulla plancia seguendo il numero indicato dal dado numerico. Ogni volta che un giocatore si ferma su una casella, legge la carta corrispondente, pescando dai mazzi forza della natura, forza oscura, evento imprevisto, sfida. Ogni volta che viene letta una carta, questa viene riposta da parte. Lette tutte le carte di un mazzo, si mischiano e si pesca dal mazzo scozzato;
- 3. Vince il primo che arriva alla casella fine e supera la sfida finale!** Attenzione: se il numero del dado supera le caselle rimanenti per arrivare alla fine, il giocatore deve procedere all'indietro dalla casella finale per il numero di passi in eccesso.

La plancia di gioco è composta da **30 caselle** di **4 tipologie**, alle quali corrispondono rispettive carte, ovvero:

Casella/carta forza della natura: evidenzia atteggiamenti virtuosi per la tutela dell'ambiente e presentano bonus che permettono di avanzare;

Casella/carta forza oscura: evidenzia atteggiamenti negativi, sprechi ed effetti negativi del clima, determinando un salto turno o lo spostamento ad un'altra casella;

Casella/carta evento imprevisto: introduce eventi inattesi, positivi o negativi, come una tempesta, la scoperta di una nuova specie o l'arrivo di volontari per proteggere l'ambiente;

Casella/carta sfida: quando una pedina atterra su una casella sfida, questa deve essere affrontata con l'aiuto di un altro personaggio.

Quindi:

- 1)** Si tira il dado dei personaggi per determinare quale personaggio può intervenire in soccorso;
- 2)** Sommando gli elementi dei due personaggi (quello del giocatore e quello ottenuto dal dado), si determina se la sfida è stata superata;
- 3)** In caso di successo, il giocatore può procedere con il lancio del dado numerico per avanzare.

COME USARE LE SCHEDE PERSONAGGIO

Prima di iniziare a giocare, ogni partecipante, una volta ricevuta la propria scheda, deve annotare su un foglio di riciclo le risposte alle domande indicate, insieme ai rispettivi numeri. Ogni volta che si ferma su una casella sfida, il giocatore può leggere ad alta voce l'evoluzione della storia del suo personaggio, inserendo le risposte negli spazi contrassegnati dal numero corrispondente. Si avanza di livello ogni volta che si capita su una casella sfida. Al 3° livello, il personaggio acquisisce un nuovo potere.

Questi dati ti serviranno per completare la storia del tuo personaggio man mano che il gioco procede e raggiungere il 3° livello:

(1) Il nome di una persona che stimi:

(2) Il nome di un personaggio pubblico negativo:

(3) Il tuo colore preferito:
