

«Azione a Monmarché» – Guida per gli insegnanti

Il gioco da tavolo «Azione a Monmarché» ha come obiettivo la verifica di quanto appreso con l'unità didattica e consiste in un supermercato fittizio i cui protagonisti sono appunto le borse per la spesa. Chi è in grado di unire conoscenze e capacità di persuasione a una dose di abilità strategica e a un pizzico di fortuna raccoglie il maggior numero di biglietti «bonus natura» nella sua borsa per la spesa e vince. Come in un vero supermercato, i partecipanti al gioco acquistano i prodotti cercando qua e là nei diversi reparti sulla base di una lista della spesa. Chi arriva su una casella gialla deve rispondere a una domanda (spesso un quesito a risposta multipla), volta ad accertare la comprensione dei contenuti dell'unità didattica. Una casella rossa richiede un'azione: si tratta di raccontare qualcosa, di interpretare un breve gioco di ruoli o di fornire dei suggerimenti. Il gioco non è, però, una pura e semplice verifica dell'apprendimento: le sue regole sono concepite per far divertire e creare suspense.

Obiettivi didattici

- Ripasso delle conoscenze acquisite e in particolare valutazione di prodotti e comportamenti alternativi a partire dai criteri elaborati in precedenza: percorsi di trasporto, peso degli imballaggi, stagione appropriata, riciclaggio, ecc.
- Impiego ludico delle conoscenze acquisite nella scelta tra opzioni alternative, perlopiù analoghe a quelle della vita quotidiana, e in giochi di ruoli.

- Orientamento al supermercato: rintracciare i prodotti nei loro reparti.
- Valutazione delle prestazioni dei compagni di scuola.
- Acquisizione di abilità retoriche.
- Abilità manuali (tagliare, incollare, ev. mettere su cartone).

Durata del gioco

40-50 minuti

Numero dei giocatori per tavolo

3 – 6, singoli giocatori o squadre. La formazione delle squadre permette all'insegnante di creare un equilibrio tra allievi con maggiori o minori livelli di capacità. Minore è il numero di tavoli da gioco, maggiore è la possibilità di controllo da parte dell'insegnante.

Preparazione del gioco

I modelli del gioco possono essere scaricati come file pdf dal sito dell'UFAM (www.ambiente-svizzera.ch/unita-didattica-consumo) e stampati. Il gioco è composto dai seguenti elementi (tra parentesi il numero delle pagine in formato A4):

- istruzioni per gli allievi (1),
- tavolo da gioco (2, da ingrandire a formato A3, cartellone completo in formato A2),
- 6 pedine, ossia le borse per la spesa (1),
- 24 carte del sapere (2),
- 12 carte attive (2),
- 60 biglietti «bonus natura» (1),
- scheda delle soluzioni (1).

Inoltre, per ogni serie servono due dadi comuni con 6 punti e una scatola, e per ogni giocatore una matita e un foglietto per appunti.

Stampare tutti i file su carta spesso (da 120 fino a 160 g/m²). Ritagliare carte, biglietti «bonus natura», borse e liste della spesa. È consigliabile custodire i biglietti «bonus natura» in una scatoletta. Le borse vengono piegate lungo le linee tratteggiate e i lati incollati con colla bianca (vedi illustrazione). Graffette infilate nel fondo della borsa la rendono più stabile. Le due parti del modello di tavolo da gioco vanno prima ingrandite a formato A3, poi unite e messe su cartone o legno. Proteggere la superficie con un foglio di plastica autoadesiva o laminarla. Gli allievi possono preparare loro stessi il numero desiderato di giochi durante le lezioni di educazione tecnica.

Indicazioni

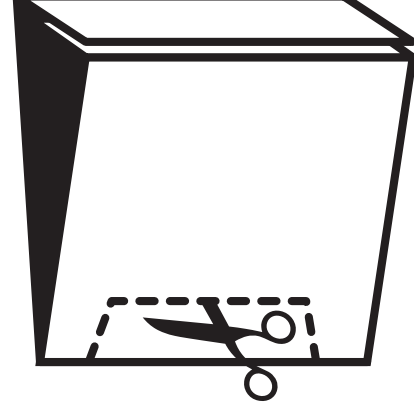
– L'insegnante è libero di decidere, conoscendo i livelli degli allievi, se spiegare lui stesso le regole del gioco o se farle elaborare dagli stessi allievi.

- In base allo svolgimento del gioco può accadere che si debbano pescare per un secondo giro le carte del sapere e attive. Le carte attive (rosse) possono essere usate una seconda volta senza problemi. Se non si possiedono più carte del sapere (gialle), si possono semplicemente tralasciare le caselle gialle oppure gli allievi inventano per i loro compagni di gioco domande simili a quelle scritte sulle carte cui è già stata data risposta.

Ulteriori possibilità

- Gli allievi portano il gioco a casa o lo scaricano a casa dal sito dell'UFAM e giocano in famiglia.

Istruzioni per realizzare con le proprie mani una borsa della spesa



«Azione a Monmarché» – Istruzioni per il gioco

Questo gioco vi offre la possibilità di mostrare che sapete essere rispettosi dell'ambiente quando fate la spesa. Le vostre conoscenze e un pizzico di fortuna vi permetteranno di raccogliere una gran parte dei biglietti «bonus natura» e di vincere.

Preparazione

- Il gioco che avete davanti è composto da:
- 1 tavolo da gioco,
 - pedine, ossia una borsa per la spesa per ogni persona o squadra partecipante al gioco,
 - 24 carte del sapere (gialle),
 - 12 carte attive (rosse),
 - 60 biglietti «bonus natura» (in una scatola),
 - 2 dadi da gioco con 6 punti,
 - 1 scheda delle soluzioni,
 - per ogni giocatore una matita e un foglietto per appunti.

Mischiate bene i due mazzi di carte del sapere e carte attive e posateli nei posti indicati sul tavolo da gioco. Tenete la scheda delle soluzioni capovolta e pronta all'uso. Uno di voi si occupa della scatola con i biglietti «bonus natura», vale a dire la banca, consegna i biglietti e può anche partecipare al gioco. Mettete le vostre borse per la spesa sulla casella «Entrata». Sulla casella «Cassa» mettete 5 biglietti «bonus natura». Ogni giocatore riceve una lista, il resto mettetelo da parte. Tenete pronta una matita con un foglietto per appunti. Adesso potete cominciare!

Svolgimento

Come quando fate davvero la spesa, preparate prima una **lista degli acquisti**: annotate 3 prodotti e i reparti in cui si trovano. Esempi: burro -> latte e latticini, prodotti per la doccia -> articoli per l'igiene, gelato -> prodotti surgelati e conserve. Importante: almeno un prodotto deve provenire dai tre reparti colorati in viola. Le caselle, dove trovare i prodotti annotati, costituiscono i vostri **obiettivi intermedi**. L'allievo più giovane lancia per primo i dadi. Poi tocca al vicino di destra. Le borse avanzano secondo il numero dei punti ottenuti lanciando i dadi. Potete muovervi in qualsiasi direzione, anche all'indietro. Per ogni mossa è possibile andare, però, in una sola direzione. Alla casella con la **diramazione** presso l'entrata si decide se proseguire diritto o a destra: il primo è libero di scegliere, quelli che seguono vanno alternativamente diritto o a destra.

Cercatevi un percorso attraverso il supermercato. Il vostro compito è di «acquistare» i tre prodotti dell'apposita lista, ossia passare davanti ai vostri obiettivi intermedi. Siete liberi di scegliere il percorso e l'ordine in cui raggiungerli. Quando siete arrivati all'obiettivo intermedio, potete depennare il prodotto sulla vostra lista e riceverete dalla banca due biglietti «bonus natura». Agli obiettivi intermedi vi concedete una piccola pausa. Anche se con i dadi avete ottenuto più punti del necessario, dovete fermarvi fino al giro seguente.

Chi arriva a una casella con un'evidenziazione speciale estrae dal mazzo, a seconda dei casi, una **carta del sapere** gialla o una **carta attiva**

rossa ed esegue il compito (vedi sotto). Imbattersi il più spesso possibile in caselle gialle o rosse costituisce un vantaggio, dato che si possono raccogliere punti.

In questo supermercato dovete stare particolarmente attenti ai **borseggiatori**. Se un compagno di gioco arriva sulla casella dove si trova la tua borsa per la spesa, può prendere dalla borsa uno dei tuoi biglietti «bonus natura» e metterlo nella sua.

Chi ha «acquistato» tutti e tre i suoi prodotti, vale a dire è passato davanti agli obiettivi intermedi, può recarsi alla **cassa**. Chi ci arriva per primo si prende i biglietti «bonus natura» che si trovano nella casella. Poi viene subito stilata una classifica. Vince chi ha nella borsa il maggior numero di biglietti «bonus natura».

Carte del sapere (gialle)

Leggete ad alta voce ai compagni di gioco quel che sta scritto sulla carta e rispondete alla domanda. Se la risposta è corretta, riceverete dei biglietti «bonus natura». Se è sbagliata, il vicino di **sinistra** potrà rispondere alla domanda. In questo caso la risposta corretta riceverà, però, un punto in meno, ossia ad esempio soltanto 1 punto invece di 2.

Le risposte corrette e il numero di biglietti «bonus natura» cui danno diritto li trovate sulla **scheda delle soluzioni**. La decisione sull'esattezza della risposta spetta al giocatore di **destra**. Dopo essere stata usata, la carta viene di nuovo messa in fondo al mazzo.

Carte attive (rosse)

Leggete ad alta voce ai compagni di gioco ciò che sta scritto sulla carta ed eseguite il compito. Esso consiste nel raccontare qualcosa, nell'interpretare un breve gioco di ruoli o nel dare dei suggerimenti. Nel mazzo delle carte rosse si trovano anche quattro **carte jolly**; secondo le istruzioni, queste ultime possono essere giocate su una carta. Dopo l'uso, le carte sono messe di nuovo in fondo al mazzo. In alcune carte una parte del testo va letto in silenzio per conto vostro. In questo caso troverete scritto: «Per favore, leggere mentalmente».

«Azione a Monmarché» – Soluzioni

Carte attive

- A1** – Il giocatore dice (così o in modo simile): l'aereo consuma molto carburante; questo inquinava l'aria e danneggia il clima (= 2 biglietti «bonus natura»).
- Il giocatore trova sempre risposte adeguate (= 2 biglietti).
- I compagni di gioco decidono di comune accordo quanti biglietti (da 0 a 4) assegnare al giocatore.
- A2** Per ogni suggerimento utile è assegnato 1 biglietto «bonus natura» (massimo di 4 biglietti):
- comperare frutta e verdura della regione e di stagione;
 - comperare prodotti che non richiedono lunghi trasporti (soprattutto non con l'aereo);
 - mangiare meno carne;
 - scegliere imballaggi leggeri e poco dispendiosi;
 - scegliere imballaggi riutilizzabili e con ricarica;
 - comperare solo le quantità necessarie per l'effettivo consumo, quindi non maxiconfezioni il cui contenuto poi va a male;
 - dare la preferenza ai prodotti solidi, ad esempio sapone invece di prodotti liquidi;
 - fare la spesa senza auto/a piedi/nelle vicinanze.
- A3** – Il giocatore dice (così o in modo simile): le fragole sono state trasportate con l'aereo; questo inquina l'aria e danneggia il clima (= 2 biglietti).
- Il giocatore propone prodotti sostitutivi, ad esempio lamponi surgelati o gelato alla fragola (= 2 biglietti).
- I compagni di gioco decidono di comune accordo quanti biglietti (da 0 a 4) assegnare al giocatore.

Carte del sapere

- S1** b) 2 biglietti «bonus natura», a), c), d) 0 biglietti
- S2** a) 2 biglietti, b), c), d) 0 biglietti
- S3** Ciascuna delle seguenti risposte dà diritto a 1 biglietto «bonus natura» (per un totale massimo di 4 biglietti): suolo, acqua, aria, flora e fauna, uomini/salute, riserve naturali della Terra (risorse).
- S4** c) 2 biglietti, a), b), d) 0 biglietti
- S5** Ciascuna delle seguenti risposte dà diritto a 1 biglietto «bonus natura» (per un totale massimo di 4 biglietti): coltivazione, raccolta, spremitura, produzione del concentrato, trasporto, aggiunta d'acqua, produzione dell'imbottigliamento.
- S6** Ciascuna delle seguenti risposte dà diritto a 2 biglietti «bonus natura» (per un totale massimo di 4 biglietti): risparmio di energia, rispetto dell'ambiente, risparmio di legno, risparmio di acqua, rispetto del bosco.
- S7** c) 2 biglietti, b) 1 biglietto, a), d) 0 biglietti
- S8** d) 2 biglietti, b) 1 biglietto, a), c) 0 biglietti
La bottiglia di vetro riutilizzabile ottiene un risultato migliore del PET non riutilizzabile quando la distanza del trasporto è inferiore a 300 km.
- S9** a) 2 biglietti, b) 1 biglietto, c), d) 0 biglietti
- S10** c) 2 biglietti, a), b), d) 0 biglietti
- S11** a) 2 biglietti, b), c), d) 0 biglietti
- S12** d) 2 biglietti, a), b), c) 0 biglietti
- S13** a) 2 biglietti, b), c), d) 0 biglietti
- S14** a) 2 biglietti, b), c), d) 0 biglietti
- S15** b) 2 biglietti, a), c), d) 0 biglietti
- S16** Ciascuna delle seguenti risposte dà diritto a 1 biglietto «bonus natura» (per un totale massimo di 4 biglietti): protezione, trasporto, stoccaggio, informazione, pubblicità, funzionalità.
- S17** Ciascuna delle seguenti risposte dà diritto a 2 biglietti «bonus natura» (per un totale massimo di 4 biglietti):
- meno rifiuti,
 - risparmio di materie prime,
 - promozione della coscienza ecologica / rispetto dell'ambiente.
- S18** «Punti di impatto ambientale», 2 biglietti «bonus natura»
- S19** b) 2 biglietti, a), c) 0 biglietti
- S20** a) 2 biglietti, b), c) 0 biglietti
- S21** c) 2 biglietti, a), b) 0 biglietti
- S22** b) 2 biglietti, a), c) 0 biglietti
- S23** b) 2 biglietti, a), c) 0 biglietti
- S24** d) 2 biglietti, b) 1 biglietto, a), c) 0 biglietti