

MARATONA DELLE IDEE

SALVI O SPRECHI?

Gioco in scatola

LICEO ARTISTICO G.ROMANO
4LA (GRAFICA)

MAGRI VANESSA, ROMANELLI GABRIELE, BOCCALETTI LUCIA,
LANER CRISTIAN, SCACCHETTI JACOPO, BELLINI CARLOTTA



FATTICULT

promosso da

PANTACON

ForMa
FORMAZIONE
MANTOVA

LTO
laboratorio
Territoriale
Occupabilità
Mantova

all'interno di

acquam
Mantova, una provincia
tra terra e acqua

CON IL SOSTEGNO DI

**FONDAZIONE
CARIVERONA**



CONTESTO E OBIETTIVO

La nostra proposta consiste nel creare un gioco da tavolo per bambini e famiglie.

Il contesto è far capire l'importanza dello spreco dell'acqua ai bambini, arrivando a renderli sensibili sull'argomento in modo da metterli al corrente delle grandi problematiche che si riscontrano frequentemente al giorno d'oggi.

Il nostro obiettivo è risolvere l'indifferenza delle nuove generazioni cercando di migliorare la loro cura verso l'ambiente con l'obiettivo di far riflettere e avere sempre più riscontri positivi.



A CHI SI RIVOLGE

Il gioco in scatola è indicato per un target di età tra i 5 e i 12 anni ciò non toglie che potrebbe essere fatto sia in classe che in famiglia.

Ci rivolgiamo a questo target di età per istruire i giovani che saranno i prossimi adulti di domani a prendere decisioni importanti per il bene comune della popolazione e del pianeta.



DESCRIZIONE

La nostra idea consiste nel creare un gioco in scatola che comprende 6 giocatori, 60 carte domanda, un campanellino, 60 gocce d'acqua e due piccoli bicchieri a testa, uno dello spreco e uno del risparmio, una persona legge le domande e il primo concorrente che si prenota schiacciando il campanellino avrà la possibilità di rispondere, se si risponde in modo corretto si guadagna una goccia d'acqua da mettere nel rispettivo bicchiere, chi sbaglia dovrà gettare una delle gocce guadagnate dal bicchiere del risparmio a quello dello spreco. al termine del gioco chi avrà accumulato più gocce nel bicchiere giusto avrà la vittoria.



RISULTATO ATTESO - OUTPUT

Se dovessimo realizzare il nostro progetto, vorremmo che si espandesse nelle edicole e nelle scuole elementari/medie per far riflettere i bambini, in modo divertente, il concetto di risparmio dell'acqua.

È UN'IDEA:

- **PARTECIPATIVA** il gioco comprende famiglie e bambini e può essere utilizzato nelle aule e a casa.
- **CULTURALE, EDUCATIVA e di SENSIBILIZZAZIONE** il gioco sensibilizza i bambini sullo spreco dell'acqua e sulla salvaguardia del pianeta perciò diventa educativo.
- **SOSTENIBILE E FATTIBILE** è sia sostenibile che fattibile perchè utilizziamo la carta riciclata perciò ha costo basso e non impatto sull'ambiente.