

# Continente di plastica

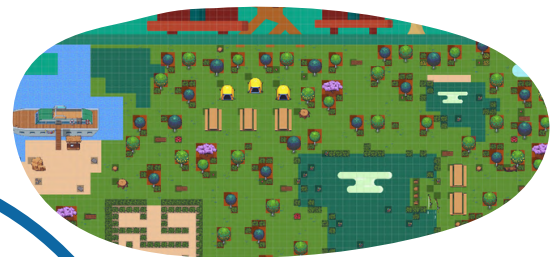


L'azione si svolge nel mezzo di un continente di plastica creato dalla negligenza dell'uomo. Un delfino imprigionato in mezzo ad esso deve farsi strada superando cumuli di montagne di rifiuti per liberarsi! Il gioco Plastic Continent sensibilizza i bambini sull'inquinamento da plastica e sulle conseguenze negative dell'attività umana migliorando contemporaneamente il loro pensiero logico e spaziale.

**Risorse stampabili allegare:** 1 tabellone, 8 carte livelli, 37 pezzi (1 delfino, 13 mattonelle con una sola spazzatura, 8 2 mattonelle rifiuti x 8, 3 piastrelle rifiuti x 7, 4 piastrelle rifiuti x 4, 5 piastrelle spazzatura x 4)

**Materiale aggiuntivo necessario:** forbici

## Territorio 3 - Follia nel Bayou



**Durata totale:** 10 min.

**Numero di giocatori:** 1



## Obiettivi di Sviluppo Sostenibile collegati



## Obiettivi di apprendimento



Comprendere i sistemi naturali e i sistemi tecnici



Identificarsi nello spazio e nel tempo



Ragionamento



Comprendere le rappresentazioni del mondo e dell'attività umana



Adottare un comportamento o etico e responsabile

## Modalità di gioco

8 - 12 anni

Al chiuso

In classe

Lavoro da soli

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia adeguato credito all'autore o agli autori originali e alla fonte, che si fornisca un link alla licenza Creative Commons, che si indichi se sono state apportate modifiche e che si condividano allo stesso modo.



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea





## Argomenti pedagogici

**Sviluppare la logica:** promuove il ragionamento logico, cioè la capacità di giungere a una conclusione a partire da un insieme di premesse, seguendo un percorso logico-razionale, favorisce l'apprendimento attivo, incoraggiando il bambino a porre domande valide che possano aiutare il suo apprendimento. Nel gioco *Plastic Continent*, il ragionamento logico viene sviluppato sfidando i bambini a trovare un modo per far uscire il delfino da una pila di rifiuti, o a tracciare un percorso per un oggetto che presenta diversi ostacoli.

**Orientamento e pensiero spaziale:** visualizza e pianifica in anticipo le mosse necessarie per superare il livello. La consapevolezza spaziale è un'abilità cognitiva complessa che ci indica la nostra posizione rispetto agli oggetti che ci circondano e la posizione relativa degli oggetti tra loro. I concetti di direzione, distanza e posizione ed sono alla base dell'apprendimento e dell'esecuzione di innumerevoli compiti.

Il pensiero spaziale è chiamato anche pensiero visivo. Il pensiero spaziale permette di capire la posizione e la dimensione degli oggetti e il modo in cui i diversi oggetti sono collegati. Permette inoltre di visualizzare e manipolare oggetti e forme nella propria testa. Non solo il pensiero spaziale è molto importante per le attività quotidiane, ma nuove ricerche dimostrano che è essenziale per l'apprendimento della matematica. Prepara i bambini a elaborare conoscenze diverse, favorendo l'elaborazione efficiente di informazioni complesse o potenzialmente confuse.

**Porre domande/curiosità sullo sviluppo sostenibile e sul consumo e la produzione sostenibili:** interrogarsi sull'impatto negativo dell'uomo sulla natura e sull'inquinamento degli oceani. *The Plastic Continent* affronta il tema dell'inquinamento da plastica nei mari e negli oceani del mondo riferendosi diversi SDG che potrebbero essere discussi in classe: SDG 6 Acqua pulita e servizi igienici, SDG 13 Azione per il clima, SDG 12 Consumo e produzione responsabili, SDG 14 Vita sott'acqua. La rappresentazione di un oceano di plastica inquinato, dove un delfino soffoca tra i rifiuti di plastica, fa provare ai bambini un senso di empatia e li spinge a riconsiderare i loro modelli di consumo verso un comportamento più sostenibile.





## Regole del gioco

**Narrazione del gioco:** Per liberare il delfino intrappolato nel continente di plastica bisogna spostare i cumuli di rifiuti

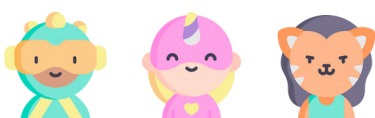
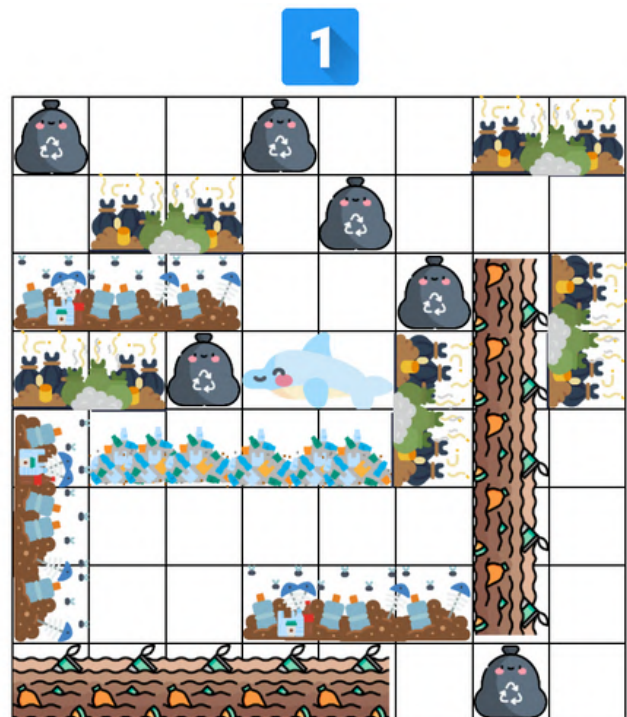
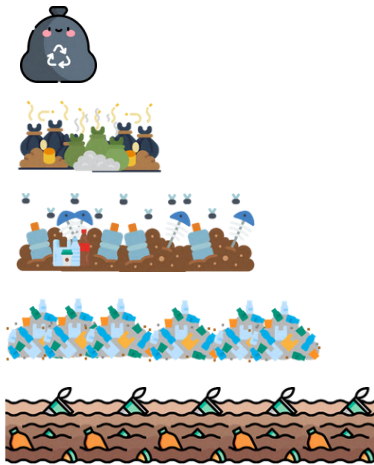
**Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco:** Solo un bambino alla volta può giocare a questo gioco. Lo chiameremo giocatore. L'adulto incaricato non ha un ruolo specifico, se non quello di aiutarli a capire le regole.

**Installazione:** Posizionare la tavola al centro del tavolo. Scegliere un livello.

Aggiungete i pezzi sul tabellone (il delfino e le pile di rifiuti, indicati sulla carta livello)

Ci sono cinque tipi di rifiuti, definiti dal numero di tessere coperte:

- 1 quadrato di rifiuti
- 2 quadrati di rifiuti
- 3 quadrati di rifiuti
- 4 quadrati di rifiuti
- 5 quadrati di rifiuti





## Modalità di gioco

### Movimenti

I pezzi si spostano muovendoli **sul tabellone**. I pezzi si chiamano "1 rifiuto", "2 rifiuti", "3 rifiuti", "4 rifiuti", "5 rifiuti" e "delfino". I pezzi non vengono mai sollevati, girati o sovrapposti ad altri pezzi.

Il giocatore può muovere qualsiasi pezzo libero. Si può muovere **un solo pezzo alla volta**.

Gli spostamenti possono essere effettuati **in alto, in basso, a sinistra o a destra**.

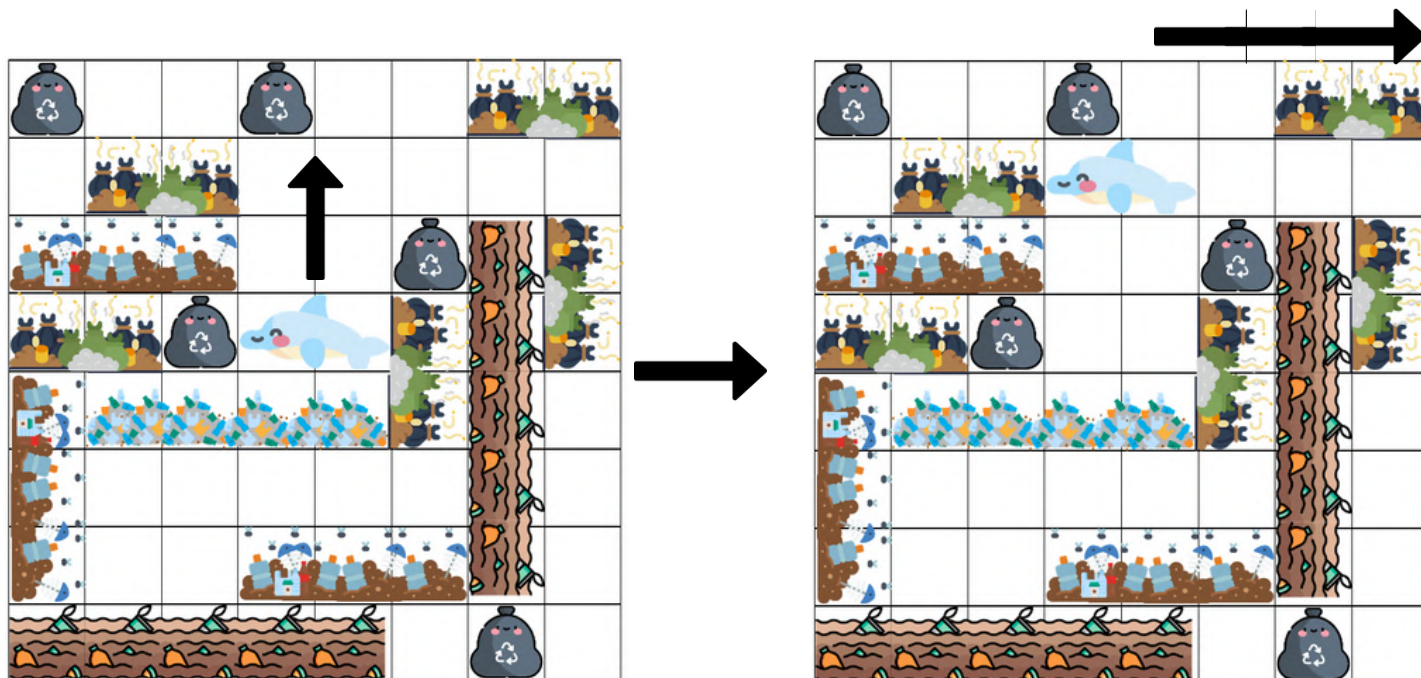
Una mossa deve essere eseguita seguendo una linea retta fino a raggiungere un bordo della scacchiera o un altro pezzo.

Una mossa non può essere interrotta volontariamente se non vengono soddisfatte le due condizioni di cui sopra.

Una mossa deve essere eseguita seguendo **una linea retta fino a raggiungere** un bordo della scacchiera o un altro pezzo.

Una mossa non può essere interrotta volontariamente se non vengono soddisfatte le due condizioni di cui sopra.

**Se il pezzo in movimento è il delfino e con esso si raggiunge un bordo del tabellone, il giocatore vince la partita.**



### Movimenti

Le regole sono le stesse della modalità difficile, **ma i pezzi di spazzatura a 1 tessera non possono essere spostati**.





## Argomento 1 - Ragionamento logico

Per sviluppare ulteriormente il ragionamento logico si può fare riferimento ad altri giochi Unplugged, tra cui: **Memory, Good ways, Farm in the City, Peace Magic Grid, PotLuck March, Reroute a better world, Dr. Hanoi, ecc.**

Per saperne di più sul ragionamento logico si può consultare il sito: <https://criticalthinkingsecrets.com/what-is-logical-thinking/>



## Argomento 2 - Orientamento spaziale, pensiero spaziale

Per sviluppare ulteriormente il ragionamento logico si può fare riferimento ad altri giochi Unplugged, tra cui: **Good ways, Farm in the City, PotLuck March, Reroute a better world, etc.**

Per saperne di più sull'importanza di potenziare le capacità di pensiero spaziale/visivo si possono consultare:

- <http://www.xplanner.com/visual-thinking-school/>
- <https://kids.frontiersin.org/articles/10.3389/frym.2020.00050>
- <https://babysparks.com/2019/02/20/what-is-spatial-awareness-how-does-it-develop/>



## Argomento 3 - Obiettivi di sviluppo sociale

Per conoscere gli Obiettivi di Sviluppo Sociale e le loro azioni, si può consultare il sito: <https://bit.ly/3llzknI>

Per vedere altri giochi che introducono gli SDG, si può aprire il sito:

- <https://go-goals.org/>
- <https://culpeer-for-change.eu/quiz/en>







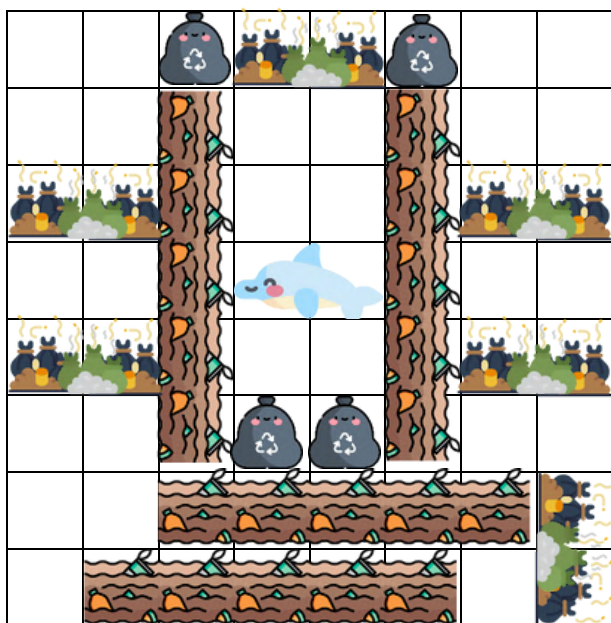
1



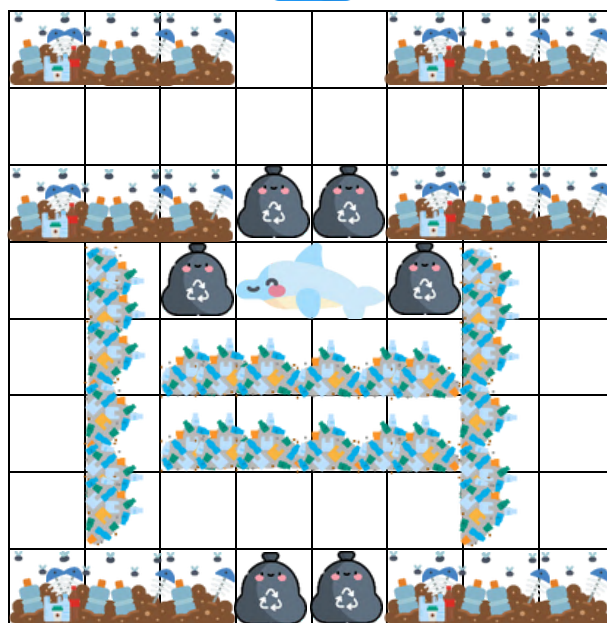
3



2

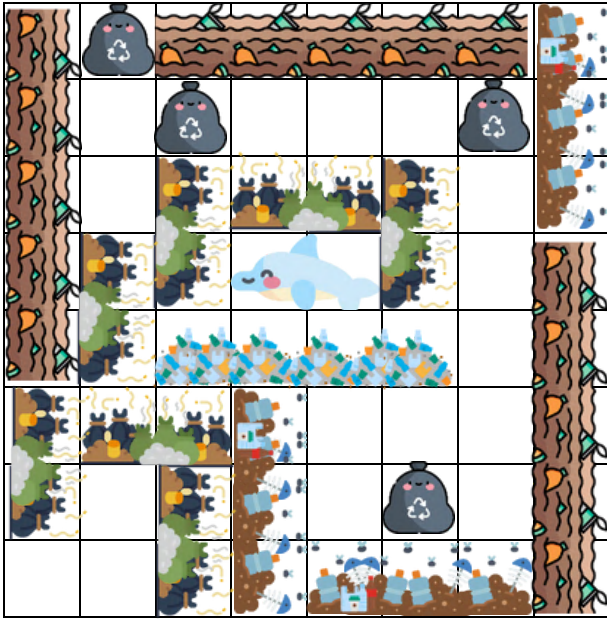


4

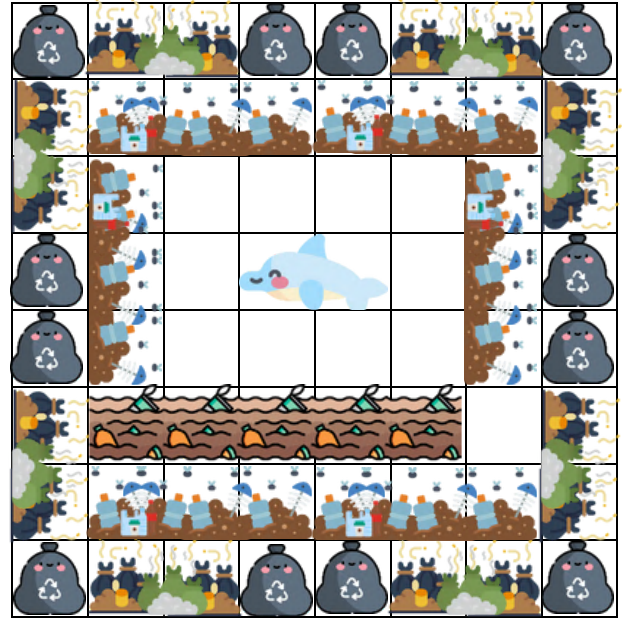




5



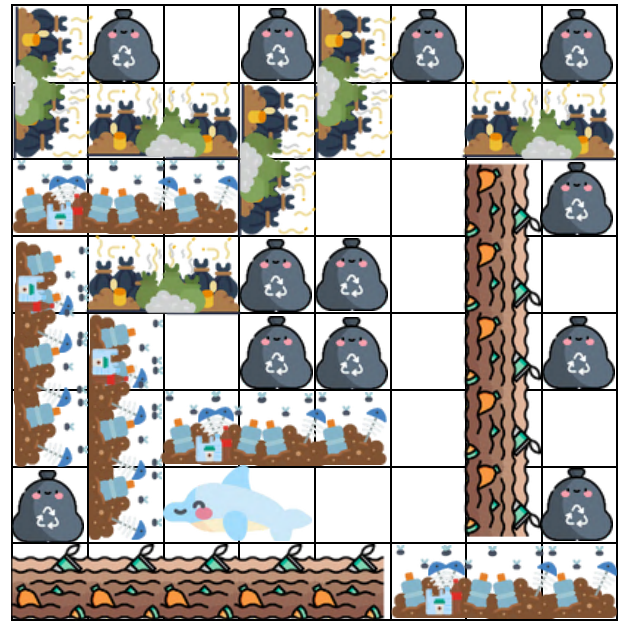
7



6



8





# Kampabili - Pastrelle di rifiuti

