

PREFAZIONE

 (Climate Action Roleplay Experience) è un progetto finanziato dall'Unione Europea attraverso il programma Erasmus+ e l'Agenzia Nazionale Italiana "Agenzia Italiana per la Gioventù".

Quello che segue è uno dei principali risultati del progetto: un gioco di ruolo educativo sul **cambiamento climatico**, i suoi effetti sulla natura e, a sua volta, sull'uomo. L'obiettivo didattico è sensibilizzare sull'importanza della natura nella nostra vita, sui servizi che la natura ci fornisce e su come le nostre azioni possano influenzarla, in bene o in male. Non si tratta solo di cosa andrebbe evitato, ma anche di come possiamo migliorare le cose!

Nulla di innovativo finora, ma spesso questa conoscenza viene trasmessa in modo formale e frontale, che suscita poco interesse e non spinge all'azione. Abbiamo messo molto impegno nel renderlo divertente e facile da comprendere, nella speranza di ispirare più persone a prendersi effettivamente cura dell'ambiente.

È pensato per essere giocato con 6-30 partecipanti, per circa 90-120 minuti, inclusa la discussione finale (debriefing). L'età consigliata è dai 16 anni in su, non è richiesta alcuna conoscenza preliminare. Per quanto riguarda l'ambientazione, avrai bisogno solo di alcuni tavoli e qualche sedia. Davvero, puoi farlo ovunque.

Abbiamo messo molto impegno nel gioco e ci farebbe piacere sapere se hai dei feedback!

Puoi trovare tutti i riferimenti per il gioco su <https://asnuaps.it/care>, e puoi contattarci all'indirizzo info@asnuaps.it.

CONCETTO

I partecipanti sono divisi in **gruppi** che rappresentano i diversi abitanti della foresta (piante, funghi, mammiferi, ecc.). Tutto va bene nella foresta fino a quando l'uomo si insedia ai confini della foresta. La vita della foresta è minacciata.

C'è una soluzione: inviare **educatori magici** tra gli umani e far crescere una generazione di persone sensibili ai problemi ambientali, che smetteranno di distruggere la foresta. Ma ci vorrà tempo, circa 30 anni.

Nel frattempo, gli esseri umani potrebbero benissimo distruggere la foresta per ottenere cibo, acqua, legno e materiali. Per evitarlo, gli abitanti della foresta useranno le loro risorse accumulate per provvedere agli umani, risorse quantificate in Capitale Naturale.



Alla fine del gioco, **se la foresta sopravvive** e la minaccia umana è stata affrontata, il gruppo con il maggior capitale naturale avrà più potere per modificare e governare la foresta. La competizione è sempre presente negli ambienti naturali!



"Capitale naturale" è un termine usato in contesti ecologici per quantificare il valore delle varie attività svolte dagli organismi in natura, che sono risorse per gli esseri umani. Semplificando, il capitale naturale si riferisce alle risorse fornite dalla natura, come l'aria pulita, il suolo fertile e la biodiversità, che sostengono la vita umana e contribuiscono all'economia.

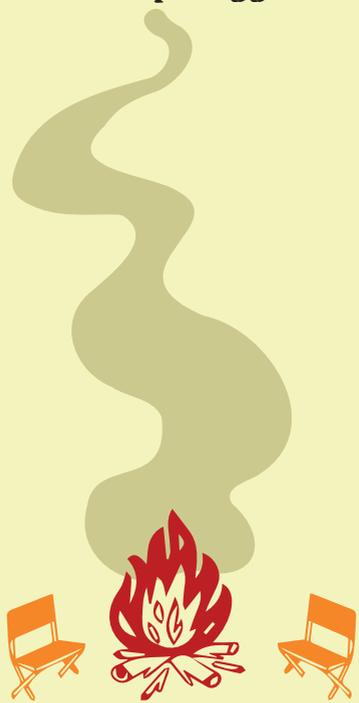
Il capitale naturale è rappresentato come qualcosa che la foresta può "magicamente" spendere per dare agli esseri umani ciò di cui hanno bisogno e prevenire l'espansione a scapito della foresta, con l'obiettivo di creare una meccanica di sopravvivenza che promuova la cooperazione tra i giocatori.

Poiché il capitale naturale è una risorsa, il gruppo che ne ha di più avrà più potere nella foresta, promuovendo così la competizione intrinseca presente in un ambiente naturale. Viene utilizzato per quantificare i gettoni che saranno i punti vittoria.

Tutti i servizi ecosistemici benefici per gli esseri umani, come la purificazione dell'aria e dell'acqua, la regolazione del clima, l'impollinazione delle piante, la fertilizzazione del suolo e il supporto alla biodiversità, sono chiamati servizi ecosistemici e necessitano di capitale naturale per essere utilizzati.



Il problema del cambiamento climatico è che sta in gran parte distruggendo il capitale naturale e mettendo noi esseri umani in una posizione molto difficile, in cui la natura non ci supporta più. Questo gioco vuole mostrare quanto abbiamo bisogno dei sistemi naturali, come li danneggiamo e come possiamo proteggerli ma anche proteggerli.



INFORMAZIONI GENERALI

Il gioco ha una durata di circa 90-120 minuti, suddivisi in 3 macrofasi:

Briefing e preparazione (circa 10 minuti)

Gioco vero e proprio (da 60 a 90 minuti)

Debriefing e discussione (circa 20 minuti)

Il gioco è pensato per un numero di partecipanti che va da **6 a 30** persone, divisi in gruppi (minimo 3 gruppi) in modo omogeneo.

Si consiglia di ridurre il numero di gruppi in modo che siano composti dal maggior numero possibile di giocatori (max 5 persone). Non funziona molto bene con 6 persone, che farebbero solo 3 gruppi da 2, 9 giocatori è un buon punto di partenza.

Il gioco è pensato per partecipanti dai 16 anni in su.

Può essere gestito da un singolo facilitatore, ma si consiglia di avere un aiutante per accelerare le cose.

Esempio:

6 giocatori faranno 3 gruppi da 2 giocatori

9 giocatori faranno 3 gruppi da 3 giocatori

16 giocatori faranno 4 gruppi da 4 giocatori



MATERIALE

- Fogli esagonali (15), il file con la forma da stampare è allegato o reperibile sul sito
- Forbici
- Pennarelli colorati
- Post-it
- Un foglio di carta grande o una lavagna bianca per tracciare i punti (Tabella 1)
- Sagome di insediamenti umani da attaccare sugli esagoni
- Scotch per attaccare le cose al muro
- Tutti gli allegati stampati
- Buste o altri contenitori opachi, uno per gruppo
- Gettoni (12 per gruppo)
- (opzionale) Un cellulare con timer e sveglia può essere utile per tenere traccia del tempo e far suonare un allarme quando il tempo è scaduto.



	5 ANNI	10 ANNI	15 ANNI	20 ANNI	25 ANNI	30 ANNI
PIANTE						
FUNGHI						
RETTILI						
MAMMIFERI						
INSETTI						
UCCELLI						
TOT						

Tabella 1

Il totale potrebbe non essere la somma dei valori di sopra in quanto include il voto segreto.

INTRODUZIONE

Prima di spiegare il gioco, i partecipanti devono sapere cosa stanno per fare.

Leggi ad alta voce:

"Stiamo per giocare a un gioco di ruolo. In questo gioco, ognuno di noi interpreterà un personaggio e si comporterà come farebbe quel personaggio. L'obiettivo del gioco, oltre a divertirsi, è usare l'esperienza per riflettere sulle dinamiche ambientali in cui siamo immersi come esseri umani.

Cosa ci fornisce l'ossigeno nell'aria? Cosa ci dà acqua pulita? Cosa ci permette di avere cibo? Manteniamo una mente curiosa durante tutta l'esperienza e cerchiamo punti di collegamento con la nostra vita di tutti i giorni!"



IL GIOCO

Dividi i partecipanti in gruppi. Ogni gruppo è composto da 3 a 5 persone e ci possono essere da 3 a 6 gruppi. Per dividere i partecipanti, dovresti **dare** a ciascuno di loro una **carta specie** dall'Allegato 6, ricordandoti di selezionare il giusto numero di carte per ciascun gruppo in modo da avere i partecipanti divisi in gruppi di dimensioni simili.

Distribuisci a ciascun gruppo 12 gettoni di **Capitale Naturale** e incoraggia i membri del gruppo a tenerli nascosti da occhi indiscreti.

Dai a ogni gruppo un **contenitore** e contrassegnalo con un **simbolo di gruppo**, un nome o disegna qualcosa che faccia capire il gruppo di appartenenza. Puoi farlo fare ai giocatori.

Basato sul numero di partecipanti, dovrai dividerli in 3-6 gruppi e scegliere le carte di conseguenza. Usa questa tabella (Tabella 2) come riferimento. Puoi scegliere di usare gruppi diversi da quelli consigliati senza alcun impatto sul gioco, il consiglio viene per facilitare il debriefing (difficile pensare ad una foresta senza piante ma fatta solo di rettili uccelli e insetti, no?)

GRUPPI	PIANTE	MAMMIFERI	INSETTI	UCCELLI	FUNGHI	RETTILI
3	X	X	X			
4	X	X	X	X		
5	X	X	X	X	X	
6	X	X	X	X	X	X

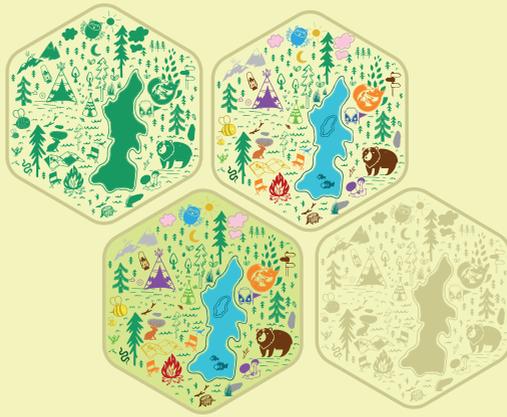
Tabella 2

Distribuisci **7 esagoni** tra i gruppi. Questi rappresentano i "Punti Vita" della foresta, e devono essere 7 indipendentemente dal numero di gruppi. Ogni gruppo ha 5 minuti per disegnare la mappa sui propri esagoni.

Leggi il seguente testo:

"Questa è la vostra foresta. È stata creata da tutti noi nel corso del tempo, e ora la disegneremo insieme su questi esagoni.

Possiamo aggiungere montagne, animali, laghi, vegetazione, fiumi, colline. Proviamo a disegnarla come una mappa, vista dall'alto, immaginando un luogo che non è stato toccato dall'uomo. Avete 5 minuti."



Tutti gli esagoni vengono attaccati al muro, uno vicino all'altro.

I gruppi hanno 5 minuti per leggere la carta della loro specie e la scheda del gruppo.

Il facilitatore prende una piccola casa o un'immagine di un insediamento umano e la attacca all'esagono aggiunto.





Il facilitatore legge questo testo:

"Grazie per essere venuti al Consiglio della Foresta.

[Indicando i gruppi presenti uno per uno]

Grazie, Piante, senza le quali non avremmo ossigeno e la terra crollerebbe.

Grazie, Insetti, senza i quali i fiori faticherebbero a incontrarsi e a creare frutti.

Grazie, Funghi, per nutrirti di ciò che muore e permettere che ritorni in vita.

Grazie, Mammiferi, per regolare la vita di altre creature e disperdere i semi.

Grazie, Uccelli, per spargere i semi e regolare la vita degli insetti.

Grazie, Rettili e Anfibi, che strisciano e rivoltano la terra, regolando la presenza di insetti e proteggendo le pozze d'acqua.

Siamo riuniti perché stiamo affrontando un nuovo pericolo. Gli esseri umani hanno preso il controllo di una parte della foresta, costruendo case, scavando montagne. Non hanno alberi che li proteggano dal sole; si spostano con scatole di metallo incandescente, portando con loro grande calore.

Dobbiamo impedire la loro espansione e la nostra distruzione!

I Tuk, i nostri maghi alleati, stanno facendo una grande magia tra gli umani: educarli! Gli umani devono diventare più consapevoli dell'importanza della foresta. Tuttavia, il lavoro sarà lungo; dovrà coinvolgere le nuove generazioni. Tra 30 anni, dovremmo essere in grado di fargli capire che se moriamo, moriranno anche loro.

Nel frattempo, dobbiamo impedire loro di espandersi e distruggere irreparabilmente.

L'uomo è guidato dalla fame e dall'avidità, ma se riusciamo a soddisfarlo, possiamo prevenire la sua distruzione. E la nostra. Dovremo usare le nostre riserve, il nostro potere, il nostro Capitale Naturale [indica i gettoni]. Come sapete, questo capitale è la somma dei servizi che, come gruppo, potete offrire. In caso di bisogno, ricordatevi delle carte che avete davanti a voi"





Da leggere fuori dal personaggio:

“Allora, come funziona il gioco?

Consiste in 6 turni, ciascun turno rappresenta 5 anni.

In ogni turno, i gruppi che compongono la foresta si consulteranno internamente per decidere quanto del loro capitale naturale, le loro riserve vitali accumulate nel tempo, donare agli umani.

Nel complesso, la foresta deve sforzarsi di dare abbastanza perché gli umani non sentano il bisogno di espandersi. Se gli umani si espandono, succederanno cose brutte e la foresta potrebbe perdere esagoni o i gruppi potrebbero perdere capitale naturale. Tuttavia, fate attenzione a non dare troppo per non sprecare il vostro capitale.

In pratica, in ogni turno ci sarà un valore minimo da raggiungere cooperativamente tra tutti i gruppi, che possono decidere se e quanto donare al totale che verrà poi consegnato. Tutto ciò che viene donato non ritorna, anche nel caso in cui il valore minimo richiesto dagli umani non venga raggiunto.

Se gli umani occupano tutti gli esagoni, il gioco finisce e la foresta muore, tutti perdono.

Se un gruppo raggiunge o punti capitale, la foresta muore, tutti perdono. I gruppi possono scambiarsi i gettoni in caso di necessità, ciò significa che puoi donare a un gruppo che ha esaurito i suoi gettoni; non può rifiutare la donazione e puoi donare tutte le volte che vuoi.

Se la foresta sopravvive, i gettoni rappresentano i punti vittoria del gruppo alla fine del gioco, ovvero la capacità che avranno di influenzare il resto della foresta.”

Il facilitatore rivela la tabella 1 scritta durante la fase di preparazione. Poi, legge al gruppo le fasi del gioco, specificando cosa accade nel caso in cui la donazione non soddisfi le esigenze degli umani.

TURNO

Le seguenti fasi rappresentano un turno. L'intero gioco consiste in 6 turni.

FASE 1

Il mago portavoce dei Tuk informa: in questo turno, saranno richiesti X punti di capitale naturale per soddisfare gli umani (vedi tabella 3).

Questo valore è scritto accanto al nome della colonna sulla lavagna o sul foglio di carta della tabella 1.

GRUPPI	TURNO 1	TURNO 2	TURNO 3	TURNO 4	TURNO 5	TURNO 6
3	1	2	3	5	7	9
4	3	3	5	7	8	10
5	4	5	7	9	9	11
6	5	7	8	9	11	14

Tabella 3

I gruppi hanno 3 minuti per discutere internamente e determinare quanto capitale naturale mettere a disposizione degli umani per quel turno. Si consultano internamente all'interno del gruppo e mettono in segreto i gettoni che vogliono dare alla foresta nella busta.

Alla fine dei 3 minuti, il facilitatore chiama il silenzio e va da ogni gruppo per raccogliere la busta. Poi il facilitatore scrive il totale per ogni gruppo sulla lavagna e restituisce le buste ai gruppi.

FASE 2

Può andare in due modi.



FASE 2.1

I gruppi hanno soddisfatto le esigenze degli umani. Non c'è espansione degli umani, tutto va bene. Vai alla fase 4.

FASE 2.2

Il gruppo non ha soddisfatto le esigenze degli umani.

Un rappresentante di ogni gruppo va a fare un **discorso** su quanto il proprio gruppo darà, incoraggiando gli altri a dare o presentando i loro problemi con l'obiettivo di donare una quantità di gettoni pari ai **gettoni** mancanti per raggiungere il totale. Ogni rappresentante dovrebbe presentarsi con il nome della sua specie (sulla carta della specie), avrà 30 secondi.

Segue un breve dialogo interno al gruppo di 2 minuti. Poi, i gettoni verranno segretamente consegnati al facilitatore, che li registrerà sulla lavagna.

Il numero di gettoni di ogni gruppo in questa fase è **SEGRETO**; nessuno saprà chi ha contribuito e quanto.

Se sono sufficienti, procedi alla fase 2.1.

Se non sono sufficienti procedi alla Fase 3.

FASE 3

Gli umani non hanno avuto abbastanza risorse, quindi le prenderanno con la forza. In ordine:

- Aggiungi adesivi di case a un esagono. Un'altra fetta di foresta è persa.
- Qualcosa di brutto accade. Scegli casualmente una carta evento dall'Appendice 1: Disturbi e leggila. La discussione non dovrebbe durare più di 2 minuti. Il turno è finito.

FASE 4

Il facilitatore narra come la foresta è riuscita a fornire abbastanza per l'insediamento.

Il facilitatore legge una carta casuale dall'Appendice 2: [Armonia](#)

Il turno è finito.

FASE 4 - FASE SORPRESA BIS

Alla fine del 4° turno, ogni gruppo deve scegliere 1 partecipante per parlare in un consiglio di ambasciatori. Gli ambasciatori di ogni gruppo devono parlare tra loro al centro della stanza, per cercare di trovare un punto comune, mentre gli altri possono ascoltare e commentare l'incontro, come in un'agorà.

Hanno 3 minuti, poi l'incontro è finito e il turno è concluso.



FINALE

SCENARIO 1: LA FORESTA SOPRAVVIVE

La foresta è sopravvissuta e può espandersi. Prendiamo altri 6 esagoni e ciascuno disegna una parte di foresta, ora più consapevole di quanto il proprio gruppo possa contribuire alla foresta. I primi a disegnare e modellare la foresta saranno i gruppi con più gettoni di capitale naturale, che avranno maggior potere di modificare l'habitat. Le foreste che risulteranno dalla **collaborazione** di tutti i gruppi saranno più belle di quelle iniziali.

Il gruppo vincitore avrà anche un esagono extra per disegnare un castello, legato al proprio gruppo, mostrando la loro importanza. Se c'è un pareggio in cima, i gruppi disegneranno insieme.



SCENARIO 2: I GETTONI FINISCONO PRIMA DEL SESTO TURNO

Per prima cosa il/i gruppo/i senza gettoni annunciano al facilitatore la loro situazione, il facilitatore chiarisce che se nessuno dona al/ai gruppo/i il gioco è finito. Se nessuno dona, il/i gruppo/i senza gettoni fanno un ultimo discorso, sul loro valore nella foresta prima di **morire**, su ciò che fanno e chiedono di essere ricordati.

N.B. Ricorda che i gruppi non possono rifiutare una donazione, se un gruppo dà un gettone a un altro, il ricevente **DEVE** accettare il gettone.

Vengono disegnati gli esagoni come nello scenario 1, ma con un esagono in meno. Il gruppo senza gettoni non partecipa al disegno.

Gli altri gruppi devono immaginare come sarebbe la foresta senza la presenza di quel gruppo, con tutte le conseguenze ambientali coinvolte.

Un esagono in meno per ogni turno non giocato.

SCENARIO 3: TUTTI GLI ESAGONI DELLA FORESTA SONO OCCUPATI DAGLI UMANI

La foresta muore, non vengono disegnati altri esagoni. Ogni gruppo fa un **ultimo discorso** sul loro valore nella foresta prima di morire, su ciò che fanno e chiedono di essere ricordati dal mago Tuk.



DEBRIEFING

Il moderatore del debriefing dovrebbe essere consapevole e attento ai dettagli.

È molto importante cogliere i **sentimenti** e i commenti del gruppo.

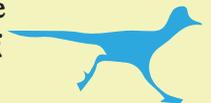
Il debriefing più efficace è quello in cui il moderatore riesce a cogliere alcune condivisioni importanti dei partecipanti e a rielaborarle in una sintesi alla fine del debriefing.

PROCESSO

Inizia ricordando in ordine temporale quello che è successo durante il gioco. Questo processo richiederà del tempo, soprattutto perché ogni turno ha diverse fasi e potrebbero essere sorti dei conflitti. Ciò significa anche che il moderatore dovrebbe osservare i processi che avvengono durante il gioco e, possibilmente, prendere appunti sugli eventi importanti. Più tardi, durante il debriefing, potrebbe essere utile richiamarli.

Vorrei ricordare con voi i passaggi del gioco, guardando dall'esterno, come è finito il gioco. Potete aiutarmi a ricordare cosa è successo, passo dopo passo?

Ricordate che avevate gruppi diversi nel gioco e sarà importante dare a ciascun partecipante abbastanza spazio per parlare, specialmente se/quando i partecipanti inizieranno a discutere conflitti e comportamenti di altri gruppi. Ora ci stiamo concentrando su azioni, comportamenti e motivazioni. Non vogliamo ancora parlare di sentimenti.



Durante il processo di ricordo, potrebbero essere utili alcune **domande di supporto**, specialmente se il moderatore è in grado di collegarle a momenti/eventi specifici accaduti nel gioco.

- ◆ **Quali erano i vostri comportamenti in quel momento?**
- ◆ **Come hanno influenzato le vostre relazioni con altre specie?**
- ◆ **Quali erano le motivazioni delle vostre azioni?**

SENTIMENTI



Ora è il momento di entrare nei sentimenti. Inizia chiedendo ai partecipanti dei loro sentimenti nei momenti più rilevanti del gioco. Ogni partecipante dovrebbe avere abbastanza spazio per rispondere, perché i sentimenti delle piante, dei funghi o degli animali potrebbero essere completamente diversi!

Questo era un gioco di strategia, ma nel frattempo avete avuto anche la possibilità di sperimentare cosa significa essere una pianta o un insetto in pericolo e avete cercato di sopravvivere.

- ◆ **Come vi siete sentiti nei panni di quelle varie specie? Qui potete esattamente riferirvi a determinati eventi durante il gioco**
- ◆ **Cosa avete provato o pensato riguardo agli umani che stanno invadendo la vostra foresta e cercano di usarla per i propri scopi?**

Se notate che i partecipanti sono ancora troppo coinvolti nei loro ruoli, potrebbe essere una buona idea proporre una rapida attività di "deroling" (uscire dai ruoli). Nella parte successiva abbiamo bisogno che siano fuori dal ruolo e in grado di collegare il gioco al mondo reale.

- ◆ **Quando abbiamo lasciato i nostri ruoli e abbiamo provato risentimento nei confronti dei nostri colleghi... Considerando tutta questa esperienza, come ti fa riflettere e comprendere le problematiche ambientali?**

AZIONE

- ◆ **Cosa significa per gli esseri umani che la foresta muoia?**
- ◆ **Considerando tutta questa esperienza, cosa vi fa pensare e comprendere riguardo alle questioni ambientali?**
- ◆ **Cosa potete fare personalmente per aiutare l'ambiente?**
- ◆ **Pensate che nella relazione tra uomo e ambiente, gli esseri umani stiano pensando nello stesso modo in cui pensavate voi come diverse specie?**

"Il capitale naturale non è facile da ricostruire; sprecandolo, possiamo perderlo per sempre."



APPENDICE 1: DISTURBI

Dopo aver annunciato ogni evento, chiedi al gruppo perché pensano che la mancanza di servizi ecosistemici abbia portato a questo risultato.

Gli esempi dopo le domande sono lì solo per supportare il facilitatore con alcune indicazioni.

Si incoraggia il facilitatore a leggere le carte dei disturbi prima del gioco e a scartare quelle che potrebbero non essere adatte al gruppo.

APPENDICE 2: ARMONIA

Per ogni evento, chiedi a ogni gruppo il punto 1. In questa formula:

Come avete contribuito, piante?

Come avete contribuito, insetti?

Come avete contribuito, ...

Dirigi la domanda del punto 2 a tutti

Gli esempi sono lì per aiutare il facilitatore con alcuni punti di discussione

Tutte le domande non dovrebbero richiedere più di 2 minuti.

APPENDICE 3: SCHEDE DI GRUPPO

Ogni gruppo avrà delle schede che spiegano non solo cosa sono i mammiferi, insetti, ecc., ma anche l'importante ruolo che giocano nell'ecosistema e come sono connessi con tutti gli altri.

Ogni gruppo riceverà queste schede all'inizio del gioco.



APPENDICE 4: TABELLA RIASSUNTIVA PER I PARTECIPANTI

Va data una tabella riassuntiva del turno ad ogni gruppo.

APPENDICE 5: TABELLA RIEPILOGATIVA PER IL FACILITATORE

INTRODUZIONE

- Assicurati di avere tutti i materiali dal capitolo Materiali
- Leggi e segui le istruzioni del capitolo Introduzione e Preparazione.

UN TURNO

- Fase 1: Dichiarare la quantità richiesta di Capitale Naturale per quel turno, utilizzando la Tabella 3
- 3 minuti di discussione interna del gruppo
- Vai gruppo per gruppo a raccogliere le buste con i gettoni di Capitale Naturale
- Annota sulla lavagna la quantità donata da ciascun gruppo.



SE LE DONAZIONI SONO SUFFICIENTI PER GLI ESSERI UMANI

Leggi una delle carte dall'Appendice 2: Armonia e fai domande ai partecipanti (2-3 minuti)

SE LE DONAZIONI NON SONO SUFFICIENTI PER GLI ESSERI UMANI

- Ogni gruppo invia un rappresentante a fare un discorso su come procedere per la prossima votazione
- Tutti i rappresentanti parlano (circa 30 secondi per partecipante, senza domande e senza dibattito)
- I rappresentanti devono essere diversi per ogni turno
- Dopo i discorsi, i rappresentanti tornano al loro gruppo e discutono su quanto donare questa volta (2 minuti)
- Alla fine dei 2 minuti, il facilitatore raccoglie le donazioni con una busta opaca: in questo secondo giro, sono **SEGRETE**, nessuno sa quanto ha donato ciascun gruppo.

SE LE DONAZIONI SONO ORA SUFFICIENTI

Leggi una delle carte dall'Appendice 2: Armonia e fai domande ai partecipanti (2-3 minuti).



SE LE DONAZIONI SONO ANCORA INSUFFICIENTI

Leggi una delle carte dall'Appendice 1: Disturbi casuale e fai domande ai partecipanti (2-3 minuti). Il gioco continua per un totale di 6 turni.

RICORDA LA "MECCANICA DI FINE 4° GIRO." (FASE 4 BIS)

Se la foresta riesce a sopravvivere fino alla fine del sesto giro, conta i gettoni di ciascun gruppo e dichiara il vincitore.

Procedi con il deroling e il debriefing come descritto nei capitoli sul deroling e sul debriefing.



RINGRAZIAMENTI

Questo progetto è stato finanziato dall'Unione Europea attraverso il programma Erasmus+ e dall'Agenzia Nazionale Italiana Agenzia Italiana per la Gioventù.

Autori: Fabio Mennillo e Manuel Moscariello

Supporto per la sezione di Debriefing: Kateryna Romanenko and Michał Pietrzok

Illustrazioni: Alberto de Vito Piscicelli

Graphic Design: Chiara Mennillo

Organizzazioni coinvolte nello sviluppo e nella produzione:

ASNU aps (Associazione Scienze Naturali Unite aps)

Interaktiva cro

Fundacja Animus Centrum Edukacyjno-Szkoleniowe

Grazie a tutti i partecipanti ai playtest.



COPYRIGHT



Questo lavoro (incluse le illustrazioni e gli allegati) è rilasciato con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International License

Per il testo completo della licenza:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

CARE



Funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

