

01

VITA NASCOSTA

Fase	Inizio
Metodo	Esplorazione di un oggetto
Età	6 - 10

COSA SERVE

Un bicchiere trasparente, riempito con circa 100 g di terra sana.

ATTIVITÀ

Mettete il bicchiere al centro del gruppo e invitate i partecipanti a indovinare quanti esseri viventi vi abitano. Raccogliete tutte le idee prima di rivelare che, in una quantità di terra così piccola, possono vivere milioni o persino miliardi di organismi.

02

RETE VIVENTE

Fase	Inizio
Metodo	Costruzione della rete
Età	6 - 14

COSA SERVE

Carte di piante, funghi e animali, oltre a un gomitolo di lana.

ATTIVITÀ

Date a ogni partecipante una pianta, un animale o un fungo. Iniziate con una specie e collegate i partecipanti con il filo di lana quando due organismi dipendono l'uno dall'altro. Continuate finché una rete vivente riempie la stanza, poi invitate tutti a osservare le connessioni create.

03

VIAGGIO DEL MIELE

Fase	Inizio
Metodo	Gioco di stima
Età	6 - 10

COSA SERVE

Un vasetto di miele.

ATTIVITÀ

Mostrate il vasetto e chiedete ai partecipanti di stimare quanti fiori le api abbiano dovuto visitare per riempirlo. Incoraggiate ipotesi audaci prima di rivelare il numero approssimativo. Poi discutete di quante interazioni invisibili siano necessarie per creare qualcosa di quotidiano come un cucchiaino di miele.

04

TUTELA DELLE SPECIE

Fase	Parte principale
Metodo	Indagine di gruppo
Età	6 - 14

COSA SERVE

Un'immagine o un poster di una pianta, di un animale, di un fungo o di un habitat per ogni gruppo.

ATTIVITÀ

Ogni gruppo esamina un candidato rispondendo a quattro domande: - Che cos'è? - Cosa lo minaccia? - Perché è importante? - Cosa possono fare le persone per proteggerlo? Alla fine, i gruppi presentano i loro risultati agli altri partecipanti.



05

INTERNET DELLA FORESTA

Fase	Inizio
Metodo	Oggetto storico
Età	10 - 14

COSA SERVE

Un pezzo di legno marcio, un fungo o un altro oggetto che mostri il processo di decomposizione.

ATTIVITÀ

Mettete l'oggetto al centro del gruppo e invitate i partecipanti a osservarlo attentamente. Presentate i funghi come il sistema di riciclaggio della natura e spiegate come le reti sotterranee di funghi collegano gli alberi e trasportano sostanze nutritive in tutta la foresta.

06

GIOCO DI RUOLO SULLA BIODIVERSITÀ

Fase	Parte principale
Metodo	Gioco di ruolo
Età	10 - 14

COSA SERVE

Carte di specie o habitat per ogni partecipante o gruppo.

ATTIVITÀ

Ogni partecipante assume il ruolo di una specie nell'ecosistema. Mettete in scena come la vostra specie soddisfa i propri bisogni, come interagisce con le altre e come reagisce ai cambiamenti. Esplorate insieme cosa accade quando una specie scompare o quando l'ecosistema perde il suo equilibrio. Discutete poi di ciò che questo rivela sulla dipendenza reciproca e sulla resilienza della natura.

07

TERRA VIVA - SABBIA MORTA

Fase	Conclusione
Metodo	Confronto
Età	6 - 10

COSA SERVE

Un bicchiere con terra sana e un bicchiere con sabbia pulita.

ATTIVITÀ

Mettete i due bicchieri uno accanto all'altro e invitate i partecipanti a riflettere su quale possa sostenere la biodiversità e perché. Confrontateli e scoprite insieme che cosa rende vivo un ecosistema.

08

PASSEGGIATA DELLA BIODIVERSITÀ

Fase	Conclusione
Metodo	
Età	6 - 14

Accesso a uno spazio all'aperto.

COSA SERVE

ATTIVITÀ

Trascorrete cinque minuti esplorando l'ambiente in silenzio. Ogni partecipante cerca di notare il maggior numero possibile di forme di vita diverse. Poi tornate nel gruppo e condividete ciò che avete osservato.



09

AVVOCATO DELLA NATURA

Fase	Parte principale
Metodo	Gioco di ruolo
Età	6 - 10

COSA SERVE

Una carta di specie o habitat per ogni partecipante o gruppo.

ATTIVITÀ

Ogni partecipante diventa la voce di una specie o di un habitat. Preparate un discorso di un minuto in cui spiegate perché il vostro "candidato" merita protezione, poi presentatelo al gruppo.

10

UNA PROMESSA PER LA NATURA

Fase	Parte principale
Metodo	Gioco di ruolo
Età	6 - 14

COSA SERVE

Carta e penne per ogni partecipante.

ATTIVITÀ

Ogni partecipante pensa a una piccola ma significativa azione con cui può proteggere la biodiversità. Può essere qualcosa che già fa o qualcosa di nuovo che vuole iniziare. Tutti scrivono la propria promessa su un foglio e la condividono con il gruppo. Insieme create una "parete delle promesse" e scattate una foto come ricordo del vostro impegno per la natura.

11

CLIMA O METEO?

Fase	Inizio
Metodo	Posizionamento
Età	6 - 14

COSA SERVE

Due cartelli: "Clima" e "Meteo".

ATTIVITÀ

Leggete ad alta voce diverse affermazioni, per esempio: "Ieri ha piovuto" oppure "Le estati nel mio Paese sono normalmente calde". I partecipanti si spostano verso il cartello che ritengono corretto. Dopo ogni round, discutete insieme la differenza tra meteo e clima.

12

LA SERRA

Fase	Inizio
Metodo	Teatro
Età	6 - 14

COSA SERVE

Niente.

ATTIVITÀ

Una persona diventa il Sole, altre rappresentano la Terra e alcune assumono il ruolo dei gas serra. Il Sole invia calore immaginario verso la Terra. Più gas serra circondano il pianeta, più impediscono al calore di uscire. Congelate la scena e discutete insieme di ciò che è accaduto.



13

GIOCO DELLA CATTURA DELLA CO₂

Fase	Inizio
Metodo	Gioco di movimento
Età	6 - 14

COSA SERVE

Nastri verdi e rossi.

ATTIVITÀ

Alcuni partecipanti diventano molecole di CO₂ e cercano di catturare tutti gli altri. Gli alberi possono salvare un giocatore toccandolo. Dopo un round, rimuovete alcuni alberi e aggiungete altri giocatori-CO₂. Poi confrontate le due esperienze.

14

METEO ESTREMO

Fase	Parte principale
Metodo	Gioco di movimento
Età	6 - 14

COSA SERVE

Carte con diversi eventi meteorologici.

ATTIVITÀ

I partecipanti si muovono liberamente nello spazio. Quando il conduttore dice "ondata di calore", "tempesta", "siccità" o "alluvione", tutti devono rapidamente assumere una postura o creare una piccola scultura di gruppo che simboleggi l'evento. Dopo ogni round, discutete insieme di come il meteo estremo influenzi persone, animali ed ecosistemi.

15

LINEA TEMPORALE DEL CLIMA

Fase	Parte principale
Metodo	Posizionamento
Età	6 - 14

COSA SERVE

Carte evento e una corda.

ATTIVITÀ

Tendete una corda attraverso la stanza come una linea del tempo. I partecipanti ricevono carte con eventi climatici naturali e attività umane e si posizionano nel punto in cui pensano che appartengano. Esplorate insieme come il clima sia sempre cambiato - e perché i cambiamenti di oggi siano diversi.

16

L'ATMOSFERA INVISIBILE

Fase	Parte principale
Metodo	Gioco di ruolo
Età	6 - 14

COSA SERVE

Niente.

ATTIVITÀ

Una persona diventa la Terra, mentre altre assumono i ruoli della luce solare, dei gas serra e del calore riflesso. Cambiando posizione, il gruppo crea diverse immagini fisse che mostrano come l'atmosfera trattiene il calore. Invitate i partecipanti a spiegare ciò che osservano prima di parlare insieme dell'effetto serra.



17

IMPRONTA IDRICA

Fase	Parte principale
Metodo	Gioco di stima
Età	6 - 14

COSA SERVE

Carte con diversi prodotti di uso quotidiano.

ATTIVITÀ

I gruppi stimano quanta acqua sia necessaria per produrre diversi prodotti, come jeans, mele o smartphone. Poi ordinano gli oggetti dalla quantità d'acqua più bassa a quella più alta. Alla fine, rivelate insieme le risposte sorprendenti e discutetele.

19

SCIOGLIMENTO DEI GHIACCI

Fase	Conclusione
Metodo	Scultura corporea
Età	6 - 14

COSA SERVE

Niente.

ATTIVITÀ

I partecipanti si stringono insieme e formano un grande ghiacciaio. La conduzione annuncia temperature in aumento e una persona dopo l'altra esce lentamente dal gruppo. Osservate come cambia il ghiacciaio e riflettete poi su ciò che lo scioglimento del ghiaccio significa per il nostro pianeta.

18

STATUE PER IL CLIMA

Fase	Conclusione
Metodo	Immagine teatrale
Età	6 - 14

COSA SERVE

Niente.

ATTIVITÀ

Piccoli gruppi creano immagini fisse che mostrano un mondo colpito dai cambiamenti climatici oppure un mondo in cui le persone agiscono positivamente. Il pubblico interpreta l'immagine e poi nomina un'azione piena di speranza che potrebbe realizzare anche lui.

20

SCEGLI IL TUO FUTURO

Fase	Parte principale
Metodo	Percorso decisionale
Età	10 - 14

COSA SERVE

Quattro angoli o segnali contrassegnati.

ATTIVITÀ

Leggete decisioni quotidiane, per esempio bicicletta o auto, riparare o comprare nuovo, doccia breve o lunga. I partecipanti si spostano verso l'opzione che sceglierebbero e spiegano la loro decisione. Gli altri possono cambiare posizione se vengono convinti dagli argomenti.



21

ONDA DI PLASTICA

Fase	Parte principale
Metodo	Simulazione fisica
Età	8 - 14

COSA SERVE

Sacchetti di plastica, strisce di carta o di stoffa (facoltativo).

ATTIVITÀ

I partecipanti si distribuiscono nello spazio e diventano "onde". Nella zona di gioco viene introdotta plastica. Mentre le onde si muovono, la plastica si aggroviglia con i partecipanti che rappresentano la vita marina. Poi il gruppo riflette insieme su come l'inquinamento da plastica si diffonda e sulle conseguenze per gli ecosistemi.

22

SFILATA DELLA FAST FASHION

Fase	Parte principale
Metodo	Teatro / improvvisazione
Età	10 - 14

COSA SERVE

Vecchi vestiti o semplici costumi (facoltativo).

ATTIVITÀ

I partecipanti inventano pubblicità di moda esagerate e presentano sfilate per la "fast fashion". Poi vengono rese visibili le conseguenze ecologiche e sociali nascoste dell'abbigliamento. Infine, il gruppo discute di come le scelte di consumo influenzino la sostenibilità.

23

CACCIATORI DI MICROPLASTICHE

Fase	Parte principale
Metodo	Gioco investigativo
Età	8 - 14

COSA SERVE

Prodotti di uso quotidiano o carte illustrate.

ATTIVITÀ

I partecipanti esaminano diversi prodotti e cercano possibili fonti di microplastiche o imballaggi di plastica non necessari. Ordinano gli oggetti, discutono alternative ed esplorano come piccole scelte quotidiane possano ridurre l'inquinamento da plastica.

24

MINISTERO DEL FUTURO

Fase	Parte principale
Metodo	Gioco di ruolo
Età	10 - 14

COSA SERVE

Carte tematiche degli SDG o temi scelti autonomamente.

ATTIVITÀ

I partecipanti assumono il ruolo di ministri, ciascuno responsabile di un tema legato alla sostenibilità. Preparano un breve argomento che spiega perché il loro tema meriti particolare attenzione e sostegno finanziario, poi lo presentano al "Ministero del Futuro". Successivamente, il gruppo discute i legami tra i diversi temi e sottolinea quanto la sostenibilità sia connessa alla collaborazione e alla reciproca dipendenza.



25

UNA PAROLA CI UNISCE

Fase	Conclusione
Metodo	Riflessione in cerchio
Età	8 - 14

COSA SERVE

Niente.

ATTIVITÀ

I partecipanti hanno esplorato diversi temi della sostenibilità. Poi si dispongono in cerchio. Una persona alla volta dice una parola che collega tutti i temi. Il giro continua finché emerge un messaggio comune che riunisce la varietà dei temi e sottolinea la responsabilità collettiva.

26

LINEA DELLE PERSONE

Fase	Inizio
Metodo	Posizionamento fisico
Età	10 - 14

COSA SERVE

Nastro adesivo di carta o una linea immaginaria.

ATTIVITÀ

Leggete affermazioni come "La tecnologia risolverà i problemi ambientali" oppure "Tutti sono responsabili del cambiamento". I partecipanti si posizionano lungo una linea che va da "completamente d'accordo" a "per niente d'accordo" e spiegano brevemente la loro scelta.

27

CERCHIO DELLA CURA

Fase	Conclusione
Metodo	Reflexionskreis
Età	8 - 14

COSA SERVE

Niente.

ATTIVITÀ

I partecipanti completano la frase: "Prendersi cura significa ...". Ogni persona costruisce la propria risposta sulla precedente. Alla fine, i contributi vengono collegati tra loro e riferiti alla sostenibilità come atteggiamento di cura.

28

CONNESSIONI VIVENTI

Fase	Parte principale
Metodo	Rete umana
Età	8 - 14

COSA SERVE

Un gomito di spago.

ATTIVITÀ

I partecipanti rappresentano ciascuno un tema della sostenibilità (acqua, istruzione, foreste, salute, uguaglianza, alimentazione ...). Con l'aiuto di un gomito, collegano i temi che si influenzano a vicenda e creano gradualmente una rete. Poi discutete insieme cosa accade quando una parte di questa rete si indebolisce.



29

LETTERA DALL'ANNO 2050

Fase	Conclusione
Metodo	Scrittura creativa
Età	10 - 14

COSA SERVE

Carta e matite.

ATTIVITÀ

I partecipanti scrivono una breve cartolina dal 2050. Descrivono un futuro che desiderano oppure che vogliono evitare e indicano un'azione concreta che ha contribuito a creare quel futuro.

30

SCULTURA VIVENTE

Fase	Parte principale
Metodo	Teatro d'immagini
Età	8 - 14

COSA SERVE

Niente.

ATTIVITÀ

I partecipanti, in piccoli gruppi, creano sculture immobili che rappresentano idee come rifiuti, collaborazione, cura, consumo o futuro. Gli altri gruppi interpretano l'immagine prima che i creatori spieghino le loro intenzioni. Poi la scultura viene trasformata in un'alternativa sostenibile.

