



RIFIUTI *zero!*

La città pulita

UN GIOCO SU MAPPA



DI COSA SI TRATTA

Benvenute/i. **Rifiuti zero! La città pulita** è un gioco sviluppato dallo ShowRoom Energia e Ambiente del Comune di Bologna che si rivolge a maestre/i, professoresse e professori (scuola secondaria di primo grado) per permettere loro di parlare in classe della corretta gestione dei rifiuti. Lo scopo è infatti quello di sensibilizzare gli studenti al tema della minimizzazione dei rifiuti urbani. E' un gioco **multimediale** – si può proiettare in classe su LIM - che **però privilegia il media "umano"**: non è possibile giocarlo infatti senza la mediazione dell'insegnante e la partecipazione attiva e manuale degli studenti coinvolti. E', inoltre, un gioco **collaborativo**; l'idea sottesa è infatti quella che bisogna lavorare insieme per pulire la città, che l'ecologia urbana sia un tema di tutta la comunità e che solo la sintonia di intenti tra tutti può far raggiungere l'obiettivo. Infine, è **un gioco basato su meccanismi di immedesimazione**; per questo un tema trattato spesso in modo astratto (i rifiuti) viene calato in una mappa reale, quella del luogo dove gli studenti vivono e dove, una volta maturi, faranno scelte che ne cambieranno la storia. Nonostante l'ambientazione realistica però non vengono tralasciati gli elementi fantastici ("fantasmi"), che simboleggiano il passato che ha lasciato idee utili per affrontare il presente.

COME SI GIOCA

1. Dividete gli studenti in squadre.
2. Fornite un "sacco nero" per squadra: si tratta di un elenco di oggetti che potrebbero essere buttati via perché non servono più.
3. Date la missione: svuotare il sacco (eliminare oggetti dalla lista) risolvendo più sfide possibili sulla mappa.

COME SI VINCE

Si vince se si eliminano tutti gli oggetti da tutti i sacchi neri. Fate attenzione a non far percepire come vincitrice la squadra che completa per prima le sfide: se qualche gruppo lavora male e avanza oggetti, perdono tutti.

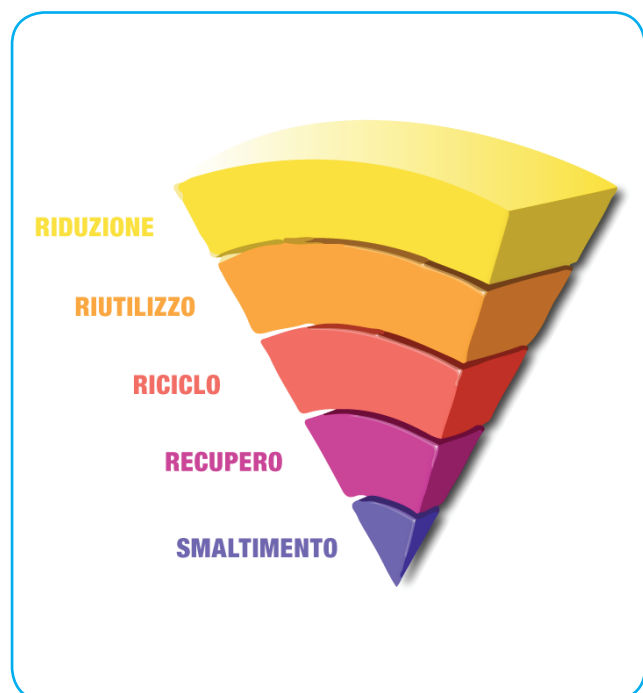
LE CARTE FUTURO

Per risolvere il gioco è necessario possedere delle Carte Futuro, carte che permettono di sviluppare una tecnologia futuristica per sbarazzarsi di alcuni tipi di scarti o comunque di eliminare gli eventuali rifiuti che siano rimasti nel Sacco nero. Ogni Carta Futuro elimina un oggetto. Una squadra può usare una Carta Futuro guadagnata anche per eliminare i rifiuti rimasti negli elenchi delle altre squadre. Le Carte Futuro non sono presenti nel gioco e saranno fornite dallo ShowRoom Energia e Ambiente agli studenti solo se agiscono nel campo, ossia se compiono azioni in città.

LA MAPPA: TRE LIVELLI DI GIOCO + 1

Per giocare bisogna collegarsi alla **MAPPA**(*). Sulla mappa sono posizionati dei luoghi organizzati in 3 livelli di gioco. I 3 livelli rievocano vanno giocati in successione, perché rievocano le tre azioni "R" che si devono mettere in campo, secondo una successione precisa di importanza, per gestire la produzione di rifiuti (Riduci / Riusa / Ricicla), più uno dedicato allo smaltimento finale (discarica e inceneritore). Nel **primo livello** gli studenti dovranno occuparsi di ridurre l'uso degli oggetti che non servono (prevenzione dei rifiuti). Nel **secondo livello** si occuperanno del riuso degli oggetti, per evitare che vengano buttati via. Il **terzo livello** è dedicato al riciclaggio. Le tre azioni hanno, anche secondo la legislazione, un diverso peso. Prima di tutto viene la riduzione, poi il riuso, quindi il riciclaggio, seguiti da termovalorizzazione e smaltimento (discarica): una logica chiamata "piramide dei rifiuti" (vedi figura). Il gioco visualizza su mappa questa scala di priorità assegnando più sfide al livello Riduzione e meno ai livelli successivi.

Suggerimento: nella mappa, seleziona i tre livelli, uno alla volta, sarà più semplice per gli studenti affrontare le piccole sfide che vi sono segnate.



SCUOLA PRIMARIA / SCUOLA SECONDARIA (I GRADO): DIFFERENZE

Mentre gli studenti di scuola secondaria possono giocare liberamente con la mappa, si suggerisce di proporre agli alunni di primaria delle risposte multiple. In entrambi i casi il dibattito in classe successivo alle risposte può stimolare una riflessione più generale su temi scientifici di ecologia urbana.

Il sacco nero

Giocattolo di quando eravate piccoli
Orologio di plastica irrecuperabile
2 bottigliette di plastica per acqua
Fumetto che non ti piace più
Lampadina
Graffettatrice rotta
Carta della merendina
Pacco cartone delle merendine
Pila esausta
Vaso in plastica di pianta
Piatto di plastica
Sacchetto di plastica
Vaso di plastica per basilico
Pedale di bicicletta
Torchio inutilizzato
Vecchi bottoni
Pantalone bucato
Coppetta di plastica per gelato
Bottiglia di plastica per il latte
Cellulare rotto
Carta delle patatine
Lattina bibita
Cucchiaino plastica
Bottiglia di vetro per olio
Pentola graffiata
Quaderno usato
Avanzo di pizza
Gomma bucata della bicicletta
Bomboletta spray
Scarpe rotte
Olio alimentare
Medicinali scaduti
Cornice spezzata
Un pezzo di spago

(*) https://drive.google.com/open?id=1KovhLnrcXojArsuhh_2JxH6tBk&usp=sharing

MAPPA: LUOGHI E RISPOSTE

LIVELLO 1 (RIDUCI) – LE COSE CHE NON TI SERVONO

1. DISTRIBUTORE LATTE

Davanti alla casupola del latte, appare un fantasma: è l'antico scienziato Louis Pasteur! "Ehi, voi" - tuona con accento francese - se siete qui è perché vi piace questa secrezione proteica di origine bovina". "Cosa?" Rispondete, perplessi. "Il latte, intendo, parlo del latte - prosegue il fantasma- ed ecco la domanda: sapete dirmi la differenza tra latte crudo e pastorizzato?"

Risposte per la scuola primaria

(risposta corretta 2)

1. Il latte crudo si tira fuori dalle mucche, quello pastorizzato dai pastori
2. Al latte crudo non sono stati tolti i microrganismi, riscaldandolo
3. Il latte pastorizzato è stato sterilizzato

Cosa faranno gli studenti (secondaria)

Una ricerca in rete per riportare le due definizioni di latte sulla SCHEDA STUDENTI.

Cosa puoi dire tu

Fai presente che il punto di distribuzione del latte consente di eliminare le bottiglie (o le confezioni di materiali poliaccoppiati, i "cartoni del latte") che acquistiamo ogni volta insieme al latte. Per eliminare questi rifiuti basta battezzare un contenitore per il latte in casa ed usare sempre quello. Il punto-mappa è un'occasione di interdisciplinarietà: per ricordare l'esistenza di microrganismi e della necessità di bollire il latte crudo presente nei punti di distribuzione.

Risultato

Elimina la bottiglia di latte in plastica

2. SUPERMERCATO

Siete stati spediti a comprare del cibo per rifocillare il gruppo. Dopo aver girato tra le corsie, ecco la cassa. Bip. Bip...passano i prodotti che si accumulano sul fondo. E ora? Cosa tirate fuori dalla tasca?

Risposte per la scuola primaria

(risposta corretta 1)

1. Una borsa di tela
2. I soldi
3. Un buono per la spesa

Cosa faranno gli studenti (secondaria)

Immaginare in una situazione reale e quotidiana un comportamento virtuoso per l'ambiente, senza alcun suggerimento: usare una borsa di tela portata da casa.

Cosa puoi dire tu

Ciascun cittadino europeo consuma in media 200 sacchetti di plastica per anno, ma ora l'UE ha dichiarato di voler ridurre il quantitativo fino ad arrivare a 40 entro il 2025.

Risultato

Eliminare il sacchetto di plastica

3. MERCATO CONTADINO

Un contadino dalla barba ispida vi osserva con attenzione, scuro in volto. Scruta i vostri zaini: "Avete merende, immagino - dice con voce gentilissima - e in che cosa l'avete impacchettata, se posso permettermi?". Vi spiega che lui odia le confezioni, che fanno solo rifiuti, e che cerca di ridurle al massimo. Vende anche crostatine, ma cerca di metterle solo in un sacchetto di carta, non nella plastica e tantomeno dentro scatoloni per le merendine. "Provateci anche voi", vi dice. Elencate quindi tutte le confezioni della merenda di oggi. Provate a trovare delle alternative: si potevano non usare tutte queste confezioni e scatole? E in che modo?

Cosa faranno gli studenti

Elencare i materiali del packaging della merenda del giorno, quelli di tutto il gruppo. Trovare alternativa per minimizzare le confezioni.

Cosa puoi dire tu

Questa tappa del gioco è delicata perché si rischia di criticare le scelte alimentari o di salute delle famiglie. Concentrati solo sui rifiuti della dieta e non sulla dieta stessa. Premia lo sforzo dei ragazzi nel trovare alternative che abbiano meno scatole.

Risultato

Eliminare carta della merendina e pacco cartone delle merendine

4. BAR

Questa gara mette sete! Per fortuna c'è il Bar Immaginario, proprio qui. Il barista immaginario vi chiede cosa volete. Attenzione: per evitare rifiuti qualche risposta è migliore delle altre.

Risposte per la scuola primaria

(risposta corretta 1)

1. Ordinate acqua
2. Ordinate un chinotto
3. Ordinate un aranciata in lattina
4. Ordinate una cola in bottiglia

Cosa faranno gli studenti (secondaria)

Dare la risposta giusta: un bicchiere di acqua di rubinetto. E' la scelta che implica meno *packaging* in assoluto. E' considerabile positiva anche la scelta di una bibita alla spina.

Cosa puoi dire tu

L'acqua di rubinetto è l'unica risorsa alimentare che non usa il packaging perché arriva direttamente a casa, al bar o a scuola. Questa può essere la risposta corretta, ma anche la richiesta di qualsiasi bibita alla spina è corretta.

Risultato

Eliminare bottiglietta di plastica e la lattina di bibita (in caso di errore da parte dei ragazzi, aggiungi una bottiglietta di plastica o una lattina di alluminio, a seconda di quello che i ragazzi decidono di ordinare).

5. GELATAIO

Mentre camminate appare improvvisamente uno spettro: è Italo Marchioni, il gelataio fantasma. Indicando i suoi baffoni a forma di triangolo vi chiede: che cosa è quella cosa fatta di farina, zucchero, uova e burro? Io l'ho inventata proprio per non fare rifiuti!

Risposte per la scuola primaria

(risposta corretta 3)

1. La torta-gelato
2. La brioche
3. Il cono gelato

Cosa faranno gli studenti (secondaria)

Gli studenti possono scegliere i gusti che vogliono ma devono evitare di prendere la coppetta di plastica. Cono o cestina di biscotto vanno bene. Oppure dovranno fare una ricerca in internet per cercare l'invenzione di Marchioni (1903), anche se possono già arrivarci leggendo il testo. Si tratta del cono gelato.

Cosa puoi dire tu

Il cono gelato fu inventato da Marchioni, emigrato italiano negli USA, per evitare di mettere il gelato nei vasetti di vetro (che si rompevano spesso) o in bicchieri di carta (che si bagnavano e andavano buttati via).

Risultato

Eliminare coppetta di plastica per gelato

6. PARCO VILLA GHIGI

Ah, giornata di sole! Niente di meglio che fare un pic-nic in questi splendidi prati. Sulla tovaglia ci sono: mele, un panino con il prosciutto e con la senape, piatti di ceramica della nonna, posate di plastica, tre panini con marmellata e sogliola e due con la frittata di catalogna, un paio di crostatine, una bottiglia di vetro con 1 litro di acqua di rubinetto, carte da gioco e una palla. Cosa c'è di sbagliato?

Cosa faranno gli studenti

Le posate di plastica sono perfettamente sostituibili con posate di casa in metallo. Sono quindi un rifiuto evitabile.

Cosa puoi dire tu

Nonostante si senta spesso il contrario, da maggio 2012 i piatti e i bicchieri usa-e-getta, sono diventati rifiuti riciclabili. Questo però non toglie che la loro produzione e il riciclaggio costi molto in termini di energia. In molti ambienti dove vengono usati (mense, ristoranti, feste) possono ragionevolmente essere sostituiti con analoghi lavabili.

Risultato

Eliminare piatto di plastica

7. TABACCAIO

Una ragazza giapponese vi ferma e comincia a chiedervi "AKKU, AKKU!" Cosa vuole?

Risposte per la scuola primaria

(risposta corretta 2)

1. acqua, ma senza bicchiere
2. una pila, ma che duri a lungo
3. una busta di carta, ma riciclata

Cosa faranno gli studenti (secondaria)

Cercheranno il significato della sigla Akku: accumulatore di carica elettrica, anche detto pila ricaricabile.

Cosa puoi dire tu

Nel 1991 la Sony produce la prima batteria al Litio ricaricabile. E' una rivoluzione: le pile si possono usare più e più volte, senza gettarle, rilasciando nell'ambiente un rifiuto speciale pericoloso.

Risultato

Eliminare pila esausta

8. NEGOZIO SPESA SFUSA

Sulla vostra destra si apre un tunnel spazio-temporale che vi connette a un negozio particolare posto da qualche parte in Germania qualche anno fa: vende solo cose senza pacchi e pacchetti. Cibo, detersivi e altri prodotti, sono tutti alla spina o sfusi e se volete comprarli dovete portare sacchetti, barattoli e scatole da casa. Ma questi negozi esistono anche a Bologna. Cerca il negozio "con spesa sfusa" più vicino e misura la distanza da scuola.

Cosa faranno gli studenti

Discuteranno fra di loro se hanno mai visto un negozio del genere o lo cercheranno con internet. La misura può avvenire tramite Google maps o con altri metodi più qualitativi (numero di passi, numero di strade e svincoli, etc).

Cosa puoi dire tu

Puoi raccontare di come i negozi alla spina non siano altro che una versione contemporanea delle vecchie drogherie, spazzate via negli anni '60 dalla crescita improvvisa dei supermercati e del loro corollario di packaging.

Risultato

Eliminare bottiglia detersivo

9. ORTO SUL TETTO – VIA GANDUSIO

In queste case gli abitanti hanno deciso di fare degli orti sui loro tetti. Vogliono farsi così da soli il proprio cibo, evitando anche tutti i rifiuti (borse, vasi, etc) del supermercato. Francesco, un botanico, vi spiega nel video come si fa a far crescere piante sui propri balconi. Per coltivare cosa? Trovate almeno tre piante che si adattano alla tecnica che vi descrive Francesco.

Cosa faranno gli studenti

Ascolteranno Francesco Orsini, ricercatore dell'Università, spiegare come si fa una piccola coltura idroponica. Al minuto 2:41' la risposta: basilico, timo, rosmarino, menta, lattuga, spinacio, radicchio.

Cosa puoi dire tu

Gli orti sui tetti di via Gandusio (progetto *Greenhousing*) sono uno spazio urbano recuperato e un laboratorio sociale di orticoltura condivisa. Sono moltissimi gli orti urbani in città, ma solamente in via Gandusio sono comunitari e a gestione collettiva. I destinatari del progetto sono infatti tutti gli abitanti dei civici interessati. Gli orti sono nati nel marzo 2010 su iniziativa del Comune di Bologna.

Risultato

Eliminare vaso in plastica di pianta

10. LA BIBLIOTECA DEGLI OGGETTI (PARCO MONTAGNOLA)

Questo parco sorge su una montagna di antichi rifiuti, ma sotto, alcune persone si sono inventate una biblioteca delle cose per evitare di farli, i rifiuti. Invece di comprarli e magari romperli (e magari buttarli quando non vi servono più), qui potete farvi semplicemente prestare gli oggetti che vi servono in casa. Come, per esempio...Oh! Ma cos'è che c'è nella foto?

Risposte per la scuola primaria

(risposta corretta 1)

1. Un oggetto per schiacciare
2. Un oggetto per tirare
3. Un oggetto per fare buchi

Cosa faranno gli studenti (secondaria)

Dovranno scoprire cosa è ritratto in foto: un torchio

Cosa puoi dire tu

Leila è una biblioteca senza libri, ci si può trovare un trapano, degli sci, un decespugliatore, uno zaino, seghetti circolari e così via. E' un progetto che vuole promuovere la cultura della riduzione e del riuso, attivo a Bologna dal 2016 ed ispirato ad un omonimo "punto di prestito" di Berlino.

Risultato

Eliminare torchio inutilizzato

LIVELLO 2 (RIUSA) – COSE CHE POSSONO ANCORA SERVIRE

1. LIBRI LIBERI - VIA SAN PETRONIO VECCHIO N. 57

Questo è il porto dei libri che viaggiano: sono libri che si spostano di casa in casa, senza mai essere buttati via. E qui potete prenderne (e riportarne) quanti ne volete. Questo infinito viaggio dei libri si chiama bookcrossing. E chi lo fa è un bookcorsaro. Ed ecco allora la domanda che unisce pirati, libri e viaggi: di chi era il motto "mobilis in mobili?"

Risposte per la scuola primaria

(risposta corretta 3)

1. Robinson Crusoe
2. Long John Silver (L'isola del tesoro)
3. Capitano Nemo (Ventimila leghe sotto i mari)

Cosa faranno gli studenti (secondaria)

Ricerca in rete del motto, per scoprire che era

quello del capitano Nemo.

Cosa puoi dire tu

Puoi aprire una parentesi letteraria sul viaggio. Dal primo viaggiatore della letteratura (Ulisse, che si faceva chiamare Nessuno, in latino Nemo) al capitano Nemo (un uomo che trasportava i libri sott'acqua in una incredibile biblioteca), fino al viaggio di Nemo il pesciolino.

Risultato

Eliminare fumetto che non ti piace più

2. DYNAMO, LA VELOSTAZIONE

In questo luogo hanno tutti le mani nere. Perché qui si riparano le biciclette, anche le più scalcagnate. La bici ha circa 200 anni. La prima fu inventata infatti nel 1816 ed è questa che si vede qui sopra. Manca però qualcosa, vero? I pedali. Quelli furono inventati anni dopo... Quanto tempo dopo? Sommate 3 volte 3 (3 al quadrato) insieme a 6 volte 6 (6 al quadrato) e aggiungete il risultato all'anno della bici. Scoprirete che avete spostato solo due cifre. E poi potete regalare il pedale della vostra lista.

Cosa faranno gli studenti

Un piccolo esercizio di matematica

Cosa puoi dire tu

Fai notare che si riparano le biciclette nello stesso posto in cui esiste una biblioteca degli oggetti (livello 1 di gioco). Il luogo infatti è nato per promuovere la cultura della riduzione e del riuso, oltre a sottolineare come in città sia meglio muoversi con mezzi non inquinanti.

Risultato

Eliminare pedale bicicletta

3. SECOND LIFE – LA SECONDA VITA DELLE COSE

In questo posto straordinario è dipinto un disegno colorato. Di cosa si tratta?

1. Di un mostro che non muore mai, anche se si dava fuoco
2. Di un dio piumato della mitologia amazzonica
3. Dell'aquila di Bologna, simbolo di una antica famiglia nobile

Cosa faranno gli studenti

Rispondere al quiz (A, la fenice)

Cosa puoi dire tu

Second Life è il centro del riuso di Bologna. Qui, qualsiasi cittadino può portare oggetti e/o venirli a prendere, in maniera che "non muoiano mai". E' aperto martedì e giovedì dalle 14 alle 18, mercoledì e venerdì dalle 9 alle 13, sabato dalle 9 alle 13 e dalle 14 alle 18. Vi si scambiano soprattutto indumenti e libri, CD e vinili, ma anche giochi e videogiochi.

Risultato

Eliminare giocattolo di quando eri piccolo

4. RE MIDA – CENTRO DI RIUSO CREATIVO

Re Mida trasforma apparenti scarti in materiali utili. Qui vi insegnano per esempio a fare una dama con dei bottoni. E a proposito: quanti quadrati scuri e quanti chiari ci sono sulla scacchiera?

Cosa faranno gli studenti

Fornire la risposta

Cosa puoi dire tu

Sottolineare l'importanza del "riuso creativo" che può dare valore a beni che non ne hanno più, addirittura consentendo di creare opere d'arte come quelle di Vik Muniz.

Risultato

Eliminare vecchi bottoni

5. CALZOLAIO

Una signora con dei lunghi piedi sta martellando con un martello su una suola di una scarpa. E' la precisissima calzolaia matematica. Vi guarda con sguardo acuto e vi propone a bruciapelo un problema: "Prendete il numero delle vostre scarpe. Io ho il 45, cioè 45 punti francesi, come si dice. Esprimete il vostro numero di scarpe in centimetri, sapendo che ogni punto francese è 2 terzi di centimetri".

Risposte per la scuola primaria

Fate misurare solo le scarpe della calzolaia. Se non si conoscono ancora le frazioni, spiega che basta moltiplicare per due e dividere per tre.

Cosa faranno gli studenti (secondaria)

Una tabella: sulla prima colonna metteranno i numeri francesi, nella seconda i centimetri.

Cosa puoi dire tu

Sottolineare l'importanza della riparazione nelle buone pratiche di gestione e cura degli oggetti.

Risultato

Eliminare scarpe rotte

6. SHOWROOM ENERGIA E AMBIENTE

Questo è il centro di Bologna dove si fanno esperimenti scientifici per capire l'ambiente e l'energia. Ed ecco la domanda per voi: che forma deve avere una diga, pesante manufatto ma necessario per l'energia idroelettrica? Per rispondere dovete fare un esperimento: prendete una bottiglietta di plastica e fate tre piccoli fori in verticale su un lato, uno in cima, uno in mezzo e uno verso il fondo. Riempite di acqua la bottiglia. Dove esce con più forza l'acqua? Lì la diga deve essere più larga.

Cosa faranno gli studenti

Dopo aver realizzato l'esperimento, dovranno

disegnare sulla scheda, o alla lavagna, il profilo di una diga.

Cosa puoi dire tu

Puoi preparare l'esperimento da illustrare ai tuoi studenti. I getti di acqua usciranno con diversa forza, seguendo la legge di Stevino. La diga dovrà essere quindi più larga in fondo, come può essere facilmente verificati con delle foto di dighe reali.

Risultato

Eliminare bottiglietta di plastica

7. MERCERIA

Indovinello: per l'enciclopedia Treccani è un gioco d'azzardo, ma anche un dispositivo per artiglierie e un tipo di serratura. Ma per tutti si trova qui in merceria e impedisce che vengano prodotti rifiuti. Trovate cos'è.

Risposte per la scuola primaria

(risposta corretta 1)

1. una tòppa
2. del filo da cucire
3. uno speciale cestino per bottoni

Cosa faranno gli studenti (secondaria)

Cercheranno su un motore di ricerca la definizione Treccani per scoprire la soluzione (la tòppa).

Cosa puoi dire tu

Vedi punto 5.

Risultato

Eliminare pantalone bucato

8. CENTRO RIPARAZIONE ELETTRDOMESTICI

Questo luogo è tappezzato da questo strano simbolo. Cosa significa?

Risposte per la scuola primaria

(risposta corretta 2)

1. Non buttare via mai
2. Non buttare nei normali cassonetti
3. Rispetta l'ambiente

Cosa faranno gli studenti

Dall'immagine scopriranno l'informazione testuale, con una funzione analoga a quella di Google Immagini.

Cosa puoi dire tu

Il simbolo caratterizza i RAEE - i rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche - che sono diventati una frazione molto rilevante del rifiuto urbano che possono provocare gravi danni all'ambiente e alla salute umana. Per questo non vanno buttati attraverso i normali canali di smaltimento, ma bisogna cercare di recuperarne i componenti. Alcuni di essi, come gli smartphone, sono diventati status symbol e vengono buttati via per moda, ai primi rallentamenti del software o perché hanno subito piccoli danni.

Risultato

Eliminare cellulare rotto

LIVELLO 3 (RICICLA) – QUELLO CHE AVANZA

1. CASSONETTI COLORATI (PUNTO IMMAGINARIO)

Cancellate dall'elenco qui tutti gli oggetti che vi sono avanzati e che sono differenziabili: il materiale ritornerà in circolo.

Risultato

Eliminare Lattina di bibita – pentola graffiata – quaderno usato – bottiglia di vetro per olio – avanzo di pizza

2. STAZIONE ECOLOGICA

Cancellate dall'elenco quello che si porta alla Stazione ecologica: il suo materiale ritornerà in circolo o sarà smaltito correttamente.

Risultato

Eliminare lampadina – gomma bucata della bicicletta – bomboletta spray - Lattina di bibita – pentola graffiata – quaderno usato – bottiglia di vetro per olio

3. PUNTO DI RECUPERO

Sapete quale rifiuto si porta qui e come va conservato? Eliminatelo dalla vostra lista.

Risultato

Eliminare olio alimentare

4. FARMACIA

Cancellate dall'elenco tutti i rifiuti che si portano in farmacia.

Risultato

Eliminare medicinali scaduti

LIVELLO 4 – LA FINE

1. TERMOVALORIZZATORE

In questo livello gli studenti usano le Carte futuro guadagnate per eliminare oggetti avanzati. Se qualcosa avanza, provate a trovare degli usi alternativi agli oggetti che rimangono. Se non ce la si fa, il gioco è perso.

Rifiuti zero! La città pulita è un progetto educativo di:

tecn
scienza.it