

Istruzioni per l'uso delle carte

Care lettrici e cari lettori, insegnanti ma non solo, grazie alle carte che trovate collegate al libretto potrete svolgere, al termine della lettura delle avventure di Sky e Scrab, un facile gioco in cui i vostri piccoli ascoltatori saranno messi alla prova sui temi del libro in modo piacevole e divertente. Voi che leggete fungerete da narratore esterno che guiderà i giocatori nella missione di salvare gli ecosistemi alpini!

Per giocare vi servono:

- 3 giocatori,
- il tabellone che trovate nelle due ultime due pagine del libro,
- una stampante e delle forbici per ritagliare le carte con cui giocare e che troverete alla fine di queste istruzioni.

Siamo nel 2050 e le Alpi sono sottoposte a diverse pressioni e minacce. Nel tempo passato non sempre sono state fatte scelte lungimiranti e quindi ora, di fronte ai cambiamenti climatici in atto, gli ecosistemi alpini stanno soffrendo molto e, di conseguenza, i servizi ecosistemici che ci permettono di vivere bene e prosperare sono in pericolo e, con loro, le comunità alpine! Voi siete un trio di esperti ecologi chiamati a contrastare i problemi di una valle alpina e a migliorarne i servizi ecosistemici! Siete pronti a questa missione?

Obiettivo del gioco

I giocatori dovranno salvare il paesaggio alpino dagli effetti negativi dovuti al cambiamento climatico e/o allo sfruttamento eccessivo delle risorse naturali, giocando nel miglior modo le carte nelle loro mani.

Come?

Scegliendo di rispondere alle minacce che si presenteranno nel corso del gioco con le carte infrastrutture verdi più adatte, in modo da migliorare gli ecosistemi alpini e quindi ripristinare i servizi ecosistemici importanti per la nostra sopravvivenza.

I giocatori possono parlare tra loro, decidere insieme la strategia da utilizzare e possono anche scambiarsi delle carte durante la partita. Questo è un gioco cooperativo in cui tutti giocano per vincere insieme ma, se si gioca in più gruppi, è anche una sfida che verrà vinta dal gruppo che sarà riuscito a migliorare più servizi ecosistemici a fine partita!



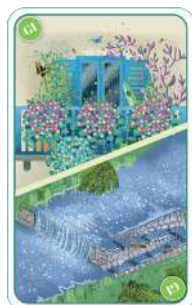
Materiali del gioco

1 tabellone di gioco alla fine del libro con 4 aree rettangolari disegnate. Le aree rettangolari sono posizionate in aree diverse del tabellone e indicano gli spazi su cui si dovranno mettere le carte indicanti i diversi problemi che affliggono la valle alpina. In base al problema descritto nella carta, la si andrà a posizionare sullo spazio corrispondente alla città, all'area agricola e via dicendo.



6 carte problema (P)

rappresentano gli eventi avversi che si verificano in aree particolari del tabellone e che sono effetti del cambiamento climatico oppure derivanti dallo sfruttamento eccessivo delle risorse naturali.



6 carte Green Infrastructure (GI)

sono carte che rappresentano le possibili infrastrutture verdi (carte GI) che potete scegliere di usare per far fronte alla carta problema. Ogni carta è divisa in due, in ognuna delle due metà è rappresentata una delle GI possibili tra cui scegliere. Quando si gioca la carta va dichiarato quale delle due GI si vuole usare.



6 carte Servizi Ecosistemici (SE)

sono le carte che rappresentano i diversi servizi ecosistemici che si possono collegare alle carte GI usate per risolvere le carte problema. Ogni carta riporta due SE diversi e per ogni SE ci sono icone diverse per indicare SE specifici tra cui scegliere. Quando si gioca la carta va dichiarato quale SE si vuole collegare alla carta sottostante.

Preparazione del gioco

- Stampare le carte problema (farne 2 copie se si vuole che il gioco duri più a lungo). Il mazzetto di carte problema resta nelle mani del narratore esterno.
- Stampare le carte GI e farne 4 copie in modo da avere 24 carte in totale. Tenere questo mazzetto separato dagli altri.
- Stampare le carte SE e farne 3 copie in modo da avere 18 carte in totale. Tenere questo mazzetto separato dagli altri.

Come si gioca

Il narratore (insegnante o lettore) pesca 4 carte problema che rappresentano gli eventi avversi che si stanno per abbattere sulla valle e contro cui i tre ecologi di ogni gruppo di gioco dovranno vedersela.

Dopo aver letto a tutti i giocatori i problemi, il narratore posiziona le carte negli spazi appositi sul tabellone scegliendo quale dei rettangoli è il più indicato al problema descritto nella carta.

Dopo aver mescolato le carte di ogni mazzetto GI e SE, sempre tenendoli separati, si distribuiscono 3 carte ad ogni giocatore; 2 carte GI e 1 carta SE.

Il gioco inizia dal giocatore che più recentemente ha fatto una camminata nei boschi, in montagna o al parco.

I giocatori giocano una carta per turno scegliendo la carta migliore per cercare di frenare l'effetto delle carte problema. Il primo giocatore deve giocare una carta GI, gli altri giocatori possono scegliere se giocare:

- | una carta GI che agisce su uno dei problemi sul tabellone
- | una carta GI che agisce sulla carta SE che un compagno ha giocato
- | una carta SE sopra una carta GI a cui è collegata
- | una carta SE sopra una carta SE da cui dipende.

Attenzione

dato che le carte sono doppie, ogni giocatore deve dichiarare quale metà della carta vuole giocare. Per renderlo chiaro e visibile a tutti basterà infilare la carta che si vuole giocare sotto la carta problema in modo che rimanga scoperta solo la metà che si vuole giocare.



Se il primo giocatore alla prima mano di gioco non ha nessuna carta GI adatta a limitare gli effetti di nessuna delle carte problema che sono sul tabellone può chiedere aiuto ad un altro giocatore con cui scambiare una carta GI.

I giocatori successivi giocano le carte che hanno in mano con l'obiettivo di fermare tutte le carte problema. I giocatori ogni volta che mettono una carta su una qualsiasi delle carte problema ne pescano una dal mazzetto GI o SE, in base alla carta giocata, in modo da avere sempre 3 carte in mano. Se il mazzetto di pesca finisce prima della fine del gioco si resterà con meno carte in mano e si giocherà finché le carte lo permettono dopodiché il gioco finirà.

Come si ribaltano le carte problema: Ogni carta problema si argina grazie alle carte GI e SE. Una infrastruttura verde (GI) può arginare il problema proposto dalla carta ma non è sufficiente, in quanto ha bisogno di una o più carte SE per aumentarne l'efficienza.



La prima carta da posizionare, per iniziare a neutralizzare il problema, è sempre una carta GI. In base alla carta GI giocata si può scegliere una carta SE da legare; dopo la prima carta SE si può scegliere se continuare con una carta GI o una SE ma sempre facendo attenzione alla sequenza. Non tutte le carte SE possono essere concatenate; le sequenze possibili sono in tabella.

Se si gioca solo con 4 carte problema, si va avanti a giocare carte SE e GI finché tutte le carte dei mazzetti GI e SE sono finite. Se si gioca con tutte e 6 le carte problema, si va avanti fino a finire tutte le carte problema e tutte le carte GI e SE.

Come si possono collegare le carte Servizi Ecosistemici?

Le carte SE possono essere posizionate:

- ▮ dopo una carta GI che serve a promuoverlo e sostenerlo
- ▮ dopo un'altra carta SE, già sostenuta da una carta GI precedente, cui è collegata



Dopo aver messo una carta GI e una carta SE si possono collegare altre carte SE ma c'è un ordine da rispettare:

- ▮ SE Supporto precede e può collegarsi direttamente a tutte le altre tipologie di carte SE singolarmente o in fila
- ▮ SE di Regolazione viene sempre dopo la carta SE di Supporto (o una carta GI) e precede direttamente la carta SE di Approvvigionamento o quella Cultura/Benessere
- ▮ SE di Approvvigionamento viene dopo una carta SE di Supporto o di Regolazione (o una carta GI) può precedere una carta SE Cultura/Benessere
- ▮ SE Cultura/Benessere viene dopo una carta SE di Supporto o di Approvvigionamento o di Regolazione (o anche dopo una carta GI).

Come si decreta il gruppo vincitore

Se si gioca in più gruppi, si può attivare una piccola sfida tra gruppi di ecologi!


Vince il gruppo di ecologi che alla fine della partita avrà migliorato più servizi ecosistemici.

Si assegna 1 punto per ogni carta SE inserita come unica carta sotto una carta GI.


Si assegnano invece 2 punti in più se le carte SE inserite sono state 2 in correlazione tra loro. Se gli ecologi sono stati così bravi da collegare addirittura 3 carte SE in sequenza, ogni carta vale 2 punti ciascuna. Vince il gruppo che ha totalizzato più punti!

Carte

Legenda icone Carte SE

 **SE Regolazione**
> Impollinazione


 **SE Regolazione**
> Stabilità del suolo e protezione dalle frane


 **SE Regolazione**
> Clima e protezione dagli eventi climatici estremi


 **SE Regolazione**
> Aria pulita

 **SE di Supporto**
> Fotosintesi e ciclo dei nutrienti

 **SE Supporto**
> Habitat e biodiversità

 **SE Cultura e Benessere**
> Sport e ricreazione

 **SE Cultura e Benessere**
> Patrimonio culturale e naturale, identità culturale

 **SE Approvvigionamento**
> Produzione di cibo, materie prime

 **SE Approvvigionamento**
> Acqua potabile ed energia

Carte SE



Carte GI

Balconi biodiversi

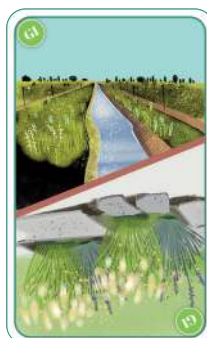
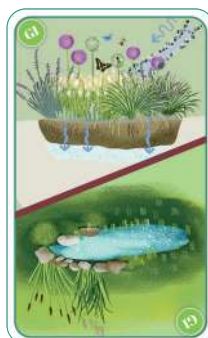
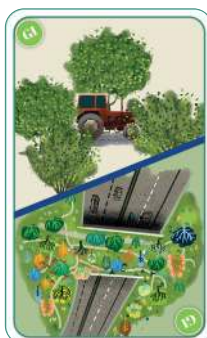
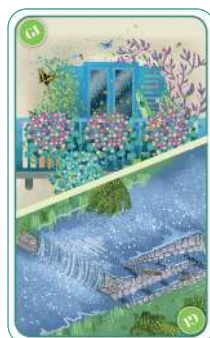
Rospodotti/
Passaggi per
piccoli animali

Siepi, alberi e
filari verdi tra i
campi

Rain gardens

Canali e
rinaturalizzazione
degli alvei

Viali alberati e
parchi urbani



Scale di risalita

Pollinator
garden

Corridoi e
attraversamenti
per la fauna

Stagni e aree
umide

Depaving e
arbusti

Rinaturalizzazione
fiumi

Carte Problema

