



INTRO®OLAMENTO

CONSUMABILE. Imparare a stare al mondo è un gioco è un attività ludico-didattica rivolta a tutti, giovani e adulti, che ha l'obiettivo, partita dopo partita, di fornire nuove o maggiori informazioni - e motivi per riflettere - su come compiere ogni giorno, nelle diverse situazioni in cui ci troviamo, scelte consapevoli, responsabili e sostenibili per sé, per gli altri e per la terra che ci ospita.

Come già il TEST DI CONSUMABILITÀ che si può ancora fare su questo sito (www.ermesambiente.it/consumabile), lo scopo finale di quest gioco è misurare l'abilità di ciascuno nelle diverse situazioni in cui è chiamato a scegliere. L'abbiamo chiamata CONSUMABILITÀ perchè la stragrande maggioranza dei nostri comportamenti prevedono un consumo di risorse: naturali, economiche, sociali. Imparare a "spenderle" bene, ovvero a consumarle e/o risparmiarle meglio possibile è un impegno che tocca a tutti.

Per questo CONSUMABILE non è un gioco in cui si vince o si perde ma in cui, appunto, si impara, insieme, giocando e riflettendo sulle scelte che si fanno e sulle loro conseguenze. Il primo suggerimento è di leggere anche le risposte alle opzioni che non si sono scelte quando si dovrà scegliere cosa fare tra le possibilità che le carte del gioco offrono. Sarà un modo per comprendere se la nostra scelta era la migliore possibile o se potevamo fare altre scelte più "convenienti" e perché.

Le domande sono state costruite cercando di valorizzare e rendere visibili le peculiarità della Regione Emilia-Romagna e presupponendo che i giocatori conoscano, più o meno bene questa realtà. In caso contrario sarà un'occasione per imparare a conoscerla anche da questo punto di vista.

Le domande sono di tipo misto: alcune hanno solo una risposta giusta, a volte sarà semplice e intuitivo scoprirla altre volte meno; altre domande hanno più "risposte giuste" che hanno però "pesi" differenti sulle risorse del giocatore; altre ancora hanno risposte tutte sbagliate (sono pochissime) ma era utile inserirle per dare visibilità a comportamenti non corretti ma frequenti e considerati dai più "tollerabili".

Non vi chiediamo di improvvisarvi virtuosi ma di rispondere - nelle domande che lo prevedono - scegliendo tra le diverse possibilità quella che si avvicina ai vostri comportamenti reali. In altri casi, dove invece le domande misureranno proprio la vostra conoscenza, non fatevi prendere dall'ansia da prestazione: nessuno nasce "imparato", il gioco è nato anche per conoscere e apprendere.

Per tutte le domande si è cercato di privilegiare l'aspetto concreto delle scelte in modo da renderlo più vicino alla realtà di tutti i giorni e di tenere nelle risposte un tono leggero, ironico e comunque dialogante, perché un gioco - anche quando affronta un tema serio come quello della sostenibilità - è prima di tutto un'occasione per divertirsi e passare qualche ora insieme.

COME SI GIOCA

- a) All'inizio del gioco ogni giocatore - da un minimo di uno ad un massimo di 4 - sceglie il proprio SEGNAPOSTO tra quelli disponibili: sarà il "personaggio" che interpreta durante la partita.
- b) Ogni giocatore inizia la partita ricevendo un "patrimonio" iniziale costituito da: **17.900 ECOMONETE** e **20 SORRISI** - evidenziato nel contatore al centro dello schermo - che dovrà gestire al meglio nello svolgimento della partita. Guadagni o perdite dipendono dalla propria "consumabilità" ovvero dalle scelte che si faranno.
- c) Ad ogni tiro dei dadi il segnaposto si muove nella direzione indicata dalla freccia di un numero di caselle pari a quello indicato

dalla somma del valore di ogni dado. Ad ogni tiro si potrà capitare su caselle con il simbolo di una delle cinque categorie tematiche (CASA per ABITABILE; RUOTA per TRASPORTABILE; MAIALINO per RISPARMIABILE; CHIAVETTA per RICARICABILE; MELA per MANGIABILE); su caselle CONSUMABILITÀ; su caselle ZONA KYOTO o su caselle IMPREVISTI contrassegnate con il PUNTO INTERROGATIVO.

- d) Se la casella occupata riporta il simbolo di una delle cinque categorie tematiche (CASA; RUOTA; MAIALINO; CHIAVETTA; MELA) si aprirà una carta CONSUMABILITÀ e il giocatore dovrà rispondere alla domanda scegliendo una delle tre opzioni possibili che compaiono. Dopo aver scelto una delle tre opzioni, si aprirà la finestra con le risposte e il “punteggio” realizzato con la propria scelta che verrà sottratto o sommato al patrimonio iniziale. Sarà possibile anche leggere le risposte alle due opzioni non scelte per verificare i valori in EComonete, CO2 e Sorrisi che ogni scelta poteva comportare.
- e) Il punteggio è attribuito secondo tre parametri (COSTO: saranno ECOMONETE che si spendono o che si risparmiano; EMISSIONI: Kg di CO2 che si accumulano o che si riducono; RESPONSABILITÀ: sono i SORRISI che si guadagnano o si perdono). Non tutte le opzioni possibili prevedono punteggi per ognuno dei tre parametri.
- f) Se la casella occupata è una casella CONSUMABILITÀ il valore (positivo o negativo) della risposta RADDOPPIA.
- g) Se la casella occupata riporta il simbolo ZONA KYOTO si dovrà rispondere ad una domanda di una delle carte di questo mazzo (si tratta di domande di cultura generale sui temi dell’ambiente e della sostenibilità) scegliendo fra tre opzioni e nella finestra risposte si potrà vedere il risultato della propria scelta che sarà sommato o sottratto al patrimonio iniziale.
- h) Se la casella occupata riporta il simbolo del PUNTO INTERROGATIVO il giocatore riceve una carta dal mazzo degli IMPREVISTI e troverà un BENEFICIO o UN COSTO da sostenere che la sorte gli ha attribuito.
- i) ECOMONETE e SORRISI verranno spesi (quando la cifra è di colore rosso) o risparmiati, e quindi guadagnati (quando la cifra è di colore verde). Nel primo caso il giocatore paga quanto prescritto vedendosi sottrarre dal proprio patrimonio la cifra corrispondente, mentre nel secondo caso se la vedrà aggiungere, rimpinguando il suo patrimonio economico e di responsabilità. I Kg di CO2 vengono accumulati o ridotti allo stesso modo. Poiché all’inizio ogni giocatore non ha Kg di CO2, potrà accadere che il giocatore vada a credito, in quel caso il contatore evidenzierà un credito di CO2.
- l) Le risposte date alle domande (o il caso quando capitano gli IMPREVISTI) determineranno quindi la ricchezza in ECOMONETE e in SORRISI del giocatore cui si sommeranno i KG di CO2 emessi (o risparmiati) con le proprie scelte. Lo scopo del gioco è spendere meno ECOMONETE possibile, o comunque non di più della dotazione iniziale, incrementare il proprio patrimonio di SORRISI, segno che si compiono scelte responsabili e sostenibili, e accumulare meno CO2 possibile per dimostrarsi attento e sensibile alla propria salute, a quella di tutti e, anche e soprattutto, a quella della terra. Imparare a stare al mondo significa infatti imparare a scegliere senza pensare solo a se stessi, senza pensare solo alla convenienza immediata, senza pensare solo alla convenienza economica.
- m) Il gioco finisce per decisione del giocatore o dei giocatori. Si potrà salvare il proprio punteggio e confrontarlo con quelli degli altri giocatori. Il giocatore che esaurisce il proprio patrimonio iniziale (ECOMONETE e SORRISI) finisce automaticamente la partita.
- n) La logica del gioco è che non c’è un vincitore ma COSTI o BENEFICI per se stessi, e per gli altri di conseguenza. A seconda delle scelte che compiamo e quindi della nostra CONSUMABILITÀ avremo una certa ricchezza economica (le ECOMONETE), un certo carico di emissioni nocive (i KG di CO2 accumulati) e un patrimonio di sostenibilità e sensibilità sociale e ambientale: i SORRISI che si è riusciti a raccogliere.