



START

START

START

START

Lasciare il caricatore del cellulare attaccato alla presa. **5**

Mangiare pure di patate. **1**

6 Volare con l'aereo.

Viaggiare in treno. **2**

0 Spegnere la luce quando esco da una stanza.

Buona notte! Salta un turno.

Pesca una carta dal mazzo.

Mangiare carne tutti i giorni. **6**

0 Mangiare verdura svizzera e di stagione.

1 Bere il latte della regione.

Passare le vacanze in Svizzera. **2**

Mangiare vegetariano per un settimana. **-2**

Andare a scuola in bicicletta. **0**

Bere dalla lattina. **4**

Lasciare la finestra aperta in inverno. **3**

Mangiare fragole in inverno. **6**

Coprire la pentola col coperchio quando cucini. **0**

Scambia la carta con un giocatore a tua scelta.

1 Mangiare pane.

Comprare magliette di cotone Bio. **3**

Fare un regalo alla Terra. **-2**

Comprare giochi usati. **0**

Indovinare il sabotatore. **-5** Giusto **+5** Sbagliato

Non spegnere il computer ma lasciarlo in stand-by. **5**

Mangiare una mela. **1**

Andare a scuola a piedi. **-2**

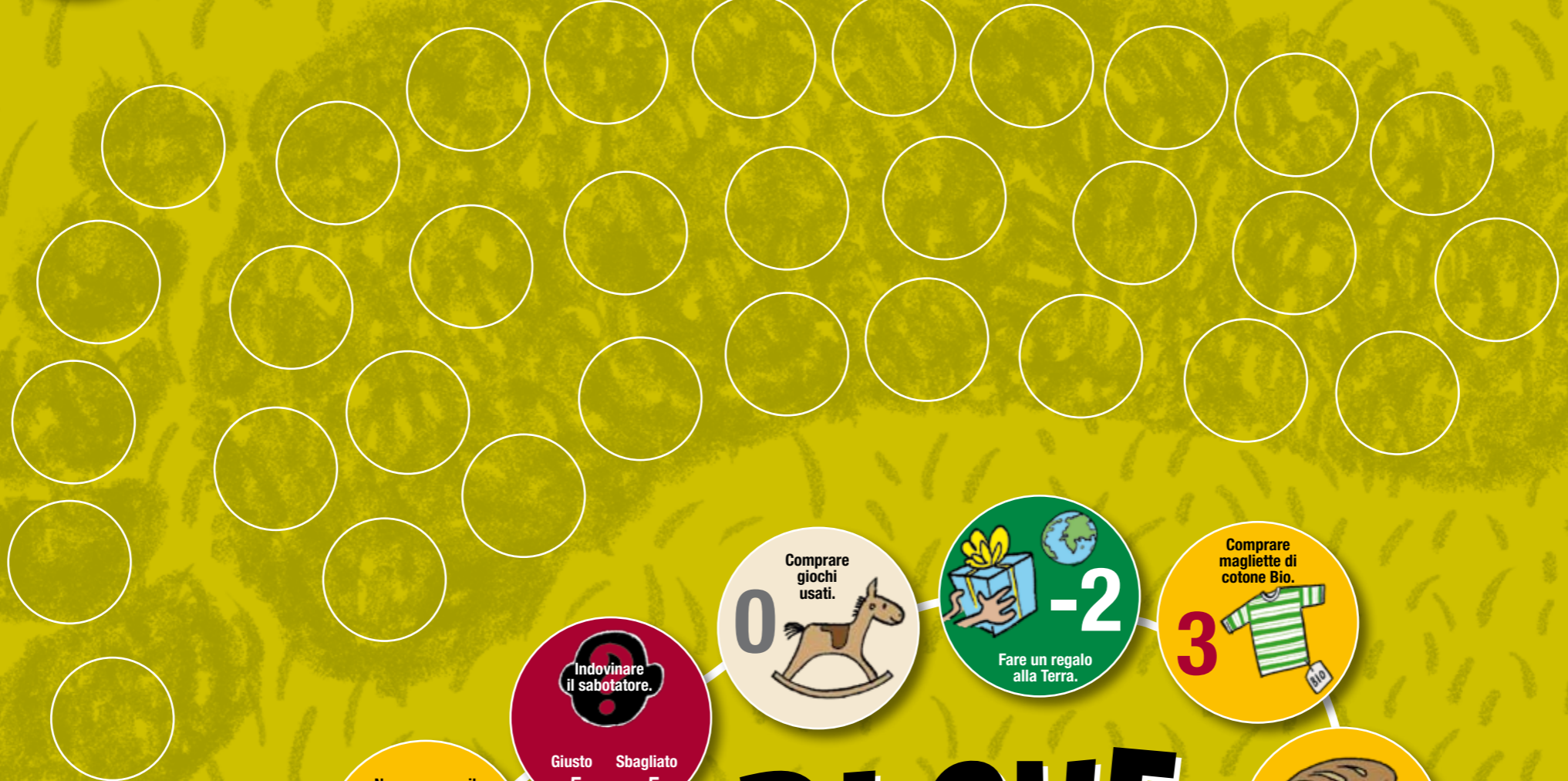
Mangiare cioccolato. **4**

30MIN **4** Fare la doccia per 30 minuti.

Mangiare pesce Bio. **3**

Diventare socio del WWF. **-2**

Comprare abiti di seconda mano. **0**



DI CHE IMPRONTA SEI?





DI CHE IMPRONTA SEI?

Hai escogitato un piano per giocare le tue carte in modo da minimizzare la tua impronta ecologica e quindi per vincere? Ma fai attenzione: chi è il sabotatore segreto? Riuscirà ad ostacolare il tuo piano? Fatti furbo e vinci – **per il nostro pianeta!**

Giocatori: 3 – 5
Età: 8 – 101
Durata: 15 minuti

Materiale

Avete bisogno di:

- Un mazzo di carte (carte da jass, solo carte con numeri e asso)
- Carte segrete: foglietti di carta sui quali, a dipendenza del numero di partecipanti si scrive Squadra o Sabotatore. Ogni quattro-cinque giocatori ognuno pesca una carta tra cinque (tre “squadra” e due “sabotatori”).
- Gettoni (monetine, pezzi di carta, fagiolini o simili)
- Pedine

Spiegazioni del gioco:

Preparazione del gioco

Pedine: posizionate le pedine sulle caselle di partenza (Start).

Carte da gioco: distribuite 20 carte da gioco. Le carte restanti fanno da mazzo e vanno messe al centro del tavolo.

Carte segrete: ogni giocatore pesca una carta segreta sulla quale c'è scritto se fa parte della **Squadra** o se è il **Sabotatore**. Ogni quattro-cinque giocatori ognuno pesca una carta tra cinque (tre “squadra” e due “sabotatori”).

Tirate a sorte una carta segreta per giocatore. I ruoli devono rimanere segreti.

Scopo del gioco

La squadra vuole l'impronta ecologica più piccola possibile: vince quando tutti i giocatori non hanno più carte e l'impronta non è ancora completa. Complimenti!

Il sabotatore gioca contro la squadra. Attenzione, perché purtroppo lui vuole un'impronta grande: vince se riesce a completare l'impronta prima che vengano scoperte tutte le carte.

Regole del gioco

Ecco come si gioca:

A ogni turno puoi girare una carta. Il valore della carta mostra di quante caselle devi avanzare. Puoi scegliere in quale direzione avanzare. Arrivi quindi su una nuova casella sulla quale c'è scritta l'attività e che mostra i punti che corrispondono al numero di gettoni da mettere o togliere dall'interno dell'impronta. Poi tocca al prossimo giocatore.

Attenzione: non si può superare. Chi può avanzare deve giocare una carta (anche l'asso).

Sbarrare la strada è possibile siccome non si può superare.

Mazzo di carte: chi non può avanzare deve tirare una carta dal mazzo.

L'asso è una carta speciale: con questa si può riportare una pedina a scelta a un punto di partenza.

Regole speciali

Per 3 giocatori: avete solo 3 carte segrete; due “squadra” e un “sabotatore”.

Imparare: se volete potete leggere ad alta voce il testo all'interno della casella, così capite qualcosa in più sull'impronta ecologica.

Valori delle carte:

6 = 6 caselle

7 = 7 caselle

8 = 8 caselle

9 = 9 caselle

10 = 10 caselle

Asso = Jolly = riportare una pedina a scelta a un punto di partenza