



Memory dell'energia

Fascia d'età	Lupetti, Esploratori, Pionieri
Durata	10 – 20 minuti
Dimensione del gruppo	Fino a 15 persone per ogni set di carte
Luogo	Interno o esterno
Fattibile in una giornata di pioggia ?	Sì
Parole chiave tematiche	Energia rinnovabile, energia non rinnovabile, risparmio energetico, cambiamento climatico

Riassunto

Questo gioco può essere utilizzato in diversi modi: come memory classico immagine – immagine classico, come versione immagine – parola chiave o come gioco di classificazione per categorie. Gli argomenti trattati comprendono le energie rinnovabili e non rinnovabili, le misure di risparmio energetico e gli effetti del cambiamento climatico.

Indicazioni sulla sicurezza

-

Istruzioni

Il memory dell'energia si gioca così:

1. Ordinate le carte: il memory è composto da tre serie. Per la versione più semplice (immagine – immagine), togliete tutte le carte con il simbolo del fulmine; per la versione più difficile (immagine – parola chiave), togliete tutte le carte con il simbolo del sole.
2. Mescolate le carte rimanenti e distribuitele sul tavolo, a faccia in giù.
3. Formate due gruppi che si sfidano uno contro l'altro.
4. Giocate come un memory classico. Ogni volta che viene girata una nuova immagine, potete chiedere: “Cosa vedete, cosa potrebbe essere?” Se necessario, completate con brevi spiegazioni o informazioni di base.
5. Quando tutte le coppie sono state trovate, contate quale gruppo ne ha raccolte di più.
6. Facoltativo: tutti insieme potete poi classificare le coppie secondo le quattro categorie seguenti: (togliete le carte “batterie” e “elettricità”, non sono adatte).
 - a. Energie rinnovabili
 - b. Energie non rinnovabili
 - c. Misure di risparmio energetico
 - d. Effetti del cambiamento climatico
7. Facoltativo: se necessario, potete fornire ulteriori spiegazioni o potete porre la domanda “Chi di voi ha a casa...?”

Varianti: invece di usare il gioco come memory, passate direttamente all'attività di categorizzazione. Disponete le carte sul tavolo a faccia in su e chiedete ai partecipanti di dividerle nelle quattro categorie.

Giocate semplicemente come memory e rinunciate alla categorizzazione finale.



Consigli pratici

La versione del gioco immagine – immagine è particolarmente adatta alla branca lupetti. Per esploratori e pionieri, la versione immagine – parola chiave è più appropriata.

Quando si assegnano le carte alle categorie, utilizzate solo le immagini o solo le parole chiave.

Se l'attività risulta troppo lunga, ad esempio per i lupetti, prima di iniziare il gioco riducete il numero di carte.

Per la suddivisione in categorie con la branca lupetti potete, ad esempio, dire “Cercate tutte le energie rinnovabili”.



Materiale

Vi servirà il seguente materiale:

- Documento PDF “Memory dell’energia” stampato retro-verso, (eventualmente plastificato) e ritagliato



Indicazioni e informazioni supplementari

Le fonti energetiche possono essere divise in due categorie: le fonti di energia rinnovabili (che vengono costantemente rinnovate dalla natura) e le fonti di energia non rinnovabili (che finiscono per esaurirsi). Le misure di risparmio energetico sono molto importanti per evitare che gli effetti del cambiamento climatico peggiorino (catastrofi ambientali comprese).

→ Puoi trovare altre informazioni nella scheda informativa “Energie rinnovabili e non rinnovabili”



Spunti di riflessione

-



Immagini

