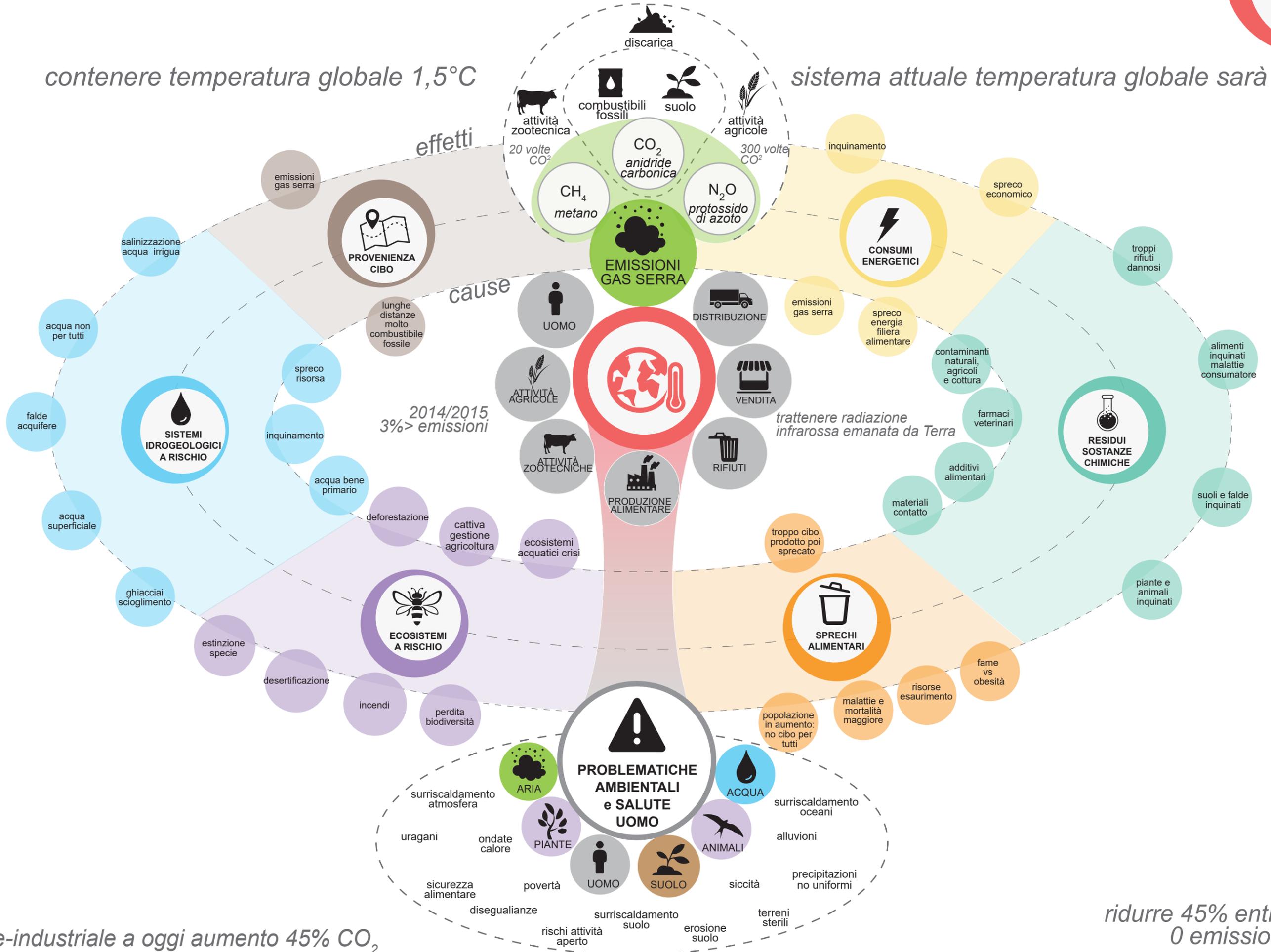




contenere temperatura globale 1,5°C

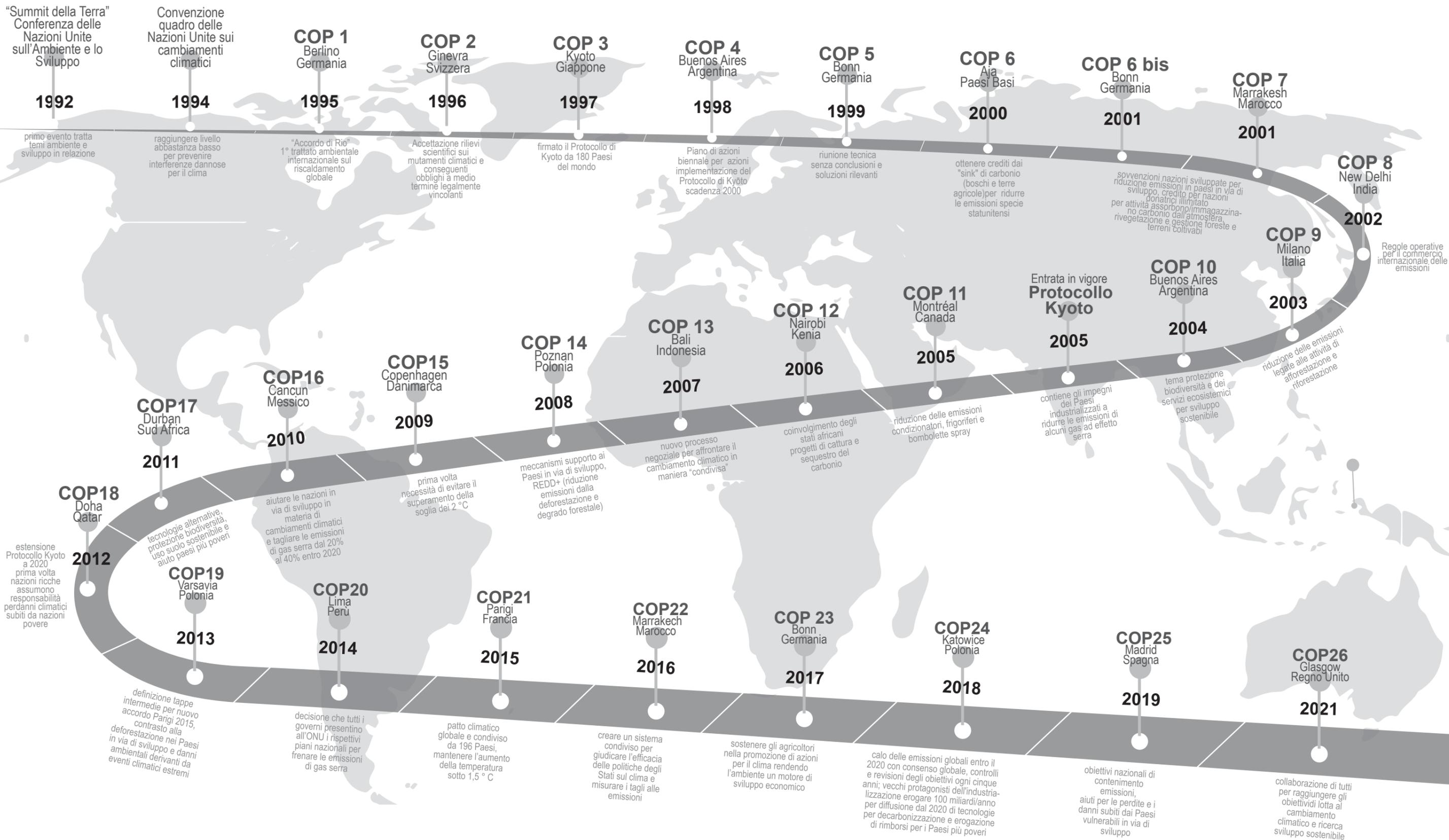
sistema attuale temperatura globale sarà 3°C



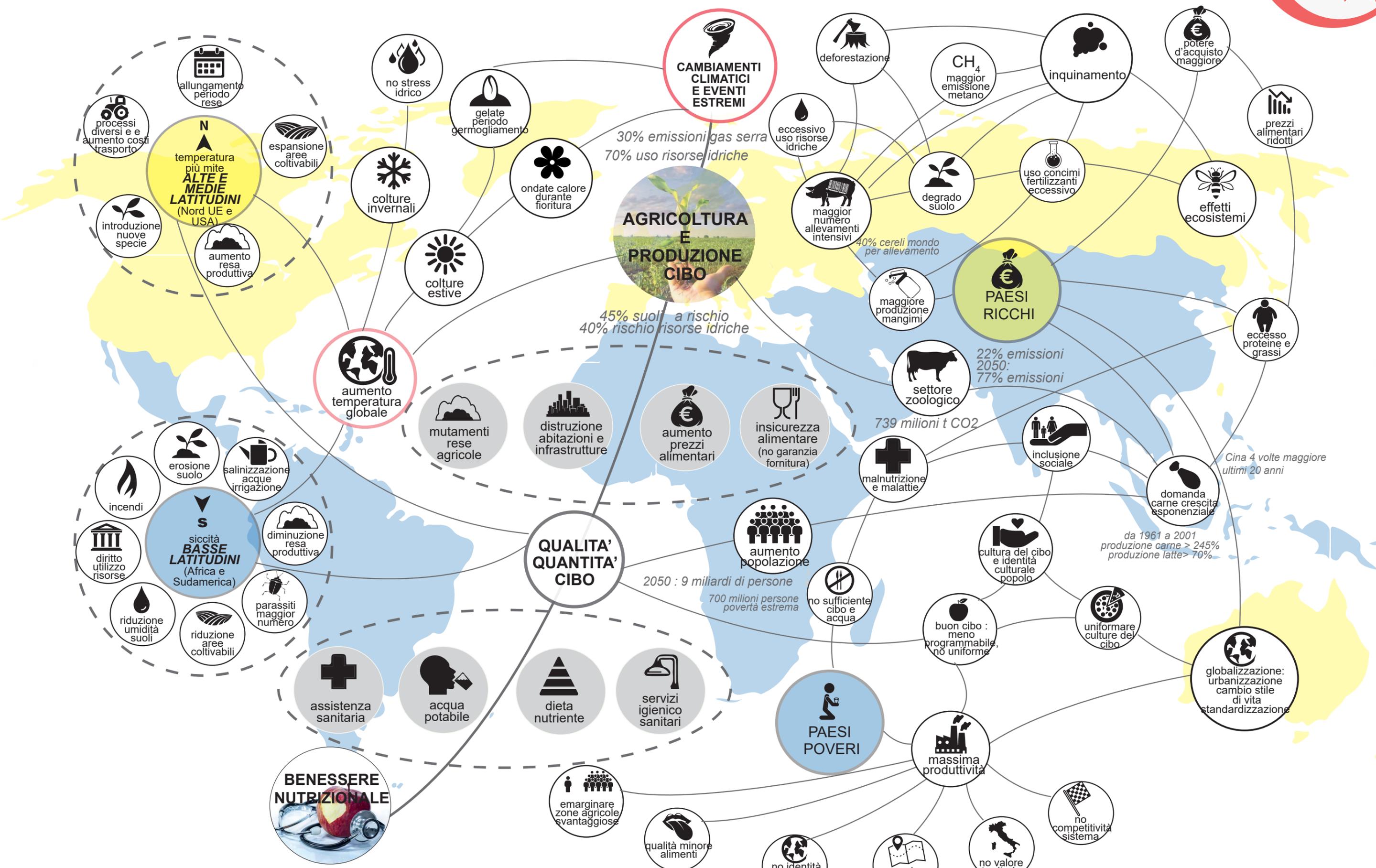
da pre-industriale a oggi aumento 45% CO₂

ridurre 45% entro 2030
0 emissioni 2050

Timeline eventi mondiali per l'ambiente

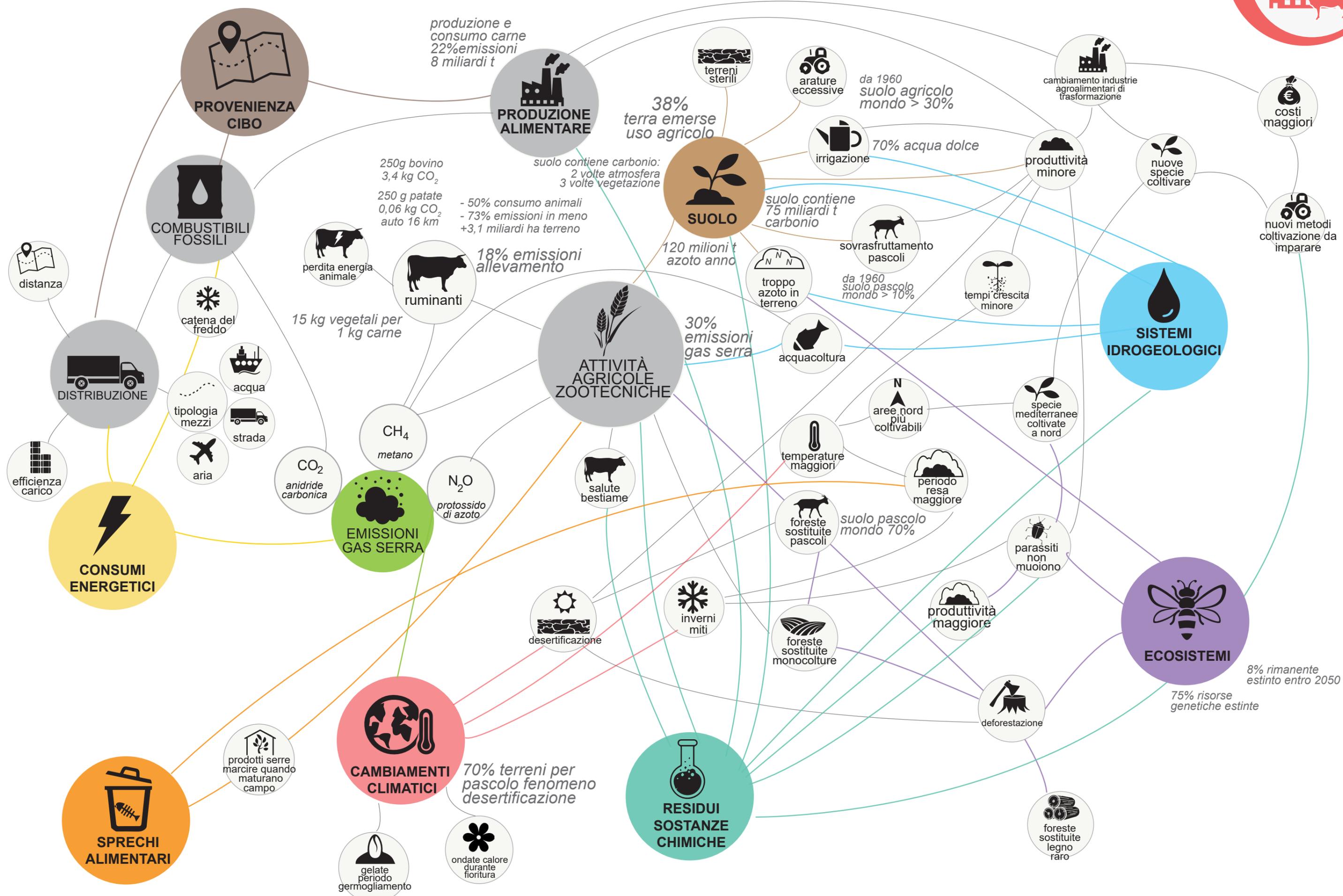


Agricoltura e produzione cibo responsabili



sistema socio-economico e ambientale insostenibile

Sistema agricoltura e zootecnica



Impronta ambientale alimenti

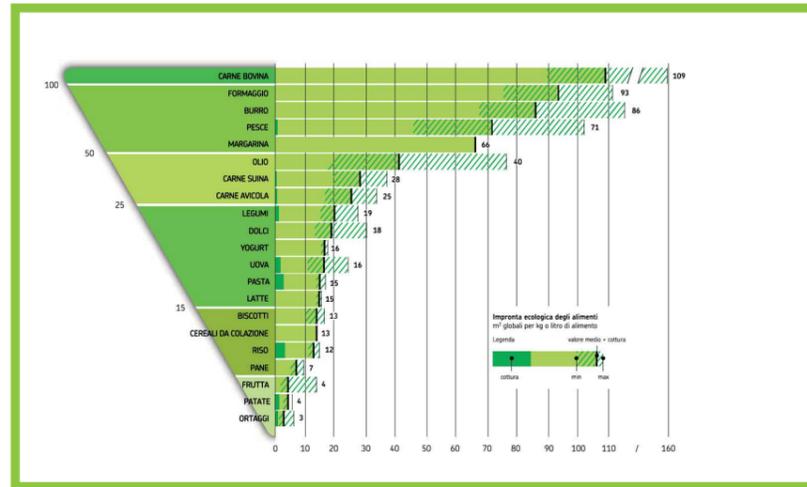


tutto ciclo vita di un alimento definisce il suo impatto ambientale ovvero:
IMPRONTA AMBIENTALE

l'impronta ambientale misura quanta superficie in termini di terra e acqua la popolazione umana necessita per produrre, con la tecnologia disponibile, le risorse che consuma e per assorbire i rifiuti prodotti.

ECOLOGICAL FOOTPRINT

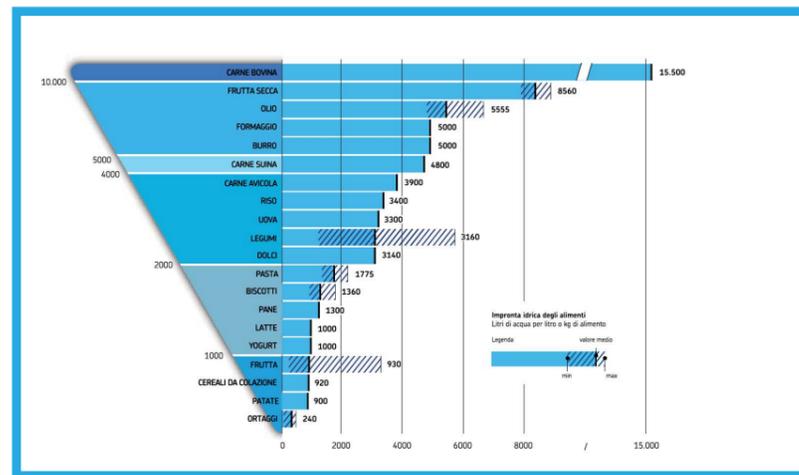
quantifica la capacità terra rigenerare risorse e assorbire le emissioni (m² /Kg o l alimento)



WATER FOOTPRINT

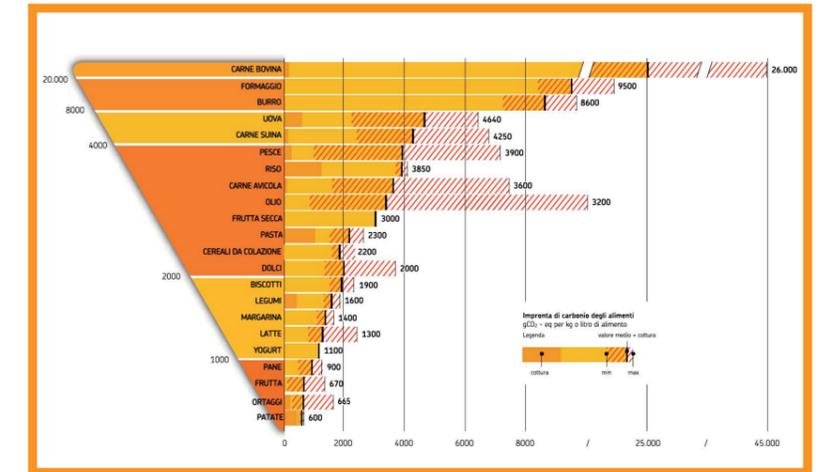
quantifica i consumi e le modalità di utilizzo delle risorse idriche (l/kg)

green water: volume acqua piovana evapotraspirata dal suolo e da piante coltivate
blue water: volume acqua superficiale e falde acquifere usata filiera produttiva
grey water: volume acqua necessaria per diluire inquinanti durante la produzione

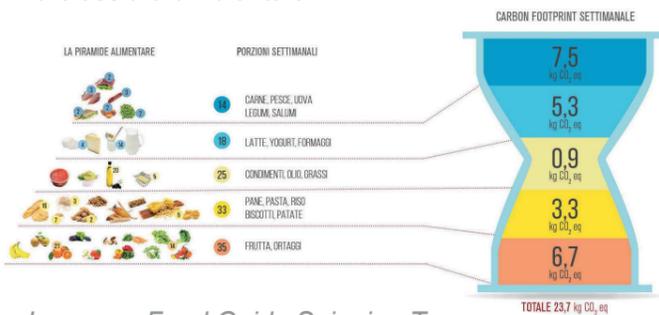


CARBON FOOTPRINT

quantifica le emissioni gas effetto serra durante tutto ciclo vita alimento (gCO₂-eq.)



"La clessidra ambientale" INRAN



Japanese Food Guide Spinning Top



"Pagoda alimentare" in Cina

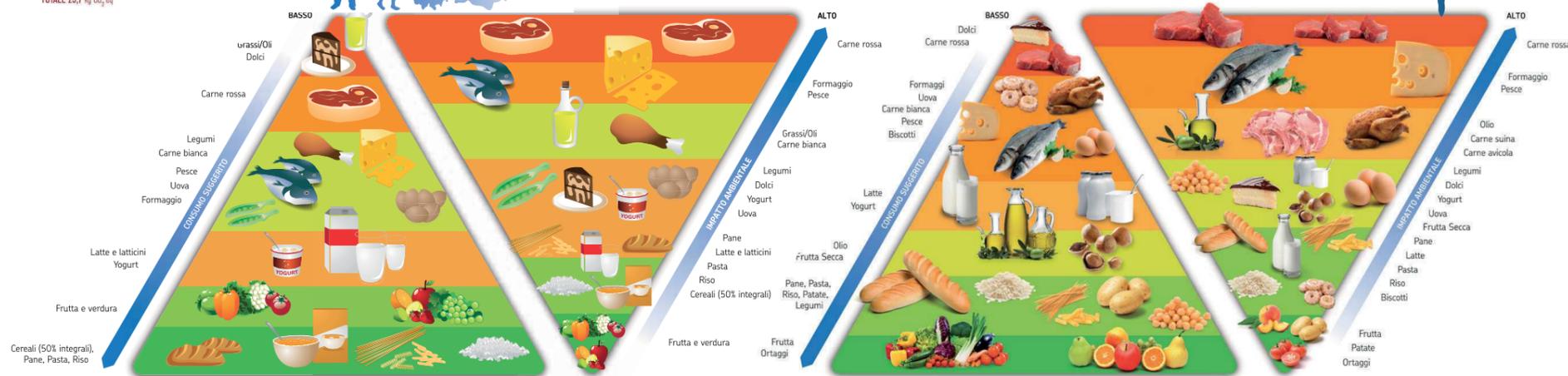


The eatwell plate in Regno Unito

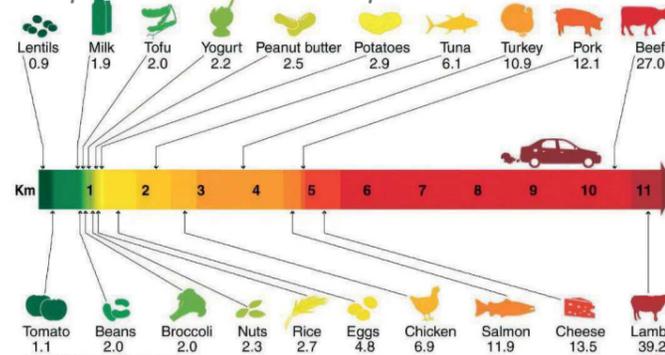


PIRAMIDE ALIMENTARE BAMBINI

DOPIA PIRAMIDE ALIMENTARE ADULTI



più fa male alla salute più fa male all'ambiente



VEGETARIANA
SPESE A CONFRONTO
CARNIVORA

Senza carne nè pesce per tutta la settimana

SCONTRINO

biscotti	1 m ²
burro	3 m ²
crackers non salati	1 m ²
farina	1 m ²
fette biscottate	1 m ²
formaggi	59 m ²
frutta	5 m ²
latte	6 m ²
legumi	11 m ²
ortaggi	6 m ²
pane in cassetta	2 m ²
pane	4 m ²
pasta	5 m ²
patate	4 m ²
pesto	1 m ²
riso	1 m ²
bricche	1 m ²
spremuta di agrumi	2 m ²
frullato di frutta	4 m ²
uova	3 m ²
yogurt	12 m ²

Totale settimanale 140 gm²

IMPRONTA ECOLOGICA

Impatto ANNUALE per persona circa **7.280 m²** globali equivalenti a **27** campi da tennis

Prilivage alimenti alla base della piramide alimentare, con bilanciato consumo di carne e pesce

SCONTRINO

biscotti	1 m ²
burro	1 m ²
carne bovina	12 m ²
carne suina	12 m ²
crackers non salati	1 m ²
farina	1 m ²
fette biscottate	1 m ²
formaggi	25 m ²
frutta	6 m ²
latte	6 m ²
legumi	11 m ²
olio	2 m ²
ortaggi	4 m ²
pane in cassetta	2 m ²
pane	4 m ²
pasta	6 m ²
patate	27 m ²
pesto	1 m ²
riso	1 m ²
bricche	1 m ²
salumi	1 m ²
spremuta di agrumi	2 m ²
frullato di frutta	4 m ²
uova	3 m ²
yogurt	12 m ²

Totale settimanale 161 gm²

IMPRONTA ECOLOGICA

Impatto ANNUALE per persona circa **8.370 m²** globali equivalenti a **32** campi da tennis

Carne una volta al giorno durante la settimana

SCONTRINO

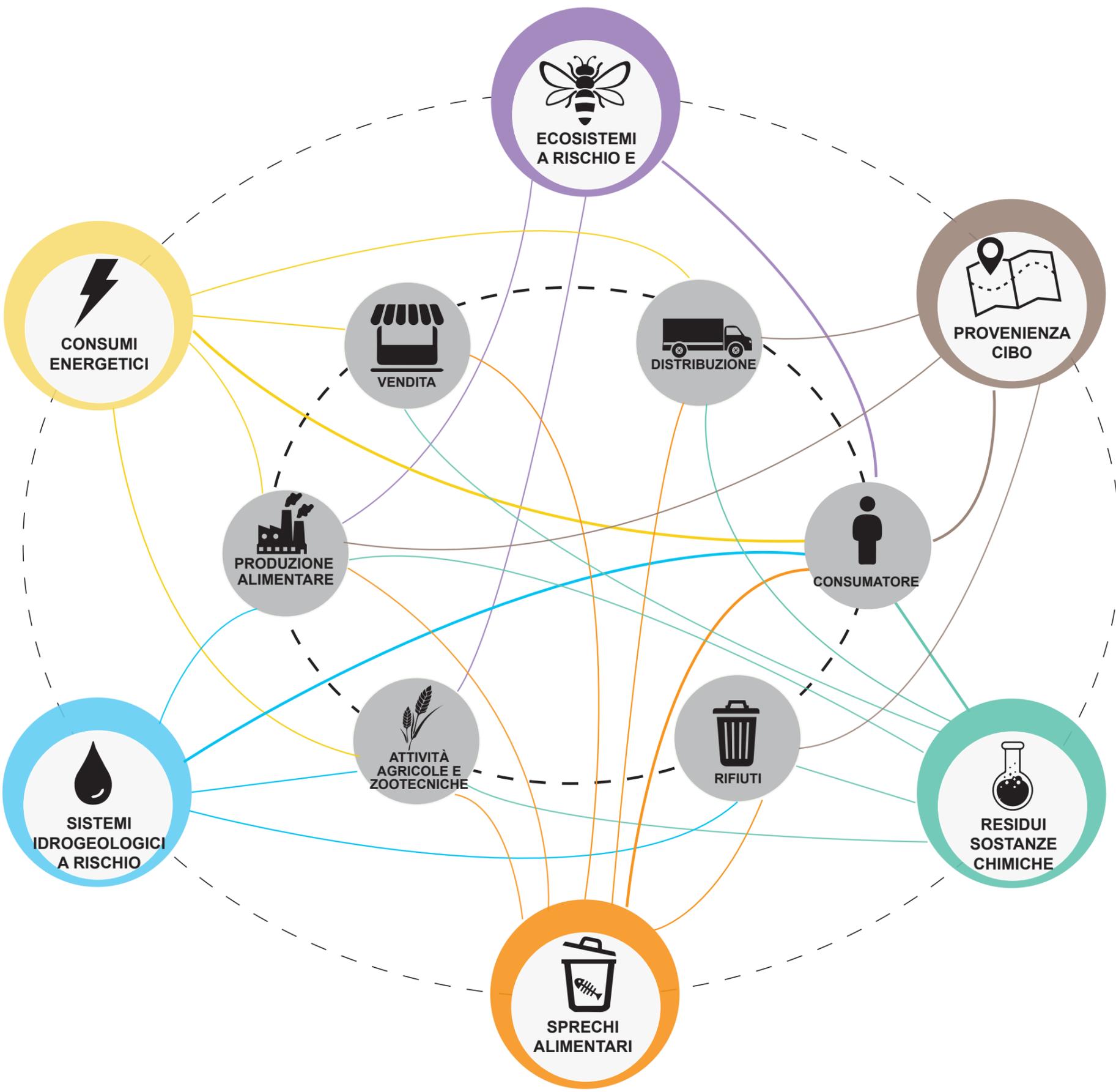
biscotti	1 m ²
burro	1 m ²
carne bovina	74 m ²
carne suina	2 m ²
crackers non salati	1 m ²
farina	2 m ²
fette biscottate	1 m ²
formaggi	36 m ²
frutta	5 m ²
latte	11 m ²
legumi	7 m ²
olio	4 m ²
ortaggi	2 m ²
pane in cassetta	4 m ²
pane	4 m ²
pasta	6 m ²
patate	25 m ²
pesto	1 m ²
riso	1 m ²
bricche	1 m ²
salumi	1 m ²
spremuta di agrumi	2 m ²
frullato di frutta	4 m ²
uova	3 m ²
yogurt	12 m ²

Totale settimanale 188 gm²

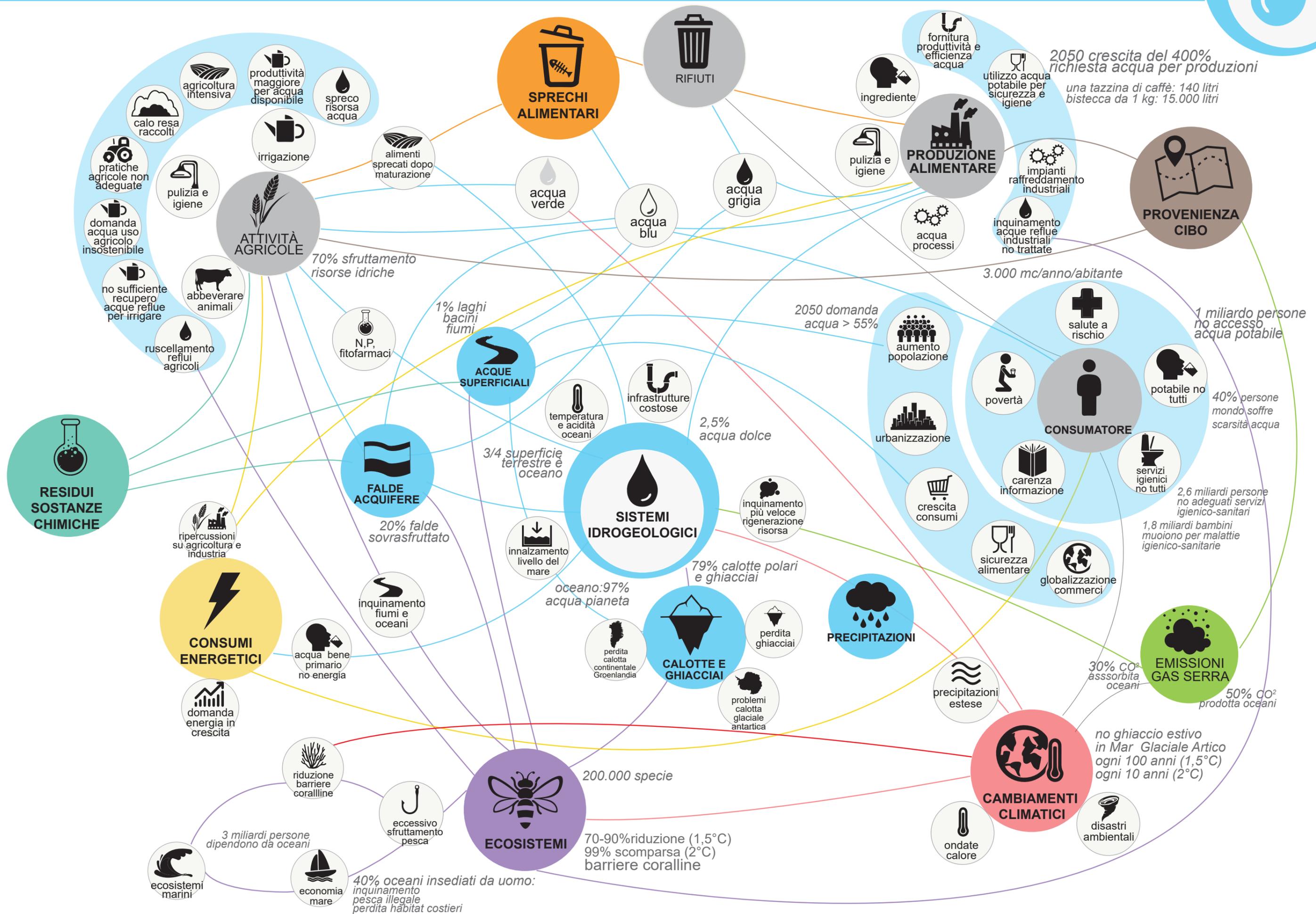
IMPRONTA ECOLOGICA

Impatto ANNUALE per persona circa **9.780 m²** globali equivalenti a **37** campi da tennis

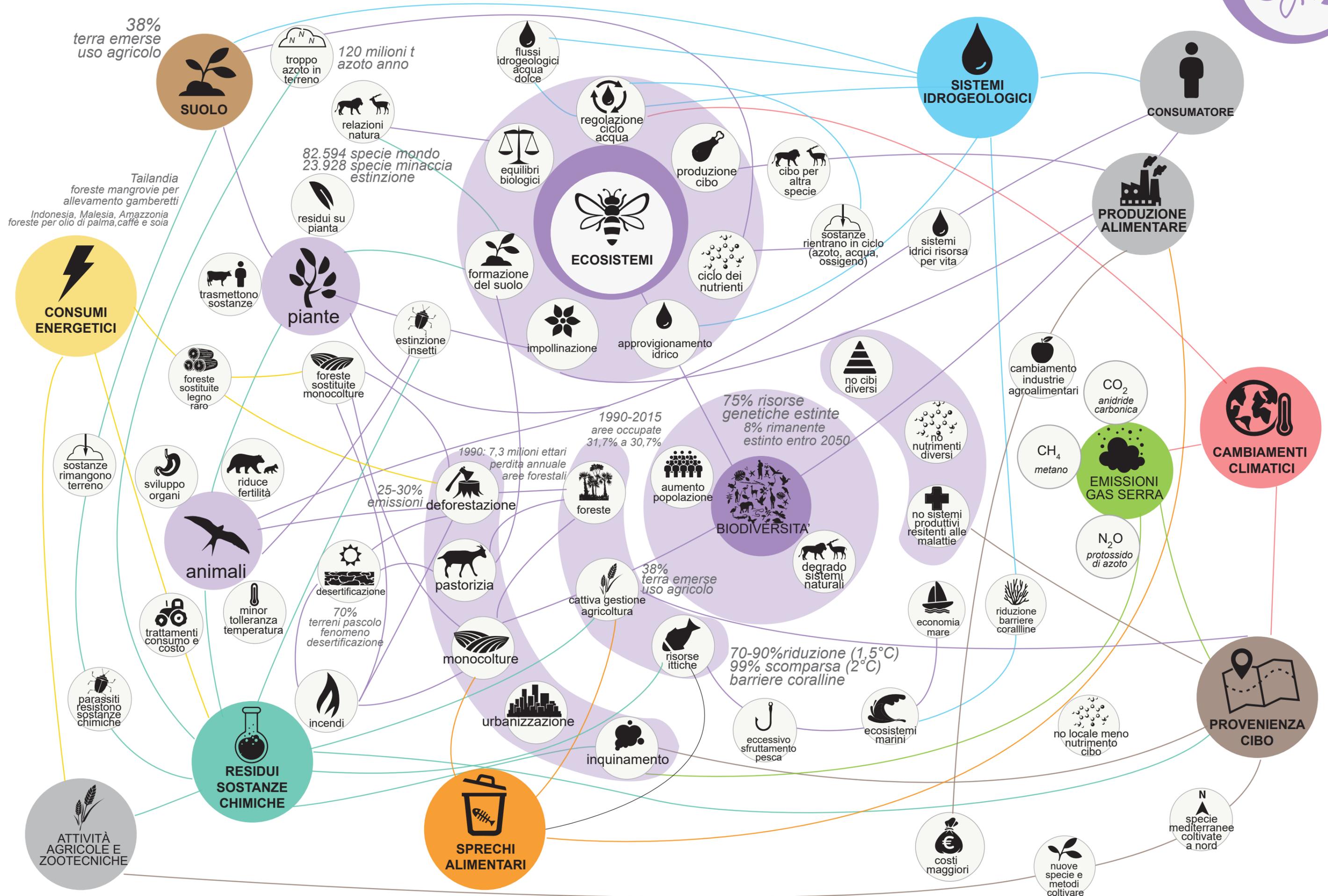
Problematiche relazionate al ciclo di vita degli alimenti



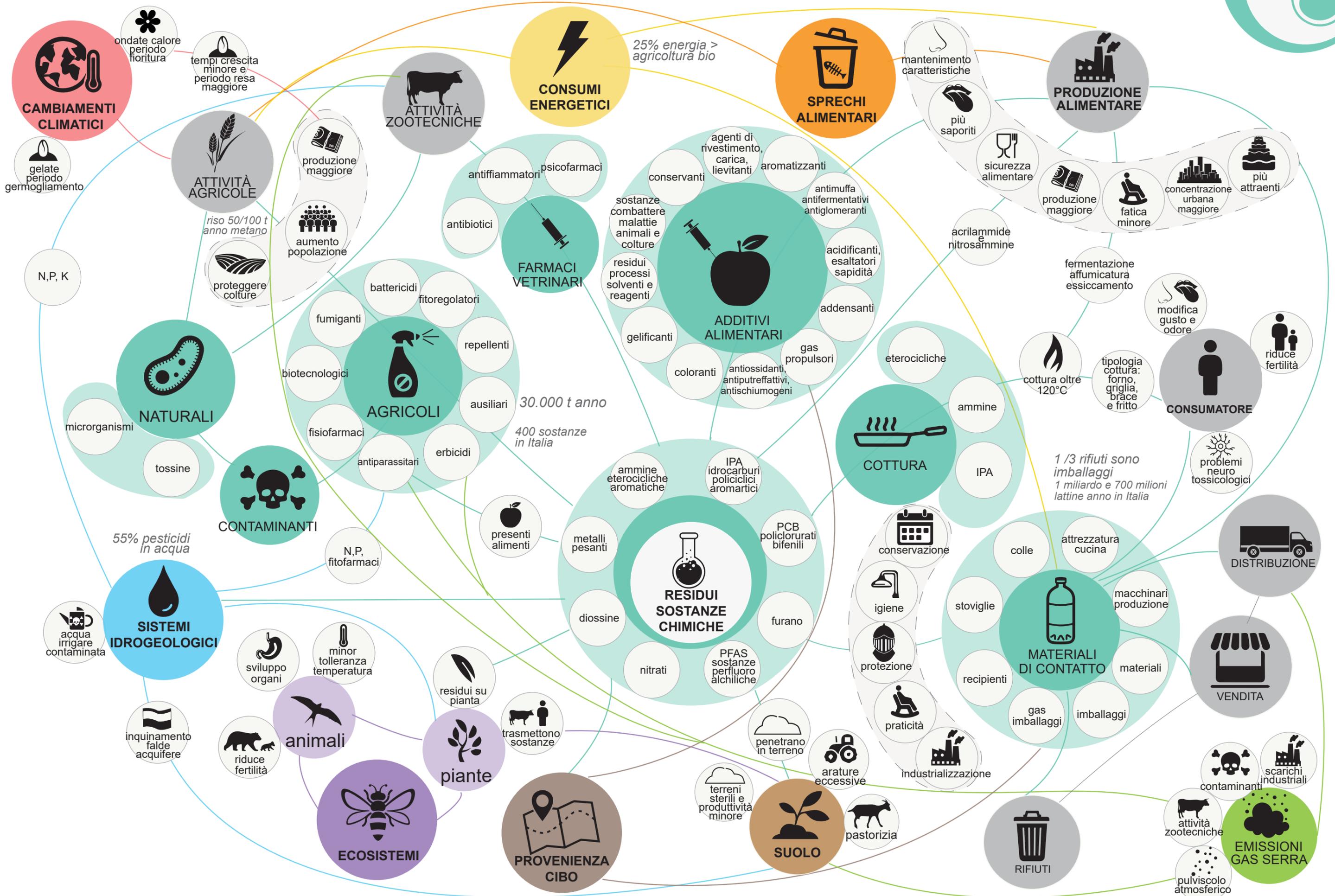
Le risorse idriche



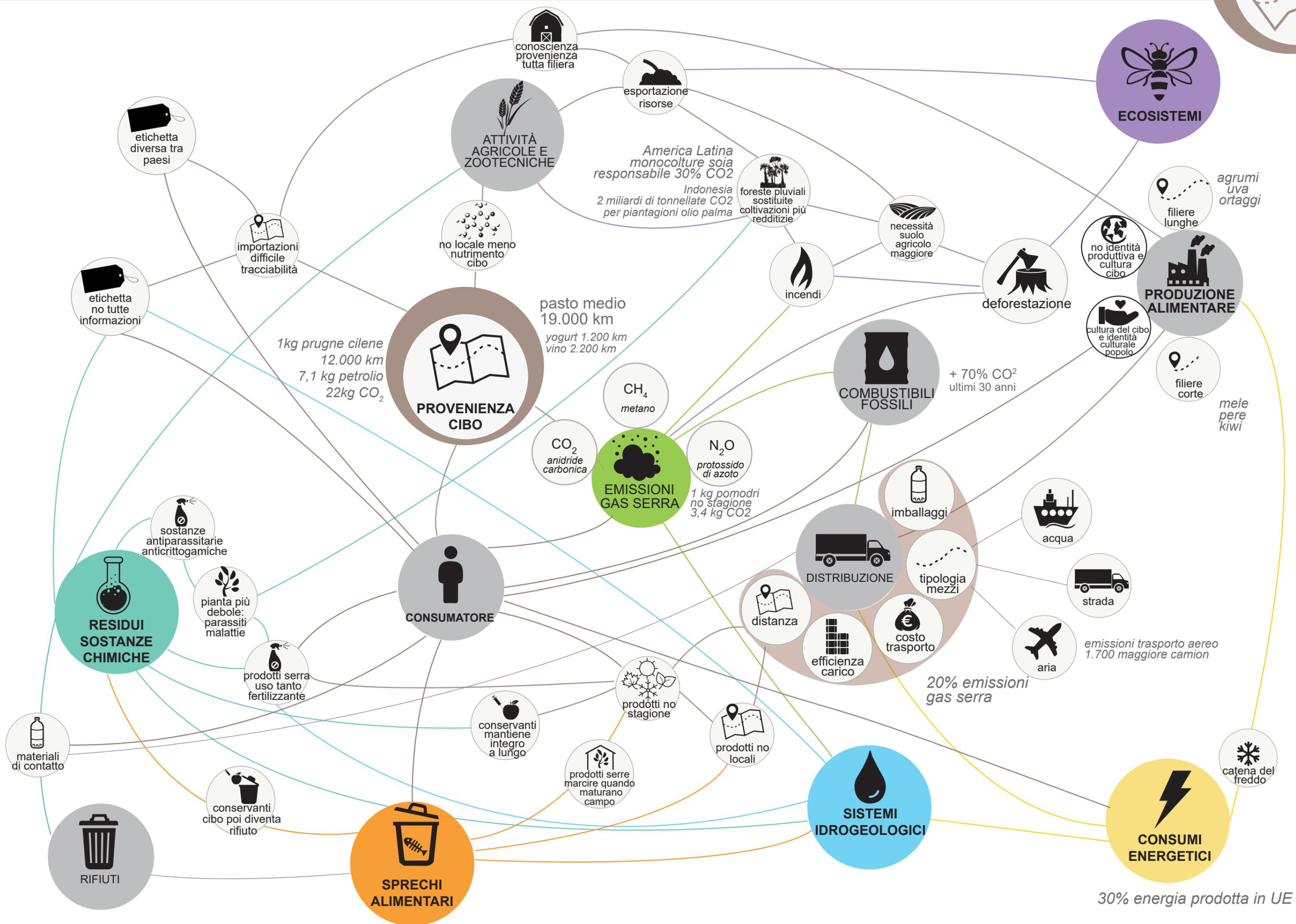
Gli ecosistemi



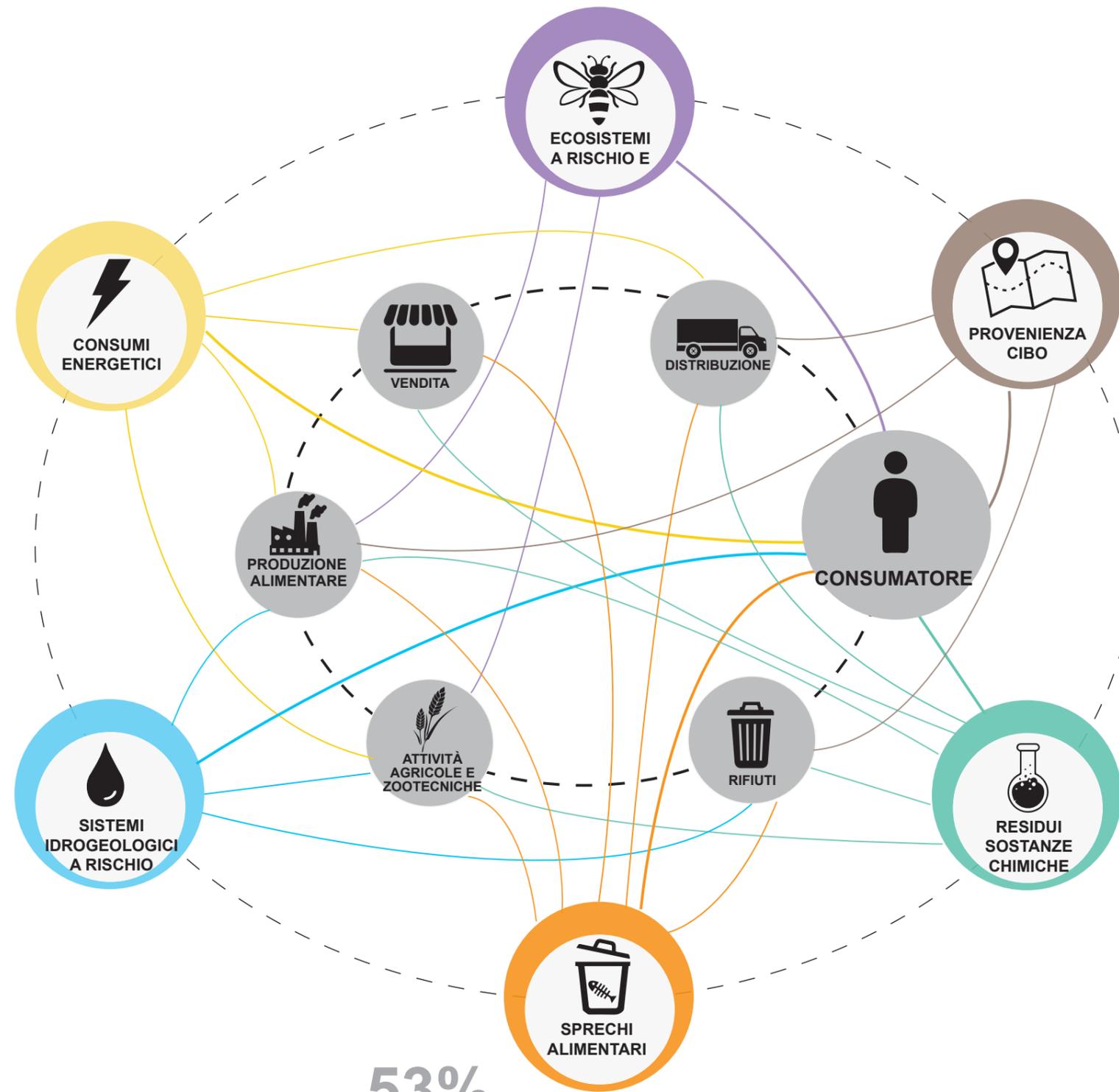
Gli agenti chimici residui



La provenienza del cibo



Utenza filiera agroalimentare: il consumatore

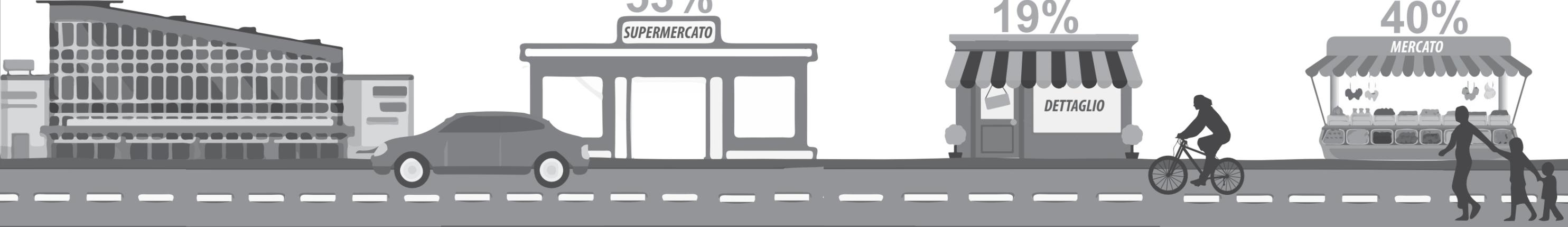


43%
IPERMERCATO

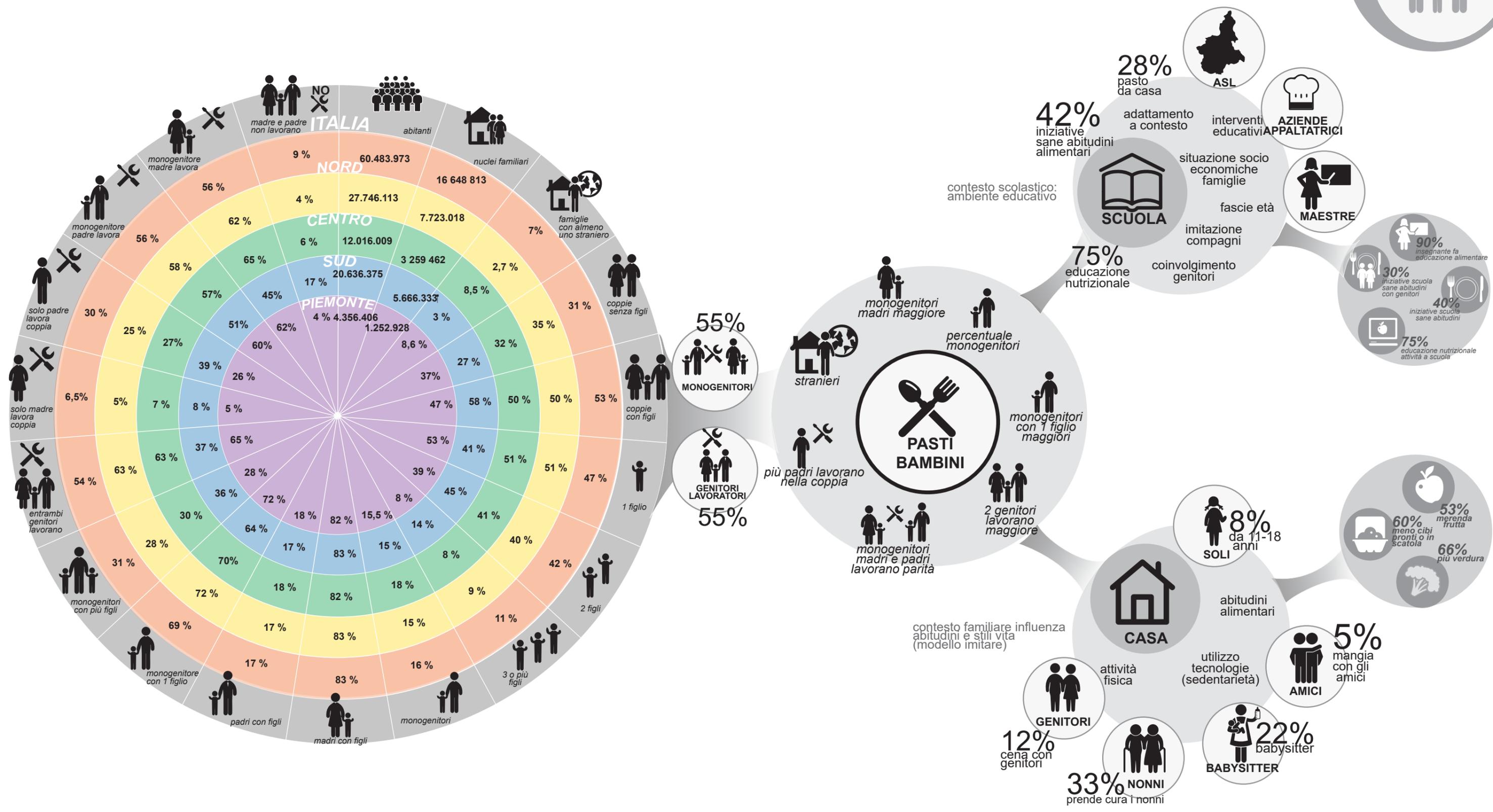
53%
SUPERMERCATO

19%
DETTAGLIO

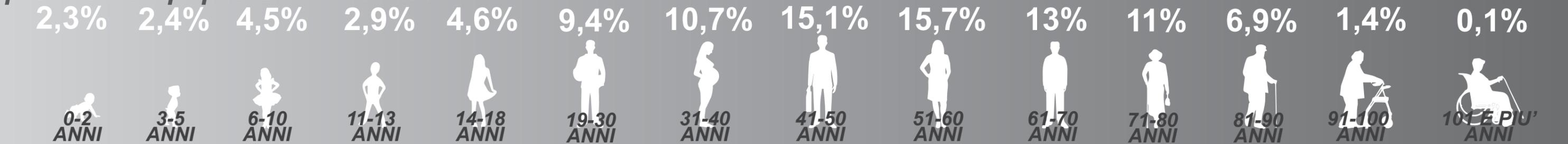
40%
MERCATO



Utenza: analisi demografica

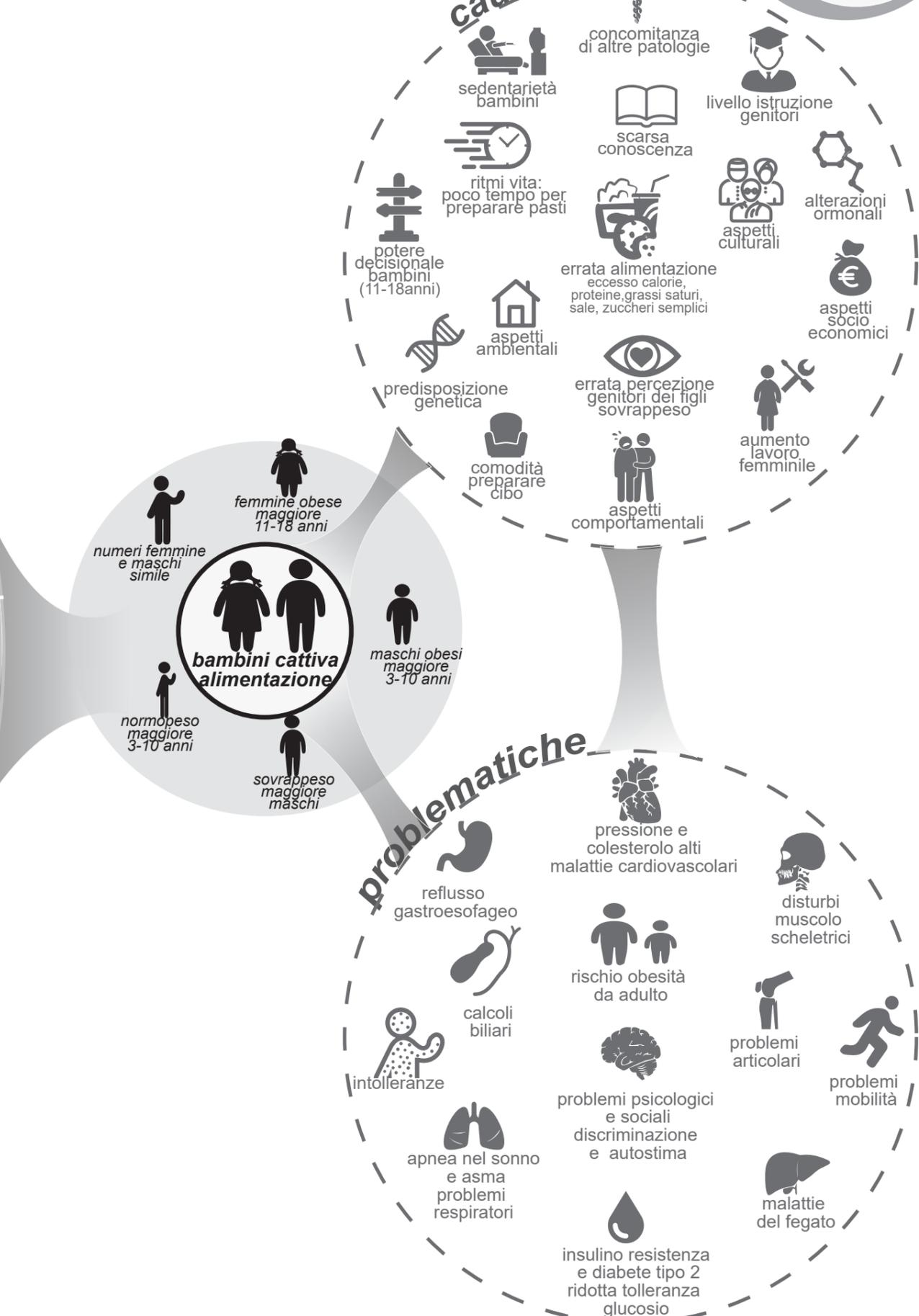
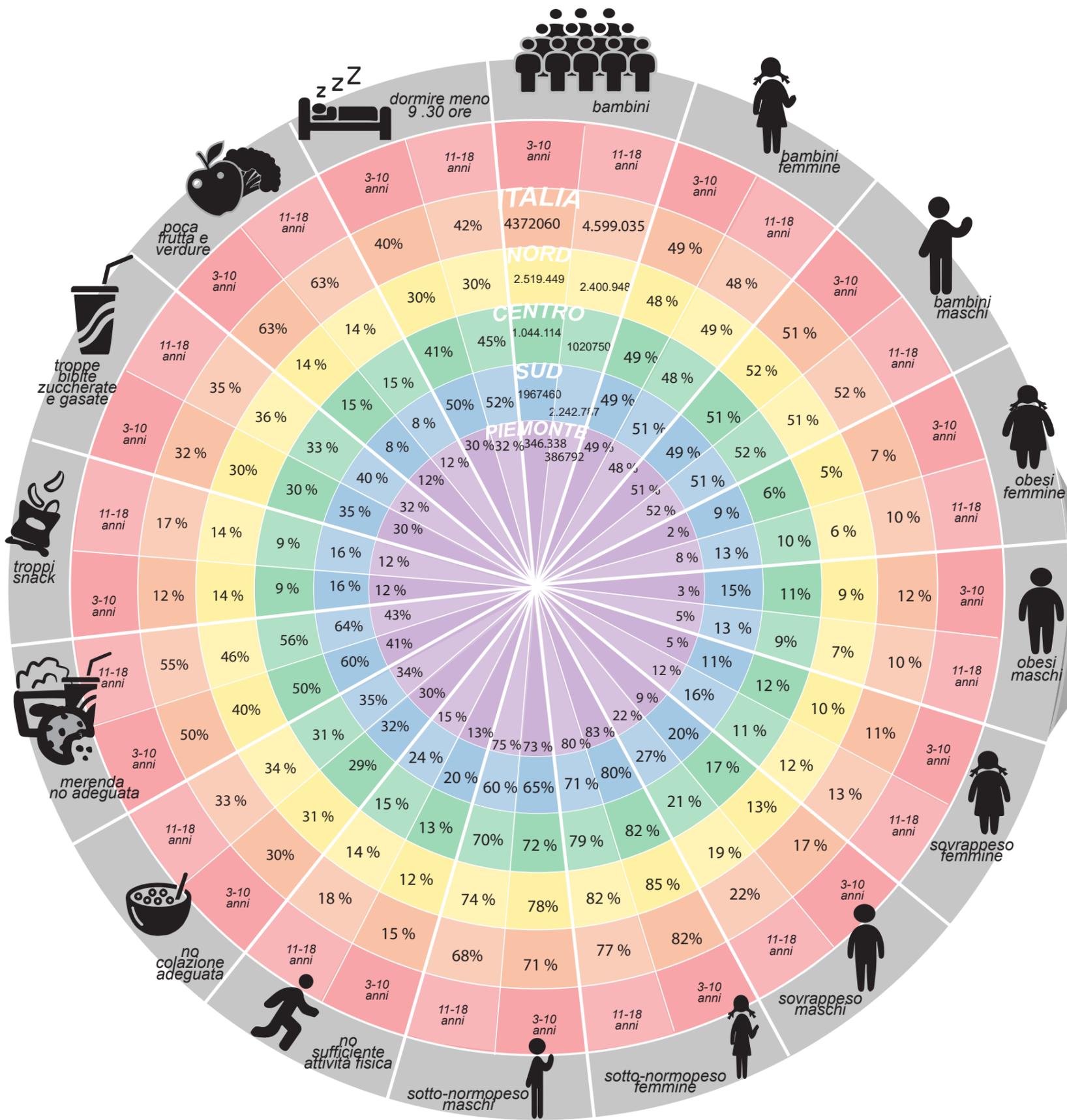


percentuale popolazione italiana



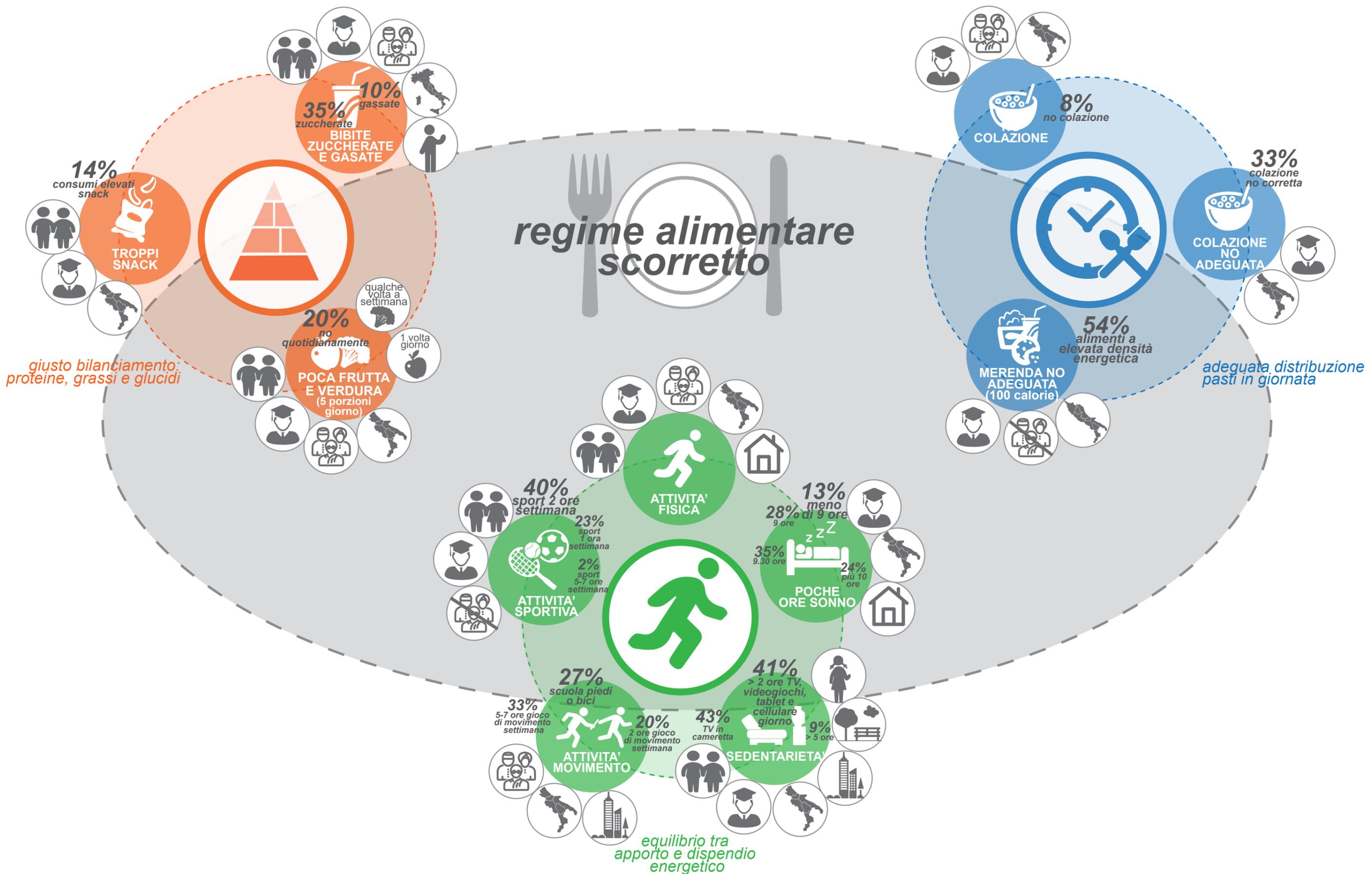
Utenza: analisi bambini

persone UE sovrappeso 3 volte > 1980



rischio nel 2040 il 90% persone alcuni Paesi sarà sovrappeso

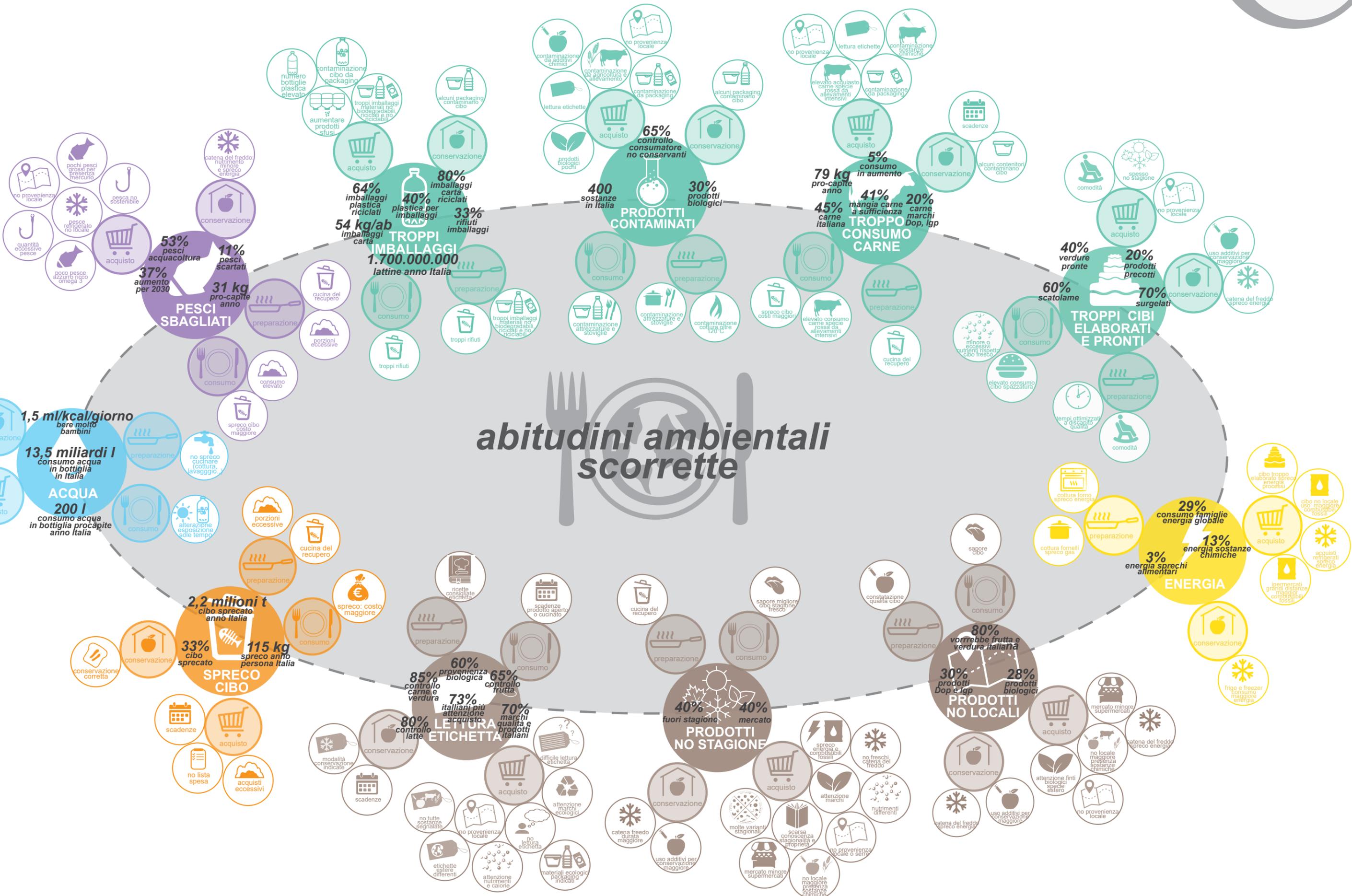
Cattive abitudini regime alimentare



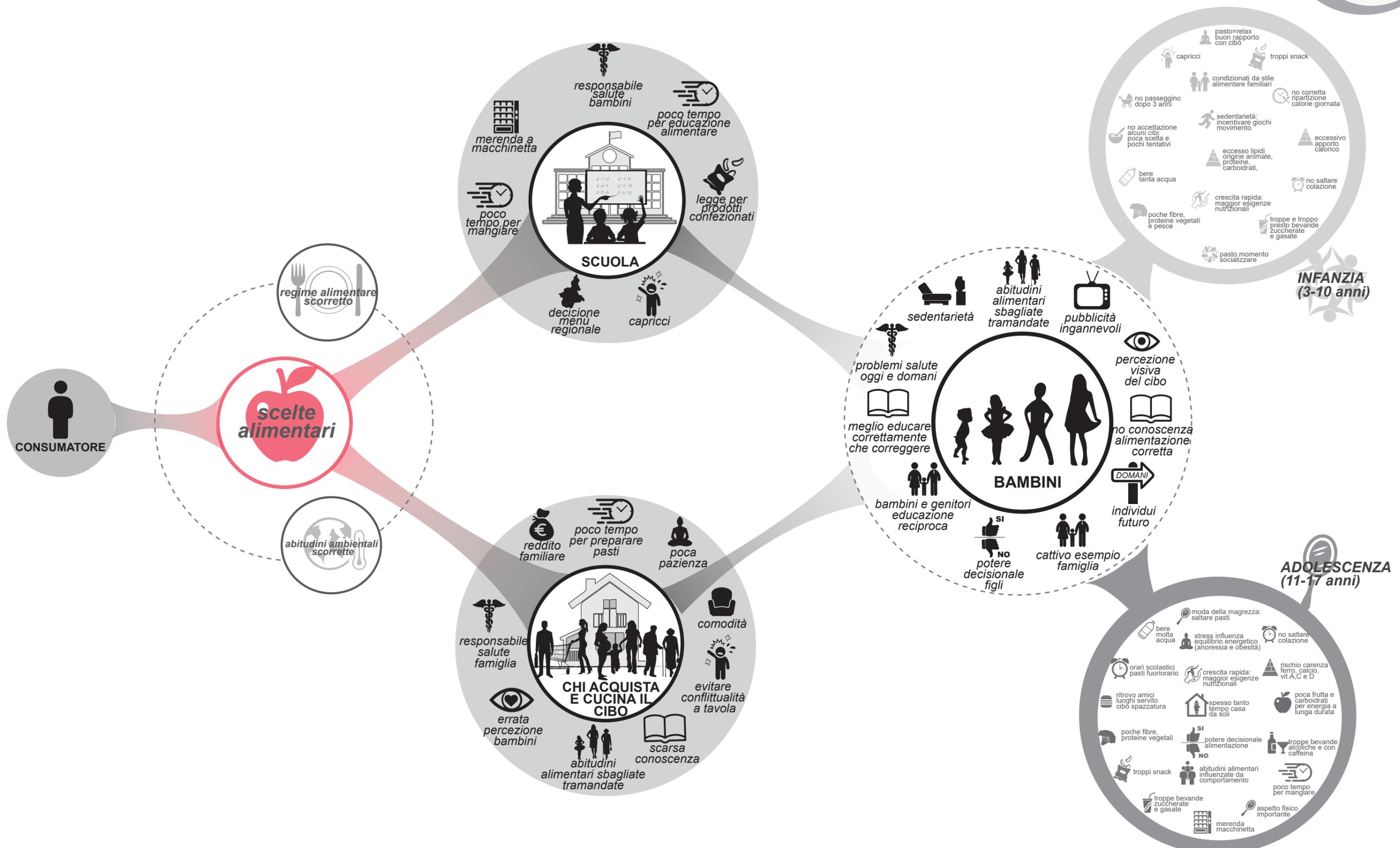
Utenza: cattive abitudini ambientali



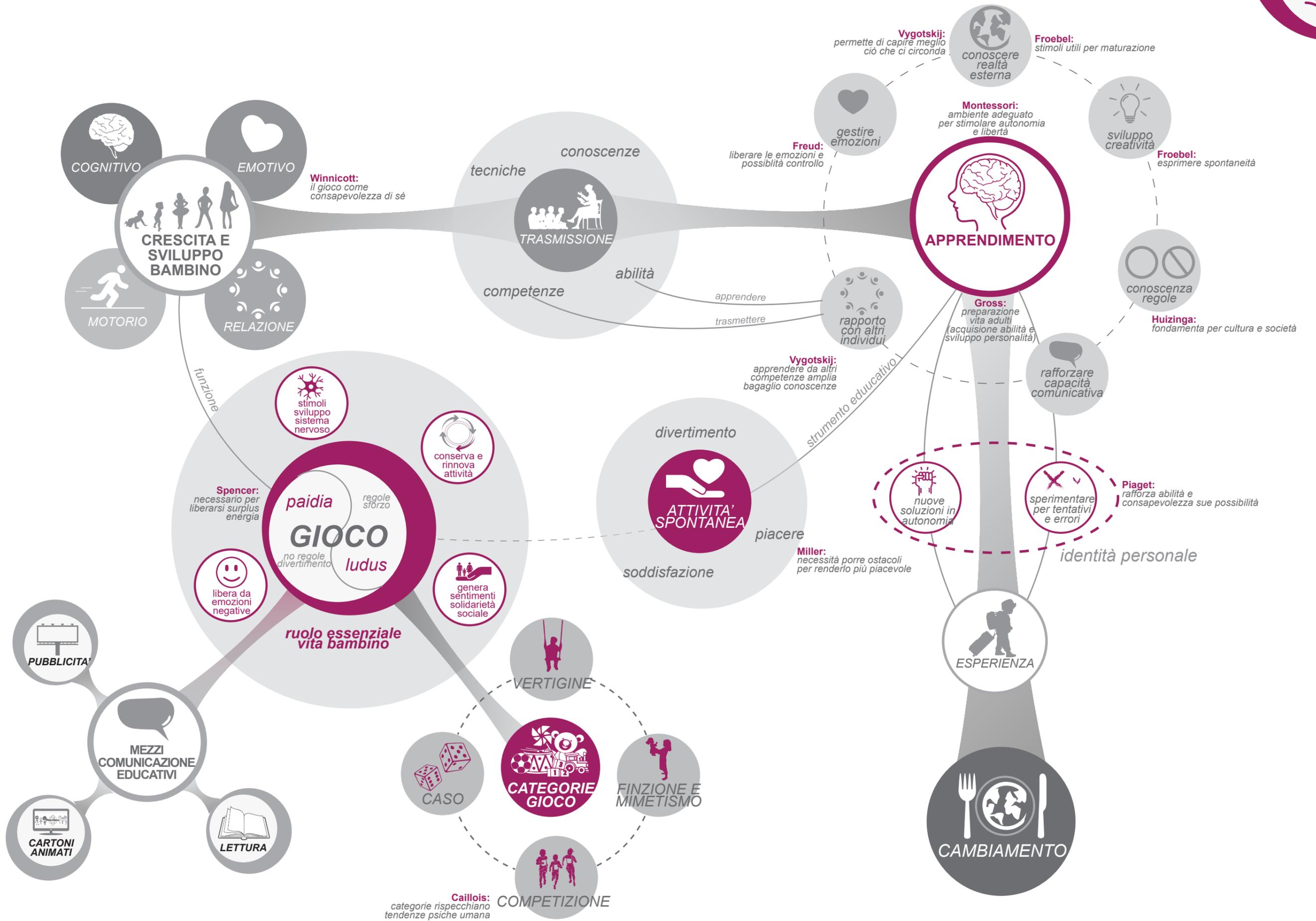
abitudini ambientali scorrette



Utenza: rapporto bambini-scuola-famiglia



Gioco: mezzo educativo



anche nel regno animale, il gioco dei cuccioli è la palestra per la vita.

Tipologie giochi



interno

esterno

singolo

isolamento

interazione persone

interazione persone

singolo

interno

esterno

affiancamento adulti

interno

interazione persone

esterno

interazione persone

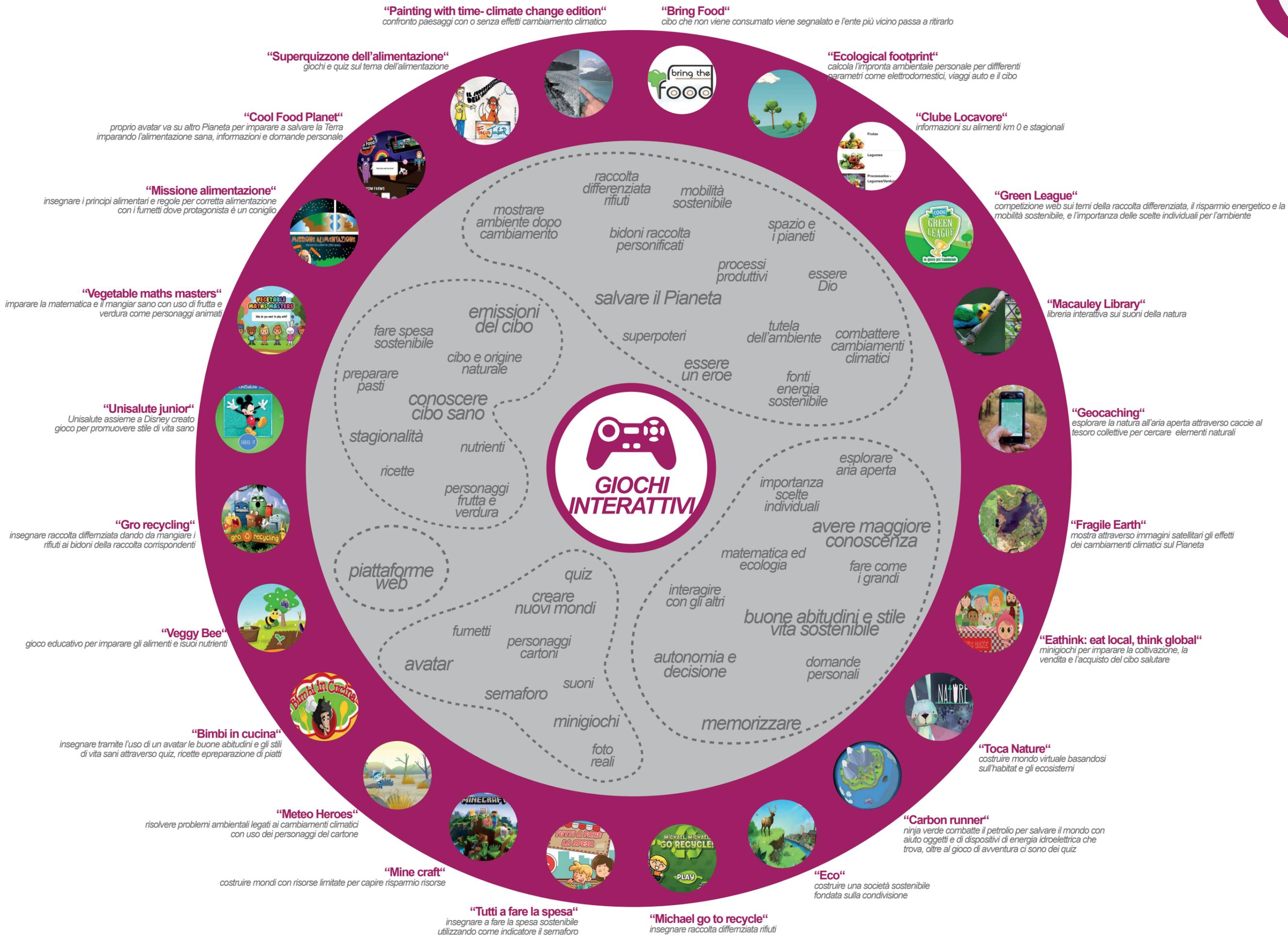
affiancamento adulti

interno

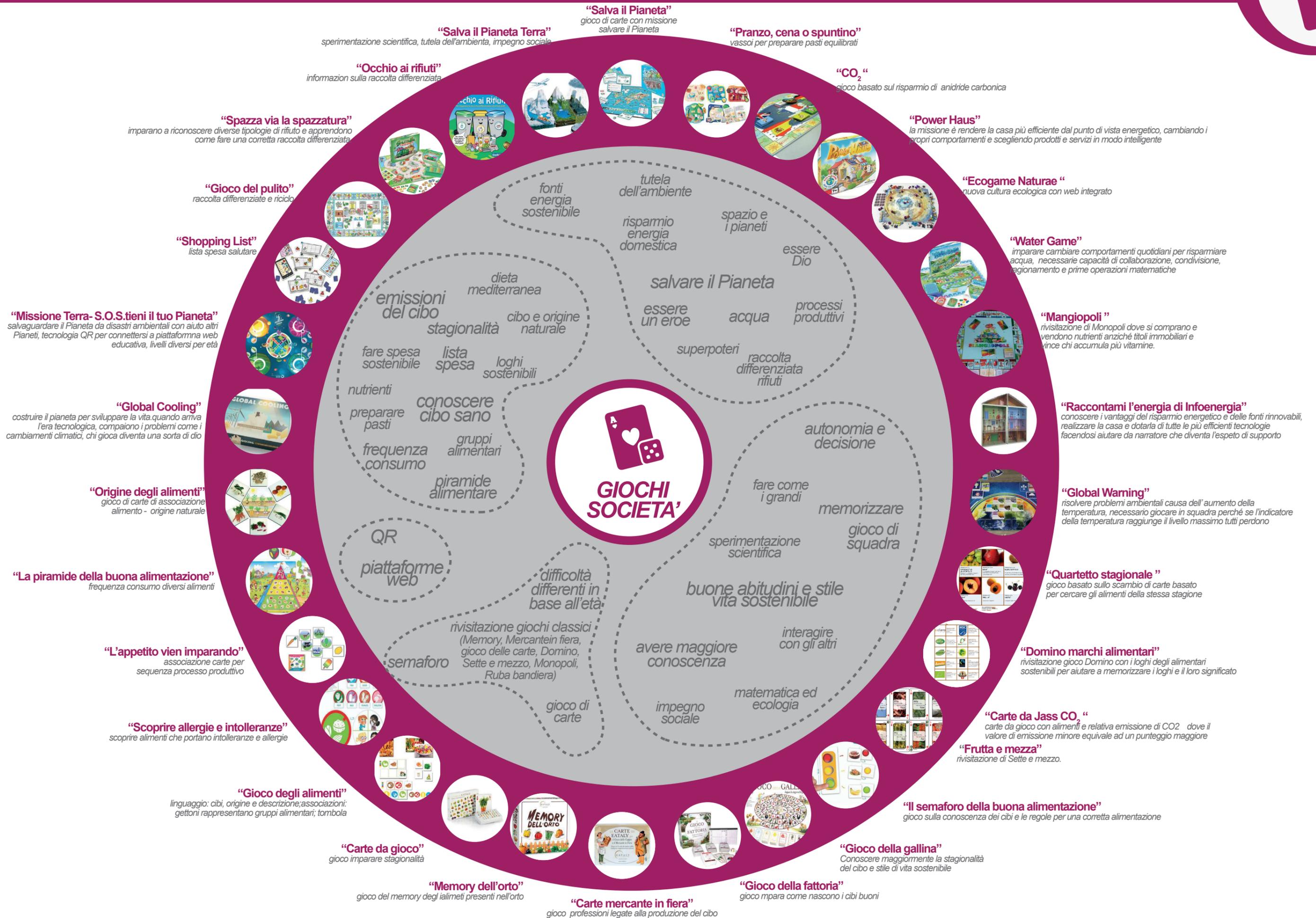
esterno

interazione natura

Giochi interattivi: casi studio



Giochi società: casi studio



Laboratori didattici: casi studio



“Scuola di cucina“
Cuochi aiutano bambini a preparare piatti sani in autonomia

“Apparecchiare giocando“ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
un percorso scenografico nella storia dell'arte, con cui i bambini possono esplorare le principali evoluzioni del mondo della tavola, dei suoi utensili e delle sue abitudini

“Menù settimanale“
bambini decidono assieme a genitori il menù della settimana in modo sostenibile

“Kids against waste“ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
una mostra-gioco per raccontare gli sprechi alimentari lungo tutta la filiera e scoprire prodotti e materiali ottenuti dal riciclo di scarti agricoli e alimentari

“Menù settimanale“
realizzazione di orto botanico per capire la provenienza e la stagionalità del cibo

“Tuttifrutti“ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
un gioco-laboratorio dedicato alla biodiversità della frutta e della verdura di stagione

“Visitare la fattoria“
sensibilizzazione dei luoghi dove si trova maggiormente il cibo biologico potendo intervistare agricoltori e allevatori sulle origini del cibo e sulle abitudini alimentari di ieri e di oggi

“STAMPAtelle“ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
un'attività a metà tra quella del pastaio e quella del compositore tipografico, dove i bambini creano delle tagliatelle di pasta su cui scrivono un messaggio “da mangiare”

“Visitare il mercato locale“
sensibilizzazione dei luoghi dove si trova maggiormente il cibo biologico potendo intervistare agricoltori e allevatori sulle origini del cibo e sulle abitudini alimentari di ieri e di oggi

“Rose nell'insalata“ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
laboratorio di ricerca visiva (metodo pedagogico di Bruno Munari), i bambini saranno coinvolti nell'esplorazione delle verdure per scoprirne le caratteristiche

“Forchetta e Scarpetta “di Ministero della Salute e dell'Istruzione
Progetto di illustrazioni, musica e parole trasmettono contenuti con domande stimolo e quiz di verifica

“I laboratori del pane“ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
i bambini scopriranno l'arte di impastare il pane, sperimentando le diverse possibili modellazioni della pasta e la cottura in veri forni, insieme ai panificatori locali

“Frutta nella scuola “di Ministero della Salute e dell'Istruzione
Progetto di sensibilizzazione sul consumo di frutta e verdura con ricette, giochi e schede

“Una mela al giorno“ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
i bambini entrano in contatto con le diverse varietà di mela e con le loro caratteristiche, per poi creare un biglietto a forma di mela tridimensionale, con un effetto pop up

“GiochiAMO“
progetto educativo per far conoscere la dieta mediterranea e attività fisica attraverso il gioco

“Fa-voliamo... A tavola nel mondo“ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
una riflessione divertente sulle diverse pietanze del mondo e le loro modalità di consumo

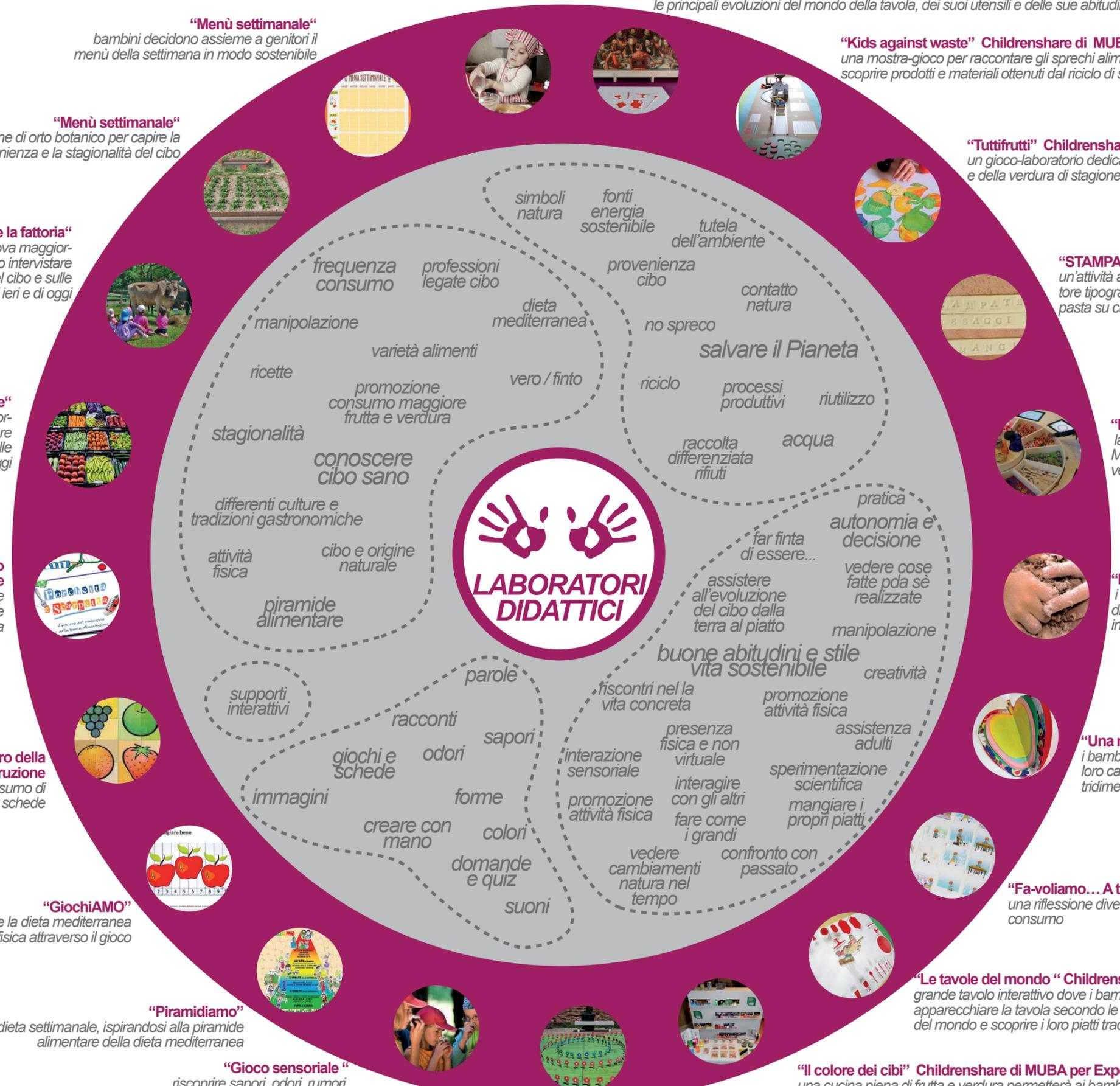
“Piramidiamo“
realizzare una dieta settimanale, ispirandosi alla piramide alimentare della dieta mediterranea

“Le tavole del mondo “ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
grande tavolo interattivo dove i bambini possono giocare ad apparecchiare la tavola secondo le consuetudini di tantissimi paesi del mondo e scoprire i loro piatti tradizionali

“Gioco sensoriale “
riscoprire sapori, odori, rumori, colori e forme dei nostri ortaggi di stagione

“Il colore dei cibi“ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
una cucina piena di frutta e verdura permetterà ai bambini di confrontarsi con i colori veri del cibo e quelli artificiali

“Dancing Solar Flowers“ Childrenshare di MUBA per Expo 2015
una grande installazione composta da speciali fiori danzanti per sensibilizzare al tema delle energie rinnovabili



Giochi movimento: casi studio



“Disputa per il cibo” WWF
recuperare e portare a proprio gruppo alimenti stagionali e locali



“Da dove arriva la mia verdura?” WWF
corsa ostacoli per sensibilizzare alla stagionalità e al locale



“Raccoglitore e cercatore” WWF
creare menù sostenibile cercando le carte degli alimenti nascoste in ambiente



“Eco Oca”
animazione per bambini sul temi scottanti dell'educazione ambientale declinati in forma di gioco



“Caccia al colore” WWF
cercare colori in natura



“I quattro cantoni”
bambini personificano animali di habitat diversi (aree spazio di gioco differenti) dove vengono messi dei rifiuti, i bambini dovranno portarli nei contenitori immondizia corretti per poter ripulire il loro habitat, vince chi finisce prima



“Mosca cieca”
sentire con le orecchie quanto è importante il silenzio e cosa significa inquinamento sonoro



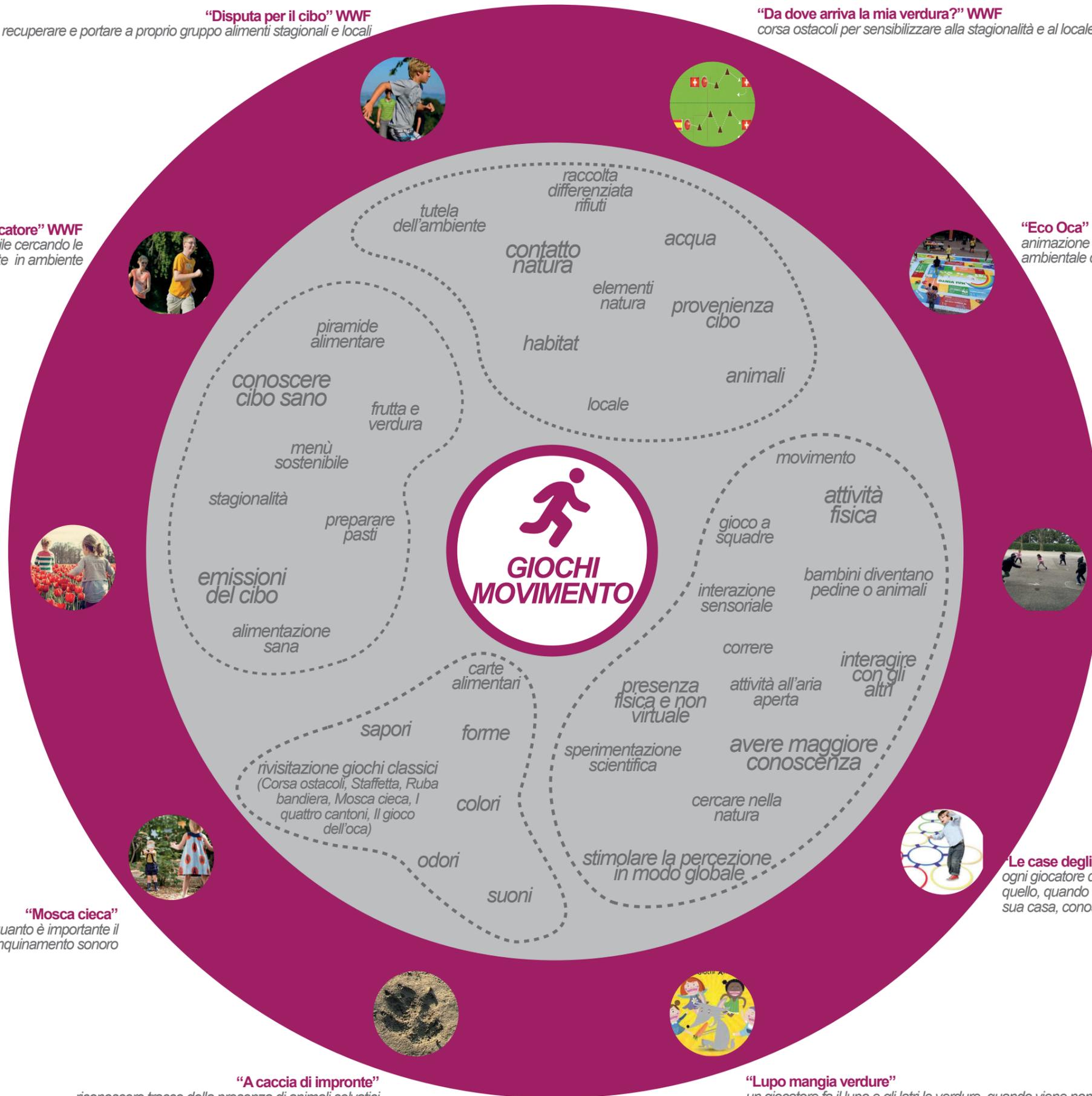
“Le case degli animali”
ogni giocatore deve avere una casa e deve immedesimarsi in quello, quando viene chiamato l'animale quello deve uscire dalla sua casa, conoscenza habitat animali e loro tane



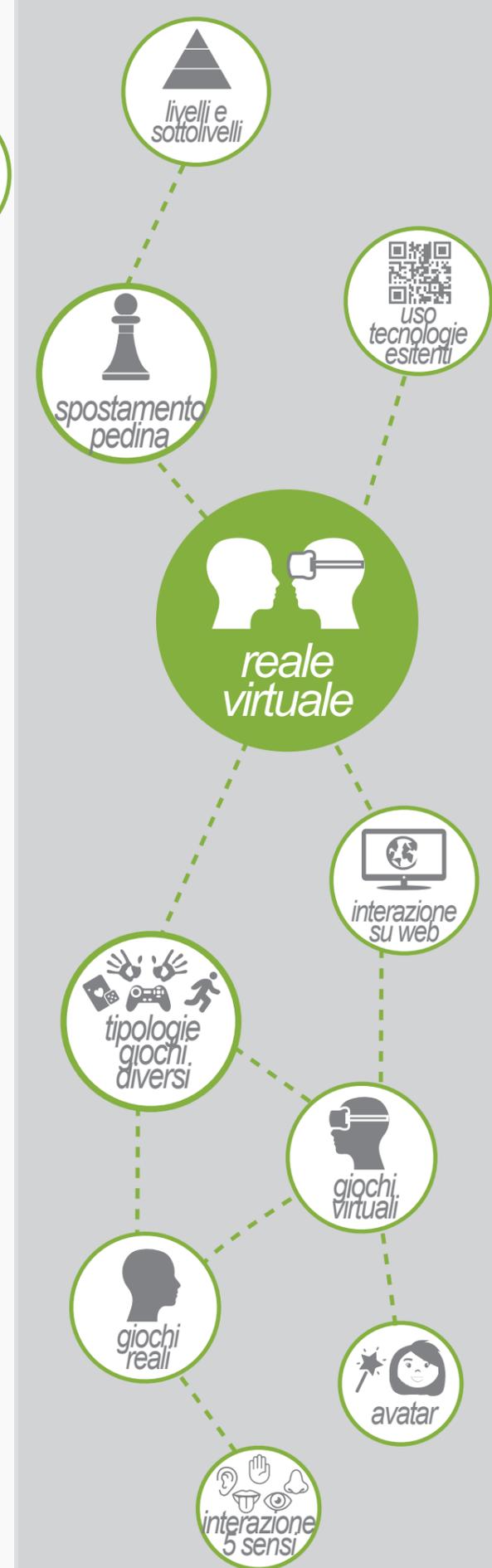
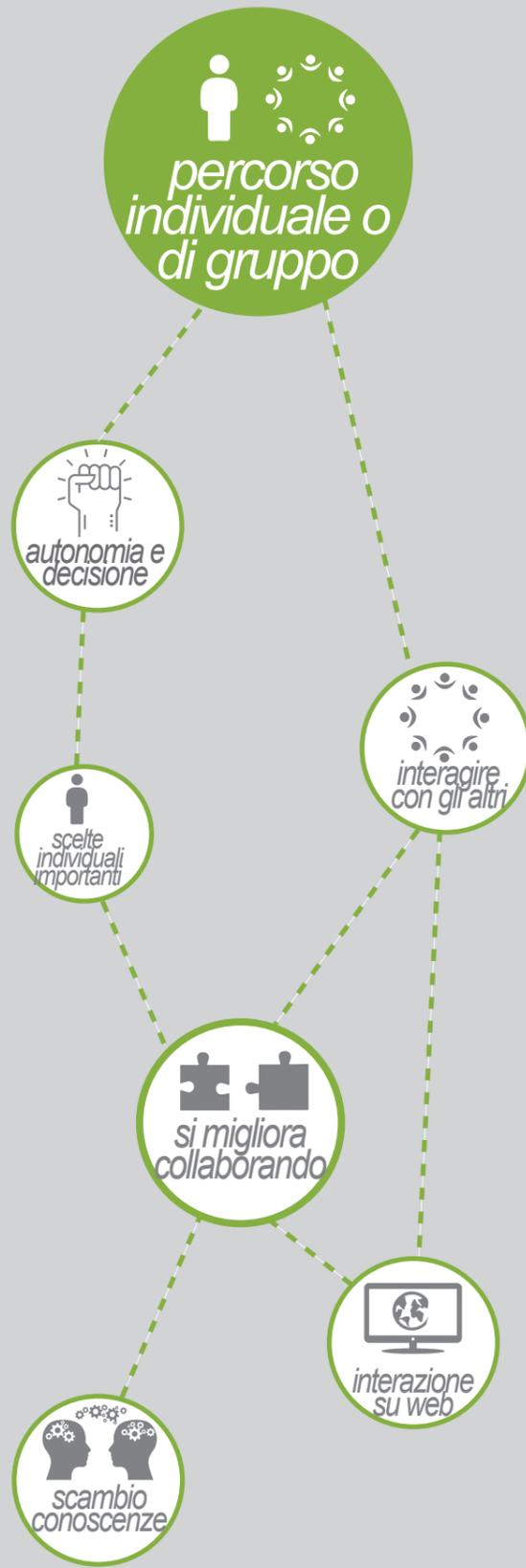
“A caccia di impronte”
riconoscere tracce della presenza di animali selvatici



“Lupo mangia verdure”
un giocatore fa il lupo e gli altri le verdure, quando viene nominata la propria verdura si deve scappare e non farsi prendere dal lupo



Linee guida progetto



Requisiti: schema base gioco



avatar



personalizzare tema alimentare



creare avatar

CIBO



CAVOLFIORE



MIRTILLO



CILIEGIA



CARCIOFO



CAROTA

COLORE

bianco

viola

rosso

verde

giallo/arancio

POTERE

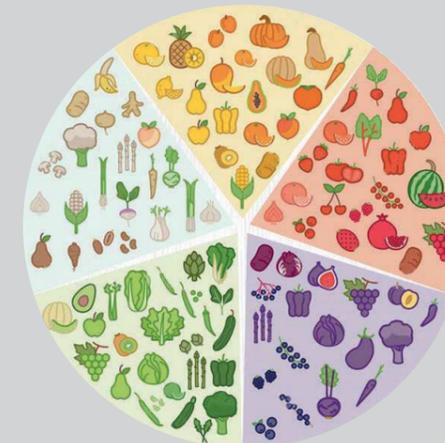
minerali, vitamina C, antinfiammatori e antiossidanti

aiuto vista, sistema cardiovascolare, vitamina A,B e C

disintossicanti, depurative, cuore, bellezza pelle, drenanti e diuretiche

espelle tossine e grasso, contro stitichezza, apparato digerente, depura fegato, antiossidante

vitamina C, aiuto vista, protezione pelle, cuore, fibre e sali minerali



obbligo una componente per colore mangiare 5 porzioni di frutta e verdura al giorno

sceita componenti

ogni alimento ha un potere ogni alimento aiuta il nostro corpo in qualcosa

cocoscenza delle molte varietà di frutta e verdura



livelli e sottolivelli

livello fase di acquisto

livello fase di conservazione

livello fase di preparazione

livello fase di consumo



6 ambiti problemi



4 fasi consumatore e cibo



passaggio livello collettivo



individuale

sottolivello: missione speciale



collettivo



individuale

sottolivello: missione speciale



collettivo



individuale

sottolivello: missione speciale



collettivo



individuale

sottolivello: missione speciale



collettivo



missioni speciali



finito livello prova di gruppo

bonus e disastri ambientali



bonus

punteggio alto



bonus

puoi ottenere dei vantaggi ma non puoi peggiorare punteggio



punteggio alto accedere a bonus



distintivi speciali



SOS aiuto per 1 domanda



punteggio basso



disastro ambientale trova le cause e le soluzioni di un disastro ambientale



imprevisti



impatto ambientale partita negativa



penitenze: esercizi movimento

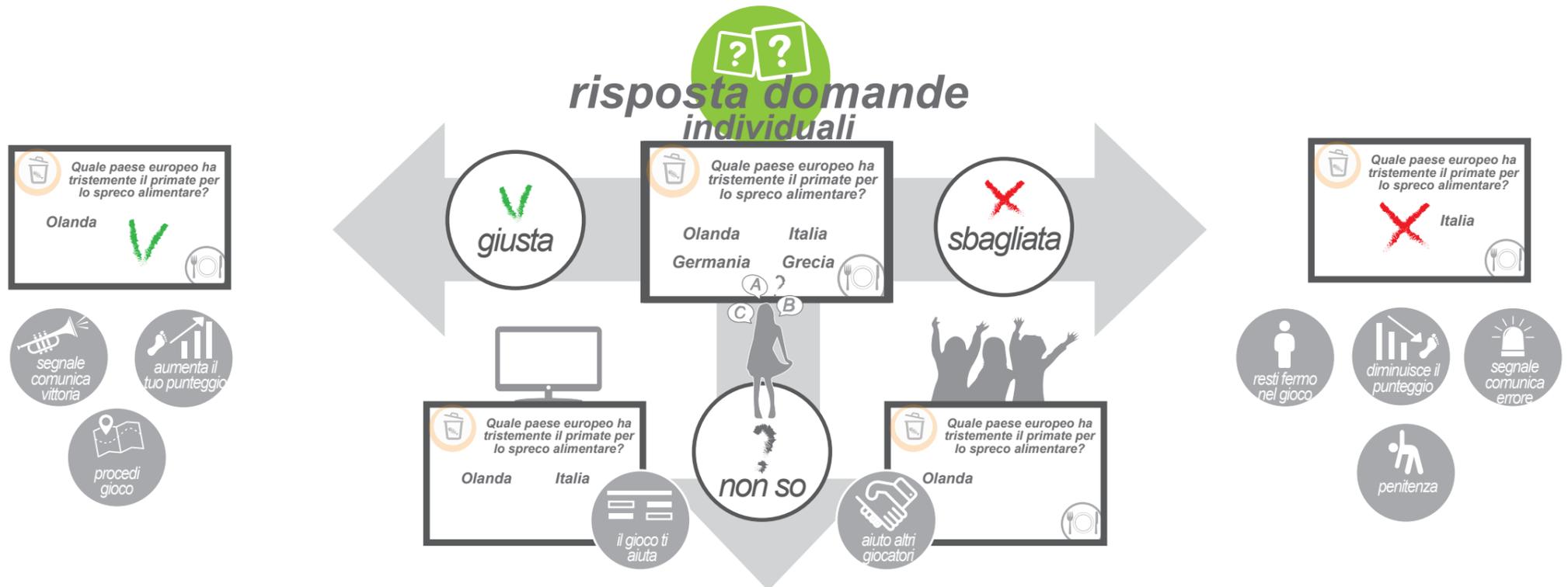


SOS bonus punti per arrivare soglia



eventi cambiare partita

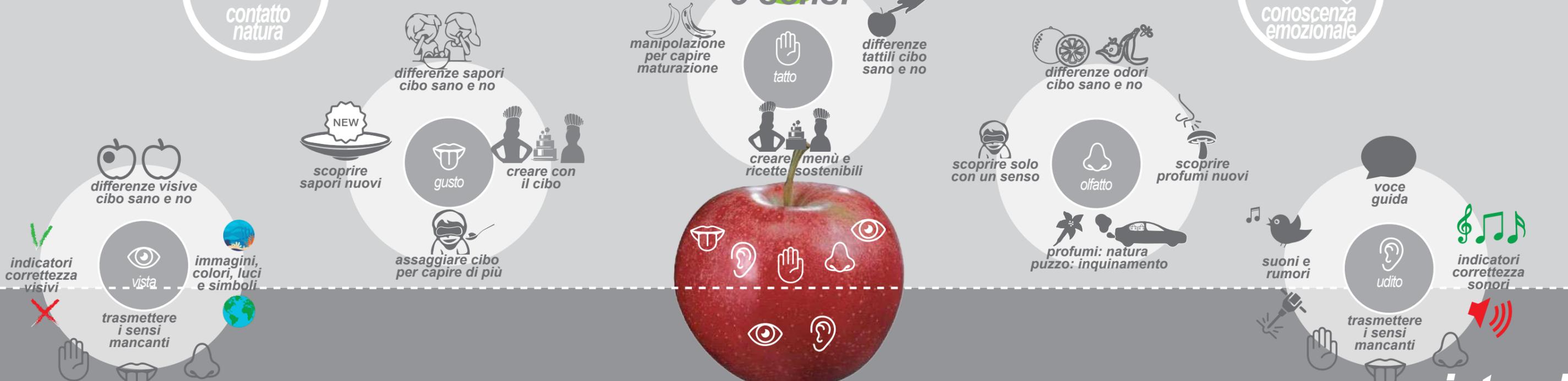
Requisiti: risposte, immagini simbolo, spostamento pedina



Requisiti: sensorialità, proseguo vita e flessibilità gioco



reale



i sensi per conoscere attraverso le emozioni e ricordarle



hai imparato tante cose



hai giocato a salvare il Pianeta



adesso sei pronto per il livello finale



prosegui gioco nella vita



salvalo giorno per giorno con le tue scelte



condividi quel che hai imparato con gli altri



premio in palio: futuro migliore per tutti

hai salvato il Pianeta nel gioco, adesso puoi salvarlo realmente

3 fasce età



età e difficoltà gioco rapportati

difficoltà esercizi difficoltà prove
difficoltà domande



flessibilità gioco



attività con attrezzatura (bici, palle, pattini...)

esterno
maggior spazio:
attività movimento
più dinamiche



interno
minor spazio:
attività movimento
più statiche



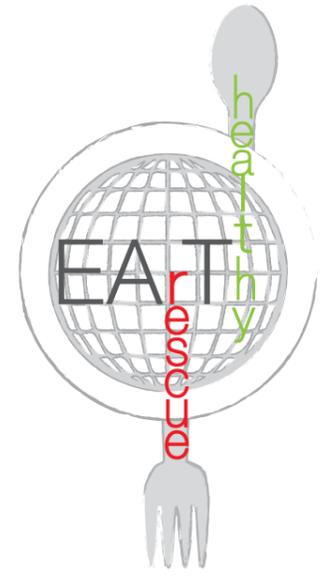
Interfaccia gioco



distintivi prove: vista frontale e dietro

	CREAZIONE AVATAR 6-10 anni 11-16 anni 17-99 anni	3d cartoncini magnetici
	SCELTA DIFFICOLTÀ GIOCO PER ETÀ	6-10anni 11-16anni 17-99anni domande, tempi o quantità schede o segni diversificano
	INIZIO GIOCO: CORSA PER TUTTI	corsa iniziale: ordine gioco tempo o passi
	SCELTA TEMA	casuale/ordine definito
	SINGOLE PROVE	molte schede
	DIFFERENTI RISPOSTE	aiuto indizi o altri giocatori
	PUNTEGGIO: IMPATTO AMBIENTALE	leva manuale e gettoni individuali
	DISTINTIVI VARI LIVELLI	incastro manuale
	PROVA: DISASTRO AMBIENTALE	
	PROVA DI SQUADRA	
	PUNTEGGIO FINALE	conteggio gettoni individuali visione impatto globale
	PROMESSE E PENITENZE	PROMESSA: per tutta la settimana dovrai controllare la spesa PENITENZA: una volta al giorno devi fare 10 flessioni PROMESSA: per tutta la settimana dovrai controllare la spesa

reale



virtuale

risposte corrette
aiuto pianeta

risposte sbagliate
no aiuto pianeta



	CREAZIONE AVATAR 6-10 anni 11-16 anni 17-99 anni	immagine scelta età giocatore 6-10 anni 11-16 anni 17-99 anni
	SCELTA DIFFICOLTÀ GIOCO PER ETÀ	domande, tempi o quantità impostazione automatica
	INIZIO GIOCO: CORSA PER TUTTI	corsa iniziale: ordine gioco tempo o passi
	SCELTA TEMA	casuale/ordine definito
	SINGOLE PROVE	apertura gioco in base a categoria
	DIFFERENTI RISPOSTE	aiuto computer o altri giocatori
	PUNTEGGIO: IMPATTO AMBIENTALE	movimento immagine
	DISTINTIVI VARI LIVELLI	composizione immagine
	PROVA: DISASTRO AMBIENTALE	
	PROVA DI SQUADRA	
	PUNTEGGIO FINALE	
	PROMESSE E PENITENZE	

molte possibilità di giochi differenti

- domande risposta multipla
- confronti
- collocare nel posto corretto
- collegamenti
- passato presente futuro
- gestire le quantità
- interazione 5 sensi cibo
- modificare cicli produttivi
- modifica corpo in rapporto al cibo
- creare menù, ricette e utilizzo
- mangiare assieme

Gioco: Eat healthy to rescue the Earth



IL PIANETA TERRA E' IN PERICOLO
 la sua temperatura è sempre più alta aiutaci a raffreddarlo mangiando in modo sostenibile.

Salva il Pianeta superando tutti i livelli:
 acquisto conservazione preparazione consumo
 A fine di ogni livello troverai una **PROVA FINALE** da superare!

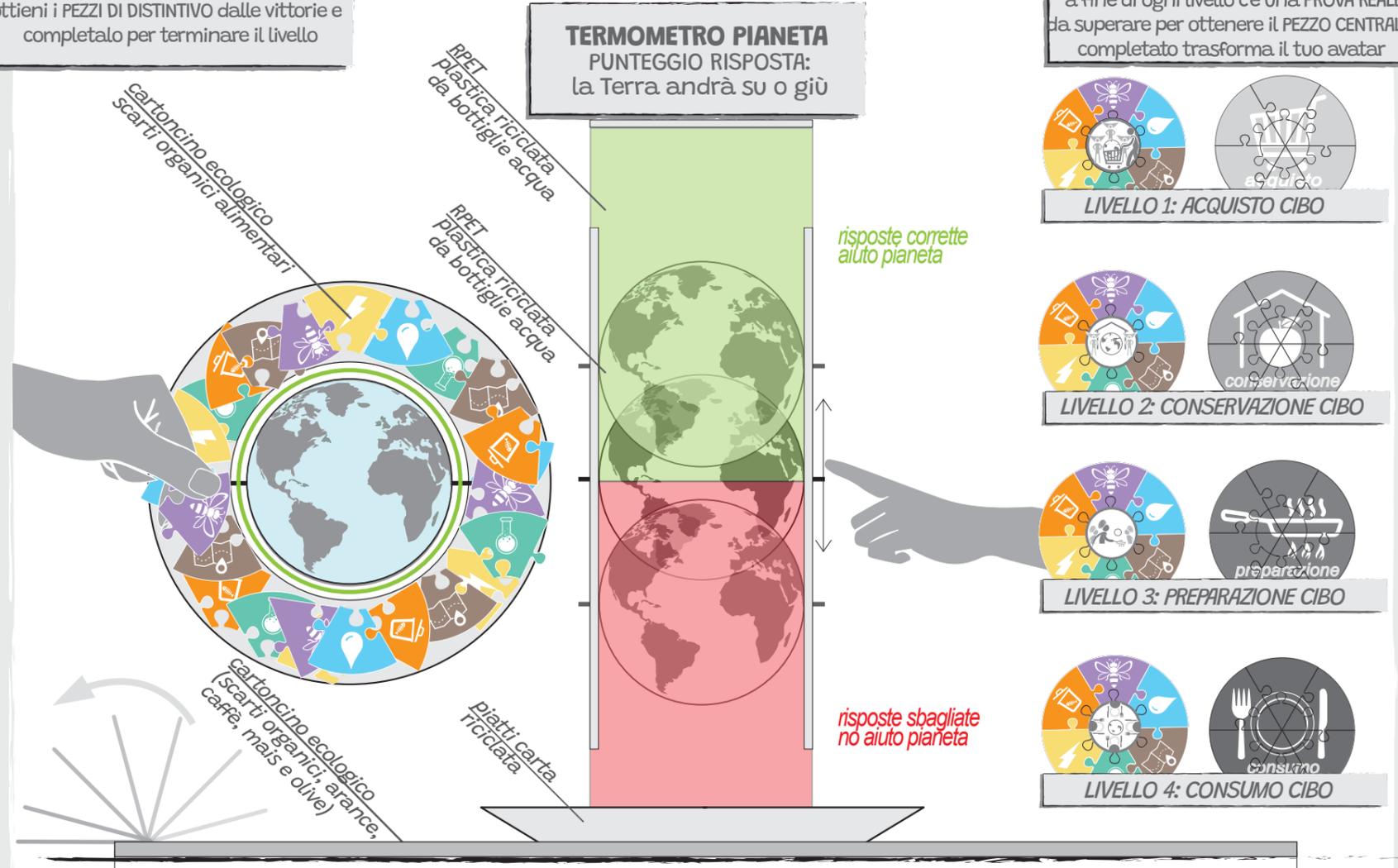
Corri per i livelli e conquista i distintivi.

Trasformati nel tuo avatar e salva il Pianeta tutti i giorni facendo le scelte giuste e condividendo le tue conoscenze con gli altri
 3,2,1....via... corri!!!!

DISTINTIVI PREMIO
 ottieni i PEZZI DI DISTINTIVO dalle vittorie e completalo per terminare il livello

TERMOMETRO PIANETA
 PUNTEGGIO RISPOSTA:
 la Terra andrà su o giù

COMPLETARE DISTINTIVO
 a fine di ogni livello c'è una **PROVA REALE** da superare per ottenere il PEZZO CENTRALE, completato trasforma il tuo avatar



Crea il tuo AVATAR con FRUTTA e VERDURA.

PERSONALIZZALO e ottieni un AIUTO per CIBO

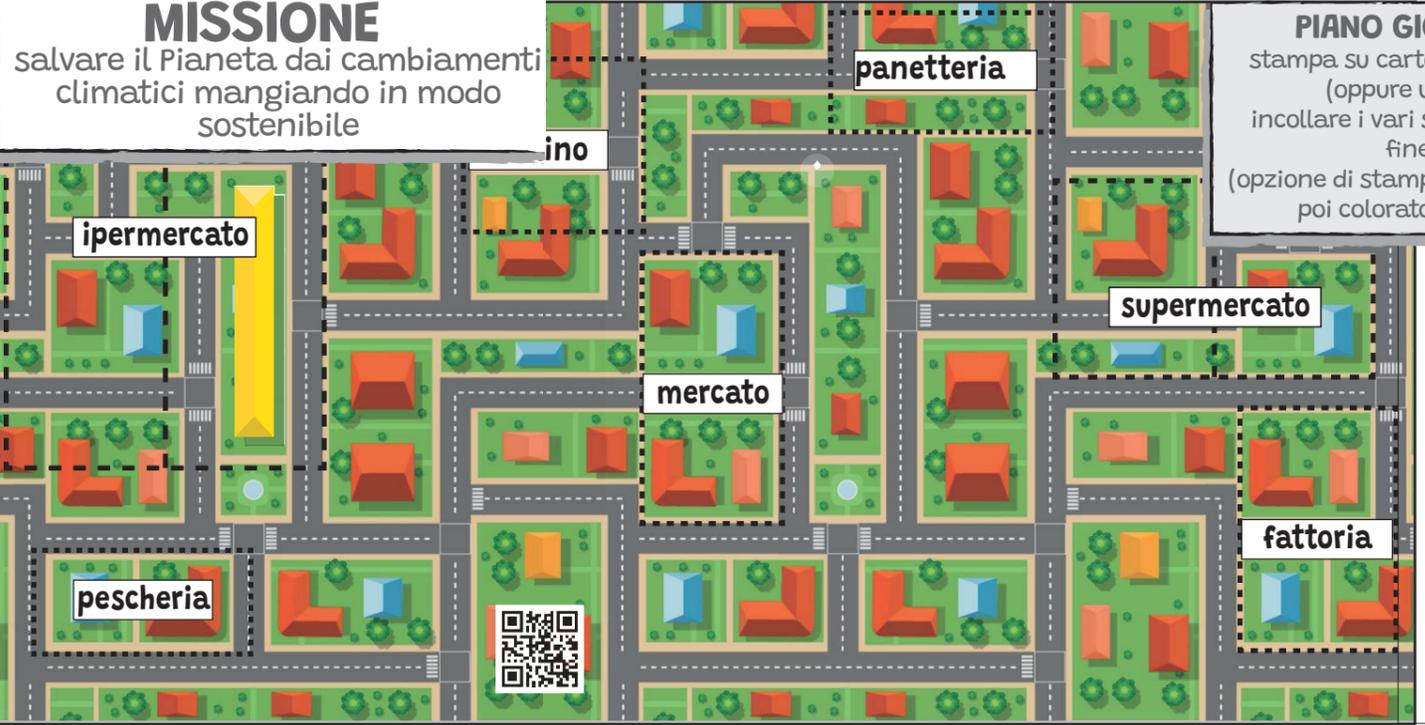
Aiuto **VISTA**
 Aiuto **CUORE**
 Aiuto **CERVELLO**
 Aiuto **ORGANI**
 Aiuto **DIFESA IMMUNITARIE**
 Nome: **EVELYN**

6-10
 11-16
 17-99
E T A'
L U O G O
 DENTRO CASA
 FUORI CASA

MISSIONE
 salvare il Pianeta dai cambiamenti climatici mangiando in modo sostenibile

PIANO GIOCO LIVELLI
 stampa su cartoncino ecologico A3 (oppure unione 2 A4), incollare i vari strati e ritagliare le finestrelle (opzione di stampa in bianco e nero e poi colorato dal bambino)

CREA IL TUO AVATAR
 crea il tuo avatar utilizzando 5 frutti e verdure, ottieni gli aiuti, scegli il nome, l'età e il luogo

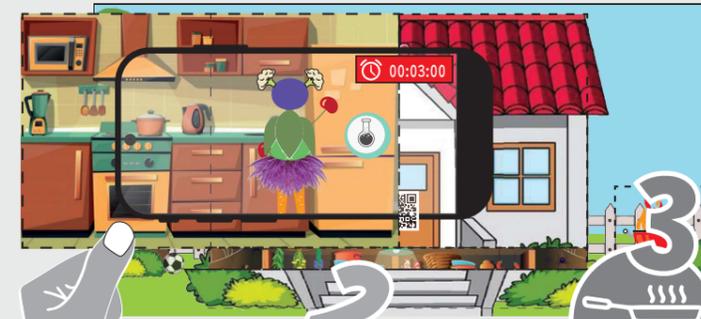
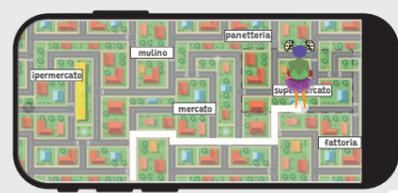


VISTA DALL'ALTO

SCALA 1:2

VISTA DAL BASSO

Schema di gioco: partenza, accesso ai livelli, percorso



2 APPARIZIONE AVATAR E ACCESSO AL LIVELLO

APPARE AVATAR, CORRI fino al punto di acquisto o a casa e ACCEDI AL LIVELLO



1

2

3

PARTENZA

1

INQUADRA QR CODE per sbloccare livello



PERCORSO

APRI LE FINESTRE del piano di gioco e CERCA I SOTTOLIVELLI mentre CORRI e fai esercizi motori

3



Schema di gioco: sottolivelli e punteggi



1

conservazione

X6

Dove e come è meglio conservare l'acqua?

packaging utilizzati per l'acqua?

E TU?

4

SOTTOLIVELLI VIRTUALI

gioca ai SOTTOLIVELLI virtuali, se hai il dubbio utilizza gli AIUTI e controlla se TU lo fai nel modo GIUSTO

AIUTI, RISCANTRO REALE

3

preparazione

X6

12

MATILDE

FRITTURA

Metti in ordine i tipi di cottura dal più sostenibile a quello meno.

Quando metti a bollire l'acqua utilizzi i coperchi?

E TU?

2

3

4

5

5

PUNTEGGI SOTTOLIVELLI

visualizza il PUNTEGGIO e SPOSTA LA TERRA, impatto ambientale: PREMIO o PENITENZA, RECUPERA SOTTOLIVELLI non superati

4

consumo

X6

colloca nel posto giusto le categorie di cibo che vengono maggiormente sprecate.

Ricrea la vita di una patata che dovrebbe fare per evitare lo spreco alimentare

A che tua si cerca di riutilizzare e buttar via meno cibo possibile? Per esempio...

E TU?

IMPATTO AMBIENTALE ALTO: PENITENZA MOTORIA

IMPATTO AMBIENTALE BASSO: DISTINTIVI PREMIO

Colloca la frutta e la verdura nella stagione giusta

Quanto impatto ambientale ha avuto la tua risposta?

IMPATTO AMBIENTALE

IMPATTO AMBIENTALE

X6

prendi i pezzi di distintivo

ritenta sottolivelli non superati

Schema di gioco: sfide fine livello e distintivi



TRASPORTO?
DOVE?
LISTA SPESA

SPESA SOSTENIBILE

1

Lista spesa da fare a casa

frutta	pane
verdura	uova
carne	dolci
pesce	olio
latte	formaggio
pasta/riso	

1. CERCA UN CIBO PER CATEGORIA prendi gli alimenti e selezionali

2. DOVE E MEZZO ACQUISTO? seleziona nella mappa mezzi e luoghi

3. INQUADRA PRODOTTI CONFEZIONATI controlla quanto sono sostenibili

4. INQUADRA PRODOTTI SFUSI controlla quanto sono sostenibili



DOVE?
TEMPO?

CONSERVAZIONE LUOGO E TEMPO CORRETTO

2

Conserva nel posto giusto

frutta	pane
verdura	uova
carne	dolci
pesce	olio
latte	formaggio
pasta/riso	

1. CERCA UN CIBO PER CATEGORIA controlla se sono al POSTO GIUSTO

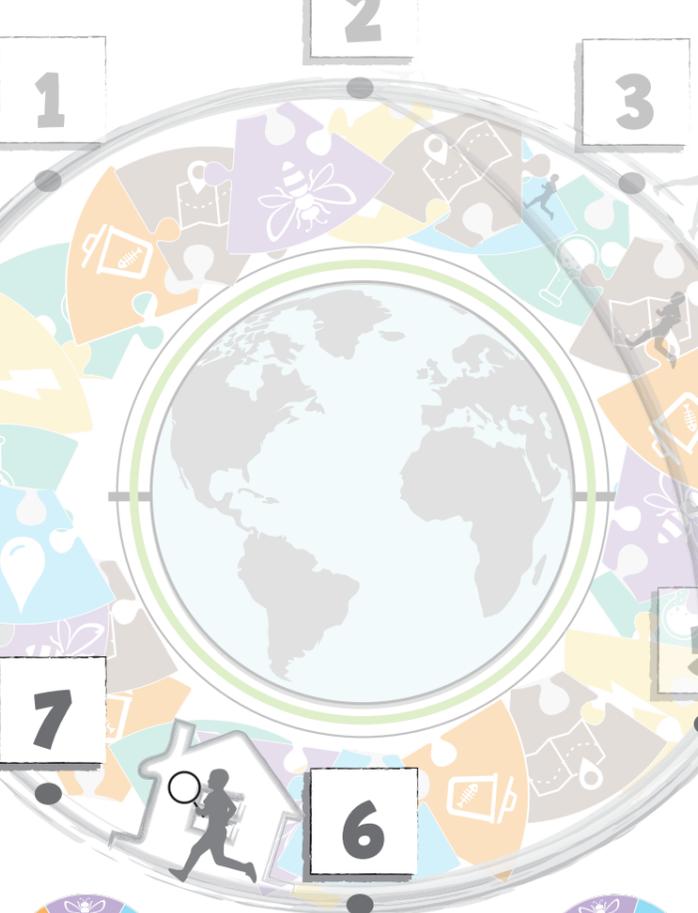
2. USA APP UBO (Una Buona occasione)

3. CONTROLLA LUOGO E TEMPO CONSERVAZIONE verifica e correggi

4. CREA "IL CALENDARIO DELLE SCADENZE" indica la scadenza dei cibi



6 SFIDE FINE LIVELLO
gioca alla SFIDE FINALI dei livelli, segui i vari passaggi seguendo le INDICAZIONI, scopri quanto SEI SOSTENIBILE e correggi



7 DISTINTIVO FINE LIVELLO
superata la prova ottieni il PEZZO CENTRALE DI DISTINTIVO per completarlo

7

3 PREPARAZIONE MENU' GIORNALIERO

PREPARAZIONE MENU' GIORNALIERO

3

Prepara un menù sostenibile

1. CERCA INGREDIENTI PER MENU' GIORNALIERO trova gli alimenti nella piramide alimentare

2. COLLOCA IL CIBO PER MENU' BILANCIATO scegli e colloca per fare percentuale corretta

3. SCRIVI ABBINAMENTI CIBI componi piccole ricette per pasti

4. STAMPA "IL MENU' SOSTENIBILE" prepara gli abbinamenti scelti



4 CREAZIONE RICETTA SOSTENIBILE

VALUTA 10
MANGIA CIBO CREATO DA TE!
CONDIVID

CREAZIONE RICETTA SOSTENIBILE

4

Ricetta sostenibile

frutta	pane
verdura	uova
carne	dolci
pesce	olio
latte	formaggio
pasta/riso	

1. CERCA INGREDIENTI PER RICETTA SOSTENIBILE scegli gli ingredienti e riutilizza gli scarti

2. CERCA SU UBO RICETTE ANTISPRECO ricerca la ricetta per categoria

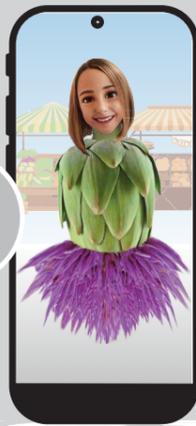
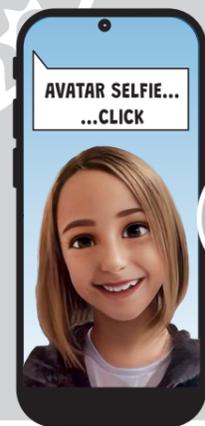
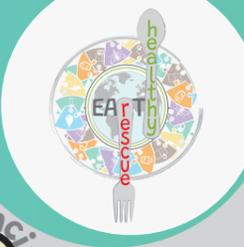
Banana bread
PREPARAZIONE:
●1) Amalgamare lo zucchero con il burro fino a formare una massa spugnosa.

3. LEGGI LA RICETTA E CUCINALA TU! crea la ricetta e fatti aiutare da un adulto

4. FOTO DEL PIATTO, CONDIVIDI E VALUTA carica su piattaforma e valuta ricette altri



Schema di gioco: selfie e livello bonus "Giro del mondo"

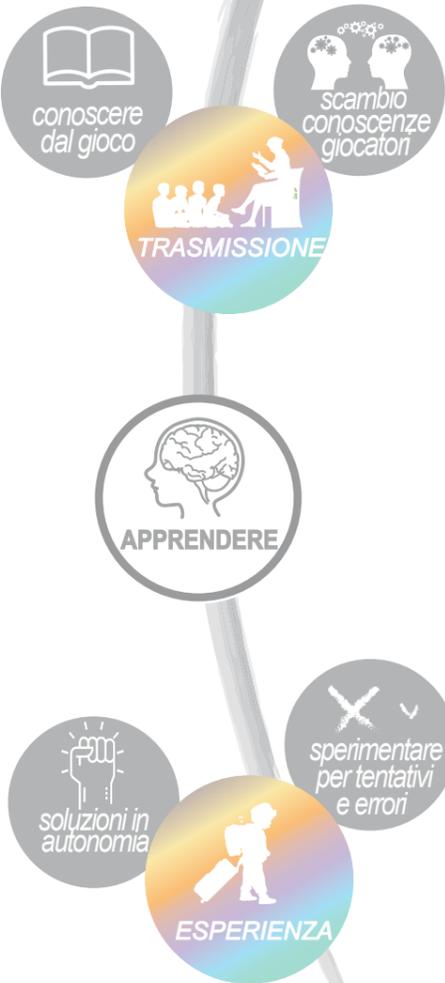


8 SELFIE

scatta un SELFIE e aggiungi una parte del corpo dopo aver CONCLUSO ogni LIVELLO e trasformati nel tuo AVATAR



ricomincia e aggiungi accessori



2

Problema ambientale:
La foresta amazzonica va a fuoco!

PROBLEMA
visualizzato il PROBLEMA da risolvere.

1

LIVELLO BONUS
avatar va nel mondo alla ricerca di PROBLEMI AMBIENTALI



3

Trova le cause del problema

RICERCA DELLE CAUSE
SELEZIONARE immagini che rappresentano le cause del problema

4

Che cosa hai salvato?

RICERCA DEI BENEFICI
SELEZIONARE immagini dei BENEFICI dopo la risoluzione del problema.



dopo aver imparato come salvare il Pianeta nel gioco, adesso puoi salvarlo realmente nella vita!

Livello 1: Acquisto cibo



INIZIO LIVELLO 1

partenza



INQUADRA QR CODE PER SBLOCCARE LIVELLO
SBLOCCA punti di acquisto e ottieni 6 pezzi
DISTINTIVO per accedere a sfida finale livello

avatar



VAI A PUNTO D'ACQUISTO
CLICCA e SBLOCCA

SBLOCCA PUNTO D'ACQUISTO
CLICCA e SBLOCCA

percorso



APRI FINESTRA TABELLONE E CERCA SOTTOLIVELLI
mentre **CORRI** a cercare esegui **ATTIVITA' MOTORIA BRACCIA e GAMBE**

sottolivelli virtuali



Metti nel carrello la giusta quantità
di pesce più ecosostenibile

**GIOCA AI SOTTOLIVELLI
VIRTUALI**

aiuti



**SE HAI IL DUBBIO
UTILIZZA GLI AIUTI**

riscontro reale



Vai in cucina e apri il frigo/freezer.
Quale pesce trovi all'interno?
Inquadralo e scopri quanto è ecosostenibile.

PROVA VITA REALE
controlla i pesci che hai a casa
quanto sono sostenibili

punteggio



PUNTEGGIO SOTTOLIVELLO:
CLASSIFICA VIRTUALE E
TERMOMETRO TERRA

**IMPATTO
AMBIENTALE ALTO:
PENITENZA**



**SUPERARE SOTTOLIVELLI
NON SUPERATI**



X6

**IMPATTO
AMBIENTALE BASSO:
DISTINTIVI**

fine livello



**AVATAR SELFIE...
...CLICK**

**FAI UN SELFIE E TRASFORMATI
NEL TUO AVATAR**

distintivo



**TERMINATA SFIDA REALE
COMPLETA IL DISTINTIVO**

prova reale



**SPESA SOSTENIBILE
TRASPORTO?**
**LISTA SPESA
DOVE?**

fine livello



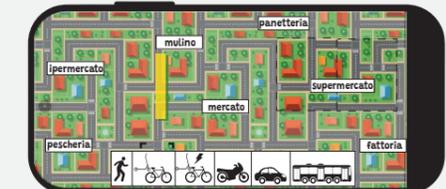
INQUADRA PRODOTTI CONFEZIONATI
controlla quanto sono sostenibili



INQUADRA PRODOTTI SFUSI
controlla quanto sono sostenibili



Lista spesa da fare a casa
PRENDI gli ALIMENTI e selezionali



**CHIEDI DOVE E IL MEZZO CON CUI
SONO STATI ACQUISTATI?**
seleziona in mappa MEZZI e LUOGHI

Livello 2: Conservazione cibo



INIZIO LIVELLO 2

partenza

INQUADRA QR CODE PER SBLOCCARE LIVELLO
SBLOCCA punti di conservazione ottieni 6 pezzi DISTINTIVO per accedere a sfida finale livello

avatar

APPARE AVATAR
CORRI a sistemare la spesa

percorso

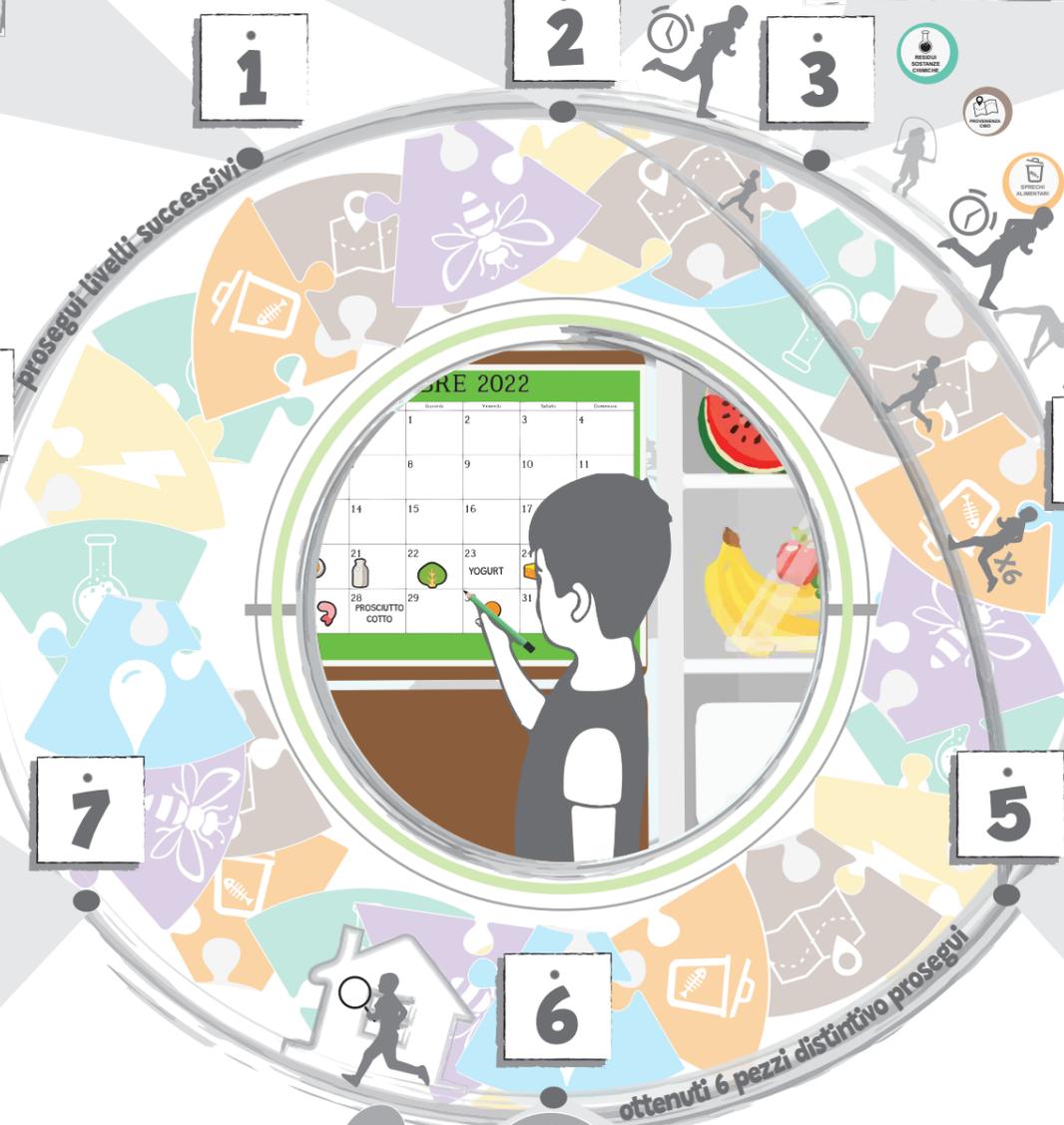
APRI FINESTRA TABELLONE E CERCA SOTTOLIVELLI
mentre CORRI a cercare esegui ATTIVITA' MOTORIA BRACCIA e GAMBE

fine livello

AGGIUNGI A FINE LIVELLO UNA PARTE DEL CORPO

distintivo

TERMINATA SFIDA REALE COMPLETA IL DISTINTIVO



sottolivelli virtuali

GIÒCA AI SOTTOLIVELLI VIRTUALI

aiuti

SE HAI IL DUBBIO UTILIZZA GLI AIUTI

riscontro reale

PROVA VITA REALE
dentro quale packaging si trova l'acqua che bevi

punteggio

PUNTEGGIO SOTTOLIVELLO: CLASSIFICA VIRTUALE E TERMOMETRO TERRA

IMPATTO AMBIENTALE ALTO: PENTENZA

IMPATTO AMBIENTALE BASSO: DISTINTIVI

prova reale

CONSERVAZIONE LUOGO E TEMPO CORRETTO

UBO

DOVE? TEMPO?

fine livello

CONTROLLA SU APP DOVE CONSERVARE E SCADENZA CIBI SCELTI
metti i cibi nel posto giusto

CREA O STAMPA "IL CALENDARIO DELLE SCADENZE"
indica la SCADENZA dei cibi e quando lo mangi cancellalo

Conserva nel posto giusto

frutta, verdura, carne, pesce, latte, pasta/riso, pane, uova, dolci, olio, formaggio

CERCA IN CUCINA I CIBI DELLA LISTA
CERCA un alimento per categoria e controlla se sono al POSTO GIUSTO

Livello 3: Preparazione cibo



INIZIO LIVELLO 3

partenza

INQUADRA QR CODE PER SBLOCCARE LIVELLO
SBLOCCA punti di preparazione ottieni 6 pezzi DISTINTIVO per accedere a sfida finale livello

avatar

APPARE AVATAR
CORRI a preparare da mangiare

percorso

APRI FINESTRA TABELLONE E CERCA SOTTOLIVELLI
mentre CORRI a cercare esegui ATTIVITA' MOTORIA BRACCIA e GAMBE

fine livello

AGGIUNGI A FINE LIVELLO UNA PARTE DEL CORPO



sottolivelli virtuali

GIOCA AI SOTTOLIVELLI
risolvi i giochi con difficoltà diverse in base all'età

riscontro reale

PROVA VITA REALE
controlla i consumi energetici durante la preparazione del cibo

aiuti

SE HAI IL DUBBIO UTILIZZA GLI AIUTI

distintivo

TERMINATA SFIDA REALE COMPLETA IL DISTINTIVO

punteggio

PUNTEGGIO SOTTOLIVELLO: CLASSIFICA VIRTUALE E TERMOMETRO TERRA

Prepara un menù sostenibile

CERCA GLI INGREDIENTI PER CREARE UN MENU' GIORNALIERO SOSTENIBILE
trova tutti gli alimenti e selezionalili nella piramide

COLLOCA AL POSTO GIUSTI GLI ALIMENTI DEL TUO MENU'
seglì tra gli alimenti che hai in casa quelli da inserire nel menù

30% CENA	20% COLAZIONE
5% MERENDA	5% SPUNTINO
	40% PRANZO

PREPARARE MENU' GIORNALIERO

30% CENA	20% COLAZIONE
5% MERENDA	5% SPUNTINO
	40% PRANZO

SCRIVI IL MENU' SOSTENIBILE DI UNA GIORNATA
componi i vari PASTI con i cibi presi dalla piramide alimentare

30% CENA	20% COLAZIONE
5% MERENDA	5% SPUNTINO
	40% PRANZO

SCRIVI O STAMPA "IL MENU' SOSTENIBILE GIORNALIERO"
prepara nella realtà quello indicato nel menù sostenibile

30% CENA	20% COLAZIONE
5% MERENDA	5% SPUNTINO
	40% PRANZO

IMPATTO AMBIENTALE ALTO: PENITENZA

IMPATTO AMBIENTALE BASSO: DISTINTIVI



Livello 4: Consumo cibo



INIZIO LIVELLO 4

partenza

INQUADRA QR CODE PER SBLOCCARE LIVELLO
SBLOCCA punti di consumo: ottieni 6 pezzi DISTINTIVO per accedere a sfida finale livello

avatar

APPARE AVATAR
CORRI a consumare il cibo

percorso

APRI FINESTRA TABELLONE E CERCA SOTTO LIVELLI
mentre CORRI a cercare esegui ATTIVITA' MOTORIA BRACCIA e GAMBE

fine livello

AGGIUNGI A FINE LIVELLO UNA PARTE DEL CORPO



sottolivelli virtuali

RICREA la vita di una patata che dovrebbe fare per evitare lo spreco alimentare

GIÒCA AI SOTTO LIVELLI
risolvi i giochi con difficoltà diverse in base all'età

aiuti

Colloca nel posto giusto le categorie di cibo che vengono maggiormente sprecate.

SE HAI IL DUBBIO UTILIZZA GLI AIUTI

riscontro reale

A casa tua si cerca di riutilizzare e buttar via meno cibo possibile? Per esempio...

E TU?

PROVA VITA REALE
controlla i consumi energetici durante la preparazione del cibo

distintivo

TERMINATA SFIDA REALE COMPLETA IL DISTINTIVO

punteggio

Quanto impatto ambientale ha avuto la tua risposta?

IMPATTO AMBIENTALE ALTO: PENITENZA

IMPATTO AMBIENTALE BASSO: DISTINTIVI

PUNTEGGIO SOTTO LIVELLO: CLASSIFICA VIRTUALE E TERMOMETRO TERRA

SUPERARE SOTTO LIVELLI NON SUPERATI

Ricetta sostenibile

frutta	pane
verdura	uova
carne	dolci
pesce	olio
latte	formaggio
pasta/riso	

prova reale

CERCA SULL'APP UBO RICETTE ANTISPRECO E SCEGLI PER CATEGORIA L'INGREDIENTE
cerca la ricetta in base alla categoria.

fine livello

PREPARARE RICETTA SOSTENIBILE

MANGIA CIBO CREATO DA TE!

VALUTA 10 CONDIVIDI

Banana bread

PREPARAZIONE:

- 1) Amalgamare lo zucchero con il burro fino a formare una massa spugnosa.
- 2) Aggiungete le uova e lavorate per ottenere un composto omogeneo.
- 3) Aggiungete la farina con il lievito.
- 4) Sbucciate e schiacciate le banane e

Banana bread

CERCA GLI INGREDIENTI PER CREARE UNA RICETTA SOSTENIBILE
scegli gli ingredienti e cerca di riutilizzare gli scarti nella ricetta o per altri piatti

CERCA SULL'APP UBO RICETTE ANTISPRECO E SCEGLI PER CATEGORIA L'INGREDIENTE
cerca la ricetta in base alla categoria.

LEGGI LA RICETTA E CUCINALA TU!
CREA la ricetta e se hai bisogno fatti aiutare da un adulto.

FOTO DEL PIATTO, CONDIVIDI E VALUTA
fai una FOTO, VALUTA la ricetta e CARICA sulla piattaforma, potrai valutare e consigliare tutte le ricette fatte dai giocatori

Logo: Eat healthy to rescue the Earth

