

WWW.TERREDIOPTIMALIA.IT



**ISTITUTO COMPRENSIVO PORCARI  
SCUOLA MEDIA "PEA"**

# **IL RAPIMENTO DI ATARO**

**UN RACCONTO - GIOCO REALIZZATO  
DALLA CLASSE II B**



Progetto educativo sui rifiuti  
2008-2009

## **INTRODUZIONE**

Quello che avete tra le mani o a portata di click è un Racconto-Gioco, ovvero una storia da leggere e da giocare dallo sviluppo imprevedibile. Un'avventura che invece di essere letta dall'inizio alla fine presenta tante possibili alternative sulle quali, voi, che vestirete i panni dei protagonisti, dovrete fare le scelte che condizioneranno lo svolgimento e vi condurranno verso tanti finali diversi ed eccitanti.

**Il Progetto.** (...a meno che non siate un adulto, secondo me, questo paragrafo potete anche saltarlo...)

Questo elaborato è il prodotto di un percorso di educazione ambientale, sulla gestione dei rifiuti e sui possibili comportamenti virtuosi. Il progetto, che si è dipanato durante tutto l'anno scolastico, è il frutto di una scelta didattica multi-disciplinare che ha coinvolto le materie letterarie, quelle figurative fino, ovviamente, a quelle scientifiche, per affrontare il tema dei rifiuti frontalmente secondo un'idea di educazione civica moderna e completa. Durante tutto questo viaggio i ragazzi ci hanno ripagato con un entusiasmo travolgente, raccontandoci storie e inventando personaggi e mondi sconosciuti, e traghettandoci, infine, sulle spiagge di un luogo nuovo e affascinante: le Terre di Optimalia. Ogni classe ha inventato un'avventura, nella quale ha declinato problemi e tematiche legate al mondo dei rifiuti, giocando le loro avventure avremo l'occasione di apprendere in modo divertente e divertito quello che i nostri ragazzi hanno imparato assieme ai tecnici dell'ATODUE e ai docenti del corso.



### **Il protagonista sei tu!**

Quando leggerete questo Racconto-Gioco potrete essere da soli o in compagnia, potrete leggerlo ad altri per farli giocare o avventurarvi da soli nel sorprendente mondo dei rifiuti.

Quando leggerete la storia sarete voi a compiere tutte le scelte, impersonando di volta in volta tutti gli eroi chiamati all'azione!

### **Prove e cimenti.**

Durante questa avventura il protagonista verrà sottoposto a temibili prove e dovrà confrontarsi con irriducibili avversari. Può essere quindi che la narrazione richieda direttamente a voi lettori un test usando la "misteriosa" tabella posta a fine dell'avventura. Quando vi viene richiesto andate all'appendice, puntate (ad occhi chiusi!) una matita sulla **Tabella del Destino, e verificate** il numero che avete ottenuto. Quello sarà quello il valore da confrontare con i punteggi indicati nel paragrafo. Solo se la fortuna vi assiste potrete uscire dalle situazioni più delicate, ma se il destino non vi aiuta forse vi aspetta un terribile finale...

Se nel corso della tua avventura ti saranno fatte delle terribili domande, prova a rispondere, poi verifica le tue conoscenze controllando le risposte nell'appendice.

### **Punti Ambiente!**

All'interno della storia, mentre la giocherete, potrete ottenere alcuni importantissimi "Punti Ambiente"...

Più ne accumulerai, più diventerai un vero eco-eroe!! Ricordatevi quindi di tenere sempre con voi un piccolo foglietto per segnare quanti ne riuscirete ad ottenere.

### **Un poco di riscaldamento.**

Gli avventurieri più scrupolosi, come ogni vero eroe che si rispetti sanno che prima di iniziare una missione è bene essere preparati. Per questo motivo troverete un'appendice formata da piccole situazioni introduttive al mondo dei rifiuti ed ai comportamenti virtuosi, verificate le vostre attitudini per calarvi negli incredibili mondi creati dalle classi di Terre di Optimalia, pronti ad affrontare ogni ostacolo!!

## **"IL RAPIMENTO DI ATARO"**

### **Paragrafo 1**

Sei nato in un luogo e in un tempo molto lontani... nel tempo di luglio & agosto nella città di Zozzolandia. Sei un giovane bidone adolescente e insopportabile. Mentre stai per organizzare il tuo atteso diciottesimo compleanno succede un fatto molto spiacevole: il tuo amico di sempre Ataro viene rapito. La mattina del tuo compleanno trovi sul banco di scuola un biglietto:

«Ciao! Perculatus e Sudiciumus mi hanno rapito e per rivedermi devi dimostrare di essere un "avventuriere del pattume"».

Sconvolto e pieno di tristezza corri verso casa in cerca d'aiuto, ma scopri con orrore che si sono accumulati nuvolosi di spazzatura sopra le case e che sta piovendo percolato!

*Prendi il primo aereo per New York per cercare aiuto, vai al § 10*

*Alzi il telefono e provi a contattare l'Agencia dei Rifiuti Ribelli, vai al § 17*



### **Paragrafo 2**

Una volta tornato a casa trovi Susy che, saputo del disastro accaduto a Zozzolandia, è venuta a cercarti per aiutarti a liberare il vostro amico Ataro e riportare in ordine la vostra città. Appena ti vede ritornare indietro ti chiede il motivo e quando le rispondi che non avevi più voglia di continuare un viaggio così faticoso lei si arrabbia molto e ti dice: «Hai lasciato che il percolato ricoprisse la tua città senza fare nulla, non hai saputo aiutare i tuoi amici, non sei un buon "avventuriero del pattume"!». Così se ne va dicendo che non avrebbe più voluto vederti. La tua avventura è finita!

**GAME OVER**

### **Paragrafo 3**

Il vigile, purtroppo, non riesce a capire quello che stai cercando di dirgli e interpreta i tuoi gesti come offese nei suoi confronti! Tu provi a spiegargli che il percolato sta ricoprendo la tua città e che i tuoi amici sono in pericolo, i rifiuti sono ormai ovunque! Ma lui ancora non capisce. Cerchi di scusarti e di spiegarti meglio ma peggiori ancora la situazione; il vigile spazientito diventa tutto rosso in volto e tira fuori le manette cominciando a sventolarle minacciosamente davanti agli occhi. sta per arrestarti, tu cosa fai?

*Ti arrendi e ti lasci arrestare, vai al § 14*

*Cerchi di fuggire lontano dal vigile per non farti arrestare, vai al § 28*

### **Paragrafo 4**

Magicamente, il drago torna ad essere tutto ciccia!! E' bastato che tu lo fornissi di una compostiera per risolvere il suo problema!

**BRAVO, HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE!!**

Avete superato la prima prova, però il drago, prima di tornare dai suoi amici dragoni, ti chiede cosa deve fare con tutte le ossa che gli sono avanzate. Il suo pensiero è di iniziare a costruire castellini o sculture varie. Ma tu lo fermi: "Non è così che si fa!"

*Gli suggerisci di mettere le ossa nel composte, vai al §15*

*Gli spieghi che nel composte ci vanno le bucce e gli scarti alimentari, ma non le ossa che vanno messe nel bidone marrone dell'organico, vai al § 18*

### **Paragrafo 5**

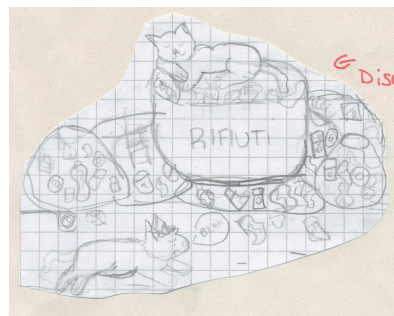
«Salve, siamo lieti di aiutarla. Cosa desidera?»

«Dobbiamo dimostrare di essere degli eco-eroi per salvare il nostro amico Ataro e festeggiare il nostro compleanno insieme a lui!!»

«Benissimo, per diventare un eco-eroe dovrai superare tre prove, la prima è combattere contro il Re dei Topi, perfido inquinatore, la seconda- superare il campo del drago tutto ossa, riciclandole nella maniera corretta, ed infine la terza- che è anche la più importante, organizzare una festa facendo in modo che sia una eco-festa, cioè producendo meno rifiuti possibile!»

*Se vuoi andare nella fogna per cercare Re Topo, vai al § 12*

*Se vuoi affrontare la prova del drago tutto ossa, vai al § 27*

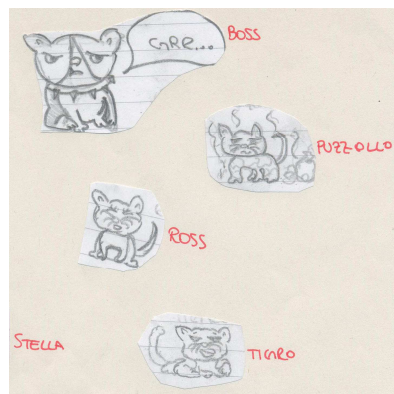


## Il rapimento di Ataro - Istituto Comprensivo Porcari, Scuola Media "Pea" classe II B

### Paragrafo 6

Proponi di smaltire i rifiuti costruendo un razzo. All'interno del missile gli dici di mettere tutta la spazzatura. Purtroppo il razzo non viene costruito bene poiché i rifiuti sono stati solo ammassati e compressi insieme da Zuruc. Non ha voluto imparare a riutilizzarli nel modo corretto, e probabilmente è colpa tua che lo stai assecondando nei suoi progetti folli e criminali. Sembra che tu non sia più in te stesso. Inoltre, una volta che il razzo ha lasciato la terra, vi accorgete che qualcosa non va... il razzo sta tornando indietro sotto forma di una montagna di rifiuti! La vostra folle idea non ha funzionato e il mondo viene ricoperto di spazzatura puzzolente. Non sei per niente un "eroe del pattume"!

GAME OVER



### Paragrafo 7

Proponi di buttare tutto nel mare accumulando la spazzatura su una chiatta in mezzo all'oceano. La nave, lasciata in balia delle correnti e dei maremoti, affonda poco al largo della città, trascinando con sé la montagna di rifiuti che trasportava! Non c'è più nulla da fare, il mare è ormai inquinato e l'ecosistema marino è gravemente compromesso, e tu ne sei complice. Non sei per niente un "eroe del pattume"! Moltissimi pesci sono morti e le coste sono deserte. Tutto il mondo ne soffre. Gli animali scompariranno e dopo anche gli uomini faranno la stessa puzzolente fine!

GAME OVER

### Paragrafo 8

Hai risposto male! Ma il messaggio in segreteria continua... "non possiamo ancora rispondere alla tua chiamata perché non hai saputo utilizzare una regola fondamentale della raccolta differenziata, ma ti diamo una seconda possibilità, se vuoi il nostro aiuto dovrai rispondere ad un'altra domanda: dimmi quali sono i materiali che possono essere riciclati all'infinito? Rispondi dopo il BIIP!"

*Se rispondi bene, vai al §5*

*Se rispondi male, vai al § 22*

### Paragrafo 9

#### **BRAVO, HAI GUADAGNATO 2 PUNTI AMBIENTE!!**

Sei stato molto bravo! La gattina Stella è davvero contenta e si trasforma in una bellissima fata con uno stupendo vestito luccicante fatto di lattine riciclate e ti svela la formula magica per insegnare a tutti i principi della raccolta differenziata e sconfiggere definitivamente i tuoi nemici Perculatus e Suduciumus. La formula magica è: "Se si perché, sennò com'è, oppure va bè. Engiantix." Finalmente puoi tornare a Zozzolandia e insegnare ai tuoi concittadini il modo migliore per differenziare i rifiuti ovvero dividendoli in: carta, organico e multi-materiale (plastica, vetro, metallo). Con tutta questa pulizia Perculatus è costretto a fuggire insieme al suo compare Suduciumus lasciando libero il tuo amico Ataro con cui finalmente potrai festeggiare il tuo compleanno.

LIETO FINE

### Paragrafo 10

Inizi il viaggio per arrivare a New York. Devi prendere l'aeroplano da Roma e poi, una volta arrivato a New York, devi riuscire a trovare Susy e la gattina Stella per chiedere loro aiuto. Purtroppo però non sai assolutamente dove siano Susy e Stella e devi cercarle bene in tutta la città. Quando riuscirai a trovarle loro ti potranno aiutare a liberare il tuo amico Ataro e a scacciare via le nuvole che fanno piovere il percolato così potrai finalmente dimostrare a tutti che sei un vero "avventuriero del pattume"!

*Il viaggio è troppo faticoso e stancante, quindi decidi di tornare a casa, vai al § 2*

*Arrivato a New York, non sai dove cercare Susy e Stella, quindi decidi di andare in centro per chiedere se qualcuno le ha viste, vai al § 20*

### Paragrafo 11

Non sei riuscito nel tuo intento! Il drago, girandosi all'improvviso, inizia disperato ad ingerire i giganteschi rifiuti organici e si avvelena all'istante a causa dei fastidiosi gas tossici che sono stati creati da quei rifiuti ingeriti e per questo il suo stomaco esplose in mille pezzi che si disperdono in giro.

GAME OVER



## Il rapimento di Ataro - Istituto Comprensivo Porcari, Scuola Media "Pea" classe II B

### Paragrafo 12

Non è così facile trovare la tana di Re Topo... provi a chiedere in giro, ma nessuno sembra saperlo. A quel punto ti viene un'idea: avevi sentito parlare tempo fa di una discarica abusiva poco fuori città. Un tipo losco come Re Topo potrebbe nascondersi proprio là. Arrivato alla discarica abusiva, vedi uno spettacolo inquietante, tutti i rifiuti sono mescolati e non ci sono neanche i teli che proteggono il terreno dal percolato, che così può filtrare sotto terra e inquinare campi e falde acquifere! Senti una voce dietro di te: "Ehi, chi sei? Cosa fai qui?". Ti giri ed è proprio lui, Re Topo, scortato da altri 2 Topi Scagnozzi. Sei davanti ad una scelta, provare a convincerlo che quello che fa è sbagliato, e che dovrebbe comportarsi diversamente, oppure affrontarlo. Che fai?

*Se vuoi affrontarlo, vai al § 21*

*Se cerchi di convincerlo che quello che fa è sbagliato, vai al § 26*

### Paragrafo 13

La gattina Stella è molto dispiaciuta della tua risposta! Non hai saputo le regole base della raccolta differenziata! A questo punto la dolce gattina si trasforma invece in un'orribile strega e ti condanna a vivere in un mondo pieno di sporcizia e di percolato. A causa della tua ignoranza i tuoi amici rimarranno ostaggi di Perculatus e Sudiciumus e la tua città non sarà mai pulita. «Solo usando la regola delle 3R (Riusare, Recuperare, Riciclare) potrai salvare il tuo mondo, ma purtroppo non sei ancora abbastanza preparato per farlo!» Con queste parole la strega vola via in una nuvola di smog e allarga ancora di più il buco nell'ozono.

GAME OVER

### Paragrafo 14

Sei stato rinchiuso e ci resterai per molto, molto tempo! Purtroppo mentre sei in prigione incontri molti bidoni che hanno perso le speranze e che non credono più ad un mondo pulito e quando cerchi di fargli cambiare idea loro ti spiegano che ormai Perculatus e Sudiciumus hanno preso il sopravvento e che nessuno fa più la raccolta differenziata perché pensano che non serva a niente. Allora tu inizi a credere che senza il tuo aiuto il mondo non ha più speranze e ti scoraggi senza nemmeno cercare di evadere dalla prigione. Altri bidoni fannulloni e senza speranze verranno chiusi in prigione insieme a te e tu termini la tua avventura.

GAME OVER

### Paragrafo 15

Hai fatto un gravissimo errore perché le ossa non si possono assolutamente sciogliere nel compost. Non è un gravissimo errore, ma le ossa non si decompongono. Così il fertilizzante contaminato fa diventare il drago un bruttissimo e disteso prato di ossa.

GAME OVER

### Paragrafo 16

Vuoi entrare nella mafia per saperne di più della discarica abusiva, ma Zuruc non si fida ancora di te e vuole metterti alla prova: ti chiede di trovare un modo illegale per smaltire i rifiuti che strabordano nella discarica. Non vuole sentire parlare di raccolta differenziata o delle 3R dei rifiuti (Riusare, Recuperare, Riciclare). Quindi devi inventarti un modo per farti accettare nella banda di Zuruc.

*Proponi di buttare tutto in mare, così non lo vede nessuno, vai al § 7*

*Proponi di costruire un missile per lanciare i rifiuti nello spazio, vai al § 6*

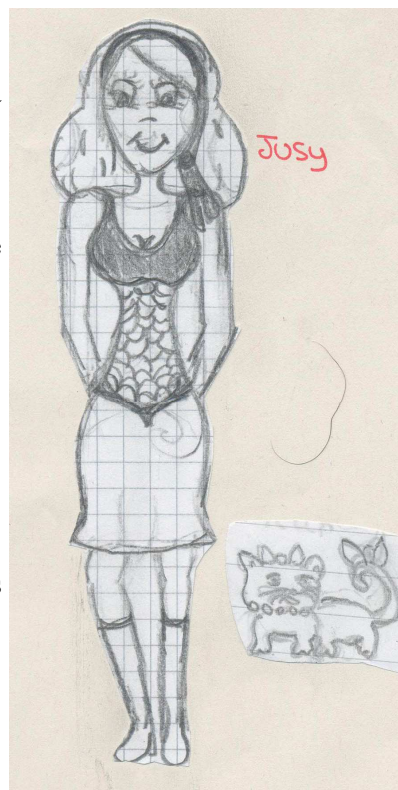
*Non accetti di aiutare Zuruc nei suoi piani criminali e decidi di fuggire da lui e di cercare Stella al ristorante cinese che ti ha indicato, vai al § 24*

### Paragrafo 17

Provi subito a chiamare, ma purtroppo ti risponde la segreteria telefonica dei Rifiuti Ribelli, che probabilmente non sono nel loro ufficio. "Al momento non siamo disponibili. Per avere il nostro aiuto dovete rispondere alla seguente domanda: dove vanno messi i piatti di porcellana una volta rotti? BIIIP"

*Se rispondi bene, vai al § 5*

*Se rispondi male, vai al § 8*



## Il rapimento di Ataro - Istituto Comprensivo Porcari, Scuola Media "Pea" classe II B

### Paragrafo 18

#### **BRAVO, HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE!!**

Senti una voce nella tua testa: è Ataro! "Bravo, hai fatto una buona azione! Hai così superato anche la seconda prova! Te ne resta solo una..., è arrivata l'ora della festa e si stanno avvicinando i cosplayer di Death Note che posseggono il vero Death Note!!!! Loro vogliono solo divertirsi, ma sta a te fare in modo che la festa sia perfetta per salvarmi!" Bisogna preparare la festa ma ti manca tutto... cosa fai?

*Vai a comprare piatti e bicchieri di plastica che costano poco, vai al § 23*

*Organizzi un eco-party e compri piatti di coccio e bicchieri di vetro che sono più fragili, vai al § 25*



### Paragrafo 19

La gattina Stella non è molto contenta della tua risposta, si sta chiedendo se sei davvero degno di conoscere la formula magica della raccolta differenziata, ma, dato che l'hai salvata decide comunque di darti un'altra possibilità per dimostrarle che sei un vero eroe del riciclaggio e che sei in grado di salvare il tuo mondo dal percolato. Quindi ti chiede: "quali sono le categorie principali in cui si dividono i rifiuti?"

*Se rispondi bene alla domanda, vai al § 9*

*Se rispondi male alla domanda, vai al § 13*

### Paragrafo 20

Vedi un vigile vicino al semaforo dall'altra parte della strada, allora ti avvicini a lui e gli chiedi gentilmente se ha la possibilità di trovare la tua amica gattina di nome Stella grazie all'aiuto del lettore di microchip che ha legato alla cintura della sua divisa. Gli spieghi che hai un'importante missione da svolgere e che il futuro di Zozzolandia dipende da te.

*Il vigile minaccioso ti chiede di mostrargli i documenti e tu impaurito scappi il più lontano possibile da lui, vai al § 28*

*Il vigile ti guarda perplesso perché non capisce la tua lingua quindi provi a palargli a gesti così che ti possa capire, vai al § 3*

### Paragrafo 21

Hai preso la decisione di affrontare Re Topo, ma un buon avventuriero del pattume non deve assolutamente lottare con gli altri per costringerli ad usare la regola delle 3R, ma deve essere in grado di convincerli che il mondo sarebbe molto migliore se tutti imparassero a riciclare, recuperare e riutilizzare. Un buon eco-campione sarebbe stato in grado di spiegare a Re Topo che le falde acquifere vengono inquinate se non si utilizzano dei teli per proteggere il terreno dalle sostanze nocive e che la cura del territorio può giovare sia a lui che a tutti voi! Hai ancora molto da imparare! La tua avventura è finita! Riprova di nuovo, e la prossima volta tieni d'occhio l'ambiente prima di fare le tue scelte!!

GAME OVER

### Paragrafo 22

All'improvviso il telefono incomincia a riscaldarsi, ti stanno bruciando le mani! I polimeri, cioè le sostanze che compongono la plastica, si ribellano nelle tue mani e tu devi per forza lasciare andare la cornetta. Da questo avvenimento puoi capire che sicuramente la plastica non può essere riciclata all'infinito. Se tu fossi un vero eco-campione dovresti essere in grado di rispondere alle domande che ti sono state poste. Abbiamo capito che tu non sei un eco-avventuriero e quindi non puoi assolutamente salvare il tuo amico.

GAME OVER



### Paragrafo 23

Avete scelto questa alternativa, cioè usare piatti e bicchieri di plastica. Avete fatto un grosso errore!

#### **PER QUESTO PERDI TUTTI I PUNTI AMBIENTE CHE HAI GUADAGNATO FINO AD ORA!!**

Senza rendertene conto produci tantissimi rifiuti perché utilizzi prodotti "usa e getta". A causa di tutto ciò venite rapiti dagli uomini di Percolatus, i D.O.A.P. (Dobbiamo Obbedire A Percolatus), che vi portano nella sua caverna dove vi costringe a vestirvi da Death Note, costretti poi, sotto i suoi occhi, a tornare alla festa senza cambiarvi. La gente appena vi vede scappa, non siete riusciti a salvare il vostro amico e avete prodotto tanta spazzatura per niente. Mi dispiace ma avete terminato qui la vostra avventura.

GAME OVER

## Il rapimento di Ataro - Istituto Comprensivo Porcari, Scuola Media "Pea" classe II B

### Paragrafo 24

Trovi la gattina impanata e pronta per essere cucinata, ma per fortuna è ancora viva.

È molto spaventata ma quando riesci a salvarla e a portarla via dal ristorante lei ti fa queste domande per assicurarsi che tu sia davvero un "eroe del pattume":

-cosa si ottiene riciclando i rifiuti organici?

-quante volte si può riciclare il vetro?

*Se rispondi bene ad entrambe le domande, vai al § 9*

*Se rispondi male ad entrambe le domande, vai al § 13*

*Se rispondi a una domanda bene e a una male, vai al § 19*



### Paragrafo 25

**BRAVO, HAI GUADAGNATO 1 PUNTO AMBIENTE!!** ...e hai superato le tre prove.

Con il tuo coraggio hai salvato Ataro. La eco-festa si è svolta in un parco verde e bellissimo, usando lavastoviglie che puliscono piatti e bicchieri di coccio senza inquinare. E' stato bellissimo poter festeggiare, dopo un'avventura così... anche con la presenza del tuo amico Ataro, che ti ha raggiunto per i festeggiamenti finali!

LIETO FINE

### Paragrafo 26

Spieggi a Re Topo che la discarica deve essere controllata, mettendo dei teli che proteggono il terreno e le falde acquifere dal percolato, così anche quello che mangerà e berrà saranno cibi sani. Lui non sapeva che il cattivo cibo che mangiava era per colpa della sua discarica abusiva e ti prega di perdonarlo.

**BRAVO, SEGNATI 1 PUNTO AMBIENTE!!**

Una prima buona azione è stata fatta e i sigilli che imprigionano Ataro sono più deboli. A questo punto vai alla stazione ecologica e ti rendi conto che viene sprecata tanta carta. Quindi chiedi di parlare con un responsabile del centro, così gli dici che con la carta molte foreste vengono abbattute, e che gli alberi, attraverso la fotosintesi clorofilliana, producono ossigeno, permettendo all'uomo e a tutte le altre forme animali di vivere. Andando avanti in questo modo, in un futuro non molto lontano ci sarà meno ossigeno e sarà quindi un grande problema. Gli spieghi quindi che la carta si può riciclare, ma soprattutto si può usare meglio, per esempio stampando su entrambi i lati del foglio, risparmiando così la metà della carta! Con questo metodo verrebbero abbattute meno foreste, che, come gli abbiamo già spiegato, sono un bene molto prezioso.

Fate un tiro di dado.

*Se fate da 3 a 9, sei riuscito a convincerli di riciclare e usare meglio la carta, vai al § 18*

*Se fate da 0 a 2, non ci sei riuscito, vai al § 21*

### Paragrafo 27

E ad un tratto appare un drago fatto tutto di ossa... sembra quasi morto, ma tu ti avvicini senza paura.

A questo punto il drago comincia a piangere e tu gli chiedi: "Ma drago perché piangi?".

E lui ti risponde piangendo ancora più forte: "Perché io prima non ero così... sigh sob... io ero un drago tutto carne ma adesso per colpa di una maledizione del Re Topo di fogna (che si è alleato con Percolatus) sono diventato tutto ossa e niente ciccia... sigh sob... ma io vorrei tornare ad essere un drago normale! Mi vergogno molto del mio corpo, così non mi faccio più vedere dai miei amici dragoni, ma desidererei tanto tornare con loro!".

Tu sei rimasto un po' impietosito e gli dici: "Ma di cosa hai bisogno per tornare come eri prima???"

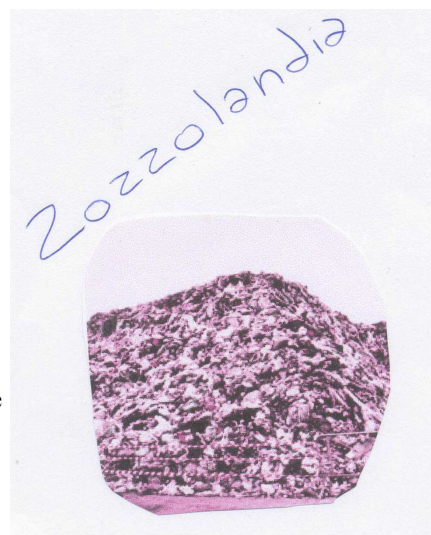
Il drago, che aveva intanto smesso di piangere, ti dice: "Ho bisogno di un po' di concime! Si può fare usando la compostiera per i rifiuti organici!".

"Proverò a costruirtela subito!" affermi convinto di riuscire a farcela.

Tira il dado.

*Se fai da 0 a 3, non riesci a costruirla, vai al § 11*

*Se fai da 4 a 9, gliela costruisci immediatamente, vai al § 4*





## Il rapimento di Ataro - Istituto Comprensivo Porcari, Scuola Media "Pea" classe II B

### Paragrafo 28

Fuggi lontano più veloce che puoi e ti ritrovi per caso in un bellissimo hotel a cinque stelle, lì, seduto ad un tavolo, incontri Zuruc, capo della Mafia. Lo senti parlare con i suoi scagnozzi riguardo ad una discarica abusiva che gli frutta molti soldi, ma che non ha più spazio a causa dei troppi rifiuti. Tu ti avvicini e cerchi di chiedergli informazioni riguardo alla tua amica Stella, lui risponde ridendo che probabilmente se l'è mangiata la sera prima in quel famoso ristorante cinese dietro l'angolo.

*Ormai senza speranze decidi di lasciare perdere tutto e torni a casa, vai al § 2*

*Senza più speranze di trovare la tua amica Stella decidi di chiedere a Zuruc di poter entrare nella mafia per saperne di più riguardo alla discarica abusiva, vai al § 16*

*Non ti perdi d'animo, Zuruc potrebbe mentire Stella potrebbe essere ancora viva! corri al ristorante cinese dietro l'angolo per trovare la tua amica, vai al § 24*





## **APPENDICE**

### **TABELLA DEL DESTINO**

Per usarla, basta puntare ad occhi chiusi una matita contro la tabella: la casella in cui la punta della matita avrà toccato il foglio sarà quella del punteggio da confrontare con l'abilità del personaggio e con il punteggio indicato nel testo

<b>1</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>3</b>
<b>8</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>2</b>
<b>7</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

## APPENDICE

<p><b>1) ..... BUONGIORNO.....</b> È mattina ti svegli affamato e corri a fare colazione, "impugni" i tuoi biscotti preferiti pronto per immergerli nel latte MA ..... la tazza è VUOTA..... dov'è finito tutto il latte ????</p> <p><i>A)-Con la tua bottiglia vuota e vai al distributore di latte alla spina?</i></p> <p><i>B)-Corri al supermercato a comprare tetrapak di latte?</i></p> <p><i>C)-Ti disperer e affamato vaghi per la città cosa sarà di te ?</i></p>	<p><b>2) CRACK.. CK.. CK.. BUMMM</b> .....SGORTCKKKKK..... Sono gli unici rumori che produce la tua lavatrice ..... "forse" !? "forse" !? si è rotto qualcosa, ma una montagna di panni sporchi incombe su di te ..... cosa fare ?</p> <p><i>A)-Corri al centro elettrodomestici a comprare una lavatrice nuova?</i></p> <p><i>B)-Sperando per il meglio chiami il Tecnico riparatore ?</i></p> <p><i>C)-Bruci la lavatrice e tutti i panni sporchi?</i></p>	<p><b>3)..... NOOOOOOOO .....</b> Il Tecnico, dopo aver provato tutti i "trucchi del mestiere" ti dice che la tua lavatrice è impossibile da aggiustare, purtroppo, non resta che sostituirla con una nuova ... cosa fai ?</p> <p><i>A)-La spingi sul marciapiede davanti casa del vicino?</i></p> <p><i>B)-Fai una buca e la seppellisci in giardino?</i></p> <p><i>C)-Chiami la ditta specializzata per il ritiro dei rifiuti ingombranti?</i></p>
<p><b>4).....YHUU ...EVVIVA .....</b> Questa sera esci a cena fuori e vai a mangiare ad una sagra !! puoi scegliere fra quella della pizza, o del pesce, o della carne arrosto, o della pasta al sugo, o del cavolo bollito ..... cosa fai ?</p> <p><i>A)-Vai in tutte mangiando e sporcando per 5 persone?</i></p> <p><i>B)-E' tutto molto buono quindi scegli una Eco-Sagra?</i></p> <p><i>C)-Scegli la sagra che almeno ha la raccolta differenziata ?</i></p>	<p><b>5)..... FINALMENTE .....</b> È arrivato il giorno del tuo compleanno, vuoi organizzare una festa con tutti i tuoi amici, la tua Mamma cucina e te vai a comprare piatti, posate ecc. cosa fai ?</p> <p><i>A)-Comprati tutto di plastica così per fare pulizia buttando tutto?</i></p> <p><i>B)-Troppa fatica! vai a festeggiare a casa di qualcun'altro?</i></p> <p><i>C)-Non ci vai! Fai un Eco compleanno, usando posate di metallo piatti di porcellana e bicchieri di vetro che poi si possono lavare?</i></p>	<p><b>6)..... FINALMENTE .....</b> La nazionale di "Plintani" ti ha chiamato a giocare con loro, fai la sacca per l'allenamento e oltre alla tuta e a tutto il resto del necessario ti vuoi portare l'acqua!! cosa fai ?</p> <p><i>A)-Prendi una bottiglietta nuova nuova ?</i></p> <p><i>B)-Porti via una cannuccia e l'acquario del pesce rosso ?</i></p> <p><i>C)-Ti procuri una borraccia che puoi riempire tantissime volte?</i></p>
<p><b>7)..TUISSHHPTPTPTPT....</b> VRRRRSSSSS .....</p> <p>Sono gli unici rumori che produce la tua stampante .... "forse" !? "forse" !? si è rotto qualcosa, Il Tecnico ti dice che è impossibile da aggiustare..... cosa fai ?</p> <p><i>A)-La porti all'Isola Ecologica o Stazione Ecologica ?</i></p> <p><i>B)-La nascondi per sempre nella cuccia del cane?</i></p> <p><i>C)-Fai una buca e la seppellisci in giardino?</i></p>	<p><b>8) .....VIA CORAGGIO.....</b> Per comprare un nuovo gioco bellissimo sei costretto a lavorare, ti assumono all' "ATO", nella gestione dei rifiuti urbani!!, per prova ti mettono davanti ad una montagna di rifiuti... cosa fai ?</p> <p><i>A)-Scappi e rinunci al posto di lavoro ed al gioco nuovo?</i></p> <p><i>B)-Prima di tutto provi a Riusare ed a Riparare le cose che trovi?</i></p> <p><i>C)-Cominci con pazienza a differenziare i rifiuti per avviarli agli impianti di riciclo?</i></p>	<p><b>9) DIVERTENTE &amp; FATICOSA</b> Questa sera è finita la grande festa del tuo compleanno!!! Saluti gli amici che vanno a casa, tutti hanno mangiato, e festeggiato ed ora c'è un sacco di scarti di cibo cosa fai ?</p> <p><i>A)-Mangi anche gli scarti fino a sentirti male (e poi esplodi)?</i></p> <p><i>B)-Cerchi un Composter per il compostaggio dell'organico?</i></p> <p><i>C)-Raccogli tutti gli avanzi in un sacco e lo porti al bidone dell'organico?</i></p>
<p><b>10) MA CHE SITUAZIONE !!!!</b> Il Presidente della tua nazione ti telefona!! È un'emergenza!! Sono finiti i soldi per estrarre il ferro dalle miniere, il Presidente ti chiede come faremo adesso per le lattine per le macchine ecc. cosa fai?</p> <p><i>A)-Ti fai prendere dal panico e cominci ad urlare?</i></p> <p><i>B)-E' la fine! dovremo usare solo plastica inquinando tantissimo o legno distruggendo le foreste?</i></p> <p><i>C)-Non c'è problema! È più economico riciclare il metallo che farlo nuovo?</i></p>	<p><b>11) MA CHE SITUAZIONE !!!!</b> Il Presidente della tua nazione ti telefona!! È un'emergenza!! È finita la sabbia per fare il vetro, il Presidente ti chiede come faremo adesso per le bottiglie e per le finestre ?? ...cosa fai ?</p> <p><i>A)-Non c'è problema! il vetro si ricicla all'infinito ed al 100%?</i></p> <p><i>B)-Ti metti a rubare tutto il vetro per venderlo a maggior prezzo?</i></p> <p><i>C)-E' la fine! dovremo usare solo plastica inquinando tantissimo?</i></p>	<p><b>12)..... ALLA GRANDE .....</b> Sei un grande industriale, il tuo progetto di nuovo "Spazio-libro-gioco-video-ludico-didattico" è stato approvato e finanziato! l'idea è geniale! Devi scegliere l'imballaggio per venderlo in tutto il mondo cosa fai?</p> <p><i>A)-Scegli una smisurata confezione multi materiale indistruttibile e antiatomica?</i></p> <p><i>B)-Non decidi! il gioco può essere venduto anche senza confezione?</i></p> <p><i>C)-Scegli una confezione "Eco sostenibile"?</i></p>

## APPENDICE

<p><b>13) .....UFFA .....</b>  <b>..... UFFA .....</b>                      Questa volta tocca a te andare a fare la spesa perché in casa non è rimasto più nulla .... manca il dentifricio, il detersivo e altre mille cose ..... cosa fai ?</p> <p><i>A)-Vai al Supermercato più vicino e compri le prime cose che vedi?</i></p> <p><i>B)-Cerchi prodotti alla spina ed eviti i prodotti usa e getta?</i></p> <p><i>C)-Traslochi a casa di un tuo amico che ha già tutto?</i></p>	<p><b>14)..... CHE FATICA .....</b>                      Hai finito di traslocare in una casa nuova, hai dovuto mettere apposto tutto e portare tutte le tue cose, e adesso !! ti accorgi che fra lavoretti domestici e scatole hai prodotto una montagna di rifiuti cosa fai ?</p> <p><i>A)-Differenzi i rifiuti in carta, vetro, metalli, plastica, organico?</i></p> <p><i>B)-Decidi di dare fuoco alla tua montagna di rifiuti?</i></p> <p><i>C)-Non c'è speranza, abbandoni tutto e vai a stare in albergo?</i></p>	<p><b>15)..... E ADESSO .....</b>                      Tuo Zio "Il Collezionista", famoso per non buttare via niente si è trasferito ed ha lasciato tutto a te, ti trovi con una montagna di roba e soprattutto di vestiti seminuovi cosa fai ?</p> <p><i>A)-Carichi tutto in auto e in corsa butti la roba dal finestrino ?</i></p> <p><i>B)-Cambii identità in modo che tuo zio non ti possa più trovare?</i></p> <p><i>C)-Porti tutto al mercatino dell'usato?</i></p>
<p><b>16)..... CHE VIAGGIO .....</b>                      Sei costretto a fermare l'auto perché la strada è invasa da rifiuti ..... Sei arrivato a Caccolandia e con tuo stupore vedi che ci sono rifiuti e sporco ovunque, cosa fai ?</p> <p><i>A)-Riprendi la macchina e scappi a tutta birra?</i></p> <p><i>B)-Chiami un bombardiere e fai nuclearizzare la zona?</i></p> <p><i>C)-Vai dal Sindaco e gli spieghi la raccolta differenziata, il porta a porta ed i 5 cassonetti?</i></p>	<p><b>17)..... BRAVISSIMO .....</b>                      Hai catturato un temibile Boss dell'inquinamento, scopri le sue discariche abusive antinatura e inquina aria cosa fai ?</p> <p><i>A)-Gli chiedi dei soldi per "chiudere un occhio" anzi due ?</i></p> <p><i>B)-Lo costringi a mettere i teli contro il percolato ed il biogas e a trasformare il posto in una discarica controllata?</i></p> <p><i>C)-Gli fai mettere della dinamite e poi .... Correre.....?</i></p>	<p><b>18).....CHE TRAGEDIA.....</b>                      Finalmente è tornata la primavera e stai andando a fare un pic-nic nel tuo prato preferito, ma quando arrivi vedi che è stato trasformato!!! è coperto da video e computer ... cosa fai ?</p> <p><i>A)-Porti tutto all'isola ecologica o stazione ecologica?</i></p> <p><i>B)-Scappi e vai a mangiare al ristorante?</i></p> <p><i>C)-Noleggi una ruspa e li seppellisci?</i></p>
<p><b>19)..CHE PAURA E FATICA ....</b>                      Le vacanze stanno per finire e devi fare tantissimi compiti a casa, e tutti usando il computer!! stampare tutto e poi portare tutta quella carta a scuola sarà una fatica enorme ... cosa fai ?</p> <p><i>A)-Basta non vai più a scuola e smetti di studiare?</i></p> <p><i>B)-Non ti preoccupi stampi piccolo, avanti/dietro e su carta riciclata?</i></p> <p><i>C)-Vai in palestra per essere abbastanza forte per la tua cartella?</i></p>	<p><b>20)..... COMPLEANNO.....</b>                      È arrivato il giorno del tuo compleanno, hai scartato un regalo bellissimo contenuto in una scatola di carta con una finestra di plastica e i rinforzi in metallo ..... cosa fai ?</p> <p><i>A)-Butti tutto l'imballo in un bidone qualunque ?</i></p> <p><i>B)-Riusi un così bel contenitore per altre cose ?</i></p> <p><i>C)-Dividi l'imballo e getti ogni materia nel suo bidone ?</i></p>	<p><b>21)..... UFFA .....</b>                      Questa volta tocca a te andare a fare la spesa! in casa non è rimasto nulla, manca il pane, la pasta e altre mille cose cosa fai ?</p> <p><i>A)-Cerchi prodotti con poco o punto imballaggio e comunque di materiale riciclabile?</i></p> <p><i>B)-Vai al Supermercato più vicino e compri le prime cose che vedi?</i></p> <p><i>C)-Basta! Decidi di diventare un eremita e scappi in cima ad un monte?</i></p>
<p><b>SOLUZIONI:</b></p> <p>1) A</p> <p>2) B</p> <p>3) C</p> <p>4) B</p> <p>5) C</p> <p>6) C</p> <p>7) A</p>	<p><b>SOLUZIONI:</b></p> <p>8) C</p> <p>9) B</p> <p>10) C</p> <p>11) A</p> <p>12) C</p> <p>13) B</p> <p>14) A</p>	<p><b>SOLUZIONI:</b></p> <p>15) C</p> <p>16) C</p> <p>17) B</p> <p>18) A</p> <p>19) B</p> <p>20) C</p> <p>21) A</p>



## **APPENDICE**

### **RISPOSTE ALLE DOMANDE DEI PARAGRAFI**

#### **§ 8**

Dimmi quali sono i materiali che possono essere riciclati all'infinito?

R: Vetro e Metallo

#### **§ 17**

Dove vanno messi i piatti di porcellana una volta rotti?

R: Purtroppo nel bidone dei rifiuti indifferenziati.

#### **§ 19**

Quali sono le categorie principali in cui si dividono i rifiuti?

R: Carta, Organico, Multi-materiale (Vetro, Plastica, Metallo)

#### **§ 24**

Cosa si ottiene riciclando i rifiuti organici?

R: Si ottiene preziosissimo fertilizzante (concime)

Quante volte si può riciclare il vetro?

R: Infinite! E riciclandolo otteniamo il 100% del vetro di partenza!