

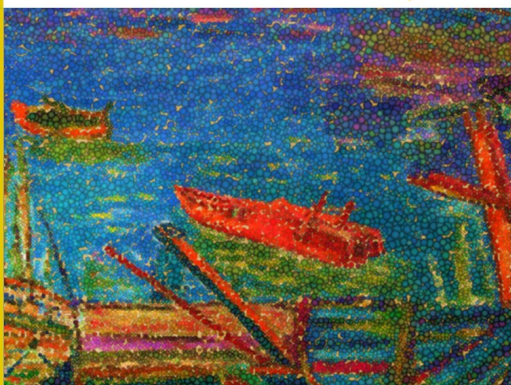
**Gioco “energiAmica”,
“RifiutiPreziosi” e “I Bauli della Memoria”,
insieme per la Sostenibilità Ambientale**



PER:
INFORMARE sulle applica-
zioni più comuni delle di-
verse forme di Energia
Rinnovabile;
FAR RIFLETTERE sul
Risparmio Energetico e su
tutte le Tematiche Ambi-
entali collegate;
SVILUPPARE le abilità di
osservazione e per-
cezione, creando uno
spirito critico eco-friendly
dal luogo più familiare: il
proprio *Territorio*

LAGO **TEMPO LIBERO** ☉

🍂 6 ❄️ 3 🌻 6 ☀️ 9



Nel lago del Paese, collocato in una valle aperta molto ventilata anche in estate, possono navigare soltanto imbarcazioni a motore elettrico, a vela o kayak. Ciò permette di evitare di usare 15 litri di benzina al giorno durante l'estate.

COLLE DEL SOLE



ABITAZIONE **QUARTIERE** ○

🍂 8 ❄️ 12 🌻 8 ☀️ 4



Nelle abitazioni delle 190 famiglie del Paese si utilizzano numerose lampade di piccola potenza, in media da 30 W ciascuna. Il loro uso, rispetto a quelle da 80 W, a parità di intensità luminosa, produce un maggior consumo ogni sera di 45 kWh.

VAL D'OMBRA



COME:

2 Giocatori (o Squadre);
2 Paesi immaginari;
40 Comportamenti ener-
getici (20+ e 20-);
4 Punteggi (1 per ogni
Turno o Stagione di gioco);
2 Aree Tematiche:
Ambiente - Persona;
4 Categorie:
Città (o Borgo) - Quartiere
(o Rione) -
Lavoro - Tempo Libero