



Gioco di movimento “Effetto serra”

Preparazione:

Usare due lunghe corde o bastoni per tracciare una linea di partenza e una di arrivo (distanza circa 10-15m). La linea di partenza rappresenta l'atmosfera e la linea di arrivo la superficie della terra.

Descrizione:

I partecipanti stanno sulla linea di partenza (atmosfera) e diventano dei raggi solari. A seconda delle dimensioni del gruppo, vengono scelti uno o due partecipanti per il ruolo di molecole di CO₂ (anidride carbonica) che possono muoversi tra le due linee. All'uscita (atmosfera -> terra), i raggi solari non possono essere intercettati dalle molecole di CO₂. Sulla via del ritorno (terra -> atmosfera), i giocatori si trasformano in raggi di calore. A questo punto, possono essere catturati dal CO₂: se vengono toccati sono intrappolati fino alla fine del gioco. Nella variante "effetto serra indotto dall'uomo", il numero di captatori (e quindi di anidride carbonica) viene aumentato. Così il numero di raggi di calore intrappolati sulla superficie terrestre aumenta più rapidamente, portando a un aumento generale della temperatura.

Fonti :

[Dossier de la journée de formation et d'échange « Dehors j'adore » du 30 septembre 2020](#), Coeuve, JU, Fondazione SILVIVA, WWF Svizzera