

neoEco

Un gioco collaborativo su riciclo e sostenibilità

REGOLAMENTO

Neo-Eco è un gioco
di **Simone Terenziani** con **Comelasfoglia**
Revisione: **Roberto Diglio**
Illustrazioni: **Davide Gerardi** (@davidebmo)
Grafica e impaginazione: **La_nY** (@la_._ny)

A cura di **GIOCAMPUS**

Realizzato con il contributo di
COREPLA corepla.it · **CIAL** cial.it · **RICREA** consorzioricrea.org

Consulenza educativa:
EDUIREN eduiren.it

Consulenza scientifica:
ARPAE Educazione alla Sostenibilità, Parma - arpae.it

Con il supporto di **Geno.eco**

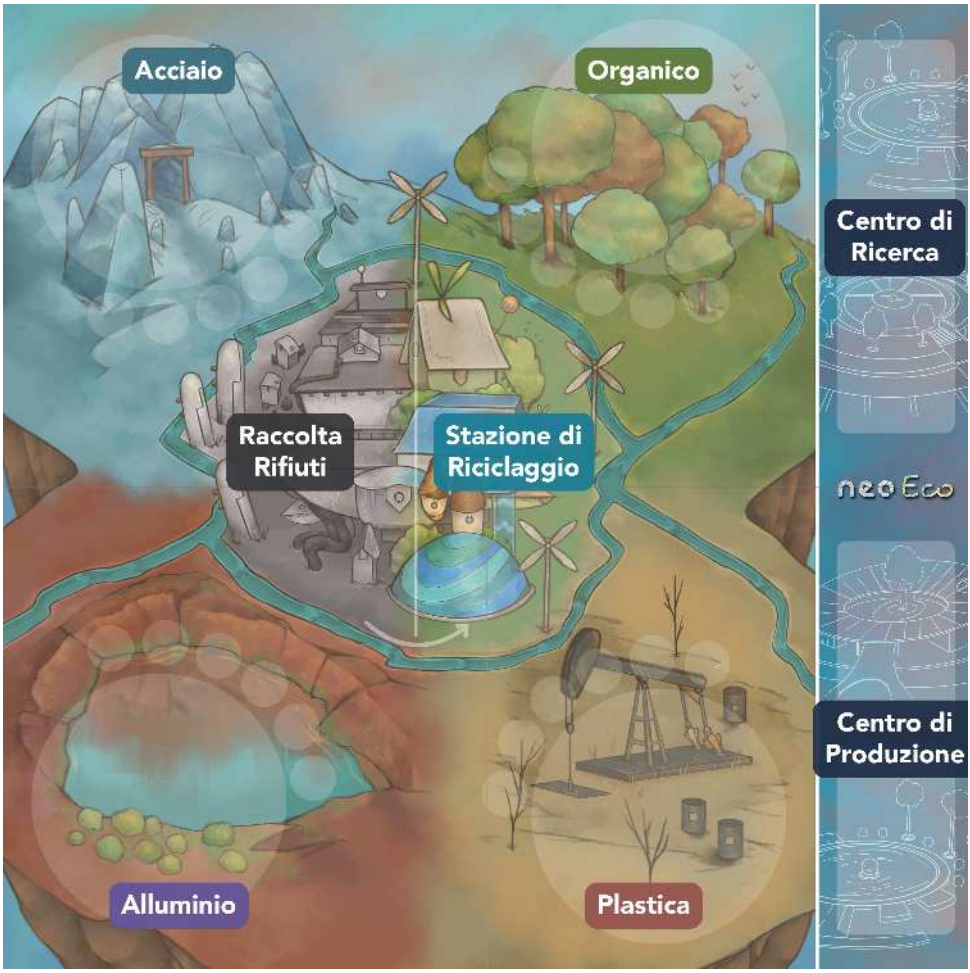
neoEco

Un gioco collaborativo su riciclo e sostenibilità

eco friendly game

Il tabellone

Sul tabellone non ci sono scritte: ogni zona si riconosce dal disegno. Negli angoli ci sono le quattro aree delle Risorse Naturali, al centro la città con la Raccolta Rifiuti e la Stazione di Riciclaggio, sulla destra gli obbiettivi del Centro di Ricerca e del Centro di Produzione.



Ordine di attivazione delle zone: 1. Risorse Naturali, 2. Raccolta Rifiuti, 3. Stazione di Riciclaggio, 4. Centro di Ricerca, 5. Centro di Produzione.

Introduzione

Benvenuti a Neo-Eco, una città del futuro che affronta le stesse sfide ambientali di oggi. In questo gioco cooperativo per 2-6 giocatori, siete un gruppo di esperti chiamato a trasformare Neo-Eco in un esempio di città sostenibile.

La vostra missione è gestire le risorse e realizzare progetti per dimostrare che un futuro più verde è possibile, trovando il giusto equilibrio tra tecnologia, ambiente ed economia.

Ogni scelta che farete avrà effetti importanti sul futuro della città e delle persone che ci vivono. Per riuscire dovrete lavorare insieme, comunicare bene e trovare soluzioni intelligenti che rispettino tutti e tre gli aspetti della sostenibilità: l'educazione dei cittadini, la qualità dell'ambiente e lo sviluppo di un'economia che non sprechi risorse.

Scopo del gioco

L'obbiettivo è trasformare Neo-Eco in una città modello di sostenibilità in 12 turni, che rappresentano un anno di gioco, migliorando in modo equilibrato tre aspetti fondamentali:

Educazione e Rispetto
Qualità Ambientale
Economia Circolare



Ogni volta che si completerà un obbiettivo, cresceranno uno o più dei tracciati. Ogni giocatore ha dei gettoni azione da usare (sempre da concordare insieme agli altri) perché il successo dipende dal lavoro di squadra. Dovrete usare bene le risorse naturali che sono limitate, trasformare i rifiuti in materiali riciclati e completare obbiettivi comuni per migliorare la città.

Dopo 12 turni la partita finisce e il vostro punteggio finale determinerà il destino di Neo-Eco attraverso diversi finali possibili, dal collasso della città al successo completo, premiando chi riesce a mantenere l'equilibrio tra tutti e tre gli aspetti della sostenibilità.

Setup

Preparare i mazzi: Mescolare separatamente i due mazzi obbiettivo (Centro di Ricerca e Centro di Produzione, riconoscibili dal dorso diverso) e posizionare il numero di carte indicato nella tabella sottostante nelle rispettive zone del tabellone. Mescolare il mazzo Evento e collocarlo coperto nella zona "Eventi".

Preparare le risorse naturali: Posizionare nella zona "Risorse Naturali" le risorse disponibili (Acciaio, Plastica, Alluminio e Organico) nella quantità indicata dalla tabella sottostante, in base al numero di giocatori.

Distribuire ruoli e gettoni azione: Ogni giocatore riceve casualmente una plancia giocatore con un ruolo e il numero di gettoni azione indicato nella tabella sottostante. Ogni plancia giocatore ha 4 slot per contenere risorse (naturali o riciclate). L'unica eccezione è l'Urbanista, la cui plancia ha 5 slot.

Posizionare i contatori: Il segnaturni va sulla casella 1 dei "Turni di gioco". I segnapunti dei tre tracciati partono dalla prima casella a sinistra, che vale 0. La casella centrale, con le icone, vale 12: le caselle alla sua destra sono in Fascia Ottima. Nessun tracciato supera l'ultima casella.

Determinare il primo giocatore: Inizia il giocatore che per ultimo ha compiuto un'azione ecosostenibile nella vita reale e prende il segnalino "primo giocatore".

Tabella setup per numero di giocatori

Giocatori	Obbiettivi Centro Produzione	Obbiettivi Centro Ricerca	Gettoni azione / giocatore	Risorse / tipo	Risorse totali
2	1	1	4	7	28
3	1	2	3	9	36
4	2	2	3	10	40
5	3	2	2	12	48
6	3	3	2	14	56

Regole generali

Limite risorse sulla plancia: Se un giocatore dovesse ricevere più risorse di quanti slot liberi ha sulla propria plancia, deve scegliere quali risorse tenere (tra quelle appena ricevute e quelle già presenti) e scartare le risorse in eccesso nella zona "Raccolta Rifiuti".

Persistenza delle risorse: Le risorse presenti sulla plancia di un giocatore rimangono da un turno all'altro fino a quando non vengono utilizzate per completare un obbiettivo. Allo stesso modo, le risorse già collocate su un obbiettivo non ancora completato rimangono su quell'obbiettivo da un turno all'altro.

Turno di gioco

Ogni turno si svolge in tre fasi.

Fase 1: Evento

Il primo giocatore pesca una carta Evento dal mazzo e ne applica gli effetti. L'evento sarà attivo per tutto il turno.

Fase 2: Piazzamento gettoni azione

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore piazza uno dei propri gettoni azione in una delle zone del tabellone. Si continua a turno fino a che tutti i giocatori non hanno piazzato tutti i gettoni azione a disposizione. Le scelte devono essere sempre discusse e concordate con il gruppo.

Fase 3: Attivazione delle zone

Le zone del tabellone vengono attivate una alla volta nel seguente ordine fisso. All'interno di ogni zona, i giocatori che hanno piazzato gettoni azione risolvono le proprie azioni nell'ordine in cui hanno piazzato i gettoni durante la Fase 2 (chi ha piazzato prima, risolve prima).

Risorse Naturali
Raccolta Rifiuti
Stazione di Riciclaggio
Centro di Ricerca
Centro di Produzione

Dopo l'attivazione: controllo obbiettivi

Una volta che tutte le zone sono state attivate, si controllano gli obbiettivi:

Se un obbiettivo ha tutte le risorse richieste, si considera completato: viene scartato e si ottiene la ricompensa indicata, muovendo uno o più segnapunti sui tracciati corrispondenti. Le risorse collocate su quell'obbiettivo finiscono nella zona "Raccolta Rifiuti", mantenendo il lato su cui si trovano (naturale o riciclato).
Se vengono rimossi uno o più obbiettivi, vengono rimpiazzati pescando una nuova carta dallo stesso mazzo (stesso dorso) dell'obbiettivo completato, e posizionandola nella stessa zona (Centro di Ricerca o Centro di Produzione).

Fine del turno

Tutti i giocatori recuperano i propri gettoni azione. Il primo giocatore passa il segnalino al giocatore alla sua sinistra. Si sposta di una casella il segnaturni e inizia un nuovo turno.

Esempio di turno (partita a 3 giocatori)

È il turno 4. I giocatori sono Sara (Ingegnere Ambientale, 3 gettoni azione), Luca (Coordinatore Sociale, 3 gettoni azione) e Marco (Urbanista, 3 gettoni azione). Nella zona "Stazione di Riciclaggio" ci sono 3 risorse: 1 Plastica, 1 Alluminio e 1 Organico. Nella zona "Centro di Ricerca" c'è un obbiettivo che richiede ancora 1 Plastica e 1 Alluminio per essere completato.

Fase 1: Sara, prima giocatrice del turno, pesca l'Evento "Assemblea Cittadina": +1 sul tracciato Educazione e Rispetto.

Fase 2 (piazzamento): Il gruppo discute la strategia. Sara piazza il primo gettone azione nella zona "Stazione di Riciclaggio". Luca piazza il suo primo gettone azione nella stessa zona. Marco piazza il suo primo gettone azione nella zona "Centro di Ricerca". Si prosegue con i gettoni azione rimanenti nelle zone concordate.

Fase 3 (attivazione): Si attiva la zona "Stazione di Riciclaggio". Sara e Luca hanno entrambi un gettone azione qui: scatta il Bonus Collaborazione. Sara (Ingegnere Ambientale) deve scegliere: usare il Bonus Collaborazione (raccogliere 2 risorse qualsiasi) oppure la sua abilità Selezione (raccogliere 2 risorse di tipo diverso), perché i due effetti non si sommano. Sara vuole Plastica e Alluminio, quindi le due opzioni si equivalgono: sceglie Selezione e prende 1 Plastica e 1 Alluminio. Luca risolve dopo e raccoglie l'Organico rimasto. Si attiva poi la zona "Centro di Ricerca": Marco colloca dalla sua plancia la risorsa che ha a disposizione sull'obbiettivo, ma l'obbiettivo non è ancora completo perché manca una risorsa. Servirà un altro turno.

Controllo obbiettivi: L'obbiettivo nel Centro di Ricerca non ha ancora tutte le risorse richieste. Le risorse già collocate restano sull'obbiettivo per il prossimo turno.

Zone del tabellone

1. Risorse Naturali

Questa zona è divisa in quattro aree: Plastica, Acciaio, Alluminio e Organico.

Piazzando un gettone azione in una delle quattro aree, il giocatore raccoglie 1 risorsa corrispondente, se disponibile, e la pone sulla propria plancia.

Bonus Collaborazione: Si attiva quando almeno due giocatori diversi hanno piazzato gettoni azione nella stessa zona (o nella stessa area, per le Risorse Naturali) e si verifica al momento della risoluzione (Fase 3): ogni gettone di quei giocatori compie 2 azioni invece di 1. Un giocatore da solo, anche con più gettoni nella zona, non attiva il bonus.

Importante: Le risorse naturali sono finite e non verranno mai rimpiazzate durante la partita. Se un giocatore ha piazzato un gettone azione in un'area vuota (o che si svuota prima che tocchi a lui), non succede nulla.

2. Raccolta Rifiuti

Questa zona raccoglie tutte le risorse (naturali e riciclate) utilizzate per completare gli obbiettivi. Le risorse nella Raccolta Rifiuti non sono utilizzabili: sono semplicemente rifiuti in attesa di essere spostati alla Stazione di Riciclaggio. Le risorse mantengono il lato su cui si trovano (naturale o riciclato).
Piazzando un gettone azione in questa zona, il giocatore sposta 1 risorsa presente in questa zona nella zona "Stazione di Riciclaggio".

Bonus Collaborazione: Vale il Bonus Collaborazione (vedi zona Risorse Naturali). Se due o più giocatori diversi hanno piazzato gettoni azione in questa zona, ogni loro gettone sposta 2 risorse invece di 1.

Se non ci sono rifiuti nella zona quando tocca a un giocatore, non succede nulla.

3. Stazione di Riciclaggio

Questa zona raccoglie le risorse spostate dalla zona "Raccolta Rifiuti".

Piazzando un gettone azione in questa zona, il giocatore raccoglie 1 risorsa presente e la pone sulla propria plancia. Se la risorsa è sul lato "risorsa naturale", viene capovolta e diventa una "risorsa riciclata". Se la risorsa è già sul lato "risorsa riciclata", il giocatore la prende comunque (resta sul lato riciclato).

Bonus Collaborazione: Vale il Bonus Collaborazione (vedi zona Risorse Naturali). Se due o più giocatori diversi hanno piazzato gettoni in questa zona, ogni loro gettone raccoglie 2 risorse invece di 1.

Se non ci sono risorse nella zona quando tocca a un giocatore, non succede nulla.

4. Centro di Ricerca e 5. Centro di Produzione

Queste due zone ospitano un numero di obbiettivi coerente con il numero di giocatori (vedi tabella del setup).
Piazzando un gettone azione in una di queste zone, il giocatore può

collocare 1 risorsa dalla propria plancia (naturale o riciclata) su uno degli obbiettivi presenti in quella zona. Il giocatore sceglie su quale obbiettivo collocare la risorsa. Per il completamento degli obbiettivi, non c'è differenza tra risorse naturali e riciclate. Più giocatori possono contribuire allo stesso obbiettivo nello stesso turno o in turni diversi, collocando ciascuno le proprie risorse.

Bonus Collaborazione: Vale il Bonus Collaborazione (vedi zona Risorse Naturali). Se due o più giocatori diversi hanno piazzato gettoni azione nella stessa zona, con ogni loro gettone possono collocare 2 risorse invece di 1.

Se non sono più richieste risorse su nessuno degli obbiettivi o il giocatore non ha a disposizione le risorse richieste, non succede nulla.



Personaggi e ruoli

Ogni giocatore interpreterà un personaggio con un ruolo specifico. Ogni ruolo prevede un'abilità speciale che potrà agevolare la missione comune.

Abilità e Bonus Collaborazione: Le abilità speciali dei personaggi e i Bonus Collaborazione non si sommano mai tra loro. Se in una zona si attivano sia l'abilità speciale di un personaggio sia il Bonus Collaborazione, quel giocatore deve scegliere quale dei due effetti applicare.

1. Il Biologo

"Ogni risorsa estratta è un debito con la terra. Non basta prendere: per sopravvivere, dobbiamo imparare a restituire."

Abilità: Rigenerazione.
Una volta per turno, quando il Biologo piazza un gettone azione in un'area della zona "Risorse Naturali" che è completamente vuota, invece di raccogliere una risorsa (che non sarebbe disponibile), può prendere 1 risorsa dalla zona "Raccolta Rifiuti" (se presente) e rimetterla nell'area corrispondente al tipo di quella risorsa nella zona "Risorse Naturali", girandola sul lato "risorsa naturale". La risorsa torna così disponibile per essere raccolta da chiunque nei turni successivi.

2. Il Coordinatore Sociale

"Io sono la memoria del sistema. Dove gli altri vedono solo scarti, io vedo l'inizio di una nuova vita."

Abilità: Efficienza.
Quando esegue l'azione "Raccolta Rifiuti", sposta 2 risorse invece di 1 (se disponibili) dalla zona Raccolta Rifiuti alla Stazione di Riciclaggio.

3. L'Ingegnere Ambientale

"La materia non muore, cambia solo forma. Non esistono rifiuti, ma solo risorse in attesa di una seconda possibilità."

Abilità: Selezione.
Quando esegue l'azione "Stazione di Riciclaggio", se disponibili, può prelevare 2 risorse invece di 1, purché siano di tipo diverso (es. 1 Alluminio e 1 Plastica).

4. L'Urbanista

"Non progetto spazi vuoti, costruisco il futuro. Per un domani solido servono visione, pazienza e le risorse giuste."

Abilità: Stoccaggio.
La sua plancia ha 5 slot per le risorse invece di 4.

5. L'Imprenditrice Verde

"I limiti esistono solo per chi non ha immaginazione. Cerco soluzioni innovative dove gli altri vedono solo problemi."

Abilità: Sperimentazione. Una volta per turno, quando l'Imprenditrice Verde colloca una risorsa riciclata su un obbiettivo, può dichiarare che quella risorsa conta come Jolly: vale come qualsiasi tipo di materiale richiesto dall'obbiettivo (ad esempio, una Plastica riciclata può soddisfare una richiesta di Alluminio). La dichiarazione avviene nel momento in cui la risorsa viene collocata, non al momento del controllo obbiettivi.

6. L'Educatrice

"Il cambiamento non nasce dall'obbligo, ma dalla consapevolezza. Ogni scelta informata è un seme per il futuro."

Abilità: Analisi dei Rischi.
Quando l'Educatrice è il primo giocatore del turno, durante la Fase 1 pesca 3 carte Evento invece di 1. Le legge al gruppo e, insieme, si decide quale delle tre attivare. Le altre due vengono rimesse in fondo al mazzo Evento. Quando l'Educatrice non è il primo giocatore, la Fase 1 si svolge normalmente.

Fine partita e punteggio

Al termine del 12° turno la partita termina.

Bonus risorse residue (facoltativo): Per ogni 5 risorse ancora presenti nella zona "Risorse Naturali", i giocatori possono scegliere di far aumentare di 1 punto uno dei tre tracciati del punteggio. I giocatori decidono insieme se e come distribuire questi punti bonus.

Report finale: lo stato di Neo-Eco

Analizzate i tre indicatori di sviluppo e leggete il finale che corrisponde al lavoro svolto dal vostro team. Le fasce dei tracciati sono: Critica da 0 a 6, Media da 7 a 12, Ottima da 13 in su (le caselle a destra di quella centrale). Se due tracciati sono pari nel valore più alto, scegliete insieme quale leggere.

1. Progetto Fallito

Condizione: Tutti i tracciati sono a 0.
Città Fantasma — "Il piano di rilancio è stato un insuccesso totale. Senza risorse e senza direzione, le attività hanno chiuso e i residenti si sono trasferiti altrove in cerca di fortuna. Neo-Eco è oggi un agglomerato di edifici vuoti e cantieri fermi. Non c'è vita tra queste strade, solo il silenzio di un'opportunità mancata."

2. Emergenza Permanente

Condizione: Due o più tracciati in Fascia Critica, ma non tutti a 0.
Gestione della Crisi — "La città è funzionale solo sulla carta. Nella realtà, i servizi essenziali sono al collasso e la qualità della vita è ai minimi storici. Si vive di sussidi o in quartieri degradati, rincorrendo le emergenze giorno per giorno. Avete evitato la chiusura totale, ma per i cittadini Neo-Eco è una trappola da cui è difficile uscire, non una casa."

3. Squilibri Sociali

Condizione: Un solo tracciato è nella Fascia Critica (0-6). Si legge il paragrafo del tracciato più alto.

Se domina l'Economia — "La Città Fabbrica": "I grafici del fatturato sono eccellenti, le aziende producono a pieno regime. Ma il costo sociale è insostenibile: l'inquinamento soffoca i quartieri residenziali o la carenza di scuole crea emarginazione. Neo-Eco è un luogo dove si viene solo per lavorare, per poi scappare appena finito il turno."

Se domina l'Ambiente — "La Riserva Incontaminata": "Avete dato priorità assoluta al verde: parchi ovunque, aria pulita, zero emissioni. Purtroppo, la sostenibilità economica è assente. Senza lavoro e infrastrutture moderne, la città si sta spopolando. È un bellissimo parco naturale, ma non una metropoli in grado di sostenere le famiglie che ci abitano."

Se domina l'Educazione — "Il Salotto Teorico": "I centri culturali sono attivi e la consapevolezza civica è alta. Si discute molto di come dovrebbe essere il mondo, ma mancano le risorse pratiche per realizzarlo. Le infrastrutture sono vecchie e l'economia ristagna. Avete formato cittadini ideali per una città che, purtroppo, non esiste."

4. Vocazioni Urbane

Condizione: Nessun tracciato Critico; almeno uno, ma non tutti, in Fascia Ottima (13 o più). Si legge il paragrafo del tracciato più alto.

Se domina l'Economia — "Hub Produttivo": "Neo-Eco è diventata il motore della regione. Servizi efficienti, trasporti puntuali, commercio fiorente. La città corre veloce e produce ricchezza. Forse manca un po' di calore comunitario e qualche spazio verde in più per rilassarsi, ma è un'amministrazione solida e concreta."

Se domina l'Ambiente — "Città Giardino": "La qualità della vita qui è superiore alla media. Il ritmo è lento, il verde urbano è integrato ovunque e la salute dei cittadini è ottima. Non è una potenza industriale e forse i consumi sono ridotti, ma chi vive qui lo fa con il sorriso. Un modello di vivibilità a misura d'uomo."

Se domina l'Educazione — "Polo dell'Innovazione": "Avete investito tutto sul capitale umano. Neo-Eco attrae studenti, ricercatori e artisti. È una città vivace, stimolante, dove nascono le idee del futuro. Magari l'economia non è esplosiva, ma il tessuto sociale è robusto e solidale. Una città intelligente nel vero senso della parola."

5. Amministrazione Ordinaria

Condizione: Tutti i tracciati sono nella Fascia Media (7-12).
Stabilità senza Lodi — "La città funziona. I rifiuti vengono raccolti, le aziende fatturano il giusto, le scuole sono aperte. Non ci sono grandi eccellenze, ma nemmeno criticità gravi. Avete gestito Neo-Eco con prudenza, mantenendo lo status quo. È un posto tranquillo e senza scosse, ma forse avete osato troppo poco per fare davvero la differenza."

6. Città Sostenibile

Condizione: Tutti i tracciati in Fascia Ottima, ma non tutti a 20 o più.
Equilibrio Dinamico — "L'obbiettivo è raggiunto. Neo-Eco dimostra che non serve scegliere tra profitto e pianeta. I cittadini hanno lavoro, spazi verdi e servizi culturali. L'amministrazione è riuscita a far dialogare settori diversi creando un sistema virtuoso. Una città moderna, efficiente e accogliente."



7. Riferimento Globale

Condizione: Tutti i tracciati sono a 20 o più.
L'Ecosistema Perfetto — "Avete trasformato Neo-Eco in un caso studio internazionale. Ogni risorsa viene valorizzata, l'economia circolare è una realtà quotidiana e il benessere è diffuso. Non è solo una città ben amministrata, è la prova concreta che un futuro diverso è possibile. Il vostro mandato ha cambiato la storia dell'urbanistica."



COREPLA

CONSORZIO NAZIONALE PER LA RACCOLTA, IL RICICLO E IL RECUPERO DEGLI IMBALLAGGI IN PLASTICA

Corepla è il Consorzio nazionale per la raccolta, il riciclo e il recupero degli imballaggi in plastica.
Con più di 2.500 imprese consorziate della filiera del packaging in plastica (produttori di materia prima o di imballaggi, utilizzatori che autoproducono i propri imballaggi e riciclatori), Corepla garantisce che gli imballaggi raccolti in modo differenziato dai cittadini siano avviati a riciclo e recupero con efficienza, efficacia ed economicità.
È dal 1997 che assicuriamo il ritiro del materiale raccolto nel 96% dei Comuni italiani e la raccolta differenziata degli imballaggi in plastica ha raggiunto obbiettivi di eccellenza a livello europeo sia in termini di quantità intercettate che di quantità avviate a riciclo.
Pensate che negli ultimi 20 anni si è passati da meno di 2 kg pro capite ai quasi 25 di oggi!
Abbiamo a cuore il rapporto con le scuole perché il nostro è un lavoro prezioso e lo possiamo fare solo grazie alla collaborazione consapevole dei cittadini, a partire dagli studenti.

QUALCHE CURIOSITÀ SULLA PLASTICA

"Grazie al riciclo e recupero degli imballaggi in plastica raccolti dagli Italiani, sono possibili ogni anno grandi risparmi, ecco degli esempi.

Materia prima vergine risparmiata:
533.553 t pari a 11 miliardi di flaconi in PET da 1 litro.

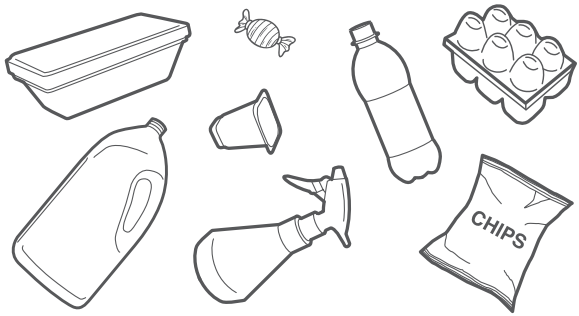
Emissioni di CO_2 eq evitate:
901.909 ton, pari alle emissioni prodotte da 1.024 voli A/R Roma-Tokyo.

Energia elettrica prodotta:
40 GWh, pari al consumo annuo di energia elettrica di 15.510 famiglie.

Energia termica prodotta:
83 GWh, pari al consumo annuo di gas naturale di circa 6.325 famiglie.

Discarica evitata:
39.713.450 m3, pari a 37,5 volte il volume del Colosseo.

PLASTICA



PLASTICA, COSA SEPARARE IN CASA

- BOTTIGLIE DI ACQUA MINERALE, LATTE, BIBITE E OLIO
- VASCHETTE PER ALIMENTI
- BLISTER E INVOLUCRI SAGOMATI
- CONTENITORI PER SALSE, CREME E YOGURT
- MATERIALI PER LA PROTEZIONE E TRASPORTO DELLE MERCI (PELLICOLE, PLURIBALL E "CHIPS" IN POLISTIROLO)
- BUSTE E SACCHETTI PER PASTA, PATATINE, CARAMELLE, VERDURE E SURGELATI
- FLACONI E DISPENSER PER DETERSIVI, SAPONI E COSMETICI

COREPLA.IT

COREPLA

COREPLA_CONSORZIO

CONSORZIO COREPLA

COREPLA

COREPLAVIDEO

CiAl RESPONSABILITÀ CIRCOLARE | 13 AL 100% RESPONSABILE

CIAL è il Consorzio Nazionale che si occupa in tutta Italia di avviare a riciclo gli imballaggi e i contenitori in alluminio che tutti noi usiamo in casa e che mettiamo in raccolta differenziata.
Parliamo di: lattine per bevande, vaschette e scatolette per il cibo, anche quello degli animali, tubetti per prodotti sanitari e della cosmetica, bombolette spray, tappi, coperchi ed anche il foglio sottile di alluminio. Il Consorzio opera da 25 anni e ha raggiunto risultati fra i migliori in Europa. Oggi la raccolta differenziata di questo prezioso metallo è attiva in 6.900 Comuni in tutta Italia (l'82%) coinvolgendo 54 milioni di cittadini. I contenitori in alluminio, dopo il riciclo in una delle Fonderie presenti sul territorio nazionale, rinascono a nuova vita per diventare oggetti che tutti i giorni utilizziamo: utensili da cucina, elementi d'arredo, parti d'aerei o di automobili e tanto altro. Nell'ultimo anno abbiamo avviato al riciclo circa il 70% degli imballaggi in alluminio usati. Un ottimo risultato che consente, tra l'altro, un enorme risparmio di energia (fino al 95%) e materia.

QUALCHE CURIOSITÀ

In Italia si produce soltanto alluminio riciclato. Non esiste produzione da minerale, la bauxite. Con l'equivalente di 800 lattine per bevande riciclate si produce una city bike in alluminio, proprio come la famosa Ricicletta® di CIAL. Bastano 37 lattine per una moka da tre tazze e 640 lattine per un cerchione di auto.
Per ogni kg di alluminio riciclato si risparmiano 12 kg di CO_2.
Le aziende del comparto alluminio lavorano per ridurre l'utilizzo del materiale nella produzione degli imballaggi (la cd. Prevenzione). Basti pensare, ad esempio, che negli ultimi anni il peso della lattina per bevande è passato da 19 grammi a circa 13 grammi.

ALLUMINIO



COSA SEPARARE IN CASA

- LATTINE PER BEVANDE
- BOTTIGLIE IN ALLUMINIO
- SCATOLETTE PER CARNE PESCE E LEGUMI
- TAPPI CAPSULE E CHIUSURE
- TUBETTI PER CREME CONSERVE O PRODOTTI SANITARI E DELLA COSMETICA
- VASCHETTE PER CONSERVARE E CUOCERE I CIBI
- VASCHETTE E SCATOLETTE PER CIBO PER ANIMALI
- FOGLIO SOTTILE PER ALIMENTI
- BOMBOLETTE SPRAY
- PIATTI USA E GETTA

CIAL.IT

CONSORZIO CIAL

ALURECYCLING

RICREA
CONSORZIO NAZIONALE RICICLO
E RECUPERO IMBALLAGGI ACCIAIO

L'Acciaio fa parte della nostra vita quotidiana. Molte delle cose che ci circondano sono fatte in questo materiale e anche molte delle cose che mangiamo e beviamo sono conservate anche grazie ad imballaggi d'acciaio quali barattoli per pomodoro, piselli e fagioli, frutta sciroppata; scatolette per tonno, carne e cibo per animali; scatole per biscotti; latte per olio; bombolette spray; tappi a corona e coperchi per bottiglie e vasetti; fusti e secchielli. Una volta aperti ed usati, è importante che gli imballaggi d'acciaio vengano raccolti, seguendo le indicazioni del proprio comune di appartenenza, e avviati al riciclo per dar vita a nuovi prodotti senza sprecare materie prime e senza produrre inutile spazzatura e inquinamento.

RICREA è il consorzio che in Italia favorisce, promuove e agevola la raccolta e il riciclo degli imballaggi usati d'acciaio. Nato nel 1997, in 26 anni di attività riesce ad assicurare il riciclo di 8 imballaggi d'acciaio su 10 prodotti.

Dal 2000 ad oggi **Ricrea** ha garantito il riciclo di 7,5 milioni di tonnellate di imballaggi in acciaio, pari al peso di 800 Tour Eiffel.

Nel 2024 Ricrea ha riciclato 435.539 tonnellate di imballaggi in acciaio con cui si potrebbero realizzare 4.350 km di binari ferroviari, sufficienti per collegare Napoli a Oslo. Gli imballaggi in acciaio sono riciclabili al 100% e all'infinito!

Per questo è fondamentale avviarli al riciclo attraverso la raccolta differenziata. Infatti tu differenzi salvando gli imballaggi d'acciaio dalla discarica, il tuo comune attraverso il gestore del servizio li raccoglie e Ricrea fa in modo che vengano avviati in acciaieria per essere fusi e tornare nuovo acciaio. Una squadra vincente campione di Economia Circolare.

ACCIAIO



ACCIAIO, COSA SEPARARE IN CASA

- LATTINE PER OLIO
- FUSTI E SECCHIELLI
- BOMBOLETTE SPRAY
- SCATOLETTE PER CARNE PESCE E CIBO PER ANIMALI
- TAPPI CAPSULE E CHIUSURE
- SCATOLE REGALO PER LIQUORI E DOLCI
- BARATTOLI PER CONSERVE VEGETALI

CONSORZIORICREA.ORG
RICREAEDU.ORG

CONSORZIO RICREA ACCIAIO
E RICREA EDU

CONSORZIO RICREA ACCIAIO

eduiren

Eduiren è il **settore educational** del Gruppo Iren, dedicato alla declinazione della sostenibilità a 360° e per tutti. Da oltre 10 anni, promuove iniziative e progetti sui **temi della transizione ecologica**, della **sostenibilità** e della **gestione virtuosa delle risorse**, in collaborazione con le scuole, le associazioni, gli enti locali, i cittadini e in sinergia con il territorio.

Eduiren propone **incontri e laboratori gratuiti** sui temi della sostenibilità e della transizione ecologica per le scuole dell'infanzia, primarie e secondarie; offre **webinar** per i docenti e per le comunità; organizza **visite agli impianti** situati nei territori in cui opera Iren; partecipa a **progetti in collaborazione con altri stakeholder** per promuovere la crescita dei territori; cura **iniziative, laboratori e spettacoli** nell'ambito di eventi per informare e sensibilizzare la cittadinanza sui temi della sostenibilità e progetta **nuovi strumenti e modalità narrative** per raccontare i processi della transizione ecologica.

Per tutti coloro che fossero interessati è possibile scaricare il catalogo in cui trovare la descrizione dei progetti proposti e gli aggiornamenti relativi a tutte le iniziative in corso, inquadrando il qr code che trovate nella pagina a fianco.
Iscrivendovi poi alla nostra newsletter potrete leggere mensilmente interessanti resoconti e storie di sostenibilità.

Percorsi di ***sostenibilità***



Inquadra il qr code e scopri tutte le iniziative Eduiren

eduiren

giocampus

L'Alleanza Educativa di Giocampus
Nato nel 2002 come risultato di un'alleanza educativa pubblico-privata tra la città di Parma e le aziende del territorio, Giocampus può essere considerato un modello di riferimento di welfare community, un progetto pioniere in Italia – e al momento unico nel suo genere –, che unisce educazione motoria, educazione alimentare e sostenibilità, per promuovere il benessere delle future generazioni in età compresa tra i 5 e i 14 anni con una particolare attenzione alle situazioni di difficoltà. Grazie a figure qualificate come i Maestri del Gusto e i Maestri del Movimento, i bambini vengono condotti alla scoperta dei cibi e dei sapori e, attraverso il gioco, all'importanza dello sport, del movimento e della condivisione nel rispetto delle molteplici diversità e dell'ambiente che ci circonda. Sul territorio di Parma e provincia il progetto Giocampus vive tutto l'anno grazie alle sue differenti declinazioni:

Giocampus Scuola:
Attivo da ottobre a maggio in tutte le scuole primarie di Parma e in diversi comuni della provincia propone 2 ore settimanali di educazione fisica per ogni classe con un Maestro del Movimento, laureato in scienze motorie,

e 3 incontri di educazione alimentare con un Maestro del Gusto, laureato in scienze gastronomiche. Presente continuativamente da 25 anni, il progetto Giocampus Scuola vede ogni anno attivi in palestra più di 8000 bambini a Parma e circa 1200 nei comuni della provincia.

Giocampus Neve:
Attivo nei mesi da dicembre a marzo permette a ragazzi e ragazze dai 9 ai 15 anni di vivere un'esperienza di autonomia, movimento e corretta alimentazione in turni da 6 giorni sulle nevi dell'Alpe Cermis in Trentino.

Giocampus Estate:
La fase estiva del progetto Giocampus, attiva da giugno a settembre al campus universitario di Parma, propone attività sportive, di movimento e laboratoriali per 14 settimane continuative, arrivando a superare le 5000 presenze durante tutto l'arco dell'estate.

Giocampus Green:
Giocampus Green è il progetto di educazione alla sostenibilità dedicato alle scuole secondarie di primo grado che mette al centro del proprio focus educativo il far comprendere ai ragazzi il concetto di sostenibilità attraverso proposte laboratoriali.

Giocampus Insieme:
Giocampus Insieme è il progetto di educazione all'inclusione attivo in tutte le classi della scuola primaria del Comune di Parma. Il progetto Giocampus Insieme prevede la presenza di un consulente di educazione fisica, laureato in S. motorie che abbia seguito una formazione dedicata all'attività motoria inclusiva in affiancamento per 1 ora alla settimana al collega di Giocampus Scuola.

arpae
agenzia
prevenzione
ambiente energia
emilia-romagna

Arpae attraverso il CTR Educazione alla sostenibilità coordina sul territorio regionale la Rete di Educazione alla Sostenibilità (Res), composta dall'insieme dei soggetti che progettano ed operano nel campo dell'educazione alla sostenibilità in Emilia-Romagna.

Questo network di collaborazioni vede coinvolti i Centri di Educazione alla Sostenibilità (Ceas), Comuni ed enti locali, istituzioni scolastiche e formative, agenzie scientifiche, associazioni di impresa, volontariato, promozione sociale e ambientale.
È una realtà aperta, che mette in relazione le reti educanti attive sul territorio con la missione di promuovere la cultura della sostenibilità attraverso progetti educativi integrati.

Soggetti della rete

Il **CTR Educazione alla sostenibilità**
Le **reti dei referenti**
I **Centri di educazione alla sostenibilità**
Le **reti di Scuole sostenibili**
Le **agenzie scientifiche e formative**
Altre **risorse educative**



Comelasfoglia è un'associazione di promozione sociale fondata a Parma nel 2008. Il nome viene da un'espressione del dialetto emiliano - **fat in cà cme la fojeda, fatto in casa come la sfoglia** - e racchiude la nostra identità: ogni progetto nasce e cresce dentro le nostre mura, autoprodotto da noi.

Le due anime di Comelasfoglia convivono sotto lo stesso tetto. Da un lato l'associazione culturale, con una ludoteca di oltre 600 titoli, eventi pubblici, presentazioni e una rete di soci che frequenta i nostri spazi tutto l'anno. Dall'altro Comelasfoglia Studios, il laboratorio dove progettiamo e pubblichiamo giochi da tavolo originali.

Le Barricate - Parma 1922 è un gioco a squadre nascoste sui cinque giorni della resistenza antifascista parmigiana, con la consulenza storica del Centro Studi Movimenti. **Nàdor** è un gioco di carte costruito attorno alle parole del dialetto parmigiano, che si scoprono giocando. **In Itinere** accompagna chi gioca alla scoperta del territorio tra il Po e il porto storico di Luni. E poi **Neo-Eco**, che ora avete tra le mani.

Per noi un buon gioco è quello in cui meccanica e tema parlano la stessa lingua. In **Neo-Eco** la cooperazione necessaria per costruire una città sostenibile non è solo un messaggio: è la regola che fa girare la partita. E imparare a far girare bene la partita è imparare a vivere bene il riciclo - insieme, con attenzione, senza sprechi.

Neo-Eco è un gioco Comelasfoglia, scritto da Simone Terenziani, illustrato da Davide Gerardi e impaginato da La_nY.

www.comelasfoglia.com · info@comelasfoglia.com

Geno.eco è un progetto no-profit di LEN Service Onlus, nato per accompagnare e supportare persone, aziende e associazioni che hanno a cuore l'ambiente e desiderano contribuire in modo concreto al benessere del pianeta.

Si tratta di un portale web pensato per trasformare l'impegno in azioni reali: la sua missione è promuovere e realizzare progetti capaci di migliorare le condizioni ambientali e, allo stesso tempo, favorire stili di vita più sostenibili. Tra le principali attività proposte da Geno.eco c'è la compensazione delle emissioni di anidride carbonica, resa possibile attraverso la piantumazione di alberi, e il sostegno a iniziative in linea con gli obbiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

Il progetto si rivolge sia ai cittadini, sia alle imprese. È possibile scegliere tra diversi pacchetti pensati per compensare l'impronta digitale generata da attività quotidiane — come un anno di streaming su Netflix o un'ora trascorsa su TikTok. Le aziende, invece, hanno la possibilità di compensare le proprie emissioni di CO_2 attraverso soluzioni flessibili, calibrate sulle diverse esigenze, all'interno del mercato volontario.

Non solo piantumazione di alberi. Ciò che rende davvero distintivo Geno.eco è la possibilità di affiancare a queste attività altri progetti di sviluppo sostenibile, come la raccolta volontaria dei rifiuti o il supporto a produttori a chilometro zero.

Tutte le iniziative — passate, presenti e future — sono documentate e raccolte in un unico spazio digitale: il "villaggio", una pagina che racconta in modo trasparente e continuo l'impatto generato dal progetto.

Neo-Eco ha scelto Geno.eco per compensare le emissioni di anidride carbonica prodotte con la realizzazione del gioco. Se vuoi contribuire anche tu, scegliendo il pacchetto "Pianta un albero con Neo-Eco", segui questi semplici passaggi:

Inquadra il QRcode
Clicca su "Compensa subito"
Vai al carrello e fai check-out

Con un contributo di € 1,99 potrai piantare un albero in Tanzania e contribuire alla compensazione della CO_2 prodotta per il gioco.

Insieme, possiamo piantare alberi per assorbire CO_2 e aiutare la biodiversità, riportare il verde nella tua città, ripulire i nostri centri urbani dai rifiuti e sostenere progetti a impatto ambientale e sociale!



Comelasfoglia Studios

giocampus

COREPLA
CONSORZIO NAZIONALE PER LA RACCOLTA, IL RICICLO E IL RECUPERO DEGLI IMBALLAGGI IN PLASTICA

CiAl
RESPONSABILITÀ CIRCOLARE

13 AL 100% RESPONSABILE

RICREA
CONSORZIO NAZIONALE RICICLO E RECUPERO IMBALLAGGI ACCIAIO

eduiren

arpae
agenzia prevenzione ambiente energia emilia-romagna

geno