

## *Struttura del gioco*

Il gioco – il cui titolo vuole richiamare l'immagine dei dinosauri la cui estinzione sembra strettamente legata ai cambiamenti climatici che, nel Cretaceo, aprirono la strada al dominio dei mammiferi e dell'uomo – è organizzato in due parti.

La **prima parte** vede agire il gioco vero e proprio, con una sequenza di momenti in cui i giocatori sono chiamati a fare scelte di tipo individuale, rispetto al ruolo assegnato, e scelte di tipo collettivo, che riguarda i luoghi in cui vivono e lavorano.

Tali scelte sono sempre connesse direttamente o indirettamente a comportamenti o atteggiamenti che si riflettono sul cambiamento climatico (effetti sulla produzione di CO<sub>2</sub>, di utilizzo di combustibili fossili, di spreco o risparmio energetico, di uso del suolo e delle risorse naturali ecc.)

Le loro scelte saranno in parte responsabili dell'acuirsi dei fenomeni legati al clima e al riscaldamento globale e quindi un evento imprevisto condiziona il proseguire del gioco.

Il successivo sviluppo è improntato quindi sulla dinamica tra decisioni politiche che competono agli amministratori locali e regionali, contributo della comunità scientifica e pressioni sociali.

La **seconda parte** è dedicata al debriefing, cioè alla discussione analitica sul gioco e al confronto con alcuni esperti "reali", i quali aiuteranno i ragazzi a ricostruire e valutare l'andamento del gioco, i suoi contenuti e i risultati prodotti.

Al termine i ragazzi produrranno la loro **Carta Junior per il Clima** e la consegneranno al Ministro dell'Ambiente e ai delegati della Conferenza Nazionale sui Cambiamenti Climatici.