



**PREPARARE LA RICERCA:
LA PREPARAZIONE
DEL GIOCO.**

INTRODUZIONE

Avete tra le mani “Flut Island”, il gioco da tavolo del progetto europeo LocAll4Flood. Questo progetto affronta l’urgente necessità di migliorare la resilienza e la preparazione alle inondazioni improvvise, uno dei disastri naturali più devastanti e sempre più frequenti nel Mediterraneo. L’obiettivo è tradurre dati scientifici complessi in un’esperienza di apprendimento significativa attraverso il gioco.

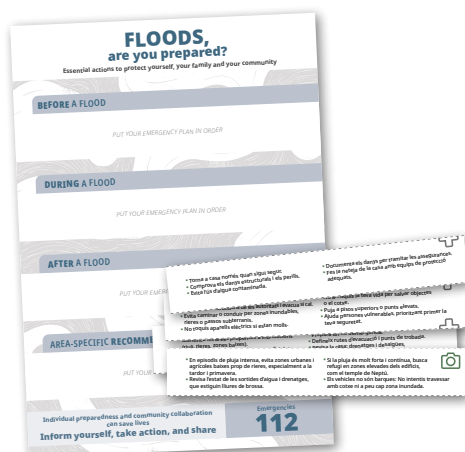
Con Flut Island, diventerete un team di investigatori ambientali che, dopo una tempesta catastrofica in diverse zone dell’immaginaria Isola di Flut, hanno la missione di analizzare cosa è andato storto (analisi post-disastro) e cosa ha funzionato.

Risolvendo enigmi, lavorerete in modo pratico con:

- L’interpretazione delle mappe delle zone alluvionali.
- L’analisi del rapporto causa-effetto tra pianificazione urbana, geografia, natura, uso del suolo e le conseguenze catastrofiche associate alle inondazioni improvvise.
- Pensiero critico e processo decisionale di squadra.
- Consapevolezza climatica (SDG 11 e 13) e soluzioni basate sulla natura (NBS), come un parco ben progettato, il ripristino di terrazzamenti e aree agricole o strutture per la raccolta dell’acqua piovana.

L’obiettivo principale non è memorizzare dati tecnici, ma sviluppare un “occhio critico”. L’obiettivo è che, una volta terminato il gioco, guarderete la vostra città in modo diverso.

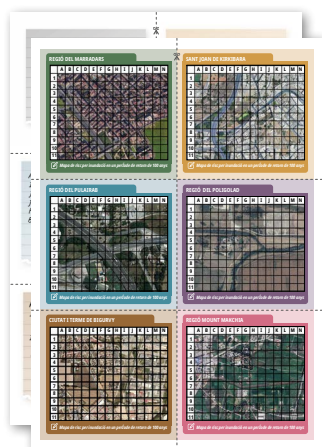
Questo è un gioco “Print & Play”, progettato in modo da poter stampare facilmente tutto il materiale e giocare.



Game Pack 1



Game Pack 2



Game Pack 3

MATERIALI NECESSARI

I materiali necessari per svolgere l'attività sono descritti di seguito. Sono tutti progettati per essere stampati su fogli A4 e ritagliati. Ci sono due eccezioni: questa guida, che non necessita di essere stampata e può essere consultata digitalmente; e la mappa generale dell'isola, che può essere stampata su A3 o su due fogli A4 da unire.

- ✓ **Guida al gioco:** Ce l'hai tra le mani. Puoi stamparla o consultarla digitalmente. Include le soluzioni del gioco.
- ✓ **Mappa dell'Isola di Flut:** 1 copia singola. Formato A3 o 2 fogli A4 da assemblare.
- ✓ **Brochure turistica dell'Isola di Flut:** 1 copia in formato A4 per squadra.
- ✓ **I fogli di risoluzione del giocatore:** questo è il modello in cui puoi annotare le informazioni raccolte, registrare i progressi, scrivere codici parziali o formulare ipotesi. Tutti e sei i fogli A4 devono essere stampati.
- ✓ **Pack Gioco 1 – Metti in ordine:**
 - Foglio "Sei pronto?", in formato A4.
 - Set di carte azione globali e specifiche per zona: 9 elementi da ritagliare da un foglio A4.
- ✓ **Pack Gioco 2 – Reclamo valido?:**
 - Set di 18 reclami, 3 per zona. Reclami in formato A5 da ritagliare da 9 fogli A4.
- ✓ **Pack Gioco 3 – Rischio in coordinate:**
 - Mappa delle zone allagabili, 1 per zona: 6 parti da ritagliare da un foglio A4.
 - Foglio delle coordinate, 1 per zona: 6 parti da ritagliare da un foglio A4.



Game Pack 4



Game Pack 5

✓ Pack Gioco 4 – Tempus fugit:

- Set di 18 foto stile Polaroid, tre per regione: 18 elementi da ritagliare da 2 fogli A4.
- Foglio delle tipologie di terreno, in formato A4.

✓ Pack Gioco 5 – NBS segrete:

- Set con 10 note sulle NBS. Note in formato A5, da ritagliare da due fogli A4.
- 3 pagine di giornale in formato A4.

Tutti i documenti devono essere stampati in formato A4 (la mappa è facoltativamente in formato A3, come già detto) e dovranno essere per lo più ritagliati. Si consiglia la stampa a colori per una migliore esperienza.

Materiali ausiliari consigliati:

- ✓ **Forbici e colla/nastro adesivo:** per ritagliare e assemblare alcuni elementi.
- ✓ **Matite, penne e pennarelli blu:** per prendere appunti e segnare le mappe.
- ✓ **Accesso a un orologio o a un cronometro (opzionale):** se si vuole mettere alla prova la propria rapidità mentale.

PREPARAZIONE DELLA SESSIONE

Prima di iniziare:

- ✓ Dovete stampare tutto il materiale.
- ✓ Dovete ritagliare gli elementi per cui è indicato.



- ✓ Si consiglia di organizzare i materiali per ciascuna regione, suddividendoli per gioco.
- ✓ Se siete in gruppo, potete dividervi il lavoro assegnando le zone alle squadre: in questo modo l'indagine sarà più agile.

L'INDAGINE HA INIZIO: COME SI GIOCA

Siete una squadra di esperti (geologi, geografi, ingegneri, biologi) inviata sull'Isola di Flut dopo una terribile alluvione. Il vostro pacchetto di documenti contiene informazioni sulle sei regioni principali dell'isola.

Dovete scoprire perché il disastro è stato così grave in questo territorio e che cosa, eventualmente, ha funzionato.

Una partita completa può durare tra i 60 e i 100 minuti.

VERIFICA DELLE SOLUZIONI

Avete sei fogli su cui annotare i risultati della vostra indagine, uno per ciascuna regione. Ogni gioco genera un codice/simbolo per ogni regione. In questo modo, alla fine della partita avrete 6 sequenze di 5 simboli, una per regione.

L'ordine corretto dei giochi per stabilire queste sequenze è:

- ✓ Metti in ordine
- ✓ Reclamo valido?
- ✓ Rischio in coordinate
- ✓ Tempus fugit
- ✓ NBS segrete

Nella sezione Soluzioni potete verificare quanto avete fatto bene e scoprire un altro segreto...

ATTENZIONE!

Da questo punto in poi troverete le soluzioni del gioco. Non guardate queste pagine finché non avrete completato tutte e sei le sequenze di soluzioni!

SOLUZIONI

Catena di soluzioni per ogni zona:

	Metti in ordine Gioco 1	Reclamo valido? Gioco 2	Rischio in coordinate Gioco 3	Tempus fugit Gioco 4	NBS Secret Gioco 5
La regione di Marradars					
Sant Joan de Kirkibara					
La regione di Pulairab					
La regione di Poligolad					
Bigurvy					
Monte Makchia					

COME RISOLVERE IL GIOCO

GIOCO 1. Metti in ordine nel Piano di Emergenza: In questa sfida dovrete decifrare e organizzare il modo migliore di agire prima, durante e dopo un'alluvione, includendo raccomandazioni specifiche per ciascuna zona. Questo è fondamentale per comprendere la preparazione e la risposta a questi fenomeni.

✓ Soluzione:

- **Carta 1:** quella che inizia con "Identifica le aree soggette a..."
- **Carta 2:** quella che inizia con "Rimani informato..."
- **Carta 3:** quella che inizia con "Torna a casa..."
- **Carta 4:** quella corrispondente a ciascuna zona specifica. Se posizionata correttamente in ogni zona, fornisce il primo simbolo di ogni sequenza.

• Identify areas prone to flooding (rivers, streams, low-lying areas). • Activate official weather alerts and follow them.	• Prepare an emergency kit. • Plan evacuation routes and meeting points. • Check your home: drains and gutters, important documents in safe places.	
• Stay informed via radio or mobile phone. • Follow instructions from the authorities and evacuate if necessary. • Avoid walking or driving through flood-prone areas, streams or underpasses.	• Do not touch electrical appliances if they are wet. • Do not risk your life to save belongings or your car. • Go to upper floors or higher ground. • Help vulnerable people, prioritising your own safety first.	
• Only return home when it is safe. • Check for structural damage and hazards. • Avoid using contaminated water.	• Document damage for insurance claims. • Clean the house with appropriate protective equipment.	
• During periods of heavy rain, avoid low-lying urban and agricultural areas near streams, especially in autumn and spring. • Check the condition of water outlets and drains, ensuring they are free of debris.	• If the rain is very heavy and continuous, seek shelter in elevated areas of buildings, such as the Temple of Neptune. • Vehicles are not boats: Do not attempt to drive or walk through any flooded areas.	

GIOCO 2. Reclamo valido?: Avrete analizzato diverse situazioni post-alluvione per distinguere tra incidenti reali e inevitabili e negligenze che si sarebbero potute evitare. La vostra capacità di riconoscere le responsabilità sarà stata fondamentale.

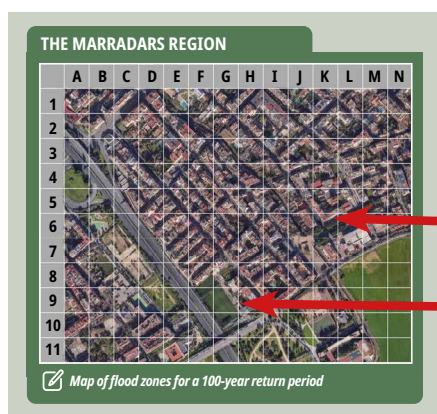
✓ **Soluzione:**

- Tra i tre reclami di ciascuna regione, ce n'è uno completamente assurdo, perché il richiedente ha agito con negligenza. Il simbolo su quel reclamo è quello che vi serve per completare il secondo spazio di ogni catena.

GIOCO 3. Rischio in coordinate: Avrete imparato a interpretare le mappe delle zone allagabili per diversi tempi di ritorno e il loro impatto sulle aree urbane e industriali. Attraverso logica e osservazione, avrete individuato quali zone verrebbero compromesse.

✓ **Soluzione:**

- I riquadri sulla mappa che corrispondono alle coordinate indicate sul foglietto devono essere colorati. La forma risultante rivela l'icona corretta.



GIOCO 4. Tempus fugit: Qui avrete studiato la velocità con cui si sviluppa un'alluvione e come si innalza il livello dell'acqua, tenendo conto della configurazione del territorio. Avrete analizzato in che modo la tipologia di terreno influenza il comportamento idraulico.

✓ **Soluzione:**

Le tempistiche e la tipologia di terreno devono essere confrontate con la tabella per trovare la situazione corretta (e il codice corretto per ciascuna regione).

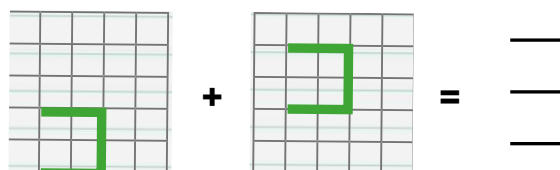


GIOCO 5. Le NBS segrete: Cercate l'articolo di giornale relativo alla vostra regione. Affronterete uno scenario successivo a una grande alluvione, in cui una parte del territorio ha resistito meglio del previsto. Il vostro compito è indagare e scoprire quale Soluzione Basata sulla Natura (NBS) è stata implementata e ha ridotto l'impatto devastante.

✓ **Soluzione:**

Analizzando correttamente l'articolo, dovete capire quante e quali NBS sono state utilizzate in ciascuna zona. Ogni NBS ha un simbolo assegnato che può essere combinato con gli altri fino a formare un numero. Il numero indica il codice di quella regione.

Esempio della soluzione di Kirkibara:



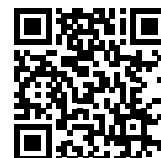
IL SEGRETO SCOPERTO!

Di seguito vi riveliamo la connessione tra le regioni fittizie dell'isola di Flut e la realtà.

È possibile che ne abbiate già dedotta qualcuna, perché avrete riconosciuto qualche immagine o perché il nome della zona ve lo ha suggerito:

Squadra / Zona fittizia	Zona reale	Contesto del rischio reale
Zona 1: Regió del Marradars	Burmarrad (Malta) e zona del torrente Gros e torrente di na Bàrbara (Baleari)	Queste zone presentano valli agricole (come le terrazze del depliant) che subiscono inondazioni improvvise molto rapide quando piogge intense saturano il terreno e i piccoli torrenti.
Zona 2: Sant Joan de Kirkibara (Capitale)	Birkirkara (Malta)	È una delle città più grandi e popolate di Malta, situata in una valle naturale (impluvium). L'alta urbanizzazione ha impermeabilizzato il suolo e, durante forti piogge, le strade si trasformano letteralmente in fiumi.
Zona 3: Regió del Pulairab	Bari (Italia)	Bari è una grande città costiera. Il rischio deriva dalle "lame", antichi letti di fiumi secchi che attraversano la città. Questi letti, spesso urbanizzati, si allagano in modo violento e improvviso durante tempeste intense.
Zona 4: Regió del Poligolad	Dalgopol (Bulgaria)	Questa zona (come suggerisce il depliant) è caratterizzata da fiumi e bacini idrici (come il Tsonevo, vicino al fiume Kamchia). Il rischio qui è fluviale: esondazione del fiume e gestione delle dighe durante piogge estreme.
Zona 5: Città e territorio di Bigurvy	Gurb e la Plana de Vic (Catalogna)	Questa zona è una vasta pianura fluviale (la Plana de Vic), attraversata dal fiume Gurri. Il rischio è l'esondazione del fiume (alluvione fluviale) che interessa zone agricole e industriali vicine al letto del fiume.
Zona 6: Monte Makchia	Bacino di Anthemountas (Grecia) e zona del Kamchia-Varna (Bulgaria)	È un territorio "mare e montagna". Combina il rischio di torrenti a risposta molto rapida (bacino di Anthemountas) con quello di pianure alluvionali di un grande fiume costiero (foce del Kamchia).

Potete vedere tutto questo in questo video:



La responsabilità del contenuto di questo materiale ricade esclusivamente sui promotori del progetto. Il contenuto di questo materiale non riflette necessariamente la posizione ufficiale dell'Unione europea. La riproduzione è autorizzata a condizione che la fonte sia indicata e che eventuali modifiche siano segnalate

Founded:

**Interreg
Euro-MED**



**Co-funded by
the European Union**

LocAll4Flood



Promoted:

