



un'iniziativa promossa da



con il contributo di



realizzata da



DAL RICICLO DEI RIFIUTI
AL RICICLO DELLE STORIE

INDICE



pag 01 • PARTE I

STORIE RICICLATE CON STILE

Una premessa e qualche suggestione con la lista delle variabili suggerite, il testo partenza e un esercizio di esempio

pag 10 • PARTE II

MATERIALI DI RICICLO E NON SOLO

La raccolta differenziata, lo smaltimento dei rifiuti, il riuso e il riciclo degli imballaggi in vari materiali e dei rifiuti umidi

pag 26 • PARTE III

GIOCARE CON LE PAROLE E CON LE STORIE

Alcuni spunti per approfondire la rielaborazione creativa delle storie in letteratura

pag 33

Le regole del gioco (bando), il modulo d'iscrizione e un test per le classi

STORIE RICICLATE CON STILE

"*Storie riciclate con stile*" è un'iniziativa gratuita per le scuole primarie e secondarie di primo grado genovesi promossa da AMIU, con il contributo di CONAI e i sei Consorzi della filiera del riciclo degli imballaggi di alluminio, carta, plastica, vetro, acciaio e legno (CIAL, COMIECO, COREPLA, COREVE, RICREA e RILEGNO) e progettata alla rivista ANDERSEN con due obiettivi principali.

Il primo è un obiettivo educativo e pedagogico che ha a che fare con la cittadinanza responsabile e attiva: promuovere presso le giovani generazioni una riflessione sui temi della raccolta differenziata degli imballaggi, del riciclo degli stessi, dello smaltimento dei rifiuti nel segno del rispetto dell'ambiente e della sostenibilità.

Il secondo, in linea con le buone prassi della scuola italiana, è un obiettivo didattico e operativo che si presenta come un'occasione ludica e creativa: scrivere un testo che abbia i materiali riciclabili come protagonisti e consenta di giocare con la lingua e di apprendere le strutture narrative.

Ora vedremo qualche indicazione utile a cimentarsi in classe con la suggestione narrativa offerta; poi passeremo agli approfondimenti sull'iniziativa, sui giochi narrativi e i temi della raccolta differenziata, dello smaltimento dei rifiuti e del riciclo degli imballaggi.



L'occasione ludica e narrativa è gustosa: imparare e giocare due volte, anzi tre. Prima di tutto bisogna far documentare i ragazzi sugli imballaggi riciclabili – acciaio, alluminio, carta e cartone, legno, plastica, vetro – e sulla raccolta dell'umido. E UNO. Poi bisogna prendere confidenza con l'intreccio tra giochi e letteratura. E DUE. Infine, si può procedere con la creazione dei racconti. E TRE!

Per documentarsi su raccolta differenziata e riciclo e poi su giochi e letteratura, trovate spunti e piste d'approfondimento rispettivamente nelle Parti II e III di questa guida.

Per creare il testo ecco invece qui uno spunto iniziale e qualche suggerimento. Lo spunto, in giocosa e perfetta sintonia con l'idea del riuso e del riciclo, è offerto da un classico della letteratura: *Esercizi di stile* (1947) di Raymond Queneau. L'autore francese parte da una breve e scarna storia di quotidianità e poi compone un centinaio di variazioni di stile e forma, giocando con i linguaggi, le ambientazioni, i generi letterari, i giochi linguistici. Un vero e proprio "riuso" del materiale di partenza e di "riciclo" nel dare nuova e autonoma vita alla storia. Nello stesso modo, iniziando da una traccia di storia composta per noi dallo scrittore Anselmo Roveda e con protagonisti i diversi imballaggi personificati disegnati da Enrico Macchiavello, i ragazzi sono invitati a creare nuove storie utilizzando almeno tre delle variazioni suggerite. Le classi potranno cimentarsi con riscritture nei generi giallo, fantascienza, horror...; o con ambientazioni storiche; o, ancora, con giochi come il lipogramma o il tautogramma; o una delle tante altre occasioni suggerite.

Ecco, a seguire, l'elenco completo delle possibilità di riscrittura con qualche riga di dettaglio.

LISTA VARIABILI

LETTERE PROIBITE: IL LIPOGRAMMA

In questo caso chi scrive deve fare in modo di non utilizzare parole che contengano una determinata lettera. Per farlo può usare altri termini, sinonimi o perifrasi (ossia un giro di parole). In questo caso la lettera da evitare sarà la... (ricordatevi di specificare quale)

NEL MINIMO DETTAGLIO: PRECISAZIONI

La storia dovrà presentare più dettagli possibili: si potranno indicare l'ora in cui si svolge l'azione, la descrizione dell'ambiente, le caratteristiche dei personaggi e quantificare distanze, grandezze e dimensioni. Per tipi davvero precisi.

C'ERA UNA VOLTA: LA FIABA

Le fiabe ci accompagnano fin dall'infanzia nel mondo della narrazione e della fantasia. Ma quali sono gli ingredienti per raccontare una fiaba? Innanzitutto un paese molto molto lontano, poi dei protagonisti valorosi - pronti ad affrontare ogni prova - e infine un universo fantastico, popolato dalle creature più strane...

ELEMENTARE, WATSON: IL GIALLO

Diamo inizio alle indagini, c'è un mistero da risolvere. In un giallo che si rispetti c'è un crimine, un investigatore e, naturalmente, un colpevole da scoprire. Accompagnati da un'atmosfera di grande tensione, in cui ingredienti immancabili sono la suspense e la sorpresa finale.

ALTRI MONDI, ALTRE STORIE: LA FANTASCIENZA

Sulla Terra o su pianeti lontani, nel futuro o in un presente alternativo: i racconti di fantascienza conducono in un universo possibile, dove l'innovazione scientifica, l'evoluzione dell'uomo o l'incontro con popolazioni extraterrestri hanno completamente cambiato l'aspetto del mondo.

FORSE, CHISSÀ, PUÒ DARSÌ: L'INDECISO/LO SMEMORATO

Chi scrive questa storia è un po' confuso, e proprio non riesce a ricordare nel dettaglio come sia andata la vicenda. Forse in un modo, magari nell'altro; i contorni della narrazione sono piuttosto sbiaditi e fioccano le ipotesi, anche parecchio contrastanti.

UNA STORIA DA BRIVIDO: L'HORROR

Fantasmì, zombie, vampiri, mostri in genere: questi i personaggi in cui ci si può imbattere in un racconto horror. L'emozione predominante è la paura, accentuata da ambientazioni misteriose e presenze sovrannaturali.

SFUMATURE ROSA: UN RACCONTO ROMANTICO

Spazio alle emozioni: per trasformare una storia con romanticismo bisogna entrare nel campo dei sentimenti. L'atmosfera sarà languida e sognatrice e i grandi gesti d'amore, amicizia e coraggio saranno i veri protagonisti.

ASINI SÌ, MA SENZA PELI: LA METAFORA

Se diciamo che Pierino è un asino, di certo non gli stiamo facendo un complimento, ma, comunque, stiamo usando una metafora. Ossia stiamo utilizzando una parola con un significato ben preciso - "asino, l'animale" - per fare riferimento ad un altro significato - "asino, che non studia". È importante non confondersi con la similitudine, che invece mette a confronto due termini attraverso l'avverbio "come": "Sei bello come il sole".

EI FU... : DALLA PROSA ALLA POESIA

La poesia è uno dei generi più antichi, che rispetto alla prosa ha la caratteristica di presentare un testo in versi, ordinati secondo regole metriche diverse a seconda dello schema che l'autore sceglie di seguire. La poesia generalmente può essere in rima - come nei sonetti o nelle canzoni - o in versi liberi, in cui non sono presenti rime e la cui lunghezza è variabile e non premeditata.

SUONI E RUMORI: LE ONOMATOPEE

Per "scrivere un suono" ci vuole un'onomatopea: questo termine apparentemente difficile indica una figura retorica di imitazione per cui con una o più parole si riproduce o si suggerisce un suono. "Drin drin" sarà dunque lo squillo di un telefono, "Bau bau" l'abbaiare del cane, il "miagolio" prenderà il nome dal verso del gatto e così via...

SUA ECCELLENZA IL RACCONTO: AULICO

Quando si racconta una storia, bisogna impiegare un registro adeguato alle occasioni: in questo caso si dovrà dare vita a un linguaggio aulico, ovvero alto, nobile e anche un po' antico, cercando di scegliere parole e frasi desuete, che non si trovano più nell'italiano moderno, ma che caratterizzavano la lingua del passato.

UNA SU TUTTE: L'ALLITTERAZIONE

L'allitterazione è una figura retorica che prevede la presenza ravvicinata di parole che contengono una stessa lettera o un gruppo di lettere. La lettera ripetuta diventa quindi predominante nel testo, conferendogli un ritmo incalzante.

ORA TOCCA A VOI!

Bene, è quasi ora di iniziare. Di seguito la storia di partenza scritta da Anselmo Roveda e due varianti giocose composte da lui quale esempio, come se fosse una storia di genere western e una componendo un lipogramma, escludendo cioè una lettera, in questo caso la lettera E (eccezion fatta per i nomi propri). Ma questi sono solo un esempio. Potrete giocare con altre riscritture scegliendo con la classe tre varianti suggerite dalla lista per comporre nuove *STORIE RICICLATE CON STILE*. Ora tocca a voi!

LA STORIA DI PARTENZA



Un giorno, tardo pomeriggio quasi sera. Il pullman fila veloce lungo la strada che porta fuori città. A bordo dopo una lunga giornata di lavoro, un gruppo di amici: Acciaio, lo dice già il nome, è un tipo tosto, un vero duro; Vetro, è un tipo trasparente e dal collo lungo; Plastica, è una tipa davvero polivalente, morbida e resistente; Alluminio, pure, è un tipo brillante che sa adattarsi alle situazioni, della serie "mi piego, non mi spezzo"; Carta e Cartone sono due gemelli tenaci e curiosi, sempre in giro per il mondo; Legno è un tipo tutto d'un pezzo, nodoso e insostituibile; infine c'è Umido Metropolitano, imprevedibile e sorprendente, ogni giorno un'avventura. Sono diversi uno dall'altro, sono amici anche per questo. Ognuno sa fare qualcosa di speciale, ognuno ha delle caratteristiche proprie ed è utile in modo differente dagli altri. Sono una bella compagnia.

Quel tardo pomeriggio, quasi sera, lunga la strada che porta fuori città d'improvviso il pullman sbuffa, rallenta, crepita e... si ferma.

Il conducente si volta verso il gruppo di amici:

- «Spiacente ragazzi. Non riesco a farci niente, bisogna scendere»

Gli amici rispondono in coro:

- «Nessun problema»

Acciaio, Vetro, Plastica, Alluminio, Carta e Cartone, Legno e Umido Metropolitano sanno cosa fare. Inutile stare lì, confusi e disorientati sul ciglio della strada. Ognuno ha un compito, una missione, un obiettivo. È il loro destino. E lo sanno. Soltanto se ciascuno di loro sarà al proprio posto potranno essere di nuovo utili. E poi tornare, per ripartire e tornare ancora. Gli amici si salutano. Ognuno prende la propria strada. La strada giusta. È il loro destino.

E SE FOSSE... UNA STORIA WESTERN

Tramontava sulla via dell'Ovest. La diligenza filava alzando un polverone di zoccoli e ruote. Nel vano passeggeri sei cowboys e due cowgirls: Acciaio, un tipo tosto come la sua 16 mm; Vetro sempre franco e sincero; Plastica, resistente più di un cavallo delle praterie; Alluminio, un vero duro, ma dal cuore tenero; Carta e Cartone due gemelli tenaci, sempre a zonzo per il West; Legno il veterano; infine c'è Umido Metropolitano, imprevedibile e insidioso come una buccia di banana non vista. Sono diversi uno dall'altro, viaggiano insieme anche per questo. Ognuno sa fare qualcosa di speciale, ognuno ha delle caratteristiche proprie ed utile in modo differente dagli altri. Sono una bella squadra.

Quel tardo pomeriggio, quasi sera, lunga la via dell'Ovest d'improvviso la diligenza arranca, i cavalli sbuffano esausti, rallentano, perdono il passo e... si fermano.

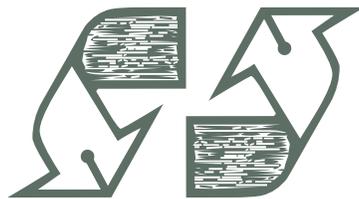
Il postiglione si volta verso il gruppo di vaqueros:

- «Spiacente. Non posso farci niente, i cavalli schiumano. Bisogna scendere»

I pistoleri rispondono in coro:

- «No problem, amigo»

Acciaio, Vetro, Plastica, Alluminio, Carta e Cartone, Legno e Umido Metropolitano sono pronti a tutto hanno lottato con gli Apaches e sfidato gli enormi orsi grizzly, sanno cosa fare. Inutile stare lì, confusi e disorientati in mezzo alla prateria. Ognuno ha un compito, una missione, un sogno. È il loro destino. E lo sanno. Soltanto se ciascuno di loro sarà al proprio posto potranno essere di nuovo utili. E poi tornare, per ripartire e tornare ancora. Gli amici si salutano. Ognuno prende la propria strada. La strada giusta. È il loro destino.



E SE FOSSE... UN LIPOGRAMMA IN E

Un giorno, tardi molto tardi (assai dopo 17.00), quasi buio. Il pullman fila rapido lungo la strada, lascia la città. A bordo dopo una lunga giornata di lavoro, un gruppo di amici: Acciaio, onomastica franca, un tipo tosto, fulgido; Vetro, un tipo diafano dal collo lungo; Plastica, una tipa molto multitasking, morbida, gagliarda; Alluminio, sa adattarsi in ogni circostanza, un tipo "mi curvo, non mi rompo"; Carta & Cartone, nati in unico parto, sono forti, sono curiosi, ogni giorno a zonzo zigzagando lungo il mondo; Legno, un tipo un po' nodoso, unico; poi Umido Cittadino, bizzarro, inopinato, ogni giorno tanti fatti. Sono vari, distinti uno dall'altro, sono amici. Ognuno fa qualcosa di unico, ognuno ha doni distintivi, ciascuno funziona in modo distinto dagli altri. Sono proprio un grazioso manipolo.

Assai, assai, dopo 17.00, ormai buio, lungo la strada fuori città d'improvviso il pullman sbuffa, abbassa rapidità, singulta... stop!

Il pilota si volta, parla al gruppo di amici:

- «Mi rammarico ragazzi. Non posso farci nulla, bisogna smontar dal pullman»

Gli amici rispondono in coro:

- «Nulla, alcuna angustia»

Acciaio, Vetro, Plastica, Alluminio, Carta & Cartone, Legno, Umido Cittadino hanno soluzioni. Non bivaccar molli, lì, confusi smarriti sul ciglio di strada. Ognuno ha un compito, una missione, una finalità. Il loro fato ha da farsi. Lo sanno. Soltanto quando ciascuno di loro sarà al proprio posto potranno darsi di nuovo a utilità. Quindi tornar, ripartir, tornar ancora. Gli amici si salutano. Ognuno va incontro alla propria strada. La strada giusta. Il loro fato ha da farsi.

MATERIALI DI RICICLO E NON SOLO

I personaggi della nostra "storia di partenza" e delle vostre "storie riciclate con stile" hanno un destino ben preciso: sono infatti imballaggi e rifiuti destinati al riciclo. Ognuno di loro, come recita la storia, sa di dover seguire la propria strada. Una strada che in Italia è tracciata da enti impegnati nella gestione dei rifiuti.

Chi si occupa a Genova della raccolta differenziata è innanzitutto *AMIU*, che sovrintende la gestione dell'intero ciclo dei rifiuti sul territorio cittadino ed effettua servizi in altri tredici comuni. *AMIU* copre tutti i servizi legati alla gestione del ciclo dei rifiuti e dell'ambiente: dalla pulizia delle strade alla raccolta differenziata, dal trattamento dei rifiuti alle bonifiche, alla gestione di impianti per il recupero e la valorizzazione dei materiali.

A gestire il corretto smaltimento degli imballaggi, a livello nazionale, interviene invece *CONAI* (*Consorzio Nazionale Imballaggi*), consorzio costituito dai produttori e utilizzatori di imballaggi allo scopo di perseguire gli obiettivi di recupero e riciclo dei materiali di imballaggio. *CONAI* indirizza e coordina le attività di sei Consorzi rappresentativi dei materiali a cui aderiscono i produttori e gli importatori di quel tipo di imballaggio e relativa materia prima: *CIAL*, Consorzio Imballaggi Alluminio; *COMIECO*, Consorzio Nazionale Recupero e Riciclo degli Imballaggi a base Cellulosica; *COREPLA*, Consorzio Nazionale per la Raccolta, il Riciclaggio e il Recupero degli Imballaggi in Plastica; *COREVE*, Consorzio Recupero Vetro; *RICREA*, Consorzio Nazionale Riciclo e Recupero Imballaggi Acciaio; *RILEGNO*, Consorzio Nazionale per la Raccolta, il Riciclaggio e il Recupero degli Imballaggi in Legno.

LE 10 REGOLE!

IL DECALOGO DELLA RACCOLTA DIFFERENZIATA DI QUALITÀ

Segui le 10 regole del Decalogo CONAI, Consorzio Nazionale Imballaggi, perché fare bene la raccolta differenziata è il primo passo per migliorare i risultati di riciclo e far rinascere gli imballaggi di acciaio, alluminio, carta, legno, plastica e vetro.

1. Separa correttamente gli imballaggi in base al materiale di cui sono fatti e mettili nell'apposito contenitore per la raccolta differenziata. Grazie a te che separi gli imballaggi e al Comune che li raccoglie, *CONAI* fa rinascere l'acciaio, l'alluminio, la carta, il legno, la plastica e il vetro.
2. Riduci sempre, se possibile, il volume degli imballaggi: schiaccia le lattine e le bottiglie di plastica richiudendole poi con il tappo, comprimi carta e cartone. Se fai questo, renderai più efficace il servizio di raccolta differenziata.
3. Dividi, quando è possibile, gli imballaggi composti da più materiali, ad esempio i contenitori di plastica delle merendine dalla vaschetta di cartone oppure i barattoli di vetro dal tappo di metallo. Se fai questo, limiterai le impurità e permetterai di riciclare più materiale.
4. Togli gli scarti e i residui di cibo dagli imballaggi prima di metterli nei contenitori per la raccolta differenziata. Se fai questo, ridurrai le quantità di materiali che vengono scartate.
5. Sappi che la carta sporca (di cibo come i cartoni della pizza, di terra, di sostanze velenose come solventi o vernici), i fazzoletti usati e gli scontrini non vanno nel contenitore della carta; e che il loro conferimento peggiora la qualità della raccolta differenziata di carta e cartone.
6. Fai attenzione a non mettere nel contenitore del vetro oggetti in ceramica, porcellana, specchi e lampadine. Inserire tali materiali può vanificare i tuoi sforzi perché rovina la raccolta del vetro.
7. Riconosci e conferisci correttamente gli imballaggi in alluminio. Oltre alle più note lattine per bevande, separa anche vaschette e scatolette per il cibo, tubetti, bombolette spray e il foglio sottile per alimenti.
8. Riconosci e conferisci correttamente gli imballaggi in acciaio, solitamente riportano le sigle FE o ACC. Le trovi su barattoli per conserve, scatolette del tonno, lattine e bombolette, fustini e secchielli, tappi corona e chiusure di vario tipo per bottiglie e vasetti.
9. Introduci nel contenitore per la raccolta differenziata della plastica tutte le tipologie di imballaggi. Fai attenzione a non introdurre altri oggetti, anche se di plastica, come giocattoli, vasi, piccoli elettrodomestici, articoli di cancelleria e da ufficio.
10. Ricorda che se hai imballaggi in legno li puoi portare alle isole ecologiche comunali attrezzate. Cassette per la frutta e per il vino, piccole cassette per i formaggi, sono tutti imballaggi che possono essere riciclati.

ACCIAIO

E IL CONSORZIO RICREA

“... un tipo tosto, un vero duro”



L'acciaio fa parte della nostra vita quotidiana: molte delle cose che mangiamo e beviamo sono conservate anche grazie ad imballaggi d'acciaio. Un elemento utile proprio in virtù della sua sicurezza e durata.

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 e **RICREA** - il consorzio che dal 1997 ne favorisce, promuove e agevola la raccolta e il riciclo - fa in modo che vengano avviati in acciaieria.

COME FUNZIONA IL RICICLO DEGLI IMBALLAGGI D'ACCIAIO?

Una volta utilizzato il contenuto, gli imballaggi in acciaio si trasformano in rifiuti da gettare nella giusta campana (quella gialla con la scritta plastica e lattine), separandoli dagli altri rifiuti con grosse calamite. Il Comune li raccoglie e gli operatori di **RICREA** li lavorano e li pressano per essere portati in **acciaieria**, dove vengono fusi nei forni per produrre nuovo acciaio.

MA QUALI SONO GLI IMBALLAGGI D'ACCIAIO?

Barattoli (per pelati, conserve vegetali, frutta sciroppata); scatolette (per carne, tonno o cibo per animali); coperchi (per i vasi di vetro della marmellata, sottoli e sottaceti), tappi corona (per bibite, birra o acqua minerale); bombolette (per vernici spray); fustini e secchielli (per vernici, pitture e smalti).

E I RIPRODOTTI?

Dal riciclo degli imballaggi d'acciaio si possono ottenere ancora, bitte, eliche per navi biciclette, binari ferroviari; lamiere per automobili, navi e treni; travi, chiodi, tombini, ecc...

CURIOSITÀ

In Italia nel 2013 su 435.149 tonnellate di imballaggi in acciaio immesse al consumo, pari al peso di 54 Tour Eiffel, **RICREA** ne ha assicurato la raccolta di 368.575 tonnellate, pari al peso di 4600 locomotive, garantendone il riciclo di oltre 320.231 tonnellate, pari al peso di 23 navi portaerei Garibaldi.

www.consorzioricrea.org

ALLUMINIO E IL CONSORZIO CIAL

"... un tipo brillante che sa adattarsi alle situazioni"



Leggeri, pratici, resistenti agli urti e alla corrosione, gli imballaggi in alluminio sono in grado di proteggere dalla luce, dall'aria, dall'umidità e dai microrganismi, ma soprattutto riciclabili al 100% e all'infinito.

CIAL è un consorzio formato dai produttori di alluminio e dai produttori e utilizzatori di imballaggi in alluminio e si occupa di ricercare soluzioni per ridurre e recuperare di questo tipo di imballaggi.

COME FUNZIONA IL RICICLO DEGLI IMBALLAGGI IN ALLUMINIO?

A Genova l'alluminio si raccoglie nei contenitori gialli insieme alla plastica e all'acciaio. L'alluminio raccolto è portato nei centri di selezione dove viene separato dagli altri materiali, per essere pressato e trasportato in **fonderia**, dove viene fuso e trasformato in lingotti e placche.

MA QUALI SONO GLI IMBALLAGGI IN ALLUMINIO?

Lattine per bevande, fogli sottili per alimenti (cioccolato, coperchi degli yogurt), vaschette in alluminio per alimenti, bombolette spray per profumi, lacche, deodoranti, panna; scatolette per tonno, carne, pesce, legumi e creme; tubetti per conserve, creme e cosmetici, capsule e tappi per bottiglie di olio, vino, liquori e acqua.

E I RIPRODOTTI?

L'alluminio recuperato con il riciclo è di qualità identica a quello originale, e può essere impiegato in edilizia, meccanica e casalinghi oltre che nel settore degli imballaggi. Sono in alluminio biciclette, automobili, aerei e treni, porte, finestre e tetti, orologi, oggetti di design, arredamento e, naturalmente, imballaggi.

CURIOSITÀ

Lo sapevi che da una lattina può nascere una caffettiera? Se prendiamo come unità di misura una lattina per bevande, scopriamo che ne occorrono: 640 per fare un cerchione di un'auto; 800 per fare una bicicletta; 3 per fare un paio di occhiali; 130 per fare un monopattino; 37 per fare una caffettiera.

www.cial.it

CARTA E CARTONE E IL CONSORZIO COMIECO

“... due gemelli tenaci e curiosi, sempre in giro per il mondo”



Carta e cartone sono materiali con cui abbiamo a che fare ogni giorno. Ce ne sono di tanti e diversi tipi, molti dei quali possono essere riciclati e riutilizzati. La carta è infatti il prodotto più riciclato in Europa, e più della metà della carta prodotta proviene dal riciclo. In Italia ogni 100 tonnellate di carta prodotta, 56 provengono dal riciclo. **COMIECO** si occupa di garantire il riciclo della raccolta differenziata della carta e del cartone. È un consorzio senza scopo di lucro e rappresenta circa 3.400 aziende del settore cartario per ciò che riguarda la responsabilità della corretta gestione ambientale degli imballaggi a base cellulosica.

COME FUNZIONA IL RICICLO DEGLI IMBALLAGGI DI CARTA E CARTONE?

Per far funzionare il riciclo degli imballaggi di carta e cartone è necessario separarli dagli altri materiali, riducendo il volume delle confezioni. Mai buttare nel contenitore per la raccolta della carta (a Genova è quello bianco) imballaggi sporchi, sacchetti di plastica, fazzoletti sporchi, scontrini o materiale cartaceo con attaccato nastro adesivo o graffette! Il materiale raccolto, sarà portato da **COMIECO** alla piattaforma di selezione, dove viene lavorato secondo le indicazioni delle **cartiere**, alle quali viene conferito per produrre nuova carta in bobine. Grazie ai trasformatori questa materia prima diventa un nuovo manufatto.

MA QUALI SONO GLI IMBALLAGGI IN CARTA E CARTONE?

Scatole e altri imballi in cartoncino, sacchetti di carta, cartoni per bevande e alimenti (se a prevalenza carta), scatole in cartone ondulato.

E I RIPRODOTTI?

La carta e il cartone che ogni giorno vengono lavorati e riciclati, tornano nelle nostre vite sotto forma di nuovi imballaggi, giornali, cartoleria ma anche altri oggetti d'artigianato, arte e design.

www.comieco.org

LEGNO

E IL CONSORZIO RILEGNO

“... un tipo tutto d’un pezzo, nodoso e insostituibile”



Il legno non ha bisogno di presentazioni, è uno dei materiali presenti in natura con cui l’uomo ha avuto a che fare da sempre. Ne esistono tantissimi tipi, con caratteristiche diverse, dalla resistenza alla duttilità, dall’elasticità, all’attitudine al taglio.

RILEGNO è il Consorzio nazionale per la raccolta, il recupero e il riciclaggio degli imballaggi di legno in Italia. È suo compito organizzare e garantire in tutta Italia il riciclo di rifiuti di legno come pallet, cassette per l’ortofrutta, imballaggi industriali e molto altro (anche mobili rotti!).

COME FUNZIONA IL RICICLO DEGLI IMBALLAGGI IN LEGNO?

RILEGNO prende accordi con i Comuni, che attivano la raccolta differenziata sul loro territorio e dalle isole ecologiche inviano i rifiuti di legno alle **piattaforme**. Qui il legno viene ridotto di volume per renderne più facile il trasporto. Dalle piattaforme, il legno passa ai pannellifici dove i riciclatori lo liberano dalle impurità, lo triturano, lo asciugano: così diventa rinnovata materia prima che, pressata e incollata, si trasforma in pannello per l’industria del mobile.

MA QUALI SONO GLI IMBALLAGGI IN LEGNO?

Cassette per l’ortofrutta, pallet, gabbie e casse, imballaggi industriali, cassette per vini, liquori, distillati, olio, ecc..., cassetine per i formaggi, tappi in sughero...

E I RIPRODOTTI?

Oggi il 95% dei rifiuti legnosi post-consumo è conferito a impianti per la produzione dell’industria del mobile. Un impiego di nicchia per il rifiuto legnoso riciclato è rappresentato dalla produzione di pasta per fare la carta. I rifiuti di imballaggi di legno raccolti separatamente possono inoltre servire come base per i blocchi in legno-cemento per applicazioni in edilizia. Una piccolissima parte dei rifiuti differenziati diventa fertilizzante.

www.rilegno.org

PLASTICA

E IL CONSORZIO COREPLA

“... una tipa davvero polivalente, morbida e resistente”



Più che di plastica bisognerebbe parlare di “materie plastiche”, dal momento che sono svariati e differenti i componenti di questa materia. La plastica è un materiale molto versatile che permette ad un’ampia gamma di prodotti di essere riciclati e trasformati. COREPLA è il Consorzio Nazionale per la Raccolta e il Recupero degli Imballaggi in Plastica. Si occupa di organizzare la raccolta supportando i comuni nelle attività di raccolta differenziata e garantendo l’avvio del recupero del materiale proveniente dalla raccolta differenziata.

COME FUNZIONA IL RICICLO DEGLI IMBALLAGGI IN PLASTICA?

Per una corretta raccolta differenziata degli imballaggi in plastica è necessario accertare che siano vuoti, ridurne l’ingombro e gettarli nella giusta campana (a Genova è quella gialla). Il processo di riciclo di questi rifiuti, una volta presi in carico da COREPLA e inviati ai **centri di separazione** delle varie plastiche, consiste in una sequenza di operazioni necessarie per dare nuova vita alla plastica, come la macinazione, il lavaggio, cui si aggiunge in molti casi il processo di rigranulazione.

MA QUALI SONO GLI IMBALLAGGI IN PLASTICA?

Bottiglie di acqua e bibite; flaconi e barattoli per detersivi, saponi, cosmetici; vaschette e confezioni in plastica trasparente per alimenti; vasetti e vaschette per yogurt e gelati; confezioni rigide per dolci; vaschette e piccoli imballaggi in polistirolo; shopper, buste e sacchetti per alimenti in genere (pasta, riso, patatine); blister e contenitori rigidi; plastica d’imballaggio; piatti e bicchieri monouso di plastica.

E I RIPRODOTTI?

Attraverso il riciclo della plastica si possono ottenere oggetti come lampade, componenti per il motorino e per gli aspirapolveri, occhiali, panchine, imbottiture in poliesteri, maglie in pile, scope, palette, tubi, secchi, sedie, sedili, carrelli, vasi...

www.corepla.it

VETRO

E IL CONSORZIO COREVE

"... un tipo trasparente e dal collo lungo"



Materiale eco-compatibile per eccellenza, il vetro può essere riciclato infinite volte, dando vita a contenitori sempre nuovi e dalle proprietà originarie invariate, come trasparenza, inalterabilità nel tempo, igiene, impermeabilità. Riciclandolo si riducono le emissioni di polveri nocive e anidride carbonica, si tagliano i consumi di energia nelle vetrerie e si risparmiano preziose materie prime.

COREVE è il Consorzio Nazionale senza fini di lucro che si occupa di garantire il riciclo degli imballaggi in vetro, separati in casa dai cittadini e correttamente conferiti al servizio di raccolta differenziata, organizzato o gestito dai Comuni.

COME FUNZIONA IL RICICLO DEGLI IMBALLAGGI IN VETRO?

Il materiale in vetro raccolto con la differenziata (nella campana verde) arriva nei centri di trattamento dove viene separato da corpi estranei e da residui di cristallo, ceramica e altri rifiuti. La materia ottenuta viene passata ai forni delle **vetrerie**, dove viene fuso e dove, tramite appositi stampi, prende la forma di un nuovo contenitore. La bottiglia o i vasetti così sagomati vengono fatti raffreddare, vengono sottoposti a controlli e verifiche e, infine, passano alle aziende imbottigliatrici.

MA QUALI SONO GLI IMBALLAGGI IN VETRO?

I principali imballaggi in vetro sono bottiglie e vasetti. Nella campana del vetro non devono essere gettati oggetti di cristallo (bicchieri, lampadari, portaceneri, centrotavola), ceramiche e porcellane (piatti, tazzine), contenitori in vetro-ceramica, lampade e lampadine, specchi, tubi e schermi tv, monitor, computer.

E I RIPRODOTTI?

I riprodotti del riciclo del vetro sono nuovamente bottiglie e vasetti.

www.coreve.it

UMIDO E AMIU

“... imprevedibile e sorprendente, ogni giorno un’avventura”



Nel 2013 AMIU (Azienda Multiservizi e d'Igiene Urbana) ha introdotto in alcuni quartieri della città di Genova, la raccolta differenziata dell'umido, ovvero di tutti i composti di origine vegetale o animale che finiscono nella spazzatura. Il progetto è stato progressivamente esteso a più zone della città, in previsione di coinvolgere l'intero agglomerato urbano.

COME FUNZIONA IL RICICLO DELL'UMIDO?

Per una corretta raccolta dell'organico la prima cosa da fare è separare i rifiuti utilizzando sacchetti biodegradabili e gettarli nei bidoni marroni. L'organico ottenuto viene inviato nei **centri di compostaggio**, dove è trasformato in fertilizzante, da impiegare come concime in agricoltura e nel giardinaggio.

COSA SONO I RIFIUTI ORGANICI?

Scarti alimentari, bucce, semi, torsoli e noccioli, verdura, carne, pesce, formaggi, pane, pasta, uova, fondi di caffè e bustine di the, gusci d'uovo, lische di pesce, peli e piume, conchiglie di molluschi, carta da cucina, tovaglioli e fazzoletti di carta, fiammiferi e bastoncini di legno, tappi in sughero, segatura, erba, foglie, piccole piante e fiori recisi.

Attenzione! Per ottenere compost di buona qualità bisogna evitare che finiscano nei contenitori marroni liquidi, metallo, vetro, porcellana e terracotta, medicinali, garze e cerotti, assorbenti e pannolini.

QUALI SONO I RIPRODOTTI DELL'UMIDO?

Fare la raccolta dell'organico significa reintrodurre circa un terzo dei rifiuti che produciamo nel ciclo della natura. Ma i rifiuti organici vengono utilizzati comunemente anche per la produzione di biogas, una miscela di vari tipi di gas ottenuto attraverso un particolare processo di decomposizione del materiale organico che può essere utilizzato per la combustione in caldaie da riscaldamento o per produrre energia elettrica.

www.amiu.genova.it/rifiuti-organici

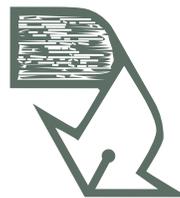
GIOCARE

CON LE PAROLE E CON LE STORIE

Giocare con le parole è un esercizio antico: non è un caso che uno dei primi esempi scritti della lingua italiana sia proprio un indovinello. Le parole - espressione del nostro linguaggio, della nostra cultura, del nostro essere - sono elementi vivi, che, oltre alla naturale funzione comunicativa, si prestano a diventare terreno fertile in cui spargere semi di fantasia. Fantasia che ha un effetto contagioso e, ad un livello superiore, allarga l'esercizio al territorio della storia e del racconto.

Si può anche giocare con le storie, inventarne di nuove, cambiarne di antiche, raccontarle in tanti modi diversi. Innanzitutto dobbiamo avere una storia di base, uno spunto creativo da cui partire. Meglio se nonsensica, bizzarra e surreale quanto basta per mettere alla prova le nostre capacità di giocatori.

A questo punto l'esperimento ha inizio: come vogliamo trasformare la nostra storia? Possiamo scegliere di lavorare sulla forma, scegliendo, ad esempio, di volgere tutti i verbi al passato remoto o di riscrivere il racconto eliminando le parole che contengono una determinata lettera, sostituite da sinonimi in cui questa non è presente (questo gioco si chiama lipogramma). Oppure possiamo intervenire sui contenuti, adattandoli a un registro ben preciso: la stessa storia, con le formule giuste, potrà diventare un giallo avvincente, un horror da paura, un avventuroso western.



Il risultato può essere molto interessante se rispetta quelli che sono i principali obiettivi di questo tipo di gioco: divertire, insegnare e, soprattutto, invitare a mettersi alla prova. Obiettivi che è possibile raggiungere se, in questo come in tutti i giochi (di parole e no), si tiene ben presente che ci sono alcune regole da seguire: confini, ma non limiti, che è bene rispettare, perché tutto funzioni. Linee guida, tracce, indizi, che conducano nella giusta direzione, rendendo l'esercizio più efficace e divertente.

GLI ESERCIZI DI STILE DI QUENEAU

In letteratura l'esempio più efficace l'ha di certo offerto **Raymond Queneau** (1903-1976) che, con i suoi *Esercizi di stile*, ha mostrato la pluralità delle possibilità offerte dalla lingua, raccontando una storia di semplice quotidianità (un incontro su un autobus) utilizzando novantanove varianti differenti tra trasformazioni linguistiche, enigmistiche, tematiche: metafore, anagrammi, onomatopee, figure retoriche, modi di dire, intonazioni del linguaggio, espressioni caratteristiche di una lingua, ma anche "Pregiudizi", "Anglicismi" e "Probabilista".

Un divertissement letterario che ha origini antiche: a ripercorrerne a ritroso la storia si arriva fino all'antica Grecia, tra gli inganni dell'astuto Odisseo-Nessuno e gli indovinelli della Sfinge.

Ecco la sua storia di partenza e due sue varianti.

NOTAZIONI

Sulla S, in un'ora di traffico. Un tipo di circa ventisei anni, cappello floscio con una cordicella al posto del nastro, collo troppo lungo, come se glielo avessero tirato. La gente scende. Il tizio in questione si arrabbia con un vicino. Gli rimprovera di spingerlo ogni volta che passa qualcuno. Tono lamentoso, con pretese di cattiveria. Non appena vede un posto libero, vi si butta. Due ore piú tardi lo incontro alla Cour de Rome, davanti alla Gare Saint-Lazare. È con un amico che gli dice:

«Dovresti far mettere un bottone in piú al soprabito». Gli fa vedere dove (alla sciancratura) e perché.

ONOMATOPEE

A boarrdo di un auto (bit bit, pot pot!) bus, bussante, sussultante e sgangherato della linea S, tra strusci e strisci, brusii, borbottii, borrrborigmi e pissi pissi bao bao, era quasi mezzodin-dong-ding-dong, ed eccoco, cocoricò un galletto col paltò (un Apollo col capello a palla di pollo) che frrr! piroetta come un vvortice vverso un tizio e rauco ringhia abbaiando e sputacchiando «grr grr, arf arf, harffinito di farmi ping pong?!»

Poi guizza e sguazza (plaffete) su di un sedile e soooosspiiira rilassato. Al rintocco e allo scampanar della sera, ecco-co cocoricò il galletto che (bang!) s'imbatte in un tale balbettante che farfuglia del botton del paletò. Toh! Brrrr, che brrrividi!!!

PRECISAZIONI

Alle 12,17 in un autobus della linea S lungo 10 metri, largo 3, alto 3,5, a 3600 metri dal suo capolinea, carico di 48 persone, un individuo umano di sesso maschile, 27 anni, 3 mesi e 8 giorni, alto m 1,62 e pesante 65 chilogrammi, con un cappello (in capo) alto 17 centimetri, la calotta circondata da un nastro di 35 centimetri, interpella un uomo di 48 anni meno tre giorni, altezza 1,68, peso 77 chilogrammi, a mezzo parole 14 la cui enunciazione dura 5 secondi, facenti allusione a spostamenti involontari di quest'ultimo, su di un arco di millimetri 15-20. Quindi il parlante si reca a sedere metri 2,10 piú in là.

Centodiciotto minuti piú tardi lo stesso parlante si trovava a io metri dalla Gare Saint-Lazare, entrata banlieue, e passeggiava in lungo e in largo su di un tragitto di metri 30 con un amico di 28 anni, alto 1,70, 57 chilogrammi, che gli consigliava in 15 parole di spostare di centimetri 5 nella direzione dello zenith un bottone d'osso di centimetri 3,5 di diametro.

[Raymond Queneau - traduzione di Umberto Eco, *Esercizi di stile*, Einaudi, 1983, n.e. 2001]

PARIGI CAPITALE DEL GIOCO (LINGUISTICO)

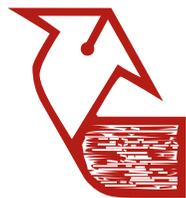
Queneau, l'abbiamo già detto, non è stato il solo a cimentarsi in queste acrobazie dell'intelligenza. A dargli man forte i suoi compagni dell'Oulipo (in francese Laboratorio di letteratura potenziale), un gruppo di scrittori e scienziati attivo a Parigi negli anni Sessanta che si propose di studiare il linguaggio attraverso scomposizioni, deformazioni, invenzioni.

Tra questi anche **Georges Perec** (1936-1982): si devono a lui il lipogramma di trecento pagine *La scomparsa* (1969), scritto senza l'utilizzo di parole contenenti la vocale "e", e il suo seguito, *Le ripetizioni*, in cui al contrario, l'unica vocale permessa è proprio la "e". Diverso procedimento, ma analogo presupposto per *Alfabeti* (1976), un poema di eterogrammi, ossia parole che, scritte variandone appena la grafia e capovolgendo il foglio, possono essere lette come altre parole, di diverso significato.

Ma il gioco di Perec non si è fermato qui: l'esperimento piú sorprendente lo abbiamo con 9691 o *Le Grand Palindrome de Georges Perec*, il piú lungo racconto della storia della letteratura palindromo (ossia un testo che può essere letto da destra a sinistra o viceversa, mantenendo lo stesso significato).

Continuò il suo diario fino all'autunno. Ogni giorno vi annotava con minuzioso scrupolo un mucchio di particolari insignificanti: finita la provvista d'alcool, comprato un disco al cugino Julot (fra poco finirà il ginnasio), accorciato il mio burnùs, salutato il vicino malgrado il suo cagnolino Azor abbia fatto la caccia sul mio stuoino. Annotava ancora di un romanzo acquistato, di un amico incontrato, di ogni parola o fatto fuori dall'ordinario (un avvocato, al Palais, ha lasciata incompiuta la sua arringa; un balordo minacciava i passanti all'arma bianca; un tipografo impazzito sabotava i suoi macchinari...).

[Georges Perec - traduzione di Piero Falchetta, *La scomparsa*, Guida, 2007]



IL GIOCO COMBINATORIO DI CALVINO

Tra gli autori più noti della nostra letteratura che si sono messi alla prova con i giochi di parole un posto d'onore spetta a **Italo Calvino** (1923-1985), tra i maggiori conoscitori delle varianti combinatorie della lingua. Nel suo romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, gioca con il lettore, proponendo per ogni capitolo dieci incipit di altrettanti romanzi - incompiuti -, uno diverso dall'altro per genere e stile. Calvino è anche autore di una singolare poesia di lipogrammi progressivi, in cui in ogni verso della prima quartina le vocali spariscono una a una nell'ordine.

*Aiuole obliate gialle d'erba, sa
un cupo brusio smuovervi, allusione
ad altre estati, cetonia blu-violetta,
enunciando noumeni oscuri: tutto fu*

*sarà ed è in circolo: dunque è sempre
presente nelle eterne senescenze
e effervescenze d'ere nel serpente
d'etere, seme, cenere, erbe secche".*

[Nella prima parola compaiono tutte le vocali, nella seconda "a, e, i, o" e così via fino all'ultima parola che ha solo la "a". Nel secondo verso si procede invece in crescendo: la prima parola ha solo la "u", l'ultima userà tutte le vocali. Il terzo verso inizia con la sola vocale "a" e procede fino all'ultima parola, composta da tutte le vocali, e il quarto presenta il procedimento inverso. La seconda quartina si apre con la successione "aa, ee, ii, oo, uu". Il resto della poesia utilizza parole che contengono solo la vocale "e"].

CAPPUCETTO IN ELICOTTERO CON RODARI...

Maestro di riscritture, giochi di parole e divertimenti linguistici, **Gianni Rodari** (1920-1980), nella sua *Grammatica della fantasia*, racconta i meccanismi dell'immaginazione infantile: a scuola le possibilità di giocare con le parole sono infinite, allora perché non farlo anche con le storie? Una prima prova si può fare proprio con quelle che fin da piccoli abbiamo sentito raccontare. Ecco, ci mostra Rodari, allora si avranno "fiabe a rovescio", "fiabe a ricalco" e "insalate di favole". Cosa succederebbe se un elicottero atterrasse nella storia di Cappuccetto Rosso? e se la matrigna di Cenerentola fosse la proprietaria di una tintoria? Situazioni che Rodari stesso ha esplorato con *A sbagliare le storie* (EL, n.e. 2009) e *Le favole a rovescio* (EL, n.e. 2010), invitando ad inventare e sperimentare gli "e se..." del gioco bambino.

Delfina è la parente povera della signora Notabilis, proprietaria di una tintoria a Modena e madre di due smorfiosette liceali. Mentre la signora e le figliole vanno in crociera su Marte, dove si svolge una grande festa intergalattica, Delfina resta in tintoria a stirare l'abito da sera della contessa Qualunquis. Io indossa, fantasticando. Esce nella strada e sale, senza riflettere, sull'astronave Fata Seconda... proprio quella in cui la signora Qualunquis vola alla festa marziana, con Delfina passeggera clandestina. Al ballo, il Presidente della Repubblica di Marte nota Delfina e balla con lei...

[Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia*, Einaudi Ragazzi, 1973, n.e. 2013]

... E CAPPUCETTO A COLORI DI MUNARI

Basta un piccolo dettaglio e tutta una storia può cambiare. Se la mantellina di Cappuccetto, ad esempio, fosse di un bel verde brillante, allora avremmo una bambina amica di cicala, tartarughe e rane, pronte ad aiutarla se all'improvviso dal bosco spuntasse un lupo... Questo il gioco di **Bruno Munari** (1907 -1998) proposto in *Cappuccetto Giallo* (Corraini, 2007), *Cappuccetto Verde* (Corraini, 2007) e *Cappuccetto Bianco* (Corraini, 2001). Qui sono i colori a condizionare le varianti della storia creando situazioni diverse in cui la bambina deve affrontare la strada di pericoli che la separa dalla nonna. Ecco dunque il giallo caotico della metropoli inquinata o il manto candido della neve, che si posa su tetti, case e su tutto il bosco, riempiendo la pagina e lasciando spazio alla fantasia del lettore.

LA PAROLA ALLA CRITICA

Ai giochi linguistici e di parole hanno dedicato i loro scritti linguisti, enigmisti e filologi, grazie ai quali disponiamo di importanti raccolte di esercizi e modelli. Tra i massimi esperti **Giampaolo Dossena** (1930-2009), è stato autore del *Dizionario dei giochi con le parole*, (Garzanti, 1994) e della sua riedizione aggiornata (*Il dado e l'alfabeto. Nuovo dizionario dei giochi con le parole Garzanti*, 2004): una guida fondamentale per districarsi nei labirinti della lingua, ma anche della logica e della fantasia. Tra le sue opere anche *Cento giochi per ragazzi* (Mondadori, 1986), *Il Grande Libro dei Giochi*, (Mondadori, 1986), e i tre volumi dell'*Enciclopedia dei giochi* (UTET, 1999).

Stefano Bartezzaghi - scrittore, giornalista e linguista, cresciuto in una famiglia di celebri enigmisti - è invece autore di *Sedia a sdraio. Giochi impensati per svagare la mente* (Salani, 2011), *Non ne ho la più squallida idea. Frasi matte da legare* (Mondadori 2007) e di *Scrittori giocatori* (Einaudi, 2010), un percorso nella storia della letteratura - da Dante a Proust fino a DeLillo - intesa come vera e propria occasione di gioco. Data invece 2012 *Dando buca a Godot. Giochi insonni di personaggi in cerca di autori* (Einaudi), in cui Bartezzaghi espone i lettori al contagioso effetto degli esercizi linguistici. Proverbi rivisti, titoli mescolati, neologismi bizzarri, ma anche tautogrammi, falsi prefissi, palindromi, acrostici, falsi derivati. Bartezzaghi è anche il curatore dell'edizione Einaudi (2014) di *Esercizi di stile* di Queneau, un'opera alla quale ha dedicato un'ampia riflessione in sede di postfazione.

Oltre alla *Grammatica della fantasia* di Rodari, guida e spunto per gli insegnanti è *I draghi locopei: imparare l'italiano con i giochi di parole* (Einaudi, 2007) di **Ersilia Zamponi**, testo ormai molto noto nelle scuole, che raccoglie interessanti spunti da sperimentare direttamente tra i banchi. Si sono dedicati invece alle lingue inventate **Paolo Albani** e **Berlinghiero Buonarroti**, compilatori di *Aga magéra difùra. Dizionario delle lingue immaginarie* (Zanichelli, n.e. 2011).

LE REGOLE DEL GIOCO

IL BANDO

- 1. La partecipazione all'iniziativa è gratuita e riservata alle classi della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado di Genova.**
- L'opera richiesta è **un breve racconto che rielabori il testo suggerito** (vedi "La storia di partenza") **seguendo una delle variabili proposte** (vedi "Lista delle variabili").
- Le classi partecipanti dovranno inviare **tre elaborati** (scegliendo tre diverse variabili), opera dell'intera classe o di gruppi di alunni.
- Le opere dovranno essere inviate per posta alla rivista ANDERSEN, Via Crosa di Vergagni 3 R - 16124 Genova, oppure all'indirizzo email: **ricicloconstile@andersen.it**. Ogni elaborato dovrà riportare i dati richiesti (classe, scuola, indirizzo completo, recapito telefonico e mail dell'insegnante referente), **compilando e allegando il modulo di iscrizione e il test per la classe che trovate nelle pagine seguenti allegato al presente bando.**
- Le opere andranno **inviare entro venerdì 20 marzo 2015**. Farà fede il timbro postale o la data dell'email.
- Le opere presentate non verranno restituite e non saranno comunicati giudizi su quelle non classificate.
- Le opere presentate saranno valutate da una Giuria, composta da alcuni rappresentanti dei soggetti promotori (AMIU, CONAI e Consorzi CIAL, COMIECO, COREPLA, COREVE, RICREA e RILEGNO, rivista ANDERSEN) e da soggetti appartenenti al mondo della scuola.

8. La Giuria esaminerà gli elaborati giunti nei termini stabiliti dal regolamento e designerà **tre elaborati vincitori per la scuola primaria e tre elaboratori vincitori per la scuola secondaria di primo grado**, riservandosi la possibilità di valorizzare il lavoro di altri partecipanti con alcune menzioni speciali.

9. La proclamazione ufficiale dei vincitori e la premiazione avverranno **a Genova nel mese di maggio 2015** durante una festa finale con lettura pubblica dei racconti vincitori, nell'ambito delle iniziative del Premio Andersen 2015 ai migliori libri per ragazzi.

10. Le classi vincitrici riceveranno ciascuna **un premio in libri del valore di circa 500 euro** per la biblioteca scolastica, **un abbonamento annuale alla rivista ANDERSEN e 50 copie del libro che raccoglierà i racconti vincitori**.

11. La partecipazione al concorso implica da parte di partecipanti l'autorizzazione alla rivista ANDERSEN e agli altri soggetti promotori (AMIU, CONAI e Consorzi CIAL, COMIECO, COREPLA, COREVE, RICREA e RILEGNO) ad utilizzare il testo vincitore o menzione speciale per un'esposizione e lettura pubblica durante la premiazione, per la pubblicazione dei racconti in autonoma raccolta (non soggetta alla vendita), per la pubblicazione sulla rivista ANDERSEN e su altre testate giornalistiche che renderanno pubblici gli esiti dell'iniziativa, o su pagine dedicate all'iniziativa nei siti web e social network di ciascun soggetto promotore.

12. La partecipazione implica inoltre l'autorizzazione per la rivista ANDERSEN a conservare i dati di contatto dei partecipanti, restando inteso che l'uso degli stessi è strettamente collegato all'iniziativa in oggetto, alle sue edizioni future e a informazioni relative alle iniziative della rivista ANDERSEN e dei soggetti promotori, escludendone l'utilizzo per ogni finalità diversa da quelle previste.

13. Gli esiti del concorso saranno resi noti dalla rivista ANDERSEN. Saranno informati personalmente solo i partecipanti la cui opera risulterà vincitrice o menzionata.

14. La partecipazione all'iniziativa implica l'accettazione delle norme del presente regolamento.

MODULO DI ISCRIZIONE

da compilare (insieme al test per la classe) e allegare alle opere inviate

CLASSE PARTECIPANTE

SCUOLA

PRIMARIA

SECONDARIA

VIA/PIAZZA

N°

CAP

CITTÀ

INSEGNANTE REFERENTE

CONTATTO TELEFONICO

INDIRIZZO EMAIL

NOTE PARTICOLARI

per informazioni: ricicloconstile@andersen.it

TEST PER LA CLASSE

da compilare (insieme al modulo di iscrizione) e allegare alle opere inviate

Quale pensate possa essere il destino (ossia la trasformazione a seguito del riciclo) dei nostri personaggi? Indicate per ognuno dei materiali il luogo dove viene lavorato per essere riciclato (1) e un possibile riprodotto (2).

QUEL TIPO TOSTO DELL'ACCIAIO

1) _____

2) _____

BRILLANTE, L'ALLUMINIO

1) _____

2) _____

CARTA E CARTONE, GEMELLI TENACI

1) _____

2) _____

IL LEGNO, NODOSO E INSOSTITUIBILE

1) _____

2) _____

UNA TIPA POLIVALENTE, LA PLASTICA

1) _____

2) _____

VETRO, COSÌ TRASPARENTE

1) _____

2) _____

L'IMPREVEDIBILE UMIDO

1) _____

2) _____



STORIE RICICLATE CON STILE
un'iniziativa promossa da
AMIU

con il contributo di
CONAI CIAL, COMIECO, COREPLA, COREVE, RICREA e RILEGNO

progettazione e realizzazione
ANDERSEN

La rivista e il premio dei libri per ragazzi
www.andersen.it

coordinamento
Barbara Schiaffino

testi
Anselmo Roveda e Martina Russo

illustrazioni
Enrico Macchiavello

grafica
Giorgia Matarese
www.giorgiamatarese.com

stampa
Me.Ca - Recco (GE)

Finito di stampare nel mese di novembre 2014
Stampato su carta certificata FSC

ANSELMO ROVEDA (Genova, 1972)

Giornalista e scrittore, è caporedattore del mensile "Andersen" e collabora ad altre testate scrivendo di cultura e società. Tra i suoi ultimi libri per ragazzi: *Nati liberi* (Fatatrac, 2014), *Il trattore della nonna* (EDT-Giralangolo, 2014), *Missione Vesta* (Coccole Books, 2014), *La camera delle meraviglie* (Coccole Books, 2013) e *Il meraviglioso viaggio di Pinocchio* (EDT-Giralangolo, 2013). [www.anselmoroveda.com]

ENRICO MACCHIAVELLO (Genova, 1974)

Illustratore, autore di fumetto e di cinema d'animazione. È autore dei fortunati spot in animazione della birra Ceres e dei personaggi delle carte Skifidol. Nel 2013 è autore insieme a Anselmo Roveda del libro *La camera delle meraviglie* (Coccole Books); nello stesso anno è stato ospite d'onore del Festival Internazionale dei Comics di Rapallo. [www.macchiavello.net]