

# LegnanoNews

Le news di Legnano e dell'Alto Milanese

## Greenopoli, la versione del Monopoli ambientata a Legnano e pensata dagli studenti del Bernocchi

Valeria Arini · Friday, June 5th, 2026

Gli studenti della classe **3<sup>a</sup> del Liceo quadriennale dell'ISIS Bernocchi di Legnano** hanno partecipato il 27 maggio, presso Santeria Toscana 31 a Milano, all'evento conclusivo del progetto **eARTH**, un'iniziativa che ha voluto dare voce ai giovani sulle sfide del cambiamento climatico, trasformando le scuole in laboratori creativi dedicati al tema.

Per l'occasione, i ragazzi hanno presentato al pubblico **Greenopoli**, un gioco da tavolo da loro ideato e ispirato al Monopoli, ma completamente ripensato in chiave sostenibile e ambientato a Legnano.

Il progetto, finanziato da Fondazione Cariplo nell'ambito del bando **Clima Creativo**, si è sviluppato nell'arco di due anni scolastici e ha coinvolto gli studenti in un'esperienza formativa che ha unito scienza, arte, creatività e cittadinanza attiva.

Gli studenti hanno lavorato a stretto contatto con gli esperti di **Pleiadi**, specializzati nella divulgazione scientifica attraverso il gioco e le attività laboratoriali, e con i professionisti di **Bepart**, impegnati nella promozione dell'espressione artistica e dei linguaggi creativi. Grazie a questo percorso, i ragazzi hanno acquisito nuove competenze comunicative, imparando a raccontare temi scientifici complessi in modo accessibile e coinvolgente e a utilizzare la creatività come strumento per riflettere sulle sfide ambientali del presente.



Il risultato finale di questo lavoro è **Greenopoli**. Al posto delle tradizionali proprietà immobiliari, il percorso di gioco si snoda tra le contrade del Palio cittadino; le carte e le sfide proposte invitano i giocatori a confrontarsi con temi legati alla tutela dell'ambiente, alla sostenibilità, alle scelte responsabili e all'economia circolare. Ogni elemento è stato progettato dagli studenti, che hanno contribuito sia alla definizione dei contenuti sia all'aspetto grafico e comunicativo del gioco.

Presentando Greenopoli accanto agli altri progetti realizzati dalle scuole partecipanti durante l'evento in Santeria, gli studenti hanno avuto l'opportunità di raccontare il proprio percorso, confrontarsi con coetanei provenienti da realtà diverse e condividere esperienze accomunate dall'obiettivo di sensibilizzare i giovani sui temi del cambiamento climatico attraverso linguaggi innovativi e partecipativi.

[lefoto id=

L'esperienza, tuttavia, non si conclude con la presentazione finale. Greenopoli entrerà infatti a far parte delle attività della scuola e verrà sperimentato dalle classi all'inizio del prossimo anno scolastico come attività di accoglienza. Il gioco diventerà così uno strumento per favorire la conoscenza reciproca, il lavoro di gruppo e la riflessione sui temi della sostenibilità, consentendo agli studenti che lo hanno ideato di lasciare un contributo concreto alle future generazioni dell'istituto.

Il progetto eARTH rappresenta un esempio significativo di come la collaborazione tra scuola, esperti e territorio possa trasformarsi in un percorso educativo capace di sviluppare competenze scientifiche, espressive e relazionali, offrendo agli studenti l'opportunità di diventare protagonisti attivi nella costruzione di una maggiore consapevolezza ambientale.

---

This entry was posted on Friday, June 5th, 2026 at 4:17 pm and is filed under [Legnano, Scuola](#). You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can skip to the end and leave a response. Pinging is currently not allowed.