ATTIVITÀ PER ESCURSIONI CON BAMBINI

6-11 ANNI (SCUOLE PRIMARIE)

a cura di Maria Teresa Castaldi
ONCSC - Operatore Nazionale del Comitato Scientifico Centrale – sez. di Imola

Nel ritrovare alcuni appunti delle varie attività naturalistiche e culturali svolte nel corso degli anni, è nata l'idea di raccoglierli in questa sorta di manuale, pensato per i Soci e i titolati CAI che cercano idee e spunti per arricchire le escursioni con giochi e attività pratiche.

In questo primo manuale ho inserito attività in ambiente dedicate a bambini di scuola primaria (6-11 anni), anche se alcuni esercizi, con qualche piccola modifica, possono essere facilmente adattati anche a fasce d'età superiori.

L'apprendimento esperienziale in ambiente

Saper proporre attività e giochi, oppure raccontare storie e leggende, è fondamentale per coinvolgere i bambini e stimolarli a procedere nel cammino, soprattutto i più piccoli che rischiano di annoiarsi facilmente!

Le attività devono essere semplici e brevi, ma al tempo stesso dinamiche e coinvolgenti, capaci di trasformare la fatica del cammino in un'esperienza ludica.

Attraverso l'approccio dell'attivismo esperienziale (imparare facendo) è inoltre possibile trasmettere i valori fondanti del Club Alpino Italiano (Art. 1 dello Statuto): promuovere la frequentazione responsabile e consapevole dell'ambiente naturale attraverso la sua conoscenza.

In questo possono essere di aiuto gli Operatori Naturalistici e Culturali (ONC) del Comitato Scientifico e gli Operatori di Tutela dell'Ambiente Montano (TAM).



p.s. Ovviamente tutti possono contribuire ad arricchirne i contenuti, così da rendere i nostri interventi durante gli accompagnamenti in escursione sempre più dinamici, interessanti e distintivi.

IL MIO RICORDO "NATURALE" DELL'ESCURSIONE

Obiettivo: sviluppare la percezione tattile e conservare un ricordo esperienziale dell'escursione.
Materiali: sacchetti di stoffa o opachi (almeno 1 ogni 8/10 partecipanti).



- *La raccolta:* all'inizio della passeggiata, si invita ogni bambino a scegliere lungo il percorso un elemento naturale che ne attiri l'attenzione (es. pigne, foglie, rametti, sassi lisci, ghiande, pezzi di corteccia)
- *L'esplorazione:* durante il cammino, il bambino familiarizza con il proprio oggetto, toccandolo e memorizzandone dettagli, forma e consistenza.
- *Il gioco di riconoscimento:* alla prima sosta, si raccolgono gli oggetti all'interno del sacchetto. A turno, ogni bambino deve ritrovare il proprio elemento esplorando il sacchetto solo con le mani senza guardare.

In caso di gruppi numerosi, per velocizzare l'attività ed evitare lunghi tempi di attesa, si consiglia di utilizzare più sacchetti (meglio se di colori diversi) uno ogni 8/10 partecipanti.
Conclusione: ciascun bambino potrà poi portare a casa l'oggetto trovato come ricordo della giornata.

IL SACCHETTO MISTERIOSO

Obiettivo: sviluppare la percezione tattile per distinguere gli elementi naturali da quelli artificiali e stimolare una riflessione sull'impatto dell'uomo nell'ambiente e sulla gestione dei rifiuti.

Materiali: sacchetti di stoffa o opachi (almeno 1 ogni 8/10 partecipanti) in cui inserire, prima di iniziare, oggetti artificiali familiari (es. tappi di plastica, mollette, piccoli giocattoli, bottoni, fazzoletti di carta ecc).

- *La raccolta:* (vedi esercizio precedente). Fare inserire gli oggetti raccolti nel sacchetto. Assicurarsi che i bimbi non vedano gli oggetti artificiali così che il contenuto rimanga una sorpresa.
- *La sfida tattile*: durante una sosta fare sedere i bambini in cerchio. A turno, ogni bambino dovrà infilare una mano all'interno del sacchetto e, senza guardare, cercare di estrarre solo ed esclusivamente un oggetto naturale. Il bambino dovrà prima indovinare al tatto cosa sta toccando, dichiarare se è naturale o artificiale, e solo dopo tirarlo fuori per verificare insieme al gruppo.
- *Debriefing e riflessione finale*: porre alcune domande stimolo:
  - *Come avete fatto a riconoscere un oggetto naturale da uno artificiale al solo tatto?*
  - *Quali sensazioni vi danno i materiali naturali (es. ruvido, freddo, organico) rispetto alla plastica o al metallo?*
  - *Gli oggetti artificiali si trovavano già nel sacchetto, ma cosa succederebbe se li trovassimo sparsi nel bosco?*
  - *Riflettete insieme sul fatto che la natura non produce "rifiuti" (tutto si riutilizza e si trasforma), mentre gli oggetti artificiali creati dall'uomo spesso diventano inquinamento se abbandonati.*

CACCIA ALLE TRACCE (IL DETECTIVE DEL BOSCO)



Obiettivo: per introdurre il concetto di *bosco naturale* e *habitat*, far cercare impronte di animali nel fango, tane, buchi nei tronchi fatti dai picchi, penne o piume di uccelli, aculei di istrice, noci o pigne rosicchiate da scoiattoli o arvicole ecc.

Materiali: preparare e mostrare noci, nocciole, pigne che mostrano segni di rosicchiatura da uno scoiattolo e da una arvicola (*), penne e piume, aculei di istrice ecc.

(*) Vedi link
https://www.traccedianimali.com/tracce_di_animali_selvatici_i_pasti_noci_nocciole_e_pigne-r3363?_mob=1

Come spiegare il concetto di bosco naturale e habitat: un bosco naturale è una grande comunità di alberi, piante e animali che cresce da sola, senza che l'uomo l'abbia piantata o ordinata, mentre l'habitat è la "casa" su misura che fornisce a ciascuno di loro tutto il necessario per vivere. L'habitat di una rana è lo stagno fresco e umido. L'habitat di uno scoiattolo è il bosco, perché ci sono gli alberi su cui arrampicarsi e le ghiande da mangiare.

USIAMO I SENSI: DIFFERENZA TRA PAESAGGIO E AMBIENTE

Obiettivo: gioco di esplorazione sensoriale che trasforma un concetto geografico e scientifico astratto in un'esperienza concreta e memorabile.

- *Comprensione concettuale (Geografia)*: distinguere la differenza tra *paesaggio* (lo si percepisce con la vista) e *ambiente* (si vive con l'insieme dei sensi).
- *Sviluppo della percezione sensoriale (Scienze):* guidiamo il partecipante ad esercitare i quattro sensi "invisibili" (tatto, udito, olfatto, gusto), superando la dominanza della vista per esplorare la natura da più prospettive.

Struttura dell'attività didattica
Fase 1: *Osservazione del Paesaggio* (Vista): Attività a occhi aperti.
I bambini osservano il panorama all' aperto. L'Operatore chiede loro di descrivere ciò che vedono (forme, colori, elementi naturali e artificiali), introducendo così la definizione di paesaggio.
Fase 2: *Immersione nell'Ambiente* (Altri 4 sensi): Attività a occhi chiusi o bendati.
I partecipanti chiudono gli occhi per concentrarsi sugli altri quattro sensi:

- Tatto: Esplorare con le mani materiali diversi (corteccia, foglie lisce, sassi ruvidi, terra).
- Udito: Rimanere in silenzio per individuare e contare i suoni naturali (vento, ruscello, uccelli).
- Olfatto: Aspirare l'aria per cogliere i profumi del sottobosco (resina, terra, fiori).
- Gusto: Assaggiare piccoli frutti di bosco commestibili guidati dall'educatore.

Fase 3: *Rielaborazione e discussione di gruppo*.
Si aprono gli occhi e si risponde alle *domande stimolo*:

- *"Quanti suoni diversi avete sentito?". "Erano rumori prodotti dall'uomo o suoni naturali?"*
- "*Quali elementi diversi avete toccato e come erano le loro superfici?*"
- *"Quali odori avete riconosciuto?"*
- *"Che differenza c'è tra guardare un bosco in foto e viverci dentro?"* (comprensione intuitiva del passaggio da paesaggio ad ambiente).

SCOPRI QUELLO CHE NON C'ENTRA: I RIFIUTI LASCIATI DALL'UOMO

Obiettivo: stimolare la capacità di osservazione e riflettere sulla presenza dei rifiuti nell'ambiente naturale, non solo in riferimento all'aspetto estetico, ma anche per il danno ambientale che essi possono causare.

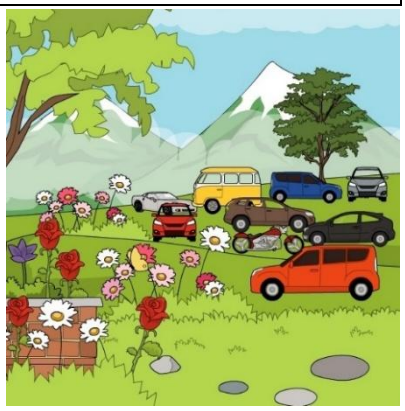
Attività: se si è all'interno di un Parco si può anche ricreare l'ambiente "compromesso" disponendo in anticipo sul sentiero diversi rifiuti, più o meno colorati, alcuni particolarmente visibili altri più mimetizzati, che dovranno poi essere individuati dai bambini (e raccolti, prevedendo di portare dei guanti e alcuni sacchetti per l'immondizia).



Domande per stimolare la memoria visiva e far riflettere su come percepiamo l'ambiente.

- *Avete trovato tutti i rifiuti o qualcuno era particolarmente ben nascosto? Quale è stato il più difficile da individuare e perché?*
- *Quali rifiuti sono balzati subito all'occhio? Per quale motivo (colore brillante, forma strana, dimensione)?*
- *I colori della natura e i colori dei rifiuti fatti dall'uomo si assomigliano? Avete notato differenze tra gli oggetti "naturali" (foglie, pigne, legni) e quelli portati da noi?*
- *Come vi siete sentiti quando avete visto un rifiuto lungo il sentiero? Che effetto fa camminare in un bosco pulito rispetto a uno in cui ci sono oggetti abbandonati?*
- *Secondo voi, perché qualcuno ha lasciato quel rifiuto nel bosco invece di portarselo a casa o metterlo in un cestino?*
- *Secondo voi, cosa succede a quella bottiglia di plastica (lattina/sacchetto) se nessuno la raccoglie? Rimane lì per sempre o prima o poi scompare? Quanto tempo pensate ci metta a degradarsi?*
- *Come possono i rifiuti danneggiare gli animali del bosco? (Es. Scambiare la plastica per cibo, rimanere incastrati nelle lattine o nei fili, tagliarsi con il vetro).*
- *E alle piante o al terreno, cosa succede? Pensate che una sostanza chimica che esce da una pila o da un contenitore sporco possa far bene alle radici degli alberi o all'acqua del ruscello?*
- *Oggi avevamo guanti e sacchetti e abbiamo ripulito il sentiero: come vi fa sentire vedere il bosco adesso che abbiamo finito?*
- *Cosa possiamo fare la prossima volta che andiamo a fare una passeggiata in un parco o in montagna con la famiglia o con gli amici?*
- *Qual è la "regola d'oro" da ricordare quando visitiamo la natura? (Es. "Lasciare solo impronte, portare via solo ricordi e i propri rifiuti").*

GIOCO DEL VERO E FALSO (ECO-QUIZ IN CAMMINO)



Obiettivo: c.s. (variante del gioco precedente).
Attività: durante il cammino elencare buone e cattive pratiche in ambiente e chiedere ai bambini cosa è VERO e cosa è FALSO. Puoi dividere il gruppo in squadre oppure farli rispondere alzando un braccio per il VERO o facendo un salto per il FALSO. Raccontare che il CAI sostiene la tutela dell'ambiente montano; far osservare ai bambini l'ambiente circostante (scegliendo un tratto il più possibile "naturale" del percorso) e riflettere con loro sulla bellezza della natura con domande stimolo

- "*Le bucce di banana o di mela si possono lanciare per terra nel bosco tanto sono naturali?"* FALSO! Anche se sono organiche, impiegano molto tempo a decomporsi (buccia di banana ca 2 anni) inoltre, può far male agli animali selvatici che non sono abituati a mangiare cibo esotico.
- "*Se trovo un fiore bellissimo o un bel fungo, posso raccoglierlo per portarlo a casa?*" FALSO! I fiori servono alle api e agli altri insetti, e i funghi aiutano gli alberi a nutrirsi. Se li raccogliamo, togliamo una risorsa preziosa al bosco.
- "*Si può fare pic-nic ovunque e lasciare le briciole agli uccellini?*" FALSO! Carta, bottiglie e gli avanzi del nostro cibo vanno sempre messi nello zaino e portati a casa.
- "*Se trovo un piccolo animale selvatico da solo posso prenderlo per aiutarlo?*" FALSO! La mamma è quasi sicuramente nelle vicinanze a cercare cibo. Se lo tocchiamo, gli lasciamo il nostro odore e la mamma potrebbe spaventarsi e non riconoscerlo più.
- *"I boschi sono sporchi o in disordine?"* FALSO. É sintomo di salute lasciare i rami e foglie perché si compie il ciclo biologico vitale di nutrizione. Bosco sporco/disordine = bosco naturale.

Se vi sono aree con rifiuti, soffermarsi e riflettere nuovamente con loro sull'importanza della tutela dell'ambiente, anche semplicemente chiedendo in quale delle due situazioni preferirebbero svolgere una escursione oppure passare del tempo.

L'IMPRONTA DEGLI ALBERI: IL TATTO-DETECTIVE



Obiettivi: sviluppare la percezione tattile attraverso il riconoscimento delle diverse superfici in natura (lisce, ruvide, scanalate). Apprendere in modo pratico la tecnica grafica del *frottage*. Stimolare la memoria visivo-tattile e lo spirito di osservazione scientifica appaiando le texture rilevate con gli alberi corrispondenti

Materiali: fogli di carta, un paio di pastelli a cera per bimbo (colore a scelta) e nastro adesivo di carta per fissare il foglio alla corteccia.

Tecnica del frottage: il bambino appoggia il foglio al tronco e con il pastello a cera tenuto sdraiato di piatto strofina con decisione la superficie. Le scanalature, i solchi e i rilievi della corteccia prenderanno forma sulla carta, creando un'"impronta digitale" unica dell'albero. tronco per traferirne la trama.

- Successivamente si possono fare giochi per far riconoscere col tatto i diversi alberi e associarli alle impronte. Si mescolano i disegni e a turno, ciascun bambino ne pesca uno e deve percorrere il giardino per ritrovare l'albero esatto da cui è stata tratta quell'impronta.
- A fine giornata, potete raccogliere i fogli per creare il "Libro della Foresta" della classe, incollando su ogni pagina l'impronta della corteccia affiancata a una foglia caduta dallo stesso albero.

MISURATORE DI ANELLI - LA SFIDA DEI DETECTIVE DELLA NATURA



Obiettivo: imparare a contare gli anni dell'albero, e l'importanza del tempo in natura.

Materiale: fornire a ciascun gruppo una lente d'ingrandimento, gessetti colorati (o spilli da disegno o stuzzicadenti) per segnare gli anelli ogni 5 o 10 anni e un righello.

Attività: individuate un ceppo ben visibile, possibilmente con il taglio pulito e gli anelli ben distinti Invitali a partire dal centro (il "midollo") andando verso l'esterno fino alla corteccia.
Spiegare che *un anello chiaro + un anello scuro = 1 anno di vita* dell'albero (la fascia chiara è la crescita primaverile, quella scura è la crescita autunnale).
Una volta calcolata l'età (es. 35 anni), trasforma la conta in un'indagine: *Anelli larghi vs. anelli stretti:* e chiedi di cercare dove gli anelli sono più vicini tra loro e dove sono più distanziati.

- *Anello largo:* anno di pioggia, sole e abbondanza. L'albero è cresciuto tanto!
- *Anello stretto:* anno di siccità, freddo o forte competizione con gli alberi vicini.

Fai sottrare l'età dell'albero dall'anno corrente per scoprire quando è germogliato (es. *2026-35= 1991*).

Domande stimolo:

- *"Come era il bosco?"* Invita i bambini a chiudere gli occhi e a figurarsi il bosco all'epoca.
- *"Questo gigante era solo una piccola piantina sottile... Quali alberi alti gli facevano ombra?"*
- *"Quali animali camminavano qui attorno quando l'albero era alto solo dieci centimetri?"*

La linea del tempo personale*:* puoi far collegare l'età dell'albero alla loro storia personale o familiare (*"Quando l'albero aveva 5 anni, i vostri genitori andavano a scuola..."*).

IL CERCATORE DI SPECCHI ALLA VENA DEL GESSO ROMAGNOLA



I bambini devono scovare il frammento di pietra che riflette più luce o che contiene cristalli più geometrici e trasparenti
[Regola del Parco: si guarda ma non si porta via nulla!]

Obiettivi: osservare le forme geometriche dei cristalli di gesso rispetto altre rocce. Rispetto delle regole del Parco

Materiale: specchietto piccolo o torcia a LED (per quando l'angolo del sole non aiuta o ci si trova in zone d'ombra), Post it colorati, campione dimostrativo di selenite.

Spiegare come si è formato il gesso, caratteristiche (cristalli "a ferro di lancia" o "a coda di rondine") e le regole del Parco.
I cristalli non devono essere staccati o raccolti: possono essere fotografati o censiti per la “gara” ponendovi accanto un Post-It provvisorio.

La Sfida: "Il Cercatore di Specchi"
"*Tanto tempo fa, i viaggiatori usavano i cristalli della Vena del Gesso per riflettere i raggi della Luna e comunicare a distanza. Oggi la tribù dei geologi ha bisogno dei migliori osservatori per ritrovare i 'Frammenti di Specchio' più puri!"*

Dividere in piccole squadre (3-4 bambini) dotati di post it. Percorrere il sentiero stabilito e far cercare lungo le pareti o sui massi a terra il cristallo più speciale.
Grado 1 - "Effetto Faro": Il cristallo che riflette il raggio di sole con maggiore intensità.
Grado 2 - "Geometria Perfetta": Il cristallo con la forma a spigoli o a "punta di lancia" più definita.
Grado 3 - "Trasparenza": il frammento più limpido attraverso cui si riesce a scorgere la roccia sottostante.

Domande Stimolo

- "Guardate la roccia attorno a voi: perché secondo voi alcune parti brillano come specchi e altre sembrano semplice terra opaca?"
- "Se vi spostate di un passo a destra o a sinistra, la luce brilla ancora allo stesso modo o 'si spegne'? Perché l'angolo della luce cambia tutto?"
- "Guardate da vicino: i cristalli hanno forme rotonde e morbide come i sassi del fiume, oppure hanno spigoli dritti come tagliati con un righello?"
- "Riuscite a trovare un cristallo che sembra una 'punta di freccia' o una 'coda di rondine'?"
- "Sapete che la parola 'selenite' viene da Selene, la dea della Luna? Osservando come brilla alla luce, perché pensate che gli antichi gli abbiano dato questo nome?"
- "Se tutte le persone che passano da questo sentiero portassero via anche solo un frammento di gesso a testa, come apparirebbe questa montagna tra 5 anni? Cosa resterebbe per chi viene dopo di noi?"

DA GESSO A GESSETTI PER LAVAGNA (ESPERIMENTO)

Obiettivo: osservare un processo chimico-fisico che spiega sia come si produce industrialmente la scagliola (o gesso da presa), sia la magia che sta dietro alla realizzazione dei gessetti.

Materiale: un cristallo di gesso, un accendino, un bicchiere di vetro o cannuccia.

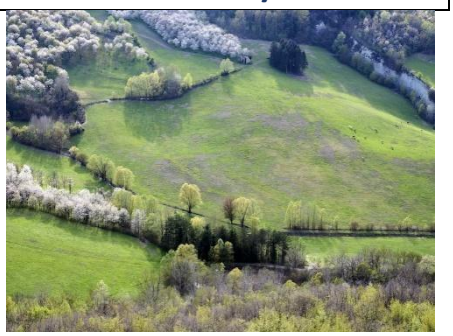


Riscaldando un cristallo di gesso (solfato di calcio bi-idrato) con la fiamma di un accendino, si nota dopo pochi secondi un caratteristico sfrigolio (chic-ciac) questo rumore è causato dall'acqua intrappolata nella struttura cristallina del minerale che a contatto con il calore evapora. Il processo trasforma il gesso lasciando una polvere bianca friabile: la scagliola che è un solfato di calcio ma non contiene l'acqua.

Se si mette la polvere di scagliola dentro una cannuccia o uno stampo e si aggiunge di nuovo qualche goccia d'acqua (idratazione e presa) si ritrasforma in gesso come i gessetti da lavagna, bianchi e compatti.

Questo nuovo e diverso gesso è composto dagli stessi elementi di partenza (solfato di calcio con due molecole di acqua) ma si legano in maniera diversa generando il fenomeno della presa tale per cui la scagliola si usa per intonacare o per costruire i gessetti da lavagna.

IL GIOCO DEGLI ABISSI: TROVA LE DOLINE (VENA DEL GESSO ROMAGNOLA)



L'area del Carnè è piena di doline, grandi imbuti naturali causati dall'acqua che scioglie il gesso, facilmente distinguibili anche se attualmente sopra tale terreno si è sviluppata la vegetazione. Trasforma la camminata in un gioco:

I bambini devono mappare i "crateri" lungo il sentiero.
Chi ne avvista uno per primo guadagna un punto esplorazione.

AGENTE SEGRETO PIPISTRELLO (VENA DEL GESSO ROMAGNOLA)

Le grotte del Parco della Vena del Gesso Romagnola ospitano importanti colonie di pipistrelli. Durante una sosta, bendare uno o più bambini (i pipistrelli) che dovranno orientarsi solo usando l'udito (l'eco-localizzazione). Gli altri si muovono lentamente intorno a loro facendo piccoli rumori (calpestando rametti e foglie). Il pipistrello deve intercettarli indicando la direzione.

QUIZ DEL MUSEO (VENA DEL GESSO ROMAGNOLA)

Nei pressi del Rifugio Ca' Carnè si trova il Centro Visite sul carsismo e il Museo della Fauna.
Qui puoi fare il gioco di trovare all'interno quale animale del parco ha le impronte più grandi, quanti tipi di uccelli vivono tra i gessi. Quali hanno le ali più grandi.

SEMI CHE SALTANO (ESPERIMENTO)



Obiettivi: osservare il fenomeno per cui le reste dell'avena (le appendici filiforme attaccate ai semi) saltano quando vengono bagnate. Ciò è dovuto all'idrocinesi, un movimento meccanico causato dalla rapida idratazione delle cellule vegetali secche. Quando si spruzza l'acqua, le cellule si gonfiano rapidamente a ritmi diversi, questo provoca una torsione improvvisa della resta che la fa saltare in aria. In natura questi movimenti servono al seme per "muoversi" e piantarsi nel suolo.

Materiali: semi di avena selvatica (*Avena fatua)*, provvisti di reste integre. Spruzzino con acqua o una pipetta/contagocce. Foglio di carta assorbente o piatto piano per superficie d'appoggio. Lente d'ingrandimento (opzionale, per osservare la torsione da vicino).

Descrizione dell'attività
Posizionare i semi di avena secchi sopra il foglio o il piatto. È fondamentale che le reste siano asciutte e integre. Spruzzare un velo d'acqua nebulizzata sui semi oppure far cadere una singola goccia direttamente sulla resta. Entro pochi secondi, le pareti cellulari secche della resta assorbono l'acqua e si gonfiano a ritmi differenti generando una forte tensione facendo scattare il seme in avanti.

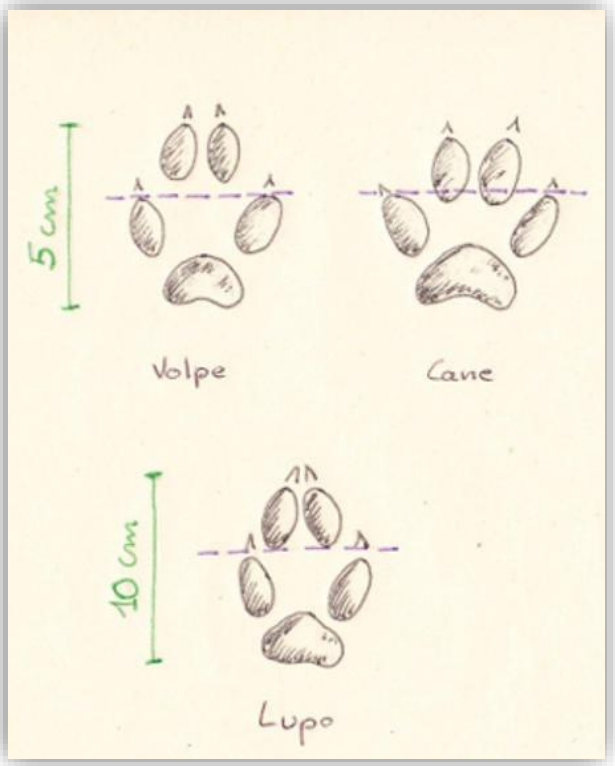
IL LUPO E CACCIA ALLE "FATTE"

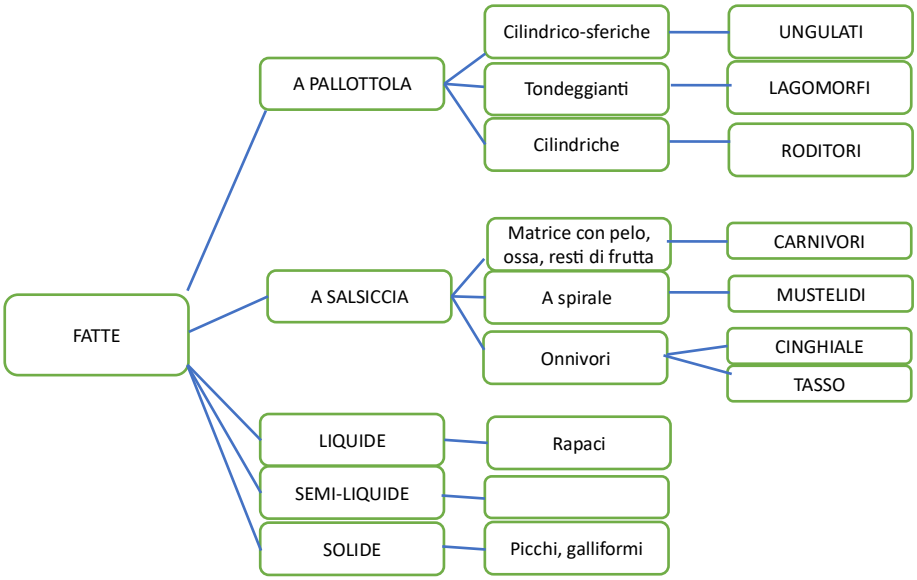
Obiettivo: parlare dei mammiferi nel bosco e del lupo. Osservazione di eventuali fatte e impronte.

Materiali: scheda su impronte e fatte (bimbi di quarta e quinta). Lettura racconti tratti dal Concorso CAI Imola "Che Montagna Ragazzi"

Domande guida: chi ha visto un lupo dal vivo? Che proverbi o modi di dire conoscete? il lupo in quali favole o cartoon?
Perché si dice in bocca al lupo? Ecc.







(schema più adatto per bimbi di classi quarta e quinta)

Il lupo tramite la lettura dei racconti vincitori del Concorso CAI Imola 2022.

"**Intervista immaginaria al signor Lupo**" *(classe V° primaria)*



- *Buongiorno signor lupo ci racconti qualcosa di te?*
- Ciao sono il signor lupo e sono parente dei cani che voi umani avete addomesticato. Sono un carnivoro e da me discendono tutti gli altri carnivori.
- *Perché tutti hanno paura di te? Sei cattivo persino nelle fiabe!*
- Perchè pensano che io sia vostro nemico, ma in realtà assomiglio molto a voi umani: noi lupi amiamo la nostra famiglia come voi, mangiamo come voi, proteggiamo i nostri cuccioli come voi, li allattiamo e li nutriamo...solitamente sono un animale pacifico con voi uomini e siete voi che spesso spaventate noi; ci agitiamo, per esempio, se fate un movimento brusco…ma sai quante persone sono state aggredite negli ultimi due secoli? ZERO! Mai e poi mai mi sognerei di assomigliare al lupo cattivo della vostra favola di Cappuccetto Rosso e mi offendo molto quando usate il mio nome per far paura ai bambini!
- *E con gli altri animali?*
- Non sono né cattivo, né buono: sono solo un lupo! Sono un animale un po' opportunista: se trovo un animale incustodito lo mangio; è la mia natura che è drastica: se non uccido, muoio! Io sono solo un carnivoro specializzato e sono in cima alla catena alimentare! Se non sono abbastanza bravo da procurare carne per me, la mia compagna e i miei cuccioli, rischiamo l'estinzione!
- *Ma è vero che preferite le prede deboli a quelle forti? Per esempio una innocua pecorella ad un cinghiale?*
- So che in molti ci odiate perché mangiamo pecore e altri animali domestici, ma dobbiamo mirare alla sopravvivenza…pensa se dovessi combattere contro un grosso animale selvatico o peggio contro una mamma con i cuccioli…come ogni essere vivente non voglio essere ferito o sbranato, quindi preferisco prede più facili: animali giovani, anziani, malati, qualche carcassa…e ovviamente le pecore, le più indifese!
- *È vero che per proteggere la pastorizia bisognerebbe aprire la caccia al lupo?*
- No, non è vero, succede il contrario, perché cacciando i lupi, i branchi si sgretolano e non sono più in grado di cacciare gli animali selvatici e i singoli lupi sono costretti a mangiare le pecore indifese!
- *Ma voi sete una specie protetta? E cosa succede se vi estinguete?*
- Siamo una specie protetta dal 1971, se ci uccidono, chi commette questo crimine finisce in prigione: perciò non vi conviene cari umani! Inoltre, se noi ci estinguiamo sarà un vero disastro: cominciano ad abbondare i cervi, di conseguenza l'agricoltura subirà grossi danni perché i cervi sono erbivori e divorano tutto!
- *Cosa raccomandi ai ragazzi nel salutarli?*
- Di mangiare tanta frutta altrimenti arriva il lupo "Mangiafrutta" e…
  … ciao a tutti e IN BOCCA AL LUPO!

La favola di Silence e Voice *(classe III° primaria)*



C'era una volta un numeroso branco di lupi che viveva nel bosco della Frattona. Tra questi ce n'era uno chiamato Silence, per via del suo difetto: non sapeva ululare.
Aveva il pelo scuro come il fumo di un camino, nel muso sembrava avesse una mascherina bianca e i suoi occhi esprimevano una sorta di paura, un turbamento...sentiva di essere diverso da tutti gli altri lupi.
Quando era solo un cucciolo la mamma lo portò alla scuola del branco, dove si imparano tutte le cose che un lupo deve saper fare: utilizzare l'olfatto, cacciare, difendersi, nascondersi e ululare.
Ben presto però tutti si accorsero che dalla bocca di Silence, che fino a quel momento veniva chiamato solamente "Lupetto", non usciva nessun suono e naturalmente non sapeva ululare. Per farsi capire usava i gesti.
La mamma, all'inizio non si preoccupò e gli diceva: "*Stai tranquillo, imparerai! Tu non hai niente in meno dei tuoi compagni, ci riuscirai!*" Ma il tempo passava e il lupetto non imparava.
Gli altri lupetti passavano il tempo a giocare agli ululati: a chi lo fa più lungo, *"uuuuuuuuuuuuuuu!",* più potente "*uuuuuu*!" a chi ne fa di più. Lui allora restava solo soletto accucciato sopra una roccia e sognava di ululare e che tutti gli altri rimanevano a bocca aperta ad ascoltarlo pieni di ammirazione.
Nella realtà invece succedeva che i suoi compagni lo prendevano sempre in giro, urlavano cantilene contro di lui, gli mettevano le zampe addosso! Una notte di luna piena, mentre tutti gli altri erano impegnati ad ululare, Silence si allontanò dal branco e arrivò nel punto più alto del bosco. Si mise ad ammirare la Luna, che per i lupi è come una Dea, quando hanno un problema aspettano che sia "piena" per confidarle tutto quello che non va.
saluti mai, perché non parli con me?" Il lupo allora, emozionato, spiegò con i gesti che lui non ne era capace. La Luna sorrise e poi disse: "*Se tu verrai a trovarmi ogni volta che io divento tonda e lucente, ti aiuterò a tirare fuori l'ululato che è intrappolato dentro il tuo cuore."* Per la prima volta Silence si sentì felice, cominciò a correre in tondo, a saltare e tornò a casa come se fosse un lupo nuovo. Ogni volta aspettava l'arrivo della luna piena e si presentava puntuale all'appuntamento. La Luna lo guidava per il bosco e lo portava a conoscere nuovi posti, a vivere avventure e lui si sentiva sempre più sicuro di sé.
Una di quelle notti però, scoppiò un temporale, caddero fulmini, scese la nebbia e i tuoni rimbombarono nel cielo. Il lupo allora alzò lo sguardo ma la Luna non si vedeva più. Si sentì spaventato e disorientato, era solo in mezzo al bosco. Da dietro i cespugli sentiva provenire rumori che lo terrorizzavano, corse più veloce che poté ma inciampò e rotolò per terra. In quell'istante un gruppo di lupi lo circondò e iniziarono a prenderlo in giro: "*Che razza di lupo sei? Un lupo che ha paura di tutto e che non sa ululare, tu non sei uno di noi!"*
All'improvviso un raggio di luna aprì un varco nella nebbia e colpì Silence. Gli altri lupi indietreggiarono spaventati mentre Silence sentì una voce dentro di lui che voleva uscire, come tante volte gli era già successo ma quella notte, per la prima volta, non la respinse, non la cacciò indietro... la spinse fuori con tutte le sue forze e un ululato, lungo, potente e feroce si liberò dal suo corpo. Da quel giorno fu l'inizio di una nuova vita e nessuno lo chiamò più Silence.
La paura scomparve dal suo sguardo e scelse il suo nuovo nome: *Voice*.

ORIENTEERING PER I PIÙ PICCOLI



Obiettivo: approfondire l'orientamento tramite attività di osservazione del movimento apparente del Sole e l'utilizzo della bussola e una prima lettura delle piante/mappe. Si precisa che tale attività è indicata dalla classe Terza della scuola primaria poiché i programmi didattici prevedono l'introduzione del concetto di spazio, dei punti cardinali, degli angoli e la rotazione.
Per integrare la parte naturalistica, ai concetti "tecnici" di orientamento, iniziare facendo distinguere le differenze e caratteristiche di parco, bosco e foresta e la capacità di osservazione di elementi cospicui (o noti).

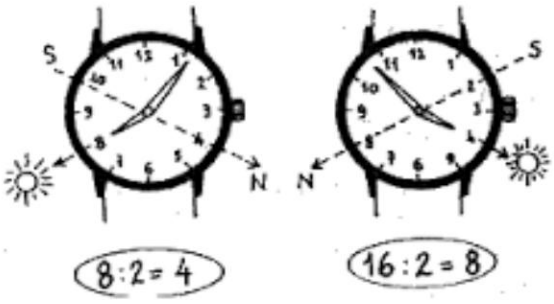
1 - Gioco trova il Nord con l'orologio

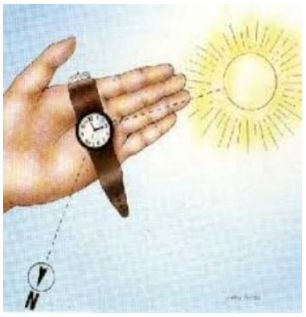
Materiali : orologio a lancette e/o orologio grande di cartone (in modo che le lancette siano visibili da tutti), scheda della rosa dei venti, una bussola e mappa.

Anche senza bussola, ma con un orologio a lancette e una carta/mappa della zona possiamo individuare con discreta precisione dove è il Nord e orientare la mappa.

Far puntare la lancetta delle ore verso il sole. Il Sud sarà a metà fra la lancetta piccola e le ore 12 (ore 13 se ora legale), ovviamente il Nord sarà nell'altro verso. Nel caso l'ora indicata dall'orologio sia pomeridiana, si utilizza il valore dell'ora su base 24 (le 4 del pomeriggio corrispondono alle 16)

Simulare altri orari della giornata mattino/pomeriggio posizionando un bimbo che fa il sole in punti diversi





2- Come costruire una bussola - Esperimento

Materiali: piatto plastica, bottiglia di acqua, disco di sughero, ago e calamita



Riempire il piattino di acqua e immergere un disco di sughero. Strofinare una estremità dell'ago (es. la cruna) con il magnete e posizionarlo sopra al sughero. La punta dell'ago si muoverà indicando il nord. La cruna che invece è stata strofinata sul magnete, viene respinta dal Nord poiché il magnetismo terreste respinge due forze uguali.

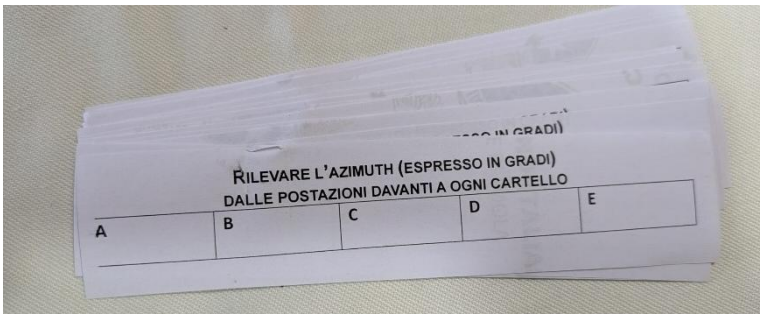
3-Gioco del "dove siamo" - Rilevare l'azimut
Obiettivo: Spiegare cosa è l'azimut, a cosa serve e come si misura
Materiali: bussole, fogli che indicano i punti (A, B, C, D, E) matite e foglietto per risposta

Esercizio 1 – Guardando il paesaggio, scegliere insieme al compagno un punto cospicuo (noto). Misurarne l'azimut. Vengono uguali? Farlo da quattro punti differenti.

Esercizio 2 - Senza farsi vedere, misurare l'azimut di un punto cospicuo a scelta. Passa la tua bussola impostata al compagno che deve indovinare che punto si tratta.

Esercizio 3 - Posizionare i fogli A,B,C,D,E in punti noti dell'ambiente. Far rilevare l'azimut da postazioni fisse davanti ad ogni cartello. Vince chi misura con più esattezza i cinque punti.





4 - Gioco del "dove andare" – Come trovare la direzione
Obiettivo: Spiegare come trovare la direzione con bussola
Materiali: bussole e biglietti con indicazioni varie es. 6 passi a 280°, 3 passi a 50° ecc.
I bimbi dovranno muoversi utilizzando la bussola in direzione delle indicazioni dei biglietti assegnati.



5 – Caccia al tesoro o percorso di Orienteering
Materiali: fotocopie del luogo (da Google Maps), bussola, matita, righello e lanterne.

Posizionare nel percorso tre o più lanterne (o cartelli indicatori) e consegnare ai partecipanti la mappa con la prima indicazione. Giunti sotto la lanterna si trova le indicazioni per la tappa successiva e così via.



