

I Tesori della Natura

La Sicilia è un luogo talmente vasto da ospitare una grandissima **varietà di animali, piante e paesaggi**.

Immagina per un attimo

di attraversarla per intero.

Dalle montagne innevate potrai scendere verso il mare, passando per gialle piane e verdi boschi. Incontrerai **vigneti**, uliveti, **agrumeti** e grandi distese di **macchia mediterranea**. Potrai incontrare grandi predatori come **l'aquila reale** e strani roditori come **l'istrice**.

Tutto ha una storia da raccontare, fatta di piccoli e grandi segreti che solo un attento osservatore può cercare di svelare. Per questo ogni volta che ci guardiamo intorno diventiamo come degli esploratori, e attraverso il nostro

sguardo e la nostra immaginazione speriamo di trovare qualcosa di speciale e desideriamo condividere la scoperta con altri.

Ti sarà sicuramente capitato di vivere una bella esperienza e di volerla condividere con altre persone.

Con la tua classe, inoltre, tu hai già esplorato un'Area Protetta.

Insieme avete conosciuto i suoi "tesori segreti" e ne siete diventati "ambasciatori". Adesso vi invitiamo a condividere le vostre scoperte con tanti altri ragazzi della vostra età.

Per fare questo ti proponiamo un gioco: un gioco da tavolo, di gruppo e di strada.

Abbiamo immaginato la Sicilia come un **puzzle**: ogni classe che partecipa al gioco ne rappresenterà un "pezzo". Avuto in consegna il **"pezzo di Sicilia"** potrà iniziare il viaggio.

Per cominciare, prova a ricordare il luogo che hai esplorato e, attraverso i tuoi ricordi, a riconoscere gli elementi che più ti hanno interessato o, più semplicemente, che ti hanno emozionato.

Se qualcosa ti ha suscitato curiosità è più facile che ti sorgano alla mente una serie di domande: a cosa serve? Da dove viene? Perché si trova lì? Dove l'hai visto? Cosa diventerà in futuro? Potrai anche trovare racconti, leggende, testimonianze.

Confronta poi le tue ricerche con quelle dei tuoi compagni e insieme a loro crea 6 domande che riguardano l'**Ambiente**, la **Diversità**, la **Storia**, la **Letteratura**, l'**Arte** e la **Mitologia** del luogo da voi esplorato.

Le vostre domande contribuiranno alla creazione di un unico grande sentiero che attraverserà l'intera Sicilia. Infatti, tutte le classi che partecipano al gioco, ognuna col suo pezzo di Sicilia, alla fine si incontreranno per ricomporre il puzzle e ricostruire insieme la mappa dei tesori dell'Isola e delle sue **Aree Protette**.



1

SCHEDA



**Scuola
Secondaria
di 1° grado**



La mappa

La mappa del tesoro è la mappa della Sicilia, lo studio attento di un geografo. Un punto su una

mappa può diventare il punto di partenza per un viaggio, un'avventura speciale che vogliamo condividere con voi.

Sulla mappa ogni territorio di una Provincia confina con quello di un'altra, che a sua volta confina con un'altra... e così via, fino a comporre l'intera figura della nostra Isola. La tua classe dovrà osservare la parte riguardante l'Area Protetta che avete esplorato: ti chiediamo di ricordarla, osservarla, studiarla, "percorrerla", gustando con lo sguardo e col pensiero ogni suo tratto particolare.

Ogni classe lavorerà quindi sul suo territorio e dovrà conoscerlo a fondo, scoprirne la natura, la storia, i misteri, le leggende.

Per partecipare al gioco è importante decidere, insieme ai propri compagni, quali punti segnare sulla propria carta, ricordando che ad ognuno di questi segni dovrà corrispondere un "discorso", una conoscenza acquisita, in breve una domanda alla quale si sa già dare una risposta.

Dunque diventa importante giocare, prima di tutto, con noi stessi, con la conoscenza che abbiamo di noi e del nostro territorio. Solo così potremo ricomporre tutta la mappa, scoprire nuovi territori e aprirci a nuove conoscenze.

Come si costruisce il gioco

Sul "pezzo di mappa" che corrisponde all'Area Protetta esplorata e alla vostra Provincia, dovete inventare un percorso. Il sentiero dovrà essere costruito in cartone (largo cm 15 e lungo cm 100). Lungo il percorso così definito dovete segnalare con dei simboli 6 caselle.

Ad ogni casella corrisponderà una domanda, una per ciascuno dei sei nuclei tematici che vi proponiamo:

- **Ambiente**
- **Diversità**
- **Storia**
- **Letteratura**
- **Arte**
- **Mitologia**

Le domande, ovviamente, faranno riferimento al vostro "pezzo di mappa".

Per essere completo, inoltre, il gioco necessita di 6 carte per scrivere le domande, di una pedina, 6 alberi di cartone e un dado per ogni classe (squadra). Più avanti troverete le istruzioni per costruire tutti i pezzi.



Il gioco e le sue regole

Immaginiamo la "Mappa del Tesoro" completa: una carta che rappresenta tutta la nostra Isola, con un sentiero che unisce i percorsi ideati da tutti i ragazzi delle scuole della Sicilia che hanno esplorato le loro Aree Protette.

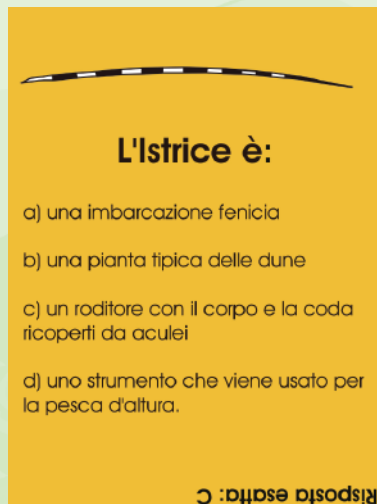
Bene, adesso il gioco può avere inizio! Come? Seduti intorno alla carta, inizierà a giocare la classe (squadra) che avrà ottenuto il numero più alto tirando il dado. I turni saranno stabiliti dalla disposizione della mappa e dal percorso.

Tirando il dado muoverete la vostra pedina arrivando nella casella segnata sulla carta e, proprio in quel luogo, ci sarà per voi una domanda. Se saprete rispondere vincerete un albero di cartone da piantare nel vostro territorio, altrimenti dovrete aspettare il prossimo tiro di dadi. Il gioco finirà quando uno dei partecipanti avrà compiuto un giro completo della mappa. Vincerà la squadra che avrà piantato il maggior numero di alberi.



Le carte

Dovete costruire sei carte. Su ognuna di esse dovete scrivere una domanda su un differente tema. Per farlo, ritagliate sei pezzi rettangolari di cartoncino bianco (cm 10x15, va benissimo il "bristol"). Disegnate nella parte superiore di ogni carta il simbolo della vostra domanda, che dovrà essere ripetuto sia sul retro della carta, sia sulla mappa in corrispondenza della casella. Le domande dovranno avere risposta multipla, ad esempio: "L'istrice è: a) una imbarcazione fenicia, b) una pianta tipica delle dune, c) un roditore con il corpo e la coda ricoperti da aculei, d) uno strumento che viene usato per la pesca d'altura". Nella parte inferiore della carta dovete scrivere sottosopra la risposta esatta.



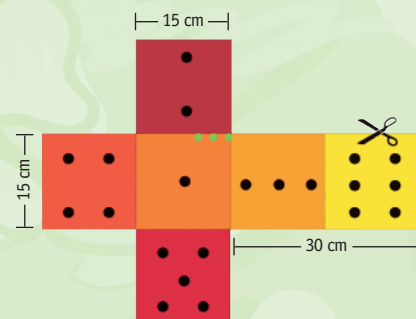
ANTERIORE



POSTERIORE

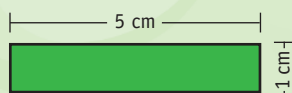
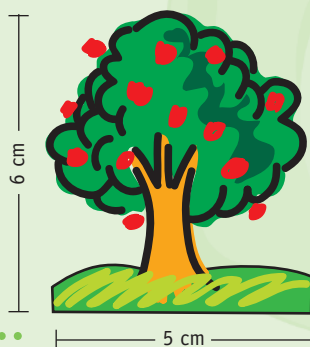
Il dado

Prendete un foglio di cartoncino rigido (vi basta di 50x70 cm). Disegnate sul cartoncino questa figura, rispettando le misure indicate. Ritagliate la figura e piegatela seguendo le linee tratteggiate. Unite le facce del dado e incollatele con il nastro adesivo. Su una faccia del dado segnate un punto al centro. Adesso, sulla faccia opposta, segnate sei punti. Allo stesso modo segnate su facce opposte il due e il cinque, il tre e il quattro.



Gli alberi

Disegnate su un cartone l'albero e un rettangolo, rispettando le misure indicate nella figura e ritagliateli. Al centro della base di ciascun albero, fate un taglio di circa 1 cm. Inserite il rettangolo nel taglio che avete appena fatto. Ora il vostro albero potrà stare in piedi.



Scuola
Secondaria
di 1° grado



Le pedine

Avete camminato, guardato, scoperto, toccato, conosciuto... avete ascoltato ciò che la natura aveva da raccontarvi (un buon viaggiatore deve sapere ascoltare ciò che il paesaggio gli suggerisce...).

Scoprirete una figura o un simbolo che può rappresentare la vostra Area Protetta (una pianta, un animale, un elemento del paesaggio...) che, riprodotto con materiale di riciclo, diventerà la vostra pedina.

Progettate qui la vostra pedina

Misure: altezza massima 20 cm minima 15 cm; larghezza massima 15 cm minima 10 cm.

SCHEDA PER GLI ALUNNI

Appunti



3

SCHEDA

Scuola
Secondaria
di 1° grado



SCHEDA
3