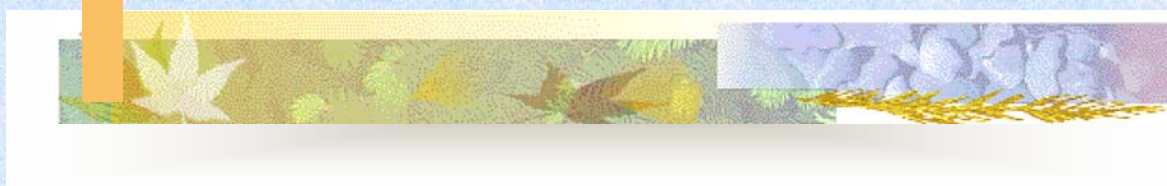




**Scuola Elementare Statale  
di Bovolone (Vr)  
Classe III<sup>a</sup> A a.s. 2003/04**



**PROGETTO: BIODIVERSITA' UNA RISORSA**



**IL GIOCO DELLA VALLE  
DEL MENAGO**



## PREMESSA

La finalità del nostro progetto è quella di costruire coerenza tra conoscenze e comportamenti ecocompatibili.

Nell'avviare questa esperienza didattica di educazione ambientale, abbiamo cercato di coinvolgere i bambini a trovare il giusto equilibrio tra le necessità di sviluppo delle attività dell'uomo e la conservazione della biodiversità.

L'utilizzo del territorio, come occasione per scoprire, sperimentare, indagare il rapporto uomo-ambiente, favorisce la conoscenza e la presa di coscienza delle caratteristiche peculiari del nostro paesaggio e del ruolo culturale che esso riveste nella nostra comunità.

Dal 1996 i cittadini di Bovolone hanno a disposizione un parco urbano vallivo di 35 ettari a ridosso del centro abitato. Il Comune ha recuperato questa vasta zona umida, coltivata sin dalla fine della Seconda Guerra Mondiale secondo modelli di sfruttamento intensivo, ed ha ricreato il paesaggio vallivo caratteristico del luogo, reintroducendo la vegetazione e la fauna originarie: è nato così il Parco della Valle del Menago.

I bambini sono già fruitori del Parco per le passeggiate all'aria aperta, per i giri in bicicletta sulle piste ciclabili, per i pic-nic e le feste organizzate dalle famiglie, ma qual è il loro grado di conoscenza della biodiversità presente nel Parco?

## IL PROGETTO

La classe che partecipa al Progetto frequenta un Tempo Pieno. E' composta da 22 alunni, di cui 6 stranieri di recente immigrazione, 4 italiani di madrelingua straniera, 1 portatore di handicap.

La classe ha lavorato in tempi normali, utilizzando spazi normalmente impiegati per le discipline curricolari.

Considerate le diverse competenze e abilità possedute dai bambini, gli obiettivi del Progetto sono stati quelli di pervenire a tipi diversi di apprendimento, di maturare sensibilità, di connettere cose, fatti, fenomeni, di considerare la flora e la fauna in rapporto al loro contesto, di stimolare la curiosità e la capacità di osservazione, di confrontare opinioni e cogliere i limiti delle proprie conoscenze.

### OBIETTIVI SPECIFICI

- Conoscere alcuni animali e alcune piante del Parco della Valle del Menago dal punto di vista scientifico, funzionale, produttivo, storico.
- Capire l'importanza di preservare un ambiente ricco di specie diverse.
- Capire l'importanza di garantire l'equilibrio degli ecosistemi.

### IL METODO

La metodologia ha dato spazio al lavoro sul campo, all'osservazione, alla raccolta dati, alla classificazione delle informazioni, alla ricerca e alla produzione di documentazione.

Al termine del lavoro si è pensato di sistemare il materiale prodotto dagli alunni in un gioco da tavolo, offrendo così la possibilità di rinforzare e stabilizzare le conoscenze in modo divertente.

## IL GIOCO DELLA VALLE

Lo scopo del gioco è quello di guadagnare il maggior numero di punti assegnati alle carte seguendo i percorsi tracciati sulla mappa del Parco.

Per prima cosa si mescolano separatamente i due mazzi di carte (animali e piante) e si collocano sul tavolo con la faccia rivolta verso l'alto.

Ogni giocatore ha un suo segnaposto che posiziona sul "sole giallo" di partenza all'esplorazione del Parco.

A turno si lanciano due dadi e in base al punteggio si spostano i segnaposti.

Si può seguire qualsiasi percorso, andare in una direzione oppure nell'altra.

Se ci si ferma su una casella verde si guadagna la carta delle piante del Parco che sta mostrando la sua faccia sul tavolo da gioco; se invece ci si ferma su una casella arancione si guadagna la carta degli animali del Parco che sta mostrando la sua faccia sul tavolo da gioco. Se ci si ferma su una delle due caselle arancio/verdi si guadagnano 2 carte, una per ogni serie.

Se un giocatore è costretto a fermarsi su una casella già occupata da un altro deve cedergli una delle sue carte.

Il gioco termina quando uno dei due mazzi di carte viene esaurito.

In base alla maggiore o minore difficoltà di avvistamento degli animali o di ritrovamento delle piante del Parco, è stato attribuito un valore alle carte:

carte con nome su sfondo giallo - 1 punto

carte con nome su sfondo rosso - 2 punti

carte con nome su sfondo verde - 3 punti

carte con nome su sfondo blu - 4 punti

carte con nome su sfondo nero - 5 punti

Vince il giocatore che ha realizzato più punti.

## AVVERTENZE

- ✓ Le carte degli animali sono state realizzate con i disegni prodotti dagli alunni della classe III<sup>a</sup> A della Scuola Elementare Statale di Bovolone.
- ✓ Le carte delle piante sono state realizzate con i disegni prodotti dagli insegnanti del Circolo Didattico di Bovolone in occasione di un Corso di Formazione/Aggiornamento.
- ✓ Il gioco è stato ideato dalla classe III<sup>a</sup> A della Scuola Elementare Statale di Bovolone, che ha provveduto anche ad attribuire il valore delle carte in base alle esperienze condotte "sul campo" nel Parco.
- ✓ Per Vostra maggiore comodità, in caso di riproduzione del materiale, nel plico vengono presentate le carte non ancora ritagliate.
- ✓ Nel CD-ROM allegato abbiamo riportato gli elaborati su supporto informatico.
- ✓ Il progetto è stato coordinato dall'insegnante Scavazzini Ulisse e realizzato in collaborazione con le insegnanti Milanese Roberta e Taccon Chiara.
- ✓ Il presente lavoro è stato presentato anche all'Amministrazione Comunale di Bovolone e verrà illustrato pubblicamente da alunni e insegnanti in occasione della Festa di Primavera che si terrà nel Parco della Valle del Menago nel mese di maggio.

Con i nostri più cordiali saluti, vi auguriamo BUON DIVERTIMENTO!



Servizio  
Comunicazione ed  
Educazione Ambientale



arpav

Agenzia Regionale  
per la Prevenzione e  
Protezione Ambientale  
del Veneto

## BIODIVERSITA', UNA RISORSA LE PRESENZE NASCOSTE

### IL GIOCO DELLA VALLE DEL MENAGO

**Lo scopo del gioco** è quello di guadagnare il maggior numero di punti assegnati alle carte seguendo i percorsi tracciati sulla mappa del Parco. Per prima cosa si mescolano separatamente i due mazzi di carte (animali e piante) e si collocano sul tavolo con la faccia rivolta verso l'alto. Ogni giocatore ha un suo segnaposto che posiziona sul "sole giallo" di partenza all'esplorazione del Parco.

A turno si lanciano due dadi e in base al punteggio si spostano i segnaposti. Si può seguire qualsiasi percorso, andare in una direzione oppure nell'altra. Se ci si ferma su una casella verde si guadagna la carta delle piante del Parco che sta mostrando la sua faccia sul tavolo da gioco; se invece ci si ferma su una casella arancione si guadagna la carta degli animali del Parco che sta mostrando la sua faccia sul tavolo da gioco. Se ci si ferma su una delle due caselle arancio/verdi si guadagnano 2 carte, una per ogni serie. Se un giocatore è costretto a fermarsi su una casella già occupata da un altro deve cedergli una delle sue carte. Il gioco termina quando uno dei due mazzi di carte viene esaurito. In base alla maggiore o minore difficoltà di avvistamento degli animali o di ritrovamento delle piante del Parco, è stato attribuito un valore alle carte:

carte con nome su sfondo giallo - 1 punto  
carte con nome su sfondo blu - 4 punti

carte con nome su sfondo rosso - 2 punti  
carte con nome su sfondo nero - 5 punti

carte con nome su sfondo verde - 3 punti

**Vince il giocatore che ha realizzato più punti!**



Gioco Realizzato dalla  
Scuola Elementare Statale di Bovolone (Vr)  
Classe III<sup>a</sup> A a.s. 2003/2004  
nell'ambito del Progetto: "Biodiversità una Risorsa"



Progetto finanziato dal Dipartimento di Programmazione della Regione Veneto in materia di F.L.A. per il biennio 2002-2003 e cofinanziato dall'Unione Europea nell'ambito del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale - Documento Unico di Programmazione (DUP) per il biennio 2000-2006.