

Centro di Formazione Professionale Alberghiero di Ivrea
Parco Nazionale Gran Paradiso
Lega Ambiente Ivrea

CORSO PER ACCOMPAGNATORE NATURALISTICO
indirizzo Educazione Ambientale

Tesi di fine corso

L'ANIMAZIONE NATURALISTICA COME METODO EDUCATIVO

Relatrice:
Dr.ssa Cristina DEL CORSO

Candidate:
BANZATO Cinzia
CORAGLIA Barbara
TESIO Simona

Ivrea, giugno 1996

L'ANIMAZIONE TURISTICA COME METODO EDUCATIVO

Animazione ed educazione sono probabilmente due termini antitetici.

Lo Zingarelli definisce l'animazione come l'atto di animare inteso in questo caso come dare vita, energia, calore e vivacità a qualche situazione. L'educazione è l'atto, l'effetto dell'educare, inteso come formare qualcuno, specialmente i giovani affinandone e sviluppandone le facoltà intellettuali e le qualità morali in base a determinati principi.

A prima vista, quindi, questi due concetti sembrano inconciliabili: la prima impressione è che da una parte ci sia l'allegria e il calore di una giornata spensierata passata a divertirsi, e dall'altra l'obbligo e il peso di un'attività troppo scolastica.

Noi abbiamo provato a conciliare i due aspetti fondamentali della nostra futura professione: l'accompagnamento naturalistico e l'educazione ambientale cercando di dare un'impronta ludica alle proposte realizzate.

Sicuramente l'animazione ha delle espressioni diverse rispetto al gioco, quali il teatro, il canto, lo sport e altre forme di creatività: noi abbiamo scelto come tema conduttore di questo lavoro il gioco, conscie che anche la recitazione o la pittura avrebbero grandi spazi a disposizione.

Abbiamo fatto un lavoro di riordino di giochi naturalistici proposti dagli operatori del Parco Nazionale del Gran Paradiso e, in secondo luogo, abbiamo proposto una giornata-tipo riferita a precise categorie di persone utilizzando il gioco per stimolare la curiosità, la ricerca e la scoperta.

La nostra esperienza nelle aule scolastiche come studenti ci ha, infatti, insegnato quanto può essere faticoso e noioso apprendere ascoltando passivamente il docente: una gran quantità di informazioni viene più o meno registrata per essere velocemente dimenticata. La lezione partecipata e vissuta direttamente nell'ambiente fornisce invece stimoli e strumenti migliori: forse la quantità di notizie che passa è minore, ma la qualità è sicuramente migliore.

L'esperienza vissuta e toccata con mano è quella che, in genere, rimane maggiormente impressa nella memoria del singolo.

Abbiamo pensato, così, ad una giornata nell'ambiente prefiggendoci l'obiettivo di far avvicinare alla natura delle persone facendole stare e sentire bene.

L'attività da noi pensate si allontanano parzialmente dal mondo scolastico con i suoi rigidi vincoli, per cui si è spesso costretti a fare dell'informazione naturalistica, più per far piacere agli insegnanti, che non ascoltando le reali esigenze dei ragazzi.

Abbiamo, così, optato su attività per gruppi che si concedono un giorno di vacanza forse un po' diversa. Così, oltre al piacere di vedere posti nuovi, di stare bene, di integrarsi con altri, abbiamo voluto proporre qualcosa per far conoscere alcuni degli innumerevoli aspetti che l'ambiente naturale in generale e il P.N.G.P. in particolare offre.

Il rispetto nasce lentamente conoscendo quello che ci circonda, ma tanto più la conoscenza è piacevole tanto più è costruttiva. Quindi forse è meglio sapere, riconoscere solo una pianta o un animale, rispettandolo, amandolo piuttosto che ripetere mnemonicamente ed antipaticamente un elenco di nomi che, alla fine risulta essere vuoto e sterile. Così, magari, un gioco può stimolare l'interesse e la curiosità arrivando ad apprezzare la natura in quanto tale.

Ovviamente le nostre proposte non vogliono essere obblighi o forzature: ogni gruppo ha delle sue esigenze specifiche che possono e devono essere valutate di volta in volta, questo per poter anche migliorare la qualità del servizio offerto.

La nostra speranza rimane comunque quella di coinvolgere tutti in quel fantastico e sconfinato mondo che è l'ambiente naturale.

I PARTE

I GIOCHI nella NATURA



I GIOCHI NELLA NATURA

Da alcuni anni a questa parte l'ambiente è diventato un "must" di moda: ecologia, ecologismo, educazione ambientale, e poi ancora vacanze verdi, gite nei parchi sono all'ordine del giorno.

Il Parco Nazionale del Gran Paradiso si è impegnato quindi nell'organizzare una serie di attività ludiche ed educative per i ragazzi che, con le loro famiglie frequentano le valli del Parco. Il turista che soggiorna in un'area protetta è, solitamente, esigente e curioso. vuole capire, conoscere, imparare, scoprire le meraviglie della zona. Ma se l'adulto è più propenso alle escursioni e alle lunghe camminate, spesso seguendo un accompagnatore della natura, il bambino preferisce ancora il gioco che diventa così un ottimo strumento per avvicinarlo alla natura.

Un'esperienza piacevole e ludica è sicuramente più costruttiva di una lezione, anche se all'aperto, soprattutto quando si è in vacanza o in gita.

Il muoversi nell'ambiente, il toccare, il curiosare, lo scoprire, il ricercare per lo scopo proposto dal gioco, è uno dei metodi per avvicinarsi al complesso mondo naturale.

La prima parte di questo lavoro è la sintesi dei giochi svolti dagli operatori del Parco, sperando che sia sufficientemente fruibile e di pratica consultazione.

Abbiamo raccolto e visionato il materiale cercando di dargli una veste grafica uniforme: ogni attività ha una sua cartella descrittiva, seguita dal "gioco" vero e proprio.

Inoltre abbiamo realizzato una tabella riassuntiva con alcune note informative che permettono all'operatore di scegliere il gioco in base al numero di partecipanti, all'età e al luogo di svolgimento.

E' doveroso comunque ricordare che il gioco è un'attività piacevole anche per gli adulti, soprattutto se hanno voglia di scoprirsi e di riscoprire quel bambino che è dentro ciascuno di noi. Una caccia al tesoro o una gara di orienteering nei boschi può essere un momento piacevole nell'ambito di un'altrettanto piacevole vacanza nequeste peerl Parco Nazionale del Gran Paradiso.

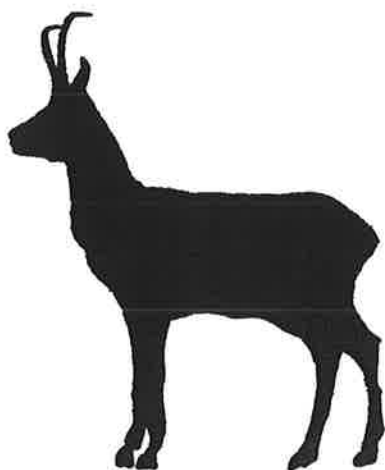
LE OMBRE IN GIOCO

TEMA: gli animali del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITA': imparare a riconoscere alcuni animali del Parco del Gran Paradiso

DESCRIZIONE: i bambini sono invitati ad osservare le sagome di alcuni animali e, attraverso l'aiuto di una breve descrizione, indovinarne il nome volgare

SCOPRI IL NOME DI QUESTI ANIMALI DALLA LORO OMBRA



Il mio nome scientifico è
Rupicapra rupicapra ma vengo
chiamato comunemente.....



Sto facendo la guardia alla
mia tribù
Sono la



Mi puoi vedere sugli alberi
e non solo nel Parco.
Sono lo.....



D'inverno divento candida
per sfuggire ai predatori.
Sono la.....

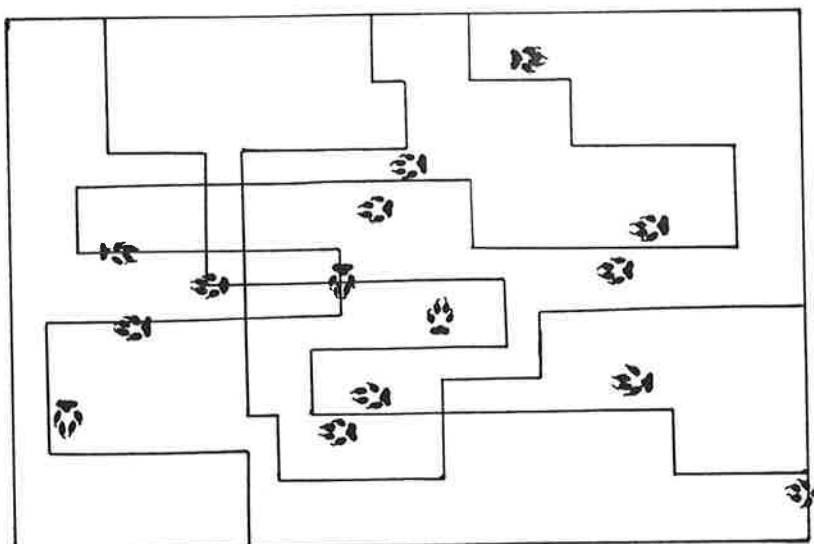
LA MARMOTTA E LA VOLPE

TEMA: la predazione

FINALITA': capire che la marmotta è una possibile preda della volpe.

DESCRIZIONE: i bambini devono tracciare il percorso più sicuro per la marmotta, evitando il percorso della volpe.

**EVIDENZIA IL PERCORSO PIU' SICURO PER LA MARMOTTA,
DOVE NON CI SONO IMPRONTE DI VOLPE**



LE IMPRONTE

TEMA: i segni di presenza degli animali

FINALITA': imparare a riconoscere alcuni segni di presenza e comprendere come sia difficile avvistare alcuni animali sebbene ci si trovi all'interno di un'area protetta.

Imparare a leggere alcuni comportamenti animali.

DESCRIZIONE: ai bambini viene consegnato un foglio con i disegni di alcuni animali e delle relative impronte sul terreno. I bambini devono trovare le giuste corrispondenze.

COLLEGA CON UNA FRECCIA CIASCUN ANIMALE ALLA SUA IMPRONTA

Riccio



Ermellino



Lepre



Stambecco



LA PISTA

TEMA: i segni di presenza degli animali

FINALITA': imparare a riconoscere le tracce di alcuni animali.

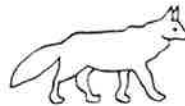
DESCRIZIONE: ai bambini viene dato un foglio in cui devono congiungere le tracce di una pista con l'animale corrispondente.

**COLLEGA CON UNA FRECCIA CIASCUN ANIMALE ALLA SUA
PISTA**

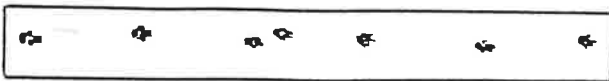
Scoiattolo



Volpe che cammina



Volpe che corre



LO STAMBECCO E LE SUE IMPRONTE

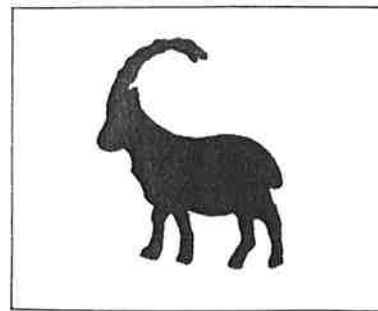
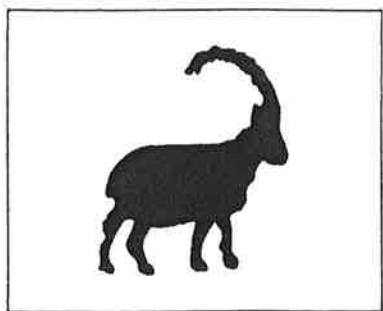
TEMA: le tracce degli animali del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITA': approfondire le conoscenze sulle tracce degli stambecchi del Parco Nazionale del Gran Paradiso ed esattamente riconoscere la direzione di movimento dello stambecco tramite le sue impronte.

DESCRIZIONE: il giocatore deve collegare con una freccia uno dei due stambecchi alle impronte disegnate, decidendone quindi la direzione di spostamento.

IN CHE DIREZIONE STA CAMMINANDO LO STAMBECCO?

Collega con una freccia lo stambecco alle sue impronte



L'ARCA DI NOE'

TEMA: i versi degli animali

FINALITA': imparare a riconoscere i versi degli animali.
Formare dei gruppi casuali per attività successive.

DESCRIZIONE: su un cartoncino si scrive il nome di diversi animali ripetendolo più volte, in base al numero dei partecipanti. Le carte vengono poi mescolate e distribuite fra i bambini. Ogni bambino si trasforma nell'animale indicato sul suo cartoncino. Ad un cenno tutti insieme iniziano a fare il verso e a mimare le forme e i movimenti tipici del loro animale. Solo parlare è vietato. L'obiettivo è formare gruppi di animali uguali.

MATERIALE: occorrono dei cartoncini su cui indicare gli animali in funzione del numero dei partecipanti e dell'età.

MEMORY

TEMA: ricordare gli oggetti raccolti in natura.

FINALITA': imparare ad osservare con attenzione alcuni oggetti e risvegliare l'interesse dei bambini nei confronti degli oggetti più diversi.

DESCRIZIONE: prima del gioco si raccolgono lungo un percorso dieci oggetti naturali come pietre, faggioli, pigne, foglie, piume e simili.

Gli oggetti sono disposti su un fazzoletto e coperti con un altro fazzoletto.

I partecipanti si dispongono in cerchio attorno ai fazzoletti, poi quello superiore viene tolto per alcuni secondi e i bambini devono cercare di ricordarsi tutti i dieci oggetti.

Essi vanno quindi alla ricerca di oggetti simili. Dopo circa cinque minuti vengono richiamati.

CIVETTE E CORNACCHIE

TEMA: conoscere la natura

FINALITA': discutere sul rapporto tra prede e predatori.

DESCRIZIONE: i bambini vengono divisi in due gruppi, le sagge civette e le astute cornacchie e si dispongono in due file ciascuna ad un passo di distanza dalla linea centrale. Un paio di metri dietro tale linea si delimita un'area piuttosto ampia.

Chi guida il gioco fa un'affermazione che può essere vera o falsa. Se è vera, le civette cacciano le cornacchie e cercano di catturarle prima che arrivino nella loro area. Se l'affermazione è falsa, sono le cornacchie a inseguire le civette. Chi viene acchiappato passa all'altro gruppo.

INDOVINA GLI ANIMALI

TEMA: gli animali del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITA': conoscere alcuni animali del Parco, la loro morfologia, biologia ed etologia

DESCRIZIONE: sulla schiena di ciascun partecipante viene collocata la figura di un animale in modo che egli non veda. Solo facendo delle domande deve indovinare quale animale si trova sulla sua schiena.

MATERIALE: cartoncini con sagome di animali

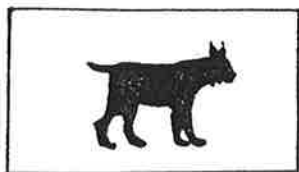
INDOVINA CHI ?

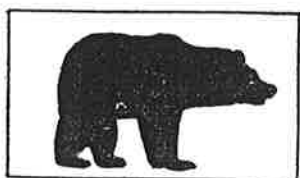
TEMA: gli animali selvatici

FINALITA': riconoscere alcuni animali selvatici le loro impronte

DESCRIZIONE: i bambini devono dare il nome alle sagome di animali selvatici e collegarli con le loro impronte

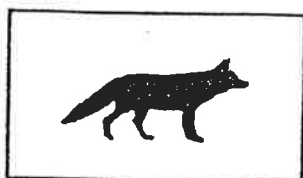
SCRIVI SOTTO OGNI SAGOMA IL NOME DELL' ANIMALE A CUI APPARTIENE E POI COLLEGA OGNI ANIMALE ALLA SUA IMPRONTA

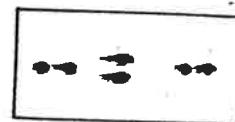














TEST SULLE TRACCE

TEMA: gli animali del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITA': imparare il comportamento e le abitudini degli animali

DESCRIZIONE: ad ogni ragazzo viene fornita una scheda sulla quale sono indicate alcune possibili abitudini dei carnivori. Deve decidere quale delle possibili risposte è quella esatta.

UN CARNIVORO DEPONE I SUOI ESCREMENTI BENE IN VISTA PER:

marcare il territorio

fare un dispetto agli altri animali

controllare se il suo intestino funziona bene

TEST

TEMA: Gli animali del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITA': imparare a riconoscere gli animali, i loro stili di vita, le loro impronte e le loro peculiarità

DESCRIZIONE: questa attività deve essere svolta in laboratorio con l'ausilio di reperti presenti in collezione.

Ad ogni studenti viene fornito del materiale da visionare ed una scheda da compilare per poter classificare meglio i reperti.

(quiz con animale tassidermizzato)

OSSERVA QUESTO ANIMALE:

E' CARNIVORO O ERBIVORO?

DI CHE ANIMALE SI TRATTA?

-una marmotta

-un ermellino

-una volpe

-una faina

(quiz con calco di marmotta)

OSSERVA QUEST'IMPRONTA:

QUANTE DITA APPOGGIA L'ANIMALE?

HA LE UNGHIE?

-si-

-no-

PUO' ESSERE UN FELINO?

-si-

-no-

CHE DIMENSIONI HA?

-grandi-

-piccole-

DI QUALE ANIMALE SI TRATTA?

OSSERVA QUESTO TROFEO:

E' RAMIFICATO?

-si-

-no-

E' PALMATO?

-si-

-no-

APPARTIENE AD UN ANIMALE GRANDE O PICCOLO?

.....
E' STATO STACCATO DALLA TESTA DELL'ANIMALE OPPURE E'
CADUTO SPONTANEAMENTE?

.....
A CHI APPARTIENE?

a un cervo

-a un daino

a un camoscio

-a uno stambecco

LE TRACCE DI PASTO

TEMA: i segni di presenza degli animali del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITA': imparare a conoscere alcuni animali del Parco e le loro abitudini. Imparare ad osservare l'ambiente per trovare i segni di presenza degli animali che spesso non si riescono a vedere.

DESCRIZIONE: i bambini devono collegare con delle frecce le figure di resti di pasto con la categoria di animali o con l'animale corrispondente.

RICONOSCI CHI HA LASCIATO QUESTI SEGNI. COLLEGA CON UNA FRECCIA IL NOME DELL' ANIMALE AI SUOI SEGNI.

UN ERBIVORO

UN CARNIVORO

UN TOPO

UNO SCOIATTOLO

ESCREMENTO



ESCREMENTI



PIGNA ROSICCHIATA



NOCCIOLA ROSICCHIATA



NOMI IN GRIGLIA

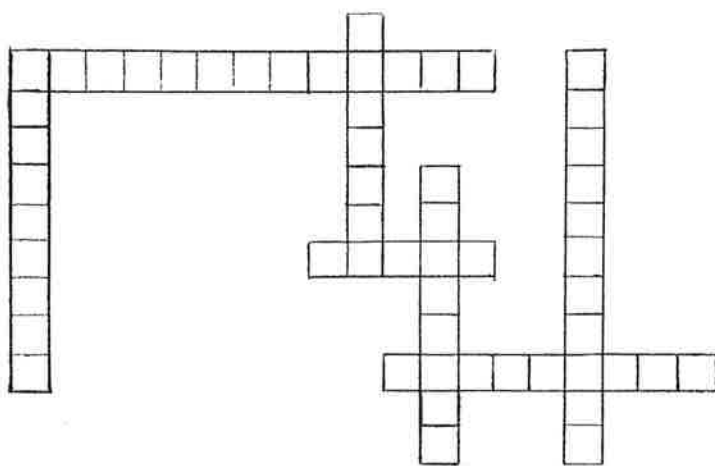
TEMA: la fauna e la flora del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITA': conoscere i nomi degli animali e della flora del parco

DESCRIZIONE: i bambini devono scrivere sulla griglia i nomi illustrati a fianco

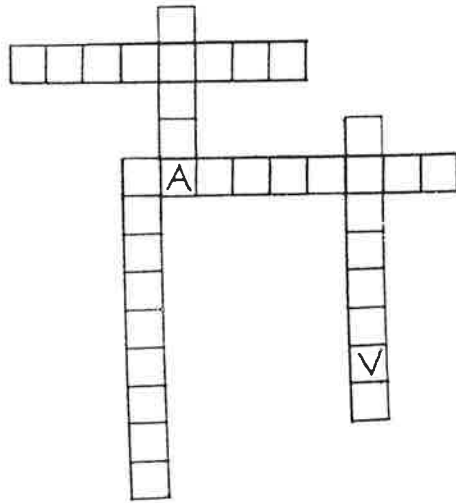
SCRIVI I NOMI DEGLI ANIMALI CHE VIVONO NEL PARCO AL LORO POSTO NELLA GRIGLIA.

QUALI SONO GLI ANIMALI CHE NON VIVONO NEL PARCO E CHE NON DEVI SCRIVERE NELLA GRIGLIA?



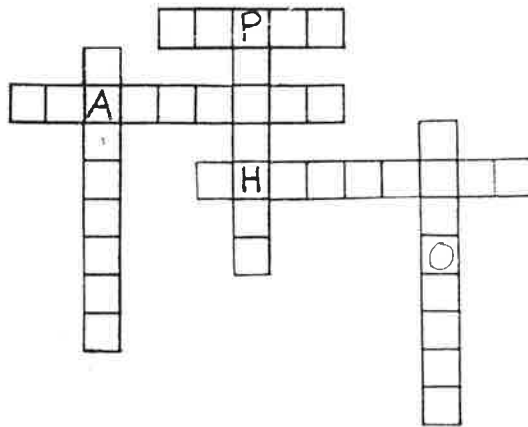
- camoscio
- picchio nero
- marmotta
- lupo
- lepre
- ghiandaia
- orso
- stambecco
- gallo cedrone
- gallo forcello
- renna
- pernice

SCRIVI I NOMI DEI FIORI AL LORO POSTO NELLA GRIGLIA.
QUAL E' STATO DIMENTICATO?



genziana
viola
semprevivo
campanula
ciclamino
bucaneve

SCRIVI I NOMI DEGLI ANIMALI CHE VIVONO NEL PARCO AL
POSTO GIUSTO NELLA GRIGLIA.
QUALI SONO GLI ANIMALI CHE NON VIVONO NEL PARCO E CHE
NON DEVI SCRIVERE NELLA GRIGLIA?



- camoscio
- lepre
- lince
- picchio
- marmotta
- orso
- ghiandaia
- capriolo
- stambecco

SCOPRI LA FRASE MISTERIOSA

TEMA: il parco del Gran Paradiso

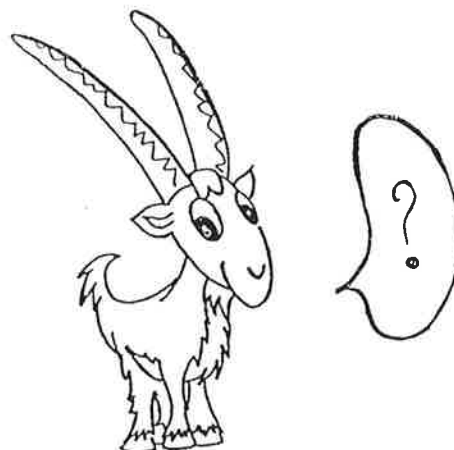
FINALITA': introduzione del visitatore al parco del Gran Paradiso

DESCRIZIONE: i ragazzi devono comporre la frase utilizzando le sillabe

SCOPRI LA FRASE MISTERIOSA

Cognome.....

Nome.....



PER SAPERE COSA STA DICENDO *STAMBY* RICOMPONI NEL GIUSTO ORDINE LE SEGUENTI SILLABE:

AL BEN CO DEL DI GRAN N NU PA PAR RA SO TO VE

.....

.....

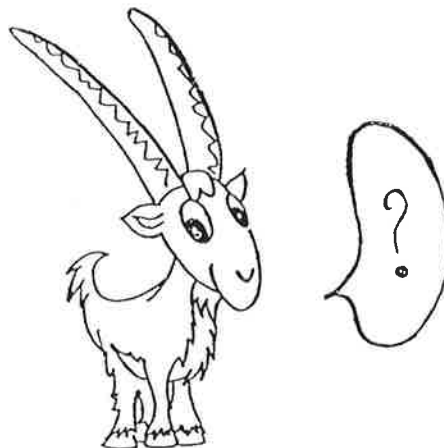
.....

.....

SCOPRI LA FRASE MISTERIOSA

Cognome.....

Nome.....



PER SAPERE COSA STA DICENDO STAMBY, RICOMPONI NEL GIUSTO ORDINE LE SEGUENTI SILLABE:

“SCO IN ME ME DEL CO VI PRIA SIE MO LE RA PAR GLIE”

.....
.....
.....
.....

GARA DI VELOCITA'

TEMA: flora - fauna - geografia

FINALITA': migliorare le proprie conoscenze sulla geografia, sulla fauna e sulla flora

DESCRIZIONE: il gioco è strutturato come una “caccia al tesoro” per cui ogni ragazzo accede alla tappa successiva solo se ha risolto la precedente. I ragazzi devono rispondere nel più breve tempo possibile alle richieste. All' operatore viene fornita una scheda in cui sono segnati i punti da seguire. Talora ai ragazzi viene fornito del materiale su cui lavorare.

GARA DI VELOCITA' 1

1

Cerca un larice e conta quanti aghi ci sono in un ciuffo.
Se la risposta è esatta ti daremo il punto n. 2.

2

A numero corrisponde lettera:

17 - 18 - 1 - 11 - 2 - 5 - 3 - 3 - 13

20 - 16 - 10 - 14 - 5

5 - 16 - 11 - 5 - 10 - 10 - 9 - 12 - 13

Ora prendi le lettere corrispondenti ai numeri cerchiati, anagrammale (disponibile nel giusto ordine), e comunica la parola uscente, ti daremo il punto n. 3.

3

Cerca.....dove è nascosta la cartina del Gran Paradiso. Ti servirà per risolvere il punto n. 4.

4

Quanti metri di dislivello ci sono da qui alla cima del Gran Paradiso?

A numero corrisponde lettera:

17 - 18 - 1 - 11 - 2 - 5 - 3 - 3 - 13

20 - 13 - 10 - 14 - 5

5 - 16 - 11 - 5 - 10 - 10 - 9 - 12 - 13

Ora prendi le lettere corrispondenti ai numeri cerchiati, anagrammale (disponibile nel giusto ordine) e comunica la parola uscente, ti daremo il punto numero 3.

GARA DI VELOCITA' 2

1

Conta quanti anni hanno gli stambecchi che sono qui ...e scrivi la risposta.

2

Su quante dita cammina lo stambecco?

E l'aquila?

Ora somma i due numeri ottenuti, trova la lettera corrispondente a quel totale, poi scrivi tre animali e tre piante che iniziano con quella lettera:

3

Cerca uno gneiss, e di secondo te, da quanti minerali è formata questa roccia (ogni minerale ha un colore diverso).

Si trova lo gneiss nella Valle dell'Orco? (osserva il plastico)

-SI-

-NO-

4

Cerca dove è stata nascosta la cartina del Parco Nazionale del Gran Paradiso che ti aiuterà a risolvere il punto 5.

5

Somma la quota del Monte Ciarforon a quella del Gran Paradiso, poi sottrai la quota di

Ora somma le cifre del totale che hai ottenuto. Che numero viene?

6

Quanti sono i centri abitati in Val di Rhemes? (osserva il
plastico).....

GIOCO DELLE CATEGORIE

TEMA: La fauna del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITA': imparare a suddividere i diversi animali elencati nelle corrispondenti categorie segnate di seguito.

DESCRIZIONE: Ogni studente riceverà un foglio in cui sono indicati i nomi di alcuni animali del Parco Nazionale del Gran Paradiso ed alcune categorie faunistiche, quindi ogni specie dovrà essere raggruppata nella giusta categoria.

NOME DELLA SQUADRA

.....

Sistema le seguenti specie nella giusta categoria:

Orbettino, lepre variabile, camoscio, ermellino, barbagianni, culbianco, talpa, gallo forcello, lince, Pernice bianca, arvicola, scricciolo, gipeto, rana temporaria, merlo dal collare, toporagno, daino, faina, picchio rosso, ghiandaia, marmotta, merlo acquaiolo, tritone alpestre, piro-piro.

CATEGORIA 1 mammiferi predatori

CATEGORIA 2 mammiferi erbivori

CATEGORIA 3 roditori e insetti

CATEGORIA 4 anfibi e rettili

CATEGORIA 5 uccelli

PREDATORI-PREDE

TEMA: la fauna del Parco Nazionale del Gran Paradiso.

FINALITA': conoscere il tipo di alimentazione dei diversi animali.

DESCRIZIONE: i partecipanti devono riconoscere tra gli animali elencati quali sono le prede e quali sono i predatori, quindi parlare della loro alimentazione.

NOME DELLA SQUADRA

COLLEGA OGNI PREDATORE ALLE SUE GIUSTE PREDE:

LINCE
stambecco
camoscio
lepre
volpe

VOLPE
topo selvatico
toporagno
marmotta

FALCO PELLEGRINO
piccione
lepre
merlo
camoscio

VERO O FALSO?

TEMA: fauna del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITA': dare informazioni corrette ed aggiornate sugli animali del PNGP e sui lavori che si effettuano in esso.

DESCRIZIONE: ad ogni partecipante verrà fornito un elenco di affermazioni riguardanti la fauna del PNGP che potranno essere vere o false. Ad essi il compito di dire quali sono vere e quali false.

NOME DELLA SQUADRA:

.....

- Nel Parco ci sono più di 6.000 camosci
- I censimenti degli ungulati vengono fatti una volta all'anno
- La vipera partorisce dai rami di un albero per non essere morsicata dai piccoli
- Nel Parco potrebbero vivere almeno 10 coppie di lince
- Il gheppio (detto anche falchetto) si nutre prevalentemente di grilli e cavallette
- Il pipistrello quando è spaventato si attacca ai capelli

INDOVINELLI

TEMA: la fauna del Parco Nazionale del Gran Paradiso.

FINALITA': migliorare le conoscenze sulla fauna del Parco Nazionale del Gran Paradiso.

DESCRIZIONE: ogni partecipante riceve una serie di indovinelli sugli animali a cui deve rispondere.

INDOVINELLO 1:

DORMO TUTTO L'INVERNO MA IN PRIMAVERA ESCO DALLA
TANA ANCHE SE C'E' ANCORA NEVE.

SONO LA

INDOVINELLO 2:

D'INVERNO BIANCO, D'ESTATE MARRONE PER DIFENDERMI DAI
NEMICI CAMBIO COLORE AD OGNI STAGIONE.

SONO L'

MIMI

TEMA: comportamento animale, ecologia.

FINALITA': conoscere alcuni aspetti dell'etologia, dell'ecologia di alcuni animali e piante del Parco.

DESCRIZIONE: si distribuisce ai partecipanti un biglietto con una consegna: si tratta di mimare un animale in un atteggiamento particolare o una pianta velenosa o mossa dal vento. Al gruppo resta l'arduo compito di indovinare l'animale mimato

MIMI

Stambecco maschio che scaccia un altro maschio
Volpe che segue la pista di una marmotta
Lince che tende un agguato ad una lepre
Albero scosso dal vento
Gatto che gioca con il topo
Fungo velenoso
Formica che trasporta una briciola
Insetto che resta imprigionato in una ragnatela
Aquila che porta il cibo ai piccoli
Lupo che ulula
Orso che si gratta la schiena contro un albero
Uccello colpito da un cacciatore
Verme che attraversa la strada
Riccio spaventato
Marmotta che grida l'allarme
Piccolo di camoscio che prende il latte dalla mamma
Insetti intrappolati in una ragnatela

TEST ECOLOGICO

TEMA: ecologia

FINALITA': Spiegare quali sono i comportamenti corretti da adottare in montagna.

DESCRIZIONE: Ad ogni partecipante verrà fornita una serie di domande le cui risposte indicano comportamenti diversi. Ognuno dovrà rispondere secondo le proprie abitudini e dovrà segnare il punteggio per ogni risposta data. Le soluzioni sono segnate in un foglio a parte.

NOME

COGNOME

ETA'

RISPONDI ALLE DOMANDE E CALCOLA IL PUNTEGGIO DELLE TUE
RISPOSTE

- 1) Su un prato in alta quota faresti una partita a pallone con i tuoi amici?
SI = 3 NO = 0 QUALCHE VOLTA = 1
- 2) Se vedi un animale dal sentiero cerchi di avvicinarti il più possibile?
SI = 2 NO = 0 QUALCHE VOLTA = 1
- 3) Quando arrivi in un prato fiorito raccogli sempre “quel mazzolin di fiori che vien dalla montagna” per tua mamma?
SI = 3 NO = 0 QUALCHE VOLTA = 0
- 4) Metti sempre nello zaino un sacchetto in più per l'immondizia?
SI = 0 NO = 5 QUALCHE VOLTA = 3
- 5) Quando passeggi in montagna preferisci il silenzio alla musica e all'allegria?
SI = 0 NO = 5 QUALCHE VOLTA = 2
- 6) Se vedi qualcuno che butta i suoi rifiuti sul sentiero, butti anche i tuoi?
SI = 10000 NO = 3 QUALCHE VOLTA = 2
- 7) Saresti disposto a contribuire alla salute dell'ambiente facendo una piccola raccolta di rifiuti?
SI, VOLENTIERI = 0 NO = 3
SI, MA CONTROVOGLIA = 1
- 8) TOTALE PUNTEGGIO:

SOLUZIONI AL TEST:

DA 0 A 4 PUNTI: COMPLIMENTI! Sei uno/a che ha capito che il rispetto della natura è il requisito basilare per vivere in sintonia con gli altri e con l'ambiente che ci circonda.

DA 4 A 15 PUNTI: POTRESTI FARE MEGLIO! Anche il tuo contributo è importante per la salvaguardia della natura. RIFLETTICI.

DA 15 A 23 PUNTI: POTRESTI FARE MEGLIO! Non hai ancora capito quanto sia importante il rispetto dell'ambiente.

E TU CHE HAI FATTO PIU' DI 10000 PUNTI SEI PROPRIO UNO ZOZZONE! Dovresti rimproverare chi sporca e non fare come lui. Se tutti facessero come te, saremmo sommersi dai rifiuti e non ci sarebbe più un fiore da ammirare.

IL COME QUANDO PERCHE' DELLE PIANTE

TEMA: La flora del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITA': acquisire nuove conoscenze sulla flora alpina; imparare a riconoscere alcune specie alpine.

DESCRIZIONE: il gioco è formato da una serie di domande chiuse con tre possibilità tra cui scegliere: a fianco delle domande c'è la figura della pianta a cui si riferisce la domanda.

Le varie domande possono essere utilizzate nell'ambito di attività più strutturate come, per es., una caccia al tesoro o una gara di velocità.

PUNTEGGIO: nel caso in cui occorra si può assegnare un punto per ogni risposta corretta.

A CHI APPARTIENE QUESTA PIGNA?

- Larice
- Abete rosso
- Pino silvestre



PERCHE' QUESTO FIORE E' PELOSO?

- Per assomigliare ad un mammifero
- Per non essere mangiato dagli erbivori
- Per limitare la perdita d'acqua



QUESTA GENZIANA HA UN COLORE MOLTO VIVACE. PERCHE'?

- E' vanitosa
- Per difendersi dai raggi ultravioletti
- Per attirare l'attenzione dei turisti



PERCHE' QUESTI FIORI HANNO LO STELO COSI' CORTO?

- Perché sono cresciuti poco
- Per non essere raccolti
- Per difendersi dalla disidratazione



COLLEGA CON UNA FRECCIA I FRUTTI AL CESPUGLIO CORRISPONDENTE.



CHE FIORE E'?

Cresce su terreni calcarei fino a 3400 mt.
Fiorisce da luglio a settembre
E' un fiore protetto



UNISCI CON UNA FRECCIA IL FIORE AL SUO DISEGNO



CROCUS



CAMPANULA



GENZIANA

CONOSCI QUESTO ARBUSTO? E' IL MIRTILLO.
QUAL E' IL SUO HABITAT?

- BOSCO
- PRATERIA
- TORBIERA



INCONTRO CON UN ALBERO

TEMA: le percezioni sensoriali nella natura

FINALITA': imparare a muoversi negli ambienti naturali valorizzando sensi quali il tatto, l'udito e l'olfatto; imparare a riconoscere alcune piante presenti nel Parco Nazionale del Gran Paradiso; imparare ad aver fiducia negli altri

DESCRIZIONE: è un gioco di coppia o per gruppi di tre bambini. Gli occhi di un giocatore vengono bendati ed egli viene condotto attraverso il bosco fino ad un albero che sembra per qualche ragione interessante.

Solo con il tatto, l'udito, e l'odorato il giocatore bendato deve "imparare" l'albero e ricordarselo. Riaccompagnato al punto di partenza si toglierà la benda, cercando di ritrovare il suo albero.

LA TALPA SMEMORATA

TEMA: le percezioni sensoriali.

FINALITA': trasmettere ai ragazzini, tramite il gioco, che esistono altri sensi oltre la vista, che ci permettono di orientarci e di muoverci, sensi sviluppati soprattutto negli animali che noi usiamo poco.

DESCRIZIONE: La talpa vive sotto terra e svegliandosi dal suo letargo vuole uscire dalla sua tana al sole primaverile. Ma è quasi cieca e ha dimenticato dov'è l'uscita.

Un bimbo con gli occhi bendati rappresenta la talpa. Gli altri fanno la tana e si danno la mano formando un cerchio attorno alla talpa. La talpa ha una sola uscita: due bambini alzano le braccia per fare la porta. La talpa gira alcune volte su se stessa per perdere l'orientamento poi deve trovare l'uscita.

PIPISTRELLO E FALENE

TEMA: le percezioni sensoriali

FINALITA': utilizzare l'udito e non la vista per muoversi, quindi capire che ci sono animali che utilizzano tutti i sensi per orientarsi.

DESCRIZIONE: il gruppo forma un cerchio. Il giocatore che rappresenta il pipistrello ha gli occhi bendati e sta in piedi al centro del cerchio. Il pipistrello cerca ora di acchiappare le falene e per questo grida più volte "pipistrello", perché, essendo cieco, si deve orientare solo con l'aiuto degli ultrasuoni. Si può usare anche la parola inglese "bat". Tutte le volte che il pipistrello chiama, le falene devono rispondere "falena". In questo modo il pipistrello sa approssimativamente dove si trova il suo cibo. Il pipistrello deve stare fermo e ascoltare molto attentamente il richiamo delle falene. Se è troppo difficile per lui acchiappare le sue prede il gruppo può restringere un po' il cerchio. Si può anche giocare contemporaneamente con due pipistrelli.

IL PANIERE DI PAOLO E LUCIA

TEMA: le percezioni sensoriali

FINALITA': aumentare la sensibilità e l'attenzione dei bambini.

DESCRIZIONE: è un gioco molto semplice che consiste nel dividere la frutta dalla verdura e collegarli tramite una matita.

CON LA TUA MATITA, METTI TUTTI I FRUTTI NEL PANIERE DI PAOLO E LE VERDURE IN QUELLO DI LUCIA.



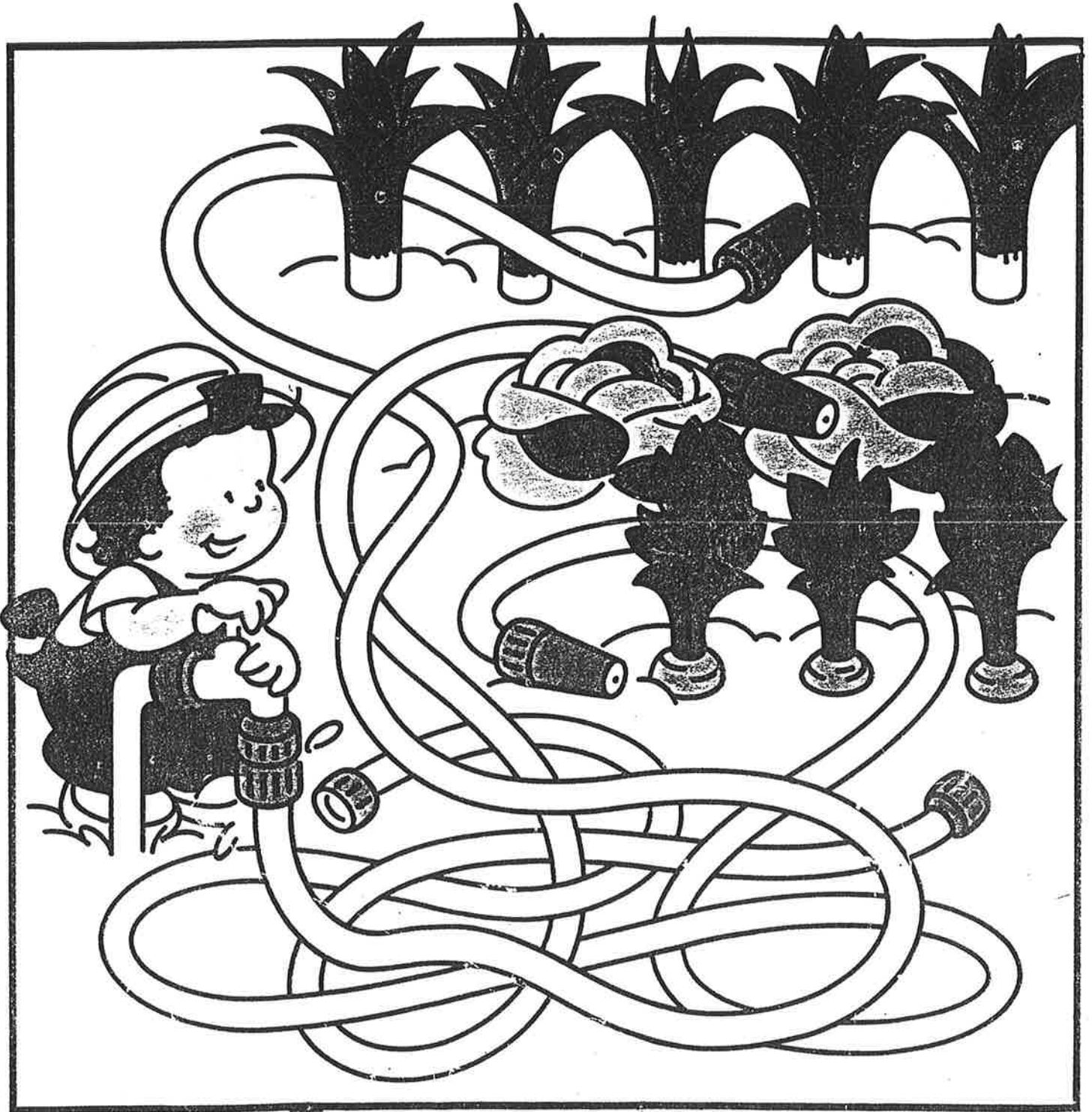
GLI ORTAGGI BAGNATI

TEMA: le percezioni sensoriali

FINALITA': fare in modo che i bambini imparino ad usare il colpo d'occhio e comunque sfruttino maggiormente i sensi.

DESCRIZIONE: i bambini devono colorare il tubo che porta l'acqua agli ortaggi.

QUALI ORTAGGI SARANNO BAGNATI? COLORA IL TUBO
DELL'ACQUA CHE E' COLLEGATO AL RUBINETTO.



LA PIRAMIDE ALIMENTARE

TEMA: piramide ecologica ed equilibrio ecologico

FINALITA': capire il significato di piramide ecologica e di equilibrio ecologico

DESCRIZIONE: ogni partecipante si identifica con una pianta o un animale di un ambiente naturale stabilito. Quando ognuno avrà scelto l'animale o pianta con cui identificarsi ci si siede tutti in cerchio. Spetta ora all'animatore il compito di animare e di condurre il gioco, invitando i partecipanti a formare, livello per livello, la piramide. Il primo livello, o livello dei produttori (le piante) è quello che ricopre la terra, e per questo i partecipanti-piante saranno sdraiati per terra. Ma le piante non hanno soltanto un ruolo decorativo: "Per chi, tra i partecipanti le piante sono fondamentali?"

A questa domanda si invitano i giocatori rimasti a spiegare in che modo le piante, e in particolare, certe parti delle piante, sono per loro importanti. Si costruirà così il secondo livello della piramide, invitando i partecipanti "consumatori primari" a brucare a quattro zampe sulle piante. Continuando a dialogare con i partecipanti rimasti l'animatore verifica il loro pasto, e invita i consumatori secondari a mettersi in ginocchio sui consumatori primari, e, infine, i predatori sulle spalle dei consumatori secondari.

A questo punto bisogna verificare se la piramide ha effettivamente un equilibrio stabile. Per stare su ha bisogno di una larga base e di livelli via via più piccoli. Similmente anche in natura: se ci sono troppe pecore su un piccolo pascolo, l'equilibrio si spezza.

Vedi allegato 1

L'ALFABETO NATURALE

TEMA: flora e fauna degli ambienti naturali

FINALITA': memoria, capacità associativa, cooperazione.

DESCRIZIONE: i partecipanti sono seduti in cerchio. Un giocatore a scelta inizia a recitare in silenzio l'alfabeto e un altro dice: *-stop!* Se si è fermato per esempio, sulla lettera D, tutti pensano a qualcosa di naturale, un fiore, un albero, o ad un animale, che inizi con questa lettera. Chi nomina la parola che inizia con D per primo inizia a recitare in silenzio l'alfabeto. Non dimenticatevi di dire *stop!* Il gioco termina quando tutti hanno avuto un turno o quando è calata la voglia.

Variazione: si può limitare il campo della ricerca dei nomi, per esempio soltanto a piante, solo ad insetti ecc.

SCOPRI QUELLO CHE NON C'ENTRA

TEMA: la natura ed i suoi elementi

FINALITA': capacità di osservazione ed attenzione

DESCRIZIONE: questo gioco va preparato dall'animatore, che dovrà disporre lungo un sentiero diversi oggetti artificiali, più o meno colorati. Gli oggetti vanno disposti in maniera tale da mimetizzarsi nella natura, anche se qualcuno potrà essere più visibile, per facilitare un po' il gioco (specialmente se i partecipanti sono bambini piccoli).

Il sentiero ora è pronto per essere percorso dai giocatori, che, singolarmente, o a coppie, dovranno cercare di individuare quanti più oggetti artificiali trovano. Il gioco termina quando i partecipanti hanno recuperato tutti gli oggetti oppure quando non riescono più a trovarne altri.

SCATTIAMO UNA FOTO

TEMA: La natura ed i suoi particolari

FINALITA': saper osservare in maniera non superficiale

DESCRIZIONE: Come fare una fotografia anche senza macchina fotografica? Come si fa a fare una foto che sia a nostra disposizione in qualsiasi momento, senza dover andare a cercarla dentro chissà quale mai cassetto, o in quale scatola o album? Come fare ad avere una foto che anche fra cinquant'anni sarà sempre con gli stessi colori, e per niente deteriorata? Ma è semplice, la facciamo con la nostra testa! Basta inquadrare bene quello che vogliamo fotografare, mettere a fuoco, senza tralasciare nessun particolare. Bisognerà quindi osservare attentamente, per alcuni minuti, quello che si vuole fotografare. Può essere un bel paesaggio durante una passeggiata, oppure il giardino che si vede dalla finestra, o ancora un albero o un prato; facciamo attenzione che tutto venga a fuoco e con la giusta esposizione. E poi ... quando siamo pronti ... si scatta: *clic!* Alcuni secondi per sviluppare la pellicola, ad occhi chiusi naturalmente, altrimenti, si sa, prende luce e non si sviluppa. Quindi voltiamo le spalle a quello che abbiamo fotografato e, senza più girarci, vediamo che cosa è venuto nella fotografia. A volte la foto si osserva meglio ad occhi chiusi, così, senza distrazioni, si riesce a vedere ogni minimo particolare che è rimasto impressionato nella nostra pellicola del cervello.

Ognuno a questo punto può raccontare cosa è venuto nella sua foto: il paesaggio; i particolari, i colori le luci e le ombre, i primi piani, gli zoom oppure i grandangoli, così a poco a poco si ricostruisce il paesaggio che è alle nostre spalle.

MI RITORNA IN MENTE

TEMA: gli odori della natura

FINALITA': sviluppare la percezione olfattiva e la capacità associativa.

MATERIALE: fogli di carta, penne, piccole scatolette (vanno benissimo quelle delle pellicole fotografiche), spezie, erbe aromatiche, muschio, funghi, e altri odori naturali.

DESCRIZIONE: ogni partecipante riempie una scatoletta con un odore specifico. Le scatolette vengono poi poste in fila su un tavolo, e sotto ognuna viene posto un foglio di carta con una penna. Quando tutto è pronto i giocatori, uno per scatola, iniziano ad annusare, tenendo gli occhi chiusi.

E' importante che in questo momento non si soffermino ad identificare l'odore ma che cerchino di pensare che cosa quell'odore ricorda loro. In particolare devono cercare di pensare se quell'odore è per loro legato a qualche passata esperienza di natura. Il gioco finisce quando i giocatori hanno annusato tutte le scatole. Allora si leggono le esperienze scritte e, alla fine di ogni lettura, si rivela il nome della pianta.

LA MAPPA SONORA

TEMA: mappatura di un ambiente naturale

FINALITA': collocazione spaziale, capacità di concentrazione.

MATERIALE: fogli e matite

DESCRIZIONE: ogni partecipante, munito di un foglio e di una matita, si cerca un posto isolato dai compagni, immerso nella natura. Su un foglio è segnata una crocetta centrale, corrispondente al punto di partenza. Prima di chiudere gli occhi, il giocatore segna sul foglio la propria posizione rispetto al punto di partenza. Poi resta in silenzio ad ascoltare i suoni e i rumori vicini e lontani. Una volta individuati, cerca di indicarne la posizione sulla mappa. Dopo circa 10 minuti tutti tornano al punto di partenza e si paragonano le varie mappe sonore.

L'ACCHIAPPANIMALI CIECO

TEMA: la fauna ed i relativi suoni e spazi abitati.

FINALITA': saper localizzare i suoni nello spazio, imitare e riconoscere i versi degli animali

DESCRIZIONE: facciamo lavorare le orecchie in questo gioco un po' movimentato. Chi deve aguzzare l'udito è un partecipante che viene bendato; altre 4 o 5 persone fanno gli "animali", ed i rimanenti delimitano il campo d'azione disponendosi in cerchio. Ogni "animale" sceglie un verso diverso (per esempio quello del fringuello, di un lupo, di una poiana, di un cinghiale). Per fare conoscere i loro versi al bendato gli "animali" improvvisano un concerto dove tutti insieme e, a tratti, uno alla volta (da veri solisti), emettono i loro versi. Dopo questo concerto (che comunque non durerà più di 5 minuti) inizia il vero gioco.

Scopo del gioco è che il partecipante bendato riesca a toccare tutti gli animali, che così si uniscono al gruppo che forma il cerchio circostante. Per localizzare gli animali il bendato deve ascoltare ed identificare i versi degli animali. Poi deve iniziare a rispondere come un'eco ad un verso in particolare, producendo lo stesso verso, in modo che anche l'animale" risponda ancora, e così via, a botta e risposta, velocemente e fino ad acchiappare o, soltanto, toccare l'animale".

I partecipanti disposti in cerchio hanno il ruolo di delimitare lo spazio di azione e di respingere verso il centro i compagni "animali" che si allontanano troppo dal bendato.

OSSERVAZIONI: con i più piccoli gli "animali" emettono tutti lo stesso verso precedentemente stabilito.

TRA DUE ALBERI

TEMA: la flora alpina

FINALITA': sensibilizzazione tattile e riconoscimento di oggetti naturali.

DESCRIZIONE: si stabilisce un percorso tra 2 alberi, posti a circa 5-10 metri di distanza l'uno dall'altro. Tra i 2 alberi viene tesa, in basso, una corda. Ogni giocatore viene bendato e, uno alla volta, deve percorrere il tratto gattonando, seguendo la corda. Tutto ciò che viene incontrato lungo il percorso deve essere ben tastato e descritto all'animatore.

OSSERVAZIONI: se il gruppo è molto numeroso, conviene dividerlo in sottogruppi di 5, 6 persone. Ogni sottogruppo avrà allora il proprio percorso tra 2 alberi.

Conviene allestire un percorso più breve per bambini piccoli. Si consiglia accertarsi prima del gioco che il terreno sia privo di ostacoli pericolosi.

TASTA TU CHE TASTO IO

TEMA: la natura attraverso il tatto

FINALITA': imparare ad osservare tastando

MATERIALE: qualche sacchetto, foulard.

DESCRIZIONE: durante una passeggiata si fanno raccogliere a ciascun partecipante 5 oggetti naturali, particolari, da mettere nei sacchetti. E' superfluo forse ricordare di raccomandarsi di non saccheggiare in nessun modo l'ambiente visitato ma di effettuare la raccolta con discrezione, senza strappare i fiori o sradicare le piantine. Può essere utile fare ai partecipanti qualche esempio di cosa e come raccogliere: un sasso, un pezzo di corteccia, un guscio di chiocciola, una foglia, una bacca, ecc.

Quando si è ultimata la raccolta allora ci si ferma in un ambiente adatto, dove ci si possa sedere per terra in cerchio. Ognuno avrà gli occhi bendati (è sempre meglio controllare che nessuno bari e veda attraverso la benda!). A questo punto si distribuisce ad ognuno un oggetto diverso da tastare, su cui i partecipanti soffermeranno l'attenzione per qualche minuto; eventualmente possono essere aiutati nella scoperta dalla voce dell'operatore che li aiuta a meglio dirigere le proprie osservazioni tattili.

Quando si pensa che ognuno abbia potuto compiere le proprie osservazioni in maniera completa si dice "passare" e ognuno passa il proprio oggetto al compagno di destra e prende quindi l'oggetto del compagno di sinistra. E così si continua sino a che non ritorna tra le mani il primo oggetto tastato.

Si raccolgono gli oggetti che si rimettono al centro, mischiati con altri oggetti non tastati e si fanno sbendare i ragazzi. Poi si invitano ad identificare, senza toccarli, gli oggetti che hanno tastato. Solo se è necessario possono usare il tatto per verificare se li hanno trovati.

SOTTO IL TELO

TEMA: Gli “oggetti” del Parco Nazionale del Gran Paradiso.

FINALITA’: Riconoscere un oggetto naturale tastando.

MATERIALE: Un telo robusto.

DESCRIZIONE: Durante una passeggiata si raccoglie un oggetto naturale, per noi particolare che attiri l’attenzione. Con questo si deve familiarizzare, cercando di impararne la forma ed i particolari. Poi ci si ferma in una radura o uno spiazzo e si riuniscono tutti gli oggetti raccolti sotto il telo. A questo punto ognuno dovrà ritrovare il proprio oggetto raccolto, cercandolo, senza vedere, sotto il telo.

OSSERVAZIONI: Se i partecipanti sono in numero ridotto (da 2 a 5) si può complicare il gioco facendo raccogliere ad ognuno almeno 3 oggetti naturali.

ANIMAL-DETECTIVE

TEMA: gli animali e le loro abitudini.

FINALITA': capacità intuitiva.

MATERIALI: matite o pennarelli, fogli.

DESCRIZIONE: i giocatori vengono divisi in gruppi di 2 o 3 persone. L'animatore pensa ad un animale che i partecipanti devono indovinare. Ogni gruppo ha a disposizione 3 domande in tutto, per identificare l'animale pensato. Chiaramente, per non sprecare le proprie domande, è bene stare attenti a non ripetere gli interrogativi appena fatti. A queste domande l'animatore può rispondere soltanto positivamente o negativamente. Esaurite le domande i gruppi disegnano l'animale pensato. Al termine si confronteranno i disegni per cercare di svelare l'identità dell'animale.

OSSERVAZIONI: quest'attività ludica può sostituire un'interrogazione sulla fauna appena studiata. I partecipanti sono indotti a pensare secondo categorie e a procedere per esclusione.

CHE ANIMALE SEI

TEMA: la fauna e l'animazione

FINALITA': conoscenza, immedesimazione, intuizione, mimo

MATERIALI: cartoncini con immagini di animali.

DESCRIZIONE: ogni partecipante riceve un'immagine (foto o disegno) di un animale. Il gruppo sceglie un posto adatto ad essere palcoscenico, dove, uno dopo l'altro, vengono rappresentati gli animali. E' importante lasciare un po' di tempo per l'immedesimazione.

La rappresentazione avviene in tre tappe:

- 1) l'animale assume una posizione ferma;
- 2) dopo 10 secondi fa alcuni movimenti caratteristici;
- 3) infine termina la rappresentazione con un verso.

Solo a questo punto il gruppo può indovinare quale animale è stato mimato.

OSSERVAZIONI: questo gioco può essere un valido stimolo per la visita ad una fattoria o ad uno zoo. Si consiglia in questo caso di svolgere la rappresentazione al termine della gita, quando ogni partecipante ha studiato attentamente il proprio animale da interpretare.

MIMANIMALI

TEMA: i diversi comportamenti degli animali.

FINALITA': cooperazione, mimo, osservazione, intuizione, rompere il ghiaccio.

DESCRIZIONE: i partecipanti si dividono in gruppi di 4 o 5 persone. Ogni gruppo ha 10 minuti a disposizione per formare, con i propri corpi, un animale a scelta. Al termine tutti si radunano e ogni gruppo rappresenta al pubblico, formato da esperti zoologi, il proprio animale, mimandolo e senza fare rumore o versi. Alla fine della rappresentazione gli zoologi provano ad indovinare di quale animale si tratti.

OSSERVAZIONI: Una variante più fantasiosa è il gioco “ lo zoo fantastico”, descritto in *Viaggio a Fantasia*.

CHI SONO?

TEMA: conoscere alcuni animali

FINALITA': indovinare, classificare, fare domande mirate, cooperazione, comunicazione.

MATERIALI: cartoncini ed immagini con animali, scotch

DESCRIZIONE: ogni partecipante riceve un cartoncino con una foto o semplicemente il nome di un animale e un pezzo di scotch. Ognuno allora appiccica il cartoncino sulla schiena di un compagno, senza che questo veda l'animale raffigurato. Al termine tutti i partecipanti avranno sulla schiena un cartoncino con un animale diverso. A questo punto tutti iniziano a passeggiare intorno chiedendo ai compagni incontrati: "Che animale sono? e ponendo delle domande specifiche, a cui rispondere soltanto con "sì, no o magari". Quando una persona ritiene di aver individuato la propria identità zoologica, si mette in mostra in una posizione elevata e la annuncia a tutti. Per esempio: "Sono un coccodrillo". Gli altri applaudono se è giusto, in caso contrario fanno silenzio e la persona prosegue il gioco fino a scoprire l'animale che ha impersonificato. Il gioco termina quando tutti hanno indovinato la propria identità

Dopo un primo momento, in cui i giocatori formulano le domande senza ordine e a caso, successivamente è probabile che si accorgano che è meglio procedere per deduzione, secondo grandi categorie.

DOVE SEI FRATELLO MIO?

TEMA: gli animali e i loro versi

FINALITA': imitazione e riconoscimento dei versi degli animali

MATERIALE: foulard

DESCRIZIONE questo gioco può essere fatto in qualsiasi luogo, purché il terreno non sia accidentato. I giocatori si bendano gli occhi, in modo da non vedere davanti a sé ma sì da lasciar passare un po' di luce.

Si sussurra nell'orecchio di ciascun partecipante il nome di un animale, tenendo presente di formare famiglie dello stesso animale formate da almeno tre componenti. I bambini poi si dispongono in cerchio, ben distanziati gli uni dagli altri. L'animatore dovrebbe fare attenzione che quelli della stessa famiglia non siano disposti vicini.

Poi, al via, ciascuno inizierà a fare il proprio verso e cercherà di congiungersi agli altri componenti della propria famiglia. Non si può assolutamente parlare, ma l'unico modo per comunicare è attraverso il proprio verso.

Il gioco termina quando tutte le famiglie si sono costituite.

UNA PIANTA A SCELTA

TEMA: conoscenza e botanica

FINALITA': imparare i nomi dei partecipanti, conoscenza reciproca, capacità associativa, fantasia.

MATERIALE: un grande cartellone e pennarelli, o una lavagna e gessetti.

DESCRIZIONE: ognuno scrive il proprio nome e accanto ad esso il nome di una pianta. In seguito ognuno cerca tra le piante altrui quella che meglio vive insieme alla propria, oppure quella appartenente alla stessa famiglia o semplicemente quella che preferisce. Una volta scelta, si cerca la persona corrispondente alla pianta e ci si prende per mano formando dei gruppi, che raccontano a vicenda il motivo delle loro scelte.

Il gioco può essere usato anche come verifica delle conoscenze botaniche, secondo criteri prescelti (classificazione, associazioni vegetali ecc.). Può essere utilizzato anche per formare gruppi composti da un numero preciso di membri (ad esempio 4 o 5).

RICORDARE OGGETTI NATURALI OSSERVATI PER UN DETERMINATO TEMPO

TEMA: Ricordare oggetti naturali osservati per un determinato tempo

FINALITA': imparare ad osservare attentamente determinati oggetti, per poterli ricordare anche quando la loro visione è terminata.

DESCRIZIONE: Sistemare su di un piano numerosi oggetti naturali (ad esempio: foglie, rametti, frutti, ghiande, sassi, peli di animali, nidi, ecc....). Farli osservare per 3-4 minuti senza prendere appunti; successivamente coprire il piano con una coperta o con una stoffa grande e non trasparente. Dare circa 10 minuti di tempo per predisporre gli elenchi con gli oggetti che sono stati osservati. Il gioco può essere effettuato singolarmente, a coppie o a piccoli gruppi di 3-4 persone.

Tra gli oggetti naturali possono essere sistemati anche oggetti "artificiali" (ad esempio un giocattolo, un libro, una penna, un martello....); in tal caso gli allievi devono effettuare un maggior sforzo di memoria. Riflettere sull'importanza dell'osservazione e del ricordo successivo.

Tratto da: Flavia Caruso "Educazione ambientale" Zanichelli

SCOPRIRE IL NOME DI UN ANIMALE O DI UNA PIANTA

TEMA: gioco di interpretazione e deduzione per scoprire il nome di un animale o di una pianta.

FINALITA': riuscire a comprendere ed a comunicare il comportamento, l'ambiente di vita, la fisiologia, la biologia di un animale o di una pianta.

DESCRIZIONE: gli allievi sono riuniti in cerchio . Ad uno di essi viene applicato un rettangolo di cartoncino, sulla schiena, senza farglielo vedere. Egli, dopo aver mostrato il cartoncino ai compagni, deve girare per il cerchio ponendo agli altri delle domande a cui sia possibile rispondere con un sì o con un no (ad esempio: vive in Europa? è di color marrone? ecc..). L'allievo con il cartoncino ha a disposizione al massimo 15 domande, dopo le quali deve cercare di indovinare di quale animale o pianta si tratta. Il gioco può essere ripetuto cambiando allievo e cartoncino.

Tratto da: Flavia Caruso "Educazione ambientale" Zanichelli

RICONOSCERE ANIMALI E PIANTE DI UN DETERMINATO AMBIENTE DA ALCUNE CARATTERISTICHE

TEMA: riconoscere animali e piante di un determinato ambiente da alcune caratteristiche

FINALITA': imparare a riconoscere animali e piante; avvicinare gli allievi alla conoscenza dei vari elementi di un ambiente.

DESCRIZIONE: dopo aver effettuato una serie di ricerche ed attività (anche sul campo) su un determinato ambiente naturale. mettere alla prova gli allievi per scoprire se e come riescono ad identificare animali e piante osservati e studiati. Ad esempio, se l'indagine preliminare è stata effettuata in un ambiente con un bosco ed un corso d'acqua successivamente può essere organizzato un gioco per individuare quindici elementi di quel luogo (sia osservati che non). (Le affermazioni presenti nella pagina seguente possono essere predisposte in una scheda o lette ad alta voce).

Interpretazione ed elaborazione: Individuare le caratteristiche di animali e piante. Riflettere sul loro comportamento nell'adattarsi alle varie situazioni. Elaborare un disegno per ogni elemento ed un pannello che possa contenerli tutti nel loro ambiente.

Preparazione e organizzazione materiale: Preparare una serie di affermazioni corrispondenti ad animali e piante che abitano un determinato ambiente. Predisporre l'occorrente per il disegno: fogli, gomme, colori, ecc.

1) “Quando diventerò vecchio sarò alto forse dieci metri. Ho le foglie solo in primavera ed in estate, ho molti fratelli nel luogo dove abito”.

(un albero a foglie caduche, comune nel luogo osservato)

2) “Preferisco vivere solo e non sono pericoloso per l’uomo. Mi piace mangiare la frutta, l’erba, i fiori, gli insetti ed anche un po’ di carne. Nonostante sia pesante riesco a correre agilmente”.

(orso)

3) “Posso volare, ma non sono un uccello. Mi potete vedere in primavera ed in estate ed aiuto i fiori a riprodursi. Sono giallo e nero e paffuto”.

(bombo)

4) “Gli uomini hanno molta paura di me, ma se stanno attenti a non pestarmi quando camminano, io, certamente, non li mordo”.

(vipera)

5) “Sono diventata rara ed ho bisogno di molto spazio. Sono grande e maestosa, e con un sol colpo d’ala, riesco a volare per molto tempo”.

(aquila)

6) “Sono una delle prime piantine a sbocciare in primavera”.

(primula)

7) “Salto e abito sia in acqua che fuori di essa. Sono verde”.

(rana)

8) “Sono nera e gialla ed entro in acqua solo in primavera, per riprodurmi”.

(salamandra)

9) “Riesco a pescare come un sub, ma il nido lo costruisco su pareti di terra, scavando una galleria”.

(martin pescatore)

10) “Non sono “famelico”, anzi ho paura dell’uomo. Una volta vivevo in un branco, ma ora siamo rimasti in pochi...”.

(lupo)

11) “Ho le spine, ma i miei frutti rossi sono buoni e ricchi di vitamina C”

(rosa selvatica)

12) “Desidero sempre avvisare i miei amici del bosco quando scorgo un pericolo. Tutti mi chiamano la sentinella”.

(ghiandaia)

13) “E’ difficile vedermi nel bosco perché riesco a mimetizzarmi, ma è facile ascoltare il mio tamburello”.

(picchio)

14) “Salto tra i rami, uso la coda anche come paracadute”.

(scoiattolo)

15) “Vivo sulle rocce o attaccato agli alberi”.
(*lichene*)

	TITOLO	ETA'	N°.PARTECIPANTI	DURATA	LUOGO	NOME FILE	N. PAGINA
.1	Le ombre in gioco	elementari	illimitato	pochi minuti	locale	fauna1	pag. 2
.2	La marmotta e la volpe	elementari	illimitato	pochi minuti	locale	fauna2	pag. 4
.3	Le impronte	elementari	illimitato	pochi minuti	ovunque	fauna4	pag. 6
.4	La pista	elem/medie	illimitato	pochi minuti	ovunque	fauna5	pag. 8
	Lo stambecco e le sue						
.5	impronte	elem/medie	illimitato	pochi minuti	ovunque	fauna6	pag.10
.6	L'arca di Noé	elementari	illimitato	15/20 minuti	ovunque	fauna7	pag. 12
.7	Memory	elem/medie	illimitato	30 minuti	ovunque	fauna8	pag. 13
.8	Civette e cornacchie	elementari	illimitato	a piacere	all'aperto	fauna9	pag. 14
.9	Indovina gli animali	elem/medie	illimitato		ovunque	fauna10	pag. 15
.10	Indovina chi?	elem/medie	illimitato	10 minuti	locale	fauna11	pag. 16
	Test sulle						
.11	tracce	elem/medie	illimitato	pochi minuti	ovunque	fauna12	pag.18
.12	Test	elem/medie	illimitato	pochi minuti	ovunque	fauna13	pag. 20
	Le tracce di						
.13	pasto	elem/medie	illimitato	pochi minuti	ovunque	fauna14	pag. 22
.14	Nomi in griglia	elem/medie	illimitato	20 minuti	ovunque	fauna15	pag. 24
	Scopri la frase						
.15	misteriosa	medie	illimitato	10 minuti	ovunque	fauna16	pag. 28
	Gara di						
.16	velocità	medie	illimitato	30 minuti	all'aperto	fauna17	pag. 32
	Gioco delle						
.17	categorie	medie/super	illimitato	30 minuti	ovunque	fauna18	pag. 36
	Predatori e						
.18	prede	medie	illimitato	pochi minuti	ovunque	fauna19	pag. 38
.19	Vero o falso	medie	illimitato	pochi minuti	ovunque	fauna20	pag. 40
.20	Indovinelli	elementari	illimitato	pochi minuti	ovunque	fauna21	pag. 42
.21	Mimi	da 5 anni in su	15	pochi minuti	ovunque	ecolog1	pag. 44
.22	Test ecologico	da 7 anni in su	illimitato	pochi minuti	ovunque	ecolog2	pag. 46

.38	Sotto il telo	da 6 anni in su	almeno 2	20 minuti	ambiente naturale	testo10	pag. 69
.39	Animal-detective	da 6 anni in su	massimo 20	20 minuti	locale	testo11	pag. 70
.40	Che animale sei?	da 6 anni in su	massimo 20	10/20 minuti	ovunque	testo12	pag. 71
.41	Mimanimali	da 8 anni in su	senza limiti, gruppi di 4 o 5 persone	20 minuti	ovunque	testo13	pag. 72
.42	Chi sono?	da 8 anni in su	massimo 20	20/30 minuti	locale	testo14	pag. 73
.43	Dove sei fratello mio?	da 5 anni in su	almeno 6	15 minuti	ovunque	testo15	pag. 74
.44	Una pianta a scelta	da 8 anni in su	massimo 20	10/20 minuti	locale	testo16	pag. 75
.45	Ricordare oggetti naturali	da 6 anni in su	illimitato	15 minuti	ovunque	gioco1	pag. 76
.46	Scoprire il nome di un animale o di una pianta	da 6 anni in su	illimitato	1/2 ore	ovunque	gioco2	pag. 77
.47	Riconoscere animali o piante di un determinato ambiente da alcune caratteristiche	elem/medie	illimitato	1 ora	locale	gioco3	pag. 78

Allegato 1

LA PIRAMIDE ALIMENTARE

Questo gioco può essere effettuato con alcune varianti, una delle quali proponiamo in questo allegato.

Si utilizzano delle carte con raffigurati alcuni elementi della piramide alimentare che esiste nel Parco Nazionale del Gran Paradiso.

Le carte vengono distribuite tra i partecipanti, i quali hanno poi il compito di costruire fisicamente la piramide.

Aggiungiamo le abitudini alimentari degli animali che formano la piramide.

L'elenco delle abitudini alimentari è a vantaggio dei conduttori dei giochi.

Abitudini alimentari

Volpe: predatore eclettico, piccoli mammiferi, uccelli, invertebrati, frutta, animali morti e rifiuti di vario genere.

Stambecco: pascolatore tipico, erba, muschi, licheni.

Lepre variabile: Graminacee, tarassaco, trifoglio, Brassicacee, bacche, in inverno anche rami secchi e cortecce.

Marmotta: roditore erbivoro, fiori e germogli di Dicotiledoni, poi G
Graminacee
(anche larve di insetti e cavallette)

Martora: arvicole, topi campagnoli, scoiattoli, moscardini, passeriformi, picchi, colombella, civetta capogrosso, insetti, frutti e bacche.

Ermellino: arvicola delle nevi, talpe, uccelletti.

Vacca: erbivoro, Leguminose e Graminacee_mangimi.

Aquila: marmotte, lepri, volpi, ermellini, giovani Ungulati e uccelli.

Gipeto: necrofago, ossa.

Corvo imperiale: spettro alimentare ampio, frequente nelle discariche.

Scoiattolo: roditore, nocciole, ghiande, semi in genere.

Picchio rosso maggiore: larve di Coleotteri, Insetti e larve in genere.

Culbianco: Coleotteri, ragni, vermi e grossi Insetti.

Pettirossi: Insetti, in inverno anche briciole di pane.

Fringuello alpino: granivoro.

Gracchio alpino: Insetti e larve, ma essendo opportunisto non disdegna gli avanzi dei pasti dei turisti.

Gheppio: piccoli roditori.

Scarabeo stercorario: Coleottero coprofago.

Cavalletta: erbivora.

Chiocciola: erbivora.

Farfalla: dipende dalla specie: L'alimentazione dei Lepidotteri è in genere specifica.

Acaro: onnivoro.

Tasso: onnivoro.

Arvicola: erbivora.

Rana temporaria: larve e Insetti..

Biscia d'acqua: erbivora.

DESCRIZIONE DEL GIOCO CON LE CARTE

Il gioco prevede l'utilizzo di un mazzo di carte appositamente create per questo scopo.

Le carte sono strutturate in questo modo: su ogni carta è rappresentato un elemento della flora o della fauna presente nel Parco Nazionale del Gran Paradiso. Ogni serie è rappresentata da tre carte con la stessa figura.

Occorrono tante serie quanti sono i partecipanti.

Le carte vengono mischiate e distribuite tra tutti i partecipanti.

REGOLA: ciascun giocatore passa una carta al giocatore successivo (a sinistra). Si prosegue in questo modo sino a quando si forma una coppia. A questo punto il giocatore elimina la coppia.

Alla fine del gioco ognuno rimane con una carta in mano. A questo punto ogni giocatore deve condurre il gruppo fino a che non trova l'elemento raffigurato sulla carta e deve descriverlo; se non lo conosce deve semplicemente indicarlo ed è compito della guida descriverne le caratteristiche.

Elenco piante e arbusti:

Larice

Ginepro

Mirtillo

Uva ursina

Ontano

Salice

Abete rosso

Rododendro

Rovo

Lichene

Muschio

Formicai di Formica rufa

Nido

Buchi di picchio

Tracce di cinghiale

II Parte

UN SENTIERO PER TUTTI

UN SENTIERO PER TUTTI

L'ambiente, in quanto parte integrante di noi stessi, è di tutti, motivo per cui deve essere godibile da tutti gli individui.

Le passeggiate, gli itinerari ed escursioni che sono facilmente fruibili da un ragazzo o da un adulto possono presentare delle "barriere architettoniche naturali" per quelle categorie di persone meno fortunate quali disabili, non vedenti, portatori di handicap mentali; e possono essere ormai un po' troppo faticosi per gli anziani.

Ci è sembrato giusto, però, pensare e tentare di trovare delle soluzioni che potessero soddisfare le esigenze di questi gruppi di persone.

Il nostro lavoro è iniziato con l'individuazione dei sentieri adeguati: in questo siamo state facilitate dalla presenza nel Parco Nazionale del Gran Paradiso, nello specifico a Ceresole Reale, del sentiero "I sensi in gioco", allestito e attrezzato per i non vedenti e, ovviamente agevole anche per anziani e portatori di handicap mentali. Il sentiero si sviluppa in un bel bosco di larice, è largo ed è attrezzato con corrimano in legno, panchine e pannelli con scritte in Braille. Il suo unico limite è l'accesso: una stradina piuttosto ripida che ci ha spinto a scegliere un itinerario nella zona dei 5 Laghi, presso Ivrea, per i disabili in sedia a rotelle.

Quest'ultimo itinerario si sviluppa su una carrozzabile sterrata, in mezzo a boschi di latifoglie e sulle rive del lago Pistono.

Il secondo obiettivo della nostra ricerca è stata l'individuazione di eventuali punti di appoggio al coperto da utilizzare in caso di pioggia e per soddisfare eventuali esigenze dei partecipanti.

A Noasca da quest'anno è in funzione la foresteria con la possibilità di pranzare ed eventualmente di usufruire di locali per attività al coperto; mentre a Montalto esiste "Il rifugio della Monella" un edificio di proprietà comunale, in riva al lago di Montalto con ampi spazi a disposizione.

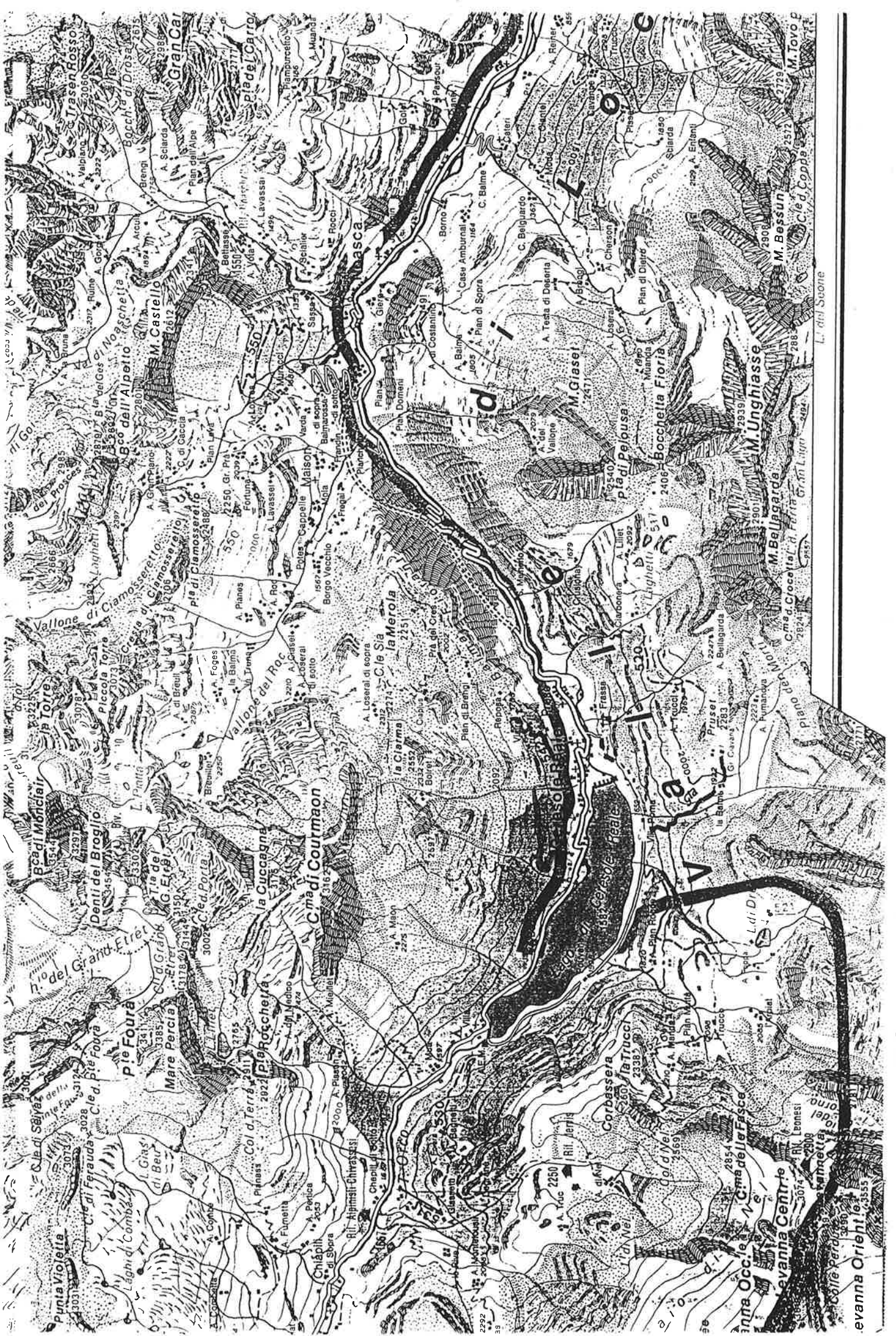
Abbiamo poi contattato alcune associazioni per un duplice motivo: da una parte ci hanno aiutato fornendoci spunti, suggerimenti e correzioni; dall'altra potrebbero essere, in futuro, interessate ai nostri servizi.

Infine si è cercato di mettere insieme tutti i tasselli -itinerari, giochi, attività- per organizzare una giornata nell'ambiente, sperando che queste proposte possano avere un riscontro pratico.

Ammettiamo che un nostro grosso limite è stata l'ignoranza nei confronti di alcune realtà, quindi gli eventuali errori sono stati fatti in buona fede, coscienti che una verifica pratica potrà permettere di correggere il tiro e di valutare più concretamente la bontà, o meno, della nostra proposta.

Il nostro scopo è comunque sempre quello di avvicinare tutti all'ambiente, anche perché proprio nell'ambiente si dileguano le tensioni che nascono nei luoghi dove le persone vivono racchiuse tra i muri.

Stare all'aria aperta, toccare, sentire, annusare è un'esperienza positiva e concreta. E legate proprio alla concretezza abbiamo puntato su giochi ed esperienze sensoriali, escludendo forse un po' la fauna dei luoghi visitati: in fondo è più facile per tutti toccare, accarezzare un albero o una roccia, che incontrare uno stambecco o una svasso.



SCALA 1:50.000

GIORNATA NEL PARCO

Attività proposta per portatori di handicap mentali

Casualmente, leggendo una rivista di montagna, ci siamo imbattute in un articolo che raccontava la positiva esperienza di un accompagnatore della natura della Val di Susa, di un gruppo di ragazzi Down e di due educatrici. Questo gruppo di persone ha affrontato un trekking di cinque giorni in Val Chisone.

Ci siamo messe in contatto con il Centro socio-terapeutico di Perosa Argentina per avere maggiori ragguagli scoprendo, piacevolmente che l'iniziativa viene ripetuta ogni estate dal 1993.

Noi abbiamo preferito scegliere un'escursione giornaliera come eventuale proposta per queste persone, considerando anche la nostra attuale inesperienza. Non è detto che in un secondo tempo non ci si possa lanciare in un trekking.

SCHEDE TECNICHE

- PERCORSO: sentiero "I sensi in gioco"
- PERIODO: primavera, estate
- DURATA: una giornata
- PARTENZA: ore 9.30
- LUOGO DI PARTENZA: Ceresole Reale, quota 1612
- NUMERO MASSIMO DI PARTECIPANTI: dieci, con al seguito accompagnatori/educatori
- TEMPI DI PERCORRENZA: teoricamente un'ora, considerando l'utenza non si ritiene necessario specificare questa voce.
- PRANZO: opzione N. 1: pranzo al sacco
opzione N. 2: pranzo presso la foresteria di Noasca

TEMA: il Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITÀ: vivere l'ambiente circostante, fisico e umano
vivere un'esperienza di vita differente
vivere una giornata all'aria aperta
adattarsi all'ambiente
giocare con le circostanze offerte

DESCRIZIONE:

Abbiamo pensato a due opzioni, una giornata interamente all'aria aperta, l'altra con il pranzo al coperto.

UN GIORNO ALL'APERTO.

- Ritrovo di gruppo a Ceresole Reale;
- presentazione gruppo/accompagnatore;
- verifica e controllo dell'attrezzatura ed abbigliamento;
- passeggiata lungo il sentiero "I sensi in gioco";
- sosta presso cassetina per una piccola merenda;
- gioco di Kim (gioco di percezione per conoscere/riconoscere gli oggetti attraverso il tatto: proviamo ad accarezzare gli alberi, gli aghi di questi, le foglie, l'erba e i sassi e raccontiamo cosa sentiamo.);
- proseguimento dell'escursione;
- sosta pranzo presso la fine della zona attrezzata;
- variante del gioco di Kim (ognuno raccoglie un oggetto che lo interessa o lo colpisce per forma, colore, odore: un rametto, una pigna, una pietra. lo tocca, lo tasta, lo annusa per conoscerlo bene.
- Tutti gli oggetti vengono poi messi in un sacco in modo che non sia possibile vederli.
- I partecipanti devono riconoscere attraverso il tatto il proprio oggetto.);
- gioco "l'accompagnamento" (uno dei ragazzi ne accompagna un altro bendato presso un albero o una roccia: il ragazzo bendato tocca l'oggetto che ha di fronte a sé. Poi i due ritornano al punto di partenza. A questo punto viene tolta la benda al ragazzo che deve riconoscere l'oggetto, ritornandovi da solo. In un secondo tempo i ragazzi si scambiano i ruoli.);
- rientro a Ceresole, eventualmente attraverso il sentiero Gta;
- consegna del materiale didattico agli operatori;
- saluti.

Abbiamo considerato una guida ogni 10 ragazzi per poter seguire meglio lo svolgimento della giornata e per poter coinvolgere di più i partecipanti.

Nel preventivo non è stato considerato il trasporto anche perché c'è la probabilità che le associazioni che seguono questi ragazzi abbiano un loro mezzo di trasporto.

PREVENTIVO:

Costi complessivi per la realizzazione del progetto

Per la progettazione della giornata:

- Tempo impiegato per la realizzazione della giornata sia a tavolino che sul posto

L. 150.000

- Materiale distribuito ai partecipanti:
dispense descrittive della zona visitata con accenni a flora, fauna, geologia

L. 4.000

Onorario dell'accompagnatore naturalistico

L. 200.000

Prezzo unitario considerando un gruppo di dieci persone

per l'accompagnatore	L. 20.000
per il materiale	L. 400
aggiunta del 2% sul preventivo totale per rimborsi di progettazione	L. 3.000
costo totale	L. 23.400

IL PRANZO A NOASCA

- Ritrovo gruppo a Ceresole Reale;
- presentazione gruppo/accompagnatore;
- verifica e controllo dell'attrezzatura e dell'abbigliamento;
- passeggiata lungo il sentiero "I sensi in gioco";
- sosta presso cassetina per piccola merenda;
- gioco di Kim;
- proseguimento e rientro lungo lo stesso itinerario;
- trasferimento in autobus a Noasca;
- pranzo presso la foresteria;
- attività sul piazzale presso la foresteria in caso di bel tempo con giochi quali "Pipistrello e falena" (vedi p. 55) o "Civette e corvi" (vedi p. 14);
- visita al centro di Noasca in caso di maltempo;
- consegna materiale didattico agli operatori

Una giornata nel Parco Nazionale del Gran Paradiso con un gruppo di portatori di handicap mentale può essere molto faticosa da condurre, anche se ci si trova sempre a collaborare con gli operatori che normalmente seguono queste persone. Questa è sicuramente una "conditio sine qua non" per poter svolgere l'accompagnamento, motivo per cui è auspicabile un incontro preliminare per poter conoscere e comprendere le esigenze del gruppo.

La scelta di un itinerario corto è nata a seguito di colloqui con un'operatrice di strutture esistenti ad Ivrea: un percorso troppo lungo o faticoso potrebbe compromettere l'intera giornata: se uno dei partecipanti, infatti, non se la sente di proseguire ci si ferma tutti.

Il sentiero scelto si presta bene all'occasione: è breve, non faticoso, agevole, ombreggiato, con parecchi punti di sosta.

Inoltre può essere percorso in mezza giornata permettendo di rientrare a Ceresole in caso di brutto tempo.

Proprio riferendoci alla variabilità del tempo atmosferico in montagna e alla velocità con cui si verificano questi cambiamenti abbiamo pensato a due possibilità: una riferita all'intera giornata all'aperto allettando i partecipanti con un bel picnic; la seconda con pranzo alla foresteria di Noasca.

Quanto alle attività ludiche si è pensato ad una serie di giochi di percezione che possano essere fatti secondo un criterio di "obliquità" (se immaginiamo una linea obliqua rispetto all'orizzonte alcuni sono in grado di svolgere un'attività nella parte alta, altri in quella bassa offrendogli delle agevolazioni e degli aiuti maggiori), in modo che tutti possano partecipare.

PREVENTIVO

Costi complessivi per la realizzazione del progetto

Per la progettazione della giornata:

- Tempo impiegato per l'organizzazione della giornata sia a tavolino che sul posto:

L. 150.000

Materiale distribuito ai partecipanti:

- dispense descrittive della zona visitata con cenni di botanica, fauna, geologia

L. 4000

Onorario dell'accompagnatore naturalistico:

L. 200.000

Pranzo presso la foresteria di Noasca

L. 14.000

Prezzo unitario considerando un gruppo di dieci persone

per l'accompagnatore	L. 20.000
per il materiale	L. 400
per il pranzo	L. 14.000
aggiunta del 2% sul preventivo totale per rimborsi di progettazione	L. 3.000
costo totale	L. 7.400

CONTATTI:

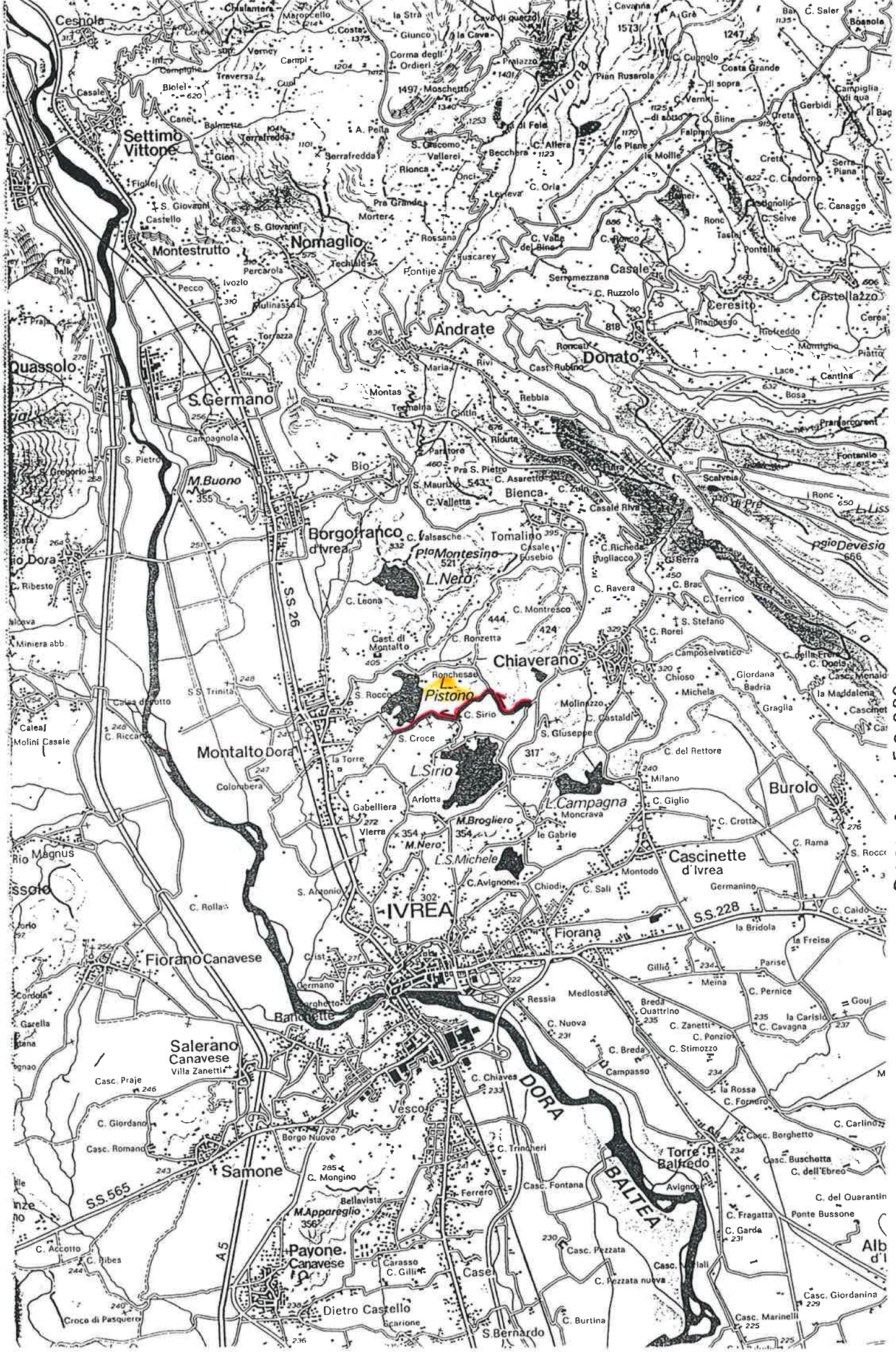
- Centro socio-terapeutico di Perosa Argentina;
- Associazione comunità " Casa dell'ospitalità" di Ivrea

UTENZA:

- centri socio-terapeutici del Canavese

COMMITTENZA:

- USL
- ANFAS



SCALA 1:50.000

Settimo Vittone

Nomaglio

Andrate

Casale

Castellazzo

S. Germano

M. Buono

Borgofranco d'Ivrea

L. Nero

Bienca

Donato

Chiaverano

Pistono

L. Sirio

L. Campagna

Burolo

Montalto Dora

IVREA

Cascinette d'Ivrea

Fiorano Canavese

Fiorana

Salerano Canavese

Banclette

Samone

Payone Canavese

Torre Balfredo

Alb d'I

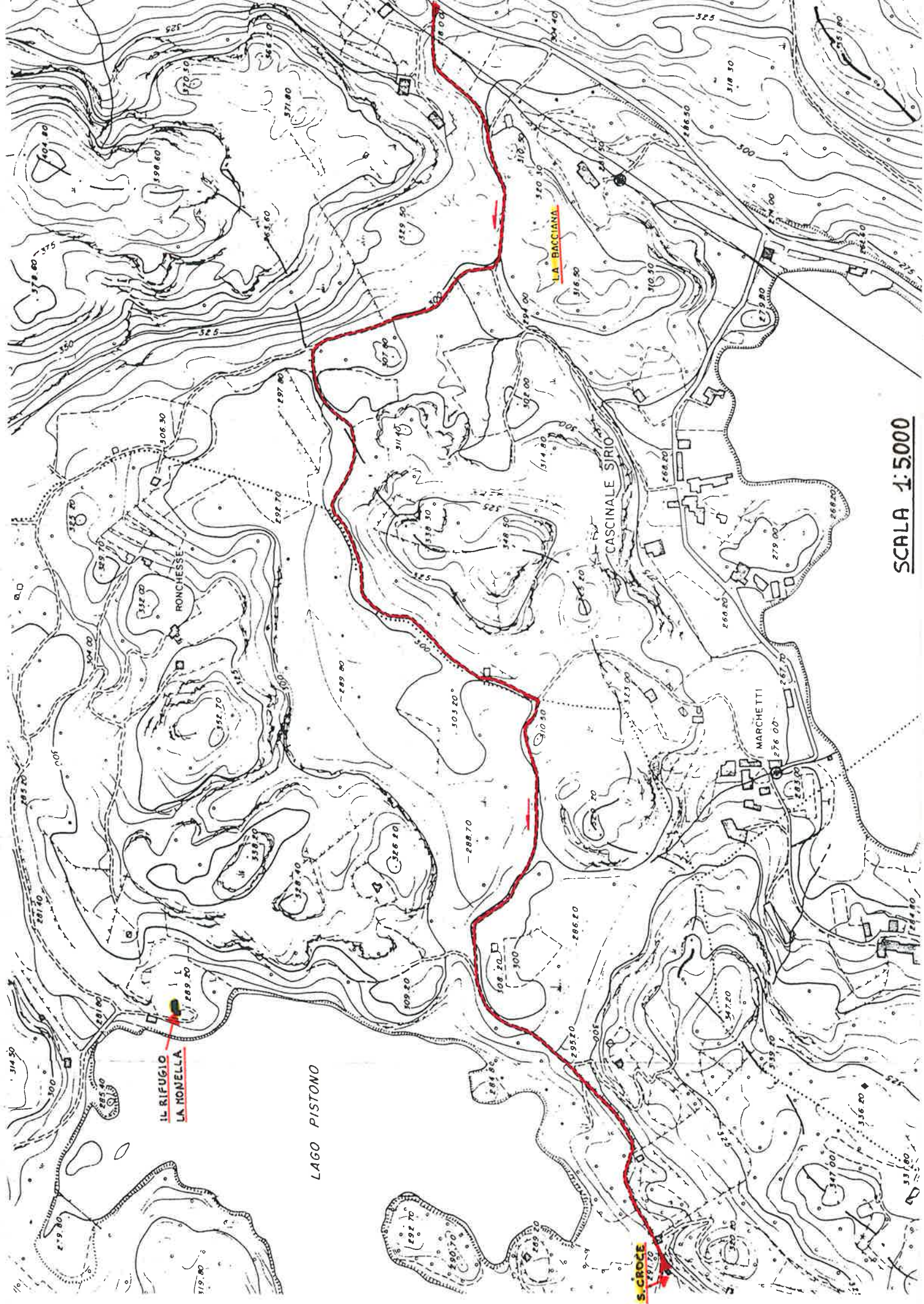
SS 565

SS 228

A 5

DORA

BALTEA



SCALA 1:5000

LAGO PISTONO

IL RIFUGIO
LA MONELLA

LA BACCIANA

CASCINALE SIRIO

MARCHETTI

S. CROCE

UNA GIORNATA IN RIVA AL LAGO

L'attività della durata di un giorno, prevista per i disabili prevede un percorso in prossimità del lago Pistono nei pressi di Ivrea, lungo una strada sterrata, però carrozzabile, che presenta poche difficoltà di spostamento anche per chi utilizza la sedia a rotelle.

SCHEDA TECNICA:

- PERIODO: primavera, estate, autunno.
- DURATA: una giornata.
- PARTENZA ore: 9.30.
- LUOGO DI PARTENZA: zona della Bacciana.
- NUMERO MASSIMO DI PARTECIPANTI: dieci, più un numero adeguato di accompagnatori/educatori per i disabili che può variare in funzione della gravità del portatore di handicap.
- TEMPI DI PERCORRENZA: mediamente questo sentiero viene percorso in trenta minuti, ma poiché durante il percorso viene effettuato un gioco e visto che l'itinerario è stato organizzato per disabili, ci si riserva di non segnalare la durata dell'attività, tenendo conto che l'organizzazione della giornata può variare in base al numero e alla gravità degli utenti.
- PRANZO: pranzo al sacco oppure presso il Rifugio della Monella dove è gradita la prenotazione.

TEMA: il microclima della zona dei cinque laghi e la particolare flora che ne consegue.

FINALITA': imparare a riconoscere la vegetazione di questa zona, i relativi ambienti naturali e le modifiche apportate dall'uomo.

DESCRIZIONE: La giornata è strutturata nel modo seguente:

Si percorre la strada che dalla zona della Bacciana porta al lago Pistono, facendo una sosta all'inizio del sentiero dove viene effettuato il gioco di carte che serve a condurre l'intera giornata.

Lungo il percorso vengono raccolte le piante indicate sulle carte da gioco che verranno utilizzate in seguito.

Dopo aver percorso tutta la strada fino alla chiesa di S. Croce, dove ci aspetta il pulmino che accompagna i disabili, si sale su quest'ultimo e si procede verso Il Rifugio della Monella, presso il lago di Montalto, dove nel prato antistante la struttura si può continuare l'attività prevista: tutte le piante raccolte vengono distribuite sul prato e viene fatta una breve descrizione per ognuna di esse; dopo di che le essenze vengono utilizzate per il gioco di Kim.

Alla fine del gioco si può fare una descrizione della zona e delle sue interessanti peculiarità.

DESCRIZIONE DEL GIOCO DI CARTE.

Si preparano delle carte da gioco raffiguranti alcune specie vegetali presenti nella zona dei cinque laghi di Ivrea senza indicare il nome. Le carte devono essere in numero dispari per ogni tipo di pianta che viene rappresentata.

Le carte così create vengono mischiate e distribuite in numero uguale ad ogni partecipante, il quale deve cercare di rimanere con una sola carta in mano. Per ottenere ciò, il giocatore deve creare delle coppie con le carte che possiede ed escluderle dal proprio mazzo man mano che si formano. Quindi ogni giocatore all'inizio del gioco ha un certo numero di carte; se ci sono delle coppie deve eliminarle posandole; se non ha coppie in mano oppure le ha appena formate deve rivolgere il proprio mazzo al vicino, il quale pesca una carta a caso dal mazzo del primo giocatore cercando se possibile di formare a sua volta delle coppie, dopo di che si volgerà verso il giocatore che lo segue, che pescherà una carta a caso dal mazzo del secondo giocatoree così via, finché tutti rimarranno con una sola carta in mano.

A questo punto ogni giocatore deve cercare la pianta raffigurata sulla carta che ancora possiede e sicuramente riuscirà a trovarla lungo il sentiero sopra descritto.

DESCRIZIONE DEL GIOCO DI KIM

Si hanno a disposizione un certo numero di oggetti (in questo caso frammenti di piante raccolti lungo il sentiero) per ognuno dei quali viene fatta una breve descrizione. Quindi dopo averne parlato e dopo averli osservati bene, si coprono con un telo ed ogni partecipante deve elencare il maggior numero di oggetti che ricorda essere presenti sotto il telo.

Elenco delle piante arboree, arbustive ed erbacee raffigurate sulle carte:
Bagolaro

Betulla
Biancospino
Calluna
Carpino
Castagno
Farnia
Felce
Ginepro
Ginestra
Nespolo
Nocciolo
Olmo
Pungitopo
Robinia
Rosa selvatica
Rovere
Roverella
Sambuco
Sorbo

PREVENTIVO

Costi complessivi per la realizzazione del progetto:

Per la progettazione della giornata:

- Tempo impiegato per l'organizzazione della giornata sia a tavolino che sul posto: .

L. 150.000

- Materiale distribuito ai partecipanti:

dispense descrittive della zona visitata con accenni di botanica, di geologia e di storia.

L. 4.000

Per la realizzazione delle carte da gioco:

- Realizzazione grafica delle carte e costo del materiale per produrle:

L. 230.000

Onorario dell'accompagnatore naturalistico:

L. 200.000

Pranzo presso il Rifugio della Monella:

L. 25.000

Prezzo unitario considerando un gruppo di dieci persone:

per l'accompagnatore	L. 20.000
per il materiale	L. 400
per il pranzo	L. 25.000
aggiunta del 2% sul preventivo totale per rimborsi di progettazione	L. 4.600
costo totale	L. 50.000

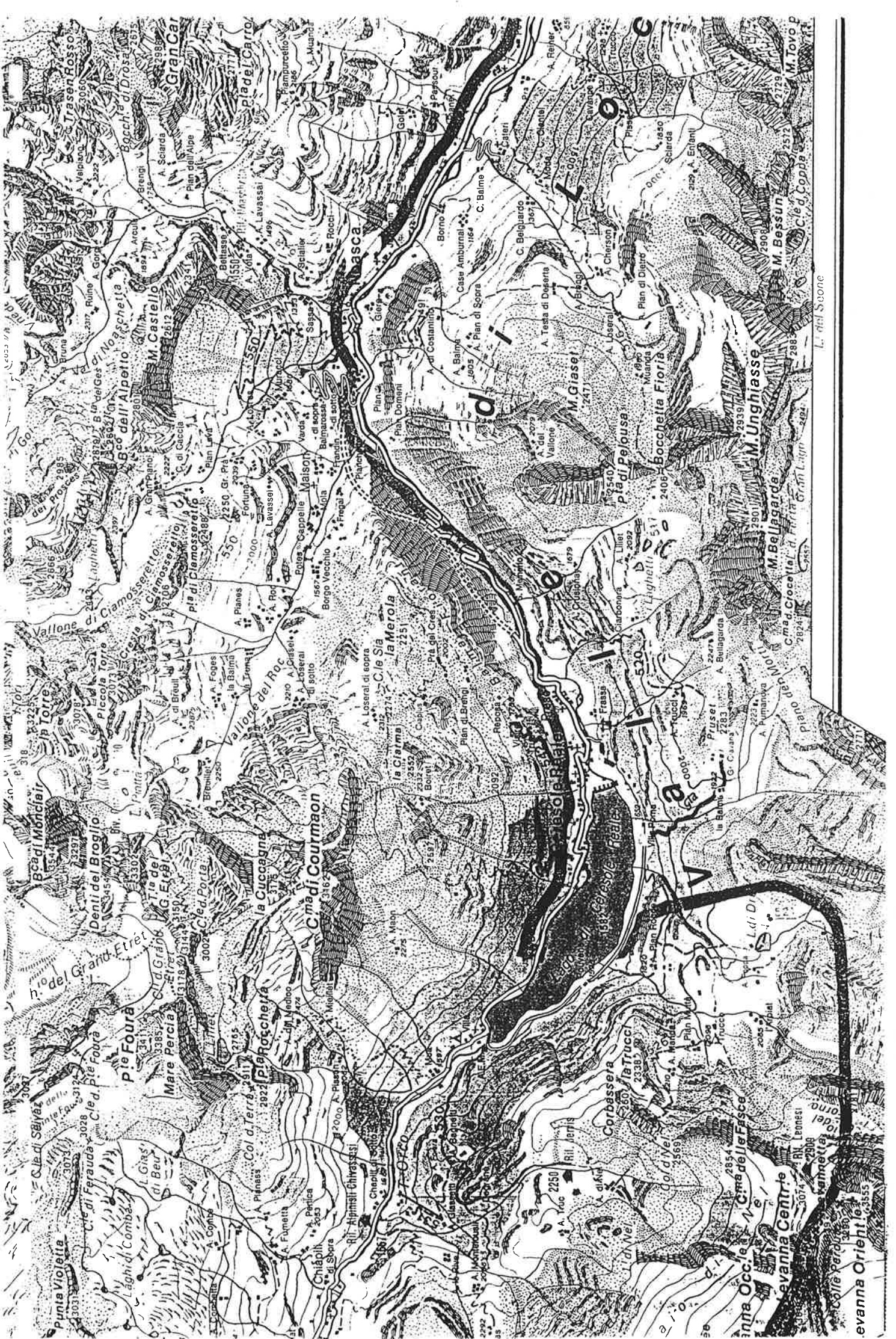
UTENZA:

-centri socio-terapeutici del Canavese

COMMITTENZA.

-USL

-ANFAS



SCALA 1:50.000

UN SENTIERO PER SENTIRE

Il sentiero natura di Ceresole Reale è stato appositamente studiato per i non vedenti: il solo percorrerlo è un'attività piena e stimolante, a cui noi abbiamo aggiunto un gioco per favorire l'integrazione dei partecipanti con l'ambiente biologico ed umano.

SCHEDA TECNICA:

- PERIODO: Tarda primavera, estate
- DURATA: una giornata
- PARTENZA: ore 9.30
- LUOGO DI PARTENZA: Ceresole Reale, quota 1612 m
- DISLIVELLO MASSIMO: circa 80 m
- NUMERO MASSIMO PARTECIPANTI: dieci, con relativi accompagnatori
- TEMPI DI PERCORRENZA: mediamente questo sentiero viene percorso in circa 40 minuti, ma volendo realizzarvi delle attività, sicuramente i tempi vengono dilatati.
- PRANZO: al sacco

TEMA: Il Parco Nazionale del Gran paradiso

FINALITA': conoscere la natura, vivere all'aria aperta, lavorare in gruppo.

DESCRIZIONE:

Si percorre il sentiero dei sensi, durante il quale si svolgono le attività già proposte dall'itinerario.

Quindi si può realizzare un gioco per conoscere l'avifauna del Parco Nazionale del Gran Paradiso che consiste nell'ascoltare una registrazione di canti di uccelli tipo cincia mora, fringuello, crociere, cincia, bigia alpestre, regolo, scricciolo, picchio rosso maggiore, pettirosso e riconoscerne il canto.

Questa fase del gioco avviene all'inizio del percorso, anche se i partecipanti continuano ad avere a disposizione walkman e cassetta durante tutta la giornata per eventuali verifiche.

Al termine del sentiero prima della pausa pranzo, ognuno imita il canto di una specie ascoltata durante l'escursione e gli altri componenti del gruppo tentano di indovinare a chi appartiene il verso recitato.

Dopo il pranzo si possono eventualmente svolgere alcuni giochi di percezione, utilizzando il materiale presente lungo il sentiero, o di imitazione di versi e canti di animali.

PREVENTIVO

Costi complessivi per la realizzazione del progetto:

Per la progettazione della giornata:

Tempo impiegato per l'organizzazione della giornata sia a tavolino che sul posto:

L. 150.000

Onorario dell'accompagnatore naturalistico:

L. 200.000

Prezzo unitario considerando un gruppo di dieci persone:

per l'accompagnatore	L. 20.000
aggiunta 2% sul preventivo totale per rimborsi di progettazione	L. 3.000
costo totale	L. 23.000

L'attività ideata per le persone non vedenti prevede un percorso lungo "Il sentiero dei sensi" con partenza da Ceresole.

Nel percorrere questo tracciato abbiamo notato la mancanza di strutture che rendano facilmente accessibile la via a questo tipo di utenza, tra cui:

la mancanza del mancorrente in alcuni tratti

la mancata segnalazione della panchina lungo il sentiero

la presenza di canalini con funzione di raccolta dell'acqua piovana che risultano essere un ostacolo poiché ci si può inciampare.

Altre considerazioni:

-Sarebbe meglio attrezzare tutto il percorso prima dell'estate.

-Ci vorrebbe una continua manutenzione del sentiero vista l'abbondante crescita di ortiche o di altra vegetazione lungo il sentiero.

VIVERE IL PARCO

Attività proposta per un gruppo di anziani

L'itinerario si svolge interamente lungo il sentiero natura di Ceresole (meglio noto come "sentiero dei sensi"), situato all'interno del Parco Nazionale del Gran Paradiso. Esso si sviluppa lungo una mulattiera facilmente percorribile immersa in un bosco di larici che creano uno scenario suggestivo da cui talora è possibile osservare il panorama sulla Valle dell'Orco. La presenza lungo l'intero percorso di un mancorrente rende accessibile il sentiero anche a chi a problemi di deambulazione.

ATTIVITÀ POMERIDIANE PROPOSTE (a discrezione degli utenti):

- visita guidata alla diga di Ceresole
- visita guidata: usi e proprietà delle erbe officinali presenti nel Parco
- pomeriggio libero
- scambio di esperienze

SCHEDE TECNICHE

- PERIODO: primavera, estate, autunno
- DURATA: una giornata
- PARTENZA: ore 9.
- LUOGO DI PARTENZA: Ceresole Reale (quota 1612 m)
- NUMERO MASSIMO DI PARTECIPANTI: 20
- TEMPI DI PERCORRENZA: in media il sentiero viene percorso in circa 40 minuti, ma poiché viene proposta un'attività di animazione e la giornata è stata studiata per una clientela con discrete difficoltà di deambulazione si prevede l'utilizzo della mattinata.
- PRANZO: presso la foresteria di Noasca

ATTIVITÀ POMERIDIANE PROPOSTE (a discrezione degli utenti: una alternativa a scelta):

- visita guidata alla diga di Ceresole
- usi e proprietà delle piante officinali presenti nel Parco
- pomeriggio libero

TEMA: una giornata a contatto con l'ambiente naturale del Parco Nazionale del Gran Paradiso

FINALITÀ': conoscere ed approfondire alcuni elementi naturali attraverso una attività di gioco lungo un sentiero do montagna
vivere un esperienza di gruppo
trascorrere una giornata all'aperto

DESCRIZIONE: l'attività proposta si svolge nell'arco di una giornata all'interno del Parco del Gran Paradiso. Essa si articola lungo tre itinerari, integrati da un attività di animazione.

Sono di seguito espote tre alternative che si differenziano per lunghezza del percorso e diverso grado di percorribilità. Ad ognuna di esse è allegata una scheda tecnica di supporto in cui sono definite le caratteristiche del percorso.

VARIANTE AL PERCORSO

Itinerario ad anello: proseguendo oltre il sentiero natura previsto per la proposta 1 è possibile effettuare il ritorno all'abitato di Ceresole attraverso il Gta (Grande traversata delle Alpi). Questa variante dell'itinerario sopra esposto è indirizzata ad un'utenza con scarsi problemi di deambulazione.

SCHEDA TECNICA:

- **PERIODO:** primavera, estate, autunno
- **DURATA:** una giornata
- **PARTENZA:** ore 9
- **LUOGO DI PARTENZA:** Ceresole Reale (quota 1612 m)
- **NUMERO MASSIMO PARTECIPANTI:** 20
- **TEMPI DI PERCORRENZA:** vedi scheda precedente
- **PRANZO:** presso la foresteria di Noasca

PREVENTIVI

Costi complessivi per la realizzazione del programma

Per la programmazione della giornata:

Tempo impiegato per l'organizzazione della giornata sia a tavolino che sul posto

L. 150.000

Materiale da distribuire ai partecipanti:

dispense descrittive della zona visitata con cenni di botanica, di fauna, di geologia

L. 8.000

Per la realizzazione delle carte da gioco

Realizzazione grafica delle carte e costo del materiale per produrle

L. 170.000

Onorario dell'accompagnatore naturalistico

L. 200.000

Pranzo presso la foresteria di Noasca

L. 14.000

Prezzo unitario considerando un gruppo di venti persone

per l'accompagnatore	L. 10.000
per il materiale	. 400
per il pranzo	L. 14.000
aggiunta del 2% sul preventivo totale per rimborsi di progettazione	L.6.400
costo totale	L.30.800

PROPOSTA N°2

Attività proposta ad un gruppo di anziani privi di difficoltà di deambulazione.

L'attività si svolge lungo il sentiero che dall'abitato di Ceresole porta al rifugio Jervis. All'imbocco del sentiero viene effettuata una sosta tecnica per introdurre una attività di animazione che prosegue per l'intera giornata.

SCHEMA TECNICA:

- PERIODO: estate, inizio autunno
- DURATA: tre ore
- PARTENZA: ore 9,30
- LUOGO DI PARTENZA: Ceresole Reale (quota 1612 m)
- DISLIVELLO MASSIMO: 638 m
- NUMERO MASSIMO DI PARTECIPANTI: 20
- TEMPI DI PERCORRENZA:
- PRANZO: opzione N.1: pranzo presso il rifugio Jervis
opzione N.2: pranzo al sacco

PREVENTIVO

Costi complessivi per la realizzazione del progetto

Per la programmazione della giornata:

Tempo impiegato per l'organizzazione della giornata sia a tavolino che sul posto

L. 150.000

Materiale distribuito ai partecipanti:

dispense descrittive della zona visitata con cenni di botanica, flora, geologia

L. 8.000

Per la realizzazione delle carte da gioco:

Realizzazione grafica della carta e costo del materiale per produrle

L. 170.000

Onorario per l'accompagnatore:

L. 200.000

Pranzo

L. 25.000 (circa)

Prezzo unitario considerando un gruppo di dieci persone

per l'accompagnatore	L. 10.000
per il materiale	L. 400
per il pranzo	L. 25.000
aggiunta del 2% sul preventivo totale per rimborsi di progettazione	L. 3.000
costo totale	L. 38.400

DESCRIZIONE DEL GIOCO CON LE CARTE

Il gioco prevede l'utilizzo di un mazzo di carte appositamente create per questo scopo.

Le carte sono strutturate in questo modo: su ogni carta è rappresentato un elemento della flora o della fauna presente nel Parco Nazionale del Gran Paradiso. Ogni serie è rappresentata da tre carte con la stessa figura.

Occorrono tante serie quanti sono i partecipanti.

Le carte vengono mischiate e distribuite tra tutti i partecipanti.

REGOLA: ciascun giocatore passa una carta al giocatore successivo (a sinistra). Si prosegue in questo modo sino a quando si forma una coppia. A questo punto il giocatore elimina la coppia.

Alla fine del gioco ognuno rimane con una carta in mano. A questo punto ogni giocatore deve condurre il gruppo fino a che non trova l'elemento raffigurato sulla carta e deve descriverlo; se non lo conosce deve semplicemente indicarlo ed è compito della guida descriverne le caratteristiche.

Elenco piante e arbusti:

Larice

Ginepro

Mirtillo

Uva ursina

Ontano

Salice

Abete rosso

Rododendro

Rovo

Lichene

Muschio

Formicai di Formica rufa

Nido

Buchi di picchio

Tracce di cinghiale

INDIRIZZI UTILI

AVULSS

Via Baggio n°3; tel.0125/618589 IVREA

CONFERENZA S.GAUDENZIO

tel.0125/423514 IVREA

C.V.S. CENTRO VOLONTARI DELLA SOFFERENZA

Via S.Nicola ; tel.0125/616923 IVREA

UNIVERSITÀ DELLA TERZA ETÀ

Piazza Ottinetti, IVREA

OSPEDALE DEGLI INFERMI POVERI

Pont Canavese (To), tel. 0124/84146

Sono stati presi contatti con l'Università della terza età di Ivrea, per verificare il possibile svolgimento delle attività proposte. Sono stati inoltre forniti utili suggerimenti per l'allestimento degli itinerari

BIBLIOGRAFIA

CARUSO FLAVIA: *Educazione ambientale , nozioni di base, proposte metodologiche, schede didattiche.* Zanichelli.

LA RIVISTA DELLA MONTAGNA: ottobre 1994.

PARCO NAZIONALE GRAN PARADISO: *Sentiero natura "I sensi in gioco".*

PARCO NAZIONALE GRAN PARADISO: *Sentiero natura "Vallone del Roc".*

REGIONE PIEMONTE: *Educazione ambientale: la proposta di Pracatinat, laboratorio didattico sull'ambiente.* Pracatinat, quaderno n°1.

SIGRID LOOS: *Viaggio a Fantasia, giochi creativi e non competitivi a scuola e in famiglia.* Gruppo Abele.

REGIONE PIEMONTE
 AZIENDA U.S.L. 10
 Sede: 10064 Pinerolo - Via Convento S. Francesco, 1
 11 Territorio ex U.S.S.L. 42

FAX N. 82363

FOGLIO TRASMISSIONE FAX

Perosa Argentina, _____

INVIATO A : Pietro Alberghiero
IUREA

CORTESE ATT.NE : _____

TRASMESSO DA : Sen. Sociale
C.S.T. di Perosa A.

NOTE

ESPERIENZA - TIPO con DISABILI

SEGUONO PAGINE INCLUSA LA PRESENTE: 3

RICHIAMARE SE NON CORRETTAMENTE RICEVUTO: Tel. 0121/ 82293/4 int. 118

VACANZA TREKKING IN MONTAGNA IN VAL GERMANASCA

PROGRAMMA:

PERIODO: dal 18.07 al 22.07.1995

UTENTI: Dario COELLO, Daniele MARTIN, Lorella RIVOLO, Marina VERITIER

EDUCATRICI: Paola GIANNATEMPO, Manuela RESSENT

GUIDA NATURALISTICA: Ivano PONS

MEZZI DI TRASPORTO: Panda 24 dell'U.S.L.

COSTO A CARICO DELLA FAMIGLIA (per ogni singolo ragazzo) : £ 200.000.

COSTO COMPLESSIVO: £ 2.000.000

preventivi: -£ 700.000 per la Guida Naturalistica

-£ 40.000 giornaliero per 6 persone per 5
giorni per un totale di

-£1.200.000

-£ 100.000 per spese di socializzazione

PERCORSO PREVISTO

PARTENZA: ore 9.00 dal Centro Socio Terapico di Perosa Argentina

1° giorno: PRALY - RODORETTO - Colazione

- Pranzo al sacco (acquistato da noi)

- Cena (preparata da noi) presso il Posto tappa
G.T.A. e pernottamento

2° giorno: RODORETTO-FONTANE - Colazione

- Pranzo al sacco

- Cena e pernottamento presso la vecchia scuola,
se non piove è previsto il pernottamento
in tenda

3° giorno: FONTANE-SALZA - Colazione

- Pranzo al sacco

- Cena e pernottamento presso il Posto tappa
G.T.A.

4° giorno: SALZA- BALZIGLIA - Colazione

- Pranzo al sacco

- Cena in Rifugio

- Pernottamento in tenda

5° giorno: BALZIGLIA-POMARETTO - Colazione

- Partenza per il ritorno e pranzo

- Rientro previsto nel pomeriggio.

VACANZA TREKKING IN MONTAGNA NEL PARCO NATURALE ORSIERA ROCCIAVRE'PROGRAMMA

PERIODO: dal 25.07 al 29.07.1994

UTENTI INTERESSATI: Dario COELLO, Daniele MARTIN, Lorella RIVOLO, Marina VERITIER

EDUCATRICI: Paola GIANNATEMPO, Manucla RESSENT

GUIDA NATURALISTICA: Andrea MAURO

PERCORSO PREVISTO

PARTENZA: ore 9.00 dal Centro Socio Terapeutico di Perosa Argentina

1° giorno: PRA' CATINAT - Pranzo al sacco (acquistato da noi)

25.07

- Cena al Centro Soggiorno Prà Catinat

- Pernottamento in tenda all'esterno della struttura

- Pernottamento all'interno per chi necessita

2° giorno: PRA' CATINAT - Pian dell'Alpe

26.07

- Pranzo al sacco

- Cena all'Azienda Agrituristica

- Pernottamento in tenda con possibilità di dormire

all'interno della struttura

3° giorno: PIAN DELL'ALPE - Usseaux

27.07

- Pranzo al sacco

- Cena e pernottamento al posto tappa G.T.A. "Pzit Rei"

4° giorno: USSEAUX - Balboutet - Pranzo al sacco

28.07

- Cena alla trattoria "Nido dell'Aquila" e pernottamento in tenda

- Possibilità di raggiungere Usseaux (con automezzo) e dormire al G.T.A.

TREKKING PER GLI UTENTI DEL CENTRO SOCIO TERAPEUTICORELAZIONE SULL'ATTIVITA' SVOLTA. VALUTAZIONE

Nel progetto del Centro Socio Terapeutico di Perosa Argentina, che ospita persone handicappate dell'U.S.S.I. n. 42, è prevista l'organizzazione di vacanze più simili a quelli delle persone normali con l'obiettivo di rendere più autonomi gli utenti del C.S.T. e favorire reali momenti di socialità.

Visti i buoni risultati della precedente esperienza di trekking nel Parco Orsiera Rocciavrè, si è pensato di ripetere la stessa anche per l'anno in corso con un gruppo di utenti senza problemi motori e della durata di 5 gg.

Fondamentale è stata la scelta del piccolo gruppo, perchè riesce a muoversi agevolmente con possibilità di integrazione immediata.

Altro aspetto organizzativo importante è stata la scelta del luogo, non "protetto" per evitare l'incontro con altre persone problematiche che avrebbero potuto rendere più difficile la realizzazione di momenti di vita normale.

L'obiettivo è stato innanzitutto osservare l'autonomia dei ragazzi al di fuori di una struttura protetta e in situazione diversa da quella del tradizionale soggiorno marino in Albergo, quindi verificare cosa succede in un'ambiente dove il ritmo e il contatto con la natura creano meno inibizioni.

Le perplessità con cui le educatrici sono partite riguardavano la fatica fisica del camminare per qualche ora la giorno, la variabilità del tempo, la capacità di adattamento continuo a nuove situazioni con spazi e tempi diversi dalla giornata comune (tenda, rifugio, panini, ecc.) e la condivisione di luoghi con persone sconosciute (dormire in camerate).

Tali perplessità non erano superflue trattandosi di persone con disturbi psichici anche gravi, quindi abituate e legate a situazioni di vita conosciute, sicure come la famiglia e il C.S.T. e alle ripetitività di azioni, che possono sembrare banali, ma che per loro sono estremamente rassicuranti (TV, cassette, musica, yogurt, giornale).

Il gruppo ha verificato una serie di successi inaspettati come: la norma-

le socializzazione con le persone che si incontravano lungo il cammino e nei rifugi, il notevole sforzo e la grossa volontà di raggiungere la meta prefissata, l'affrontare da soli problemi in ambienti sconosciuti, la ricerca di motivazione da parte del gruppo per superare i momenti difficili di chi non aveva più voglia di camminare, la normale integrazione nei rifugi, la bella sensazione di sentirsi in vacanza, senza condizionamenti e non ultima la spesa molto contenuta, rispetto ai costi di un soggiorno marino, a fronte di una esperienza di buona qualità.

Quindi dato il buon risultato e la soddisfazione dei ragazzi il gruppo organizzatore prevede di ripetere l'esperienza con l'ipotesi di inserire ragazzi normodotati dell'U.S.S.I. n. 42.

AGOSTO 1994

TREKKING PER GLI UTENTI DEL CENTRO SOCIO TERAPEUTICO

Il progetto su cui le operatrici del Centro Socio Terapeutico di Perosa Argentina, che ospita persone handicappate dell'U.S.S.L. n. 42, hanno iniziato a lavorare riguarda l'organizzazione di momenti di vacanza più simili a quelli delle persone normali con l'obiettivo di rendere più autonomi gli utenti del C.S.T. e favorire reali momenti di socialità.

Fondamentale è la scelta del piccolo gruppo, perchè riesce a muoversi agevolmente con possibilità di integrazione immediata.

Altro aspetto organizzativo importante è la scelta del luogo. Non dev'essere "protetto" perchè ^{all'uomo} gli incontri avvengono con altre persone con problemi e più difficile può essere realizzare momenti di vita normale.

E' nata così l'idea di una vacanza trekking in montagna con 4 utenti del Centro senza problemi motori.

Considerando la particolarità dell'esperienza la durata è stata di 5 giorni con la presenza di 2 educatrici e l'appoggio di una guida naturalistica del parco Naturale Orsiera-Rocciavre.

L'obiettivo era innanzitutto osservare l'autonomia dei ragazzi al di fuori di una struttura protetta e in situazione diversa da quella del tradizionale soggiorno marino in Albergo, quindi verificare cosa succede in un'ambiente dove il ritmo di vita e il contatto con la natura creano meno inibizioni.

Le perplessità con cui le educatrici sono partite riguardavano la fatica fisica del camminare per qualche ora al giorno, la variabilità del tempo, la capacità di adattamento continuo a nuove situazioni con spazi e tempi diversi dalla giornata comune (tenda, rifugio, panini, ecc.) e la condivisione di luoghi con persone sconosciute (dormire in camerate).

Tali perplessità non erano superflue trattandosi di persone con disturbi psichici, quindi abituate e legate a situazioni conosciute, sicure come la famiglia e il C.S.T. e alle ripetitività di azioni, che possono sembrare banali, ma che per loro sono estremamente rassicuranti (TVV, cassette, musica, yogurt, giornali).

La verifica ha sottolineato aspetti e successi inaspettati: la normale socializzazione con le persone che si incontravano lungo il cammino e nei rifugi, il

UN'ESPERIENZA SOCIO-TERAPICA DELL'USSL 42

LA MONTAGNA AIUTA A CRESCERE

di Riccardo Lussana

"Vogliamo portare avanti una cultura per la vita", spiegano le volontarie del Centro Pinerolo di aiuto alla vita.

zione alla maturità sessuale: è anche per questo che i nostri volontari, prima di operare sul territorio devono affrontare una formazione scientifica, morale e psicologica».

E non è affatto un controsenso che in una società erotizzata come la nostra ci sia bisogno di accrescere la consapevolezza su cosa sia la sessualità. «Proprio perché circola molta informazione, spesso deformata che tende a banalizzare il rapporto sessuale che sentiamo il dovere di spiegare correttamente e serenamente il significato di un'unione - sostiene ancora la donna -. Crediamo fermamente che la maturità sessuale sia la capacità di stabilire un rapporto profondissimo con un "tu" che coinvolge e raccoglie in sé tutte le sfaccettature della personalità umana, un incontro consapevole deve significare una relazione che non ha paura di aprirsi alla vita, la capacità di donarsi totalmente, trasformando così la sessualità come parte di un progetto più globale e profondo».

A condurre i corsi sono chiamati dalle parrocchie, dalle scuole o da singoli studenti «perché da parte dei giovani c'è una grossa sensibilità e disponibilità verso la conoscenza e il rispetto dei valori fondamentali, deve esserci però qualcuno disponibile a proporglieli». Tra i diversi argomenti affrontati durante i corsi c'è, naturalmente, anche la contraccezione «che è inserito nel rispetto della persona, del valore umano. Insegniamo alla donna a conoscere il proprio corpo, a rispettarlo e a farlo rispettare anche al proprio partner, perché anche questa è una strada da percorrere perché ci si vuole conoscere davvero e decidere insieme il destino del rapporto».

Quattro giovani con disturbi psichici imparano a socializzare e ad affrontare situazioni nuove.

Il Centro Socio-Terapeutico di Perosa è un servizio a gestione diretta dell'USSL 42: si rivolge a soggetti adulti portatori di handicap psichici medio-gravi, ai quali offre assistenza ed interventi di carattere educativo.

Tra le iniziative portate a termine nel corso del '93, una in particolare

si è rivelata utile e meritevole di essere ripetuta in futuro: un "trekking" sulle montagne della val Chisone che ha coinvolto per cinque giorni quattro utenti del Centro, due educatrici ed una guida naturalistica del Parco Orsiera-Rocclavère.

Il "Progetto", elaborato dalle operatrici del Centro Socio-Terapeutico, prevedeva l'organizzazione di momenti di vacanza il più possibile simili a quelli delle persone "normali", con l'obiettivo di rendere più autonomi gli utenti del C.S.T. e favorire reali momenti di socializzazione.

«Fondamentale è stata la scelta di ▶

Camminare insieme rinsalda l'amicizia e la fiducia in sé stessi.



un piccolo numero di utenti - spiega la coordinatrice, dott.ssa Cipriani - perché riesce a muoversi agevolmente con possibilità di integrazione immediata.

Altro aspetto organizzativo importante è la scelta del luogo, che non deve essere "protetto", perché altrimenti gli incontri avrebbero con altre persone con problemi e potrebbe essere più difficile realizzare momenti di vita normale. Al trekking sono perciò stati ammessi quattro utenti del Centro senza difficoltà motorie, guidati da due educatrici, Manuela Ressenti e Lorella Long, con l'appoggio della guida Andrea Mauro.

L'obiettivo era innanzitutto quello di osservare l'autonomia dei ragazzi al di fuori di una struttura protetta ed in situazione diversa da quella del tradizionale soggiorno marino in albergo: verificare quindi cosa succede in un ambiente dove il ritmo di vita e il contatto con la natura creano meno inibizioni.

Le perplessità con cui le educatrici sono partite riguardavano la fatica fisica del camminare per qualche ora al giorno, la variabilità del tempo, la capacità di adattamento continuo a nuove situazioni con spazi e temi diversi dalla giornata comune, la condivisione di luoghi con persone sconosciute (ad esempio dormire in camerate).

Tali perplessità avevano ragione di essere trattandosi di persone con disturbi psichici, quindi abituate e legate a situazioni conosciute, sicure, come la famiglia e il C.S.T., e alla ripetitività di azioni che possono anche sembrare banali, ma che per il soggetto sono estremamente rassicuranti (TV, cassette, musica, yogurt, giornale, ecc...).

«La verifica dell'esperienza - conclude la dott.ssa Cipriani - ha rilevato aspetti e successi inaspettati: la normale socializzazione con le persone che si incontravano lungo il cammino e nei rifugi, il notevole sforzo e la grossa volontà per raggiungere la meta prefissata, il dovercela cavare da soli in un ambiente non conosciuto, la ricerca di motivazioni da parte del gruppo per superare i momenti difficili di chi non aveva più voglia di camminare, l'integrazione nei rifugi, la bella sensazione di sentirsi in vacanza, senza condizionamenti e, non ultima, la spesa molto contenuta rispetto ai costi di un soggiorno marino. □

SULLE TRACCE DEGLI "INVINCIBILI"

di Alessandro Lasagno

L'escursione, nel Vallone degli Invincibili riporta alla memoria le gesta degli indomiti valdesi rifugiatisi tra quei monti nel 1686. Pinnacoli, anfratti e inaccessibili caverne.

Zona: val Pellice/vallone di Subiasco.
 Dislivello: 779 m.
 Tempo di percorrenza: 2h10'
 Cartografia: I.G.C. 1:50.000 n° 6 "Monviso".



Pressi di Barma Subiasco d'Aut: sullo sfondo la costiera del monte Cornour.

È senza dubbio una delle più belle e interessanti escursioni che si possano compiere nelle nostre vallate. Quassù, tra le selvagge pareti rocciose che caratterizzano tutto il vallone di Subiasco, bacino laterale della val Pellice, si respira ancora quell'antica aria di mistero e di cultura che riporta alla memoria le gesta di un indomito manipolo di val-



desi quassù rifugiatisi, nel lontano 1686, per sfuggire alla sanguinosa repressione delle milizie sabaude del Marchese Pianezza.

Questa soldataglia, distintasi nei saccheggi e nei numerosi eccidi compiuti in tutta la val Pellice, dovrà subire proprio in questo bacino - passato alla storia come "Vallone degli Invincibili" - lo scacco da parte di questi irriducibili valdesi con cui in seguito, nel settembre dello stesso anno, il Duca Vittorio Amedeo II dovrà venire a patti, concedendo loro, oltre all'onore delle armi e la liberazione dei famigliari, il permesso di emigrare in Svizzera e in Germania, nazioni amiche e sostenitrici della causa protestante.

L'intera escursione si sviluppa su un comodo tracciato che, serpeggiando tra ardite guglie, con una salita graduale, svela poco alla volta l'incanto dei luoghi. La meta, Barma d'Aut (m 1513), vecchio alpeggio ancora parzialmente utilizzato durante i mesi estivi e caratterizzato dalla presenza di alcuni casolari dalla tipica architettura alpina ubicati in una buona posizione soleggiata, è ▶

di M. Capparoni

notevole sforzo e la grossa volontà per raggiungere la meta prefissata, il doverse-
la cavare da soli in un ambiente non conosciuto, la ricerca di motivazione da parte
del gruppo per superare i momenti difficili di chi non aveva più voglia di cammina-
re, la normale integrazione nei rifugi, la bella sensazione di sentirsi in vacanza,
senza condizionamenti e non ultima la spesa molto contenuta, rispetto ai costi di
un soggiorno marino, a fronte di una esperienza di buona qualità.

Quindi dato il buon risultato e la soddisfazione dei ragazzi il gruppo orga-
nizzatore prevede per la prossima estate un progetto integrato rivolto a persone in
teressate ad una escursione in montagna.

INTINERARIO FATTO:

- 1° Giorno: USSEAUX - Pernottamento al posto tappa G.T.A.
- 2° Giorno: USSEAUX - Pian dell'Alpe - Pernottamento al rifugio
- 3° Giorno: PIAN DELL'ALPE - Prà Catinat - Pernottamento in tenda vicino al Centro
Soggiorno
- 4° Giorno: PRA' CATINAT - Fenestrelle - Pernottamento in tenda
- 5° Giorno: ESCURSIONE NELLE VICINANZE DI FENESTRELLE con visita al FORTE e rientro

EDUCATRICI: Manuela RESSENT
Lorella LONG

GUIDA: Andrea MAURO

RAGAZZI: Luca GIORDANO
Dario COELLO
Lorella RIVOLO
Daniele MARTIN

Cartina da pubblicare e foto.

INDICE

I PARTE

I giochi nella natura	pag. 1
Le ombre in gioco	pag. 2
La marmotta e la volpe	pag. 4
Le impronte	pag. 6
La pista	pag. 8
Lo stambecco e le sue impronte	pag. 10
L'arca di Noè	pag. 12
Memory	pag. 13
Civette e cornacchie	pag. 14
Indovina gli animali	pag. 15
Indovina chi?	pag. 16
Test sulle tracce	pag. 18
Test	pag. 20
Le tracce di pasto	pag. 22
Nomi in griglia	pag. 24
Scopri la frase misteriosa	pag. 28
Gara di velocità	pag. 32
Gioco delle categorie	pag. 36
Predatori e prede	pag. 38
Vero o falso?	pag. 40
Indovinelli	pag. 42
Mimi	pag. 44
Test ecologico	pag. 46
Il come, quando e perché delle piante	pag. 49
Incontro con un albero	pag. 53
La talpa smemorata	pag. 54
Pipistrello e falene	pag. 55
Il paniere di Paolo e Lucia	pag. 56
Gli ortaggi bagnati	pag. 58
La piramide alimentare	pag. 60
L'alfabeto naturale	pag. 61
Scopri quello che non c'entra	pag. 62
Scattiamo una foto?	pag. 63
Mi ritorna in mente	pag. 64
La mappa sonora	pag. 65
L'acchiappanimali cieco	pag. 66
Tra due alberi	pag. 67
Tasta tu che tasto anch'io	pag. 68

Sotto il telo	pag. 69
Animal-detective	pag. 70
Che animale sei?	pag. 71
Mimanimali	pag. 72
Chi sono?	pag. 73
Dove sei fratello mio?	pag. 74
Una pianta a scelta	pag. 75
Ricordare oggetti naturali	pag. 76
Scoprire il nome di un animale o di una pianta	pag. 77
Riconoscere animali o piante di un determinato ambiente da alcune caratteristiche	pag. 78
SCHEDA RIASSUNTIVA	
ALLEGATO N.1	
II PARTE	
Un sentiero per tutti	pag. 81
Giornata nel parco	pag. 83
Una giornata in riva al lago	pag. 88
Un sentiero per sentire	pag. 92
Vivere il Parco	pag. 96
Bibliografia	pag. 103