



**DENTRO LE RETI DELLA NATURA
- RACCOLTA DI IDEE-GIOCO -**

**Progetto Reti nella Natura
Anno Scolastico 2017 – 2018**

INDICE

- p. 3 INTRODUZIONE
- p. 5 GIOCO DELLE TANE
- p. 7 RETE ITINERANTE
- p. 9 GIOCO DELL'OCA ECOLOGICO
- p. 10 SIMULANDO RETI E ... CATASTROFI!
- p. 12 APPENDICE: SCHEDE DIDATTICHE
SULL' AGROECOSISTEMA

INTRODUZIONE

Questa che vi è capitata in mano è una piccola raccolta di idee-gioco per bambini, insegnanti e curiosi di tutte le età, che racconta semplici giochi per sentirsi parte delle Reti della Natura.

"Reti nella Natura" appunto, ovvero un percorso didattico di tipo esperienziale per apprendere direttamente in natura al ritmo delle stagioni, che si è realizzato tra l'autunno 2017 e la primavera 2018 nel comune di Trento ed ha avuto come protagonisti 80 bambini delle scuole primarie Bellesini ed Edoardo De Carli rispettivamente degli Istituti Comprensivi di Trento6 e Trento7.

Grazie al contributo di Fondazione Caritro, il progetto è stato proposto ed elaborato dall'associazione Libera-Mente, che dal 2014 si occupa di diffondere le idee e le prassi educative montessoriane a Trento, e poi raccolto dalle due scuole primarie, che hanno deciso di mettersi in rete e lavorare insieme su questo importante tema.

Non immaginatevi come aule a cielo aperto di questo progetto chissà quali luoghi selvaggi, incontaminati e lontani: si è trattato di spazi di natura dimenticati e nascosti proprio nelle vicinanze di case e scuole di città, facilmente raggiungibili nel quotidiano dai bambini. Proprio per questo, "Reti nella Natura" ha visto coinvolte altre due realtà partner, l'associazione Richiedenti Terra e la Pro Loco cà Comuna del Meanese, le quali hanno messo a disposizione per tutta la durata del progetto due spazi alquanto particolari: l'Orto Villano a Villazzano e l'Orto in Villa di Meano, nel comune di Trento. Si tratta di orti comunitari dove gruppi di volontari di età e provenienze diverse si ritrovano settimanalmente per coltivare insieme senza parcelle individuali: si progetta, si lavora e si raccolgono i frutti della terra coltivando a mano e secondo metodi naturali.

Protagoniste di questo percorso didattico sono state proprio le "Reti della Natura", cioè quell'insieme variegato di relazioni che all'interno di un ecosistema, ed in particolare di un "agro-ecosistema" come quello dei due orti comunitari, legano tutti gli esseri viventi tra loro e con gli elementi naturali. Attraverso la rete ci si nutre a vicenda, ci si aiuta, ci si protegge, ognuno nella rete è fondamentale, e insieme si diventa un'entità più resistente e stabile di ogni piccola individualità. Più c'è biodiversità, più la rete è forte. Noi esseri umani stessi siamo parte di questa rete, ne traiamo nutrimento e siamo a nostra volta nutrimento, siamo natura.

I bambini hanno sperimentato che cosa significa essere in pieno dentro la complessa rete alimentare della natura, scoperta mese dopo mese, a poco a poco, e hanno trovato un modo di coltivare in autonomia il proprio cibo all'interno degli orti, mettendo così in pratica un modello di produzione alternativo a quello industriale e in armonia con la biodiversità.

Il desiderio durante questi incontri è stato quello di lasciare il più possibile che i bambini trovassero la loro via di comunicazione con il mondo naturale, si sentissero parte delle numerose e variegata comunità di esseri viventi. Per fare questo le nostre mani e tutto il corpo, il movimento, il gioco e il teatro sono stati protagonisti.

Vi lasciamo quindi questa piccola manciata di idee, giochi e spunti ispirati dalla nostra esperienza, da far girare di mano in mano, sperimentare in campo, arricchire e personalizzare!



GIOCO DELLE TANE

MATERIALE

Un cartellone bianco, pennarelli colorati, un luogo naturale ampio dove potersi muovere liberamente entro dei confini pre-stabiliti (bosco, parco, prato, orto), un tamburo (facoltativo), una matassa di spago da almeno 50 m (facoltativo).

IDEE PER GIOCARE

Si parte rompendo un cerchio iniziale: ciascuno di noi ha 10 minuti per girare liberamente in questa area e scoprirla a suo modo, esplorando ogni angolino.

Alla fine, ognuno sceglie la sua “tana”, la sua “nicchia”, il posto dove si sente “più a casa” e si ferma lì.

Una persona esterna al gioco al termine dei 10 minuti suona forte il tamburo, e al suono del tamburo tutti si fermano nella propria tana, immobili. Ci si guarda, come dentro ad una foto...quali e dove sono le tane dei nostri amici?

Il tamburo suona di nuovo e rompe l'incantesimo: si torna al cerchio iniziale portandosi dietro un oggetto della natura trovato dentro la propria tana.



Al centro c'è il cartellone bianco e ognuno appoggia il suo oggetto raccontando la sua tana, dandole un nome.

E come noi esseri umani, anche qualcun'altro avrà fatto la sua casa dentro la nostra tana? Abbiamo notato qualche essere non umano nella nostra tana?

Piano piano sul foglio bianco si costruisce una mappa delle tane distribuite nello spazio, fatta di oggetti, disegni, nomi...

Adesso guardiamo tutti la nostra mappa delle tane, ricca e colorata... Le varie nicchie sono vicine o lontane tra loro?

Senti, abitante dello stagno, lo sai che non sei solo da queste parti? Ci sono tanti altri abitanti qui nei dintorni....Se un giorno avrai bisogno di aiuto chi chiamerai?

A chi ti colleghi, a quale tana?

I collegamenti tra le tane si possono semplicemente disegnare sulla mappa oppure si parte tutti insieme facendo un trenino di filo: tutte le persone sono in fila attaccate con le mani ad una corda, e si fa un vero e proprio viaggio delle nicchie, visitando ogni tana. Ogni abitante si posiziona mano a mano nella sua casa tenendo il filo e indica al trenino in quale direzione andare, quale è la prossima tana da visitare, cioè quella a cui chiede aiuto... e così il groviglio di relazioni tra le tane si va costruendo dal vivo!

RETE ITINERANTE

MATERIALE

Schede didattiche sull'agroecosistema (le trovate alla fine del manuale), una matassa di spago, forbici, un luogo naturale ampio dove potersi muovere liberamente entro dei confini pre-stabiliti (bosco, parco, prato, orto).

IDEE PER GIOCARE

Le schede vengono sparse sul prato e ognuno ne sceglie una a piacimento. Si tratta di immagini di piante, animali, funghi e batteri che vivono in un ecosistema agricolo ma non solo.

Ognuno ha cinque minuti per esplorare il luogo liberamente e scegliere un posto dove posizionare la propria carta, immaginando quale possa essere la casa del proprio essere vivente, e si ferma nel punto selezionato.

I giocatori si guardano bene tra loro, ognuno dalla propria casa.



A questo punto un giocatore scelto da una persona esterna al gioco inizia a muoversi cercando cibo tra le case dei vari giocatori disposti nello spazio. Se ad esempio il giocatore è un'APE, si fermerà magari a prendere polline e nettare da una PIANTA DI LAVANDA: i due bambini si uniranno a braccetto e cominceranno a girare nello spazio cercando altro cibo

oppure attirando... qualche affamato! Ogni nuova PREDA o PREDATORE si aggancia a braccetto e piano piano questa rete itinerante di persone-animali-piante-funghi-batteri diventerà sempre più grande e ramificata!

VARIANTE: una volta posizionate le carte nello spazio, ci si riunisce di nuovo in cerchio e si parte insieme alla scoperta delle varie carte: chi le ha posizionate guida gli altri e racconta qualcosa del suo personaggio...perché ho appeso questa cinciallegra ai rami di un albero? Perché ho sepolto questo lombrico sottoterra?

Al termine del tour ognuno ha la sua carta in mano, e una carta-pianta viene lanciata al centro sul prato. Chi mangia questa pianta? Io, l'afide! E allora io coccinella ti mangio! Ogni predatore viene avvicinato alla sua preda e collegato con un pezzetto di spago, visualizzando così i legami alimentari tra le immagini sul prato.

GIOCO DELL'OCA ECOLOGICO

MATERIALI

Schede didattiche sull'agroecosistema (le trovate alla fine del manuale), dadi, un prato.

IDEE PER GIOCARE

Usate liberamente le schede per costruire un gioco dell'oca come più vi piace!

Ognuno di noi esplorando la Natura ogni giorno scopre qualcosa: mettiamo insieme queste scoperte, saperi e tesori e usiamoli per costruirci un gioco che assomigli un po' al gioco dell'oca.

Le schede si possono stampare su cartoncino e plastificare e poi disporre sul prato a costruire un gioco a grandezza umana, lungo cui muoversi con i corpi come se fossero grandi pedine.

Ogni persona o squadra a turno tira il dado: se esce ad esempio il numero 5, andrà avanti di 5 caselle. Su quale casella sono capitato adesso?

Un paio di idee per cominciare...Tra le foto ci sono quella di una coccinella e quella di un gruppo di afidi. La coccinella mangia l'afide, quindi quando qualcuno arriva sulla casella "Coccinella" si potrebbe inventare un indovinello del tipo "Di che cosa vado ghiotta? Se indovini voliamo a pranzo avanti di 10 caselle!"...e così si salta direttamente alla casella "Afide".

Tra le schede però non ci sono solo prede e predatori, oppure esseri viventi che stanno bene insieme e si aiutano (es. mutualismo, simbiosi), ma anche degli elementi di disturbo per la natura, ad esempio "Insetticida", oppure "Erbicida", cioè sostanze usate nei campi per uccidere insetti e piante non desiderati.

Spesso succede che questi insetticidi ed erbicidi però uccidano anche insetti e piante molto utili per gli ortaggi, ad esempio le api, o tanti tipi di fiori selvatici. Quindi queste schede potrebbero essere degli ostacoli nel gioco: se capitiamo sulla casella con Insetticida ci tocca fermarci per due turni per recuperare un nuovo alveare di api, oppure per ripiantare fiori selvatici.

E così si saltella avanti e indietro tra i fili della grande Rete...buona avventura!!

SIMULANDO RETI E... CATASTROFI!

MATERIALI

Schede didattiche sull'agroecosistema (le trovate alla fine del manuale), una matassa di spago da almeno 50 metri, nastro adesivo o mollette o altro per attaccare le schede ai vestiti dei giocatori, un prato.

IDEE PER GIOCARE

Questo gioco riuscirà tanto meglio quanto maggiore sarà il numero dei partecipanti.

Selezionate tra le carte didattiche solo quelle raffiguranti animali, piante, funghi e batteri, scartate invece le restanti. Ogni persona sceglie una carta a suo piacimento. Se i giocatori sono pochi, fate in modo di selezionare un mazzo di carte corrispondente al numero dei partecipanti che sia il più possibile "biodiverso", cioè dove siano presenti un po' di piante, un po' di insetti, un po' di mammiferi, ecc...insomma: di tutto un po'.

Ognuno si fissa al petto l'immagine scelta: adesso il cerchio è fatto di rospi, api, gheppi, fiori, lombrichi e coccinelle....non più bambini!



A sorte si sceglie chi inizierà il gioco: ad esempio una farfalla, che tiene l'inizio della matassa di spago. Mmmmh.... chi sente di avere qualcosa a che fare con questa farfalla? Chi la mangerebbe? Chi le darebbe invece da mangiare? Chi la aiuterebbe in qualche modo? Lo spago passa alla sua preda/predatore/o chiunque si senta per qualche motivo collegato a questa farfalla. Adesso il filo è in mano ad un pipistrello....chi si aggancia? Il filo si muove in mezzo al cerchio creando intrecci sempre più complessi.

Quando siamo tutti collegati almeno a qualcun altro, e quando non vengono più in mente collegamenti da fare....ognuno di noi mette in tensione i pezzi di filo che ha tra la mani, sbilanciando il peso del corpo leggermente all'indietro.

Ecco che la rete si distende e diventa più visibile: a questo punto si può pure osare sbilanciarsi con tutto il peso all'indietro, saltare e stratonare un po' i nostri fili, affidandosi alla forza del gruppo, alla forza della rete che ci collega!

L'avventura continua....una persona narratrice esterna al gioco comincia a raccontare...una serie di piccole grandi CATASTROFI che andranno ad interessare anche la vostra rete!

Dovete sapere che un giorno viene distrutto il muretto a secco proprio al confine di questo orto dove abitano tanti di voi. Che succede? Chi di voi ha la sua casa tra i sassi del muretto? Serpenti e lucertole rabbriviscono e....lasciano andare le mani, mollando la rete: devono trovare un altro rifugio altrove. Ora il sistema si trova senza lucertole e serpenti....qualcuno ne risente? Qualcun altro è costretto a lasciare la rete ad esempio per cercare cibo altrove? Il gheppio inizia a preoccuparsi, ma per fortuna ci sono ancora parecchi insetti in giro!

Ma non è finita qui: l'ultima notizia è che viene prosciugato lo stagno poco lontano, per ampliare la zona coltivata a meleto intensivo. Chi abita nello stagno?? Che cosa succede alla nostra rete?

Le catastrofi si succedono una dopo l'altra: il vicino di campo il giorno dopo spruzza insetticida sul suo meleto, e questo colpisce anche gli insetti del nostro orto.

Inventatevi altri piccoli grandi scenari catastrofici e provate a sentire cosa succede fisicamente alla vostra rete, ai vostri corpi in equilibrio. Sperimentate se potete le stesse catastrofi su reti composte da poche persone o reti numerose, reti molto "biodiverse" o reti composte da pochi tipi di esseri viventi...gli effetti sono gli stessi?

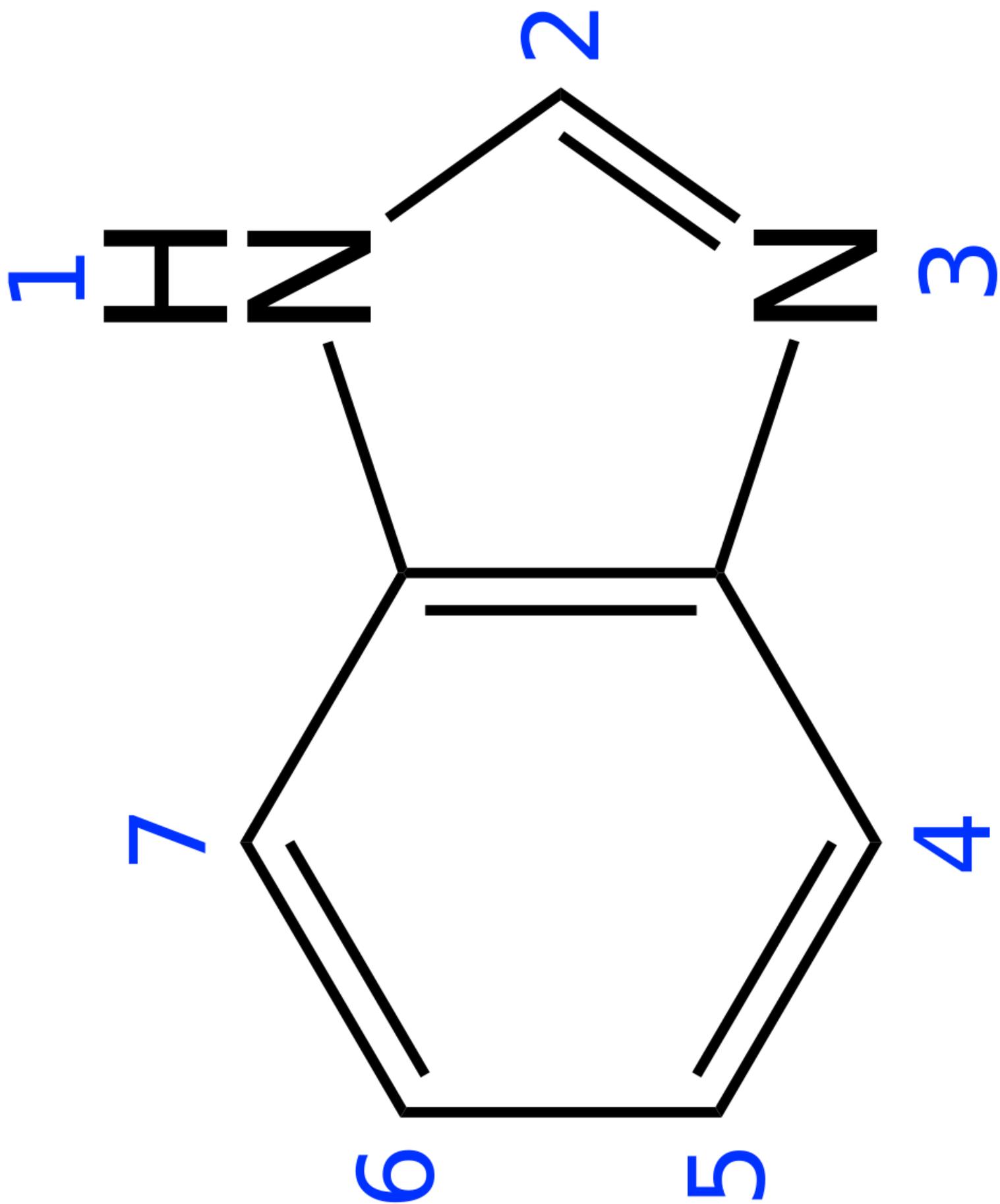
APPENDICE

SCHEDE DIDATTICHE sull'AGROECOSITEMA

DESCRIZIONE IMMAGINI IN ORDINE DI APPARIZIONE

1	Dorifora	31	Lombrico
2	Anticrittogamico	32	Riccio
3	Menta	33	Noctua janthina
4	Altica oleracea	34	Rhizobium
5	Insetticida	35	Aglione
6	Afide	36	Lucertola
7	Formica	37	Forbicina
8	Lucciola	38	Monocoltura
9	Sirfide	39	Ortica
10	Millepiedi	40	Micorriza
11	Onisco	41	Taglio siepi
12	Coccinella	42	Limaccia rossa
13	Crisopa	43	Peperoncino
14	Cinciallegra	44	Rumex
15	Tagete	45	Erbicida
16	Pipistrello	46	Gheppio
17	Larva di dittero	47	Lavanda
18	Grillotalpa	48	Nematode della soia
19	Ape Mellifera	49	Prato fiorito
20	Osmia	50	Megachile
21	Merlo	51	Cimice
22	Farfalla cavolaia	52	Rospo
23	Santoreggia	53	Pomodoro
24	Petunia	54	Volpe
25	Codiroso comune	55	Frutta e Verdura
26	Cinciallegra	56	Tonchio del fagiolo
27	Vanessa dell'ortica	57	Erba medica
28	Mosca tachinide	58	Aratura
29	Vanessa io	59	Vespa Muratrice
30	Timo	60	Peronospora











PERICOLO



**COLTIVAZIONI TRATTATE
CON PRODOTTI VELENOSI**

NON TOCCARE NON MANGIARE NON ASPORTARE

FRUTTA O VERDURA











































Alain Ghignone















© 2015 iStockphoto.com
Svetlana













































