



Corso Rete Educazione - WWF Italia

SCHEDA ATTIVITÀ DIDATTICA



Materiale prodotto nell'ambito del corso dedicato alla
Rete Educazione del WWF Italia.

Questa attività è stata realizzata dal gruppo
NaturalMenti, Oasi Ripa Bianca di Jesi (AN),
composto da:

Alessandra Caponi | WWF Travel

Barbara Mariotti | Oasi WWF Pian Sant'Angelo

Franca Angela Masseroli | Osservatorio Lupi Fidenza

Federico Mertens Nucci | Oasi WWF Laguna di Orbetello
e Lago di Burano

Maria Peroni | WWF Chieti-Pescara

Roberta Stella Salerno | WWF Crotone

Chiara Scattini | WWF YOUng Roma

Valentina Tolomei | WWF Umbria

NATURAL_MENTI

Tema Le connessioni nel mondo della natura, con particolare riferimento all'ecosistema di coccinelle, afidi, formiche ed api.

Titolo attività La corsa degli insetti

Obiettivo educativo

- ▶ Stimolare conoscenza e riflessioni sul tema delle connessioni all'interno degli ecosistemi. Far comprendere come tutto in natura sia connesso e come gli organismi viventi siano strettamente legati tra loro e con il proprio ambiente.
- ▶ Sensibilizzare su buone pratiche rispettose della biodiversità e sull'importanza di contribuire anche con piccole azioni quotidiane al mantenimento degli ecosistemi.

Target Bambini e studenti delle scuole primarie e secondarie. Per la specificità di alcuni concetti riteniamo appropriato un range che potrebbe andare dalla terza elementare alla terza media.

Durata dell'attività

- ▶ Dai 30/40 minuti in su

Materiali necessari

- ▶ I materiali del gioco consistono in semplici fogli stampabili in alcuni casi da ritagliare. I file sono stati progettati con un formato A4, fatta eccezione per il tabellone che presenta un formato A3.
- ▶ **Materiali non inclusi nel gioco sono:** il dado che dovrà essere fornito a parte dall'educatore e le pedine che potrebbero essere realizzate dai partecipanti con materiali di riciclo o comunque realizzati a mano.

Breve descrizione

L'attività, che impiega la metodologia della gamification, consiste in un gioco da tavola di percorso in cui i protagonisti sono 4 insetti: afidi, coccinelle, formiche ed api.

Descrizione esaustiva dell'attività:

Il gioco “La corsa degli insetti” è un gioco da tavola di tipo percorso in cui gli sfidanti (con un minimo di due giocatori) competono per giungere per primi al termine del percorso.

Le componenti del gioco sono:

- ▶ **1 tabellone** (su cui è raffigurato il percorso da seguire diviso in 40 caselle.
Le caselle sono di 3 tipologie: casella carta attività, casella informazione e casella insetto)
- ▶ **4 schede informative** sugli insetti protagonisti del gioco: afidi, coccinelle, api e formiche
- ▶ **30 carte attività**
- ▶ **30 carte informazione**
- ▶ **1 Libretto delle istruzioni** e delle risposte alle domande scritte nelle carte informazione

Libera scelta dei partecipanti: potranno quindi identificarsi ognuna con uno degli insetti protagonisti del gioco (e dar quindi vita a una vera e propria sfida tra afidi, coccinelle, formiche ed api) oppure potranno essere miste e composte anche da “rappresentanti” dei diversi insetti tutti in una stessa squadra.

Il percorso scandito dai lanci del dado darà inizio ad una sfida di velocità dove chi arriverà per primo all'ultima casella, contrassegnata da un fiore, sarà il vincitore.

Prima di iniziare a lanciare il dado, tutti i partecipanti leggono le 4 schede informative relative agli insetti protagonisti del gioco, per reperire informazioni che saranno utili durante il percorso.

Iniziato il gioco si tira a turno il dado e si avanza del numero di caselle indicato. A seconda di dove la pedina si ferma potranno crearsi diverse dinamiche di gioco:

Se si arriva sulla casella **CARTA ATTIVITÀ**: si pesca una carta e si legge il contenuto. Se la carta descrive una situazione positiva si avanza mentre se l'evento di cui si parla è negativo si torna indietro (di quanto avanzare o arretrare è indicato nella carta).

Se si arriva sulla casella **CARTA INFORMAZIONE**: si pesca una carta e si legge il contenuto. Se la carta presenta una curiosità si legge a voce alta a tutto il gruppo mentre se contiene una domanda e si riesce a rispondere correttamente, si tira nuovamente il dado e si avanza.

Se la pedina si ferma sulla casella **INSETTO** (quella in cui è raffigurato uno degli insetti protagonisti del gioco), il giocatore/la squadra sfida uno degli avversari a sua scelta ed entrambi tirano il dado. Chi trova il numero più alto vince ed avanza del numero di caselle indicate dal dado mentre chi perde retrocede del numero di caselle indicate dal proprio lancio.