

Vivere il

bosco

giocare – scoprire – apprezzare

*planificare, realizzare  
e valutare*



Indicazioni pratiche, informazioni,  
metodi e trucchetti

Erich Gyr | SILVIVA

rex

dosi con le onde sonore emesse, il pipistrello cerca di catturare le falene (toccandole con la mano). Tutti gli animali possono muoversi liberamente entro i limiti del cerchio. Continuando a battere i sassolini uno contro l'altro, il pipistrello determina dove si trovano le falene e dà loro la caccia. Allargando o stringendo il cerchio è possibile variare il livello di difficoltà del gioco.

### Varianti

In presenza di gruppi con oltre 20 persone è possibile raddoppiare il numero di pipistrelli al lavoro. In tal caso è ragionevole se i pipistrelli segnalano la loro presenza con legnetti, mentre le falene rispondono con i sassolini. Così i pipistrelli riconoscono i loro simili ed eventualmente possono cacciare in gruppo.

### Suggerimenti

Per questo gioco è importante disporre di uno spazio idoneo nel bosco che non presenti ostacoli, p.es. una radura, un incrocio di sentieri oppure uno spazio adibito alla raccolta della legna sgombrato. Questa attività si presta ad approfondire i temi del picchio, degli abitanti di grotte, animali notturni ecc. Specialmente i bambini più piccoli desiderano rivestire sia il ruolo del pipistrello che quello della falena e in questi casi il gioco spesso richiede più tempo.

## Chi sono?

**Attraverso domande mirate, devo scoprire che animale sono.**

Tutti i partecipanti portano sulla schiena l'immagine di un animale (attaccata mediante una molletta). Ma non sanno che animale è. Tramite domande a cui è possibile rispondere con «sì» e «no» (domande chiuse) cercano di scoprire dagli altri partecipanti di quale animale si tratti. Le domande servono a illustrare le caratteristiche o le particolarità degli animali. Tra due persone è possibile porre solo una domanda ciascuno. Dopodiché bisogna interpellare qualcun altro. Alcune possibili domande: Ho il pelo? Sono capace di volare? Vado in letargo? Chi ha indovinato che animale è, può chiedere all'animatore di assegnargliene uno nuovo. Vince chi ha indovinato il maggior numero di animali.



*SI, SE, SM,  
SMS, AD*



*8-30*



*15 minuti*



*Foto di animali  
(idealmente laminate,  
ma vanno bene anche le cartoline), mollette*

### Suggerimenti

Questo gioco permette di approfondire le conoscenze degli animali. Se un partecipante è insicuro o non conosce la risposta a una domanda, può rispondere





### Varianti

Anziché le foto degli animali si possono usare immagini di alberi o altre foto pertinenti a termini forestali. Così si possono passare in rassegna ulteriori argomenti come le funzioni del bosco, gli attrezzi dei forestali o i lavori svolti nel bosco.

«non lo so». Oppure chiedere all'animatore. Per concludere, gli animali possono essere presentati in plenum dai partecipanti, un'occasione per rispondere anche ad eventuali domande ancora in sospeso. Le mollette risultano utili anche in altre occasioni. All'inizio dell'uscita possono essere impiegate per indicare il nome dei partecipanti, in modo che tutti possano chiamarsi per nome. Va da sé che si impiegano mollette di legno indigeno.

## Gioco degli scoiattoli

**Gli scoiattoli nascondono accortamente le loro provviste per l'inverno, allo scopo di proteggerle da topi e altri animali in cerca di cibo, adottando una strategia che tuttavia permette loro di ritrovarle.**

Tutti i partecipanti sono scoiattoli con il compito di nascondere le provviste invernali. Ogni scoiattolo riceve 10 nocciole (sgusciate). Queste devono essere ben nascoste nel bosco in un raggio a portata di voce con l'obiettivo di ritrovarle il prima possibile in inverno. Ma attenzione: tra i partecipanti vi sono anche i topi, che non ricevono nocciole bensì spiano dove gli scoiattoli nascondono il loro bottino. L'animatore decide quanti topi vi sono nel gruppo e fingerà soltanto di consegnare loro le nocciole. Ora tutti i partecipanti nascondono le proprie 10 nocciole in base alla loro personale strategia (i topi fingeranno di farlo). Una volta terminata questa operazione ci si riunisce e viene annunciato l'arrivo dell'inverno. Tutti i partecipanti (inclusi i topi) devono trovare tre nocciole. Le nocciole si mangiano assieme. Durante il turno successivo occorre riportare un ulteriore numero di nocciole entro un limite di tempo prestabilito. Gli scoiattoli non tarderanno ad accorgersi che qualcuno si è av-



SM, SMS, AD



10-30



20 minuti



Nocciole sgusciate

### Suggerimenti

Si tratta di un metodo per approfondire le tematiche degli scoiattoli e delle provviste invernali. Il gioco è piuttosto impegnativo e richiede anche un minimo di riflessione strategica. Pertanto, è particolarmente indicato ad adolescenti e adulti.