

Allsentiero delle fosslielucenti





(()('[?

È un percorso didattico attraverso il bosco, lungo il quale sono state posizionate delle sagome (totem) di 10 animali diversi.

Lo scopo del gioco è quello di percorre il sentiero, individuarle e indovinarne il nome.

Il punto di partenza è l'albero che si trova nello spiazzo davanti alla Base, al cui interno dimora il saggio gufo.

Per gustare e vivere al meglio questo percorso, di seguito troverete delle proposte di attività per ognuna delle tre branche L/C, E/G e R/S. Le proposte sono intercambiabili e ogni capo deciderà cosa è meglio per la propria unità.

IMPORTANTE:

NON USCIRE DAL SENTIERO. Tutte le sagome sono visibili dal e nel sentiero, basta seguirlo.

Attorno alla base ci sono le sagome di 5 animali che non fanno parte dei giochi del Sentiero delle foglie Lucenti e sono :

il gatto, il cane, le due galline e il capriolo (vedi spiegazione alla fine del libro)









il SAGGIO GUFO

Il nostro racconto dovrebbe cominciare come tutte le belle storie:

C'era una volta in un lontano Paese ...

Questa però non è una storia ma un'avventura da vivere assieme, adesso.

Qui sotto al mio albero all'alba, prima che il mondo si svegli, gli animali si ritrovano per condividere con me le difficoltà che ogni giorno devono affrontare per riuscire a vivere a contatto con gli uomini.

Una volta il bosco era un rifugio sicuro, al suo interno tutti gli animali si sentivano protetti nelle loro tane e vivevano serenamente.

Ora non è più così.

Gli uomini vogliono e prendono sempre di più.

Ci cacciano, ci sparano, tagliano gli alberi, fanno strade, costruiscono case, grattacieli, parcheggi, enormi centri commerciali e a noi rimane sempre meno spazio per vivere.

Abbiamo paura di loro e di quello che possono farci.

Adesso però sono arrivati degli uomini diversi, sono quelli che vivono in questa base.

Hanno facce aperte, larghi sorrisi, occhi buoni ma soprattutto sono dalla nostra parte. Hanno creato un sentiero dove hanno sistemato delle sagome che ci rappresentano.

Sono dei totem che vogliono ricordare a chi passa che questa è la nostra casa, dove si entra chiedendo il permesso, per non disturbare, in modo che i nostri cuccioli non si spaventino. E' il sentiero delle fogli lucenti.

Ho suggerito io questo nome. Gli alberi sono i nostri guerrieri più coraggiosi. Non hanno paura, non indietreggiano mai, non cedono mai, sono solidi e saldi sulle loro profonde radici, tra i loro rami costruiamo i nostri nidi e tra le loro radici le nostre tane.

Le foglie sono le nostre amiche, ci fanno ombra nei caldi giorni d'estate, ci avvisano quando arriva una tempesta, ci riparano dalla pioggia e ci nascondono agli occhi di chi non ci vuole bene. Le foglie parlano e giocano con noi, danzano nel vento e illuminate dalla luce del sole mandano mille riflessi colorati. A volte nascondono, mentre altre svelano i nostri totem.

Saprai ascoltarle? Saprai guardare con occhi nuovi? Se lo farai, entrerai nel nostro mondo, imparerai a riconoscerci, a sapere dove e come viviamo, cosa mangiamo.

Diventerai nostro amico e nostro alleato, saprai difendere il nostro ambiente e potrai aiutarci, come fanno i veri amici.

lo sono un vecchio gufo, che ha scelto di vivere in questo albero vicino alla base, perché mi fido di questi nuovi uomini e adesso mi fiderò anche di voi.

Da qui parte il Sentiero delle fogli lucenti.

L'avventura vi aspetta, siate coraggiosi, veloci, attenti, agili, silenziosi e le foglie vi sveleranno tutti i totem.

AVANTI ALLORA, SI (OMINCIA.





La Grande Caccia per la branca L/C

Il gioco comincia leggendo la storia raccontata dal saggio Gufo, davanti al suo nido.

Lungo il percorso sono posizionate 10 sagome.

Eccole:

PETTIROSSO, MERLO, POIANA, SCOIATTOLO, BISCIA, FAINA, VOLPE, TASSO, LEPRE E RICCIO.

IMPORTANTE: NON USCIRE DAL SENTIERO

(Volendo si può rendere il gioco più facile, consegnando a ogni sestiglia, la scheda con le sagome di tutti e 10 gli animali, che potete trovate nella cartella materiali per il gioco) Il percorso è indicato dai segnavia rotondi.

Lo scopo è quello di trovare il maggior numero di animali nel tempo richiesto e di indovinarne il nome.

Tempo consigliato 30 minuti.

Ogni sagoma ha un valore diverso.

VINCE CHI OTTIENE IL PUNTEGGIO MAGGIORE.

PETTIROSSO FAINA (150 punti) (65 punti) **MERLO VOLPE** (110 punti) (45 punti) **POIANA TASSO** (50 punti) (40 punti) **SCOIATTOLO LEPRE** (90 punti) (70 punti) **BISCIA RICCIO** (60 punti) (80 punti)

A parità di risultati vince chi ha fatto il percorso nel minor tempo.



Il gioco comincia leggendo la storia raccontata dal saggio Gufo, davanti al suo nido.

A fianco dell'albero del Gufo, si trova la stele in legno, inizio del sentiero, su cui

sono impresse delle orme. Il capo reparto ne assegnerà una ad ogni squadriglia.

Da questo momento parte il cronometro. I ragazzi dovranno capire di che animale si tratta, lanciarsi lungo il percorso, indicato dai segnavia rotondi, trovarlo, indicarne la posizione sulla mappa e se ne hanno gli strumenti fotografarlo.

Vince chi indovina il nome dell'animale abbinato all'orma, trova la relativa sagoma e ne segna correttamente il punto nella mappa.

A parità di punteggio vince chi ha percorso il sentiero nel tempo minore.

ATTENZIONE:

Nel distribuire alle squadriglie le impronte da trovare, dovete tenere conto che alcune sagome, come il tasso, la volpe e la poiana, sono facili da trovare, mentre altre, come il pettirosso, lo scoiattolo e la faina, sono difficili da individuare. Nell'assegnare il punteggio finale tenete conto del valore di ogni singola sagoma, indicato nella tabella della pagina precedente.

IMPORTANTE: NON USCIRE DAL SENTIERO

Tutte le sagome sono visibili dal e nel sentiero, basta seguirlo.





L'UOMO E IL SUO AMBIENTE

Si inizia leggendo la storia raccontata dal saggio Gufo, davanti al suo nido.

Prima di cominciare l'esperienza, può essere utile leggere un estratto dal Manuale della Branca Rover e Scolte:

"La natura va rispettata concretamente e va lasciata intatta per chi la vuol godere dopo il nostro passaggio. Tutto questo è importante, ma non basta più. Oggi dobbiamo andare oltre e proporre un'educazione al corretto uso della natura non per fare della poesia o del naturismo, che pure sono cose bellissime, ma perché la vita sulla terra sia possibile non solo alla nostra generazione, ma anche ai nostri figli."

L'attività proposta inizia con la lettura di gruppo della lettera del capo indiano Seattle e prosegue poi con il percorso individuale, lungo il sentiero.

Per aiutare la concentrazione e la riflessione personale, sono a disposizione delle leggende, delle storie, delle poesie e dei racconti, per ognuno degli animali posizionati lungo il percorso.

I rover e le scolte potranno sceglierne uno o più, in base alle loro sensibilità.

L'itinerario, indicato dei segnavia rotondi, non è lungo né impegnativo per permettere le soste per le letture, che saranno fatte sotto il totem (la sagoma) dell'animale a cui fa riferimento il brano scelto.

Dopo il momento individuale, sarà possibile concludere l'esperienza tutti assieme, aiutati dalla lettura di un altri brani, scelti tra quelli che troverete di seguito nel libro.



