

Vivere il

bosco

giocare – scoprire – apprezzare

*planificare, realizzare
e valutare*



Indicazioni pratiche, informazioni,
metodi e trucchetti

Erich Gyr | SILVIVA

rex

- Prova altri effetti speciali (p. es. metti lo specchio sotto i fili d'erba in modo che questi sembrino raddoppiare ecc.).
- A coppie, intraprendete una passeggiata restando muti e mostrandovi con lo specchio immagini particolari strada facendo.
- Tutti piazzano il loro specchio in modo da cogliere un'immagine speciale. Presentatevi reciprocamente queste immagini specchiate.
- Formate una carovana e osservate il mondo che vi passa davanti allo specchio. La persona a capo della carovana cambia sempre, mettendosi all'ultimo posto della fila.

Varianti

I gruppi numerosi possono essere suddivisi. Ciò è auspicabile soprattutto per il gioco della carovana.

Creare una mostra con le immagini riflesse e premiare la più bella ed originale. Quando si sistemano gli specchi, alcune bandierine possono indicare all'osservatore il luogo ideale dove ammirare l'opera.

Suggerimenti

Esiste la possibilità di abbinare questo metodo all'osservazione della fauna del suolo. La prospettiva ottenuta con uno specchio sistemato sotto un fungo o tra dei rovi corrisponde alla visuale del mondo degli esseri minuscoli del bosco che vivono al suolo.

Fotografo e macchina fotografica

L'attenzione è rivolta su alcuni dettagli interessanti dello spazio vitale del bosco.

I partecipanti si suddividono a coppie. Una persona tiene gli occhi chiusi e diventa «macchina fotografica». L'altra si cala nel ruolo di fotografo. Quest'ultimo ha il compito di puntare l'obiettivo su soggetti interessanti che si trovano nel bosco. Per scattare una foto, il fotografo procede nel seguente modo: indirizza la testa del suo partner nella giusta posizione e scatta la fotografia premendo il dito sulla testa o sulla spalla del compagno. Mentre il dito resta premuto sul pulsante di scatto, la «macchina fotografica» può aprire gli occhi e osservare l'immagine. Appena il dito si ritira, la «macchina fotografica» chiude gli occhi e il fotografo può scegliere un nuovo soggetto. Dopo alcune immagini si invertono i ruoli. Alla fine si sviluppa una delle foto scattate, disegnando su carta ciò che si ricorda di aver visto e lo si regala al compagno di squadra.



PA, SI, SE, SM, AD



6-20



20 minuti



Cartoncini, matite

Suggerimenti

Il «tempo d'esposizione» migliore è di circa 3-5 secondi. Dopodiché la concentrazione diminuisce. Prima di iniziare con questa attività, è consigliabile dimostrare come il fotografo deve gestire la propria macchina fotografica.

Varianti

È anche possibile chiedere ai fotografi di fare una serie di immagini su un determinato tema, p. es. tracce di animali (tracce di pasti, escrementi, impronte), di fotografare soggetti che abbiano un colore diverso dal verde o dal marrone, oppure arbusti, funghi o tracce umane (rifiuti, tracce di attività forestali).

Tutti i partecipanti possono diventare contemporaneamente macchine fotografiche. Attaccati a una fune si lasciano guidare dall'animatore verso l'immagine da fotografare, tenendo gli occhi chiusi. Giunti sul posto, tutti si voltano in direzione del soggetto e ogni macchina fotografica scatta la propria foto.

Trova gli intrusi

Lungo un sentiero o un percorso segnalato si trovano 10 oggetti che non appartengono al bosco.

I 10 differenti oggetti sono disposti per terra o appesi a differenti altezze agli alberi e agli arbusti. Ne fanno parte p. es. cose come una lattina di Coca Cola, una confezione di patatine, delle scarpe, un libro e una penna. Alcuni oggetti dovrebbero essere facilmente riconoscibili, mentre gli altri risultano più difficili da identificare, poiché ben nascosti nell'ambiente circostante.

Ogni membro del gruppo percorre il sentiero da solo cercando d'individuare gli oggetti (senza parlare e lasciando ogni cosa al suo posto). È proibito abbandonare il sentiero e addentrarsi lateralmente ai suoi bordi! Tutti gli oggetti trovati vengono annotati su un cartoncino. Alla fine il gruppo ripercorre ancora una volta il sentiero assieme, verificando dove si trovano gli oggetti.

Varianti

Per esempio si possono distribuire lungo il percorso 10 mollette di legno e 10 di plastica. Chi ne trova quante? In alternativa, si possono appendere a diverse altezze foto di animali o altre immagini da individuare. Un'altra possibilità consiste nel suddividere i partecipanti in due gruppi e dar loro il compito di scegliere un percorso nel bosco lungo all'incirca 50 m. Dapprima



PA, SI, SE, SM,
SMS, AD



6-20



20 minuti



Dieci oggetti
estranei al bosco,
cartoncini,
qualcosa per
scrivere, ev. mol-
lette, immagini

Suggerimenti

Il gioco si presta ad affrontare l'importanza della mimesi in natura e di andare alla ricerca di animali mimetizzati (insetti, ragni, ecc.). L'inizio e la fine del percorso devono essere chiaramente segnalati. Si può decidere autonomamente se comunicare il numero di oggetti estranei da trovare prima di dare inizio all'attività. Se il