

## Risposte

### Bassa Valnerina

1 - c	2 - c
3 - c	4 - c
5 - c	6 - a
7 - c	8 - b

### Alta Valnerina

1 - c	2 - c
3 - a	4 - c
5 - b	6 - a
7 - c	8 - a

### Dorsale Appenninica

1 - c	2 - b
3 - b	4 - c
5 - c	6 - a
7 - c	8 - b

### Alta Valtiberina

1 - c	2 - a
3 - b	4 - c
5 - b	6 - c
7 - c	8 - a

### Trasimeno

1 - b	2 - b
3 - a	4 - c
5 - c	6 - a
7 - c	8 - b

### Orvietano

1 - c	2 - a
3 - b	4 - b
5 - c	6 - c
7 - a	8 - c

### Valle Umbra

1 - c	2 - b
3 - c	4 - a
5 - c	6 - b
7 - c	8 - c



Il presente prodotto costituisce materiale educativo/didattico - **NON È UN GIOCO**  
I materiali sono stati realizzati in conformità alle normative comunitarie e nazionali. Non adatto a bambini di età inferiore a 5 anni  
**Autori delle foto:** Archivio Studio Naturalistico Hyla, Gianluca Bencivenga, Daniela Gigante, Enzo Goretti, Gianandrea La Porta, Massimo Lorenzoni, Mario Luna, Fabio Maneli, Stefano Tito.

# SCOPRINATURA

## ISTRUZIONI

### Giocatori

2 o più squadre fino ad un massimo di 6

### Materiali di gioco

- 1 plancia di gioco
- 6 pedine
- 1 dado
- 56 carte

### Obiettivo

Il gioco Scoprinatura è stato ideato e realizzato nell'ambito del progetto SUN LIFE ([www.life-sun.eu](http://www.life-sun.eu)) con l'obiettivo di far conoscere agli alunni gli habitat, le specie vegetali ed animali che caratterizzano i Siti Natura 2000 della Regione Umbria. Nel gioco vengono mutate le dinamiche del classico "Gioco dell'Oca" guidando lo studente lungo un percorso che passando attraverso tutti i comparti regionali individuati (Alta Valtiberina, Dorsale Appenninica, Alta Valnerina, Bassa Valnerina, Orvietano, Trasimeno, Valle Umbra) tocca i Siti Natura 2000 della Regione. Gli studenti, divisi in squadre, devono attraversare tutta la Regione incontrando ostacoli (strade, ferrovie, centri abitati...) che rallenteranno il loro percorso e vie preferenziali di spostamento (fiumi, siepi, filari...) che li avvantaggeranno, proprio come avviene in natura in una dinamica di rete ecologica. Alcune caselle prevedono inoltre la possibilità di ritirare il dado qualora gli studenti rispondano correttamente alle domande che di volta in volta verranno poste da carte che tratteranno le tematiche dei Siti Natura 2000 attraversati. Una modalità semplice e coinvolgente per stimolare gli alunni, con particolare riferimento a quelli della scuola primaria e secondaria di primo grado, a conoscere i Siti Natura 2000 presenti in Umbria.

## Come si gioca

1. Gli alunni vengono divisi in squadre (fino ad un massimo di 6) e per ogni squadra viene individuato un rappresentante.
2. Il rappresentante di ogni squadra tira il dado per definire l'ordine di gioco, la squadra che ottiene il numero maggiore inizia a giocare, si procede in senso orario. Vince la squadra che arriva al numero 50 con un lancio preciso dei dadi.
3. A turno, si lanciano i dadi e si avanza di tante caselle quante ne indica il punteggio ottenuto. Non fa differenza se si finisce su una casella occupata da uno o più segnaposto avversari.
4. Lungo il percorso si incontrano caselle speciali indicate da alcuni simboli, ad ognuno dei quali corrisponde un'istruzione da seguire.



### IL SOLE

Pesca una carta dal mazzo con il colore corrispondente a quello della casella in cui ti trovi e rispondi alla domanda. Se la risposta è corretta lancia di nuovo il dado.



### IL FIUME

Hai trovato un corridoio ecologico, vai una casella avanti a chi ti precede.



### IL BOSCO

Hai trovato un ambiente adatto che ti offre rifugio e cibo, salta alla casella 11.



### L'INDUSTRIA

I gas ti hanno intossicato, ossigenati tornando alla casella 6.



### IL GAMBERO ROSSO DELLA LOUISIANA

Specie aliene ti bloccano il percorso, stai fermo 1 turno.



### LA SIEPE

La siepe ti protegge, tira il dado un'altra volta.



### L'INCENDIO

L'incendio ti ostacola la strada, stai fermo 1 turno.



### I PESTICIDI

Insetticidi e diserbanti uccidono animali e piante, torna alla casella 26.



### LA CITTÀ

Ambiente poco favorevole alla presenza delle specie animali e vegetali che hanno maggiori difficoltà ad adattarsi agli ambienti antropizzati, retrocedi di 8 caselle.



### LA TRAPPOLA

Attenzione, sei stato catturato, stai fermo 2 turni per medicare le ferite.



### LA STRADA

Numerose specie animali sono vittime di investimenti stradali, stai fermo 2 turni.

Continua a giocare ideando nuove domande grazie alle informazioni che puoi scaricare dal Manuale on line <http://vnr.unipg.it/sunlife/>