

11. divertiti e condividi il gioco con i tuoi amici

10. vince chi arriva per primo alla casella 100!

dagli altri partecipanti/gruppi

9. i partecipanti/gruppi possono andare avanti indipendentemente

8. rispondi o esegui quanto chiesto dalla carta e poi lancia di nuovo

Arancione è così via.

ex. se la tua pediana si ferma sull'arancione dovrà pescare la carta

Tre laberi=avvenirearsi nei dintorni

Rosso=ragionare

Verde=Aventurarsi

VerdeAcido=Riflettere

Viola=Didagpare

Azzurro=creare

Arancione=osservare

7. le caselle sono di 7 colori diversi, corrispondenti ai colori delle carte

6. lancia il dado e sposta la sua pedina come nel gioco dell'oca

5. inizia il partecipante più giovanile

4. apri il tabellone e disponi le carte coperte

(puoi usare un sassolino, una ghiananda, una foglia...etc)

3. scegli le pedine per ogni partecipante/gruppo

2. prepara il tuo dado

1. taglia le carte

COME FUNZIONA IL GIOCO?

IL PROGETTO

Il valore e la bellezza di un territorio è dato dal patrimonio di eredità culturale che lo caratterizza. Esso comprende tutti gli aspetti dell'ambiente prodotti dall'interazione fra un luogo e le popolazioni che si sono succedute nel tempo.

In particolare, gli alberi monumentali che, instancabili sentinelle, vigilano sui nostri borghi spesso abbandonati, suscitano un'attrazione e una capacità evocativa in grado di rafforzare il senso di appartenenza di ciascuno ad un luogo preciso.

L'invisibile legame che gli uomini hanno tessuto con quell'albero diviene un "documento storico" da identificare, studiare, interpretare. Dalla consapevolezza acquisita nasce l'impegno dei singoli e delle comunità alla cura e alla tutela dell'elemento studiato.

La Storia si intreccia alle storie locali, si arricchisce di aneddoti e leggende, collegando le origini al presente e getta il pensiero al futuro.

Progetto finanziato con il Programma Operativo Nazionale (PON) del Miur asse1 : "Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico"

promosso da

Istituto Comprensivo P.O.Olivieri di Pennabilli

in collaborazione con

- Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per le province di Ravenna, Forlì-Cesena e Rimini

- Università degli Studi di Urbino

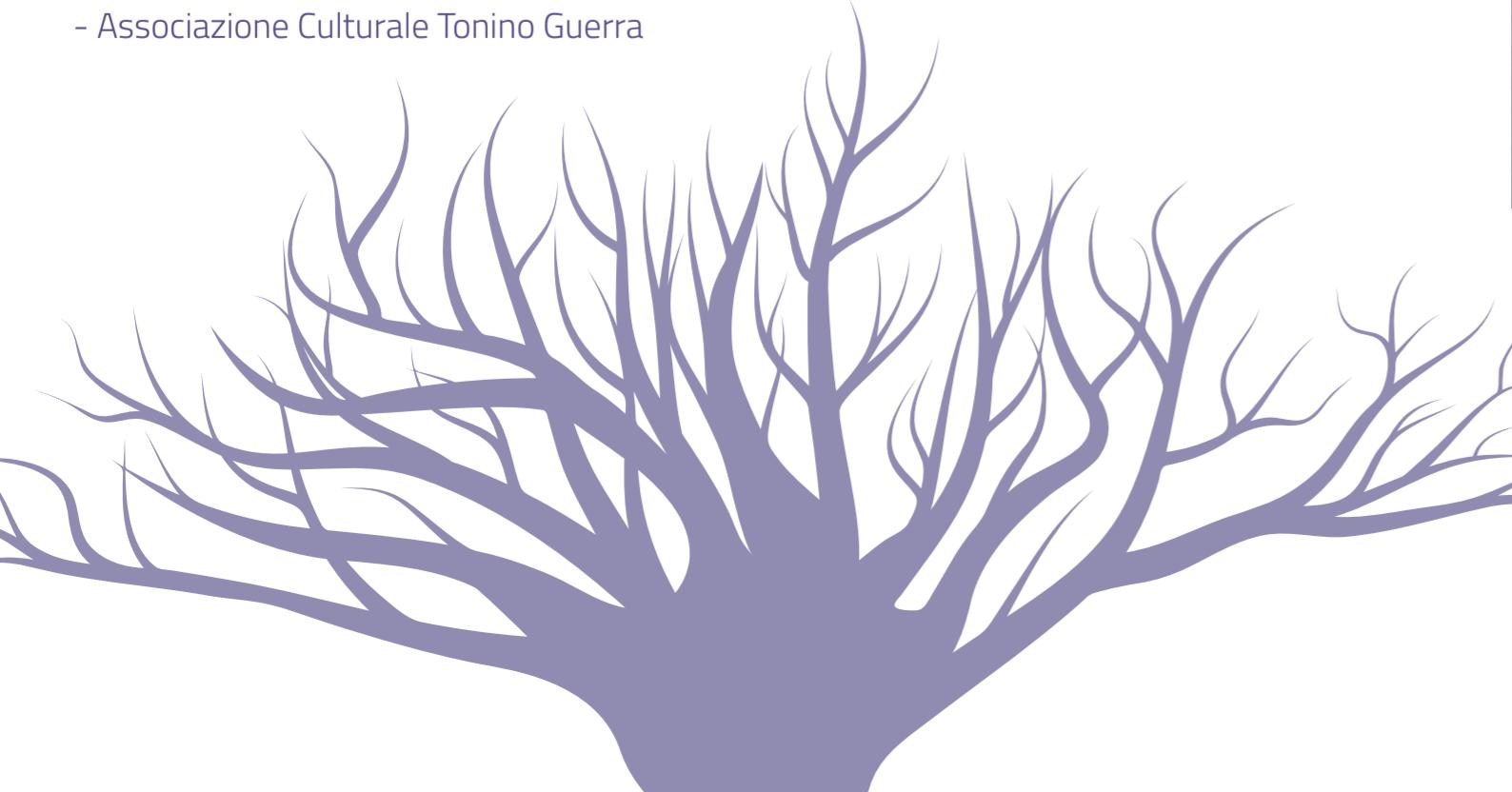
- Comando Gruppo Carabinieri Forestale

- Comuni di Pennabilli-Casteldelci-Maiolo-Sant'Agata Feltria

- Ente Parco Sasso Simone Simoncello

- Museo Naturalistico Sasso Simone Simoncello

- Associazione Culturale Tonino Guerra



a prenderevi cura di esso perché è fondamentale valorizzarne e tutelare la sua bellezza.

Imparate ad osservare a conoscere meglio le storie del vostro paese e piccoli, giovanili e anziani.

Lo dedichiamo in particolare a tutte le persone di Pennabilli e dintorni,

"Guardati attorno e cambia punto di vista"

per trasmettervi un messaggio per noi molto importante:

Con questo gioco ci vogliamo rivolgere a tutti voi

IL NOSTRO MESSAGGIO

"ti invita a conoscere le tue radici e a guardarti dentro"

a scoprire il valore del territorio che ti circonda,

"L'albero ti invita a essere curioso,

ti invita a scoprire le tue radici e a guardarti dentro"

Grazie ai diversi moduli abbiamo imparato ad amare e valorizzare il nostro territorio, la natura e in particolare gli alberi.

-linerario buongiorno signor albero

-Il teatro degli alberi narranti

-Intricchi raccontano

-I patrarchi raccontano

-Frammenti di paesaggio

-Archivio memoria: aperto

alla scoperta del territorio e del paesaggio che ci circonda:

di trenta ore classiche, durante i quali noi ragazzi ci siamo avventurati

tutela dei Beni Culturali. Si sono attivati nel corso dell'anno sei moduli

progettazione, l'accesso ai fondi PON relativi alla conservazione e

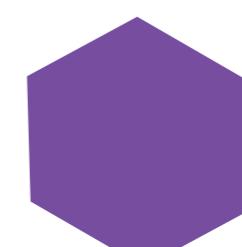
e Sant'Agata. La nostra scuola ha ottenuto, dopo un lungo lavoro di

Siamo i ragazzi della scuola secondaria di primo grado di Pennabilli



ALL'OMBRA DELLE RADICI

un gioco realizzato dagli studenti dell'I.C.P.O. Olivieri di Pennabilli



GUARDATI ATTORNO E CAMBIA PUNTO DI VISTA

