

1. ENIGMI TRA I PUNTI CARDINALI

Durata prevista: 3 ore

Materiali necessari:

- per ogni squadra 1 copia (stampata in A3 in bianco e nero) della carta del parco;
- codici per decriptare e spiegazione dei loro usi (*presenti nei materiali scaricabili*);
- indizi per trovare i diversi punti del parco;
- una bussola per ogni squadra (in caso non aveste a disposizione bussole tradizionali, esistono numerose app gratuite per device mobili).

Regolamento:

- A ogni squadra viene consegnata una busta contenente la carta del parco, i materiali per decriptare gli indizi e l'indizio per raggiungere il primo luogo.
- La/Il docente dà il via alla gara facendo partire il cronometro (3 ore).
- Ogni squadra orienta la propria carta, aiutandosi con la bussola.
- Ogni squadra legge il primo indizio ricevuto, lo decifra e si reca sul luogo indicato. Sulla propria mappa segna il percorso compiuto e, in corrispondenza del punto raggiunto, l'indizio decriptato (questo lavoro dovrà essere svolto per ogni luogo raggiunto).
- Gli indizi di partenza consegnati a ogni squadra sono tutti differenti, in questo modo i percorsi delle squadre non si incrociano (o lo faranno poco, in caso squadre particolarmente veloci o lente).
- Giunti nel punto indicato, alunne e alunni di ogni squadra troveranno un nuovo indizio da decriptare.
- Alla fine del tempo ogni squadra consegna il foglio A3 con le indicazioni dei luoghi raggiunti e il disegno del percorso realizzato.
- Vince la gara la squadra che avrà decriptato più indizi, raggiunto più luoghi e completato correttamente la carta nel tempo fornito.

Preparazione da parte dell'insegnante:

- selezione, all'interno del parco, di almeno 10 luoghi;
- creazione e criptazione degli indizi per raggiungere i luoghi selezionati;
- realizzazione di un cartello per ogni base che contenga un indizio criptato.

2. AVANZATE SE RISPONDETE!

Durata prevista: 1 ora e mezza

Materiali necessari:

- tabellone del gioco, stampato in A3 (*presente nei materiali scaricabili*);
- una pedina per ogni squadra
- due dadi (se possibile, di grandi dimensioni)
- foglio con domande di orientamento, sui paesaggi, domande sui climi e i biomi, domande di economia, demografia e sociologia (*presenti nei materiali scaricabili*);

Regolamento:

- Ogni squadra posiziona la propria pedina sulla casella di partenza. Dopo aver estratto a sorte l'ordine di gara (si seleziona la prima squadra a giocare e poi si procede in ordine orario), al proprio turno, ogni squadra tira il dado.
- Ogni squadra stabilisce un portavoce. A lei o lui solo spetterà rispondere ai quesiti, dopo essersi consultata/o con la propria squadra.
- Per poter avanzare ogni squadra deve svolgere correttamente il compito proposto sulla casella d'arrivo. In caso di risposta errata, non si avanza. **NOTA BENE:** se si volesse valorizzare ulteriormente l'attività, si può chiedere alla classe o alle squadre di scrivere le domande per ogni categoria, realizzando le carte corrispondenti.
- Le scale permettono di avanzare velocemente lungo il tabellone.
- I serpenti fanno retrocedere lungo il tabellone.
- Vince la gara la squadra che raggiunge per prima la casella di arrivo o che allo scadere del tempo ci si è avvicinata di più.

3. A CACCIA DI NOMI

Durata prevista: 1 ora

Materiali necessari:

- LIM o proiettore;
- atlanti politici e fisici;
- un foglio bianco per ogni squadra;
- una penna per ogni squadra;
- elenco di coordinate (*presente nei materiali scaricabili*).

Regolamento:

- Ciascuna squadra si siede attorno a un banco, in modo da poter vedere quanto proiettato dall'insegnante. Sul tavolo è presente, per ciascuna squadra, un atlante, un foglio e una penna.
- L'insegnante avvia la proiezione delle coordinate: rappresentano città o luoghi naturali europei. Accanto a ogni coordinata è presente un numero.
- Ogni squadra, cercando sull'atlante, indica per ciascuna coordinata il nome dell'elemento geografico corrispondente.
- Vince la squadra che alla fine della gara ha totalizzato più risposte corrette.

4. QUALQUADRA NON COSA

Durata prevista: 30 min

Materiali necessari:

- carte dell'Europa come da regolamento;
- una penna per ogni squadra.

Regolamento:

- Ciascuna squadra si siede attorno a un banco, in modo da poter osservare con attenzione e senza impedimenti le tre carte fornite (fisica, politica e climatica). Sul tavolo è presente, per ciascuna squadra, una penna.
- L'insegnante avvia il timer e la squadra deve riuscire ad individuare 15 errori presenti nelle tre carte europee.
- Vince la squadra che completa la ricerca nel minor tempo possibile.