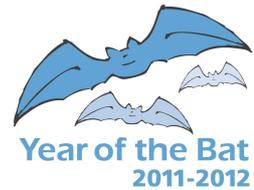


Il letargo interrotto

di Sabine MARKA, Heike WEFING, Ruth WEICHSELMANN



Si tratta di un gioco a nascondiglio da giocare all'aria aperta: quando i pipistrelli vengono disturbati durante il loro letargo, consumano molto in fretta le loro riserve di grasso corporeo, e i protezionisti cercano di aiutare gli animali. Adatto ai bambini dai 10 anni ai 12 anni e per gruppi di almeno 8 e fino a 30 giocatori. Durata: dai 60 ai 90 minuti. ,

Materiali: 1 matita ogni 2 bambini, 2-3 noccioline a partecipante, 1 piccolo gomitolino di lana ogni 4 bambini, schede, un area all'aperto con molti nascondigli.

Informazioni preliminari: in ottobre diminuisce il numero degli insetti e allora anche i pipistrelli si ritirano nei loro quartieri invernali. Essi hanno bisogno di luoghi umidi con temperature regolari che non si abbassano al di sotto dei 0°C, come per esempio caverne oppure tronchi cavi. Qui entrano in letargo sopravvivendo grazie alle riserve di grasso corporeo. Talvolta, quando vengono disturbati oppure quando le condizioni ambientali nel quartiere peggiorano, si svegliano e cambiano quartiere, consumando però, in questo modo, molti grassi corporei. Se si svegliano troppo spesso durante il letargo, consumano troppo velocemente le loro riserve e muoiono di fame. Per questo i protezionisti cercano di proteggere gli animali dai disturbi, informando l'opinione pubblica e rendendo le entrate delle caverne inaccessibili alle persone.



Ferro di cavallo
maggiore in letargo

Svolgimento: I bambini si dividono in due gruppi: pipistrelli e persone. Successivamente il gruppo delle persone si divide in altri due sottogruppi: fotografi e protezionisti. I pipistrelli ricevono un determinato numero di noccioline, inferiore di almeno una rispetto al numero di fotografi, e una matita. Essi ricevono un piccolo vantaggio e si cercano un quartiere invernale. Si possono nascondere da soli o in piccoli gruppi e ogni quartiere invernale si dà un nome. I fotografi vanno alla ricerca del maggior numero di quartieri invernali possibile per fotografarli. Appena scovano un quartiere, scattano una foto scrivendo il loro nome e quello del quartiere sulla loro scheda. A questo punto ogni pipistrello del quartiere deve mangiare una nocciolina; il disturbo arrecato loro dal fotografo causa infatti un maggiore consumo di riserve di grasso corporeo. I fotografi portano il loro "rullino" a sviluppare, ovvero consegnano la loro scheda al capogioco e ne ricevono una nuova. Nel frattempo i pipistrelli possono - se

vogliono - cambiare quartiere. I protezionisti intanto cercano a loro volta i quartieri dei pipistrelli per proteggerli dai disturbi arrecati dai fotografi. Quando ne trovano uno, lo recintano con un filo di lana per impedire l'accesso ai fotografi, che non possono superare la recinzione.

Il gioco finisce quando inizia la primavera. Il fotografo che ha raccolto il maggior numero di schede ha vinto. I pipistrelli che non hanno più noccioline sono morti di fame, i protezionisti hanno vinto se (quasi) tutti i pipistrelli sono sopravvissuti.

Informazioni sullo svolgimento del gioco: quando un protezionista è al lavoro, il fotografo non può fotografare. Se più tardi il fotografo, sporgendosi oltre la recinzione, è in grado di toccare un pipistrello senza sfiorare il filo di lana, può scattare la sua foto: questo significa che il protezionista non ha fatto un buon lavoro. I pipistrelli nei quartieri invernali non possono spostarsi oppure chiamare in aiuto i protezionisti perchè stanno dormendo!