



# «A spasso con il lupo» Pandamobil 2015-2016

## Istruzioni per l'insegnante



### Introduzione

Questo dossier è stato pensato per preparare le classi alla visita del Pandamobil e per approfondire il tema dopo aver partecipato alla visita.

Il dossier può essere utilizzato per affrontare l'argomento della convivenza tra l'uomo e i grandi predatori, in particolare il lupo, anche indipendentemente dalle attività proposte nel Pandamobil.

### Il dossier didattico contiene...

- una parte teorica per l'insegnante, con alcune domande e attività sul tema della «convivenza»;
- 9 schede di lavoro per gli allievi adattate ai diversi livelli scolastici (3 schede per ogni livello):
  - ⇒ A, consigliato per la scuola dell'infanzia
  - ⇒ B, consigliato per la 1a-2a elementare
  - ⇒ C, consigliato per la 3a-5a elementare

**L'insegnante potrà valutare quali schede corrispondono meglio alla propria classe.**

### Come utilizzare le schede di lavoro?

Per preparare con cura la visita del Pandamobil incoraggiamo vivamente di svolgere almeno 2 schede di lavoro prima dell'arrivo del Pandamobil a scuola. La durata di ogni scheda varia da 15 a 45 minuti.

Le soluzioni, in caso di bisogno, possono essere consultate al sito internet: [www.wwf.ch/pandamobil](http://www.wwf.ch/pandamobil)

### Bricolage per decorare l'aula

Trovate idee e spunti per bricolage al sito internet: [www.wwf.ch/pandamobil](http://www.wwf.ch/pandamobil)

### Obiettivi generali

Da qualche anno la lince e il lupo sono nuovamente presenti sul territorio svizzero, mentre l'orso fa ancora solo qualche rara apparizione nel nostro paese durante i suoi spostamenti in Italia. Si tratta di animali selvatici affascinanti ma tutto sommato ancora poco conosciuti.

#### **Gli obiettivi sono i seguenti:**

- sensibilizzare i bambini sulla presenza dei grandi predatori, in particolare del lupo, in Svizzera e sulla possibilità di una convivenza armoniosa con questi animali;
- aiutare i bambini a prendere coscienza della differenza tra una rappresentazione immaginaria del lupo, influenzata dalle favole e il vero lupo, né angelo né demone, ma animale selvatico;
- aiutare i bambini a prendere coscienza del fatto che la presenza dei grandi predatori nelle nostre immediate vicinanze può essere positiva;
- sensibilizzare i bambini sul fatto che «vivere insieme» richiede collaborazione, comunicazione, adattamento, rispetto, compromessi, ... – sia tra esseri umani sia tra esseri umani e animali.

Gli obiettivi relativi ad ogni scheda di lavoro sono stati elaborati in linea con il nuovo piano di studio della scuola dell'obbligo (Plan d'études romand, PER).

# Schede di lavoro: descrizione, obiettivi

## Schede di lavoro 1A, 1B e 1C: Cappuccetto Rosso - E se fosse un lupo buono?

**Tipo di attività:** riflessione, creazione, disegno ed espressione scritta e orale

- Obiettivi:**
- prendere coscienza della differenza tra una rappresentazione immaginaria del lupo, influenzata dalle favole e il vero lupo; liberarsi delle idee preconcepite;
  - reinterpretare il contenuto della storia (disegnare, scrivere, recitare, mimare una scena della storia appena ascoltata,...);
  - capire e produrre testi orali, imparare ad esprimersi davanti alla classe.

## Scheda di lavoro 2A: Il lupo, chi è veramente? Tracce e habitat

**Tipo di attività:** esplorazione e osservazione

**Obiettivi:** scoprire alcune caratteristiche del lupo e del suo habitat.

## Scheda di lavoro 3A: Vivere insieme... Il lupo, la pecora e il cane da protezione

**Tipo di attività:** gioco collaborativo e dinamico

**Obiettivi:** capire il ruolo del cane da protezione in un allevamento di pecore e le sue interazioni con i diversi attori coinvolti.

## Scheda di lavoro 2B: Il lupo, chi è veramente? Comunicazione

**Tipo di attività:** osservazione e classificazione

**Obiettivi:** differenziare e riconoscere le emozioni del lupo e capire i suoi modi di comunicare.

## Scheda di lavoro 3B: Vivere insieme... Le pecore e i ciuffi d'erba

**Tipo di attività:** gioco collaborativo e dinamico

**Obiettivi:** capire il ruolo del cane da protezione e del pastore e le loro interazioni con i diversi attori.

## Scheda di lavoro 2C: Il lupo, chi è veramente? Un animale sociale

**Tipo di attività:** parole nascoste

**Obiettivi:** capire la vita sociale del lupo e la sua gerarchia.

## Scheda di lavoro 3C: Vivere insieme... Mima il lupo!

**Tipo di attività:** gioco del mimo

**Obiettivi:** conoscere i diversi attori legati al lupo e ai grandi predatori; capire il ruolo di ciascun attore, le loro relazioni e ciò che comporta la loro convivenza.



## C'era una volta...

## E se fosse un lupo buono?

Reinventare il finale della famosa favola di Cappuccetto Rosso, immaginando un lupo buono!

Leggere la favola di Cappuccetto Rosso in classe (v. retro della scheda) e spiegare le parole difficili.

Dopo aver letto la fiaba, chiedere agli allievi se conoscono altre storie con i lupi. Il lupo è bravo o cattivo? Fa paura? Perché il lupo fa paura?

Cosa succederebbe se per una volta il lupo delle favole fosse bravo?

Riprendere la storia dall'inizio, parte in blu, e chiedere agli allievi di immaginare un finale diverso con un lupo buono.

**L'allievo potrà:**

- disegnare su un foglio il finale della storia. I disegni potranno essere appesi in classe, ogni allievo può raccontare il suo finale ai compagni. L'insegnante, se desidera, può registrare i finali.
- scrivere il proprio finale.
- mettersi in gruppi da due, disegnare il finale della storia con una sequenza di disegni, che potrebbe essere utilizzata con un teatrino kamishibai.
- mettersi in gruppo e creare una scenetta che rappresenta il nuovo finale. È possibile costruire delle marionette per mettere in scena il finale.



## La favola di Cappuccetto Rosso

C'era una volta...

una bambina molto carina, a cui tutti volevano molto bene. La sua nonna le aveva regalato un piccolo cappuccio rosso. Questo cappuccio le stava così bene che tutti la chiamavano Cappuccetto Rosso. Un giorno la sua mamma, dopo aver preparato delle focacce, le disse: «Cappuccetto Rosso, vai nel bosco a trovare la nonna. Portale un pezzo di focaccia e un vasetto di burro, perché è debole e malata.» Cappuccetto Rosso partì subito per andare a trovare la nonna, che abitava lontano in un altro villaggio. Mentre stava attraversando il bosco Cappuccetto Rosso incontrò il lupo, che aveva tanta voglia di mangiarla; ma non osò perché nella foresta c'erano dei cacciatori. Il lupo le domandò dove stava andando; la poveretta, che non sapeva che era pericoloso fermarsi a parlare con il lupo, le rispose: «Vado a trovare la mia nonna e le porto un pezzo di focaccia e un vasetto di burro.»

– «Abita lontano la tua nonna?» le chiese il lupo.

– «La mia nonna abita molto lontano», disse Cappuccetto Rosso, «più lontano di quel mulino che si vede laggiù.»

– «Allora», disse il lupo, «vorrei andare anche io a trovarla; io prenderò quel sentiero là, e tu prenderai questo qui, così vedremo chi arriva per primo.»

Il lupo cominciò a correre sul sentiero più breve, e la bambina partì tranquillamente sul sentiero più lungo, divertendosi a raccogliere noci, rincorrere le farfalle e fare dei mazzolini di fiori.

Il lupo non ci mise molto a raggiungere la casa della nonna e bussò alla porta: Toc, toc. «Chi è là?»

– «Cappuccetto Rosso», disse il lupo con una vocina, «ti porto un pezzo di focaccia e un vasetto di burro da parte della mamma.»

La nonna che era a letto malata disse: «Tira forte il catenaccio, e la porta si aprirà.» Il lupo tirò il catenaccio, la porta si aprì, e in men che non si dica inghiottì la nonna. Dopodiché il lupo s'infilò nel letto della nonna, aspettando che arrivasse Cappuccetto Rosso. Toc, toc. «Chi è là?» Cappuccetto Rosso, sentendo il vocione del lupo si spaventò, ma pensando che la nonna fosse raffreddata, rispose: «Cappuccetto Rosso, ti porto un pezzo di focaccia e un vasetto di burro.» Il lupo, con una vocina un po' più gentile disse: «Tira forte il catenaccio, e la porta si aprirà.» Cappuccetto Rosso tirò forte il catenaccio e la porta si aprì. Il lupo vedendola entrare la salutò nascondendosi sotto la coperta. Cappuccetto Rosso si avvicinò alla nonna e le disse:

– «Che orecchie grandi che hai!»

– «È per sentirti meglio.»

– «Che occhi grandi che hai!»

– «È per vederti meglio.»

– «Che bocca grande che hai!»

– «È per mangiarti meglio.»

E così dicendo, il lupo cattivo balzò dal letto e mangiò Cappuccetto Rosso.

## Il lupo, chi è veramente?

Tracce e habitat

### Collega l'animale alla sua impronta

Materiale per il docente:  
scheda «Tracce e habitat», [wwf.ch/pandamobil](http://wwf.ch/pandamobil)



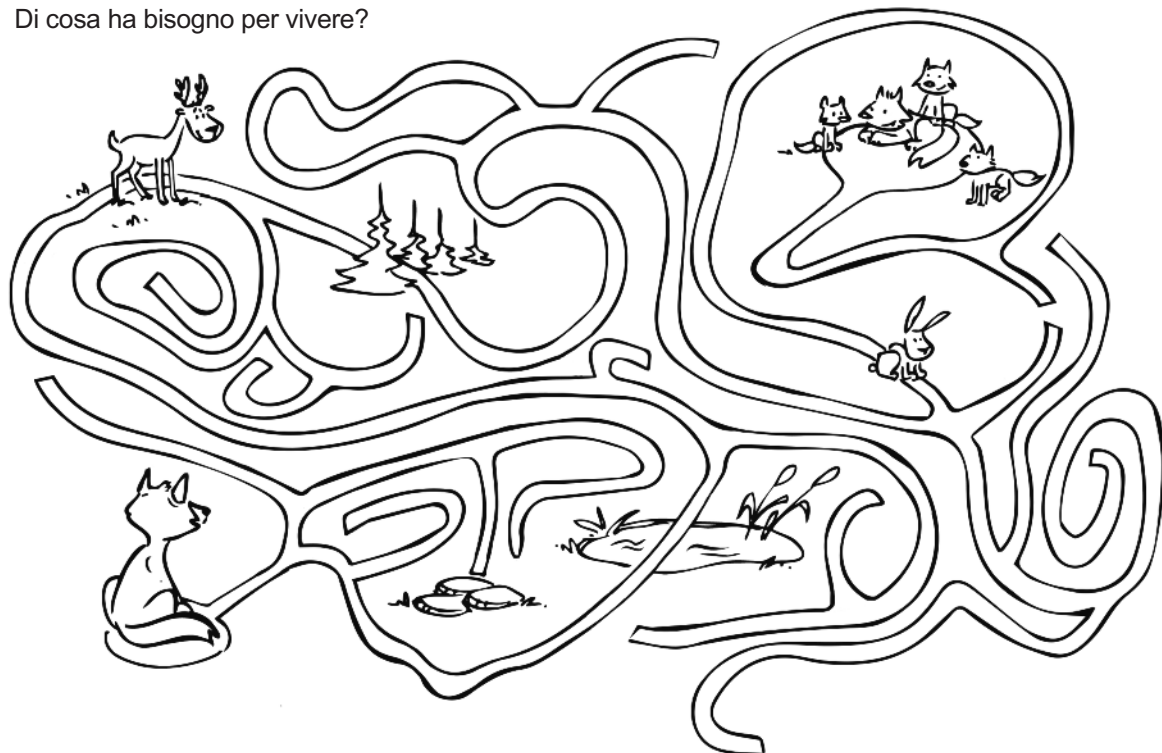
### Labirinto

Aiuta il lupo a ritrovare la sua tana con la sua famiglia.

Colora il percorso giusto.

Rispondi alle domande:

- Chi e cosa ha incontrato durante il suo percorso?
- Di cosa ha bisogno per vivere?



## Vivere insieme...

**Gioco - Il lupo, la pecora e il cane da protezione****Attività di gruppo****Materiale** Nastri di 2 colori diversi**Luogo** All'esterno o in palestra**Durata** 30 minuti**Regole del gioco**

Si tratta di un gioco dinamico che si suddivide in due parti. I bambini si trasformeranno in «lupi», «pecore» e «cani da protezione». I lupi devono catturare le pecore durante la notte. Gradualmente i cani da protezione vengono introdotti nel gioco per tenere lontani i lupi dalle pecore.

Il numero di lupi e di cani varia a seconda del numero di partecipanti. Bisogna prevedere almeno 3 lupi e 3 cani. Essi saranno riconoscibili dal colore dei nastri.

**Svolgimento**

1. Delimitare il territorio che rappresenterà il pascolo.
2. Designare i lupi.
3. Gli altri bambini sono pecore, che non dovranno uscire dal pascolo.
4. La prima parte del gioco è molto semplice: i lupi devono acchiappare (toccato=mangiato) le pecore per la durata di una notte (ca. 3 minuti).
5. Le pecore che sono state prese escono dal gioco.
6. Allo scadere del tempo (alla fine della notte), si contano le pecore mangiate e si prende nota del loro numero.
7. Nella seconda parte del gioco si aggiungeranno diversi cani il cui ruolo è quello di allontanare i lupi toccandoli.
8. Un lupo toccato deve uscire dal campo per 30 secondi prima di poter dare di nuovo la caccia alle pecore (contare fino a 30).
9. Alla fine della partita si rifanno i calcoli e si constata l'efficacia dei cani.

**Discussione**

10. Discutere con i bambini il ruolo dei cani da protezione e spiegare loro quali sono i diversi attori presenti sull'alpeggio, e quali i loro ruoli.

**Variante**

1. La prima parte del gioco non cambia.
2. Nella seconda parte i cani non devono toccare i lupi per allontanarli, ma devono proteggere le pecore tenendole per mano.
3. I lupi possono catturare una pecora solo quando è sola.
4. Le pecore sono intoccabili quando stringono la mano di un cane (solo 2 pecore possono dare la mano allo stesso cane). Pecore e cani possono restare insieme solo per 3 secondi.
5. La partita finisce come nella prima variante; segue la discussione.

## Il lupo, chi è veramente?

Comunicazione

### Il linguaggio del lupo

Collega le espressioni alla coda e al muso corrispondenti.

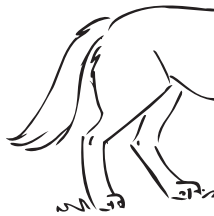
I disegni possono corrispondere a più di un'espressione!



Sottomissione



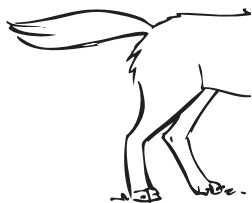
Fiducia



Aggressività



Paura



Dominazione



E tu, come ti senti oggi?  
Disegnati!

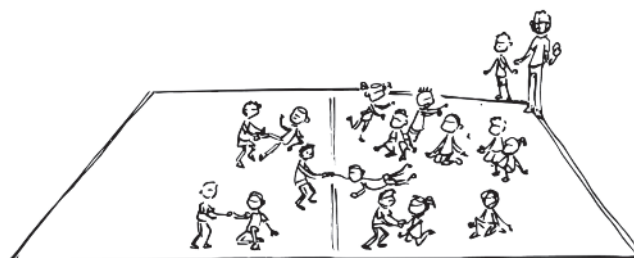


## Vivere insieme...

### Gioco - Le pecore e i ciuffi d'erba

Attività di gruppo

<b>Materiale</b>	Nastri di 2 colori diversi
<b>Luogo</b>	In una palestra (sul pavimento bisogna riuscire a scivolare)
<b>Durata</b>	30 minuti



#### Regole del gioco

Si tratta di un gioco dinamico che si gioca su un campo di gioco diviso in due parti uguali. Da una parte stanno le pecore, dall'altra i ciuffi d'erba. Le pecore devono trasportare i ciuffi d'erba nel proprio recinto. A complicare il compito, un lupo cercherà di impedirglielo. Nel gioco c'è anche un pastore con il compito di proteggere le pecore dai lupi. L'obiettivo è quello di tenere in vita il più gran numero di pecore possibile.

#### Svolgimento

1. Su un campo rettangolare delimitare due parti di uguale grandezza. Una parte sarà il recinto delle pecore, l'altra sarà il prato pieno di ciuffi d'erba.
2. Dividere i bambini in 2 gruppi: le «pecore» e i «ciuffi d'erba» (che si sistemano nelle rispettive metà campo).
3. Designare un bambino «lupo» (consegnargli un nastro).
4. Designare un bambino «pastore» (consegnargli un nastro di un altro colore).
5. I ciuffi d'erba sono piantati nel terreno e non si muovono.
6. Le pecore devono andare a cercare dei ciuffi d'erba per portarli nel loro recinto. Siccome i ciuffi d'erba non si muovono, dovranno essere trascinati per i piedi o le braccia dalle pecore.
7. Il lupo (che non può entrare nel recinto delle pecore e deve quindi rimanere nella metà campo dei ciuffi d'erba) ha come obiettivo quello di toccare le pecore che stanno trascinando nel loro recinto i ciuffi d'erba.
8. Se prese, le pecore diventano ciuffi d'erba e si stendono a terra.
9. Quando entrano nel recinto delle pecore, i ciuffi d'erba diventano pecore.
10. Il lupo deve cercare di trasformare tutte le pecore in ciuffi d'erba.
11. L'obiettivo del pastore è di proteggere le pecore dai lupi. Le pecore sono intoccabili quando il pastore entra in gioco (il pastore può rimanere in gioco al massimo 30 secondi, quindi deve uscire dal gioco per 30 secondi prima di poter rientrare).
12. Dopo un po' di tempo si metta fine al gioco e si contino le pecore rimaste.

#### Discussione

13. Discutere con i bambini sul ruolo del pastore e spiegare quali sono i diversi attori presenti su un alpeggio, e quale può essere il ruolo di ciascuno di loro. Discutere anche dell'importanza delle recinzioni.



## Il lupo, chi è veramente?

Un animale sociale

### La gerarchia in un branco di lupi

D	A	O	E	H	B	R	A	N	C	O	C
O	U	I	L	B	E	T	A	I	Q	O	R
M	E	C	H	V	M	A	A	G	E	M	O
I	A	O	F	C	B	C	R	B	I	V	I
N	S	U	B	O	R	D	I	N	A	T	I
A	C	O	P	P	I	A	M	A	U	T	O
N	V	L	R	G	S	A	R	L	F	E	U
T	M	E	M	B	R	I	G	E	U	A	M
E	I	U	A	L	F	A	M	U	G	P	I
H	O	M	T	G	R	U	P	P	O	Z	O

Parole nascoste: trova le seguenti parole nascoste nella griglia.

BRANCO  
ALFA  
BETA  
OMEGA

SUBORDINATI  
MEMBRI  
GRUPPO  
COPPIA

GERARCHIA  
DOMINANTE  
LUPO

Ci sono delle parole che non conosci?

Ora discuti assieme ai tuoi compagni sul tema della gerarchia.

# Vivere insieme...

## Gioco - Mima il lupo!

### Attività di gruppo

<b>Materiale</b>	Carta, matita, forbici
<b>Luogo</b>	In un'aula o all'esterno
<b>Durata</b>	30 minuti (dipende dal numero di parole scritte sulla lista)

### Regole del gioco

Si tratta di un gioco del mimo a squadre. L'obiettivo è di mimare le parole di una lista ed essere la prima squadra a trovare tutte le parole.

### Svolgimento

1. Preparare una lista di parole da mimare (su temi relativi al lupo o ai grandi predatori. Ad es.: lupo, cacciatore, cervo, orso, lince, pastore, ambientalista, asino, lepre, cane da protezione, recinto...).
2. Scrivere ogni parola su un foglio, poi ritagliare tutte le parole. Duplicare i pezzi di carta con le parole in funzione del numero di squadre. Ogni squadra dovrà perciò trovare le stesse parole.
3. Formare delle squadre di 5 giocatori ciascuna.
4. Designare un ambasciatore per ogni squadra.
5. L'insegnante dirige il gioco e ha il compito di distribuire le parole.
6. L'ambasciatore di ogni squadra va a prendere una parola dall'insegnante e deve poi mimarla alla propria squadra.
7. Chi scopre la parola diventerà ambasciatore e andrà a prendere la parola successiva dall'insegnante per poi mimarla alla propria squadra. E così via.
8. L'insegnante, che dirige il gioco, deve distribuire man mano tutte le parole della sua lista ad ogni squadra (cercando di distribuirle in un ordine diverso per ciascuna squadra).
9. La prima squadra che trova tutte le parole della lista ha vinto.

### Discussione

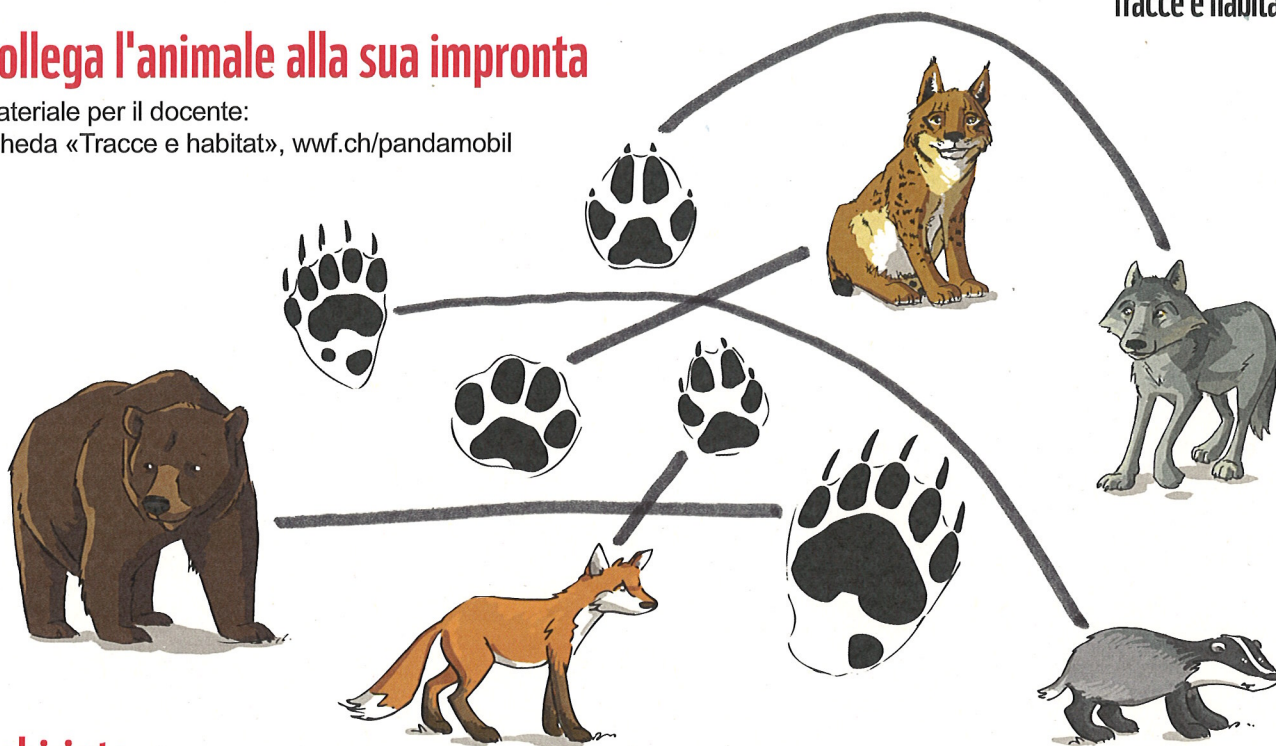
10. Discutere con i bambini le parole della lista. Chiedere loro se sanno come interagiscono i diversi attori coinvolti e come sono legati gli uni agli altri. Disegnare eventualmente uno schema alla lavagna. Chiedere agli allievi di immaginare le potenziali difficoltà del vivere insieme. Infine, immaginare insieme delle soluzioni per convivere con il lupo e i grandi predatori.

# Il lupo, chi è veramente?

Tracce e habitat

## Collega l'animale alla sua impronta

Materiale per il docente:  
scheda «Tracce e habitat», [wwf.ch/pandamobil](http://wwf.ch/pandamobil)



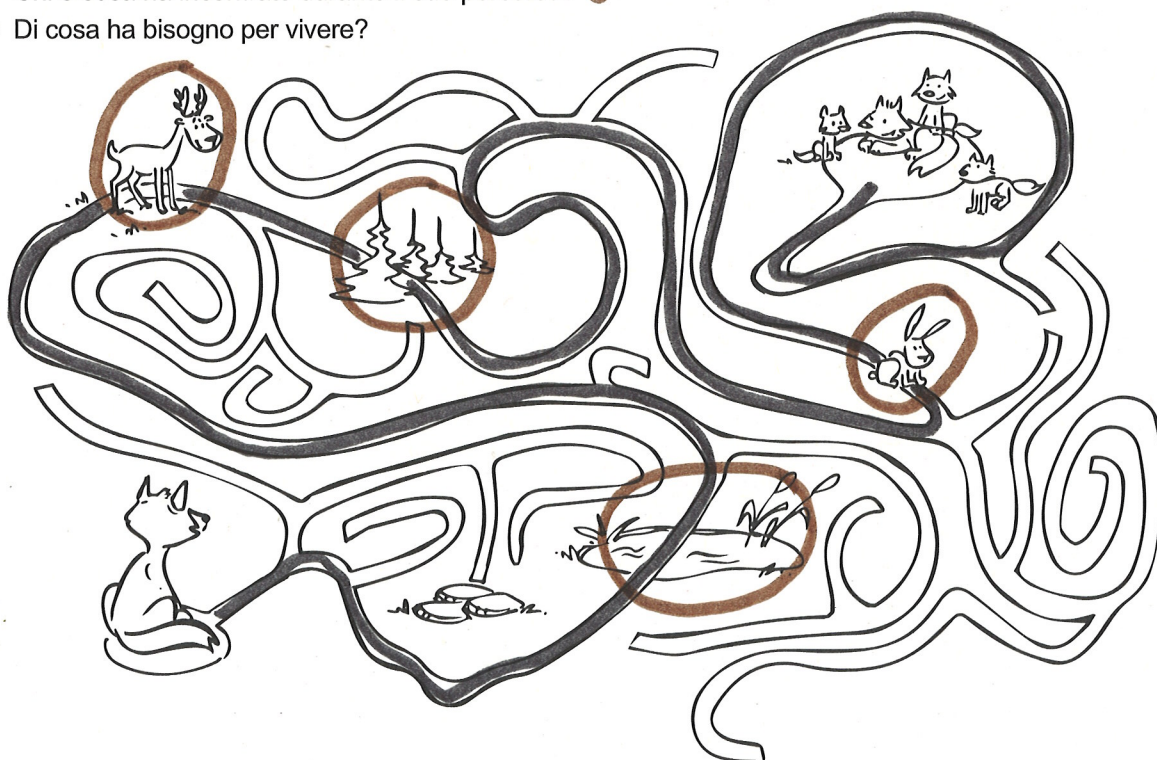
## Labirinto

Aiuta il lupo a ritrovare la sua tana con la sua famiglia.

Colora il percorso giusto.

Rispondi alle domande:

- Chi e cosa ha incontrato durante il suo percorso? 🐿
- Di cosa ha bisogno per vivere?



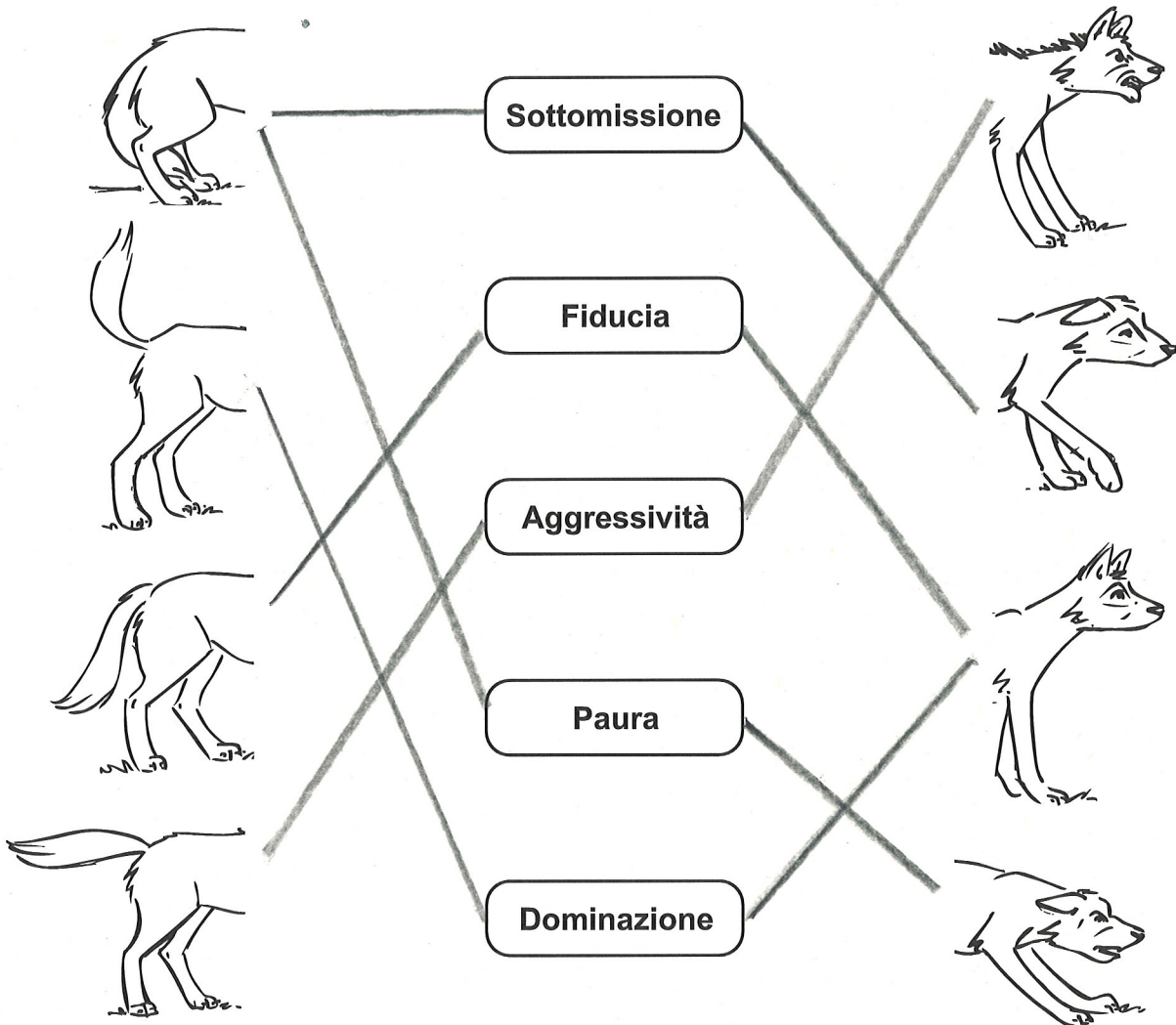
## Il lupo, chi è veramente?

Comunicazione

### Il linguaggio del lupo

Collega le espressioni alla coda e al muso corrispondenti.

I disegni possono corrispondere a più di un'espressione!



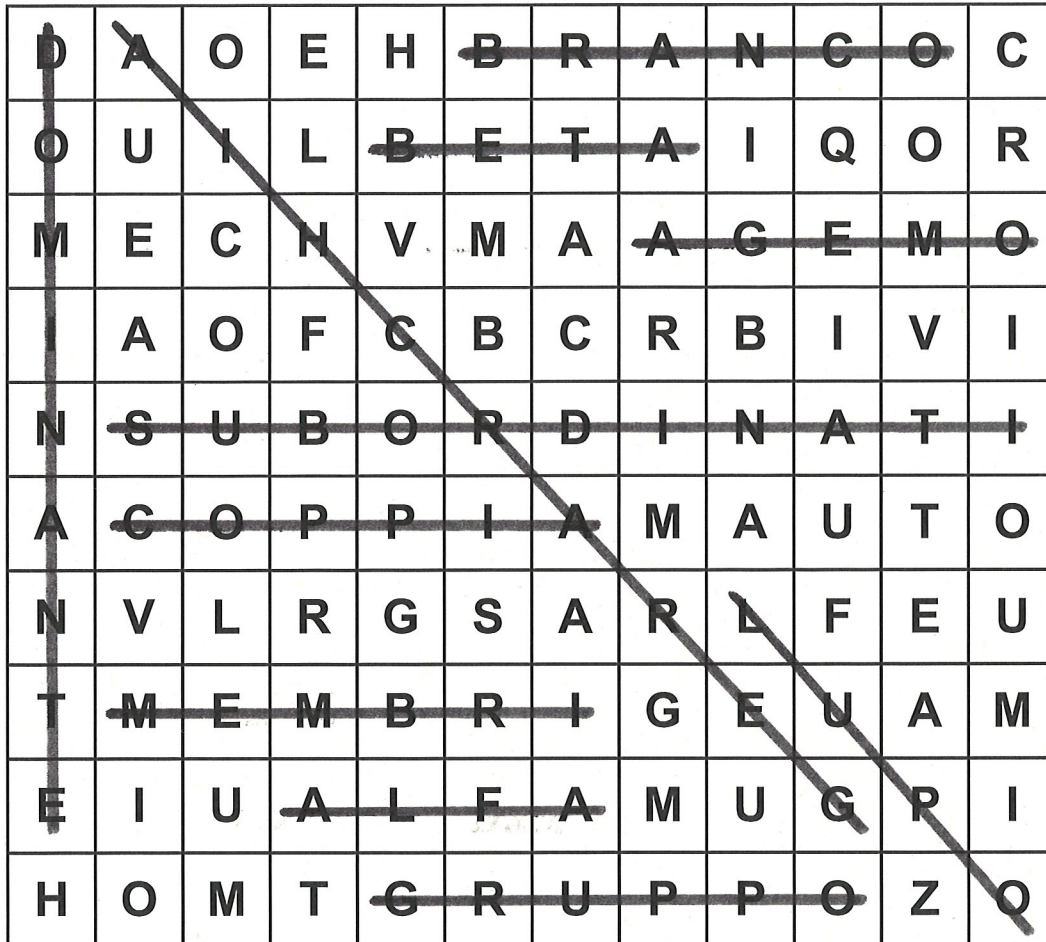
E tu, come ti senti oggi?  
Disegnati!



# Il lupo, chi è veramente?

Un animale sociale

## La gerarchia in un branco di lupi



Parole nascoste: trova le seguenti parole nascoste nella griglia.

- BRANCO
- ALFA
- BETA
- OMEGA
- SUBORDINATI
- MEMBRI
- GRUPPO
- COPPIA
- GERARCHIA
- DOMINANTE
- LUPO

Ci sono delle parole che non conosci?

Ora discuti assieme ai tuoi compagni sul tema della gerarchia.