

il continente murgiano



realizzato nell'ambito del programma di educazione ambientale del Parco Nazionale dell'Alta Murgia

Tra i Banchi sull'Alta Murgia 2016-2017

a cura di:



Il continente murgiano

Il Parco Nazionale dell'Alta Murgia è custode di una grande biodiversità e di importanti fenomeni naturali e ambientali, e testimone di eventi geologici e storici di notevole fascino. Per la sua eterogeneità e per la varietà delle riflessioni che esso suscita nell'osservatore, l'altopiano murgiano può essere considerato un continente nel continente: il "Continente murgiano". Tutta la complessità di un grande continente racchiusa nei 68 mila ettari del Parco. "Continente" anche nel senso letterale del termine, in quanto luogo che contiene. Contenitore di storia, cultura e scienza. Contenitore di una moltitudine di fenomeni, relazioni e dinamiche.

Per il decimo anno del programma di educazione ambientale "Tra i Banchi sull'Alta Murgia" promosso dall'Ente Parco Nazionale dell'Alta Murgia, il Centro Studi de Romita ha sviluppato nelle scuole un'offerta formativa ispirata al tema del "Continente murgiano", che ha permesso a studenti di ogni ordine e grado di esplorare, conoscere e approfondire la complessità e l'unicità del territorio del Parco.

Il gioco rappresenta un omaggio e un ringraziamento, dedicato a tutti i ragazzi e docenti che hanno contribuito attivamente allo svolgimento delle attività della stagione scolastica 2016-2017!

Il gioco

Possono giocare da 2 a 4 giocatori oppure è possibile organizzarsi in piccole squadre. Non vi sono limiti di età dei partecipanti (preferibilmente dai 5 anni in su).

La plancia di gioco è divisa in quattro settori, *animalia*, *floropoli*, *geolandia*, *rural town*, ciascuno costituito da 7 caselle che rappresentano alcuni degli elementi principali del Parco Nazionale dell'Alta Murgia.

Ogni giocatore parte da un settore. Scopo del gioco è esplorare l'intera area di gioco, conquistando tutte le 28 caselle; in alternativa è possibile giocare a tempo o con obiettivi: in tal caso, prima dell'inizio della partita va stabilito il tempo massimo (vince chi conquista più caselle nel tempo stabilito) o l'obiettivo (ad esempio, vince chi per primo conquista il numero di caselle stabilite o vince chi per primo conquista due settori).



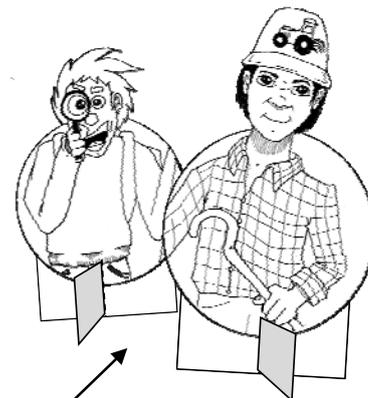
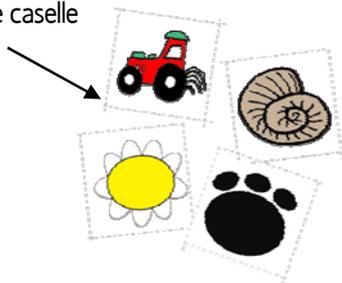
Costruire il gioco

Il gioco è pensato in un'ottica di rispetto e sostenibilità ambientale. Prima di giocare è necessario stampare e costruire i vari elementi del gioco.

Stampa solo le parti realmente necessarie, preferibilmente su cartoncino, per renderle più durature:

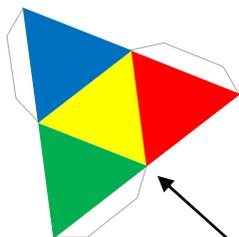
Le bandierine

Stampa e ritaglia le bandierine per conquistare le caselle (pagina 8)



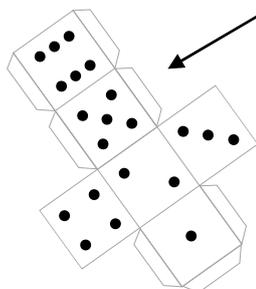
I segnaposto

Stampa e ritaglia le quattro pedine segnaposto (pagina 10)



I dadi

Stampa, ritaglia, piega e incolla il dado delle possibilità e il dado numerato (pagina 9)



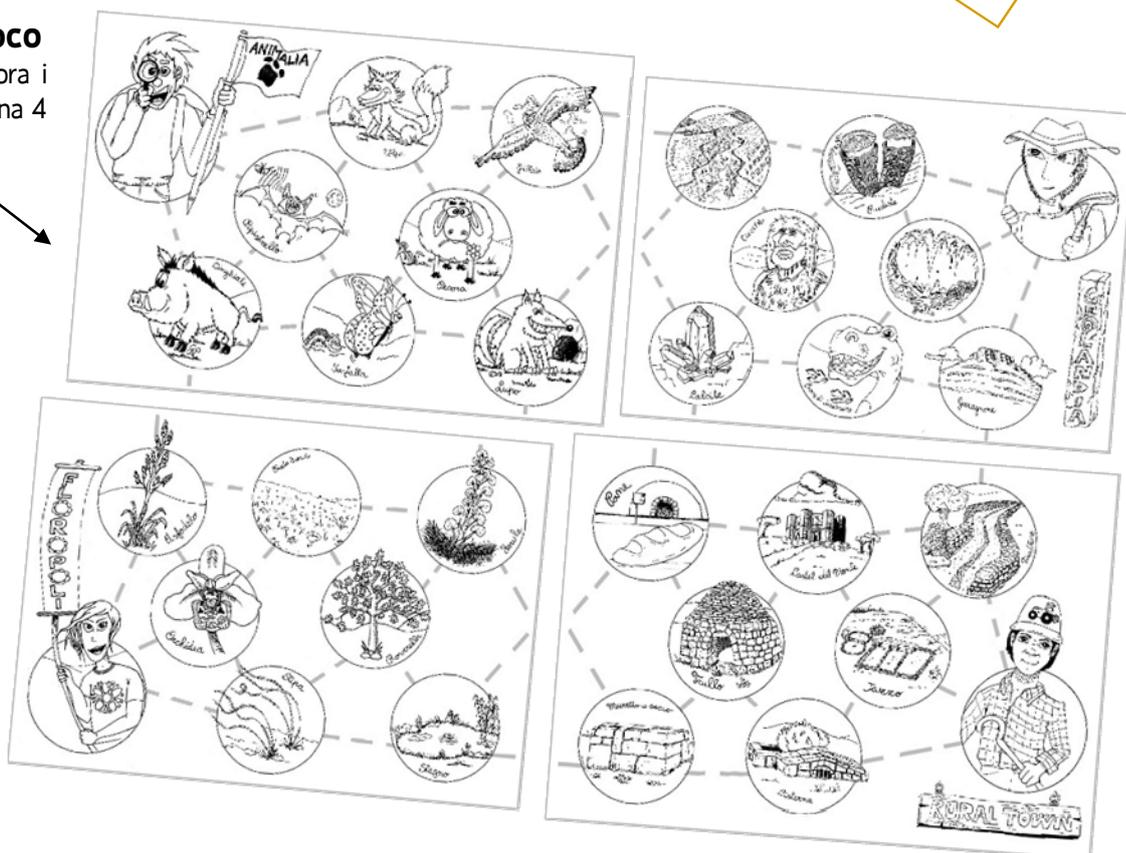
Le carte

Stampa (fronte/retro) e ritaglia le carte imprevisto, vantaggio e teletrasporto (da pagina 11 a pagina 22)



La plancia di gioco

Stampa, unisci e colora i quattro fogli (da pagina 4 a pagina 7)



Come si gioca?

Si estrae a sorte il primo giocatore, poi si prosegue in senso antiorario.

Scegli uno dei quattro settori e posiziona il tuo **segnaposto** sulla casella di partenza corrispondente. Puoi spostarti da una casella all'altra, in qualsiasi direzione, seguendo però le linee tratteggiate.

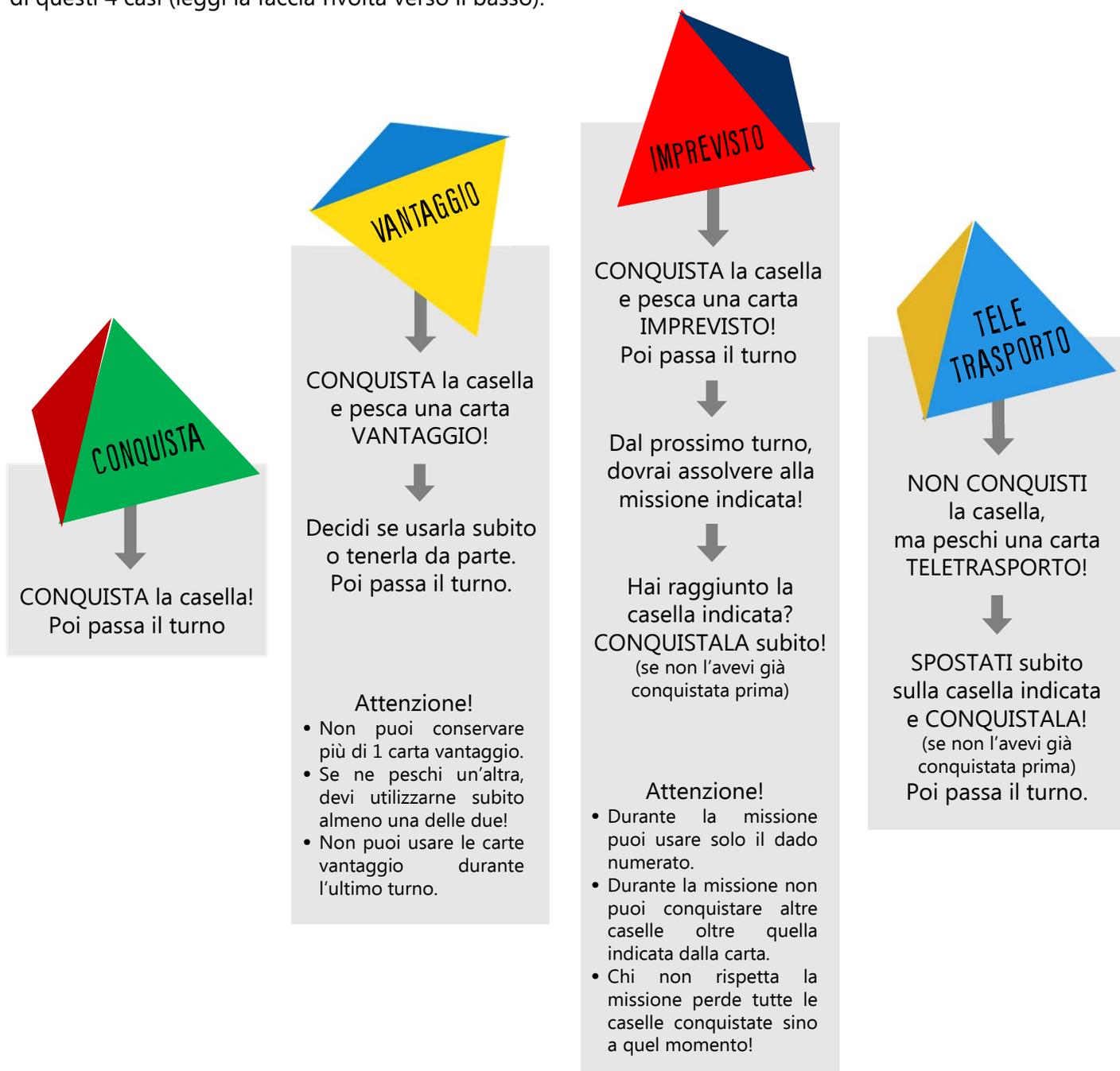
Quando conquisti una casella, ricordati di lasciare la tua **bandierina**!

Al tuo turno, lancia il **dado numerato** e spostati sulla plancia del numero di caselle indicate dal dado.

Per conquistare la casella, però, devi lanciare il **dado delle possibilità** e seguire le istruzioni.

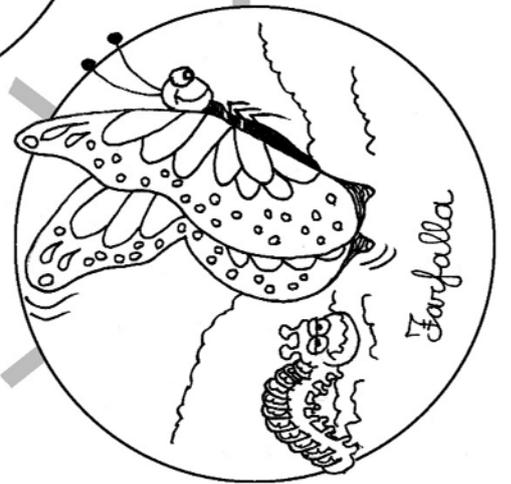
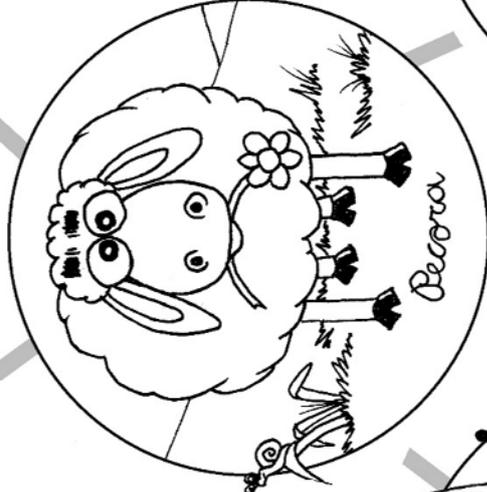
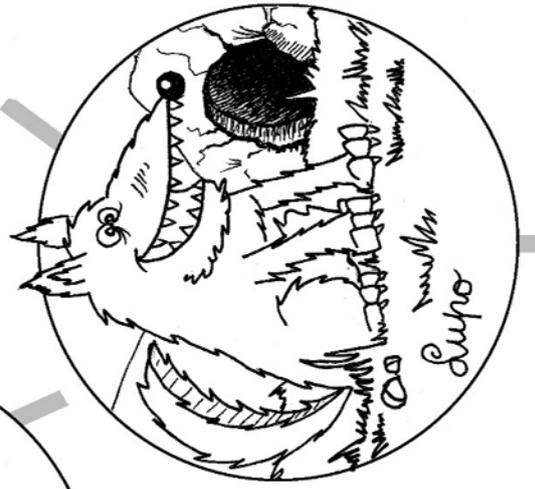
A seconda dei casi, durante il gioco potrai scegliere se lanciare uno o entrambi i dadi.

Lanciando il dado delle possibilità ti capiterà uno di questi 4 casi (leggi la faccia rivolta verso il basso):

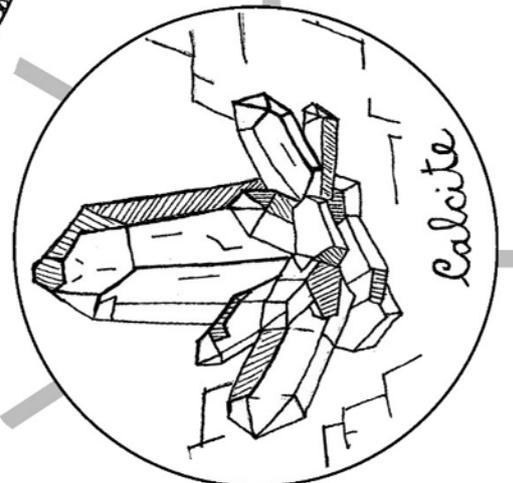
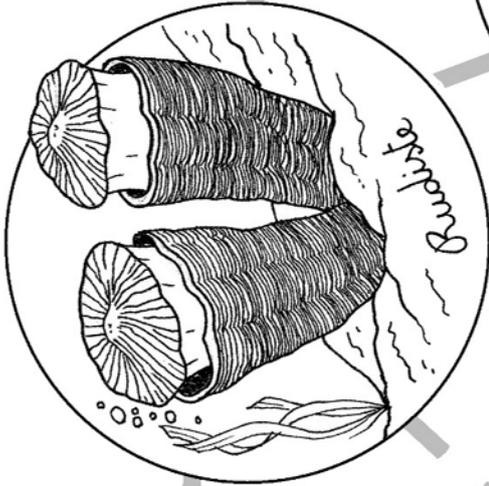
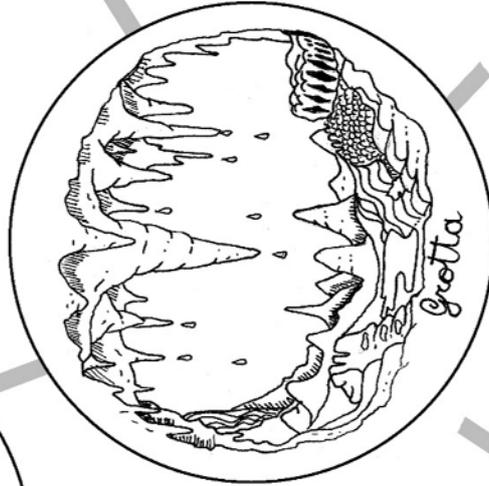
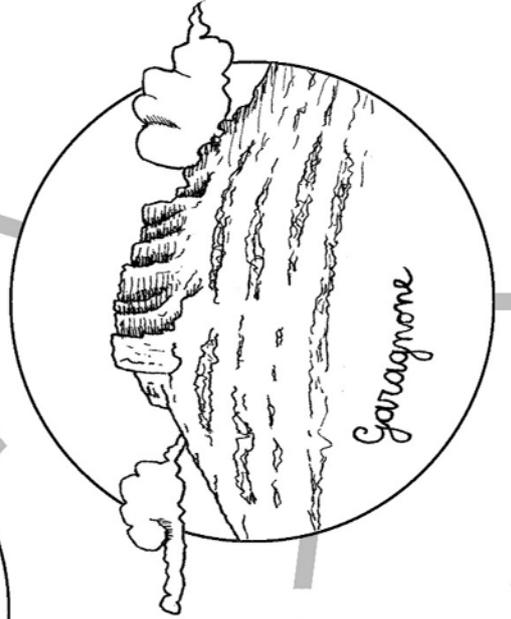
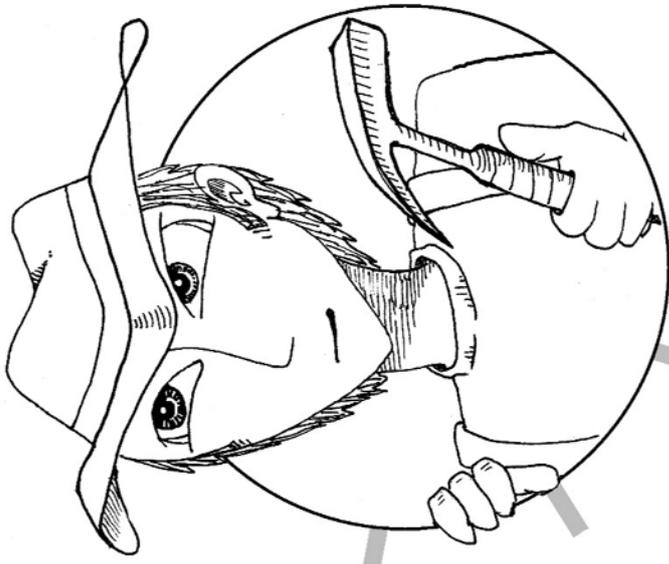


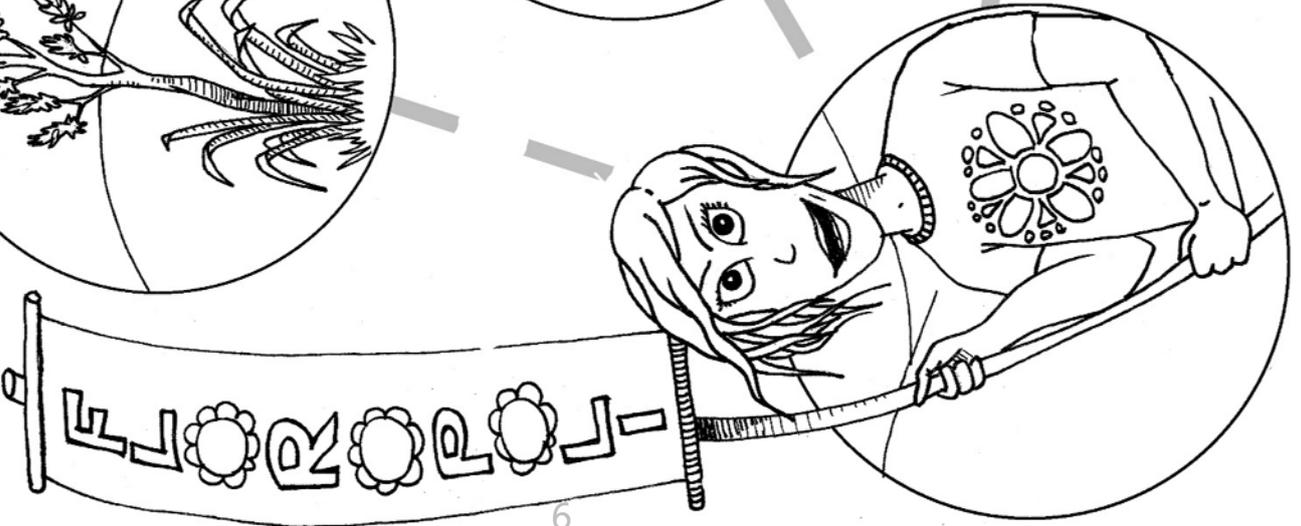
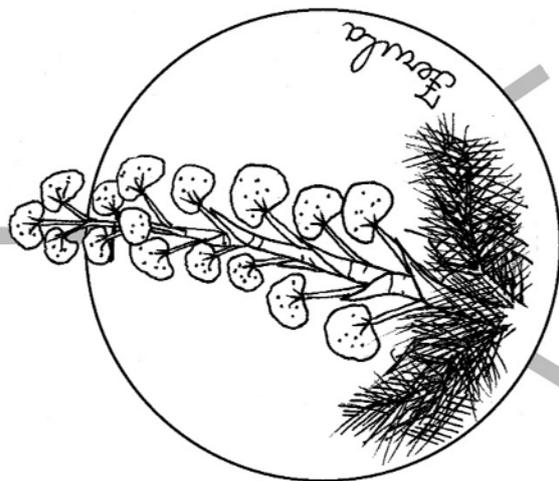
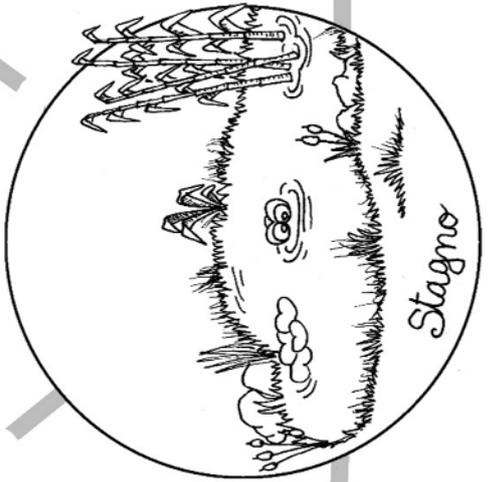
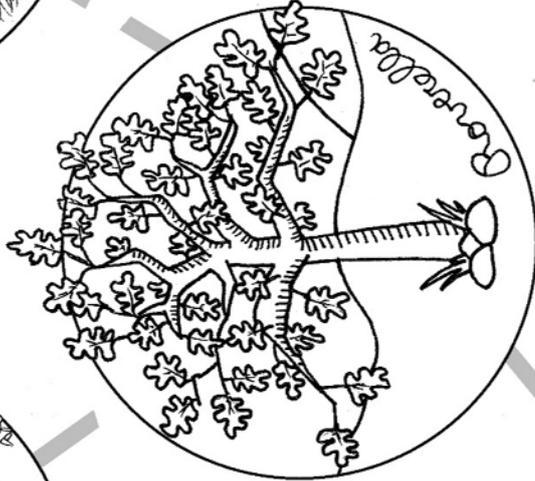
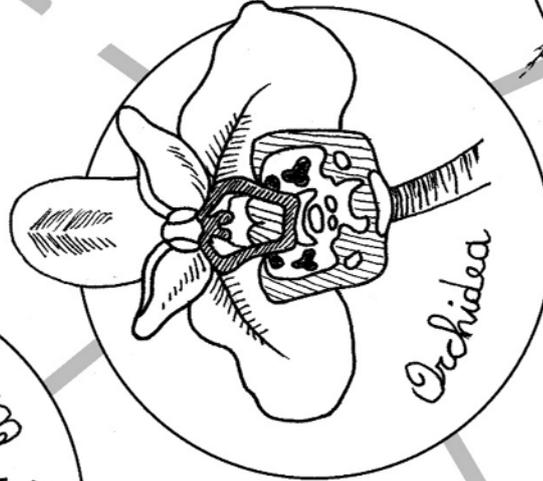
Quando finisce il mazzo di carte, rimescola e riutilizza le carte.

Il gioco procede in questo modo sino a quando un giocatore non conquista tutte le 28 caselle, oppure fino allo scadere del tempo o al raggiungimento dell'obiettivo stabilito inizialmente.

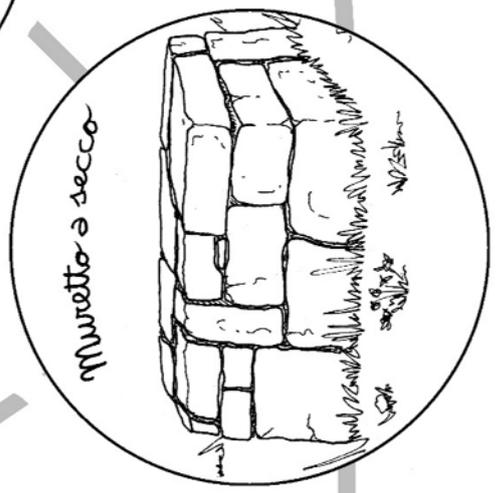
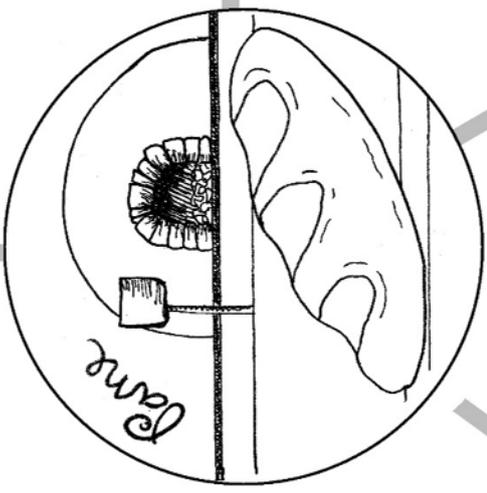
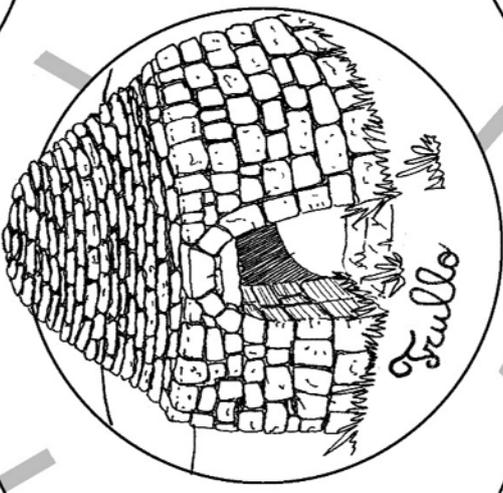
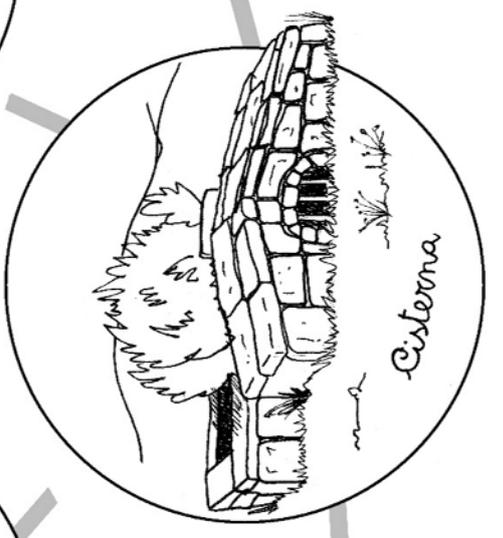
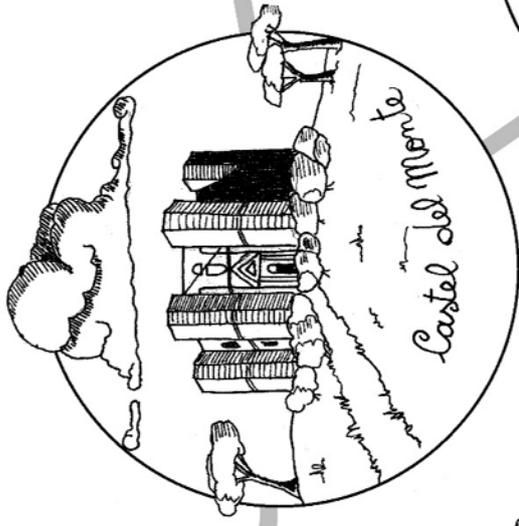
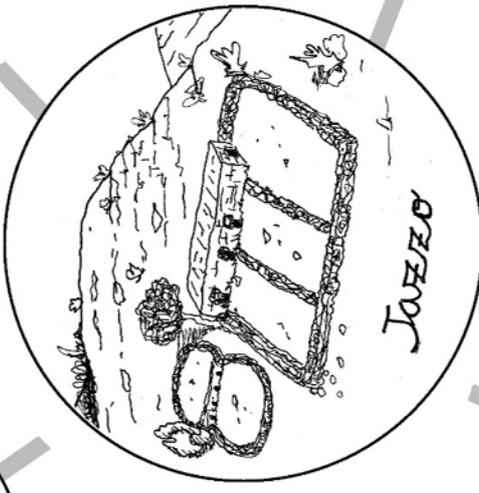
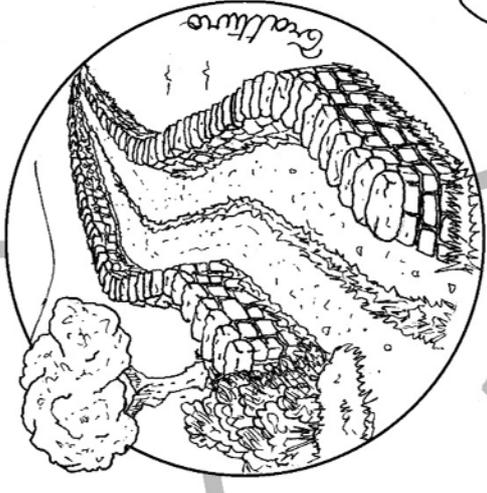
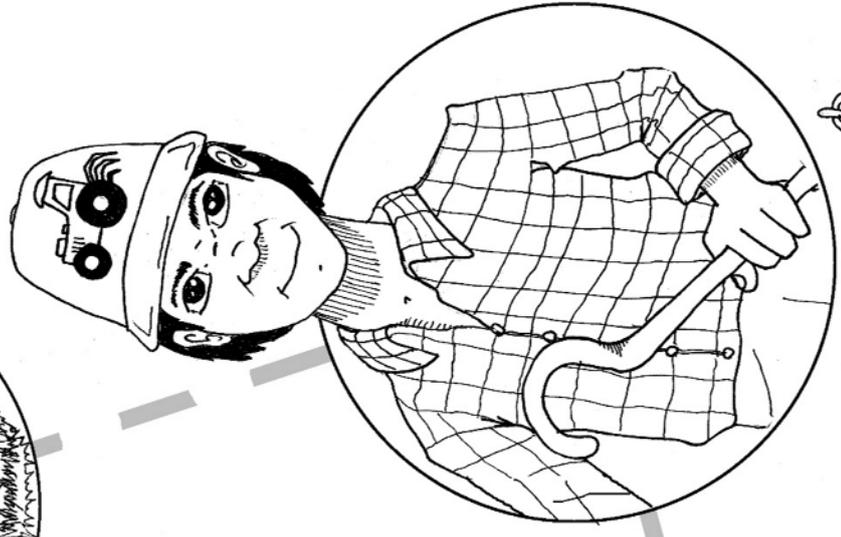


GEOLARAZZA



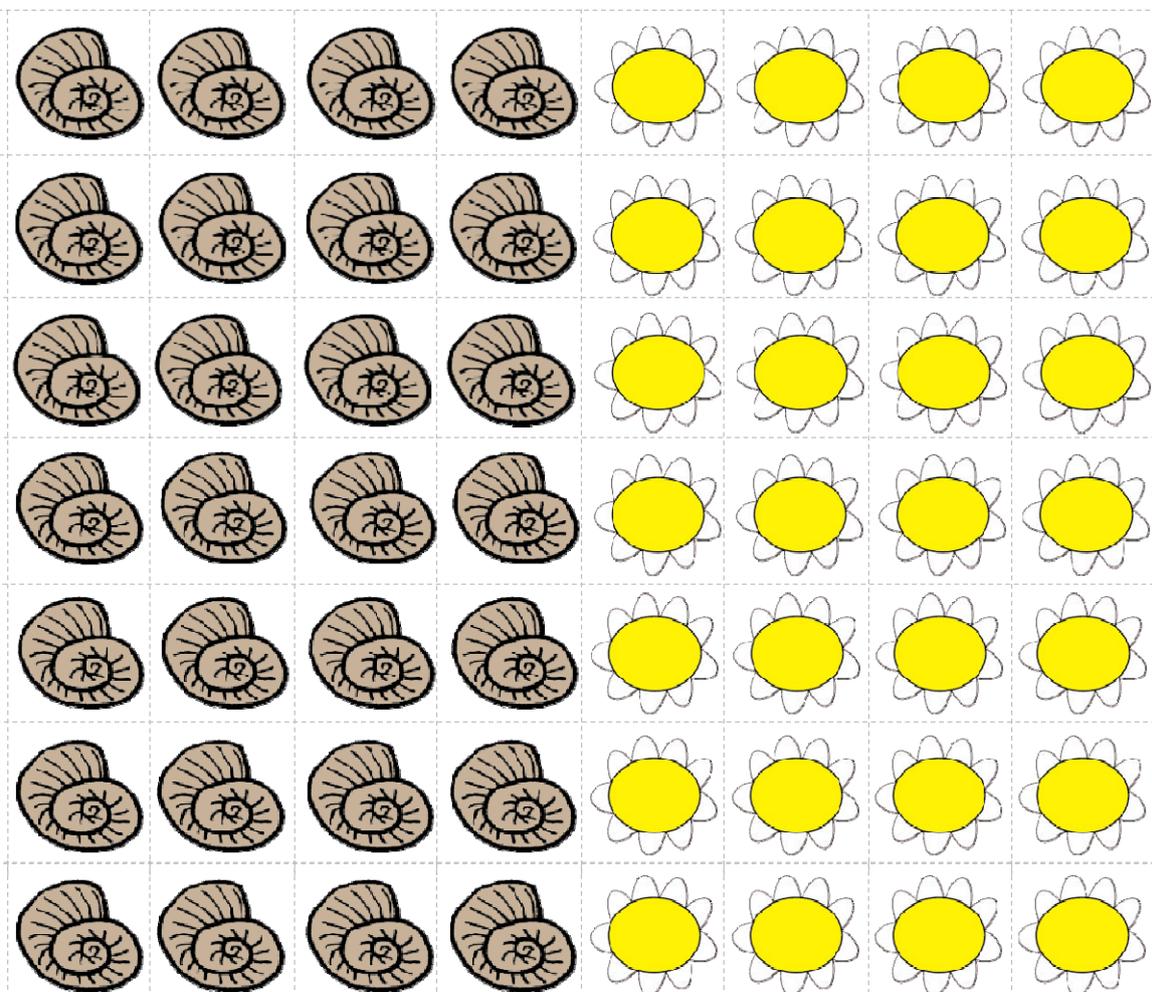


RURAL TOWN

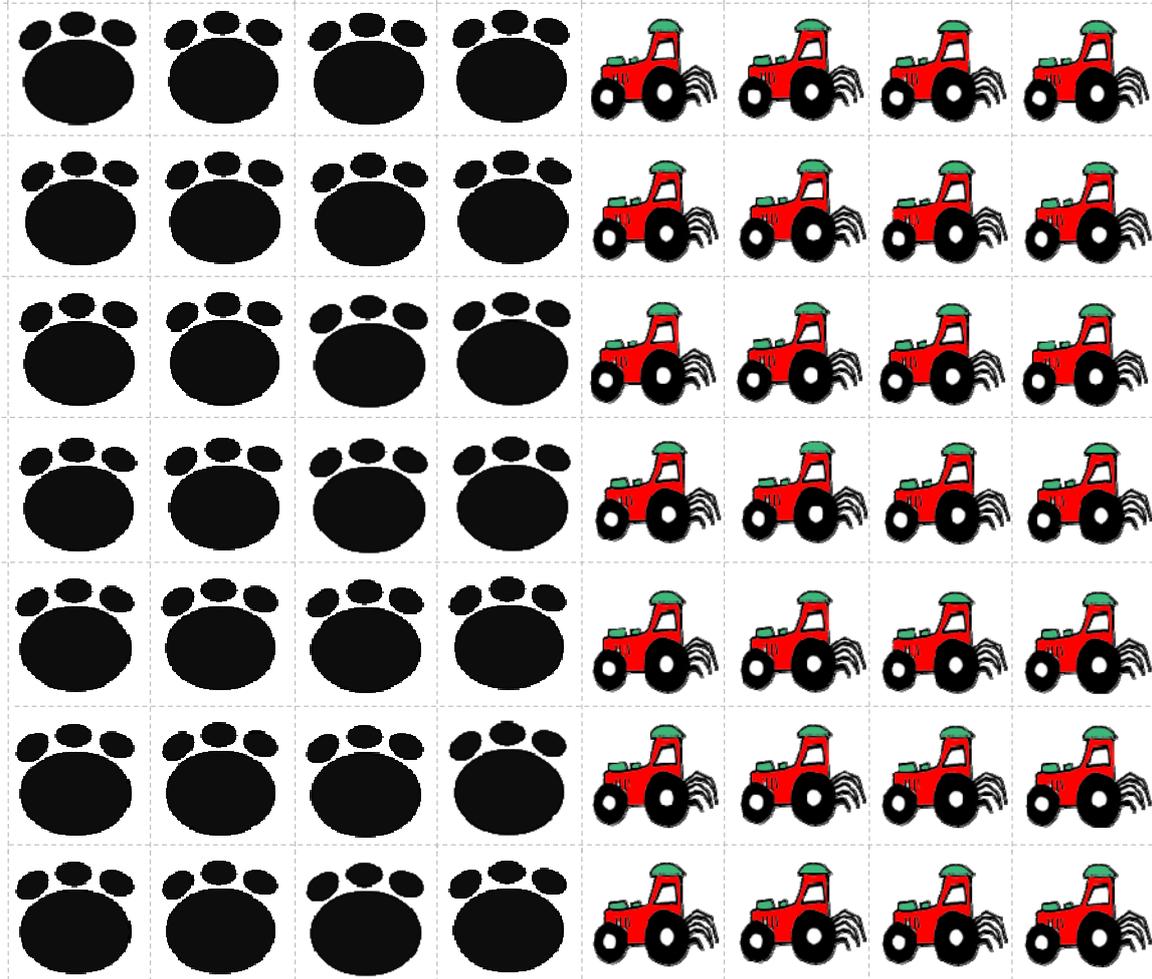


Ritaglia le bandierine di conquista!

Geolandia



Animalia

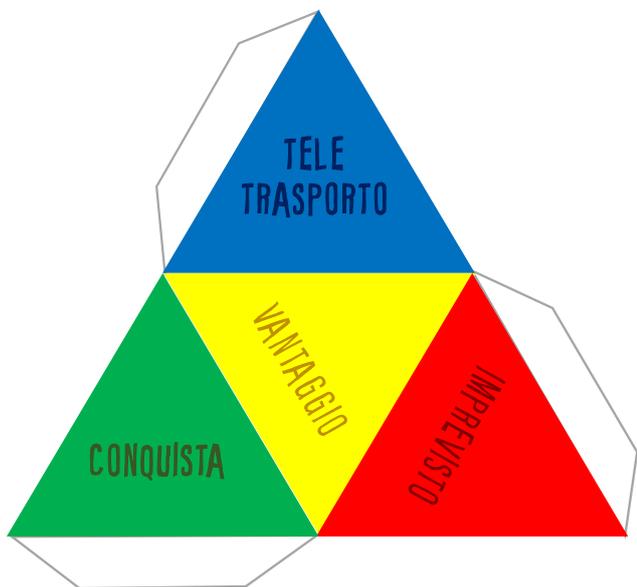


Floropoli

Rural town

Crea i dadi!

Ritaglia le forme, ripiega le facce e incolla i lembi.



Il dado delle possibilità

È un TETRAEDRO, cioè un solido a quattro facce!
Data la sua forma particolare, quando lo lanci, fallo roteare in aria.

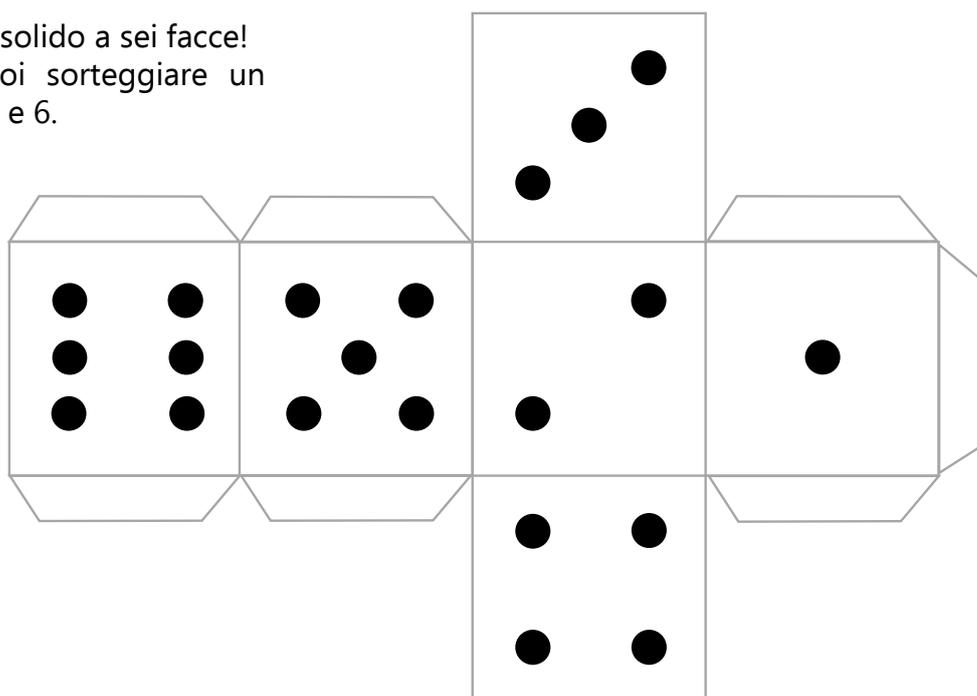
Dopo aver lanciato il dado, leggi la faccia rivolta verso il basso.

Hai quattro possibilità:

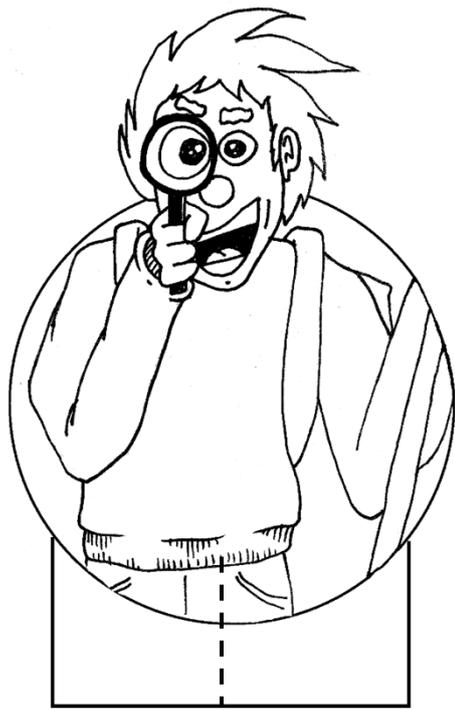
- verde = conquisti subito la casella
- rosso = pesca una carta imprevisto
- giallo = pesca una carta vantaggio
- blu = pesca una carta teletrasporto

Il dado numerico

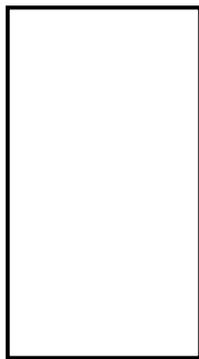
È un ESAEDRO, cioè un solido a sei facce!
Lanciando il dado puoi sorteggiare un numero compreso tra 1 e 6.



Crea le pedine segnaposto! Stampa, ritaglia le forme e crea le pedine.



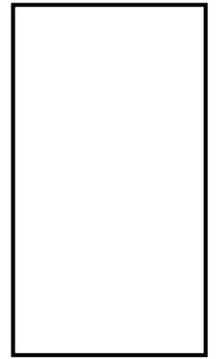
Taglia lungo la
linea tratteggiata



Infila il rettangolo
nel taglio per
realizzare la base
della pedina



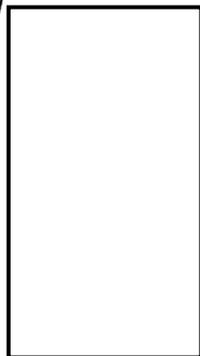
Taglia lungo la
linea tratteggiata



Infila il rettangolo
nel taglio per
realizzare la base
della pedina



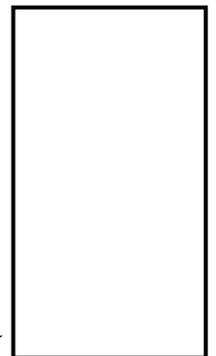
Taglia lungo la
linea tratteggiata



Infila il rettangolo
nel taglio per
realizzare la base
della pedina



Taglia lungo la
linea tratteggiata



Infila il rettangolo
nel taglio per
realizzare la base
della pedina

Ritaglia le carte IMPREVISTO (stampa fronte/retro pp. 11/12)

<p>Stanco di camminare?</p> <p>Stai fermo un turno.</p>	<p>Una pecora si è smarrita!</p> <p>Nel prossimo turno, accompagnala allo jazz.</p>	<p>Hai raccolto del grano</p> <p>Nel prossimo turno, portalo al forno per fare il pane!</p>
<p>Un escursionista sta cercando orchidee</p> <p>Nel prossimo turno, aiutalo a trovarne una.</p>	<p>Hai incontrato un rospo</p> <p>Nel prossimo turno, aiutalo a raggiungere lo stagno.</p>	<p>E' mezzogiorno e fa troppo caldo</p> <p>Nel prossimo turno, raggiungi una roverella e riposati all'ombra. Poi stai fermo un turno.</p>
<p>Hai incontrato un paleontologo</p> <p>Nel prossimo turno, accompagnalo alla scoperta delle orme di dinosauro.</p>	<p>Sta arrivando un temporale!</p> <p>Nel prossimo turno, corri a ripararti nel trullo.</p>	<p>Ti sei perso?</p> <p>Nel prossimo turno, raggiungi la vetta di Castel del Monte, da lì avrai una visuale più ampia.</p>
<p>Sei un appassionato di rocce e minerali</p> <p>Nel prossimo turno, cerca la calcite</p>	<p>Oggi sei nostalgico...</p> <p>Nel prossimo turno, raggiungi un tratturo per ripercorrere le vie dei pastori. Poi stai fermo un turno.</p>	<p>Alla ricerca dello scatto perfetto!</p> <p>Nel prossimo turno, raggiungi la gravina, poi resta fermo un turno.</p>
<p>Alla ricerca di tracce del passato</p> <p>Nel prossimo turno, trova i fossili di rudista.</p>	<p>Sei un esploratore davvero curioso!</p> <p>Nel prossimo turno, raggiungi una grotta per esplorarla, poi resta fermo un turno.</p>	<p>Vuoi conoscere il primo esploratore della murgia</p> <p>Nel prossimo turno, raggiungi Ciccillo, l'uomo di Altamura.</p>

Ritaglia le carte IMPREVISTO (retro)



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



Ritaglia le carte IMPREVISTO (stampa fronte/retro pp. 13/14)

<p>Hai mangiato troppe more! Corri a casa per il mal di pancia. Nel prossimo turno riparti dal punto di partenza</p>	<p>La fame ti assale Nel prossimo turno raggiungi uno jazzo per comprare del formaggio</p>	<p>Perdi la casella appena conquistata e la cedi al giocatore che ti precede (Non valida per l'ultimo turno)</p>
<p>È una splendida giornata primaverile! Nel prossimo turno rincorri le farfalle</p>	<p>Sei stanco Nel prossimo turno, vai a sdraiarti nel prato fiorito. Poi resta fermo per un turno</p>	<p>Vuoi costruirti un comodo sgabello? Nel prossimo turno trova una ferula</p>
<p>Tracce di cinghiale! Nel prossimo turno segui le tracce e raggiungi il cinghiale</p>	<p>Vedi volare un grillaio Nel prossimo turno raggiungilo</p>	<p>È arrivata la sera Nel prossimo turno raggiungi il pipistrello</p>
<p>Vuoi sapere cos'è accaduto milioni di anni fa? Nel prossimo turno segui le orme di dinosauro, poi stai fermo un turno.</p>	<p>Stasera c'è la luna piena Nel prossimo turno raggiungi la cima del Garagnone per ululare insieme ai lupi</p>	<p>Ti fermi a disegnare il paesaggio nel luogo in cui ti trovi Stai fermo un turno</p>
<p>Oggi sei carico e in forze! Nel prossimo turno raggiungi una delle caselle adiacenti a quella in cui ti trovi</p>	<p>Rumori nel sottobosco! Sarà un lupo? Nel prossimo turno prova a scoprirlo raggiungendo la sua casella</p>	<p>Qualcuno dice che sei furbo come una volpe Nel prossimo turno mettiti alla prova e raggiungi una vera volpe!</p>

Ritaglia le carte IMPREVISTO (retro)



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



imprevisto



Ritaglia le carte **VANTAGGIO** (stampa fronte/retro pp. 15/16)

<p>Tira di nuovo il dado numerato e conquista una nuova casella</p>	<p>Conquista una casella adiacente a quella in cui ti trovi</p>	<p>Togli il segnalino di conquista da una casella conquistata da un altro giocatore</p>	<p>Sottrai una casella già conquistata ad un altro giocatore, e conquistala</p>
<p>Arrivi al Centro Visite del Parco e ti fai accompagnare dalla guida dove vuoi tu</p>	<p>Arrivi al Centro Visite del Parco e ti fai accompagnare dalla guida dove vuoi tu</p>	<p>Arrivi al Centro Visite del Parco e ti fai accompagnare dalla guida dove vuoi tu</p>	<p>Arrivi al Centro Visite del Parco e ti fai accompagnare dalla guida dove vuoi tu</p>
<p>Per il tuo turno successivo, conquista la casella senza lanciare il dado delle possibilità</p>	<p>E' una giornata di vento sulla murgia! Teletrasportati dove vuoi sulla plancia, ma non conquisti la casella raggiunta. Al turno successivo riparti da lì.</p>	<p>Lancia una seconda volta il dado delle possibilità</p>	<p>Spostati di due posizioni nella direzione che preferisci. Non conquisti la casella, ma al prossimo turno ripartirai da lì.</p>
<p>Spostati su una casella a tua scelta. Non la conquisti, ma al prossimo turno ripartirai da lì.</p>	<p>Sposta uno dei tuoi avversari su una casella a tua scelta</p>	<p>Raggiungi uno degli altri esploratori e conquista anche tu la casella</p>	<p>Fai pescare una carta imprevisto al giocatore alla tua sinistra</p>
<p>Pesca una carta teletrasporto</p>	<p>Rimanda al punto di partenza un esploratore a tua scelta</p>	<p>Cancello l'imprevisto! (Da utilizzare prima di pescare la carta imprevisto)</p>	<p>Un doppio turno per te. Tira di nuovo i dadi.</p>

Ritaglia le carte VANTAGGIO (retro)



vantaggio

vantaggio

vantaggio

vantaggio



vantaggio

vantaggio

vantaggio

vantaggio



vantaggio

vantaggio

vantaggio

vantaggio



vantaggio

vantaggio

vantaggio

vantaggio



vantaggio

vantaggio

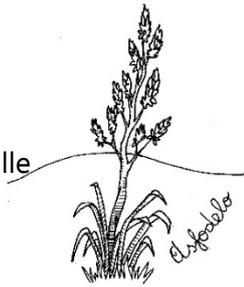
vantaggio

vantaggio



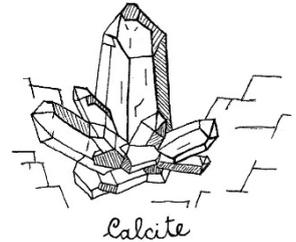
Asfodelo

Con le sue foglie a nastro e vistosi fiori primaverili, è un protagonista dei pascoli. Dalle sue foglie si realizzavano intrecci e legacci per la lavorazione dei latticini.



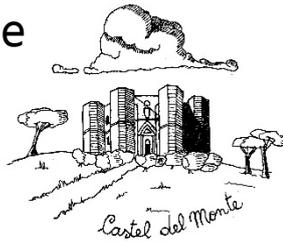
Calcite

Minerale diffuso in tutte le rocce calcaree, che a volte forma grandi cristalli brillanti e luminosi.



Castel del Monte

Voluto da Federico II, racchiude in sé tutto il fascino e il mistero della Murgia.



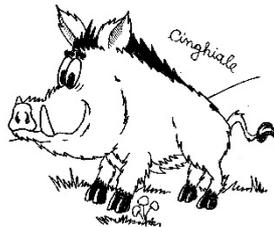
Uomo di Altamura

Ciccillo, il più antico esploratore della murgia, i cui resti fossilizzati e concrezionati sono conservati nella Grotta di Lamalunga.



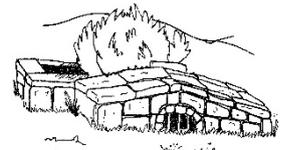
Cinghiale

Maiale selvatico, si nutre di tutto un po' e si adatta facilmente a tutti gli ambienti



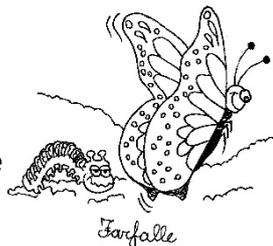
Cisterna

Importante struttura costruita per fronteggiare la naturale scarsità di acqua sulla Murgia, fornisce acqua all'uomo e agli animali durante i periodi di siccità.



Farfalla

Insetto dalle ali variopinte che vive due vite: prima brucando tra l'erba come bruco, poi volando di fiore in fiore come farfalla.



Ferula

I suoi splendidi fiori gialli decorano i pascoli in primavera. Con i suoi fusti leggeri e resistenti i murgiani realizzavano utilissimi oggetti.



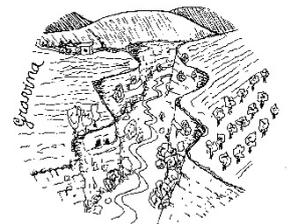
Garagnone

Sulla sommità dell'altopiano murgiano, prima antica città peuceta conquistata dai Romani, poi feudo per la produzione cerealicola, infine rocca di difesa e controllo voluta da Federico II.



Gravina

I nostri splendidi "canyon" nascondono scorci di rara bellezza e testimoniano il millenario lavoro dell'acqua.



Ritaglia le carte TELETRASPORTO (retro)



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto

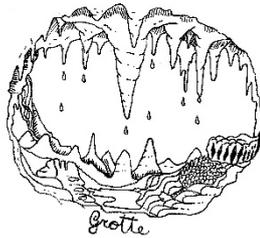


teletrasporto



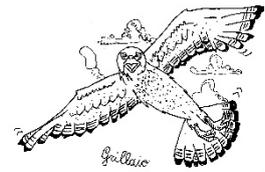
Grotta

Scrigno di mistero, ma anche di storie antichissime milioni di anni.



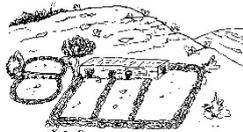
Grillaio

I guardiani dei nostri campi, cacciano grilli e cavallette e a sera tornano a dormire sugli alberi e sui tetti delle nostre città.



Jazzo

Ampio recinto di pietra a secco e suddiviso in scomparti, costruito per il riparo e il riposo per le greggi durante la transumanza e spesso associato alle masserie.



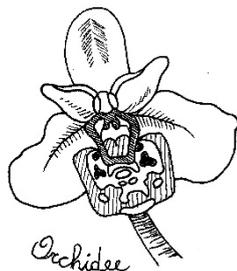
Lupo

Progenitore del migliore amico dell'uomo, vive in gruppi familiari ed è un grande predatore.



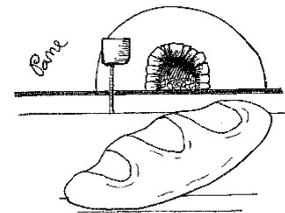
Orchidea

Maestra di evoluzione, imita le femmine di alcuni insetti per attirare i maschi e favorire l'impollinazione.



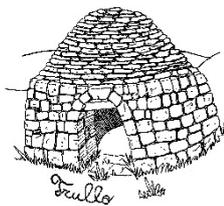
Forno

Costruzione finalizzata alla cottura di materiali o di alimenti, come il tradizionale pane di Altamura.



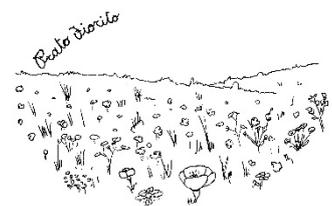
Trullo

Riparo prezioso sia d'inverno che d'estate, costruito con maestria incastrando con meticolosità ogni pietra strappata alla terra.



Prato fiorito

Coloratissimo e ricco di biodiversità, nasconde un microcosmo pieno di vita.



Volpe

Furba e veloce, si adatta ad ambienti diversi, costruisce tane con doppia entrata per sfuggire facilmente ad eventuali pericoli.



Stagno

Luogo raro e prezioso nella Murgia assetata, è fondamentale per la sopravvivenza di molti animali e piante.



Ritaglia le carte TELETRASPORTO (retro)



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



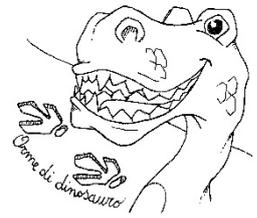
Muretto a secco

Elemento tipico dell'architettura rurale pugliese, costruito mediante sovrapposizione e incastro di pietre locali senza l'uso di leganti.



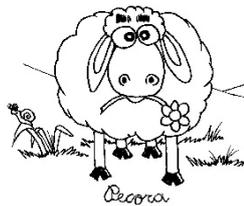
Orme di dinosauro

Testimonianza dell'incredibile fauna che viveva sulla nostra terra milioni di anni fa.



Pecora

Animale domestico che meglio si adatta all'asprezza del territorio murgiano, da sempre fornisce latte, lana e carne.



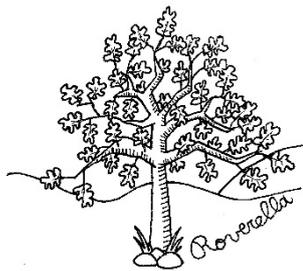
Pipistrello

Mammifero volante che ci difende dalle zanzare e capace di acrobazie in volo grazie al suo infallibile radar.



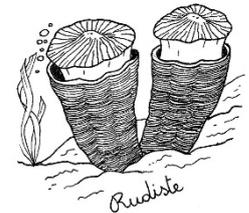
Roverella

Quercia dalla fresca ombra, originaria delle nostre foreste più antiche.



Rudiste

Antiche conchiglie a forma conica, spesso decorano con i loro resti fossili le rocce della Murgia, ma anche le pietre utilizzate per costruire le nostre case.



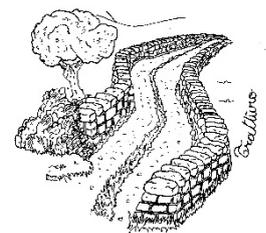
Stipa

Detta anche lino delle fate per il suo aspetto magico e affascinante, colora d'argento le belle colline murgiane nella tarda primavera.



Tratturo

Sentiero in terra battuta dalle radici millenarie, lungo i quali si spostavano genti, greggi ed armenti



Ritaglia le carte TELETRASPORTO (retro)



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



teletrasporto



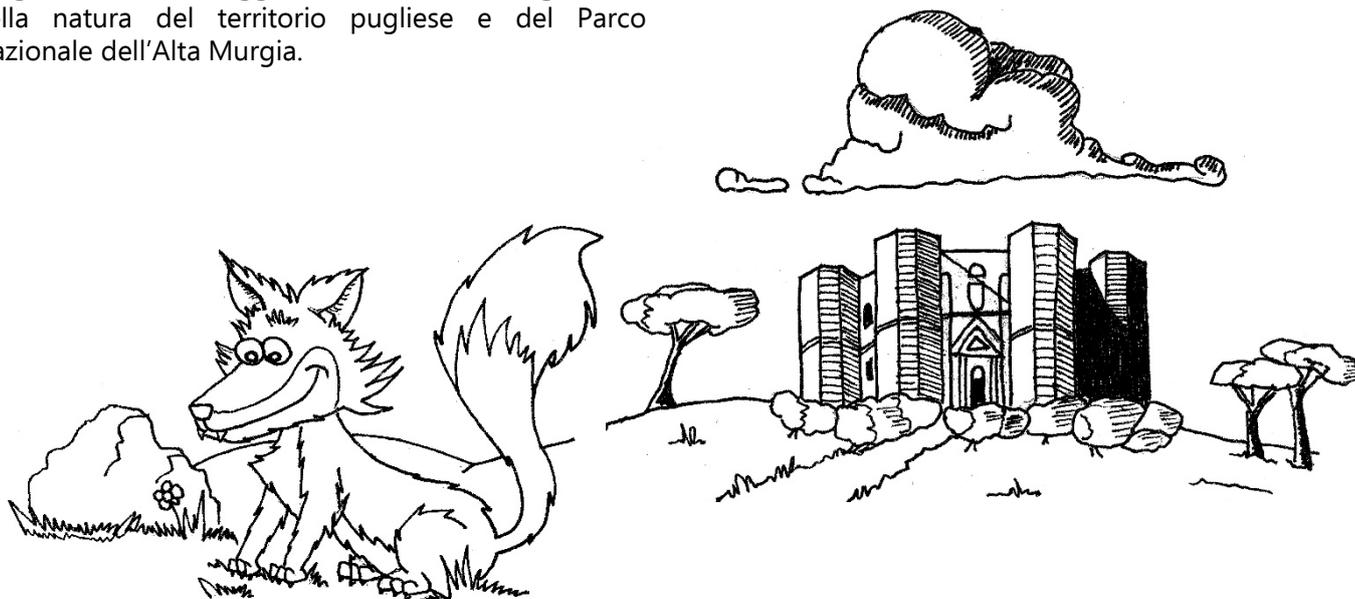
teletrasporto





il Centro Studi de Romita per il Parco dell'Alta Murgia

Il Centro Studi de Romita è un'associazione di professionisti nel campo naturalistico, ambientale e museale. I componenti hanno sviluppato e acquisito svariate competenze nell'ambito della didattica e della divulgazione scientifica tramite collaborazioni con Associazioni di settore, Pubbliche Amministrazioni, Istituti Scolastici e di Formazione, Enti e Strutture private. L'associazione vanta numerose esperienze in progetti di monitoraggio, conservazione e gestione della natura del territorio pugliese e del Parco Nazionale dell'Alta Murgia.



Informazioni sul progetto

Coordinamento

Centro Studi de Romita

Via G. Postiglione 9, Bari

e-mail: info@centrostudideromita.it

e-mail2: museoderomita@gmail.com



Centro Studi de Romita

Parco Nazionale dell'Alta Murgia

Officina del Piano "Don Francesco Cassol"

Via Valle Noè n.5 - Ruvo di Puglia (BA)

tel: +39 080 3613443 - fax: +39 080 3603230

e-mail: officinadelpiano@parcoaltamurgia.it

Parco Nazionale dell'Alta Murgia

Sede Centrale

Via Firenze n.10, Gravina in Puglia (BA)

tel: +39 080 3262268 - fax: +39 080 3261767

e-mail: info@parcoaltamurgia.it

website: www.parcoaltamurgia.it

Progettazione e illustrazioni: Gaetano Dicoladonato

Grafica: Rocco Labadessa