



Attività 3: Chi mangia chi?

Obiettivo:

capire le interazioni e il funzionamento di una catena alimentare mettendosi nei panni di un animale.

Materiale: un nastro per ogni allievo (4 colori diversi)

Svolgimento del gioco:

Gli allievi estraggono a sorte un biglietto che l'insegnante avrà precedentemente preparato. Essi, quindi, formano i seguenti gruppi:

- Orsi polari: sono dei grandi predatori o superpredatori, possono mangiare tutto.
- Foche: sono dei predatori, possono mangiare unicamente gli erbivori e devono scappare dai superpredatori. Prevedere che i predatori devono essere quantitativamente circa il doppio rispetto ai grandi predatori.
- Pesci: sono dei consumatori primari, devono scappare dai predatori e dai superpredatori. Prevedere che i consumatori devono essere quantitativamente circa il doppio rispetto ai predatori.

Esempio di distribuzione per una classe di 21 allievi: 3 grandi predatori, 6 predatori e 12 consumatori.

Ogni bambino riceve un nastro del colore del suo gruppo.

Fase 1:

Gli allievi corrono nella palestra e cercano di catturare le loro prede toccandole. Quando un allievo è stato toccato da uno dei suoi predatori, si sdraia per terra. Si gioca fino a quando non vi è più nulla da mangiare (in piedi restano solo i superpredatori).

Fase 2:

Un predatore e un erbivoro diventano decompositori, e prendono perciò un nastro di un altro colore. Devono scavalcare gli allievi sdraiati per terra per consentir loro di continuare a giocare. I decompositori non possono essere toccati dai predatori e dai grandi predatori. L'insegnante interrompe la partita dopo cinque minuti.

Fase 3:

Si sconvolge tutto. Si cambiano le proporzioni (più predatori, meno superpredatori, ecc.).

Fase 4:

In classe si discute del gioco con gli allievi. Che cos'hanno imparato? Sottolineare l'importanza di tutti gli anelli della catena e spiegare con cura il ruolo dei decompositori.

Osservazione: Questo gioco si può fare anche all'aperto.

