

**GIANCARLO ORSINGER**  
VALSUGANA



**I**l Lagorai e le valli che lo delimitano a Nord e a Sud, la val di Fiemme e la Valsugana con i corsi del torrente Avisio e del fiume Brenta.

Un ambiente ricco di diversità biologica che ci offre aria pulita, cibi di qualità, abbondanza di un bene prezioso come l'acqua, boschi che nonostante Vaia e il bostrico caratterizzano il nostro territorio.

Aria, acqua, piante, animali, energia: tutte risorse fondamentali, patrimonio di tutti, devono essere gestite al meglio.

Ancor oggi però la biodiversità a volte non è considerata, oppure ancora peggio è considerata quasi un intralcio, quando va bene un prodotto da usare a scopo economico e di marketing.

Tutte visioni abbastanza a corto raggio mentre dovremmo pensare al futuro, non a quello del domani ma a quello delle prossime generazioni.

Come arriveremo al prossimo secolo? Esiste una differenza di significato tra "risorsa" e "patrimonio" quando si parla di natura e biodiversità? L'ambiente alpino, i suoi ecosistemi e la sua biodiversità sono una "nostra risorsa" o un "patrimonio collettivo"? Possiamo usare indiscriminatamente le risorse che abbiamo o dobbiamo innanzitutto considerare che questo patrimonio, dato che ci assicurerà il benessere sul lungo periodo, lo dobbiamo prima di tutto tutelare? Possiamo trovare una modalità più responsabile nell'impiegare quello che la Terra ci mette a disposizione?

Sono queste alcune delle domande che studenti e docenti degli Istituti comprensivi di **Borgo Valsugana** e **Levico Terme** e dell'Istituto di Istruzione "La Rosa Bianca" di Cavalese, assieme alla Rete di **Riserve del fiume Brenta** hanno provato ad affrontare nell'ultimo anno e mezzo attraverso un approccio ludico e attivo.

Gli istituti scolastici stanno infatti portando a termine due progetti di innovazione didattica con lo scopo di rendere lo studio dell'ecologia scientificamente approfondito ma più attivo, partecipato e anche divertente, attraverso la didattica ludica.

Il progetto *Homo ludens*, reso



## un gioco per imparare la sostenibilità

### UN GIOCO PER CRESCERE

**Adatto per tutti dai 12 anni in su, "Valle Viva" è pensato per quattro giocatori che, impersonando i decisori politici del territorio, scelgono come svilupparlo, con un occhio all'ambiente e uno all'economia...**

possibile dal prezioso contributo della fondazione Caritro, guidato da "La Rosa Bianca" e con l'Istituto comprensivo di **Borgo Valsugana** come partner, ha permesso di formare più di 30 docenti delle scuole delle valli di **Fiemme, Fassa, Cembra** e **Valsugana** sulle potenzialità della didattica ludica e sulle modalità di implementazione di questo approccio.

*Gaming the commons*, sempre sostenuto finanziariamente dalla **Fondazione Caritro** e con il coordinamento della **Rete di riserve del Fiume Brenta**, ha invece portato più di 60 studenti degli istituti comprensivi di **Borgo Valsugana** e **Levico Terme** ad approfondire il tema dei beni naturali comuni quali acqua, suolo, bosco e energie attraverso visite guidate e incontri con esperti.

I docenti responsabili dei due progetti, rispettivamente **Luna Silveri** e **Francesco Minora**, hanno poi pensato di fondere



le energie messe in moto da entrambi i progetti e di provare a trasformare in gioco da tavolo quanto emerso in un intero anno di lavoro.

Così temi importanti quali la gestione ecosistemica dei beni naturali collettivi e la tutela della diversità ecologica del territorio come condizione da tenere a mente per poter prosperare oggi e nel futuro, sono stati messi in forma di gioco da tavolo.

Con il supporto tecnico della **Cooperativa Ludolabo di Modena**, dopo un lungo lavoro sulle meccaniche di gioco, sugli obiettivi che si volevano raggiungere e sulla scelta della grafica si è arrivati nel settembre scorso ad organizzare una serie di test del gioco coinvolgendo gli stessi rappresentanti della **Fondazione Caritro** e, naturalmente, i ragazzi: una mattinata di gioco e apprendimen-

to in cui circa 50 studenti delle classi III della scuola secondaria di primo grado di **Borgo** si sono confrontati con la tutela degli ecosistemi, la gestione dei territori montani, le scelte responsabili e una visione collettiva di futuro cercando di creare un territorio "perfetto" fra l'**Avisio** e il **Brenta**, partendo da **Borgo** piuttosto che da **Grigno, Levico Terme, Pergine Valsugana, Predazzo** o **Cavalese**.

Adatto agli studenti e a tutte le persone dai 12 anni in su, "Valle Viva" è pensato per quattro giocatori che, impersonando i decisori politici del territorio, scelgono come svilupparlo, con un occhio all'ambiente e uno all'economia, valutando le opportunità o meno di effettuare dei cambiamenti di destinazione d'uso del suolo: è conveniente trasformare una foresta in un bosco?

È utile trasformare un prato

in un pascolo?

È opportuno inserire una struttura ricettiva nel proprio paese?

I giocatori dovranno cercare di trovare un equilibrio tra il proprio desiderio di accumulare punti attraverso una progressiva antropizzazione dei territori di cui sono responsabili e il senso del limite legato alla capacità delle risorse di rigenerarsi. Dovranno quindi fare scelte oculate volte a non compromettere l'equilibrio ambientale delle risorse che hanno a disposizione.

In questo semplice e al contempo complesso meccanismo di gioco i giocatori si renderanno conto, round dopo round, dell'impatto delle proprie scelte sul futuro del territorio e potranno così ragionare su quanto sia facile modificare gli ecosistemi per fare spazio alle attività umane, ma quanto queste scelte debbano essere prese effettuando dei ragionamenti oculati sulla disponibilità di risorse limitate.

In altre parole in questo gioco non c'è spazio per la fortuna, ma prevale la riflessione e il ragionamento di cosa voglia dire "essere sostenibili".

La sfida tra i giocatori diventa quindi una sfida tra paesi più sostenibili, in cui evitare il depauperamento del bene comune è un obiettivo che ha lo stesso peso del produrre attività economiche che rendano in termini di punteggio finale.

I giocatori più esperti potranno inoltre cimentarsi nel raggiungere risultati ecosistemici, perseguendo ad esempio gli obiettivi di aumentare la biodiversità dei pascoli, di facilitare la resilienza dei boschi, di supportare la ricarica delle falde acquifere, di ridurre il peso del turismo, di istituire un parco naturale ecc., creando anche dei collegamenti fra i territori, attraverso i passi montani o via fiume, in un'ottica di gestione a vasta scala che va oltre i confini del Comune.

In "Valle Viva" viene premiata la collaborazione tra giocatori nel perseguire obiettivi ecosistemici, potendo ottenere punteggi più alti e vincendo così la partita anche grazie a questo principio.

Il gioco sarà consegnato agli Istituti comprensivi e alle scuole superiori della **Valsugana** oltre che a un certo numero di associazioni e gruppi interessati al tema.