

Valle Viva, il gioco della sostenibilità

MASSIMO DALLEDONNE

VALSUGANA – Un gioco dove conta poco la fortuna. Vince chi è più bravo a riflettere e ragionare. Su cosa? Capire cosa vuol dire “essere sostenibili”. Si chiama “Valle Viva” ed è il frutto di un percorso, durato diversi mesi, che ha coinvolto la Rete di Riserve del fiume Brenta, gli Istituti Comprensivi di Borgo Valsugana, Levico Terme e “La Rosa Bianca” di Cavalese.

Come ricorda Giancarlo Orsingher, da alcuni anni coordinatore della Rete «i tre istituti scolastici stanno portando a termine due progetti di innovazione didattica che si occupano dello studio dell'ecologia puntando sulla partecipazione dei ragazzi e delle ragazze con varie attività ludiche e ricreative».

Con il progetto Homo Ludens, finanziato dalla Fondazione Caritro, è stato possibile formare in tal senso una trentina



Il gioco da tavolo “Valle viva” messo a punto dagli Istituti comprensivi

di docenti delle scuole sia della Valsugana che delle valli di Fiemme e Fassa e della val di Cembra. «Parallelamente, oltre una sessantina di studenti dei due plessi di Borgo e Levico – ci racconta Orsingher – sono stati impegnati, assieme alla Rete

di Riserve del fiume Brenta, nel progetto Gaming the commons sui beni naturali con incontri e visite guidate sui temi dell'energia, dell'acqua e del bosco. Un anno intero di lavoro, due esperienze che, successivamente, hanno portato alla realizzazio-

ne del gioco da tavolo grazie all'intuizione dei due docenti responsabili dei progetti sovra citati Luana Silveri e Francesco Minora. Il tutto grazie al supporto tecnico della cooperativa LudoMabo di Modena.

In cosa consiste il gioco? Quattro giocatori rappresentano altrettanti decisori amministrativi del territorio, impegnati in una serie di scelte che riguardano lo sviluppo, le opportunità e le decisioni in ambito economico ed ambientale. Dovranno fare scelte oculate, trovando il giusto equilibrio tra una eccessiva antropizzazione del territorio ed un senso del limite legato alla capacità delle risorse a disposizione di autogenerarsi. «Mano dopo mano, secondo delle regole ben precise – ci racconta ancora Orsingher – i giocatori si renderanno conto di come le scelte fatte abbiano avuto impatto imparando così come ad ogni azione, anche per gioco, c'è sempre una conseguenza e di come, anche alla base di scelte semplici,



ci debba sempre essere dei ragionamenti oculati nella gestione delle risorse». Un gioco che gli studenti, in tutto una cinquantina delle terze classi della scuola primaria di secondo grado di Borgo, hanno già sperimentato nelle scorse settimane. E lo hanno fatto occupandosi di ecosistemi (da tutelare) della gestione dei territori compresi tra l'Avisio e il Brenta e dei territori presenti: da Cavalese a Predazzo, da Pergine fino a Grigno passando anche per Borgo e Levico Terme. «Tra un round e l'altro è stato bello vederli cimentarsi nella gestione dei territori, occupandosi di fal-

de acquifere, nel dare vita ad un parco naturale solo per citare alcuni momenti del gioco». Un gioco, Valle Viva, che ha come valenza finale quella di premiare la collaborazione tra i giocatori: ottiene più punti chi raggiunge maggiori obiettivi ecosistemici. Tutti possono giocare, dai 12 anni in su. «Valle Viva è un gioco adatto a tutti che a breve sarà consegnato a tutte le scuole superiori della Valsugana. Lo mettiamo a disposizione – conclude Orsingher – anche alle associazioni ed ai gruppi del territorio, ovviamente sensibili alle tematiche della sostenibilità».