

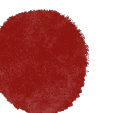
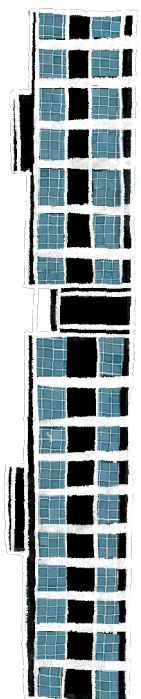
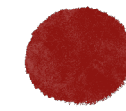
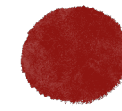
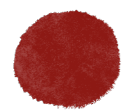
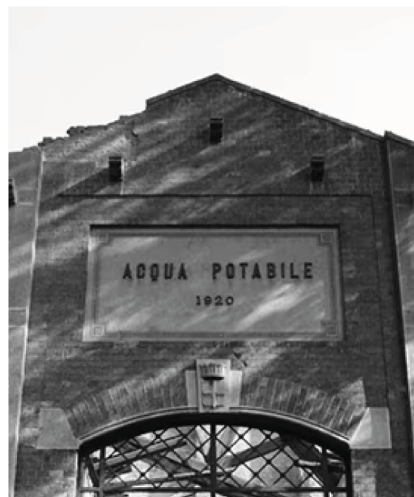
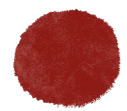
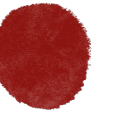
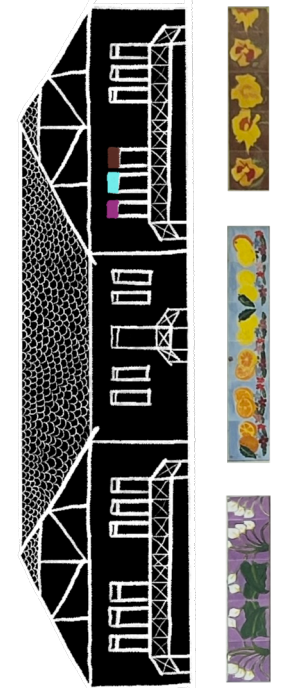
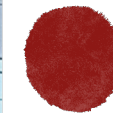
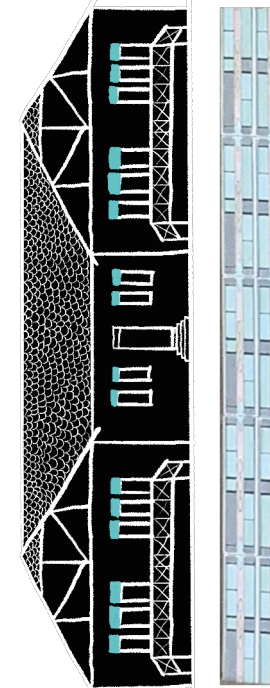
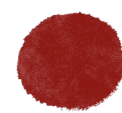
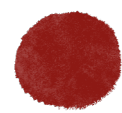
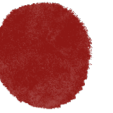
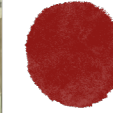
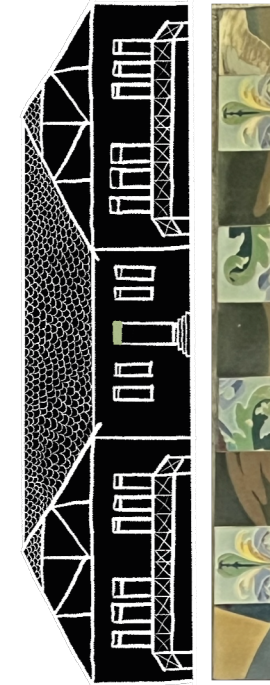
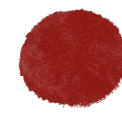
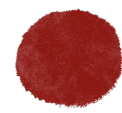
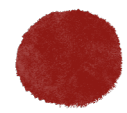


ORIENTA

SEGUI I **PALLINI ROSSI** SULLA MAPPA, TROVA I LUOGHI SMARRITI E
SCOPRI IL LORO VALORE PATRIMONIALE. UN GIOCO DI
ESPLORAZIONE E APPRENDIMENTO AMBIENTATO NEL PARCO TROTTER.

TROTTER

ORIENTATROTTER I LUOGHI SMARRITI



**COME SI
SVOLGEVANO LE
LEZIONI QUANDO
IL TEMPO LO
PERMETTEVA?**

**QUAL ERA LA
CARATTERISTICA
PRINCIPALE DEI
PADIGLIONI E PERCHÉ
ERANO DIVERSI DALLE
AULE TRADIZIONALI?**

**QUALE RUOLO
AVEVANO LE
COOPERATIVE GESTITE
DAI RAGAZZI NELLA
FATTORIA E NEGLI ORTI?**

**QUAL ERA L'OBIETTIVO
PRINCIPALE DELLA
SCUOLA ALL'APERTO
DEL TROTTER PER LA
SALUTE DEI BAMBINI?**

PERCHÉ I PADIGLIONI
BONGIOVANNI E
ZADRA SONO DIVERSI
DAGLI ALTRI
PADIGLIONI ?

QUAL ERA LA
FUNZIONE DELLA
CHIESETTA DEL TROTTER
E CHE COSA DIVENTÒ
DOPO LA SUA
RISTRUTTURAZIONE?

**COME VENIVANO
ORGANIZZATE LE AULE
DEI PADIGLIONI PER
FAVORIRE
L'APPRENDIMENTO
ALL'APERTO?**

PERCHÉ DOPO LA PRIMA
GUERRA MONDIALE SI
SENTÌ IL BISOGNO DI
CREARE UNA SCUOLA
ALL'APERTO A MILANO?

**CHE COS'ERA LA
MINITALIA E A
COSA SERVIVA?**

**A COSA SERVIVA LA
CENTRALE DI
POMPAGGIO TROTTER?**

**PERCHÉ IL SOLARIUM ERA
PARTICOLARMENTE UTILE
PER I BAMBINI GRACILI?**

**IN CHE MODO LA
PISCINA DEL TROTTER
ERA STATA PROGETTATA
A MISURA DI
BAMBINO?**

QUALI ATTIVITÀ SI
SVOLGEVANO NEL
TEATRINO DEL TROTTER
E PERCHÉ ERA
IMPORTANTE PER LA
VITA DELLA SCUOLA?

CHI FU LUIGI LORENZO
SECCHI E QUALE
IMPORTANTE
STRUTTURA PROGETTÒ
PER LA SCUOLA?

CHE COSA
IMPARAVANO I
BAMBINI CURANDO
LA FATTORIA E GLI
ORTI DEL TROTTER?

ORIENTATROTTER

I PUNTEGGI

[illegible]

Orientatrotter

Regole di gioco

Età dei giocatori: 11-14 anni

Numero dei giocatori: squadre composte da 2-4 giocatori

Durata del gioco: 1h-2h

Area del gioco: Parco Trotter a Milano

Preparazione del gioco

- Si stabilisce un punto di partenza presso il quale sono collocati i materiali necessari per il completo
- svolgimento del gioco;
- È prevista la figura di un arbitro, che ha il compito di monitorare lo svolgimento delle attività,
- garantire il rispetto delle regole e assegnare i punteggi in modo imparziale.

Strumenti necessari

- Nastro adesivo
- Bollini adesivi colorati, un colore per ogni squadra
- Pastelli

Materiali essenziali

- Mappa illustrata del Parco Trotter
- Key plan tascabile del Parco Trotter
- Tabellone con le carte che raffigurano i “tesori”
- Tabellone segnapunti
- Flashcards contenenti domande storico-culturali sui “tesori”
- Schede di documentazione come risposta alle flashcards

Svolgimento del gioco

- Il gioco ha inizio da un punto a scelta all'interno del Parco Trotter, dove sono collocati tutti i materiali e gli strumenti necessari. La dinamica del gioco si articola in due fasi distinte: individuazione spaziale dei “tesori” e approfondimento teorico riguardante il parco.
- Nella prima fase, i partecipanti osservano e memorizzano le carte dei “tesori” presenti sul tabellone, rappresentate attraverso illustrazioni o fotografie storiche.
- Successivamente, i giocatori esplorano il Parco Trotter per localizzare con precisione ciascun “tesoro”. Durante questa ricerca, ogni partecipante può servirsi dei key plan tascabili per orientarsi all'interno dello spazio e delle penne per annotare osservazioni.
- Al termine dell'esplorazione, i partecipanti ritornano al punto di partenza per selezionare dal tabellone la carta o le carte corrispondenti ai “tesori” individuati e posizionarle sulla mappa illustrata del Parco nel punto ritenuto corretto, fissandole con del nastro adesivo.
- Per distinguere quale squadra ha posizionato ciascuna carta, su ognuna di queste viene applicato un bollino adesivo colorato, differente per ciascuna squadra. Ogni corretta individuazione spaziale consente alla squadra di ottenere uno o due punti, in base alla difficoltà associata alla carta. Al fine di consentire una modalità ludica efficace, a ciascuna squadra sono concessi solo due tentativi per l'individuazione dei “tesori” sulla mappa; in caso

di doppio insuccesso, la squadra perde definitivamente la possibilità di acquisire i punti associati a quella carta.

- Una volta che la mappa è stata completata con l'inserimento di tutte le carte, si passa alla seconda fase: l'approfondimento teorico. Vengono fornite delle schede di documentazione contenenti informazioni di carattere storico-culturale in relazione al parco, alla Casa del Sole e ai "tesori". I membri della squadra consultano tali schede e, quando ritengono di aver acquisito sufficienti conoscenze, inviano uno di loro dall'arbitro per estrarre una flashcard dal mazzo e per rispondere alla domanda in essa contenuta. Una risposta corretta permette alla squadra di ottenere tre punti aggiuntivi. Sono previste solo quindici domande: se una squadra risponde correttamente, l'altra non ha più la possibilità di rispondere a quella stessa domanda.
- All'esaurimento delle domande, risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto.