



Descrizione specie arboree

Benvenuti nell'aula nel bosco di Bioggio!



Sentiero didattico

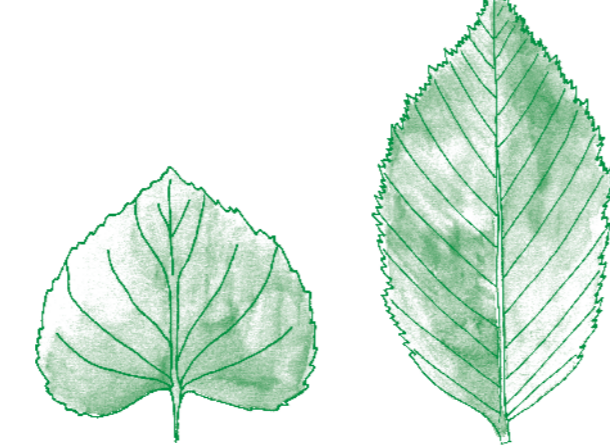
Vi trovate in un bosco di latifoglie: un bosco con piante caratterizzate da foglie larghe e piatte (non aghi). Guardatevi attorno, potrete notare che ci sono piante diverse, ad esempio: castagno, robinia, nocciolo, acero, agrifoglio, frassino, sambuco, ... Voi siete capaci di riconoscerle? Io sono un'esperta e vi insegnerò un trucchetto per riuscire a distinguerle. È possibile riconoscere una specie arborea osservando la pianta nella sua interezza oppure le varie parti: corteccia, gemme, fiori e foglie. Per prima cosa è importante conoscere alcune caratteristiche delle foglie e delle parole per definirle. Partiamo dalle foglie, prendetene una e osservatela.



Scansiona il codice QR, vedi dove ti trovi sulla mappa del sentiero didattico e scopri altri materiali realizzati dagli allievi e dalle allieve dell'Istituto scolastico.

1. Osserva la forma

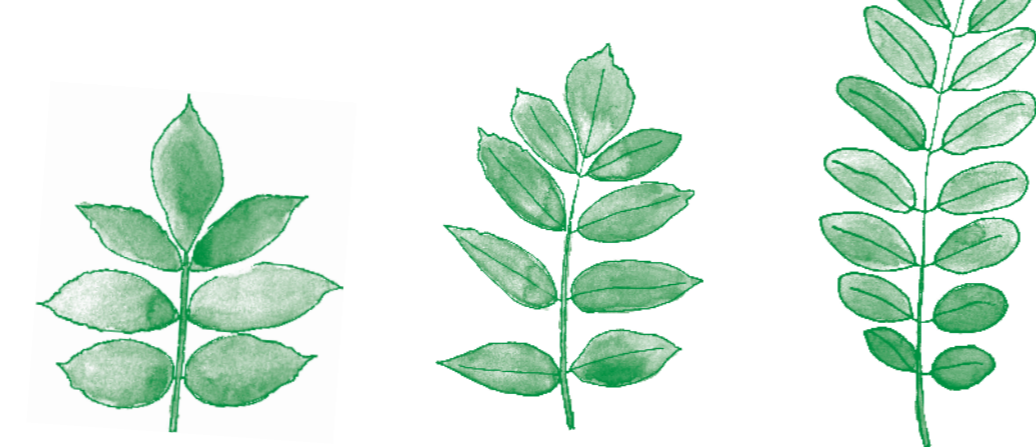
Semplice



Tiglio

Carpino

Oppure composta



Sambuco

Frassino

Robinia

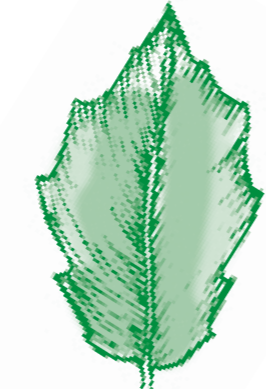
2. Guarda ora il suo margine

Ti ricorda le onde del mare?



Quercia

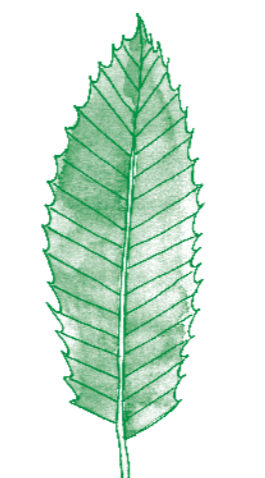
Se lo segui con un dito ti pungi?



Agrifoglio

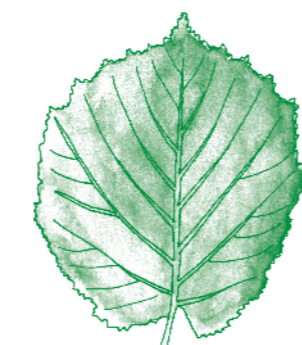
3. Passiamo ora alla somiglianza

Assomiglia alla penna di un nativo americano?



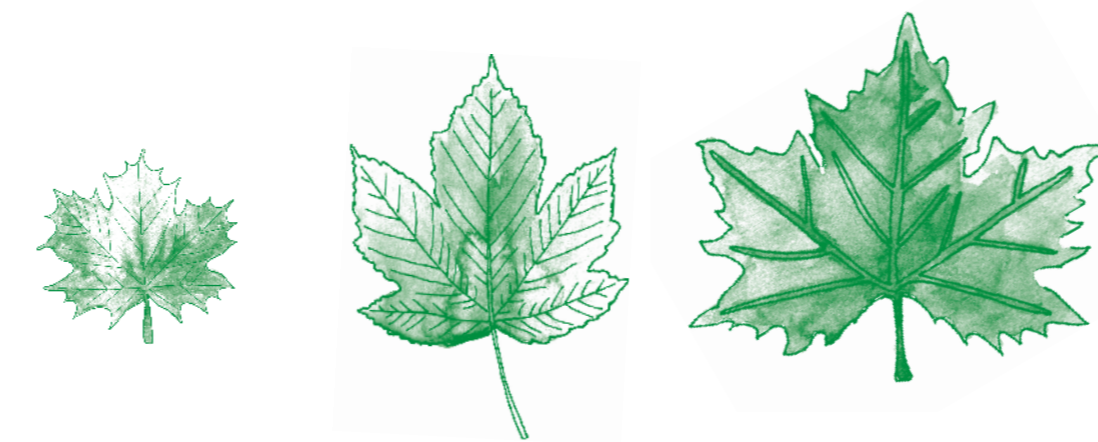
Castagno

Ha la forma di una gocciolona?



Nocciolo

Assomiglia a una mano?

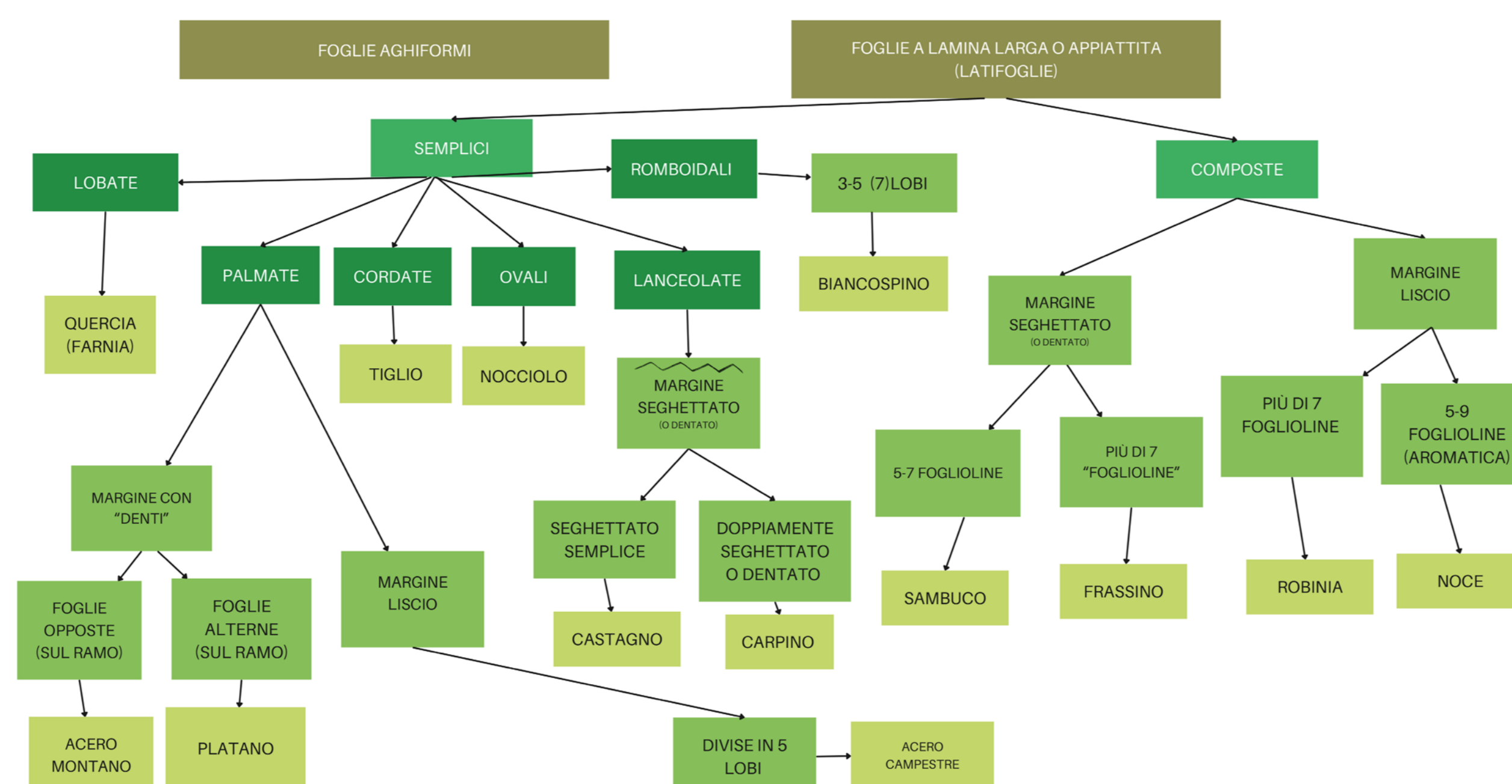


Acero campestre

Acero montano

Platano

Per diventare più esperto ti propongo questa mappa



Time is up, gioco per 2 o più giocatori

1. Disponi le carte per terra con l'immagine visibile



2. Uno del gruppo pensa ad una foglia che vuole fare indovinare ai compagni



3. Descrive la foglia dando un indizio alla volta

DARE DEGLI INDIZI

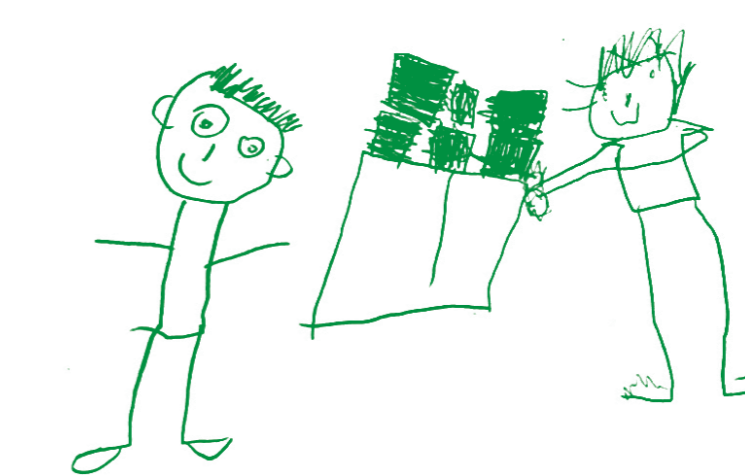


4. Vince chi indovina la foglia pensata

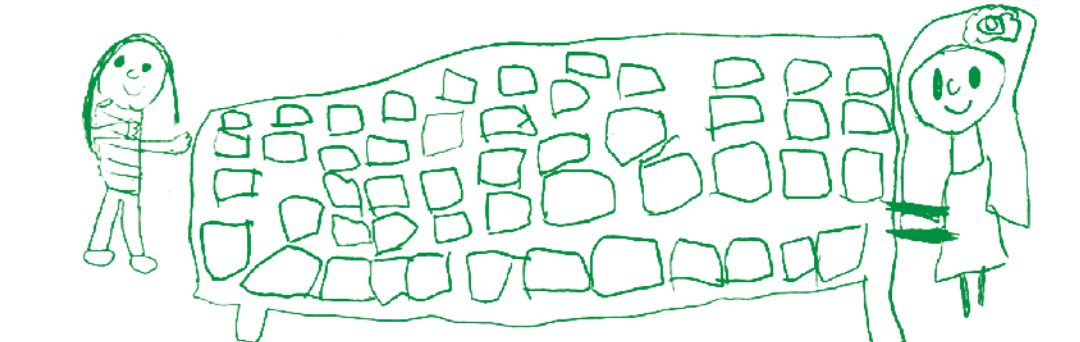


Memory delle foglie, gioco per 1 o più giocatori

1. Mischia le carte



2. Disponi le carte con l'immagine verso il basso per terra



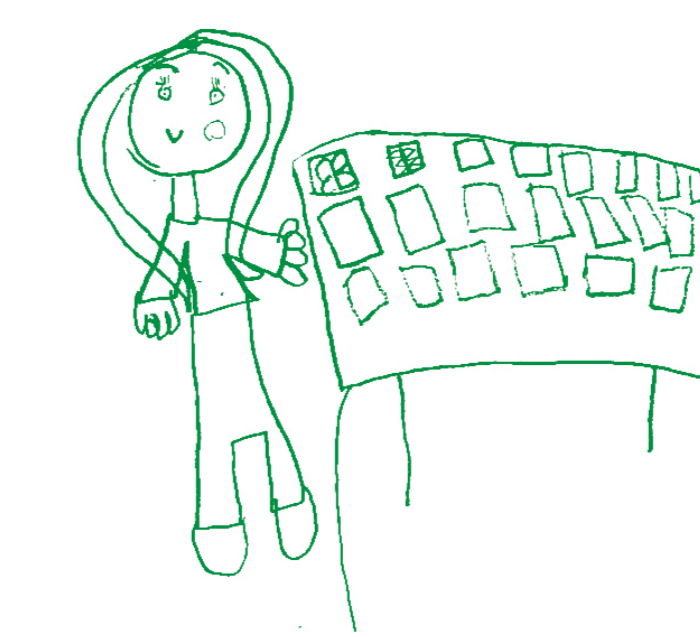
3. Quando è il tuo turno gira due carte



4. Se sono uguali le prendi



5. Se hai trovato una coppia puoi giocare ancora



6. Se le carte sono diverse rigira e passa il turno

SE LE CARTE SONO DIVERSE, RIGIRA LE



7. Alla fine conta le carte, vince chi ne ha di più

