

Anno Domini 1042

Lotta, Gloria e Sopravvivenza sulla Murgia Materana



Centro di Educazione Ambientale
Murgia Timone 30 Maggio 2010

Scheda del gioco

Periodo di riferimento:

medioevo 1042

Giorno

30 maggio 2010

Luogo

Centro di Educazione Ambientale – Murgia Timone/Zona Belvedere

durata: 4 ore e 30 min.

sintesi:

Nel 1042 il territorio della murgia materana era un Castaldato sotto il Ducato di Benevento e da ormai quattro secoli era abitato da popolazioni longobarde. Anche un popolo proveniente dal Nord, i Normanni, fuggendo dalla peste che imperversava nelle campagne europee, fu attratto dalla ricchezza e dalla posizione strategica di questo luogo e, accolto pacificamente da Longobardi, decise di stabilirvisi.

La murgia materana, grazie anche al suo magico ambiente ricco di erbe officinali e di creature sovranaturali, costituiva un'oasi ospitale e sicura. Ma la riduzione delle piante conseguente alla cattiva gestione del territorio e il dilagare della peste furono causa dei primi attriti tra Normanni e Longobardi.

I due popoli cominciarono ad essere decimati dalla malattia. Fu così che i maghi e le streghe individuarono un antidoto fatto di erbe officinali che crescevano spontanee sul territorio. Le piante murgiane, tuttavia, non bastavano per tutti e, per recuperarle, cominciò un duro scontro tra i due popoli fatto di prove di forza e di coraggio.

Suddivisione delle squadre:

il popolo normanno

- ❖ cavalieri normanni (maglia nera/bandana blu)
- ❖ Maghi e streghe (maglia nera/bandana rossa)
- ❖ monaci (maglia nera/bandana viola)

il popolo longobardo

- ❖ Guerrieri longobardi (maglia bianca/bandana verde)
- ❖ maghi e streghe (maglia bianca/bandana gialla)
- ❖ monaci (maglia bianca/bandana arancione)

Sintesi della giornata

ore 9:00 arrivo a jazzo gattini. prima accoglienza e racconto della storia.

ore 9:30 – 10:30

i fase: ogni classe, rappresentante un ordine (monaci, maghi/streghe, cavalieri), realizza il laboratorio assegnato (vedi diagramma del gioco – fase i)

ore 10:30 – 11:00

termine della i fase e adunata per inizio ii fase

ore 11:00 – 13:00

ii fase: i ragazzi si cimentano nelle diverse prove e attività scelte e indicate in classe (vedi regolamento e diagramma del gioco – fase ii)

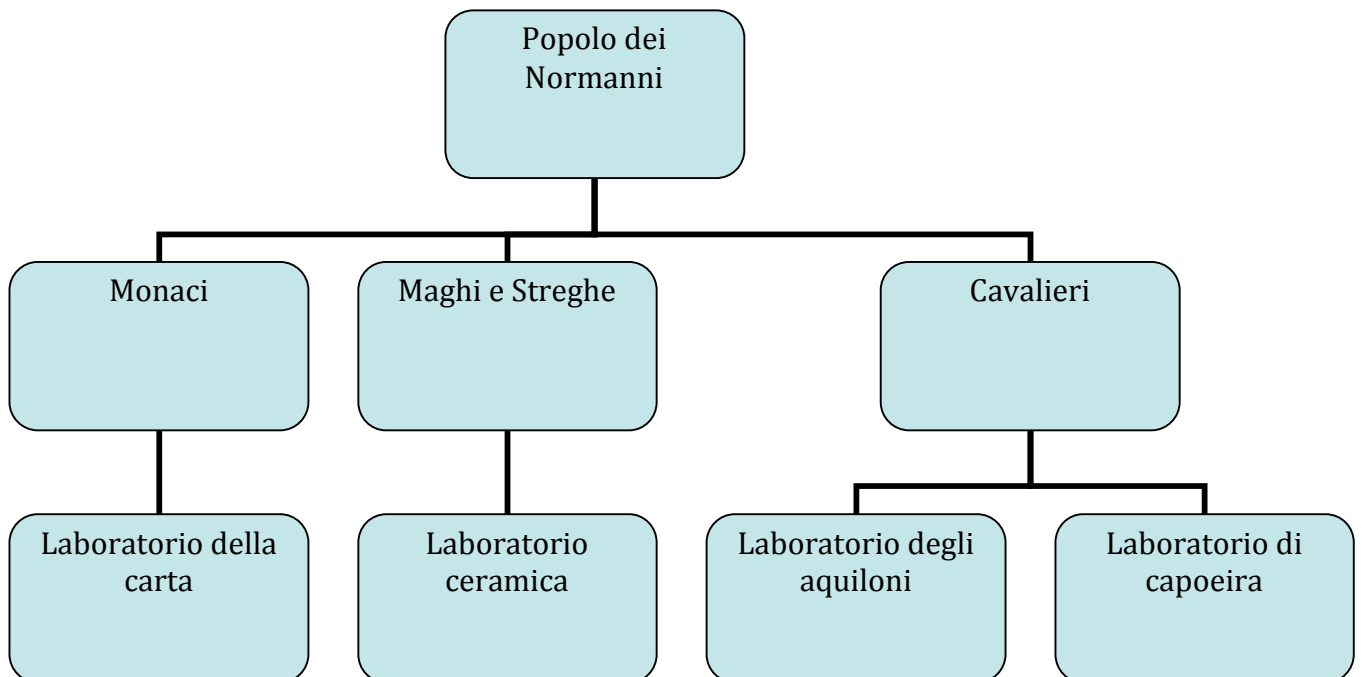
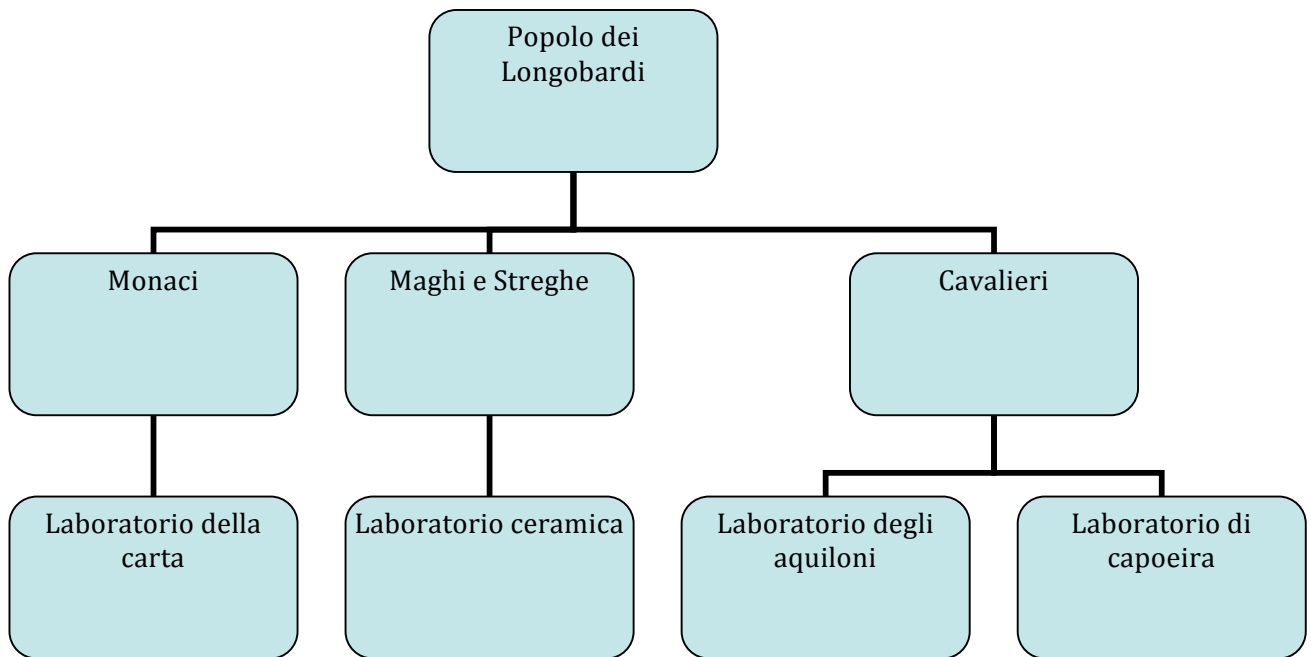
ore 13:00 – 13:30

proclamazione del popolo vincitore e distribuzione degli attestati

NB: i ragazzi che partecipano alle attività devono preventivamente consegnare l'autorizzazione dei genitori ai referenti del gioco (vedi regolamento)

Diagramma di gioco

FASE I - ATTIVITÀ DI CLASSE



FASE II – ATTIVITÀ INDIVIDUALI

Percorsi di abilità

```
graph TD; A[Percorsi di abilità] --- B[Currus Navalis - costruzione del carro dei vincitori]; A --- C[Arrampicata]; A --- D[Orienteering]; A --- E[Percorso Hebert]; A --- F[Percorsi in mountain Bike]; A --- G[Sentiero avventura];
```

Currus Navalis – costruzione del carro dei vincitori

Arrampicata

Orienteering

Percorso Hebert

Percorsi in mountain Bike

Sentiero avventura

REGOLAMENTO:

- La quota d'iscrizione al gioco è di 3 euro e i partecipanti dovranno consegnare la scheda personale compilata e l'autorizzazione firmata.
- Ad ogni classe partecipante viene assegnato l' ordine (cavalieri, monaci, maghi/Streghe) e il popolo di appartenenza.
- Nella prima fase ciascuna classe, rappresentante un ordine, svolge il laboratorio indicato dagli operatori al momento dell'iscrizione al gioco.
- Nella seconda fase gli studenti, individualmente, svolgono le attività precedentemente scelte (vedi modulo di iscrizione).
- il giorno 30 maggio i concorrenti dovranno indossare scarpe da ginnastica o da trekking, una maglia nero o bianca – non forniti- e una bandana colorata – fornita dall'organizzazione (vedi suddivisione delle squadre).
- Gli studenti dovranno arrivare, preferibilmente in autobus, entro le ore 9:00 presso il centro di educazione ambientale – contrada murgia timone/zona Belvedere.
- L'assegnazione dei punteggi sarà a discrezione delle differenti giurie di esperti.
- I ragazzi che sceglieranno di fare i percorsi in mountain bike, dovranno portare la propria bicicletta al Centro di Educazione Ambientale il giorno prima della manifestazione. Le mountainbike posso essere anche affittate presso il Centro di Educazione Ambientale.
- L'adesione deve essere data entro e non oltre martedì 25 maggio comunicando anche i nominativi dei partecipanti e degli accompagnatori (genitore e/o docenti).
- La squadra vincitrice otterrà un premio a sorpresa.
- a tutti i concorrenti sarà consegnato un attestato di partecipazione.