

Il nostro cedro di 70 anni può diventare la casa della civetta del PLIS?



+



Progetto in collaborazione con la Scuola Primaria

- ▶ E' intenzione dell'amministrazione sensibilizzare la popolazione sul tema ambientale.
- ▶ Il progetto prevede il recupero di un cedro di oltre 70 anni, al fine di far comprendere ai ragazzi quanto sia fondamentale preservare l'ambiente e la memoria degli alberi
- ▶ Con l'aiuto dei ragazzi, attraverso un percorso formativo proposto in versione gioco, vorremmo realizzare una fiaba su un animale tipico della nostra area (civetta simbolo del PLIS Parco Locale di interesse sovracomunale)
- ▶ Realizzeremo poi una scultura della civetta da porre sul cedro e un leggio con la storia della nostra civetta. L'area intorno sarà un punto di ritrovo e riflessione.



PARCO DEL MEDIO OLONA



Parco del Medio Olona

[PLIS](#)

[Flora](#)

[Fauna](#)

[Immagini](#)

[Sentieri](#)

[Planimetria](#)

[Link](#)

Stai navigando in : > [Home Page](#) / [Menu Alto](#) / [PLIS](#) / [Storia](#)

Il PLIS (Parco Locale di Interesse Sovracomunale) "Medio Olona" è ufficialmente riconosciuto dalla Provincia di Varese dal 2006.

L'istituzione del PLIS origina dall'esigenza di tutelare e valorizzare le risorse territoriali della Valle Olona nel suo tratto centrale, in un'area di pregio principalmente naturalistico, oltre che terreno di sviluppo della componente umana storica lombarda, testimoniata dai reperti del periodo medievale del Contado del Seprio e dalla più recente archeologia industriale di '800-'900.

In questo senso i Comuni di Fagnano Olona (capofila della convenzione), Gorla Maggiore, Gorla Minore, Marnate, Olgiate Olona e Solbiate Olona si impegnano a attuare una stretta collaborazione sui propri territori vallivi di competenza al fine di raggiungere gli obiettivi delineati dall'accordo.

La "spina dorsale" del Parco è rappresentata dal fiume Olona, che lo attraversa da nord a sud per circa 8 km.



Il LOGO del PLIS

Gli elementi fondamentali del logo del Parco del Medio Olona, sono:

- la civetta (uno degli abitanti più caratteristici dei boschi del Parco) con il suo sguardo attento e vigile;
 - il fiume, il Parco si snoda lungo il corso dell'Olona.
 - la foglia che diventa una barca e galleggia sul fiume Olona

Il messaggio che si vuole comunicare:

La civetta sta giocando con una foglia di un albero del Parco, la quale a sua volta galleggia sul fiume Olona.

La civetta non è solo una spettatrice, è entrata nello spirito del Parco: lo stava vivendo

Curiosità sulle Civette: saggezza e mistero

- Un testimonial d'eccezione ci osserverà mentre passeggeremo, pedaleremo, vivremo nel nostro paese

La civetta è un animale che si muove di notte e di giorno.

Ama sonnecchiare al sole e in caso di pioggia dispiega le ali e si lascia bagnare dall'acqua.

Caccia solitamente di notte. In volo è riconoscibile per la caratteristica andatura ondulata e per le corte ali arrotondate.

Si alimenta con animali, quali uccellini, ratti, talpe e altri piccoli mammiferi, ma cattura anche grossi insetti, ragni, lucertole e rane.

I piccoli quando nascono sono ciechi e sordi, coperti di una peluria biancastra, ma nel giro di una settimana essi cominciano a vedere e a sentire.

Le civette possono produrre suoni diversi. In genere emettono i loro "ku-vitt-kuvitt" o il lamentoso "kviun" ma anche grida acute e stridenti.



Come interagire con le scuole:

MILLESTORIE IL GIOCO DELLO SCRITTORE

- ▶ Si tratta di un minicorso di scrittura per ragazzi che viene proposto come un gioco a punti dove alla fine è decretata la squadra vincitrice
 - lanciando dei dadi che guidano nella trama e danno spunti si impara a creare una storia
 - Il primo dado definisce il genere letterario (giallo, fantasy,...).
 - Il secondo definisce le caratteristiche della nostra civetta del PLIS (personaggio che vogliamo nelle nostre storie)
 - Ci sono dadi con parole obbligatorie da usare nel racconto, regole grammaticali da rispettare.
 - Riuscendo a soddisfare le richieste dei dadi si accumulano punti, assegnati con carte libro, che riportano nomi di libri classici e relativi autori per farli conoscere ai bambini e si completa la storia
 - Il dado finale permette con un colpo di scena di ribaltare le sorti e infine si dichiara la squadra vincitrice del gioco.
- ▶ Il tutto dura circa 1 ora e poi volendo si può realizzare un vero e proprio torneo, fino alla finale
- ▶ Raccoglieremo molti racconti e potremo poi scegliere quello da usare per la nostra scultura
- ▶ Il premio per il gruppo vincente potrà essere un buono per l'acquisto di libri da tenere nella propria classe o nella free library della scuola.

Iniziamo ...

- ▶ Come si chiama la civetta del PLIS?
- ▶ Che caratteristiche ha la nostra civetta? E' buona, generosa, permalosa, curiosa?
- ▶ Da dove viene la nostra civetta e qual è la sua storia?
- ▶ Come il nostro cedro è diventato la casa della civetta del PLIS?

Tempistiche

▶ Tempi

- ▶ Metà settembre: prendere accordi con lo scultore
- ▶ Fine ottobre: definire le date per gli incontri a scuola
- ▶ Fine febbraio 2020: scegliere la storia più rappresentativa
- ▶ Fine aprile 2020: inaugurazione area con la scultura e il leggio con la storia scritta dagli alunni