

Il gioco dell'OCA si trasforma in gioco della natura

La presente proposta prosegue quel percorso già intrapreso tra Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto e Regione Veneto per le scuole primarie e secondarie di 1° grado all'iniziativa didattica **“Vero Veneto buona terra non mente”**, progetto che ha come obiettivo diffondere le conoscenze e le esperienze della qualità nutrizionale della nostra frutta e verdura e delle biodiversità dei luoghi di produzione, al fine di presentare le eccellenze ortofrutticole venete, con attenzione alle loro caratteristiche nutrizionali e all'importanza di consumare prodotti locali e stagionali.

Approfondire le tematiche sulla biodiversità attraverso il progetto **“I Guardiani della Natura”**, che è un quaderno didattico, che attraverso un percorso tematico ha come obiettivo di sensibilizzare e formare i giovanissimi sulle tematiche ambientali con l'uso razionale e sostenibile delle risorse agricole e forestali e che propone, anche con attività pratiche di esercitazione su basi che riportano l'indicazione del livello scolastico più adatto. Inoltre, viene aperto un sito web: www.veroveneto.it, con video-storie dei produttori agricoli, le schede dei prodotti ortofrutticoli veneti e altre testimonianze.

La Direzione Agroambiente Caccia e Pesca della Regione Veneto è stata incaricata a gestire, armonizzare e sensibilizzare i cittadini/consumatori/utilizzatori professionali sul Piano d'Azione Nazionale (PAN) per l'uso sostenibile dei prodotti fitosanitari e sulle azioni che la Regione del Veneto sta attuando per bilanciare agricoltura ed ambiente.

Coltivare senza prodotti fitosanitari è possibile?

Occorre anzitutto considerare che un campo coltivato è, in ogni caso, la modificazione di una situazione naturale preesistente: un bosco, un prato, una zona umida.

Pertanto l'ambiente naturale, o ecosistema, naturalmente reagisce cercando di eliminare in qualunque modo il nuovo indesiderato inquilino, che sia un campo di frumento, di pomodori o un vigneto.

Al fine di rendere le piante coltivate meno soggette alle avversità che possono comprometterne la produzione e la qualità, è fondamentale considerare l'ambiente di coltivazione, ossia il clima ed il terreno adatti; per esempio il frumento coltivato al Sud Italia è poco soggetto ad oidio, ruggini e altre malattie che lo possono colpire; diversamente, nel Centro-Nord Europa, per le frequenti piogge e clima umido, sono necessari da 2 a 4 trattamenti chimici per combattere e contrastare queste malattie. Anche l'uso di varietà resistenti o tolleranti alle malattie, frutto della ricerca e della innovazione, senza trascurare la riscoperta delle varietà tradizionali, può contribuire a limitare l'insorgere di malattie fungine e quindi l'uso di fungicidi.

Altra possibilità tecnica per contrastare le malattie delle piante è l'utilizzo di funghi e batteri antagonisti dei parassiti. Contro gli insetti come afidi e bruchi un aiuto importante può venire anche da molti insetti utili (ad es. le coccinelle), che sono presenti in natura, in particolare dove si mantengono infrastrutture ecologiche (tipo siepi e boschetti) che andrebbero sempre rispettati e potenziati.

La qualità e sanità del materiale utilizzato per l'impianto, ossia sementi, piantine di ortaggi, piante da frutto o di vite, è fondamentale per evitare il propagarsi di malattie nei vegetali. Per questo ci sono i controlli da parte dei Servizi Fitosanitari, che dopo ispezioni specifiche, autorizzano chi produce semi e piante alla emissione di etichette (passaporto delle piante), che attestano la assenza di parassiti pericolosi.

La rotazione delle coltivazioni, cioè la prassi di non coltivare la stessa specie per più anni sullo stesso appezzamento, permette di ridurre l'uso di erbicidi e la carica di parassiti nel terreno.

Alcune modalità di gestione delle coltivazioni, quali la potatura dei tralci in eccesso al momento opportuno sulla vite, riduce di molto l'incidenza della muffa grigia dell'uva. In altre situazioni può essere utile anche l'asportazione delle piante, parti di piante e foglie colpite dai parassiti e la loro eliminazione attraverso sistemi di compostaggio o interrimento.

Per riassumere il ruolo delle diverse forme di agricoltura oggi applicabili, queste si possono paragonare ai mezzi di trasporto: spostarsi a piedi o in bicicletta è la soluzione ecologicamente ideale; si elimina qualsiasi fonte di inquinamento, ma ci si sposta con lentezza; in ambito agricolo ciò corrisponde alla coltivazione senza far uso di prodotti fitosanitari (agricoltura biodinamica-biologica). Spostarsi coi mezzi pubblici significa utilizzare mezzi che contribuiscono a ridurre l'inquinamento, pur senza eliminarlo; in ambito agricolo il paragone è con la difesa integrata, che ha comunque un certo impatto sull'ambiente, anche se minimo. Le tecniche di agricoltura integrata, che utilizzano anche sostanze di sintesi chimica, potrebbero essere paragonate all'automobile “euro 6”, comoda e veloce, ma con un maggiore impatto ambientale rispetto al mezzo pubblico. Infine, l'agricoltura intensiva, con trattamenti fitosanitari a calendario, è paragonabile all'utilizzo di un'automobile vecchia, che inquina molto.

È evidente che le diverse soluzioni colturali dipendono dagli obiettivi, dalle esigenze e disponibilità economiche del produttore e del consumatore, in quanto i costi per produrre un bene agricolo con i diversi metodi di agricoltura sono diversi.

Il consumatore è disposto a spendere di più?

Rivisitando il vecchio gioco dell'OCA, si propongono, attraverso alcune schede, insetti ed altri esseri viventi dannosi o utili per le piante orticole e frutticole di maggiore interesse per il nostro ambiente di coltivazione.

Per quanto riguarda le forme di conduzione dell'orto o del frutteto, si rimanda ai molti manuali che sono facilmente reperibili anche in internet e all'opuscolo (già predisposto da questa Direzione Regionale, denominato “L'equilibrio naturale delle colture frutticole e orticole”, reperibile nel sito regionale PIAVe.

Prima di iniziare a giocare, indispensabile è fare una premessa sui criteri che classificano gli esseri viventi in 5 regni che sono:

ANIMALI: persone (uomini), animali (cani, gatti, pesci, insetti (mosca, zanzara), acari (ragno tessitore);

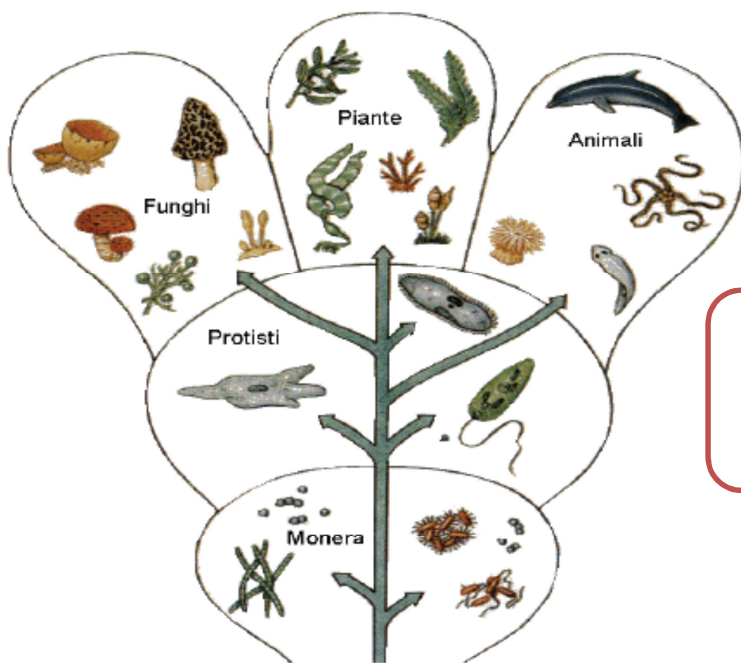
PIANTE alberi (pioppo, melo o pesco), fiori;

FUNGHI sono organismi sia unicellulari (lieviti) o pluricellulari formati da ammassi filamentosi chiamata micelio (porcini),

PROTISTI organismi pluricellulari muniti di nucleo e con caratteristiche nutrizionali simili sia alle piante che ai funghi (tipi di alghe o di amebe);

MONERA organi microscopici, unicellulari, privi di nucleo (batteri).

Dopo aver definito una prima classificazione tra esseri viventi e non, nel 1700 lo scienziato svedese Carlo Linneo mise a punto un'ulteriore classificazione, suddividendo i viventi in due grandi gruppi: il regno vegetale e il regno animale. Con l'invenzione del microscopio che ha permesso di vedere ingranditi oggetti minuscoli invisibili ad occhio nudo si scoprì l'esistenza di esseri viventi piccolissimi.



I regni degli esseri viventi

Questi esseri vivono ovunque, nell'acqua, nell'aria, nel suolo e perfino all'interno del corpo di altri esseri viventi. Ne fanno parte i batteri, le alghe microscopiche e i funghi. Essi sono molto diversi dagli animali e dalle piante, però compiono un ciclo vitale, per questo vengono considerati esseri viventi.

In seguito a queste scoperte, al regno animale e vegetale, vennero aggiunti altri regni: Regno Monera (cui fanno parte i batteri, presenti in ogni angolo del nostro pianeta e che sono causa di malattie); Regno Protisti (cui appartengono organismi che vivono prevalentemente nell'acqua, come alghe microscopiche e le muffe d'acqua); Regno Funghi (cui appartengono sia organismi piccolissimi, come le muffe e i lieviti, sia organismi più grandi, come i funghi superiori che raccogliamo nei boschi).

I successori di Linneo, all'interno di ogni Regno, hanno suddiviso gli esseri viventi in altri gruppi, che a loro volta ne comprendono altri più piccoli. Il gruppo più piccolo è la "specie", formata da esseri viventi molto simili fra loro, che possono accoppiarsi e riprodursi con successo.

A livello mondiale è stato adottato per ogni organismo un criterio di classificazione basato su categorie sistematiche, ordinate in senso di importanza come di seguito: SPECIE, GENERE, FAMIGLIA, ORDINE, CLASSE, PHYLUM (TIPO), REGNO.

Con il termine SPECIE si intende l'insieme di tutti gli individui con caratteristiche simili che accoppiandosi possono riprodursi con successo; con GENERE si intende il raggruppamento di tutte le specie simili tra loro (come il cane ed il lupo, che appartengono al genere *Canis*); con FAMIGLIA il raggruppamento comprendente generi simili tra loro (come il cane, il lupo e la volpe, che formano la famiglia dei canidi); con ORDINE il raggruppamento comprendente più famiglie simili (come il cane ed il leone che vengono raggruppati nell'ordine dei carnivori); con CLASSE il raggruppamento comprendente ordini simili tra loro (come quegli degli animali che possiedono mammelle per allattare, una pelle con peli, e partoriscono, questi sono nella classe dei mammiferi); PHYLUM o TIPO, il raggruppamento comprendente diverse classi simili; il REGNO è la categoria più ampia e comprende più tipi.

Quindi, ogni essere vivente ha un nome (specie) e cognome (genere) formato sempre da due termini scritti in lingua latina e sempre in corsivo e dove solo il primo inizia con la maiuscola. L'uomo si identifica con il binomio "*Homo sapiens*", il cane: "*Canis lupus*", il gatto: "*Felis Silvestris*", la trota: "*Salmo trutta*", il melo: "*Malus domestica*", il pesco: "*Prunus persica*", la mosca grigia: "*Musca domestica*", la zanzara tigre: "*Aedes albopictus*".

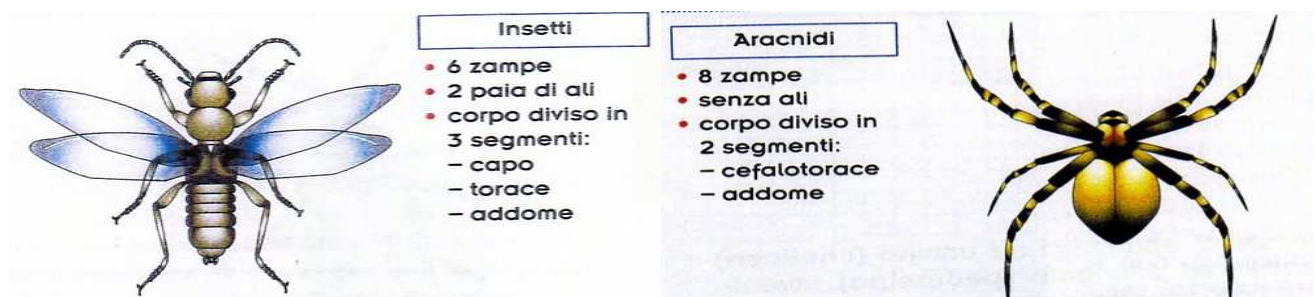
ed infine il ragno tessitore: “*Nephila komaci*”; nomi molto difficili da imparare e ricordare, ma che permettono l’individuazione inequivocabile dei vari organismi, in tutto il mondo.

Per questo motivo nelle schede sarà indicato sempre il nome scientifico degli animali che si presentano, unitamente al nome volgare, normalmente conosciuto. Nelle schede che troverete, sono evidenziate in giallo le schede relative alle specie orticole e frutticole di maggior interesse, in rosso le schede degli animali pericolosi alle piante (parassiti), ed in verde le schede relative invece agli animali utili che predano e si nutrono degli stessi parassiti.

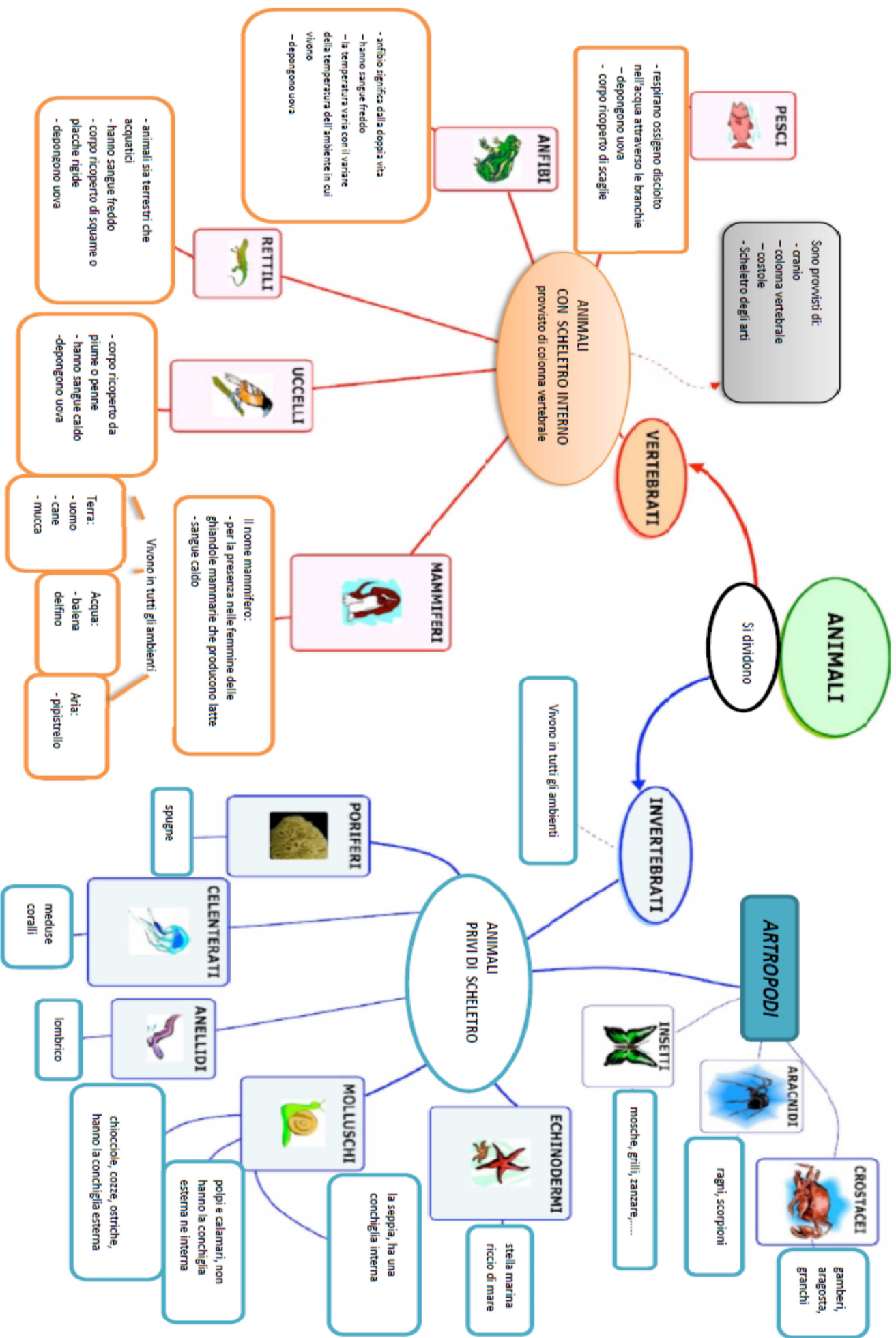
Si allega lo schema di suddivisione degli animali, in: vertebrati ed invertebrati. Tra gli invertebrati andremo a ritrovare nelle schede molti appartenenti al phylum degli insetti e gli aracnidi.

Gli insetti si riconoscono dal corpo diviso in tre parti: il capo, fornito solitamente da due antenne che funzionano come organo di senso, un paio di occhi composti cioè formati da un insieme di “occhi più piccoli” e un apparato boccale diverso a seconda di cosa si nutrono; il torace, che solitamente ha due paia di ali, a volte trasformate, e tre paia di zampe; l’addome, che è sede dei visceri e dell’apparato riproduttore. Tutti gli insetti con le ali presentano il fenomeno della metamorfosi, per esempio, dall’uovo di una farfalla nasce un bruco, che cresce cambiando periodicamente il suo involucro esteriore (esoscheletro). Quando ha raggiunto una certa dimensione, si avvolge in un bozzolo per trasformarsi e per poi vivere solo il tempo necessario per riprodursi.

Tra gli insetti ricordiamo: i pesciolini d’argento, insetti senza ali che vivono tra le pagine dei vecchi libri; le libellule insetti che sanno volare molto velocemente e fermarsi in volo; i grilli e le cavallette, detti insetti saltatori; pidocchi e cimici, tristemente famosi come parassiti anche dell’uomo o detti anche puzzoni; i coleotteri, come le coccinelle, gli scarabei, le lucciole, i cervi volanti; api, vespe e formiche, insetti sociali; le farfalle; mosche e zanzare, fastidiose compagne delle nostre estati.



Gli Aracnidi, si riconoscono perché non hanno antenne né ali, il corpo è diviso in due sezioni, capo-torace e addome tranne che per una dell’ordine Opilioni che il corpo è composto da un solo elemento. Il capo-torace porta gli occhi disposti in vario modo, due paia di appendici boccali, e quattro paia di zampe, l’addome può essere unico o segmentato, questi invertebrati non sono insetti. I ragni si riproducono per mezzo di uova, quasi tutte le specie sono dotate nella parte inferiore dell’addome di un gruppo di appendici, dette filiere, dalle quali esce la seta con cui costruiscono la ragnatela. Non avendo apparato masticatore, spesso introducono nelle loro vittime i succhi digestivi che liquefano e predigeriscono il malcapitato, il quale viene succhiato, lasciando l’esoscheletro vuoto. Quasi tutti i ragni possono secernere un liquido velenoso, il loro veleno contiene una sostanza neurotossica che servono per immobilizzare le loro prede, possono in pochissimi casi avere effetti sensibili anche per l’uomo, paragonabile ad una puntura di una vespa o calabrone. I ragni che vivono a spese delle piante o animali che hanno una vita parassitaria e che vengono illustrati nelle schede appartengono all’ordine degli Acari, hanno corpo unico, generalmente globoso e piuttosto molle apparato boccale unico detto rostro, le zampe in alcune specie sono 4, ma si trovano anche con 3 o solo 2 paia.



STORIA DEL GIOCO DELL'OCA



IL GIUOCO DELL'OCA.

Chardin, autore di codesta composizione, nacque a Parigi nel 1699. Egli era figlio d'un falegname, e si formò quasi da se solo colla paziente ed appassionata contemplazione della realtà. In fatti i suoi dipinti hanno un incanto di colorito, ed una verità di atteggiamenti, che diedero ad essi gran voga. L'incisione ha sovente riprodotte le sue composizioni, che nello scorso secolo furono popolari. Il disegno, che pubblichiamo qui sopra, farà comprendere di qual genere fu il merito di Chardin. Dipingendo ciò che vedeva, e non ciò che aveva prima immaginato, egli ha necessariamente lasciato in tutte le sue opere un'incertezza che non è priva di leggiadria. I quadri suoi rappresentano una veduta e non un pensiero; si capisce che l'artista ha copiato soltanto ciò che aveva sotto gli occhi, cosicchè il campo rimane aperto a qualunque supposizione.

Il giuoco dell'Oca, nel quale si occupano i personaggi rappresentati dal nostro disegno, è, come ognun sa, uno dei più antichi giuochi conosciuti; alcuni lo fanno risalire sino ai Greci. Oggi è assai decaduto nella pubblica opinione; ma nel passato secolo era esso in gran favore; e non era già solamente il trastullo de' fanciulli; poichè giuocavano all'Oca anche le donzelle, e le donne, e gli uomini attempati. La sera, prima di cena, le famiglie giuocavano accanto al fuoco, ed eccitava un sempre nuovo interesse.

Malgrado la semplicità delle combinazioni di codesto giuoco, esso offre infatti più distrazione, e un più gran numero di vicende, che non ne offrono molti altri; è rallegrato dalle rozze, ma ben distinte immagini,

che lo compongono, si presta ad una serie non interrotta di motti piacevoli, di sorprese, di speranze; egli ha finalmente il vantaggio di procedere dal caso, e di pareggiare per conseguenza le forze dei giuocatori; dà una lezione agli ambiziosi, mostrando loro, che colui che va troppo lungi, può esser costretto a ritornare indietro, e diviene finalmente l'occasione di mille utili e famigliari insegnamenti, fra i quali non è da mettere in dimenticanza quello che da un vecchio chirurgo di marina fu dato ad alcuni fanciulli, che disputavano fra loro sul senso e sulla parola *Caso*, ed i quali, come avviene sovente anche fra uomini grandi, dopo una lunga disputa, erano imbarazzati più che mai, e più che mai lontani dall'intendersi fra loro. Il vecchio, pregato da essi d'illuminarli, mostrò loro il giuoco dell'Oca: la puglia del giuocatore, diss'egli, può del pari andare all'osteria, e al fumo; all'Oca trionfante, e alla prigione, o alla morte; i dadi decideranno; i dadi sono adunque l'emblema del *Caso*.

— Sì, rispose il maggiore de' fanciulli: ma i dadi non cadono sempre come dovrebbero cadere: qualche volta mi sfuggono dalla mano; qualche volta la tavola pende; qualche volta pure mi urtano il braccio, e allora...

— Ciò non succede solamente nel giuoco dell'Oca, replicò il vecchio sorridendo: questo accade spessissimo anche nelle vicende della vita, e nelle cose del mondo; sovente l'umana volontà s'infrange nell'eseguire i suoi proponimenti, le circostanze, le passioni l'acciecano; non vince sempre la partita colui che dovrebbe guadagnarla.

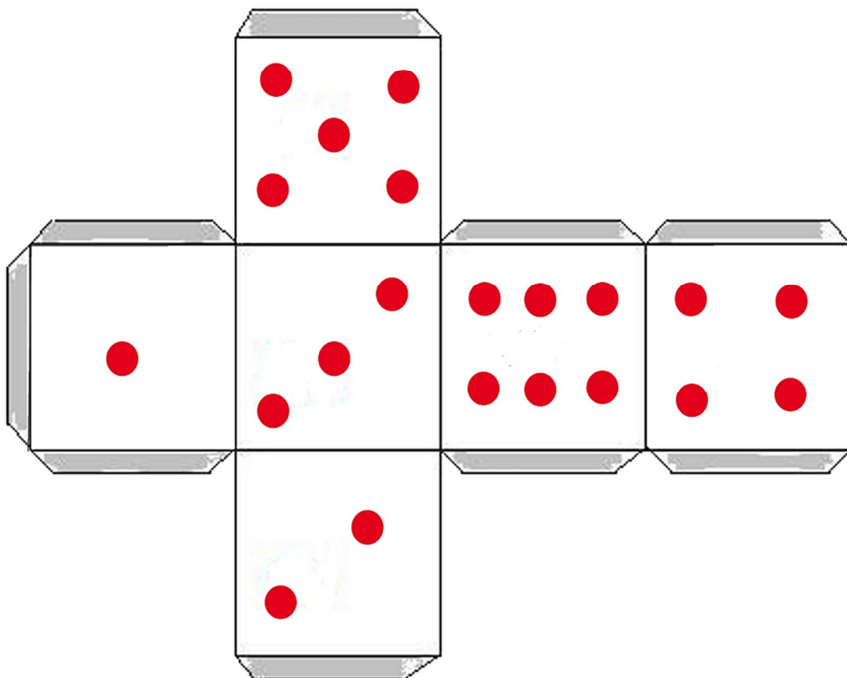
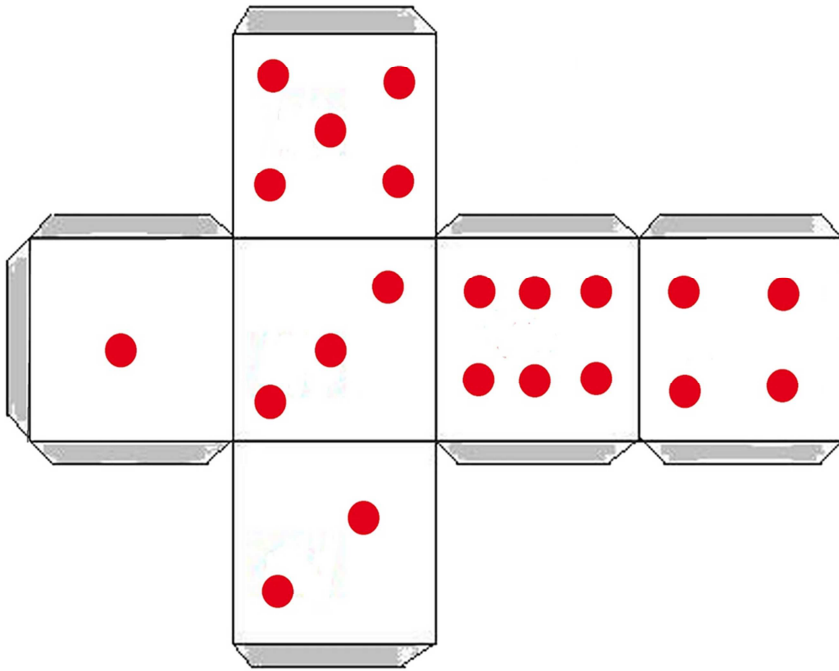
L. S.

COME GIOCARE IL GIOCO DELL'OCA

Bisogna procurarsi 2 dadi, il tipo più comune è quello a forma di un piccolo cubo di legno o altro materiale con il lato lungo da 2 a 4 cm e le cui facce sono numerate da uno a sei (usando generalmente dei puntini).

Tradizionalmente i numeri sono assegnati in modo che la somma delle facce opposte sia sette; rimane da scegliere se ordinare le facce rappresentanti 1, 2 e 3 in senso orario o in senso opposto intorno al vertice che hanno in comune.

Le facce dei normali dadi cubici sono le seguenti, potete ritagliare le due figure, incollare le parti grigie e otterrete così i due dadi:



12 segni che si possono utilizzare:



consiglio comunque visitare questi siti:

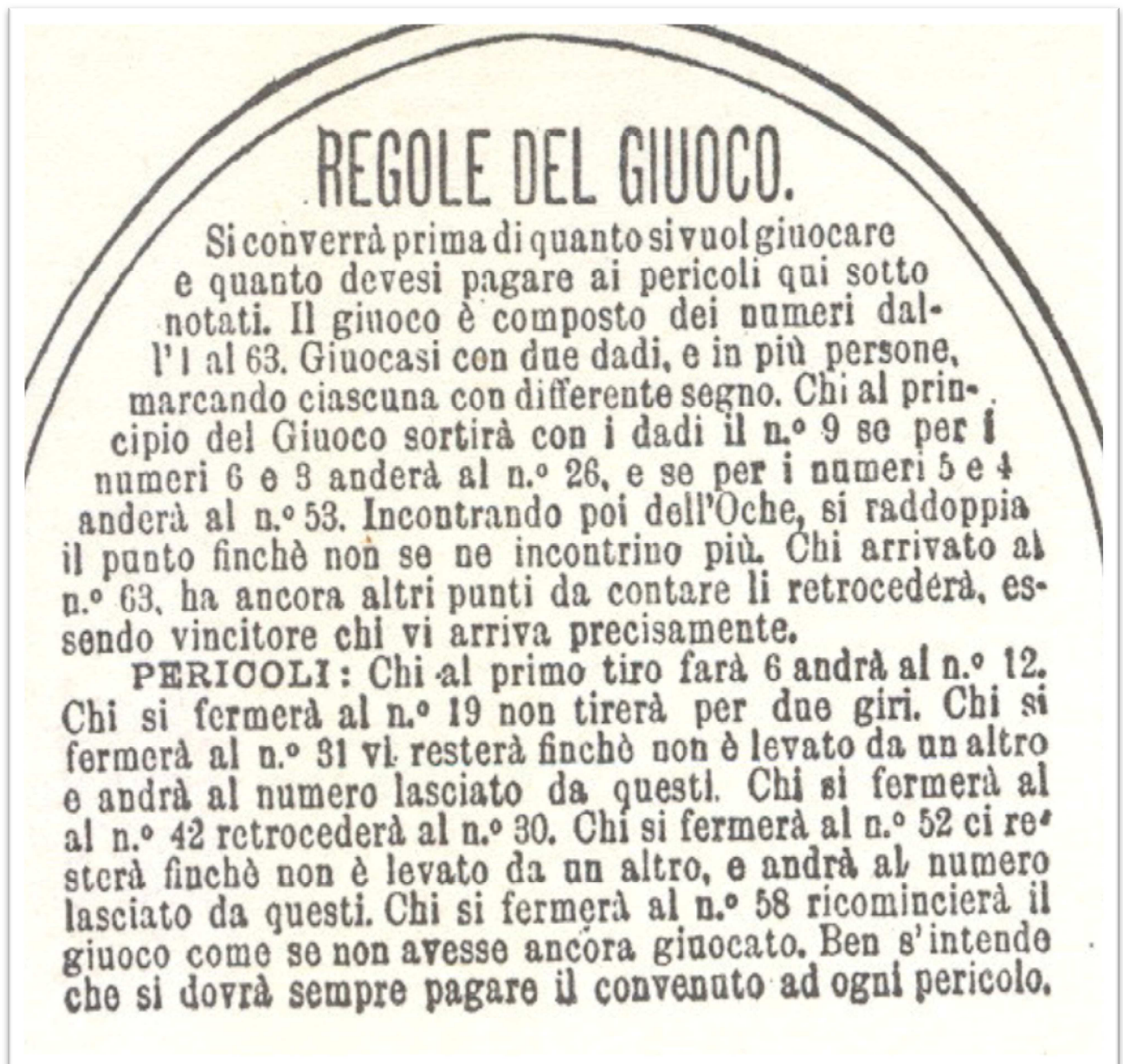
http://www.giochidelloca.it/dettaglio_storia.php?id=13 , http://www.giochidelloca.it/dettaglio_storia.php?id=33 ,
<https://it.pinterest.com/pin/526499012668765311/> ,
<http://www.ic14bo.it/joomla/attachments/article/32/IL%20GIOCO%20DELL%27OCA-TERZA.pdf> ,
https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_dell%27oca

Troverete collegate cliccandovi sopra, il gioco dell'oca (eqp"ecugng'eqttgrvg+e le seguenti uej gf g:

“42 il gioco del labirinto”, “2 IL MELO”, “26 PATATA”, “33 IL CASTAGNO”, “37 IL PESCO”, “44 SOLANACEAE”,
“57 IL CILIEGIO” e “60 IL PERO”.

Troverete inoltre all'interno delle citate caselle, le schede degli artropodi dannosi (cliccando sopra a quelli evidenziati in rosso si aprirà la relativa scheda del parassita) e un elenco degli artropodi utili con connessa scheda (evidenziate in verde).

Per quanto riguarda le regole del gioco mi sono rifatto al testo edito da Libreria Editrice Fiorentina, edizione 1982:



Ho riportato le regole del gioco in dialetto veneziano:

REGOE DE XOGO DE L'OCA

EL XOGO XE COMPOSTO DA NUMERI CHE I VA DA UNO AL SESANTATRE;
XE XOGA CO DO DADI E PIÙ ZOGADORI (PIÙ SE XE MEIO XE) CHE I SE
MARCA CO DIFERENTI SEGNI, COME FASOLI DE COLOR DIFERENTE,
DIVERSE CARAMEE, SEMI DE ORTO DIVERSE O ANCA BOTONI E
QUALSIASI ROBA PAR SEGNAR;

CHI AL PRIMO COLPO FA NOVE, CO I NUMERI SIE E TRE (6+3) VA DIRETO
AL VENTISIE (26), SE INVECE XE DA CINQUE E QUATRO (5+4) VA AL
CINQUANTATRE (53);

CHI TROVA NA OCHA EL RADOPIA I PUNTI FATI COI DADI, FIN CHE NON
EL TROVA PIÙ E OCHE;

VINSE CHI RIVA GIUSTO AL SESANTATRE (63), PERCHÉ SE TI FA DE PIÙ
TE TORNI INDRIO, E SE TE TOCHI NA OCA TE TORNI INDRIO I PUNTI FATI.
PERICOLI E PEGNI CHE OGNI TOSO DEVE PAGAR (OGNI PEGNO SE DEVE
LASCIAR NEA TOLA COME: NA CARAMEA , DO DOLSETI CHE ENDARÀ
AL VINCITOR):

- ✓ CHI COL PRIMO TIRO FA 6 EL PONTE, VA DIRETO AL 12 PERÒ EL
PAGA PEGNO;
- ✓ CHI RIVA AL 19 SE FERMA PAR DO TIRI;
- ✓ CHI VA AL 31 VE RESTA FINCHE NO GHE RIVA N'ALTRO CHE EL
PRENDE EL SO POSTO E LU PARTE DA DOVE XE RIVA EL XOGADOR;
- ✓ CHI RIVA AL 42 DEVE TORNAR AL 30;
- ✓ CHI RIVA AL 52 DEVE RESTAR FINCHÈ UN ALTRO XOGADOR
PRENDE EL SO POSTO EL PARTE DA DOVE XE RIVA EL XOGADOR;
- ✓ CHI SE FERMA AL 58 RICOMINCIA XOGAR DA CAPO.

BONA XOGADA BEI FIOI E DIVERTIVE.