



# RURAL 4 kids

Acqua, clima, biodiversità, energia  
insieme per lo sviluppo rurale



Rete Rurale  
Nazionale  
2007.2013



MINISTERO DELLE POLITICHE AGRICOLE,  
ALIMENTARI E FORESTALI





Sono lieto di presentarvi la prima edizione del concorso “I fantastici super 4 - Acqua, Clima, Biodiversità ed Energia insieme per lo sviluppo rurale” promosso nell’ambito del progetto Rural4kids, finanziato dal Ministero delle politiche agricole alimentari e forestali.

L’iniziativa ha lo scopo di avvicinare i bambini della scuola dell’obbligo al mondo rurale, sensibilizzandoli sulle tematiche ambientali connesse al mondo agricolo e allo sviluppo rurale e sull’importanza di preservare i beni collettivi propri di queste aree.

Il progetto, attraverso un sito web e un blog, propone infatti argomenti di grande attualità ed interesse, sui quali è importante avviare azioni di informazione e coinvolgimento nei confronti dei giovani. La corretta gestione delle risorse idriche, la tutela della biodiversità, le misure di mitigazione e contenimento dei cambiamenti climatici, il risparmio energetico e lo sviluppo di fonti di energia rinnovabili sono tutti aspetti fondamentali per affrontare le sfide del futuro.

Questo concorso, come tutto il progetto, pone al centro dell’attenzione gli studenti di oggi, i cittadini di domani, in modo da garantire un uso corretto delle risorse naturali di cui possiamo disporre. Rispettare l’ambiente non è cosa impossibile, se si comincia dalle piccole e semplici abitudini che quotidianamente ognuno di noi può mettere in atto, migliorando in tal modo la qualità della vita e dell’ambiente che ci circonda.

Agli insegnanti e agli alunni rivolgo l’invito a partecipare numerosi, con la speranza di poterci incontrare per la premiazione. A tutti l’augurio di buon lavoro.

GIANCARLO GALAN

RURAL4kids



# RURAL 4 kids

Acqua, clima, biodiversità, energia  
insieme per lo sviluppo rurale



## IN UN TEMPO LONTANO

e vicino, in un luogo vicino e lontano, c'era e ancora c'è un villaggio chiamato Dappertutto, circondato da splendide colline, da ricchi pascoli e fertili campi coltivati. Qui piante e animali di ogni tipo crescono e vivono in pace e armonia secondo il ritmo del sole e delle stagioni.



**G**li abitanti di Dappertutto sono piccoli di statura ma molto attivi e intelligenti. Vivono da sempre coltivando la terra e allevando animali da stalla e da cortile. Conoscono bene il loro mestiere, perché è lo stesso che facevano i loro padri, e i padri dei loro padri, e i padri dei padri dei loro... Be', conoscono il loro mestiere *veramente da un sacco di tempo.*

## SE LO CHIEDETE A LORO

il contadino fa il lavoro più bello del mondo, non solo perché sta all'aria aperta, ma anche perché impara a capire il linguaggio delle erbe e delle piante, degli animali e degli uccelli, del sole e della pioggia, della neve e del vento. Per i piccoli abitanti di Dappertutto, insomma, fare il contadino significa sapere più lingue di uno scaffale di dizionari.

Mmm... Hai sempre un buon profumo tu!



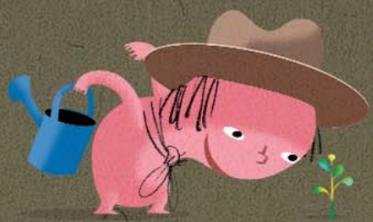
Chi ti ha detto che è il mio compleanno?



Come sarebbe che hai ancora fame?



Come va oggi piccolina? Hai sete?



Sì, vedo che il torcicollo non ti è ancora passato.



Dici che il vento sta cambiando e che ploverà? Be', grazie, ci vediamo in giro!

Su su, niente storie, lo sai che è per il tuo bene!

Lo so, ti chiami spaventapasseri... Ma devi spaventare anche i merli!



Su su, niente storie, lo sai che è per il tuo bene!



Fare il contadino a Dappertutto sarebbe insomma bellissimo se... Già, c'è sempre un "se". E in questo caso è un "se" addirittura gigante. Anzi, è proprio un

# GIGANTE!

# SENZACRAPA

## Gigante senza cervello

Il problema dei piccoli abitanti di Dappertutto si chiama Senzacrapa. È un gigante che si aggira nei dintorni del villaggio combinando guai a ripetizione. Come dice il suo nome, Senzacrapa non è veramente cattivo, ma solo... senza cervello. Il fatto è che, come si può intuire, un gigante senza cervello combina guai molto, *molto grossi*. **GUAI GIGANTI.**



**• SCONOSCIUTA:**  
forse migliaia di anni.

ETÀ



**• LA MUSICA:**  
riesce a metterlo  
in un innocuo  
stato di trance,  
che però dura  
solo pochi minuti.

POTERI

• ENORME FORZA E RESISTENZA.  
• NESSUNA INTELLIGENZA.  
• NIENTE PUÒ ABBATTERLO.

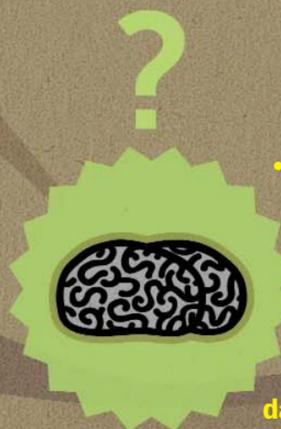


**• DIVORA QUELLO CHE TROVA,**  
senza badare se è buono o  
cattivo. Si dice che mangi  
anche la gente, ma non è  
mai stato provato.



**• È IN GRADO DI SPUTARE FIAMME E FUOCO.**

**• SENZACRAPA È IMPREVEDIBILE:**  
a volte compare di giorno, a volte di  
notte. Può farsi vivo per settimane  
oppure sparire per mesi interi.



**• NESSUNO SA** come, dove e  
perché Senzacrapa ha perso  
il suo cervello. Molti però  
pensano che fosse un  
cervello di prima classe,  
e che adesso sia nascosto  
da qualche parte, chissà dove.



DE LO SMISURATISSIMO  
GIGANTO SENZACRAPA  
Si conosce, nella gaia con-  
trada di Dappertutto, uno gi-  
gante spaventosissimo, et  
oltre misura forzuto. Esso  
have uno grande et mirabile  
buco nello capo, là dove lo  
cerebro per solito si truova: et  
per ciò Senzacrapa fue  
nomato dalli abitanti. Costui  
est grave et dannoso assai  
all'opra de' villici, ruinando et  
devorando et facendo gran-  
dissimo scempio de' campi e  
delle colture. Detto gigante  
fue molte fiato combattuto  
senza resultato alcuno, dap-  
poiché

Articolo ritagliato da  
'Dappertutto News'



**PICCOLE E  
GRANDI AZIONI**  
a cura del Saggio del Villaggio

Il povero gigante non ha colpa delle  
sue malefatte, essendo scervellato.  
Vorrei vedere voi al suo posto!  
Anzi: a chi di voi, che giganti non  
siete ma avete cervello, non capita  
mai di combinare uno dei guai di  
Senzacrapa? Pensateci: le vostre  
piccole azioni, messe insieme, di-  
ventano grosse come quelle di un  
gigante...

# I GUAI DI UN GIGANTE

## Cento ne fa e nessuna ne pensa

**D**a sempre il gigante Senzacrapa ne combina così tante che è impossibile elencarle tutte. Ecco una scelta dei disastri più comuni, e scusate se sono pochi!

**Sputa fiamme nei boschi,**  
bruciando gli alberi e  
la vegetazione e terrorizzando  
gli animali.



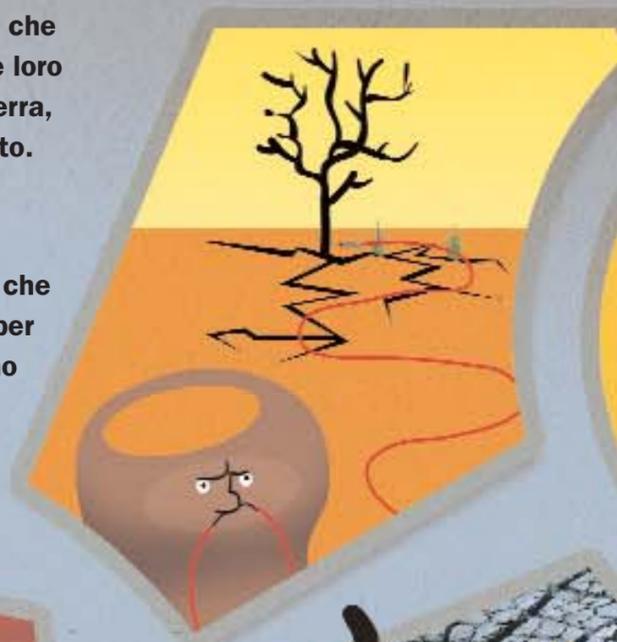
**Con i suoi piedacci calpesta**  
e butta all'aria i campi seminati,  
così che sopra non ci cresce più niente.



**Abbatte a panciate gli alberi** che  
crescono sui pendii così che le loro  
radici non trattengano più la terra,  
che frana giù distruggendo tutto.



**Mastica i tubi** che  
irrigano le coltivazioni, per  
vedere come avvizziscono  
e muoiono le piante.



**Beve tutta l'acqua**  
dello stagno, per  
divertirsi a veder  
sloggiare i pesci, gli  
insetti, gli anfibi e gli  
uccelli che ci vivono.



**Fa uscire dal suo intestino**  
(è orribile dirlo!) **gas** che  
avvelenano l'aria e cambiano  
addirittura il clima!



**Mangia tutta l'erba dei prati**  
per vedere la faccia delle mucche  
che restano a bocca asciutta.



**Salta sulle siepi** per farle  
a pezzi e veder scappare gli  
animaletti che ci alloggiavano.



Ora basta!  
Quando è  
troppo è  
troppo!



Ah sì, lo dice anche il  
mio maiale! Senzacrapa  
gli ha quasi staccato la  
coda con un morso!



E le mie zucche?  
Guardate come le ha  
ridotte, poverette!



Si è messo  
a sedere sui  
miei cavoli!



Ha  
starnutito  
sulla mia  
vigna!



Ha  
mangiato  
il mio  
trattore...



Come dici?  
A te ha staccato  
la testa? Non te  
la prendere, è  
tutta invidia.



**SE ALMENO TUTTI QUESTI  
GUAI LI COMBINASSE UNA  
VOLTA SOLA! NON AVENDO  
MEMORIA, CONTINUERÀ A  
RIPETERLI PER L'ETERNITÀ.  
E QUESTO È TERRIBILE!**

Io dico che è  
ora di chiamare  
i Super4! Siete  
d'accordo?



### Sì!!!

**I SUPER4?** Chi sono costoro?  
È un discorso lungo...  
Sarà meglio presentarveli  
uno per uno.

# AQUAGIRL Il potere dell'ACQUA

ANIMALE

**RANOCCHIO** Perché unisce il regno dell'acqua a quello della terra.



**POTERI**  
Moltissimi.

Il più grande di tutti: nutrire e far crescere tutto quello che è vivo!

SIMBOLO



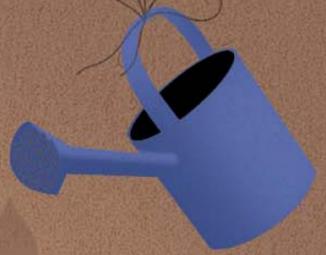
**FIOCO DI NEVE**  
Perché ricorda la sua grande abilità nel trasformarsi.

PIANTA



**PAPIRO** Perché vive sull'acqua e su di esso l'uomo ha scritto le sue prime storie.

**AQUAGIRL** dà alle piante ciò di cui hanno più bisogno: tanta, tanta acqua. E se non piove da tempo? Allora le coltivazioni vanno irrigate con l'aiuto dell'uomo.



## IL POTERE DI AQUAGIRL

non è infinito: infatti anche l'acqua può esaurirsi. Per questo è meglio fare attenzione a non sprecarla.



**PUNTO DEBOLE**  
Può essere avvelenata da sostanze inquinanti come petrolio, vernici, mercurio, rifiuti tossici.

COME DARLE UNA MANO

Tenendo aperto il rubinetto solo quando serve!



È un solvente universale!

Eh sì, sa sciogliere qualunque cosa!

Dicono di lei...

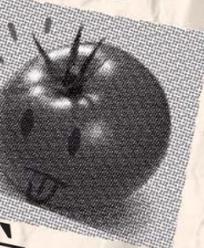


## AQUAGIRL È OVUNQUE:

un uomo è fatto d'acqua per il 70%, un ananas per l'87%, un melone per il 99%!

Aquagirl salva un altro pomodoro

dal nostro inviato



«È ancora lei, Aquagirl, a soccorrere un pomodoro in grave difficoltà. La pianta, della famiglia delle solanacee, era rimasta quasi completamente disidratata dopo la lunghissima siccità che ha afflitto il villaggio. «Me la sono vista brutta», ha commentato il rosso ortaggio dopo la disavventura. «Se non fosse stato per Aquagirl ora suoneri la cetra negli Orti Celesti». L'intervento di Aquagirl ha restituito allo sfortunato pomodoro la freschezza e i sali minerali giusti, consentendogli di arrivare sano e salvo a maturazione. Grazie Aquagirl!»

# BIOKID Il potere della BIODIVERSITÀ

**SIMBOLO**  
**CATENA** Perché i suoi anelli ricordano che ogni cosa è legata al resto.

**RISPETTANDO OGNI FORMA DI VITA!**  
**COME DARGLI UNA MANO**

**da CHI SEMINA RACCOGLIE**  
 settimanale degli agricoltori di Dappertutto

## OCCHIO AI LOMBRICHI INTERVISTA A BOKID

D.: Biokid, cosa pensi dell'agricoltura?  
 R.: Penso che sia molto importante per la biodiversità.  
 D.: Ma, insomma, che è questa biodiversità?  
 R.: È la grande varietà di specie animali e vegetali che convivono in un ambiente, che per così dire "vanno d'accordo".  
 D.: D'accordo? Ma scusa, non si mangiano a vicenda?  
 R.: Be', sì! Ma è proprio questa la biodiversità: ognuno ha bisogno degli altri. È un sistema molto delicato, e io me ne occupo.

D.: Che succede se per esempio sparisce un lombrico?  
 R.: Niente, se ne sparisce uno. Ma se spariscono tutti, allora gli uccelli che si nutrono di lombrichi diminuiranno, cambieranno abitudini, e poco a poco cambierà anche tutto il resto.  
 D.: E a noi che importa?  
 R.: Voi fate parte della stessa catena di esseri viventi. E se spariscono i lombrichi, prima o poi potreste sparire anche voi!



**POTERI**  
 Lega magicamente gli esseri viventi fra loro, piante e animali. Così nessuno è più importante degli altri, perché tutti hanno bisogno di tutti.

**ANIMALE**  
**APE** Perché senza creature tanto diverse come i fiori non potrebbe vivere.

**DICONO DI LUI**  
 Fa un lavoro prezioso! Bisogna proteggerlo.  
 Proteggerlo? Ma è un supereroe!  
 Sì, ma avrà sempre bisogno del nostro aiuto.

**PIANTA**  
**BAOBAB** Perché il suo tronco e i suoi rami danno rifugio a moltissime creature

**PUNTO DEBOLE**  
 Anche la perdita di una sola specie animale o vegetale può provocargli danni gravi.



**Fraasi Celebri**  
 «Dove piante, animali, funghi e batteri vivono in equilibrio l'acqua e l'aria sono più pulite».

**BIOKID PROTEGGE LE FORESTE**, perché sa che danno nutrimento e riparo a migliaia di specie piccole e grandi. Distruggere una foresta non è mai una grande idea, dice. Inoltre ama che ci siano in giro tanti animali diversi! Ecco perché protegge ogni razza, soprattutto quelle in via di estinzione. Sarebbe bello farlo capire anche a Senzacrapa!



# CLIMABOY Il potere del CLIMA

**ANIMALE**

**PINGUINO**  
Perché indica che c'è vita anche fra i ghiacci.

**SIMBOLO**

**NUVOLA**  
Perché ricorda che il suo regno è l'aria.

**CO2**

**CLIMABOY** è molto attento all'agricoltura! Per fortuna il paese di Dappertutto, con le sue piante e i suoi boschi, assorbe il doppio dell'anidride carbonica che produce. Questo è molto importante, perché così non si producono troppi gas serra, dannosi al clima.

**CLIMABOY** passa molto tempo a fare conti. Ha calcolato che negli ultimi 150 anni la temperatura media della Terra è salita di 0,7 gradi centigradi. Sembra pochissimo, eppure per Climaboy questo può portare gravissime conseguenze!



**PIANTA**

**CACTUS** Perché riesce a vivere anche in mezzo al deserto.

**Se la Terra diventasse troppo calda... Brrr!**

- Desertificazioni
- Aumento del livello dei mari
- Ritiro dei ghiacciai
- Alluvioni
- Carestie

**La Terra si riscalda: di chi è la colpa?**

L'uomo produce troppa anidride carbonica? Climaboy impazzirà?

Il supereroe rassicura: io cerco di non impazzire, ma voi vedete di ridurre le emissioni pericolose.

**POTERI**

**FA... IL BELLO E IL CATTIVO TEMPO!**

Le condizioni di vita di piante e animali dipendono da lui.

**COME DARGLI UNA MANO**

Abbassando il riscaldamento e usando meno l'automobile!

**PUNTO DEBOLE**

L'anidride carbonica dei nostri scarichi può farlo impazzire.

**ABITANTE DI DAPPERTUTTO, RICORDA!**  
Un clima equilibrato è indispensabile per una buona agricoltura. Perciò:

1. Abbassa
2. Spegni
3. Ricicla
4. Cammina

Grazie mille!  
**CLIMABOY**

# BABYENERGY Il potere dell'ENERGIA

SIMBOLO

SPINA  
ELETRICA  
Perché è...  
elettrizzante!

POTERI

Illimitati! Fa muovere,  
girare, volare, correre e saltare  
tutto quello che vedete.



ELEFANTE Perché  
ricorda la sua  
enorme forza.

ANIMALE

Anche a Dappertutto c'è bisogno di Babyenergy:

per seminare e arare i campi, per portare acqua alle  
piante, per raccogliere e trasportare frutta e ortaggi.

Perfino per mungere le mucche!



PUNTO DEBOLE

PUÒ ESAURIRSI,  
come quando ha a che fare  
con petrolio o carbone.



Consumando di  
meno e riciclando  
di più!



COME DARLE UNA MANO

È un tipo  
invadente...

... ma non se ne  
può proprio fare  
a meno!



BABYENERGY è dappertutto:

nel sole, nel vento, nelle onde del  
mare e dentro ogni essere vivente.

Anche dentro Senzacrapa! Sta in ogni  
atomo di materia, e anche sottoterra, nei  
giacimenti di petrolio o di carbone che  
l'uomo infatti ha sfruttato, anche troppo.



BABYENERGY CONSIGLIA...

Mangiate frutta e verdura dei  
vostri posti. Farle arrivare da  
luoghi lontani significa aerei,  
camion, navi. Tutte cose che  
consumano moltissima energia.

ESCLUSIVO:  
Conferenza stampa  
di Babyenergy

Rivelazioni-shock per i cittadini di Dappertutto.  
Un folto pubblico era presente alla conferenza  
stampa di un'influente socia dei Super4, Baby-  
energy. L'eroina ha esordito: «Cari Dappertuttesi,  
il vostro lavoro nei campi consuma  
molta energia, e mica tutta pulita!».  
Voce dal pubblico: «Ma noi ci  
laviamo!».

«Volevo dire che la benzina e il gasolio dei  
vostri trattori e di tutte le altre cose a mo-  
tore inquinano l'aria, la terra e l'acqua.  
Parlo anche a nome dei miei soci. E poi non  
dureranno per sempre, sapete!».

Voce dal pubblico: «E allora? Dobbiamo tornare  
al carro e ai buoi?».  
«Cercate fin d'ora altri sistemi! L'energia è ovun-  
que: nell'acqua, nel sole, nel vento, perfino nella  
spazzatura».

Voci: «Ma no! Impossibile!».  
«Fidatevi di me, parola di Babyenergy! Ora vi  
spiego cosa dovete fare. State bene a sentire...».



PIANTA

RAMPICANTE Perché arriva dappertutto.

# I SUPER4

## INSIEME È MEGLIO



### ADESSO LI CONOSCIAMO UNO PER UNO:

**Aquagirl, Biokid, Climaboy e Babyenergy.**

Sono loro i magnifici Super4 di cui parlavano gli abitanti di Dappertutto, ed è facile capire come mai, ora che sappiamo quali sono i loro poteri.

Ma c'è una cosa che ancora non abbiamo detto: **uniti, i poteri dei Super4 diventano uno solo.** Un unico incalcolabile potere in grado di vincere le peggiori avversità. Per questo oggi sono stati convocati tutti e quattro, per scatenare insieme l'immenso, invincibile...

**... SUPERPOTERE DEI 4!**



Sì, però...

Però cosa?

Ci abbiamo provato altre volte a sconfiggere Senzacrapa...

... e lui è sempre tornato! Quel gigante è una vera rottura!



Già. Lo dicono sempre anche i miei cocomeri!

Ma stavolta è diverso! Abbiamo chiamato i Super4!

Tutti e 4?

Si capisce! Insieme troveranno una soluzione!



Hai sentito? Riavrà presto la tua testa, sei contento?

Lasciamo fare a loro! Uniti, i Super4 sono imbattibili!

SÌ!  
GIUSTO!  
LORO POSSONO FARCELA!



Oh Super4 benigni e potenti

mischiate quei quattro sublimi talenti

e fatene uno più grande e brillante

che tolga dai piedi l'odioso gigante!

Carissimi amici di Dappertutto, quel Senzacrapa non è un farabutto...

... bensì un poveretto senza (meschino!) nemmeno il cervello di un moscerino.

Quindi per farlo un po' ragionare la sua persa mente dovremo trovare...

... e poi in ogni modo nonché ad ogni costo tappargli quel buco mettendola a posto!



**ABBIAMO CAPITO BENE?** I Super4 vogliono nientedimeno rimettere al suo posto il cervello smarrito del gigante Senzacrapa! Agli abitanti di Dappertutto sembra una grande idea: con un cervello in testa, forse Senzacrapa smetterà di fare guai. Magari diventerà perfino un buon vicino di casa, mettendo la sua enorme forza al servizio di tutti.

Sì ma... per sapere dove si trova il cervello bisognerebbe sapere com'è stato perso. E dopo trovarlo. E dopo ancora, come rimetterlo nella testa del gigante? Senzacrapa si difenderà con tutte le sue forze e i Super4 dovranno giocare d'astuzia.  
**È UN BEL PROBLEMA ANCHE PER DEI SUPEREROI.**



**SAPETE UNA COSA?**

Noi non sappiamo com'è andata a finire la storia.

Ma voi... forse sì.



# COME RESTITUIRE IL CERVELLO A UN GIGANTE, COMPLETARE LA STORIA DA SUPEREROI E PARTECIPARE A UN SUPERCONCORSO.

## 1. INVENTATE UN FINALE

per questa storia: che sia bello,  
originale e scoppiettante!



## 2. SCRIVETE IL FINALE

come se fosse una piccola  
sceneggiatura, con azione e dialoghi.  
Dovrete infatti... metterlo in scena!



**3. ACCORDATEVI** su chi interpreterà le varie parti:  
i 4 Supereroi, il gigante Senzacrapa e gli abitanti di  
Dappertutto, che avranno anche loro un ruolo importante.



**4. SENZACRAPA E I SUPER4** indosseranno le loro  
maschere, mentre gli abitanti di Dappertutto potranno  
indossare dei foulard o dei cappelli. Ah: nel cast sono  
ammessi anche animali, piante e... spaventapasseri!



**5. AZIONE!** Così bardati, recitate il vostro finale davanti  
a una videocamera, a un telefonino o a una macchina  
fotografica, che fisserà i momenti importanti.



**6. IL PIÙ È FATTO!** L'insegnante penserà poi  
a completare e arricchire le foto o le riprese con i  
nostri effetti speciali, i testi e tutto quello che servirà  
per fare della vostra idea un finale da premio!

**Buon divertimento e buona fortuna a tutti con i Super4!**

## MEMO!

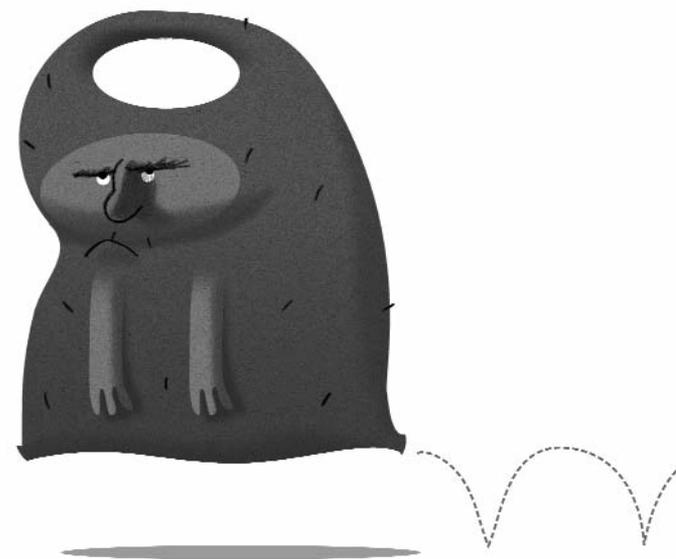
Un buon finale deve prevedere che:

- si scopra perché Senzacrapa ha smarrito il cervello;
- si cerchi e si trovi il cervello di Senzacrapa;
- lo si rimetta a posto evitando le ire del gigante.

Progettazione editoriale e realizzazione: Giunti Progetti Educativi  
Comitato Scientifico: Rosa Bianco Finocchiaro, Melina Giandomenico, M. Cristina Zannoner  
Coordinamento metodologico: Rosa Bianco Finocchiaro  
Supervisione contenuti: Federica D'Aprile, Paola Lionetti, Margherita Federico  
Responsabile editoriale: M. Cristina Zannoner  
Testi: Roberto Luciani  
Illustrazioni: Francesco Fagnani  
Progettazione grafica: Lorenzo Domizioli  
Coordinamento editoriale: Margherita Romagnoli  
Redazione: Fabio Leocata

[www.giuntiprogettieducativi.it](http://www.giuntiprogettieducativi.it)

© 2010 Ministero delle politiche agricole alimentari e forestali, Roma  
© 2010 Giunti Editore S.p.A, Firenze-Milano  
Prima edizione: ottobre 2010  
Stampato presso Giunti Industrie Grafiche S.p.A. – Stabilimento di Prato



**Gli abitanti di Dappertutto non ne possono davvero più: il gigante Senzacrapa mangia tutta l'erba dei loro prati, emette terribili gas che avvelenano l'aria e abbatte gli alberi a panciate. Cosa si può fare? Ma certo! Chiamare i Super4: Aquagirl, Biokid, Climaboy e Babyenergy. Saranno loro, con il nostro aiuto, a trovare e rimettere al suo posto il cervello perduto di Senzacrapa e a far tornare la pace a Dappertutto.**

