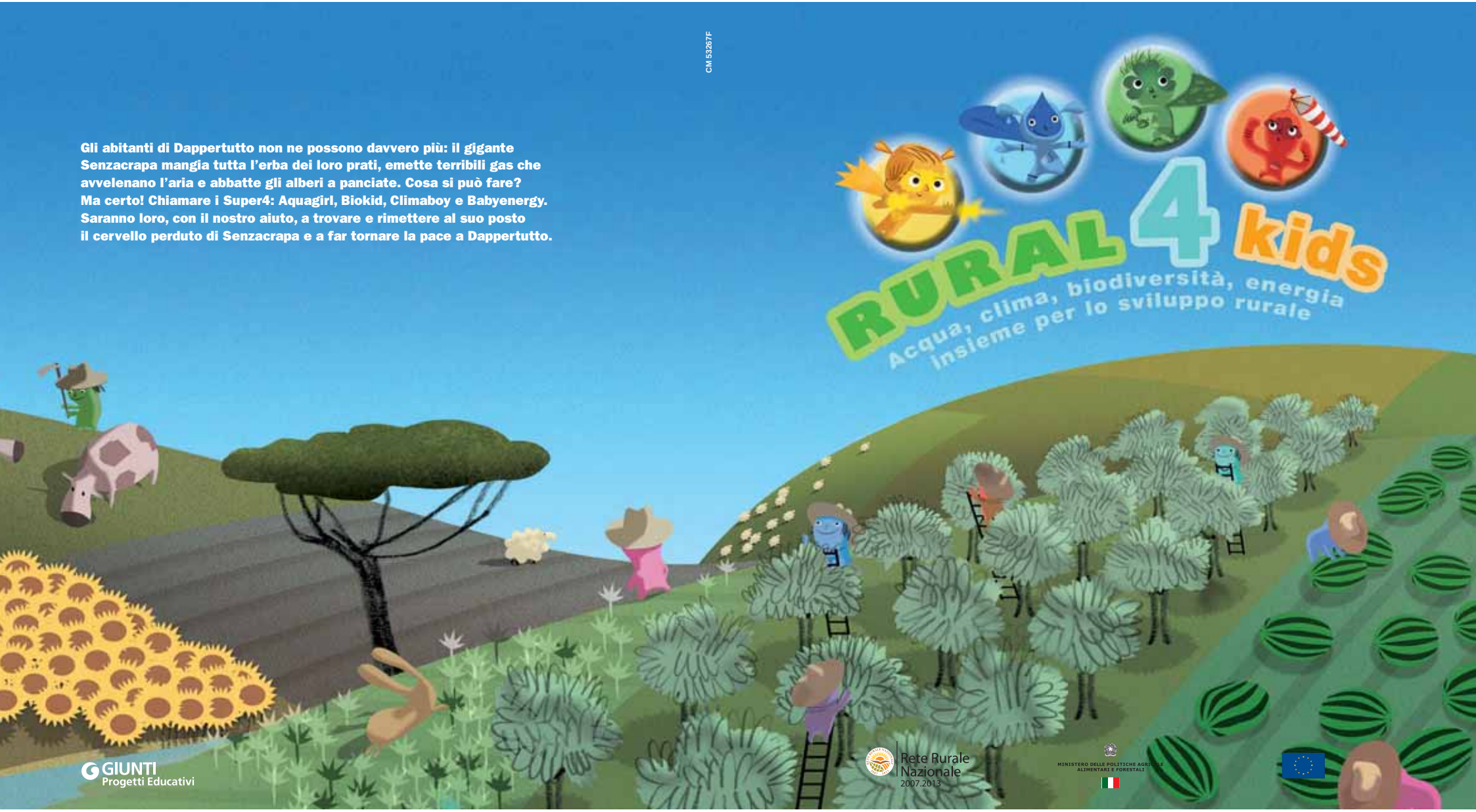
Gli abitanti di Dappertutto non ne possono davvero più: il gigante Senzacrapa mangia tutta l'erba dei loro prati, emette terribili gas che avvelenano l'aria e abbatte gli alberi a panciate. Cosa si può fare? Ma certo! Chiamare i Super4: Aquagirl, Biokid, Climaboy e Babyenergy. Saranno loro, con il nostro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

CM 53267F

RURAL 4 kids

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



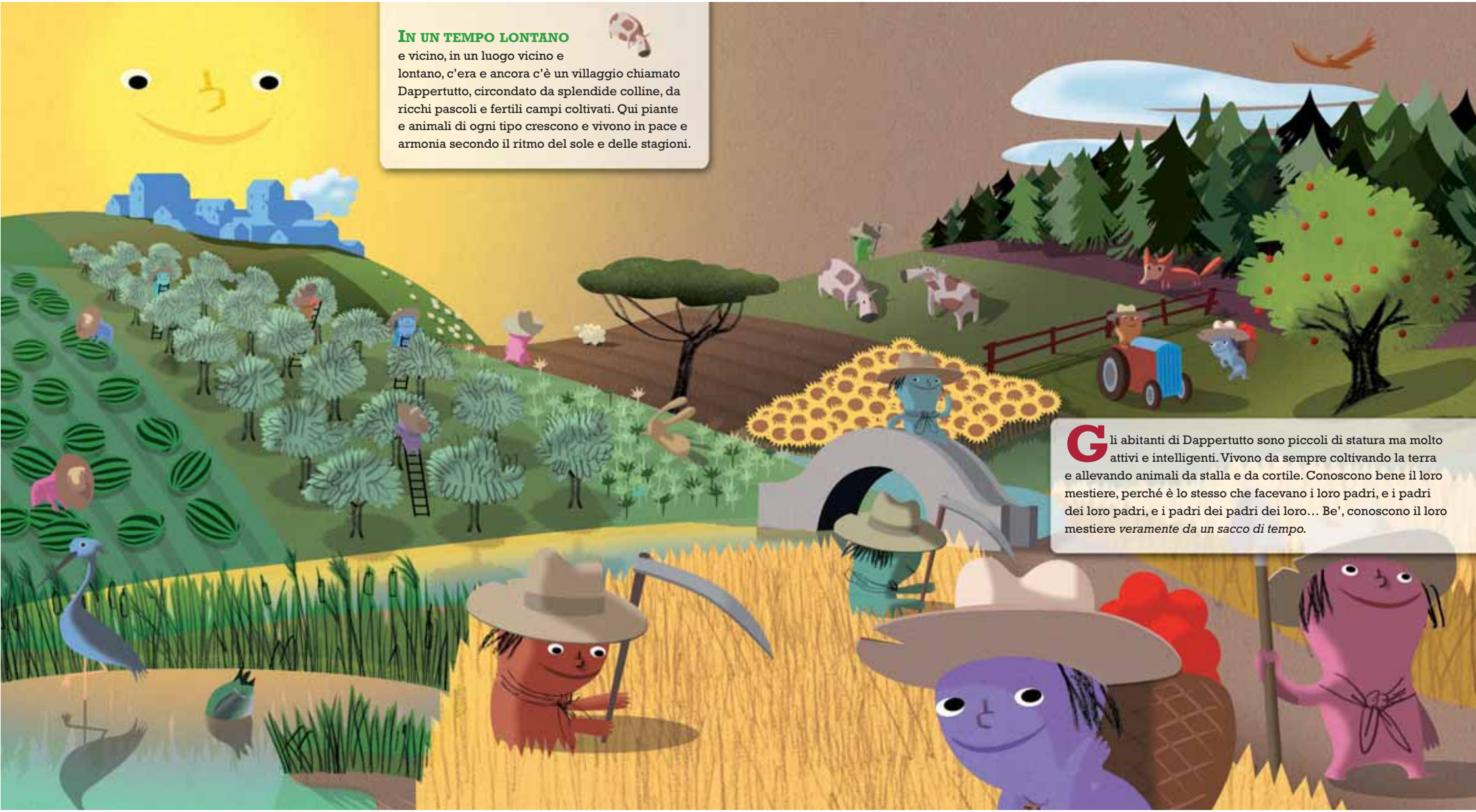
GIUNTI
Progetti Educativi

Rete Rurale Nazionale
2007.2013

MINISTERO DELLE POLITICHE AGRICOLE ALIMENTARI E FORESTALI

Rete Rurale Nazionale
2007.2013

MINISTERO DELLE POLITICHE AGRICOLE
ALIMENTARI E FORESTALI


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.
Gli 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.

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.**

ETÀ

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

POTERI

- **ENORME FORZA E RESISTENZA.**
- **NESSUNA INTELLIGENZA.**
- **NIENTE PUÒ ABBATTERLO.**

PUNTI DEBOLI

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

- **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 cognosce, nella gaia contrada di Dappertutto, uno gigganto 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 grandissimo scempio de' campi e delle colture. Detto giganto fue molte fiate 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, diventano grosse come quelle di un gigante...

I GUAI DI UN GIGANTE

Cento ne fa e nessuna ne pensa

Da 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!

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

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

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

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

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.

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

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

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

FIOCCO 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.

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

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

COME DARLE UNA MANO

Tenendo aperto il rubinetto solo quando serve!

Dicono di lei...

È un solvente universale!

Eh sì, sa sciogliere qualunque cosa!

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 lunga 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 suonerei 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.

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.

COME DARGLI UNA MANO

DICONO DI LUI

PIANTA

Erasi Celebri

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

PUNTO DEBOLE

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

da CHI SEMINA RACCOGLIE
settimanale degli agricoltori di Dapperfutto

OCCHIO AI LOMBRICHI

INTERVISTA A BIOKID

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!

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

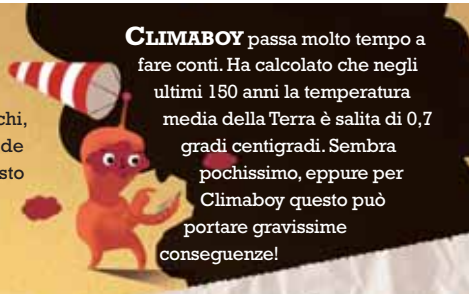
ANIMALE

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

SIMBOLO

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

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!

POTERI

FA... IL BELLO E IL CATTIVO TEMPO!

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

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.

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

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

SIMBOLO

SPINA ELETTRICA
Perché è... elettrizzante!

ANIMALE

ELEFANTE Perché ricorda la sua enorme forza.

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.

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.

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

PIANTA

RAMPICANTE Perché arriva dappertutto.

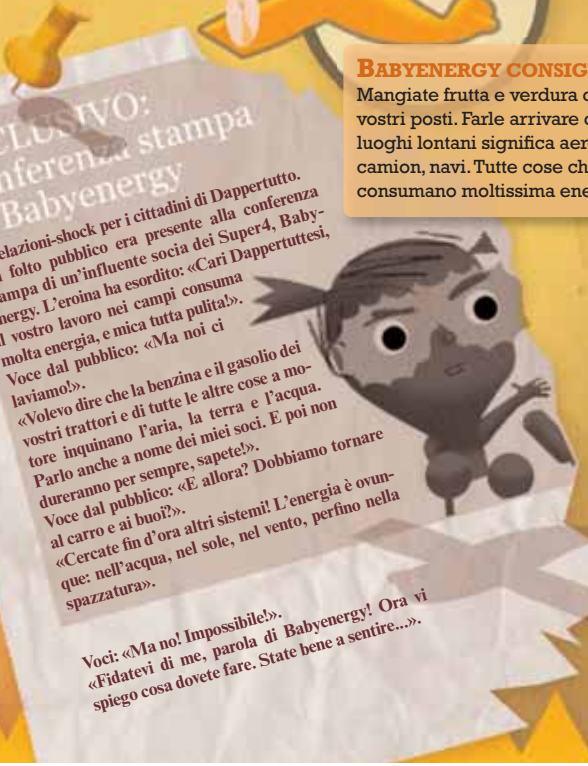
COME DARLE UNA MANO

Consumando di meno e riciclando di più!

DICONO DI LEI

È un tipo invadente...

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



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, Babyenergy. 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 motore 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 ovunque: nell'acqua, nel sole, nel vento, perfino nella spazzatura».

Voci: «Ma no! Impossibile!».

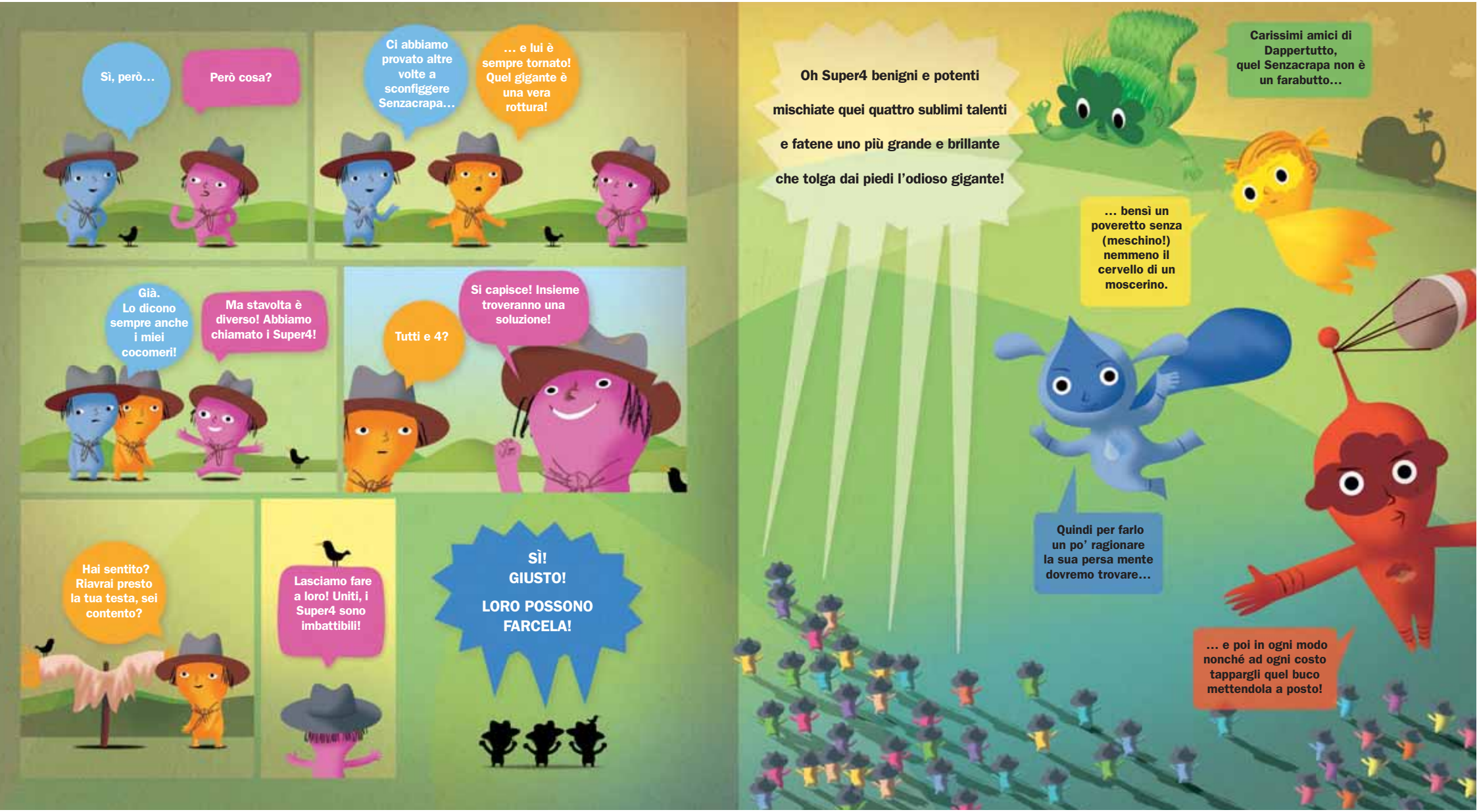
«Fidatevi di me, parola di Babyenergy! Ora vi spiego cosa dovete fare. State bene a sentire...».

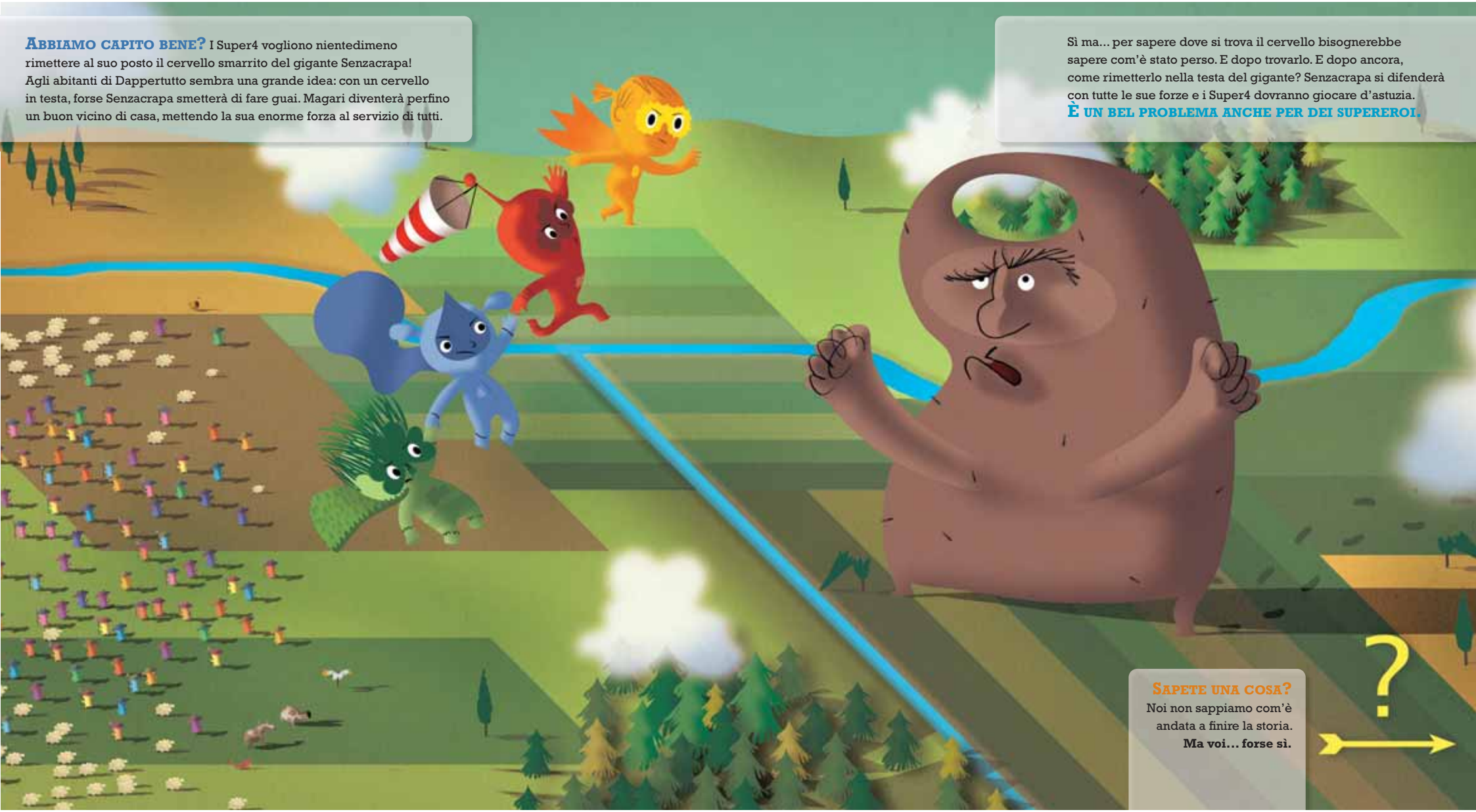
I SUPER4
INSIEME È MEGLIO

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!

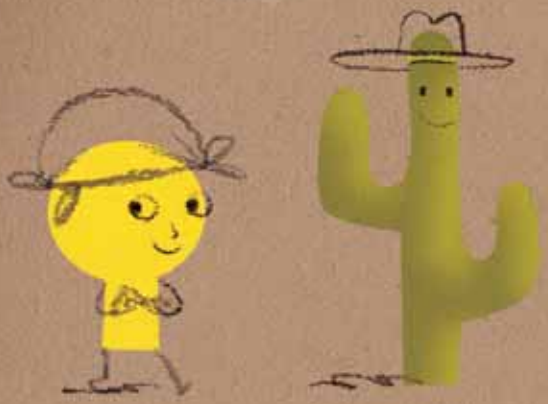

Sì, però…
Però cosa?
Ci abbiamo provato altre volte a sconfiggere Senzacrapa…
… e lui è sempre tornato! Quel gigante è una vera rottura!
Già. Lo dicono sempre anche i miei cocomeri!
Ma stavolta è diverso! Abbiamo chiamato i Super4!
Tutti e 4?
Si capisce! Insieme troveranno una soluzione!
Hai sentito? Riavrai 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.