



Unità didattica realizzata nel 2019 nell'ambito del Progetto "Viva il Lupo" con il finanziamento del Ministero dell'Ambiente del Territorio e del Mare, bando "Invito a presentare proposte in materia di educazione ambientale" Decreto MATTM n. 96/SG del 10/12/2018. La responsabilità dei contenuti di questo materiale didattico è del beneficiario dell'azione, il Ministero dell'Ambiente del Territorio e del Mare non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni contenute. Questo materiale didattico è stato realizzato da un adattamento e aggiornamento dell'Unità Didattica "In bocca al lupo" realizzata dal WWF Italia e IUCN nel 1980, nell'ambito dell'Operazione "San Francesco", a cura di Stefania Bartoli, Luigi Boitani, Alessandra Rambaldi.

Coordinamento editoriale:  
Franco Ferroni, Rita Runza, Maria Antonietta Quadrelli  
Testi: Marco Antonelli, Alessandra di Cerbo, Franco Ferroni.  
Grafica: Alessandro Troisi - Disegni: Marco Preziosi  
Fotografie: Archivio WWF Italia, Franco Ferroni, Massimo Fraticelli, Archivio CREDIA WWF, Archivio PN Monti Sibillini, Michele Bavassano, Marco Galaverni.  
Tipografia: Ugo Quintily S.p.A.



# In BOCCA AL LUPO...!

Il lupo dagli anni 70 del secolo scorso, quando in Italia si contavano meno di 100 esemplari, ha fatto molta strada per sfuggire al rischio di estinzione. Una strada tutta in salita e piena di ostacoli, rischi e minacce, ma alla fine si è salvato, oggi si contano oltre 1600 lupi circa che hanno riconquistato territori dove era scomparso da secoli. Ripercorriamo insieme la strada che ha portato in salvo il lupo vivendo le fasi della sua vita, da cucciolo ad adulto, e ricordiamoci che il motto di buon augurio "In bocca al lupo" nasce dall'abitudine della mamma lupo di prendere in bocca i suoi cuccioli per tenerli al sicuro e portarli al riparo dai pericoli. Quindi è bene rispondere sempre a questi auguri con un "Viva il Lupo...!"



Per giocare serve:

- Avere voglia di divertirsi;
- Trovare dei compagni per creare il tuo branco (almeno uno);
- Avere un dado, non da brodo (puoi crearlo ritagliando e incollando la sagoma che trovi sul tabellone del gioco);
- Munirsi di un segnalino (puoi ritagliare le sagome che trovi sul tabellone del gioco, colorandole ed eventualmente incollandole in un tappo di bottiglia da bibite).

**Il gioco è fatto..!** Adesso basta tirare il dado (possibilmente non addosso agli altri giocatori) e spostare il proprio segnalino. Leggi le regole accanto alla casella dove sei arrivato. Per completare una fase del gioco basta arrivare all'ultima casella con qualsiasi punteggio del dado. Prosegui fino a quando riesci a portare in salvo il Lupo nella casella di un Parco Nazionale con un solo lancio del dado. **In bocca al lupo..! e VIVA IL LUPO.**



**A** partenza

- 1) Dormi fin che puoi nascosto al sicuro nella tana, i guai devono ancora cominciare.
- 2) Non si può mai stare in pace! Nell'attesa che gli intrusi se ne vadano, **stai fermo un giro.**
- 3) Tutto è tranquillo, **puoi giocare indisturbato.**
- 4) La vita è piena di imprevisti. **Ti sei ammalato e per nasconderti devi tornare alla tana (casella A).**
- 5) Sei abbastanza grande per seguire mamma lupo. Tieni gli occhi aperti, imparerai molte cose (**per esempio ad evitare l'automobile di casella 8**).
- 6) Tragedia! La tana si è allagata dopo una pioggia torrenziale! La mamma ti deve portare nella tana di riserva. **Perdi un giro.**
- 7) Finalmente si mangia! Il branco ha catturato una preda e te la porta.
- 8) Scopri che le strade arrivano ovunque, anche nel tuo bosco. Attento, arriva una macchina! **Se arrivi dalla casella 5 tutto bene**, per fortuna il WWF ha montato dissuasori visivi anti-attraffersamento e ti sei accorto del pericolo in tempo, **altrimenti rimani ferito e devi tornare alla casella A (partenza).**



**9 STOP**  
Bravo! Ora sei un giovane lupetto. Vai alla casella B e buona fortuna!



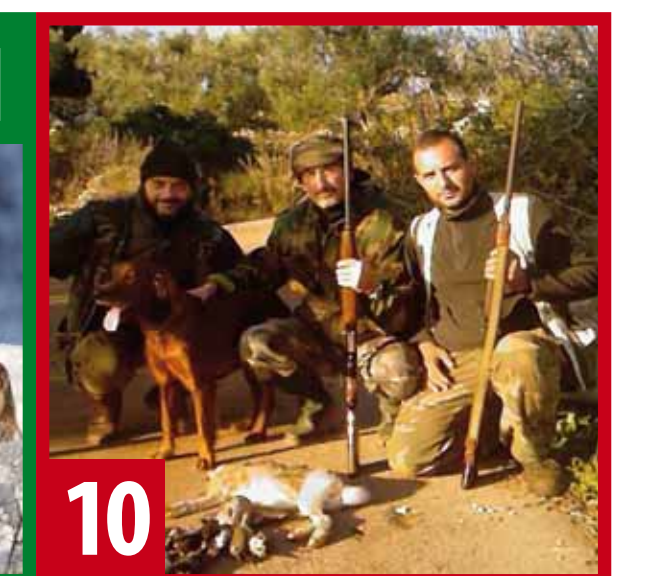
- 1) Ora che tu ed i tuoi fratelli siete cresciuti, il branco si è ingrandito troppo: te ne devi andare per conto tuo per cercare un nuovo territorio dove stabilirti. **Stai fermo un giro** per abituarti alla nuova situazione.
- 2) Hai trovato una buona zona di caccia, dove sono presenti molte prede selvatiche.
- 3) Attenzione! Sei arrivato vicino ad un paese, per procedere indisturbato devi aspettare la notte. **Stai fermo un giro.**
- 4) L'uomo è spesso il tuo più grande nemico, ma hai imparato a conoscerlo e ad evitare le insidie che ti tende (**il boccone avvelenato, casella 8**).
- 5) Il bosco è in fiamme, devi scappare. **Perdi un giro per trovare una zona sicura.**
- 6) Dopo un periodo di digiuno, ti imbatti in un giovane cinghiale e lo catturi.
- 7) Solo scarti! Hai trovato resti di macellazione vicino ad una grossa fattoria a bordo bosco. Ma non ti puoi accontentare, **vai alla casella 2 (ma se è da là che arrivi, puoi proseguire).**
- 8) Boccone avvelenato! **Torna alla casella B, ma se vieni direttamente dalla casella 4 puoi proseguire.**
- 9) Finalmente incontri un altro lupo! In due si caccia meglio.



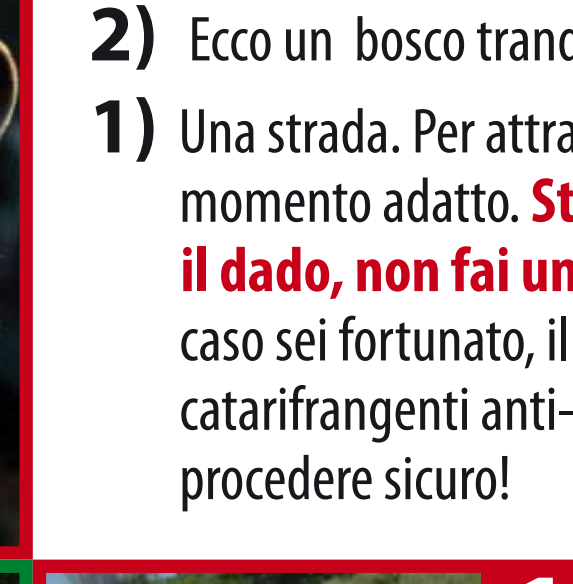
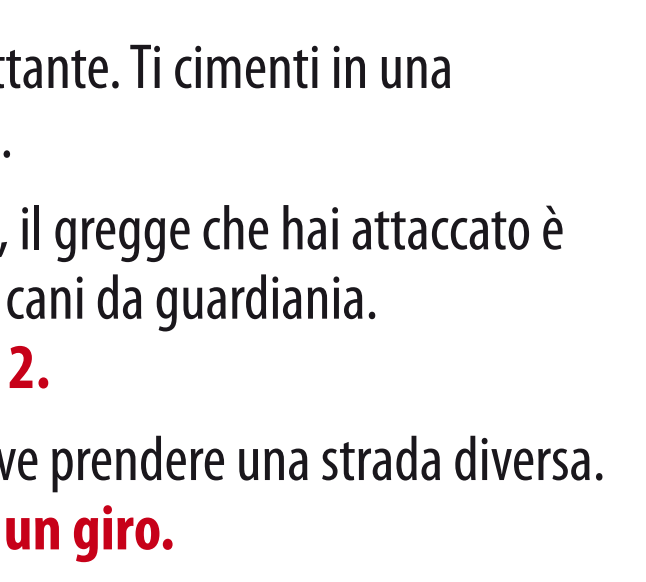
**STOP**  
Ce l'hai fatta! Ora sei un lupo quasi adulto. Vai alla casella C 10



**12 STOP**  
Finalmente sei arrivato vicino alla zona protetta! Vai alla casella D



- 11) Trovi finalmente l'anima gemella. Inizia una vita nuova!
- 10) La stagione di caccia è aperta, rintanati nel bosco (**torna alla casella 2**).
- 9) Finalmente una bella fortuna, ti imbatti in una carcassa di cervo e ti fai una bella scorpacciata.
- 8) Lacci di bracconieri. **Torna alla casella C (partenza).**
- 7) Non trovi un compagno lupo con cui formare la coppia. Incontri però lungo il tuo percorso diversi cani randagi, che vorrebbero unirsi a te per creare un nuovo branco. Il rischio di doverti associare a loro per cacciare è alto. **Riuscirai ad evitarlo e ad andare avanti quando, tirando il dado, farai un numero dispari.**
- 6) L'uomo arriva ovunque. Un nuovo impianto da sci ha distrutto la tua zona di caccia. **Fermo un giro.**



**C** partenza