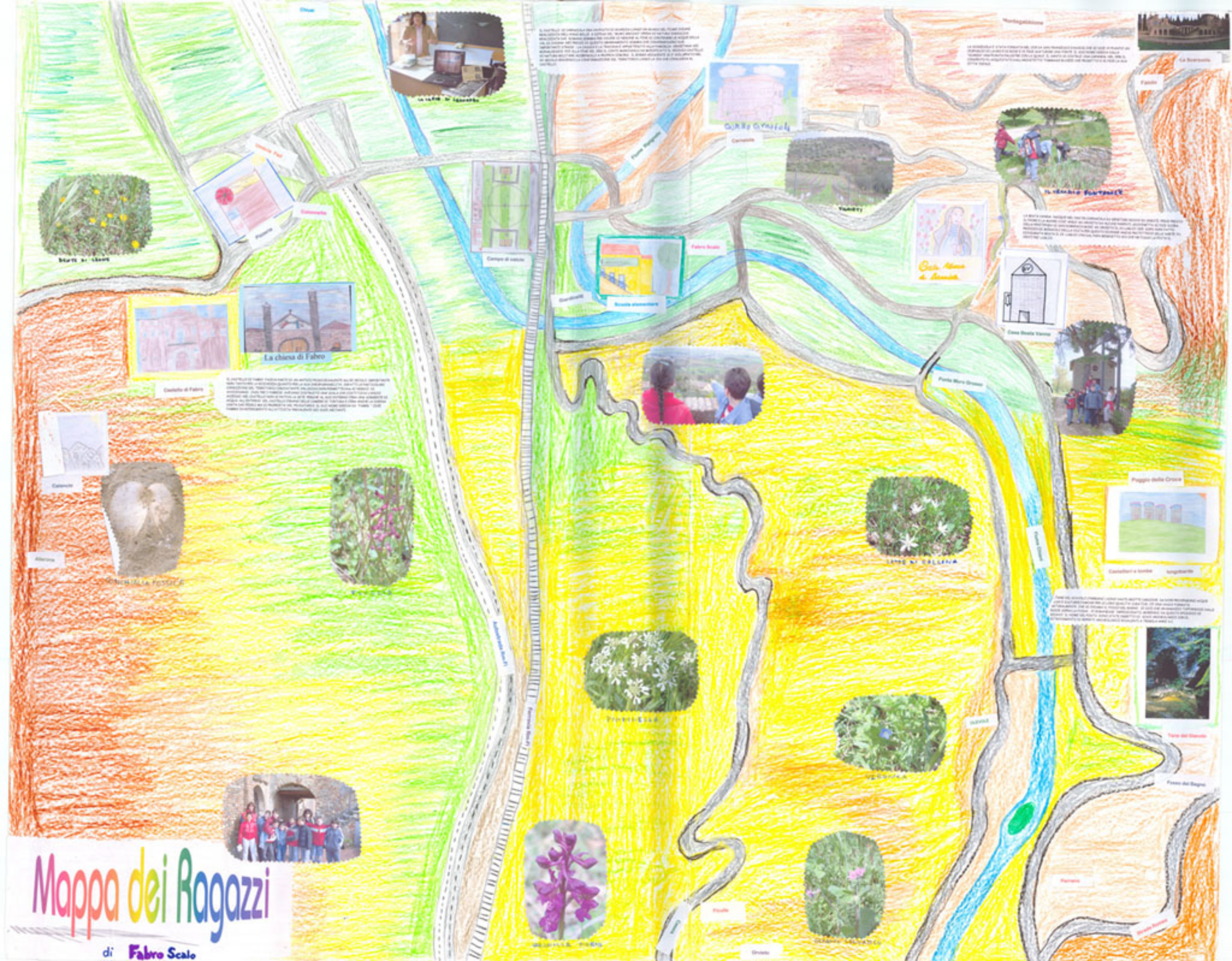


Mappa dei Ragazzi

di Fabro Scalo



La scuola di Fabro Scalo è una scuola di tipo tradizionale, con un'aula per classe, un laboratorio di scienze, un laboratorio di informatica e una biblioteca. La scuola è gestita dalla comunità e ha un'attività didattica molto intensa.



Storti di Fabro



La chiesa di Fabro

La chiesa di Fabro è un edificio di tipo romanico, con un'abside a pianta quadrata e un campanile a torre. La chiesa è stata costruita nel XII secolo e ha subito diverse ristrutturazioni nel corso dei secoli.



Campo di tennis



Fabro Scalo



Parco di Fabro



Parco



Madonna di Fabro



Chiesa di Santa Maria



Il campo sportivo



La scuola



Presepe della Croce



Grotto di Fabro



Ragazzi



Orchidea



Orchidea



Storti di Fabro

La chiesa di Fabro è un edificio di tipo romanico, con un'abside a pianta quadrata e un campanile a torre. La chiesa è stata costruita nel XII secolo e ha subito diverse ristrutturazioni nel corso dei secoli.

La chiesa di Fabro è un edificio di tipo romanico, con un'abside a pianta quadrata e un campanile a torre. La chiesa è stata costruita nel XII secolo e ha subito diverse ristrutturazioni nel corso dei secoli.

La chiesa di Fabro è un edificio di tipo romanico, con un'abside a pianta quadrata e un campanile a torre. La chiesa è stata costruita nel XII secolo e ha subito diverse ristrutturazioni nel corso dei secoli.

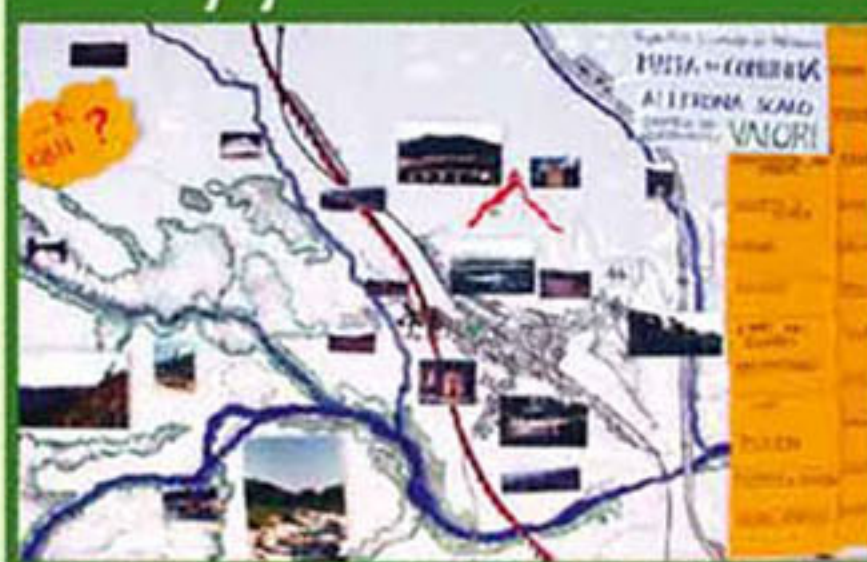
A metà del nostro lavoro abbiamo voluto rappresentare graficamente i risultati della nostra inchiesta su come viene percepito il paesaggio di Alleron Scalo dai suoi abitanti. Queste sono le tre carte che abbiamo realizzato.

Mapa delle Identità



Nella prima carta abbiamo voluto rappresentare quanto emerso dalle risposte alla prima domanda del questionario: **cosa caratterizza e distingue il paesaggio di Alleron Scalo?**

Mapa dei Valori

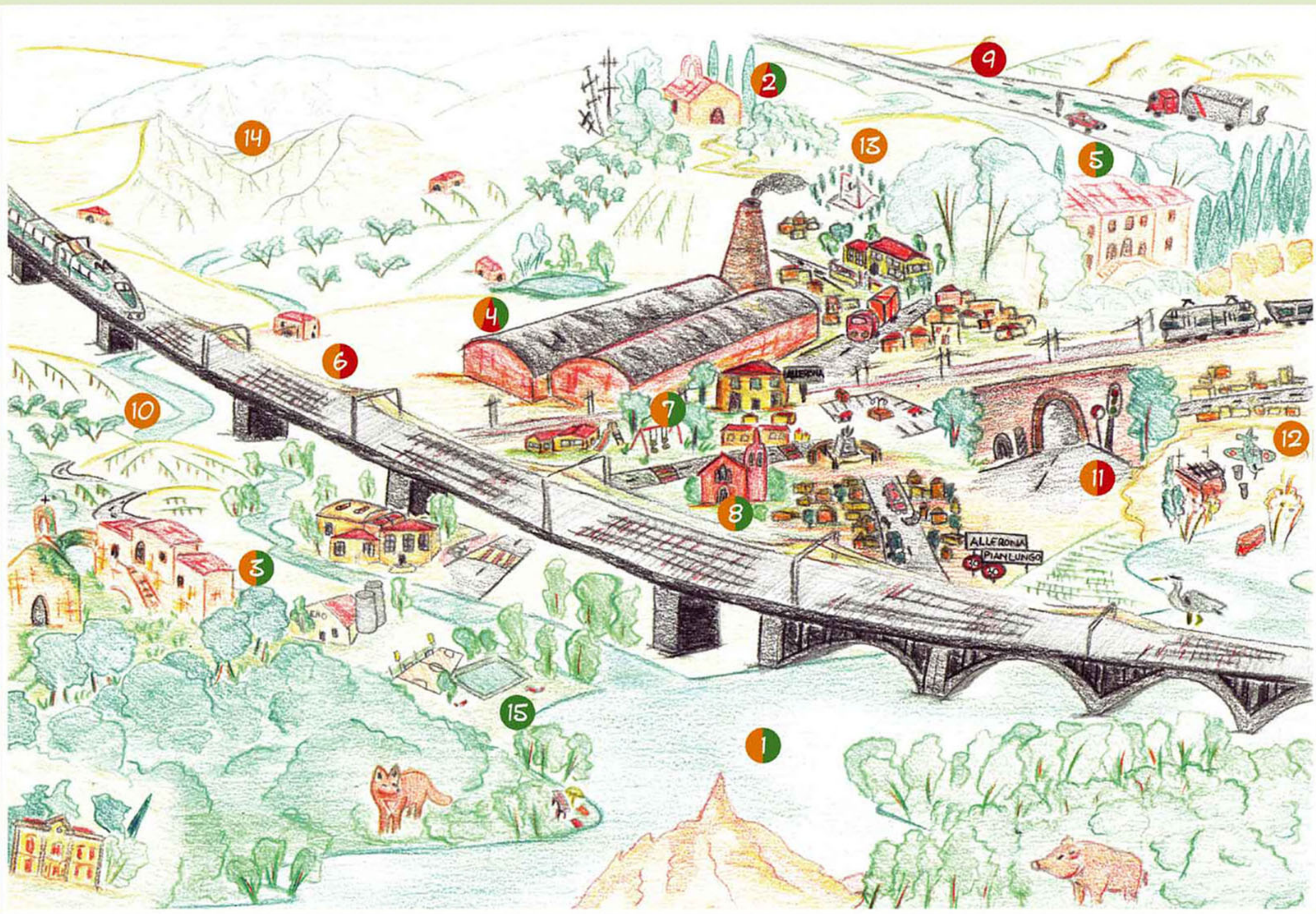


La seconda carta contiene le risposte alla seconda e quarta domanda del questionario: **cosa ha più valore nel paesaggio per noi e cosa ci mancherebbe se non ci fosse più?**

Mapa dei Problemi



La terza carta rappresenta le risposte alla terza domanda: **cosa si vorrebbe modificare?**



Mapa di Sintesi

Abbiamo infine realizzato questa mappa come una sintesi di tutto il lungo percorso del laboratorio, delle risposte della gente, degli approfondimenti, delle notizie ricavate dalle interviste, del lavoro svolto in particolare dalla scuola elementare e media.

ELEMENTI DEL PAESAGGIO	IDENTITÀ	VALORI	PROBLEMI
1 - PAGLIA	X	X	
2 - S. ABBONDIO	X	X	X
3 - MEANA E BOSCHI	X	X	
4 - FORNACE	X	X	X
5 - VILLA BERNARDINI	X	X	
6 - DIRETTISSIMA	X		X
7 - GIARDINI	X	X	
8 - CHIESA	X	X	
9 - AUTOSTRADA			X
10 - VIGNE E OLIVETI	X		
11 - SOTTOPASSO	X		X
12 - PONTE BOMBARDATO	X		
13 - CIPPO DEL POMARRO	X		
14 - CALANCI	X		
15 - LA PISCINA		X	

Abbiamo evidenziato, ognuno con un colore, le caselle relative ai diversi aspetti.

Le crocette mostrano le diverse valenze (valore e problema, ad esempio) attribuite a volte contemporaneamente alla stesse cose.

ECOMUSEO DEL PAESAGGIO ORVIETANO

Mapa di Comunità' del Paesaggio di Alleron Scalo

Giugno 2005

ECOMUSEO DEL PAESAGGIO ORVIETANO

MAPPA di COMUNITÀ DEL PAESAGGIO di
MONTEGABBIONE

GIUGNO 2005



MONTEGABBIONE

MONTEGIOVE

CASTEL
di FIORI

FAIOLO

CERQUETO

Ecomuseo del paesaggio orvietano

MAPPA DI COMUNITA' DEL PAESAGGIO DI PARRANO



IV
Perche' lasciarti senza una risposta
Parrano, che non sai la gratitudine
per te serbata salendo la costa
verso la Porta della Beatitudine?

Gajo Felici

giugno
2005

Nez mezzo dell'Italia e un artigiano
ficcito d'ura e de frutta, circondato
da monticelle carche d'olio e de grang
tu trove **Cantone** de Parrano.
C'e tutto e giorno e sole, il clima sano,
bona la gente, vino prelibato,
ma quer che manna in estasi e l'arcano
che ispira la cantina de Golliano[...]
Per me quella cantina ade' un delirio,
una passione che me strappa e core
e adesso anche a scrivello ce sospira.
E a forza de sospira me so' deciso
de di che e' un pezzo de cielo che e' Signore.
Cia' marciato qui dar Paradiso.
(Zam Don)

Montelungo fu
il nome tuo piu' antico
Poi Pieve di Montelungo
ti chiamasti.
In Pieve di Parrano
ancor cambiasti.
E il tuo nome ora
e' **Pivelunga**.

Pienuccia teneramente
ancor ti chiamano.
lento ai tuoi piedi
mormora il Migliare.
Un paesaggio lunare
il suo letto lo diresti.
E li dappresso
un vecchio molino
ormai diusto,
ancor si scorge.
Tante sone di grano
ha macinato,
nel passato
per la fame dei poveri.[...]
(D. Mario Cecci)

Del Monte Paglia
vicina alle pinete
tu ti adagi,
Frattaguida.
Dore or tu sei
un grande lago
vi era nel passato.
Di lontano un poco,
nelle macchie,
son torme di cani
che canizzano alla preda.
E vi son anie case sparse.
Appaiono esse
tanti branchi di pecore
che brucano nei campi.
E su ridate colle
c'e un' umile chiesina.
I fedeli implorano,
la Madonna dei Miracoli.
(D. Mario Cecci)

S. MARINO CITTINA CABALICCHIO SETTANO

 <p>16 17</p>	<p>15 PARCO DELL' ELMO butti una cicca per terra. TORNI AL VIA</p>  <p>14</p>	<p>13 MULINO DEL FRUGA Vai a macinare il grano, è un'estate secca e devi aspettare che si riempiano d'acqua gli invasi altrimenti non ce n'è abbastanza per far girare la ruota. TI FERMI UN GIRO</p>  <p>12</p>	<p>79 70</p>
<p>Il porchetto si ferma a fare il bagno nella troscia vicino a Montarsonè. TI FERMI UN GIRO</p> <p>18</p>	<p>42 43 44</p>	<p>41 40</p>	 <p>9</p> <p>Sono arrivati tutti, ma la trebbia di zio s'incepta STAI FERMO UN GIRO</p>
<p>Vuol salire sulla TORRETTA D' AVVISTAMENTO ma c'è uno sciame di calabroni, per scappare: VAI AVANTI DI 3 CASELLE</p> <p>19</p>	<p>MELONIA mentre eri il campo trovi un reperto etrusco, ritira il dado se fai da 1 a 3 non sa che fortene e lo butti via, se fai da 4 a 6 capisci che è di valore, lo porti al museo e vai avanti delle caselle che dice il dado</p> <p>45</p>	<p>Pomantone Ti fermi per ascoltare le FRAGOLE E PROFAGOLE</p>  <p>3</p>	 <p>Il campanile è autocostruito dalla comunità, segno di buona volontà e solidarietà, RITIRA IL DADO !!!!</p> <p>6</p>
<p>L' ACQUA E' FRESCA E TI RISTORA LA CASCATA TI SPINGE AVANTI DI 2 CASELLE</p> <p>21</p>	 <p>46</p> <p>Porti le pecore al torrente e gli fai fare il bagno prima di tosarle, VAI AVANTI DI 3 CASELLE perchè la lana è pulita.</p> <p>47</p>	<p>Fulignano NASCE L'ASSOCIAZIONE MELONIA</p>  <p>56</p>	 <p>S MARINO ti fermi alla bottega per comprare il sale, adesso la bottega non c'è più e devi andare fino ad Orvieto. TI FERMI UN GIRO</p>
<p>Ritira il dado, se fai da 1 a 3 non è giorno di caccia e devi scappare tornando indietro di 3 caselle, se fai da 4 a 6 è giorno di caccia e tu hai il fucile, uccidi il cinghiale e vai avanti del numero di caselle che dice il dado</p> <p>22</p>	 <p>48</p> <p>C'è un temporale e tu butti la catena del camino dalla finestra così se cade un fulmine non entra nella cappa: VAI AVANTI DI 1 CASELLA</p> <p>49</p>	<p>LA PROVINCIA PROMUOVE L' ECOMUSEO</p>  <p>54</p>	 <p>Per fare la strada viene distrutta la vecchia fontana. STAI FERMO UN GIRO PER RICOSTRUIRLA</p> <p>34</p>
<p>Ritira il dado, se fai da 1 a 3 trovi un fungo velenoso e stai fermo un giro all'ospedale, se fai da 4 a 6 trovi un posto con tanti porcini e vai avanti di una casella!!!!</p> <p>23</p>	<p>24</p>	<p>50 51 52</p>	 <p>S Marino BENVENUTI A MELONTOPOLI stai per avventurarti in un fantastico viaggio tra passato, presente e futuro IN BOCCA AL LUPO!!!!!!</p> <p>2</p>
<p>26 27</p>	<p>28</p> <p>Dalla torre del Castellaccio puoi guardare molto lontano e avvisti un lupo, VAI ALLA CASELLA 39</p> <p>29</p>	<p>30 31</p>	 <p>Casalicchia Melontopoli</p> <p>33</p>

Mappa di Comunità' di San Marino
ECOMUSEO DEL PAESAGGIO ORVIETANO giugno 2005

ECOMUSEO DEL PAESAGGIO ORVIETANO

Mappa di Comunita' di San Venanzo

Giugno 2005

Il "GIOCO DELL'OCA" del Gruppo di lavoro di San Marino e la "MAPPA DEI RAGAZZI" degli alunni della 3° elementare di San Venanzo sono i primi elementi di una Mappa di Comunita' da costruire



<p>Il porchetto si ferma a fare il bagno nella tresscia vicino a Montarone. TI FERMI UN GIRO</p>	<p>PARCO DELL' ELMO butti una cicca per terra. TORNI AL VIA</p>	<p>MULINO DEL FRUGA Vai a macinare il grano. È un'estate secca e devi aspettare che si riempia d'acqua gli stessi strumenti non ce n'è abbastanza per far girare la ruota. TI FERMI UN GIRO</p>
<p>Vai avanti di 3 CASELLE</p>	<p>MELONIA mestrò ori il campo trovi un reperto etrusco, ritira il dado se fai da 1 a 3 non si che fortine e le butti via, se fai da 4 e 6 capoi che è di valore, lo porti el mazo e vai avanti dalle caselle che dice il dado</p>	<p>Sono arrivati tutti, ma il trebbio di zio s'inceppa. STAI FERMO UN GIRO</p>
<p>L'ACQUA È FRESCA E TI RESTORA LA CASCATA TI SPINGE AVANTI DI 2 CASELLE</p>	<p>Perli le pecore al torrente e gli fai fare il bagno prima di tessere. VAI AVANTI DI 3 CASELLE</p>	<p>Il campanile è autocostruito dalla comunità, segno di buona volontà e solidarietà. RETIRA IL DADO III</p>
<p>Ritira il dado, se fai da 1 a 3 non si gioca di caccia e devi scappare tenendoti indietro di 3 caselle, se fai da 4 a 6 il gesso di caccia e tu hai il facile, scendi il capriolo e vai avanti del numero di caselle che dice il dado</p>	<p>Per fare la mazzetta, con la divisione del ricatto delle fattorie tra contadino e padrone. I contadini abbandonano i costumi. I costumi vengono accolti da gruppi di ragazzi e ragazze, alla fine possono a fare osservare l'offerta. RETIRA IL DADO</p>	<p>S. MARINO ti fermi alla bettega per comprare il sale, adesso lo bettega non c'è più e devi andare fino ad Orvieto. TI FERMI UN GIRO</p>
<p>Per fare la streda viene distrutta la vecchia fontana. STAI FERMO UN GIRO PER RICOSTRUIRILA</p>	<p>Della torre del Castellaccio puoi guardare tutto lontano e avvisti un lago. VAI ALLA CASELLA 39</p>	<p>IN BOCCA AL LUPO</p>

Gioco dell'Oca di San Marino



Mappa dei ragazzi

