

UN GIOCO DI PERCEZIONE VISIVA E RIFLESSI RAPIDI - DA 2 A 8 GIOCATORI - ETÀ 8+



REGIONE  
LAZIO



[parchilazio.it](http://parchilazio.it)

Lazio

ETERNA SCOPERTA



PARCHI E RISERVE NATURALI



2008

04 DICEMBRE

10°

Parco Naturale Regionale  
Monti Ausoni  
e Lago di Fondi

2018/19

04 DICEMBRE

# DOUBLE PARK

## REGOLE DEL GIOCO

## IL PARCO CRESCE E LA NATURA RINGRAZIA

*L'Ente Parco Naturale Regionale Monti Ausoni e Lago di Fondi ha come missione la conservazione e valorizzazione del territorio affidato. I frutti di dieci anni di lavoro lasciano ben sperare nel futuro.*

*La Regione Lazio ha ritenuto di dare in gestione a questo Ente anche altre aree protette di particolare interesse conservazionistico: il **Pozzo d'Antullo** e le **Grotte di Collepardo**; la **Riserva Naturale Regionale Antiche Città di Fregellae e Fabrateria Nova** e **Lago di San Giovanni Incarico**; la **Riserva Naturale Regionale Lago di Canterno**. Di conseguenza ai dieci Comuni originari, se ne sono aggiunti altri dieci... venti comuni e un vasto territorio da gestire. L'Ente Parco lo sta facendo sempre con le stesse risorse umane e finanziarie, con la stessa passione e ancora con più impegno, perseguendo la creazione di una rete di territori da gestire con azioni integrate, al fine di tutelare e promuovere ambienti straordinari per la biodiversità, per i valori paesaggistici, culturali e ambientali. Un territorio da tutelare e valorizzare con "delicatezza" e sensibilità come meritano aree protette così belle, che in ogni stagione dell'anno regalano ai visitatori una natura incontaminata, dei paesaggi sorprendenti, dei siti archeologici e storici di pregio ed anche eventi culturali e tradizionali ricchi di fascino e bellezza.*

*Avv: Bruno Marucci  
Presidente*

## DAVANTI A NOI... UNA LUNGA STORIA

*L'immagine simbolo del decennale del **Parco Naturale Regionale Monti Ausoni e Lago di Fondi** ha in primo piano il numero '10' e l'airone cenerino che guarda lontano. Il nuovo messaggio grafico sempre in continuità con il logo originale è semplice quanto efficace: l'intenzione è quella di raccontare la storia vissuta in questi primi dieci anni, ed anche di annunciare con speranza ed ottimismo, la lunga storia da fare ancora insieme.*

*Una storia che sarà fatta anche di piccole cose, di piccoli atteggiamenti quotidiani che possono cambiare il mondo: tutti possiamo fare qualcosa per la natura e per preservare le sue bellezze.*

*Essere rispettosi dell'ambiente all'interno di un'area protetta insegna ad esserlo in qualsiasi luogo ed a capire che il prezioso patrimonio della natura è di tutti, infatti i giusti comportamenti da adottare partono dal rispetto dell'ambiente in cui viviamo.*

*L'azione di una sola persona può sembrare insignificante, ma quando viene compiuta da migliaia di persone genera solo risultati positivi ed uno sviluppo equilibrato ed eco-sostenibile del territorio.*

*Non a caso il motto del Parco è proprio quello di essere:  
"Custodi di Bellezza".*

Arch. Luciano Manfredi  
Direttore f.f.

## **Double Park, cos'è**

*Sono 55 carte contenenti 56 simboli, 8 simboli per carta e sempre un solo simbolo in comune tra due carte qualsiasi. Sta a voi trovare quale!*

## **Scopo del gioco**

*Indipendentemente dal tipo di gioco, dovete sempre essere i più rapidi a trovare il simbolo identico tra due carte, nominarlo a voce alta e poi prendere la carta piazzarla o scartarla a seconda delle regole del gioco a cui state giocando.*

## **In caso di dubbio**

*È il primo giocatore ad avere nominato il simbolo che vince!  
Se entrambi i giocatori hanno parlato contemporaneamente, è il primo giocatore che ha preso piazzato o scartato la sua carta che vince.*

## **Simboli**

*Le immagini riprodotte come simboli nelle carte richiamano i valori che il Parco custodisce e promuove. La maggior parte di esse fanno riferimento agli aspetti naturalistici, altre a quelli culturali, storici e architettonici; altre ancora fanno riferimento ad attività e prodotti tipici. I simboli scelti vogliono ricordare e celebrare la ricchezza del territorio. Di seguito vengono presentati tutti i simboli utilizzati nelle carte con la loro denominazione giusta da utilizzare nei giochi. Alcuni nomi possono risultare difficili soprattutto per i più piccoli giocatori e possono quindi essere semplificati. Ad ogni modo, in questo gioco la conoscenza del territorio e della sua biodiversità risulta vincente!!*

## Simboli Parco

*Specie di interesse comunitario della Rete Natura 2000  
presenti o solo segnalate, nel Parco*



*Zerynthia cassandra,*  
festone del  
mediterraneo,  
farfalla rara...



*Lindenia tetraphylla,*  
libellula rara...



*Osmoderma eremita,*  
scarabeo eremita...



Martin  
pescatore



*Emys orbicularis,*  
testuggine palustre



*Salamandrina  
dertigitata,*  
salamandrina  
dagli occhiali



*Canis lupus,*  
lupo



*Falco peregrinus,*  
falco pellegrino



*Hibiscus pentacarpos,*  
ibisco palustre

## Le geodiversità del Parco



Roccia carbonatica,  
calcare



Grotte di Pastena,  
grotte di Collepardo,  
grotte



Rudiste,  
molluschi fossili



Stallatiti



Sorgente



Cattedrale di  
Camposoriano,  
Rava, hum

## Esempio di siti di interesse storico-architettonico del Parco



Palazzo Caetani,  
Palazzo del  
Principe

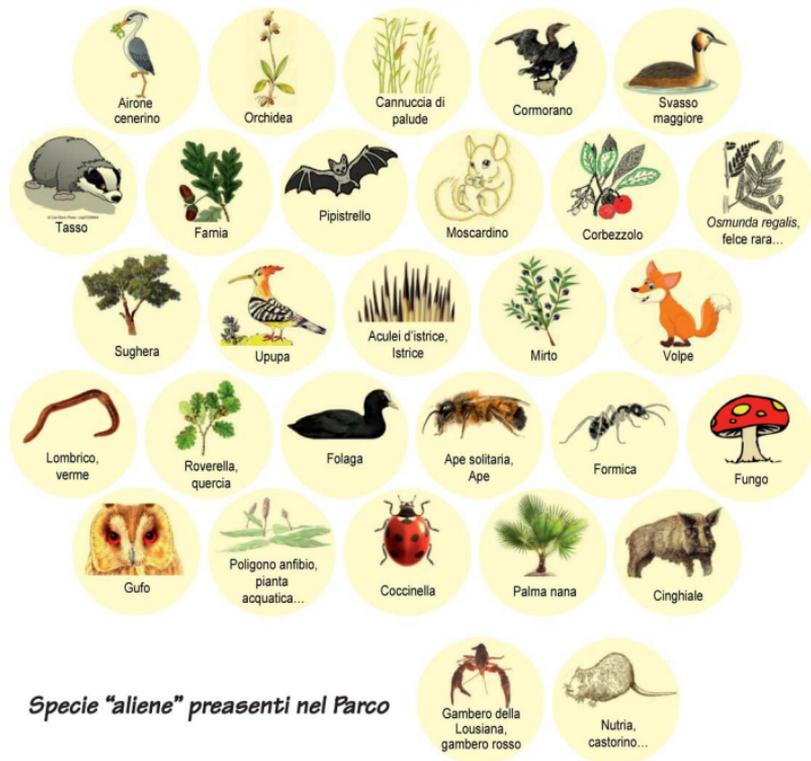


Abbazia di  
San Magno



Museo  
Ebraico

## Biodiversità



## Specie "aliene" preasenti nel Parco

## *Attività che si possono fare nel Parco*



Birdwatchin,  
osservare la  
natura...



Picnic,  
panchina...

## *Esempi di prodotti tipici del territorio del Parco*



Olio  
Extravergine,  
Olive



Cefalo  
calamita

## *Riserve del Sistema delle Aree Protette gestite dall'Ente Parco*



Lago di Canterno,  
Riserva di  
Canterno



Riserva naturale  
antiche città di  
Fregellae e Fabrateria Nova  
e del Lago di San Giovanni Incarico,  
lago di San Giovanni

## *Elementi caratteristici del paesaggio dei Monti Ausoni*



Muretti  
a secco



Carsismo

## *Parole chiavi della tutela ambientale*



Ecosistemi



Suolo

Per approfondire il significato dei simboli del gioco visita il sito  
<http://www.parcoausoni.it/double-park/>



## Gioco n. 2

# Il Pozzo

Piazzamento iniziale: esempio per 3 giocatori

**1) Preparazione:** distribuite tutte le carte, una alla volta, a tutti i giocatori. Mettete l'ultima carta al centro del tavolo a faccia in su.

Ogni giocatore mescola le proprie carte e crea un mazzo di pesca di fronte a se, a faccia in giù.

**2) Scopo della partita:** essere il più rapido a sbarazzarsi di tutte le proprie carte... e soprattutto non essere l'ultimo a farlo!

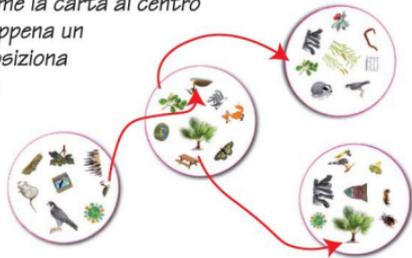
### 3) Come giocare?

Al via, i giocatori girano i propri mazzi di pesca a faccia in su. I giocatori devono essere più rapidi degli altri a scartare le carte dal loro mazzo di pesca mettendole sulla carta al centro.

Per farlo devono nominare il simbolo identico tra le carte in cima al loro mazzo di pesca e la carta al centro. Siccome la carta al centro cambia non appena un giocatore vi posiziona sopra la propria

carta, i giocatori devono essere molto rapidi e attenti.

**4) Lo sconfitto:**  
l'ultimo giocatore a sbarazzarsi delle proprie carte perde la partita.



## Gioco n. 3

# La patata bollente

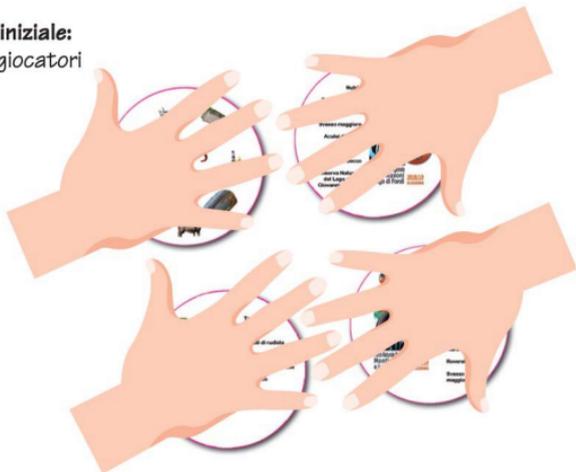
(giocato su più manches)

**1) Preparazione:** ad ogni manche, consegnate ad ogni giocatore una carta che terrà nascosta nella sua mano senza guardarla.

Mettere le carte rimanenti a portata di mano poiché verranno usate nelle manches successive.

**2) Scopo della partita:** essere più veloci degli altri giocatori nello sbarazzarsi della propria carta.

**Piazzamento iniziale:**  
esempio per 4 giocatori



### 3) Come giocare?

Al via, i giocatori rivelano le proprie carte accertandosi che i simboli siano ben visibili a tutti i giocatori mettendo la carta sulla mano aperta (come nella figura). **Non appena un giocatore trova il simbolo identico tra la sua carta e quella di un avversario, il giocatore nomina il simbolo e mette la propria carta sopra la carta dell'avversario.** Quest'ultimo deve ora trovare il simbolo identico tra la sua nuova carta e quella dei giocatori restanti. Se ci riesce, consegna tutte le sue carte all'avversario. **4) Lo sconfitto:** il giocatore che rimane con tutte le carte in mano perde la manche e mette le carte sul tavolo di fianco a sé. I giocatori giocano un numero di manches a loro scelta (un minimo di 5). Quando non ci sono più carte da distribuire, il gioco termina e il **giocatore perdente è colui che ha ottenuto il maggior numero di carte.**





### 3) Come giocare?

Al via, ciascun giocatore gira contemporaneamente una delle carte attorno alla carta centrale. I giocatori devono trovare il simbolo identico, tra la carta centrale e le carte che sono appena state rivelate. Non appena un giocatore trova il simbolo identico, lo nomina, prende la carta in questione e la mette al lato (attenzione: non si deve mai prendere la carta centrale).

**4) Il vincitore:** non appena le carte rivelate sono state tutte prese i giocatori mettono la carta centrale in fondo al mazzo di pesca e iniziano una nuova manche. I giocatori continuano ad accumulare le carte ottenute. Quando non ci sono più carte da pescare, il gioco termina e **il vincitore è il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di carte.**



# Gioco n. 5

## Il regalo avvelenato

Piazzamento iniziale: esempio per 4 giocatori

- 1) **Preparazione:** mescolate le carte, mettetene una a faccia in giù davanti ad ogni giocatore e create un mazzo di pesca con le carte rimanenti, che deve essere piazzato a faccia in su al centro del tavolo.
- 2) **Scopo della partita:** essere il giocatore che ha ricevuto il minor numero di carte dal mazzo di pesca quando la partita è terminata.







REGIONE  
LAZIO



2008

04 DICEMBRE

10<sup>0</sup>

Parco Naturale Regionale  
Monti Auseri  
e Lago di Fondi

2018/19

04 DICEMBRE



[www.parchilazio.it/montiauseri](http://www.parchilazio.it/montiauseri)

SEGUICI SU:

