Mercoledì, 04 Giugno 2025

Un progetto realizzato dagli alunni dell'IC per scoprire Luserna tra "Basilisco" e "Sambinelo"

"Viaggio a Luserna", un gioco che racconta le radici

Un'idea nata dall'Istituto Comprensivo Folgaria Lavarone e Luserna, condivisa e finanziata dal Servizio minoranze linguistiche e relazioni esterne ai sensi dell'art.24 della legge provinciale 6 del 2008, che prevede un fondo dedicato alla tutela delle popolazioni di minoranza. Circa 18 ragazzi che stanno concludendo in questo periodo la seconda classe della secondaria di primo grado, hanno deciso di trasformare la storia della loro comunità in un gioco da tavola, che potesse unire divertimento e scoperta del territorio e delle proprie radici. "Viaggio a Luserna" è un'avventura tra i sentieri del borgo cimbro, dove ogni casella nasconde una leggenda, una parola in lingua cimbra o un ostacolo da superare.
Un gioco con regole simili a quello dell'Oca, dove si incontrano il Basilisco, che diventa un avversario e il Sambinelo, un folletto che ruba le carte a chi non rispetta la natura. Il coloratissimo tabellone e il progetto, legato ad un'uscita didattica in Val di Fassa di qualche tempo fa e che dunque getta un ponte fra le due comunità di minoranza linguistica ladina e cimbra, è stato presentato al pubblico e alle autorità locali oggi a Luserna, presso la Sala Bacher, alla presenza degli alunni, del dirigente scolastico Roberta Bisoffi e delle insegnanti dell'Istituto Comprensivo. Presenti anche il commissario di Luserna Nerio Giovanazzi, il presidente della Magnifica Comunità degli Altipiani Cimbri Isacco Corradi e la presidente dell'Istituto cimbro-Kulturinstitut Lusérn Monica Pedrazza. Tutti hanno espresso apprezzamento per il progetto che mostra quanto i giovani e la scuola abbiano a cuore la tutela e la valorizzazione della lingua e del patrimonio storico e identitario della comunità.

.