



Un gioco da tavolo con le piante

DURATA

2 ore

STAGIONE

Fine o inizio dell'anno scolastico

MATERIALI

- enciclopedia, libri o siti Internet per le ricerche
- cartoncino (formato A2) per il tavolo di gioco
- etichette adesive
- righelli
- dadi
- materiale artistici prodotti nel corso del progetto
- pigne, noci o altri materiali vegetali essiccati come segnaposto
- scheda di lavoro A19

COMPETENZE

- comunicazione
- lavoro di gruppo
- ricordare
- leggere
- disegnare

PAROLE CHIAVE

- tutte le parole chiave fin qui utilizzate

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- storia e civiltà
- matematica

Descrizione generale

Ripensando a tutte le attività che hanno svolto nel corso dell'anno, i bambini inventano un gioco da tavolo usando tutto quello hanno imparato sulle piante.

Obiettivi

Rafforzare e consolidare le conoscenze acquisite durante il percorso didattico "Piante nell'arte".

Far lavorare assieme i bambini per ripassare quanto appreso e sviluppare un proprio metodo di studio.

Favorire il loro interesse per le scienze naturali.

Sequenza didattica e metodo di lavoro

1. Presentare l'attività ai bambini spiegando come lo scopo sia quello di inventare un gioco da tavolo, mettendo a frutto quanto appreso durante il progetto, usando quindi le piante e la propria fantasia.
2. Dividere i ragazzi in piccoli gruppi, chiedere loro di pensare a quale stile adottare e a che tipo di gioco da tavolo vogliono sviluppare. Far scrivere le regole e le istruzioni del gioco. Ideare i segnaposto con materiale vegetale come semi o foglie.
3. Distribuire la scheda di lavoro A 19. Come compito a casa, ciascun ragazzo deve ritagliare i quattro rettangolini posti sul fondo della scheda e scrivere una domanda a tema botanico sul retro di ciascun rettangolino con raffigurato il punto di domanda "?" (carta delle domande) e una curiosità botanica sul retro di ciascun rettangolino con la scritta "carte dei fatti". Scrivere le domande e le curiosità sulla base di quanto imparato sulle piante durante lo svolgimento del progetto, utilizzando le annotazioni prese sul quaderno di scienze ma anche conducendo ricerche specifiche su libri, enciclopedie, Internet, ecc..
4. Far preparare il tabellone di gioco strutturando un percorso composto da tante caselle di 4 tipologie: alcune sono solo caselle di sosta (possono essere decorate con materiale vegetale), altre richiedono di pescare una carta delle domande o una carta dei fatti (preparate al precedente punto 3), altre ancora contengono un imprevisto (come "salta un turno", "indietreggia di tre caselle" ecc..).
5. Completato il lavoro, chiedere a ciascun gruppo di presentare il proprio gioco a tutta la classe e se c'è tempo a sufficienza giocarlo assieme.
6. Finiti i giochi, chiedere ai bambini di annotare sulla scheda di lavoro quali aspetti delle piante sono rimasti impressi durante i giochi.

Note aggiuntive per gli insegnanti

Inventare e realizzare un gioco da tavolo richiede molto tempo. Per questa ragione si consiglia di assegnare i compiti a casa di cui al punto 3 della sequenza con largo anticipo. Dovendo inventarsi le domande e le curiosità per le carte del gioco, i bambini hanno modo di ripensare criticamente a tutte le attività svolte durante l'intero progetto. Possono usare il collage di foglie



preparato nella prima unità didattica per trovare spunti originali per decorare il tabellone di gioco. In questo modo la sequenza delle unità didattiche si ricongiunge idealmente all'attività di partenza. Le annotazioni conclusive che i bambini scrivono sui loro fogli di lavoro possono essere utili agli insegnanti per capire cosa è rimasto impresso nella mente dei ragazzi e per migliorare / adattare le attività per il futuro. Se il gioco si svolge all'inizio dell'anno scolastico successivo rispetto a quello durante il quale è stato condotto il progetto, può servire come un utile strumento per ripassare quanto appreso l'anno precedente.

Un gioco da tavolo con le piante



Quali aspetti della vita delle piante ti sono rimasti impressi durante i giochi

1.

Empty rectangular box for writing the answer to question 1.



2.

?	Carta dei fatti
?	Carta dei fatti