

QUA LA MANO: SI TORNA A SCUOLA!

L'accoglienza riveste un ruolo fondamentale per i bambini che riprendono la vita scolastica e necessitano di un clima sereno, nel quale poter affrontare gli impegni con gradualità, vivere spazi accoglienti e soprattutto sentirsi riconosciuti e accettati. Particolare attenzione andrà riservata nel caso di alunni al loro primo ingresso nella nostra classe: saranno curiosi, ma anche un po' disorientati. In generale, quest'atteggiamento di accoglienza – che favorisce inserimento e integrazione – sarà rivolto a ciascun bambino, prevedendo tempi distesi e opportunità di conoscenza reciproca, dei loro progressi e delle loro nuove esperienze. Le attività proposte intendono ricreare il senso di appartenenza al proprio gruppo-classe, stimolare i bambini a riconoscere e a esprimere i propri stati d'animo e le emozioni legate al momento del rientro scolastico, migliorare la conoscenza reciproca fra i compagni, rinforzare i legami, riconoscere e apprezzare le caratteristiche positive di ciascun appartenente al gruppo-classe.

Tanti bambini, tanti colori

Per rendere la classe più colorata e accogliente, pronta per il primo ingresso dei bambini, possiamo utilizzare dei classici palloncini colorati. Dopo averli gonfiati (per farli volare è necessario gonfiarli con dell'elio, in commercio si trovano kit adatti a queste occasioni), possiamo personalizzarli legando a ciascun palloncino il nome di ogni bambino scritto in verticale su un foglio colorato diviso a metà. Oppure, con delle mollettine, possiamo fissare su fili già predisposti i fogli con scritti i nomi di tutti, compresi quelli degli insegnanti.

Una ghirlanda di mani

Le ghirlande di fiori sono solitamente un segno di affetto, date spesso ai visitatori come simbolo di benvenuto e usate in molte occasioni per fare gli auguri. Proponiamo ai bambini di realizzare una ghirlanda di mani: strumenti preziosi, che ci permettono di realizzare le nostre azioni, i nostri pensieri, positivi e negativi, con i quali possiamo fare cose meravigliose come scrivere, disegnare, accarezzare... e proprio con le nostre mani vogliamo dare il benvenuto a chiunque entri nella nostra classe (box **Giochiamo**).

Giochiamo

La ghirlanda di mani

Materiali:

- alcuni cartoncini colorati formato A4;
- un appendicartelli;
- forbici;
- colla.

Chiediamo ai bambini di scegliere il cartoncino del colore che preferiscono, ricordando che la nostra ghirlanda sarà ancora più bella se formata da tutti i colori. Mostriamo loro come sia possibile realizzare due mani con un solo cartoncino per non sprecare la nostra preziosa amica carta.

I nostri alunni si conoscono ormai da due anni: hanno stabilito relazioni e legami che tendono a diventare stabili e a volte esclusivi. Approfittiamo di questi momenti e attività per rimettere in gioco le sperimentate e rassicuranti coppie, proponendo ai bambini di chiedersi quale compagno lo scorso anno abbiano conosciuto e frequentato meno rispetto agli altri e che vorrebbero invece conoscere meglio. Formate le coppie, invitiamole a tracciare sul foglio colorato il contorno di entrambe le mani con le dita ben distese, ritagliamole poi con cura. Da un cartoncino abbastanza spesso ricaviamo un anello che faccia da base per la nostra ghirlanda: un sostegno sul quale incolleremo le manine, tutte con il pollice verso il centro. L'anello di cartone non dovrà essere molto largo, la sovrapposizione delle mani dovrà infatti coprirlo interamente rendendolo invisibile. Quando il lavoro sarà perfettamente asciutto incolliamo dietro l'anello un appendicartelli e fermiamolo sulla nostra porta. Ritagliamo sempre su carta colorata le lettere per comporre la scritta: "Benvenuti in terza ..."



Buon viaggio

Invitiamo i bambini a riflettere, grazie anche al Testo 1, sul fatto che l'anno scolastico che sta iniziando è come un lungo viaggio che faremo tutti insieme e che sarebbe bello documentare componendo un libro, **il nostro diario di viaggio**.

Un diario che raccoglierà i momenti più belli passati insieme, le nostre uscite, i laboratori, i nostri compleanni, i lieti eventi ecc.

Scegliamo insieme il titolo da dare al nostro diario: *Viaggio in terza*, *Alla scoperta della terza* o semplicemente *Diario di bordo*. Mettiamo ai voti le differenti proposte dopo aver chiesto ai bambini di riflettere e scegliere il titolo più adeguato al libro che stiamo per realizzare, raccomandiamoci che non si facciano influenzare dalle scelte degli amici: reintroduciamo così una modalità responsabile e democratica di gestione delle scelte.

Proponiamo ai bambini di comporre il diario scegliendo di volta in volta i fogli più adatti alla situazione: fogli a righe per scrivere, bianchi o colorati per disegnare o sui quali incollare fotografie, biglietti di musei, ricordi di uscite, mappe dei nostri viaggi, articoli di quotidiani locali che ci hanno colpito... senza preoccuparci troppo per la copertina, che potremo poi personalizzare con un *collage* di fotografie, immagini, disegni o ritagli di carte da regalo.

Per iniziare il nostro diario invitiamo ciascun bambino a scrivere un saluto di benvenuto ai propri compagni e decoriamo la pagina con un disegno, un *collage*, senza dimenticare la nostra firma.

Poi proponiamo ai bambini di raccontare sul diario che cosa dispiace loro aver lasciato nel tempo delle vacanze: un amichetto, il mare, le lunghe passeggiate... e che cosa invece non vedevamo l'ora di ritrovare a scuola. Questi lavori, che avremo poi modo di sistemare insieme, abbellire, condividere, ci aiuteranno ad avere il quadro globale della classe, a evidenziare eventuali situazioni di ansia o paure, ma anche punti di forza sui quali far leva per impostare il lavoro dell'anno.

Chiediamo poi ai bambini di scrivere su un altro foglio che cosa piacerebbe loro accadesse nel corso dell'anno e che cosa eventualmente proprio non vorrebbero che accadesse. Leggiamo e condividiamo i pensieri di ciascun bambino prima di trasferirli nel diario, confrontiamoli, evidenziamo come nel gruppo si possano avere punti di vista diversi, ma anche aspettative simili, uguali desideri, paure condivise anche con chi non sospettavamo. Quest'attività li aiuterà a comprendere l'utilità e il valore della conoscenza dell'altro, del confronto, farà sentire ciascuno protagonista del percorso comune e per noi

insegnanti sarà una guida per programmare e orientare la rotta. Indipendentemente dalle attività proposte per l'accoglienza, il diario potrà continuare a raccogliere bei momenti durante tutto il corso dell'anno. Si potrà utilizzare in molti modi: facendone una copia per ciascun bambino come lavoro conclusivo, regalandolo alla biblioteca di scuola o semplicemente tenendolo tra i libri in aula: il libro della classe.



Testo 1

Si torna a scuola

Bella l'estate, bella la vacanza
niente sveglia, corse e impegni
il tempo avanza.

Che belle le passeggiate, i giochi all'aperto, i bagni
al mare...
ma dai compagni volevo tornare.

Nella mia classe, nella mia scuola
dove si lavora ma il tempo vola.

Leggiamo, scriviamo, impariamo a contare,
giochiamo, ridiamo, impariamo a fare.

Fare amicizia, far pace e poi litigare,
a scuola insieme impariamo a stare.

Libri, quaderni, penne e matite,
a scuola scriviamo le nostre vite.

Scriviamo bene, con gioia, senza fretta,
giorno per giorno una paginetta.

Giorni felici, giorni spesi bene,
giorni in cui impariamo che è bello stare insieme.

Buon viaggio!

Giochiamo

Giocare è bello!

Passiamo ora a proporre dei giochi per creare un clima di gruppo, per incrementare coesione e affiatamento, elementi indispensabili per il nostro viaggio. Questi giochi aiutano a superare eventuali blocchi rispetto al contatto fisico con i compagni, sollecitano in modo divertente alla collaborazione e alla cooperazione tra i membri del gruppo e a riscoprire e muovere parti del corpo un po' trascurate.

Salutiamoci come

Proponiamo come ambiente per i nostri giochi spazi all'aperto o la palestra.

Facciamo muovere i bambini nello spazio secondo il ritmo di una musica vivace. Quando l'insegnante interrompe la musica, i due bambini che si trovano vicini si dovranno salutare secondo l'indicazione dell'insegnante: come due bambini a scuola al ritorno dalle vacanze, come la maestra e la mamma quando si incontrano all'uscita, come marito e moglie che tornano a casa la sera, come due robot, come i nonni quando incontrano i vicini ecc.

Facciamo proporre ai bambini altre possibili forme e rituali di saluto, lasciamo scatenare la loro fantasia e favorire il continuo scambio delle coppie.

Una possibile e divertente variante del gioco sarà quella di mimare i saluti.



Alziamoci insieme

Questo gioco ha come obiettivo la cooperazione, il contatto fisico e la sintonia. È un gioco di cooperazione che richiede e permette di valutare anche l'abilità fisica del gruppo.

Chiediamo ai bambini di dividersi in coppie della stessa altezza. Ogni coppia si siederà sul pavimento, schiena contro schiena, le braccia intrecciate con quelle del compagno, le gambe raccolte e i piedi ben puntati a terra. Spieghiamo ai bambini che per potersi alzare senza perdere l'equilibrio dovranno partire nello stesso momento, cercando di equilibrare la spinta che partirà dai piedi. I bambini sperimenteranno presto che il gioco non funziona se uno spinge più dell'altro, se non si inizia a spingere concordando il via, in poche parole, se non c'è sintonia. Quando le coppie avranno acquisito un po' di pratica potremo formare dei quartetti, che cercheranno di alzarsi insieme in quattro, poi magari in otto e così via; l'insegnante valuterà se le capacità fisiche e la sintonia tra compagni lo permetteranno. Facciamo notare ai bambini che alzarsi insieme, aumentando sempre di numero, richiede molta coesione e destrezza, un po' come il viaggio che a scuola stiamo vivendo insieme.



Clicka le tue vacanze



I primi giorni di scuola non rappresentano per tutti gli alunni un'esperienza semplice: bisogna abbandonare le abitudini, i riti e i ritmi delle giornate estive, riassumere in prima persona il senso di responsabilità e gli impegni da perseguire, dedicare energie e tempo anche a ciò che a prima vista pare non piacere troppo...

Altri alunni, invece, vedono l'inizio della scuola come la piacevole ripresa della vita in gruppo, sentono l'entusiasmo di ricreare legami, relazioni e amicizie con i compagni e gli insegnanti.

In tutti, comunque, persistono ricordi ed emozioni legati alle esperienze estive e alle avventure vissute con altri amici e compagni: espe-

rienze che spesso si desidera comunicare e condividere.

Proponiamo, allora, di utilizzare questi primi giorni per dare ai bambini la possibilità di allontanarsi gradualmente dalla vita estiva, creando aspettative e pensieri positivi da proiettare sul nuovo anno scolastico.

Le attività che di seguito suggeriamo, ci permetteranno di osservare se gli alunni, dopo la pausa estiva, hanno consolidato le conoscenze e le competenze acquisite negli anni precedenti relativamente alle specifiche abilità linguistiche (ascoltare e parlare, leggere, scrivere, riflettere sulla lingua). Acquisiremo così importanti dati conoscitivi utili per impostare il percorso progettuale e didattico dell'anno che sta iniziando.

Vacanze in Power Point

Il primo giorno chiediamo agli alunni di portare (se non è già avvenuto spontaneamente) o, ancora meglio, di utilizzare la mail per spedire a scuola, con l'aiuto dei genitori, una cartolina o una fotografia che ricordi le loro vacanze: immagini di località, situazioni o oggetti, scattate durante l'estate.

Con i materiali pervenuti procederemo a montare, utilizzando, ad esempio, Power Point, una sequenza di immagini che verranno presentate sulla LIM o sul computer. Chiederemo a ogni bambino di raccontare brevemente l'esperienza che lo lega all'immagine che ha scelto (Scheda 1). Può essere utile proporre inizial-

Scheda 1

LE MIE VACANZE IN UNA FOTO

- È stata scattata a ||
- Con me c'era/c'erano
- Mi ricordo che
- La foto mi emoziona ancora perché

mente i seguenti input: *questa immagine si riferisce a...*, *questa foto mi ricorda...* oppure *vi racconto un episodio particolare...*

Durante le presentazioni, valuteremo se l'alunno si attiva spontaneamente alla conversazione, se aspetta il suo turno, se ascolta i compagni, se pone domande pertinenti per ottenere chiarimenti, se si esprime con chiarezza e con un lessico adeguato.

Le parole per dirlo

Creato il contesto, proporremo di scrivere un breve testo-didascalia da abbinare alla presentazione in Po-

wer Point dell'immagine precedentemente selezionata. In questo modo potremo accertare il punto di partenza di ciascun alunno nella produzione scritta autonoma.

Per facilitare l'attività forniremo una semplice traccia.

Immagini, parole, musica

Selezioniamo con gli alunni uno o più brani musicali per sonorizzare la presentazione in Power Point. Faremo notare che la musica deve contribuire a rinforzare o sottolineare i messaggi veicolati dalle immagini e dai testi. Il materiale prodotto potrà

essere presentato ai compagni delle altre classi e ai genitori in occasione del primo incontro dell'istituto.

Avventure estive

Presenteremo il brano *Un'avventura incredibile*, che utilizzeremo per uno specifico compito di lettura (Scheda 2) e la Scheda 3 di pagina 98 per un esercizio di grammatica.

A che punto siamo

Per consentire agli alunni di cogliere i rispettivi punti di partenza, li orienteremo a compilare la Scheda per l'autovalutazione (a pag. 98).

Scheda 2

1. Leggi ad alta voce il testo.

UN'AVVENTURA INCREDIBILE

*Che notte straordinaria! Il nostro caposquadra è entrato nella tenda e ci ha detto di vestirvi di corsa per il raduno per il gioco di notte. Abbiamo fatto il **raduno** in mezzo al campeggio dove il signor Rastrello, il direttore, ci aspettava.*

*«Cari bambini, il signor Ginocchio, il nostro ragioniere, se n'è andato con la bandiera del campeggio. Dovete ritrovarlo e riportare qui la bandiera. Vi organizzerete a squadre e la squadra che riporterà la bandiera per prima vincerà una razione **supplementare** di cioccolata. Il signor Ginocchio ci ha lasciato queste indicazioni: "Sono partito in direzione del bosco e davanti a tre sassi bianchi me ne sono andato fra i campi". Con queste istruzioni, i più astuti ritroveranno il signor Ginocchio».*

*Eravamo davvero contenti: giocare di notte è un'avventura **incredibile**.*

Subito dopo, però, ha cominciato a piovere forte e il signor Rastrello ha sospeso il gioco.

*Il ragioniere Ginocchio è ritornato l'indomani mattina, con la bandiera, nella macchina di un agricoltore: si era nascosto nel bosco e, quando aveva iniziato a piovere, aveva cercato di tornare al campeggio. Ma si era perso, si era messo a gridare e aveva fatto abbaiare il cane dell'agricoltore che così era riuscito a trovare il signor Ginocchio e a riportarlo nella sua fattoria per asciugarlo e fargli passare la notte. Quello che non ci hanno detto, è se avevano dato all'agricoltore la razione **supplementare** di cioccolata. Eppure gli spettava!*

Tratto e ridotto da: J.-J. Sempé, R. Goscinny, *Le vacanze di Nicola*, Emme, Milano 1980

2. Rispondi alle domande.

- Perché si parla di "notte straordinaria"?
- Che cosa significa l'espressione "vestirsi di corsa"?
- Che cosa s'intende con l'espressione "passare la notte"?
- Perché all'agricoltore spettava la razione supplementare di cioccolata?
- Spiega il significato delle parole evidenziate nel testo: **raduno, supplementare, incredibile**.

Scheda 3

I. Leggi il brano, sottolinea le parole che fanno scatenare la macchina ammazza-errori e riscrivile correttamente.

Il professor Grammaticus con la sua macchina ammazza-errori ordinò un tè.

«Ci vuole il limone o una sprussatina di latte?»

La macchina si mise subito al lavoro e a momenti portava via il naso del cameriere.

«Aiuto! C'è un passo che mi vuole ammassare!»

Sbloff! Di nuovo la macchina diede una sberla al cameriere, proprio sull'orecchio sinistro.

Una folla di curiosi si era radunata per assistere al duello fra il cameriere e la macchina.

Dopo infiniti sforzi il professor Grammaticus riuscì a calmare la sua macchina.

«Ce l'ha la licenza, altrimenti mi deve lasciare un documento!»

“Cielo, un vigile urbano!”, pensò il professore e tenne ben stretta la macchina pronta a colpire il vigile.

Tratto e ridotto da: G. Rodari, *Il libro degli errori*, Einaudi, Torino 1977

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Scheda per l'auto-valutazione

Colora, nelle diverse righe, un numero di quadretti corrispondente al grado di sicurezza che ti sembra di possedere. Nell'ultima scrivi le tue valutazioni.

Mi sento sicuro?										
Ascoltare e parlare										
Leggere										
Scrivere										
Giocare con le parole										
Mi serve più esercizio in									

Ripassiamo con i rettangoli



Matematica

Moltiplicare

Riprendiamo il lavoro del nuovo anno scolastico, con un'esperienza che coinvolge tutti i bambini: dobbiamo cercare il "posto giusto" di qualcosa che fa parte di un tutto, che costruiamo assieme. Si tratta di ricomporre, con i **rettangoli della moltiplicazione** costruiti l'anno precedente (cfr. SIM 7 p. 55), la Tavola di controllo della moltiplicazione (cfr. sito [Risorsa 1](#)) in cui sono riportate tutte le tabelline dall'1 al 9. Sono rettangoli la cui area rappresenta i prodotti, dal piccolo quadratino 1x1 fino al rettangolo più grande 9x10. Sul nostro sito (cfr. sito [Risorsa 2](#)) si trova descritto il procedimento per la costruzione dei *rettangoli*.

Disponiamoci intorno a due tavoli uniti, distribuiamo una figura a ogni bambino e chiediamogli di osservarla e di dire a quale moltiplicazione corrisponde. È importante scegliere un modo uguale per tutti di posizionare il rettangolo: facciamo ruotare il rettangolo così che la diagonale vada dal vertice in alto a destra a quello in basso a sinistra: in questo modo sarà facile per tutti trovare le figure che fanno parte di una stessa colonna. Il colore del triangolo in alto a sinistra corrisponde al colore del primo fattore, quello del triangolo in basso a destra al secondo fattore. Un rettangolo fuxia e giallo indica il prodotto di

4x5: insieme possiamo verificare che è composto di 20 quadratini che sono il risultato della moltiplicazione 4x5. Chiediamo quindi ai bambini dove dobbiamo posizionare questo rettangolo: quarta colonna quinta riga. Con le prime figure dovremo intervenire noi insegnanti per aiutare i bambini a immaginare le giuste distanze tra le colonne e le righe, dopo poco ci riusciranno da soli. A turno, i bambini prendono tutti i rettangoli e li posizionano sul banco. Quando il lavoro è stato completato, mettiamoci tutti dallo stesso lato del tavolo in modo da avere davanti a noi la visione completa della distribuzione (fig. 1).

Osserviamola con attenzione: in alto a sinistra c'è il primo quadratino, la figura più piccola $1 \times 1 = 1$. Poi gradualmente le figure aumentano di dimensione, sempre di più, andando verso destra e verso il basso, fino ad arrivare al rettangolo più grande $10 \times 10 = 100$ posizionato nell'an-

golo opposto a quello piccolo 1×1 . Prendiamo la Tavola di controllo e cerchiamo la corrispondenza tra le figure e le moltiplicazioni scritte nelle varie colonne e righe (fig. 2).

Un bambino sceglie una moltiplicazione sulla Tavola, 4x3, un altro bambino cerca il rettangolo che la riproduce individuando colonna e riga e dice il prodotto che si verifica sulla Tavola o viceversa; un bambino prende a caso un rettangolo, ad esempio, quello i cui colori indicano l'operazione 7x8, dice qual è il prodotto e l'altro ne verifica l'esattezza sulla Tavola. In questo modo iniziamo il **ripasso delle tabelline** che ci accompagnerà, con modalità diverse, per tutto l'anno scolastico. Inoltre, lavorando con le moltiplicazioni per dieci, ripassiamo il fatto che il risultato è dato dall'aggiunta di uno zero al primo numero.

Per mettere via il materiale, usiamo una scatola o una busta. Facciamo raccogliere a un bambino tutta la

Figura 1



Figura 2



tabellina dell'1 e uniamo i rettangoli con un fermacampioni, a un altro quella del 2 ecc. Così facendo i bambini imparano a mettere a posto il materiale e, chi ci vuole lavorare, può facilmente utilizzarlo e poi rimmetterlo a posto, così come lo ha trovato (fig. 3).

Dividere

Il passaggio successivo, che possiamo fare in un'altra giornata, è vedere come usare la Tavola di controllo della moltiplicazione per le divisioni. Innanzitutto verificiamo che i bambini ricordino che **la moltiplicazione e la divisione sono operazioni inverse** (cfr. SIM 9, p. 46). Se serve possiamo usare di nuovo la tavoletta quadrettata per mostrare come, con la prima operazione, partendo da due numeri ne "produciamo" (giociamo con le parole facendo la similitudine con "prodotto") uno più grande: abbiamo quindi moltiplicato, ossia ottenuto qualcosa di più grande dei numeri di partenza. Con la divisione invece partiamo da una quantità di una certa dimensione per dividerla e quindi ridurla: infatti, **il risultato di una divisione è più piccolo della quantità di partenza**. È molto importante che i bambini abbiano chiara questa grande differenza tra il moltiplicare e il dividere. Usiamo anche **la gestualità** per rappresentare il significato di moltiplicare, ad esempio, muovendo le braccia con movimenti ampi e ripetitivi, mentre per dividere diamo l'idea di una serie di riduzioni in gruppi uguali di dimensioni piccole, usando le mani come se volessimo racchiudere più volte qualcosa.

Possiamo anche scegliere dei gesti che per tutti devono significare la stessa cosa, creando una specie di lessico gestuale della classe. Tutto ciò potrebbe sembrare esagerato e superfluo, ma aiuterà molto i bambini nella scelta delle operazioni da svolgere per risolvere un problema, perché li avvia all'immaginazione e alla capacità di prevedere il risultato. Torniamo alle divisioni e alla Tavola di controllo della moltiplicazione per mostrare come, di fatto, **per eseguire divisioni, usiamo la sequenza delle moltiplicazioni**.

Scriviamo una semplice divisione alla lavagna, $54:6=$. Ci dobbiamo chiedere quante volte il 6 sta nel 54, quanti gruppi da 6 possiamo fare. Può essere utile formare sulla cattedra, con i regoli, il numero 54: allineando 5 regoli arancioni e 1 regolo fuxia del 4 (fig. 4).

Per scoprire quanti regoli del 6 "stanno nel 54" poggiamo sopra i regoli allineati, tanti regoli verde scuro del 6 fino ad arrivare alla fine della lunghezza del numero 54 (fig. 5).

Contiamo quanti sono i regoli del 6 e constatiamo che sono 9. Ripetiamo insieme la tabellina del 6 mentre tocchiamo i nove regoli allineati e verificiamo che, arrivati a dire 6×9 , il prodotto è 54. Andiamo sulla Tavola di controllo della moltiplicazione, nella colonna della tabellina del 6 e cerchiamo, tra i prodotti scritti in rosso, il numero 54. Troviamo scritto $6 \times 9 = 54$. Facciamo notare che il 6 è stato ripetuto 9 volte per ottenere 54 e quindi vuol dire che il 6 nel 54 "ci sta 9 volte".

Diamo ai bambini una piccola Tavola di controllo che devono completare e

tenere sempre a portata di mano, ad esempio, nella foderina del quaderno di Matematica. **Il ricorso continuo a questa Tavola favorisce la memorizzazione delle tabelline** e l'uso che se ne fa per eseguire le divisioni.

Facciamo tanti esercizi, facendo lavorare a coppie i bambini ai tavoli: devono formare con i regoli arancioni del 10 e un regolo colorato per le unità il numero del dividendo. Poi devono prendere i regoli del numero che corrisponde al divisore, tante volte quante ne servono per coprire la stessa lunghezza del dividendo, e troveranno il risultato della divisione contando quanti regoli sono stati usati. Andranno poi a controllare sulle loro Tavole di controllo che quanto hanno fatto corrisponda a quanto trovano scritto.

Quando pensiamo che sia giunto il momento giusto, scriviamo alla lavagna una moltiplicazione e la divisione inversa e facciamo notare la ripetizione degli stessi numeri così da arrivare a stabilire la regola che **il dividendo della divisione corrisponde al prodotto della moltiplicazione**. Il divisore è il primo fattore e il quoto il secondo fattore. Facciamo tanti esempi e, a rotazione, chiediamo a ogni bambino di trovare il risultato di una divisione, usando solo la Tavola di controllo della moltiplicazione.

Altra attività propedeutica all'esecuzione della divisione è quella di distribuire ai bambini due o tre rettangoli della moltiplicazione che conserviamo in una scatola. La richiesta è di scrivere sul quaderno le operazioni che rappresentano: una o due moltiplicazioni e una o due di-

Figura 3



Figura 4



Figura 5



visioni. Perché diciamo “una o due operazioni”?

L’indicazione di due operazioni con i termini invertiti potrebbe venire dai bambini stessi che si ricordano il lavoro di sovrapposizioni e quindi di scoperta del prodotto uguale dei rettangoli con gli stessi fattori scritti in un ordine opposto. Ad esempio, la figura rossa e blu indica $2 \times 9 = 18$, ma se cerchiamo quella blu e rossa, 9×2 , anche il risultato di quest’operazione è 18, quindi in un rettangolo possiamo trovare due moltiplicazioni (fig. 6).

Anche per la divisione, quando i bambini arrivano a capire che il dividendo è il numero dei quadratini che riempiono il rettangolo e il divisore è la misura di un lato e il quoto è la misura dell’altro lato, da una figura possono recuperare due divisioni, ad esempio $24:6=4$ e $24:4=6$ (fig. 7).

Scienze

Il bambino che arriva in classe terza imparerà nel corso dell’anno a **classificare**, ossia a **dividere e raggruppare per somiglianze di caratteri**. Non introduciamo ancora esplicitamente elementi che legano determinate strutture alla loro funzione, ma

possiamo rendere evidenti alcune caratteristiche ed evidenziarne la presenza in contesti specifici, sottintendendo i concetti di adattamento e di evoluzione.

Le *Indicazioni nazionali* parlano dei laboratori come mezzo per favorire l’apprendimento di saperi scientifici. Sperimentiamo, quindi, l’elemento fondamentale per la nostra vita: l’acqua.

L’acqua è un elemento molto importante perché ha numerose possibilità di impiego e offre molte opportunità per le prime acquisizioni di leggi scientifiche. Rappresenta un vissuto fondamentale, in quanto favorisce la percezione di stimoli e rappresentazioni che variano a seconda dei livelli evolutivi del bambino e che sono fondamentali ai fini della sua maturazione.

Utilizzeremo l’acqua per sciogliere i sali, diluire i colori e mescolare polveri sfruttando le sue caratteristiche di liquido e le ottime capacità di **solvente**.

Prima di tutto, vediamo le conoscenze pregresse dei ragazzi. Portiamo in classe l’occorrente per due semplicissime esperienze:

- due bicchieri di plastica trasparenti per ogni bambino;

- zucchero;
- farina;
- cucchiaini di plastica;

Procuriamoci la **Risorsa 3** e chiediamo loro di completare i primi due esercizi, quindi di eseguire i due esperimenti sul proprio banco. Impareranno i primi termini necessari per parlare di **miscugli** e **soluzioni**, preparando una soluzione e un miscuglio.

Lasciamo che eseguano questi semplicissimi esperimenti e poi analizziamo con loro i due risultati. Noteremo che in un caso la sostanza usata si è sciolta completamente con l’acqua, mentre nell’altro la sostanza si è depositata e non si è sciolta. Questi due diversi comportamenti descrivono le soluzioni e i miscugli e proviamo a evidenziarne le differenze (fig. 8).

Ora chiediamo ai bambini di dire quale delle due situazioni sperimentate è una soluzione e quale un miscuglio e facciamo completare l’esercizio 3 della **Risorsa 3**.

Per concludere, ricordiamo che le sostanze che troviamo in una soluzione si chiamano:

- **solvente** (il liquido che scioglie),
- **soluto** (la sostanza che si scioglie).

Figura 6

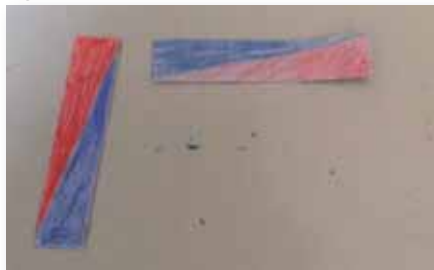


Figura 7

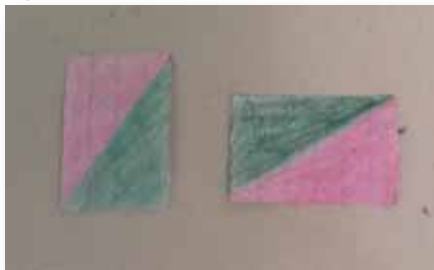
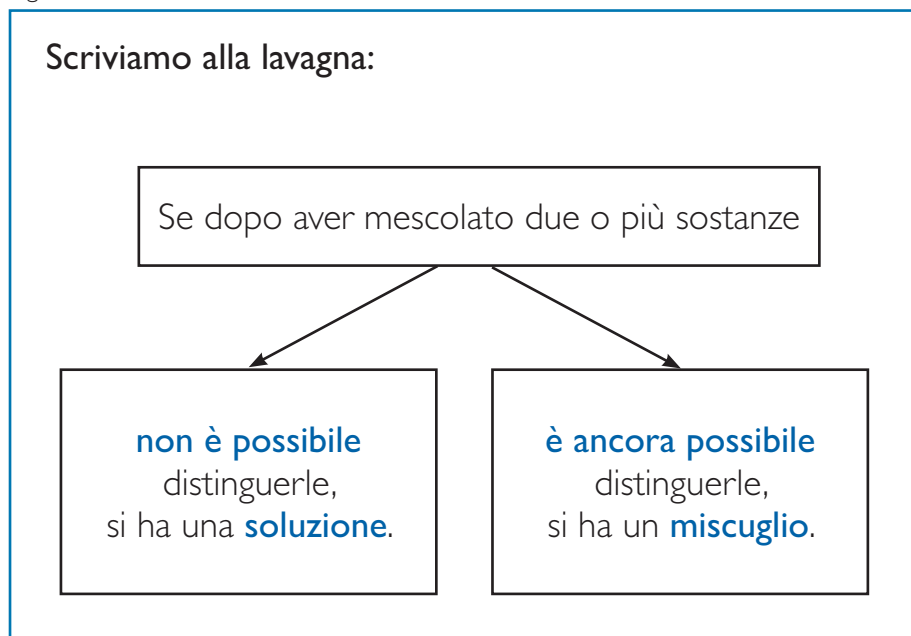


Figura 8



Area storico-
geografico-sociale

Storia, Geografia, Studi sociali

Valeria **Furnari**
Teresa **Natale**



www
Ulteriore materiale
è a disposizione nel sito
www.lascuola.it
nella sezione RIVISTE

Tempi e spazi in cui tornare

Storia

Prove d'ingresso

Per avviare il nuovo percorso di apprendimento, dobbiamo anzitutto analizzare la situazione di partenza. Per questo, proponiamo ai nostri alunni delle prove d'ingresso che ci permettano di stabilire in quali aree dobbiamo

attivare azioni di recupero e rinforzo. Consideriamo, quindi, gli obiettivi di apprendimento annuali stabiliti lo scorso anno e presentiamo, per ogni obiettivo, alcune attività. Fissiamo, come obiettivo trasversale, **la verbalizzazione e la rappresentazione grafica di conoscenze e concetti attraverso l'integrazione di diversi linguaggi.**

Proponiamo alla classe le attività delle Schede 1 e 2-3 (a pag. 103) per rispondere all'obiettivo: **prendere consapevolezza del tempo come organizzatore della realtà attraverso relazioni di successione, di contemporaneità e di ciclicità.**

Rispondiamo poi all'obiettivo: **ricorrere a indicatori temporali (con-**

Scheda 1

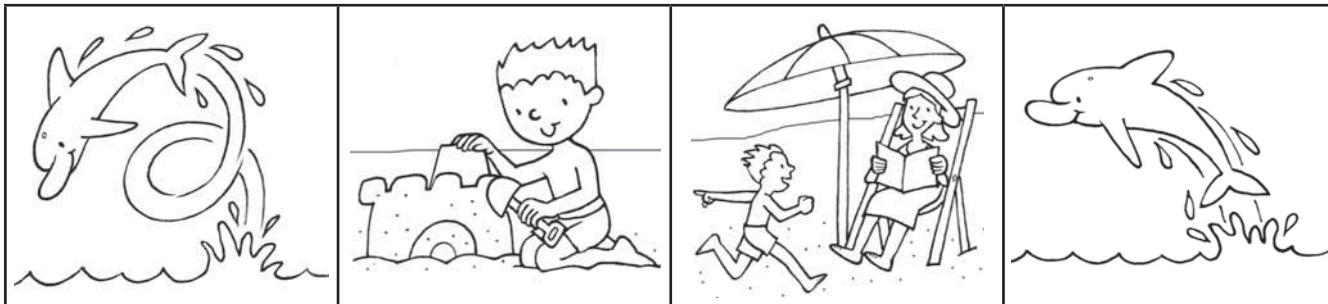
PER LEGGERE E COMPRENDERE

1. Leggi con attenzione il seguente brano.

IL DELFINO

Gli ombrelloni sono ormai chiusi, il sole sta tramontando. C'è silenzio. Marco è ancora sul bagnasciuga, deve finire il suo castello. Qualche brivido di freddo gli attraversa la schiena: è il segno di un'estate ormai finita. Sente uno strano sciacquettio, alza lo sguardo, ma non vede nulla. Poi, improvvisamente, in lontananza, un delfino si alza dall'acqua e fa un salto... altissimo! Il bambino, meravigliato, guarda il mare. Di nuovo, il delfino fa un doppio salto, come quelli che si vedono al circo. «Sto sognando?», si chiede Marco. Poi sente la voce della mamma, che lo chiama. Di corsa, il bimbo abbandona il castello, lascia i delfini ai loro giochi e corre felice verso sua madre.

2. Ritaglia le vignette, poi incollale sul quaderno nell'ordine corretto. Infine, colora.



venzionali e non) per organizzare conoscenze ed esperienze individuali e collettive, per ordinare fatti ed eventi lungo una linea del tempo culturalmente condivisa.

Possiamo proporre ai nostri alunni una semplice attività: chiediamo loro di indicare quali esperienze siano state significative per tutta la classe (una visita culturale, una recita, il primo e l'ultimo giorno di scuola delle classi prima e seconda...). Dopo aver appuntato questi avvenimenti alla lavagna non in ordine temporale, scriviamone accanto la data (ad esempio, 14 settembre 2012). Chiediamo loro di trascriverli sul quaderno in ordine di tempo (da ciò che è accaduto prima, a ciò che è accaduto in tempi più recenti).

Per completare l'attività possiamo distribuire in classe le risorse disponibili nel sito (cfr. sito [Risorse 1-2](#)).

Geografia

Prove d'ingresso

Per avviare il nuovo percorso di apprendimento partiamo dal verificare l'acquisizione dei prerequisiti spaziali nei bambini al loro rientro a scuola proponendo un'attività ludica caratterizzata da una stretta connessione tra psicomotricità e geograficità. Invitiamo i nostri alunni a svolgere le prove d'ingresso, sotto forma di **caccia al tesoro**, per fare in modo che non diventino un momento noioso e per riabitarli gradualmente al ritmo scolastico. Attraverso il gioco proporremo, accanto a prove tradizionali, alcuni **compiti autentici**, che ci permettano di stabilire in quali aree dobbiamo attivare azioni di recupero e rinforzo in merito agli obiettivi di apprendimento stabiliti lo scorso anno

presentando, per ogni obiettivo, alcune attività.

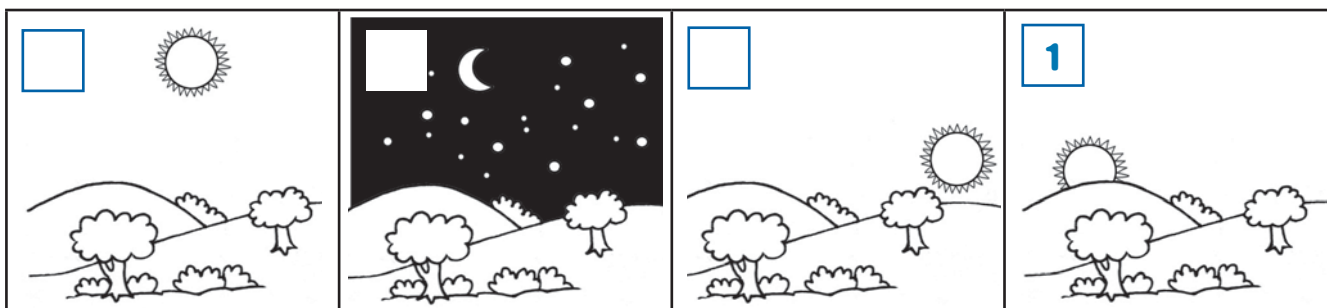
Formiamo dei gruppi, da quattro o cinque bambini, abbastanza omogenei, per fare in modo che tutte le squadre arrivino alla fine della caccia al tesoro. Possiamo distinguere le squadre attraverso alcune etichette adesive, in cui avremo scritto o disegnato il nome o il simbolo, che applicheremo sulle magliette dei bambini per rafforzare il loro senso di appartenenza al gruppo.

Per ogni squadra l'insegnante sarà l'aiutante, assisterà i partecipanti e consegnerà loro i biglietti per proseguire nella caccia che consisterà in una catena di enigmi e indovinelli da risolvere per capire dove sono nascosti altri biglietti, ognuno dei quali conterrà l'indicazione di una prova da superare per ottenere il successivo.

Scheda 2

DAL MATTINO

1. Ordina le seguenti vignette, numerandole da 1 a 4.



Scheda 3

1. Rispondi alla seguente domanda.

Che cosa significa, secondo te, la parola *contemporaneità*?

- La parola *contemporaneità* indica una successione.
- La parola *contemporaneità* significa compiere tante azioni nell'arco di una giornata.
- La parola *contemporaneità* significa *nello stesso momento*.

2. Sottolinea le parole che, secondo te, indicano la contemporaneità.

NELLO STESSO MOMENTO • DOMANI • INTANTO • DOPO •
INFATTI • NEL FRATTEMPO

Giochiamo

Caccia al tesoro

Consegniamo il biglietto della Prova 1 dopo aver nascosto le istruzioni, di cui faremo tante copie quanti sono i gruppi.

Biglietto 1

Quando fa freddo sono caldo, quando fa caldo sono freddo, cercate la prima prova nei miei paraggi.

Prova 1

1. Disponetevi in ordine di altezza, dal più basso al più alto, uno accanto all'altro.
2. Partendo dal più alto, dite chi avete alla vostra destra e alla vostra sinistra.
3. Ciascuno poi dirà di ogni compagno chi ha alla sua destra e alla sua sinistra.
4. Ciascuno di voi disegni la scaletta che avete formato, indicate con una freccia chi siete, indicate il compagno alla vostra destra con DS e il compagno alla vostra sinistra con SN. Ricordatevi di scrivere il vostro nome sul disegno!

Teniamo pronti i fogli necessari ai disegni.

L'aiutante passerà per i gruppi annotando le osservazioni sulla griglia di rilevazione (cfr. sito [Risorsa 3](#)).

L'insegnante dovrà aver nascosto sotto alle sedie i biglietti della Prova 2 con del nastro adesivo, sempre uno per gruppo e distribuisce il Biglietto 2.

Biglietto 2

Se la usi ha sei gambe, altrimenti ne ha quattro. Cercami là sotto.

Prova 2

1. Prendete un tubetto della colla, ciascuno di voi lo disegni visto: di fronte, dall'alto, dal basso.
2. Disegnate il banco visto dall'alto.
3. Disegnate la sedia vista dall'alto.
4. Eseguite i vostri capolavori sui fogli che vi fornirà l'assistente, ricordatevi di scrivere il vostro nome.

Nascondiamo vicino all'orologio i biglietti della Prova 3.

Biglietto 3

Vado avanti, vado indietro, corro e mi fermo, ma non cambio mai di posto. Cercami nei paraggi: occhio al tempo che corre!

Prova 3

1. Ricalca al centro dei quadretti: una matita, poi sopra realizzane l'ingrandimento e sotto la sua riduzione.
2. Attraverso l'ingrandimento o la riduzione possiamo cambiare la dimensione di un oggetto senza modificare la sua forma.

V **F**

3. Eseguite riduzioni e ingrandimenti su fogli di carta quadrettata che vi fornirà l'insegnante e rispondete alla domanda con vero/falso. Buon lavoro.

Nascondiamo la Prova 4 nella scatola dei gessi.

Biglietto 4

Non son penna eppure scrivo, sopra un duro foglio nero: spiega tu questo mistero!

Prova 4

La pianta è:

1. La rappresentazione di uno spazio visto dall'alto e rimpicciolito.
2. La rappresentazione di un territorio rimpicciolito.
3. Per conoscere di quante volte sono state rimpicciolite le misure reali, ogni pianta riporta in un angolo la scala.
4. Per conoscere di quante volte sono state rimpicciolite le misure reali, ogni pianta riporta in un angolo alcuni disegni.
5. La riduzione in scala è il metodo usato per ridurre gli spazi e rappresentarli in una carta geografica.

V	F
V	F
V	F
V	F
V	F

Nascondiamo sotto a delle forbici i biglietti della Prova 5.

Biglietto 5

Quando si uniscono si separano. Cercatemi là sotto.

Prova 5

La famiglia Potter, di Londra, è in vacanza a Macerata (cfr. sito [Risorsa 4](#)) (Roma, Milano, Napoli, fate voi). Si trova davanti al Palazzo Comunale in Piazza della Libertà e decide di andare a visitare Piazza Strambi. La signora Potter chiede informazioni a un vigile che le offre una pianta della città e le consiglia: «Per arrivare a Piazza Strambi...».

Prosegui tu nell'indicare ai signori Potter il percorso sulla pianta per Piazza Strambi; ricordati di usare i nomi delle strade, punti di riferimento uguali per tutti.

Questa è una sezione della pianta di Macerata. Il punto indicato è il luogo dove si trova la famiglia Potter. Rileggi le indicazioni da te scritte e segna sulla pianta il percorso che i Potter dovranno seguire.

Terminata la Prova possiamo consegnare a ogni gruppo un pacchetto di caramelle e una coccarda da attaccare poi in classe come ricordo del gioco con lo slogan: il tesoro siamo noi!

Area linguistico-
artistico-espressiva

Inglese

Velia **Carbonini**
Linda **Edwards**



Do you remember?

Dopo la lunga vacanza estiva diamo il benvenuto ai nostri alunni ricreando per loro un'atmosfera favorevole all'apprendimento. È importante decorare la classe in modo che ispiri sicurezza, fiducia e vivacità: mettiamo degli attraenti cartelloni alle pareti, scriviamo sulla porta della classe *Welcome back* e accogliamo i nostri alunni con un bel sorriso.

Prima di avviare nuovi contenuti è opportuno verificare quante nozioni i bambini ricordano dello scorso anno. Le attività che seguono ci aiuteranno in questo compito, motivando gli alunni a esprimere ciò che ricordano in modo divertente.

What's your lucky number?

Questo gioco utilizza domande che i nostri alunni dovrebbero già conoscere o che comunque potrebbero intuire. Facciamo copiare sul quaderno **le forme** in figura 1.

Diciamo ai bambini che cercheremo di individuare il loro numero fortunato. Rivediamo eventuali parole-chiave che consideriamo importanti prima di porre le seguenti domande:

- *How old are you? Write the number in the triangle.*
 - *How many boys/girls are there in your class? Write the number in the big circle.*
 - *How many letters are there in your name? Write the number in the square.*
 - *Add up all the numbers and write the total in the two small circles: one number in each circle.*
 - *Add the numbers in the small circles and write the total in the star.*
 - *This is your lucky number!*
- Giriamo fra i banchi e aiutiamo i bambini in difficoltà. Chiediamo loro individualmente: *What is your lucky number?*

Follow instructions

Invitiamo i bambini a seguire le nostre istruzioni. Diciamo:

- If your lucky number is 8 stand up.*
- If your lucky number is 9 go and stand by the window.*
- If your lucky number is 10 put your hands on your head.*
- If your lucky number is smaller than 12 sit on your desk. If it is bigger than 11 point to the door* e così via.

Alla fine, dopo aver verificato che i bambini abbiano seguito le nostre

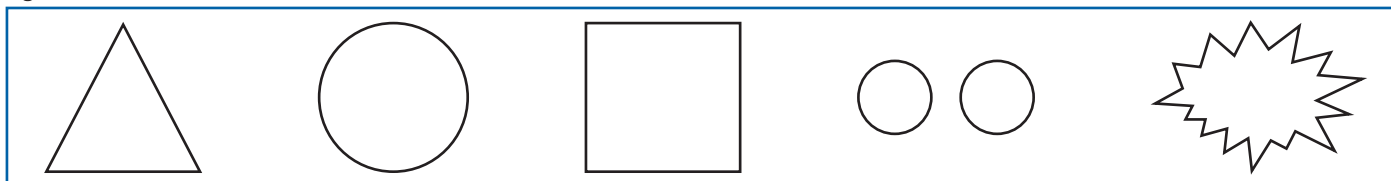
istruzioni, chiediamo loro di formare dei gruppi in base al loro numero fortunato. Per ciascun gruppo cerchiamo di individuare una o due caratteristiche in comune tra i bambini.

Label the classroom

Prepariamo in anticipo rispetto alla lezione una serie di cartoncini sui quali avremo scritto i nomi degli oggetti scolastici, ad esempio: *window, door, blackboard, table, desk, chair, book, scissors, pencil, pencil sharpener, floor, wall, waste paperbin/basket, shelf, cupboard* ecc.

Dividiamo la classe in gruppi e diamo a ciascun gruppo una serie completa di cartoncini. Spieghiamo che a un nostro segnale avranno un tempo stabilito durante il quale dovranno appendere i cartoncini ai rispettivi oggetti. Quando diremo *Stop!* tutti dovranno sedersi. Se temiamo per la confusione che si può creare in classe, invece di far lavorare tutti i gruppi contemporaneamente facciamo lavorare ogni gruppo a turno. Vince il gruppo che riesce ad abbinare correttamente più cartoncini.

Figura 1



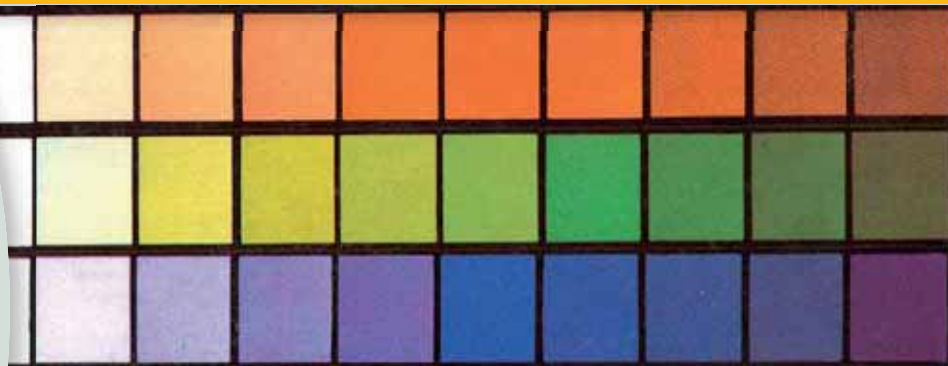


Figura 1

I colori dell'estate

Chiediamo agli alunni di portare a scuola cartoline e fotografie fatte durante l'estate nei luoghi di villeggiatura o durante escursioni, passeggiate, camminate in piena natura. Facciamo rilevare i colori prevalenti del paesaggio rappresentato.

In metà foglio di un formato A4, riportando piegature che lo dividono in 16 piccoli rettangoli, facciamo stendere con i pastelli a cera o, meglio, le tempere, i colori osservati, cercando di trovare le sfumature più vicine: combinando tra loro i tre primari (rosso, giallo, blu) e/o aggiungendo il bianco e il nero (fig. 1).

Chiediamo di scegliere un'immagine particolarmente rappresentativa tra quelle raccolte (fig. 2) e, sovrapponendo sopra un foglio trasparente (come, ad esempio, carte veline o carte traslucide usate dagli architetti, che si trovano in qualsiasi cartoleria), facciamo evidenziare le linee e le forme più importanti (fig. 3).

Invitiamoli a trasportare o ricopiare tali linee e forme, liberamente, su un foglio da disegno e, con i pennarelli, proponiamo di riempire il paesaggio così ottenuto con i colori della tavolozza precedentemente elaborata (fig. 4).

Tutti i paesaggi così dipinti, faranno parte di un grande cartellone da esporre nell'atrio della scuola per salutare l'estate e le vacanze appena trascorse.

Figura 2



Figura 3



Figura 4





IRC

Francesco De Rossi

Un click di ricordi

www
Ulteriore materiale
è a disposizione nel sito
www.lascuola.it
nella sezione RIVISTE

Suona la campanella, l'estate è finita e le vacanze rimangono solo un bel ricordo, finalmente si torna a scuola. Riprendere il ritmo, riabituarsi, non è mai semplice, ecco perché dobbiamo accogliere i nostri bambini e fare in modo che riprendano il più velocemente possibile familiarità con quella che è la vita dello studente.

Per ripercorrere insieme le tematiche che hanno caratterizzato lo scorso anno scolastico e, dunque, per verificare i prerequisiti, proponiamo un'attività di gruppo che ci darà l'opportunità di rivisitare i seguenti argomenti:

- La custodia e il rispetto del creato;
- A Natale nasce Gesù;
- La vita pubblica di Gesù;
- La Pasqua, festa della gioia.

In uno spazio dedicato dell'aula attacchiamo un banner intitolato *Fotografiamo i nostri ricordi* e dividiamo gli alunni in quattro gruppi di lavoro.

Consegniamo a ogni bambino un foglio (formato A4) sul quale è raffigurata, in modo stilizzato, una macchina fotografica (cfr. sito [Risorsa 1](#)) e diamo a ogni gruppo un cartellone (formato 50x70). Mettiamo dentro una scatola quattro fogli, sui quali saranno scritti i titoli dei temi da svolgere (cfr. sito [Risorsa 2](#)), e chiamiamo a estrarre un rappresentante per gruppo. Ogni bambino disegna, sul foglio consegnato, una particolarità della tematica che è stata estratta. In questo modo, all'interno del gruppo, gli alunni devono ripre-

correre il tema che hanno conosciuto nello scorso anno scolastico e decidere quale parte rappresentarne; una per ogni soggetto del gruppo.

Per facilitare il lavoro possiamo proporre per ogni tematica i seguenti argomenti:

• La custodia e il rispetto del creato

1. Un bambino/a che raccoglie i rifiuti;
2. Un bambino/a che butta una lattina nell'apposito cestino dei rifiuti;
3. Un giardino con piante e fiori;
4. Dei bambini che fanno un picnic e rispettano l'ambiente circostante.

• A Natale nasce Gesù

1. L'annuncio dell'angelo a Maria;
2. La nascita di Gesù a Betlemme;
3. La visita dei pastori;
4. I Magi che portano i doni a Gesù.

• La vita pubblica di Gesù

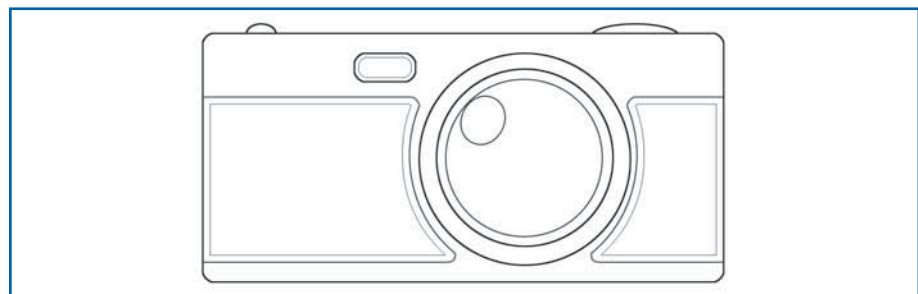
1. Gesù riceve il battesimo da Giovanni il Battista;
2. Gesù che annuncia la Buona Notizia;
3. Le parabole di Gesù;
4. I miracoli di Gesù.

• La Pasqua, festa della gioia

1. Gesù entra a Gerusalemme;
2. Gesù fa l'ultima cena con gli Apostoli;
3. Gesù muore sulla croce;
4. Gesù risorge.

Alla fine, ogni gruppo deve titolare il proprio cartellone secondo la tematica che ha estratto. Una volta conclusa l'attività, chiediamo ai vari gruppi di esporre ciò che hanno rappresentato (facciamo in modo che tutti si esprimano e partecipino) e alla fine dell'esposizione attacchiamo i quattro cartelloni sotto il banner.

In vista del programma che svolgeremo durante l'anno scolastico, nel quale parleremo anche delle religioni antiche e studieremo la nascita e la storia del popolo ebraico e della religione che fonda la fede in un solo Dio, proponiamo ai nostri alunni una scheda/gioco, scaricabile dal nostro sito (cfr. sito [Risorsa 3-4](#)), attraverso cui i nostri bambini conosceranno due termini di fondamentale importanza: monoteismo e politeismo.





Chi parla?

La ripresa della scuola è un momento emozionante, in cui i bambini di terza possono rivedere e incontrare con entusiasmo i compagni che ormai conoscono. È proprio ricalcando questo sentimento che ci prepariamo ad affrontare un'attività che ci permetterà di soffermarci sulle voci amiche, facendo festa allegramente tutti insieme. Ci spostiamo in un ambiente abbastanza spazioso da consentire il movimento e ci disponiamo tutti in cerchio, seduti a gambe incrociate, ma con lo sguardo rivolto verso l'esterno. Dentro il cerchio si prepara in piedi un compagno bendato. L'insegnante tocca la spalla di un bambino seduto e questi dice «ciao, ciao» con un tono di voce normale.

A questo punto l'alunno bendato deve indovinare chi ha parlato, de-

scrivendo la voce ascoltata con semplici parole (voce calda, simpatica, colorata, profonda, sottile...) e nel frattempo noi annotiamo tutto su un cartellone (fig. 1). Se non indovina, saremo semplicemente noi a svelare l'incognita, proprio per non creare un clima di antagonismo. Il bambino bendato va a sedersi, prendendo il posto di chi ha indovinato e quest'ultimo si prepara in mezzo al cerchio. Prima di ricominciare il gioco, prepariamo un brano musicale vivace, affinché gli alunni si muovano in un girotondo festoso attorno al compagno. Ci disponiamo nuovamente seduti con lo sguardo rivolto verso l'esterno del cerchio e proseguiamo come fatto in precedenza, fino a che tutti avranno provato a essere bendati. In un secondo momento pos-

siamo introdurre una variante al gioco: i bambini seduti camuffano la loro voce (voce raffreddata, sussurrata ecc.) per mettere in difficoltà il bendato. Anche il girotondo musicale è un po' diverso: cambiamo il volume della musica e la fermiamo inaspettatamente. Quando il volume è basso i bambini si muovono con la schiena curva, quando è alto in punta di piedi e quando viene spento il registratore, si resta immobili con le mani dietro la schiena. Ci apprestiamo a concludere la nostra attività: raccogliamo le riflessioni dei bambini e i loro stati d'animo, sottolineando quanto hanno maggiormente gradito, che cosa hanno trovato particolarmente difficile e commentando insieme il cartellone che ora sarà completo.

Figura 1

- Sara = voce sottile
- Camilla = voce simpatica
- Federico = voce profonda
- Luca = voce calda
- Luigi = voce squillante
- Elena = voce delicata





Lento risveglio... Ritorno a scuola!

Riscaldamento

Alberi viventi: ci disponiamo nella palestra in schieramento libero e proponiamo agli alunni di sollevare le braccia e portarle in alto immaginando di essere i rami di tanti alberi scossi dal vento che, a seconda dell'intensità con cui soffia, produce effetti diversi: prima c'è una leggera brezza che fa frusciare le foglie (eseguiamo delle rotazioni delle mani e dei polsi in entrambi i sensi) e scuote le fronde (eseguiamo delle oscillazioni del busto di lato, in avanti e indietro), poi il vento diventa sempre più forte fino ad arrivare a spezzare i rami (eseguiamo delle flessioni degli avambracci verso il basso) e a contorcerli (ruotiamo in modo circolare il busto e le braccia).

Mulini a vento: ci disponiamo nella palestra in schieramento libero e invitiamo gli alunni a immaginare di essere dei mulini, le cui pale girano mosse dal vento. Quindi, eseguiamo delle circonduzioni simultanee portando entrambe le braccia prima avanti e poi indietro e delle circonduzioni contrapposte portando un braccio avanti e l'altro indietro, aumentando o diminuendo il ritmo di esecuzione dell'esercizio, dicendo agli allievi che il vento soffia più o meno forte.

Fase centrale

Il risveglio della vita: ci disponiamo in schieramento libero nel giardino della scuola, ci sdraiamo a terra in

posizione supina. Guidiamo con la nostra voce i movimenti degli alunni: *All'alba del tempo, tutto era immobile, buio e silenzioso: le montagne, i boschi, i fiumi, i mari, le rocce riposavano. Non c'erano rumori e anche gli animali preistorici potevano dormire profondamente: i loro corpi erano pesanti.*

Gli alunni sono distesi a terra e cercano la posizione per loro più comoda per rilassarsi.

Ma, un giorno, spuntò un raggio di sole e la natura iniziò lentamente a risvegliarsi. Anche i dinosauri abbandonano piano piano il peso del loro corpo, si sentono sempre più leggeri e cominciano a muoversi stupiti dalla potenza dei loro muscoli. Gli alunni iniziano a muoversi lenta-

mente: muovono le caviglie e i polsi, alzano e abbassano le spalle, inspirano e portano le gambe al petto espirando, sollevano il bacino da terra, si stiracchiano. Dalla posizione di quadrupedia, muovono lentamente il sedere a destra e a sinistra seguendo questo movimento con lo sguardo e immaginando di avere una grossa coda. Poi si alzano e iniziano a camminare nello spazio, stando attenti a non urtare i compagni.

Una leggera brezza iniziò a soffiare e tutto cominciò a dondolare.

Con i piedi uniti e saldi a terra, compiono delle rotazioni, flessioni e slanci del busto, delle braccia e del capo.

Ma ecco che un tuono rompe la quiete, un violento temporale si abbatté sui dinosauri. L'acqua scorreva impietosa e spazzava via rocce e alberi.

Gli alunni diventano delle rocce e rotolano sul pavimento.

Anche gli alberi vennero spezzati e trascinati via dalla potenza dell'acqua. Ora, gli alunni diventano degli alberi e fingono di cadere e di essere trascinati via.

Finalmente tornò il sereno e tutto tornò a vivere tranquillamente.

Dopo una prima lettura e, quindi, dopo aver eseguito gli esercizi per migliorare la mobilità e l'elasticità del corpo, rileggiamo il testo una seconda volta, lasciando gli alunni liberi di trovare delle soluzioni motorie per meglio rappresentare ciò che stiamo raccontando.

