

GEOGRAFIA

CLASSI 3^a, 4^a e 5^a

Obiettivi: Attivare il lessico specifico e usare termini appropriati per orientarsi nello spazio.

LE PAROLE DELLA GEOGRAFIA

Italiano	Cinese	Arabo	Albanese	Spagnolo	Inglese
ambiente	环境	بيئة	mjedis	ambiente	environment
carta geografica	地图	خريطة جغرافية	hartë gjeografike	mapa	map
geografia	地理	جغرافيا	gjeografi	geografía	geography
luogo	地方	مكان	vend	lugar	place
orientamento	方向	توجه	orientim	orientación	orientation

ORIENTAMENTO E DIREZIONE

- Iniziamo proponendo vari giochi di movimento. Portiamo l'attenzione dei bambini sulle parole che, durante i giochi, hanno usato per orientarsi nello spazio e definire le direzioni del movimento. Poi scriviamo l'elenco alla lavagna, chiedendo di completarlo con altre parole simili.
- Proponiamo a coppie la **scheda 1**, che presenta una divertente attività sulle indicazioni e sull'orientamento spaziale. Chiediamo quindi di ritagliare i cartellini e di giocare seguendo le istruzioni.
- Organizziamo in seguito una "caccia al tesoro" in aula o, se ne abbiamo la possibilità, in uno spazio aperto. Dividiamo i bambini in coppie e proponiamo di rintracciare, guidati da bigliettini, un oggetto nascosto. Nelle indicazioni dei bigliettini usiamo le stesse parole della scheda 1. Facciamo in modo che il gioco funzioni attraverso la comprensione delle indicazioni scritte e non attraverso l'esplorazione casuale; chiediamo perciò a un bambino di leggere il biglietto al compagno che, a sua volta, ha il compito di rintracciare il biglietto successivo. In seguito proponiamo ai bambini, organizzati in piccoli gruppi e aiutati da noi, di preparare percorsi simili.

LA TOMBOLA DEL PAESAGGIO

- Individuiamo sul libro di testo tre o più immagini di diversi paesaggi con caratteristiche differenti riguardo all'intensità di interventi umani. Invitiamo i bambini a descrivere ciò che vedono nelle immagini. Riportiamo alla lavagna l'elenco delle parole e chiediamo di aggiungere altre parole simili, con l'obiettivo di far emergere un ricco lessico di base per la descrizione di ambienti geografici (*fiume, collina, montagna...*).
- Ritagliamo in quattro parti alcuni fogli bianchi e organizziamo la trascrizione dell'intero elenco di parole. Distribuiamo l'attività tra i bambini in modo che ognuno trascriva alcune parole (un foglietto = una parola). Quando abbiamo completato l'elenco, raggruppiamo i foglietti, mescoliamoli come se fossero carte da gioco e distribuiamoli casualmente in numero uguale a ogni bambino.
- Proponiamo quindi un gioco simile a una tombola. Mostriamo, in sequenza, varie immagini di paesaggio: chi ha una carta con il nome di un elemento presente in quel paesaggio, lo legge a voce alta e segna il punto. Vince chi raggiunge un punteggio definito in precedenza. Alla fine ritiriamo le carte, mischiamole, distribuiamole nuovamente e ripetiamo il gioco.

LA MAPPA DELL'ISOLA

■ Proponiamo ai bambini di disegnare una mappa del tesoro (**scheda 2**). Chiediamo loro di trovare colori e simboli per rappresentare gli elementi naturali (montagna, pianura, fiume, lago...) e alcuni elementi antropici (villaggio,

ponte...). Confrontiamo le mappe ottenute e i diversi modi con i quali hanno rappresentato gli elementi. Invitiamoli poi a individuare come gli stessi elementi siano rappresentati nelle carte del libro di testo o in altri materiali. Infine raccogliamo le osservazioni in un cartellone.

SCHEDA 1**ORIENTARSI CON... IL MEMORY**

Si mescolano le carte e si dispongono coperte sul tavolo. Il primo giocatore scopre una coppia di carte a caso. Se le due carte formano una coppia di indicazioni (per esempio, destra/sinistra), il giocatore le ritira dal tavolo; in caso contrario, le gira nuovamente coprendo la scritta. Se ha formato la coppia, il giocatore prosegue il suo turno di gioco, altrimenti cede il turno all'altro giocatore. Il gioco termina quando tutte le coppie sono state formate. Vince chi ne ha formate di più.

destra	sinistra	sopra	sotto
vicino	lontano	in alto	in basso
davanti	dietro	inizio	fine
dentro	fuori	qua	là

**SCHEDA 2****I SIMBOLI DELLA MAPPA**

- Completa la mappa dell'isola con elementi naturali (montagna, pianura, fiume, lago...) e costruiti dall'uomo (villaggio, ponte...).



Nome Classe Data

ORIENTARSI CON... IL MEMORY

Si mescolano le carte e si dispongono coperte sul tavolo. Il primo giocatore scopre una coppia di carte a caso. Se le due carte formano una coppia di indicazioni (per esempio, destra/sinistra), il giocatore le ritira dal tavolo; in caso contrario, le gira nuovamente coprendo la scritta. Se ha formato la coppia, il giocatore prosegue il suo turno di gioco, altrimenti cede il turno all'altro giocatore. Il gioco termina quando tutte le coppie sono state formate. Vince chi ne ha formate di più.

destra	sinistra	sopra	sotto
vicino	lontano	in alto	in basso
davanti	dietro	inizio	fine
dentro	fuori	qua	là

Nome Classe Data

I SIMBOLI DELLA MAPPA

- Completa la mappa dell'isola con elementi naturali (montagna, pianura, fiume, lago...) e costruiti dall'uomo (villaggio, ponte...).

