

# Unità XII      Le vacanze

## Contenuti

- Ambienti
- Mezzi di trasporto
- Preposizioni di luogo



## Attività

### AREA ANTROPOLOGICA



#### 1. Orsoroberto va in vacanza

L'Orsoroberto racconta ai bambini che fra poco andrà in vacanza. Chiede poi ai bambini se vanno in vacanza in città, in campagna, montagna o al mare.

Indicazioni: *Quest'estate andrò in vacanza al mare, in barca a vela, nuoterò nel mare, guarderò i pesci e i granchi. E voi dove andrete? Io vado ...*

Materiale: disegni degli ambienti (scheda n° 85).

#### 2. Dove sei stato?

Usiamo la scheda n° 85. Ogni bambino colora gli ambienti e completa la frase: io sono stato/a ...

Indicazioni: *Colorate i disegni. Che cosa c'è nel primo? Scrivi dove sei stato.*

Materiale: scheda n° 85.

#### 3. Gli ambienti

Facciamo vedere ai bambini le immagini degli ambienti. Mostriamo loro degli oggetti o animali che si trovano in quegli ambienti. Facciamo alla lavagna una prova. Poi diamo ai bambini la scheda n° 86.

Indicazioni: *Al mare ci sono i pesci ... (in città; in campagna; in montagna). Che cosa c'è in montagna? Colora gli ambienti in quattro colori diversi. Collega con gli oggetti e gli animali*

Materiale: immagini degli ambienti, scheda n° 86.

#### 4. Dove si trovano?

Ogni bambino riceve la scheda n° 87. Ogni ambiente ha un colore specifico: blu il mare; verde la montagna; giallo la campagna; rosso la città. Quattro sono gli ambienti e quattro sono le carte che appartengono a ciascuno di questi. I bambini devono leggere, disegnare la cosa o l'animale e colorare il triangolino della carta nel colore dell'ambiente a cui appartiene l'immagine.

Indicazioni: *Chi può leggere la prima parola? Disegna quello che hai letto. Dove si trova? Si trova al mare? Giusto! Colora il triangolino di blu.*

Materiale: scheda n° 87.



#### 5. Su e giù

Si disegna alla lavagna una casa. Un bambino viene bendato e si sceglie un aiutante.

Il bambino bendato tiene in mano un gesso e deve raggiungere con una linea la porta della casa nel minor tempo possibile. L'aiutante, dal suo posto, gli dà le indicazioni.

Indicazioni: *Ho bisogno di una bambino che si faccia bendare. Chi vuoi che ti aiuti? Tieni il gesso. Prova ad arrivare alla porta della casa. Su, giù, a destra, a sinistra, fermo, arrivato!*

Materiale: una benda.

#### 6. Dov'è

Far ripetere con l'aiuto dell'Orsoroberto tutte le possibili preposizioni di luogo.

Indicazioni: *Dov'è l'Orsoroberto? È sul tavolo? È sotto il tavolo? Ecc.*

Materiale: non necessario.

#### 7. Cos'è?

Un bambino esce dalla classe. I rimanenti scelgono un oggetto che si trova in classe e che il loro compagno deve indovinare. Il bambino rientra e pone delle domande per cercare di localizzare l'oggetto e capire cos'è. Ripetiamo con i bambini precedentemente le domande da fare.

Indicazioni: *È sul tavolo? È di fronte a Lucia? È bianco? Ecc.*

Materiale: non necessario.

#### 8. Con che mezzo?

Chiediamo ai bambini con che mezzo andranno o sono stati in vacanza. Utilizzando la scheda n° 88 facciamo abbinare nome ad immagine.

*Con che mezzo vai in vacanza? (Con la macchina, il camper, il treno, l'aereo, l'autobus, la moto). Qual è la macchina? Abbinare, unite con una freccia il disegno con il nome giusto.*

Materiale: scheda n° 88 immagini di mezzi di trasporto.

## 9. Scrivi una cartolina

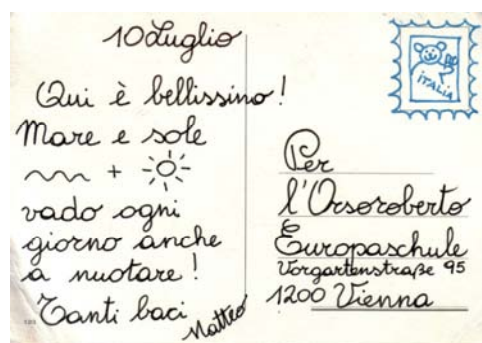
Procuriamo una cartolina per ogni bambino, ideale sarebbe avere cartoline italiane raffiguranti città e monumenti famosi. Ogni bambino scrive una cartolina ad un amico. Racconta dov'è in vacanza, cosa fa, che tempo fa ...

Spieghiamo ai bambini dove si scrive l'indirizzo. Dove si mette il francobollo. Diamo una falsariga da seguire per scrivere il testo della cartolina. Le cartoline possono venir anche realizzate incollando su cartoncino ritagli di giornali o opuscoli turistici.

Risulta sicuramente motivante per i bambini avere degli amici di penna in Italia a cui scrivere e da cui ricevere anche cartoline e lettere.

Indicazioni: *Scriviamo una cartolina. Dalla parte destra si scrive l'indirizzo. Sopra all'indirizzo c'è lo spazio per il francobollo. Dall'altra parte possiamo scrivere: Ciao ... Io sono in vacanza a ... È molto bello ... Mi diverto molto ... Fa caldo ... Tanti baci ...*

Materiale: cartoline oppure cartoncini e opuscoli.



## AREA MUSICALE

### 1. La stella

Bum!

Piomba la stella in mezzo al mare,  
mamma mia mi sento male!  
Mi sento male ed in agonia,  
prendo la barca e fuggo via!

(Filastrocca tradizionale)



## LETTURE

**“Un bambino disordinato”** (Il mio italiano, Giunti Marzocco)

La camera di un bambino disordinato è tutta sottosopra. Dove sono i vari oggetti? Dove saranno quando alla fine la camera sarà ordinata?

**“I contrari”** (La Coccinella)

Semplici disegni con un aggettivo per pagina.

**“I puntini rossi”** (Altan, Elle)

Che cosa potrebbe essere un punto rosso in mezzo ad un prato? Basta girare la pagina e si scopre che è un papavero.

## AREA ARTISTICA

**1. Gelato**

Costruiamo un gelato con batuffoli di ovatta di colori diversi per le palline e feltro o cartoncino giallo / marrone / arancione per il cono. Facciamo incollare il gelato su un cartoncino colorato.

Indicazioni: *Queste sono le palline del gelato. Incollate le palline colorate vicino al cono. Che gusto ha il tuo gelato?*

Materiale: ovatta a batuffoli, feltro arancione, cartoncino.

**2. Una strada trafficata**

Ogni bambino disegna un mezzo di trasporto della città. Lo dipinge con gli acquarelli e poi lo ritaglia. Tutte le macchine vengono poi incollate su un unico grande poster.

Indicazioni: *Disegnate un mezzo di trasporto. Coloratelo. Ritagliatelo. Poi li incolliamo tutti insieme.*

Materiale: carta da disegno, acquarelli, poster.

**3. Origami: la barca**

Ogni bambino riceve un foglio colorato. Lo piega seguendo le indicazioni dell'insegnante. Scrive poi sulla barca il suo nome e ci disegna una bandiera.

Indicazioni: *Piegate il foglio così. Scrivete il vostro nome.*

Materiale: fogli colorati.

## AREA MOTORIA

**1. Il mare**

In Italia c'è il mare, ci sono spiagge, isole ... Scegliamo un bambino che prenda la parte di un polipo. Questo si posiziona al centro della palestra. Gli altri bambini si dividono in almeno tre gruppi con nomi di animali che vivono nel mare: delfini, pescecani, meduse, granchi ...

Si allineano poi vicino ad una parete della palestra. Il bambino polipo grida il nome di un gruppo. I bambini che appartengono a quel gruppo devono correre / nuotare fino alla parete di fronte senza venir catturati dai tentacoli del polipo.

Se disgraziatamente il polipo li cattura, si devono fermare all'istante e diventano un tentacolo del polipo, cioè possono



catturare anche loro ma devono rimanere fermi sul posto e possono muovere solamente le braccia. Se il polipo invece di gridare un nome di un gruppo, grida "mare", devono muoversi tutti i gruppi. Vince il bambino che rimane per ultimo.

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che mi aiuti e faccia il polipo. Voi vi dividete in squadre di quattro o cinque bambini, come volete voi. Una squadra è la squadra dei pesci, l'altra dei delfini ...*

*Il polipo chiama una squadra. La squadra deve spostarsi di corsa verso l'altra parete della palestra. Se il polipo ti prende sei catturato, diventi un suo tentacolo, non puoi muovere i piedi ma con le braccia puoi catturare gli altri giocatori. Se il polipo dice "mare", dovete cambiare tutti il lato della palestra. Facciamo una prova!*

Materiale: non necessario.