

Unità III Gli animali

Contenuti

- Fattoria
- Zoo
- Numeri



Attività

AREA ANTROPOLOGICA

1. Roberto racconta

L'Orsoroberto si presenta e racconta ai bambini un poco di sé. L'Orsoroberto ama mangiare il miele, vive in una grotta ed è un po' pigro, in inverno dorme sempre fino a tardi, il suo migliore amico è un coniglietto rosa che vive nel bosco e mangia tante carote. Con l'aiuto di disegni ripetiamo, insieme ai bambini, la storia raccontata dall'Orsoroberto e man mano introduciamo i nomi di altri animali (cane, gatto, mucca, pecora) ed i loro versi.

Ciao bambini! Oggi vi volevo raccontare un po' di me. Sapete, io non sono un bambino e nemmeno una bambina, io sono un orso! Si vede benissimo che sono un orso...ho due orecchie tonde, un bel nasone nero, un codino piccino, ho quattro zampe e amo mangiare il miele! Sono un orso e per questo vivo in una grotta e sono un po' pigro, dormirei tutto il giorno! In inverno poi non faccio altro che dormire e russare! Il mio migliore amico è un coniglietto rosa che vive nel bosco e mangia tante carote, ecc.

Materiale: immagini.

2. Indovinare

Facciamo indovinare i nomi degli animali presentati precedentemente facendo vedere piccole parti di una loro immagine. Per esempio alla lavagna luminosa, proiettando solo un pezzetto di figura, coprendo il resto con perline o sassetti oppure, più semplicemente, facendo scorrere lentamente un cartoncino davanti al disegno tenuto in mano.

Indicazioni: *Chi sa indovinare che animale è? Alzate la mano! Giusto, è un coniglio! No, non è un cane!*

Materiale: immagini di animali.

3. La voce degli animali

Mostriamo le illustrazioni e facendo ripetere in coro, insegniamo i vari versi degli animali ai bambini.

Il gatto fa MIAO. Il cane fa BAU. Il gallo fa CHICCHIRICHÌ. La gallina fa COCCODÈ. L'anatra fa QUA QUA. La pecora fa BEE BEE. L'asino fa IHOH IHOH. La mucca fa MUUU

Materiale: immagini di animali.

4. I mimi

Diamo, a turno, ad ogni bambino, un'immagine di un animale. I bambini devono cercare, mimando, di far indovinare l'immagine ai compagni di classe.

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che mi aiuti, chi vuole venire da me? Devi mimare, senza parlare, questo animale. Vediamo chi riesce ad indovinare! Che animale è? Sì, giusto/ No, sbagliato!*

Materiale: immagini di animali.

5. Dove vivono (secondo anno)

I bambini ritagliano gli animali della scheda e li incollano nel loro ambiente (oppure collegano ogni animale al posto in cui di solito vive): in una casa, in uno zoo, in una fattoria.

Colorate e ritagliate gli animali. Incollateli nell'ambiente giusto.

Materiale: scheda n° 16 e n° 17.

6. Il cibo

Che cosa mangiano gli animali? Utilizzando la scheda n° 18 i bambini possono collegare gli animali illustrati con il loro cibo preferito.

Indicazioni: *Che cosa mangiano gli animali? Collega gli animali a ciò che gli piace mangiare. Il coniglio, per esempio, cosa mangia? La carota! Fai una freccia dal coniglio alla carota. Poi colora.*

Materiale: scheda n° 18.

AREA MUSICALE

1. Nella vecchia fattoria

Nella vecchia fattoria
I a i a o
Quante bestie ha zio Tobia
I a i a o
C'è il cane bau, cane bau
Ca, ca, cane bau



Nella vecchia fattoria
 I a i a o
 Nella vecchia fattoria
 I a i a o
 Quante bestie ha zio Tobia
 I a i a o
 C'è il gatto miao, gatto miao
 Ga, ga, gatto miao



Nella vecchia fattoria
 I a i a o
 Nella vecchia fattoria
 I a i a o
 Quante bestie ha zio Tobia
 I a i a o
 C'è la mucca, mucca muu
 Mu, mu, mucca muu



Nella vecchia fattoria
 I a i a o
 Nella vecchia fattoria
 I a i a o
 Quante bestie ha zio Tobia
 I a i a o
 C'è la pecora bee, pecora beee
 Pe, pe, pecora bee



Nella vecchia fattoria
 I a i a o
 C'è il cane bau, cane bau
 Ca, ca, cane bau
 C'è il gatto miao, gatto miao
 Ga, ga, gatto miao
 C'è la mucca, mucca muu
 Mu, mu, mucca muu
 C'è la pecora bee, pecora beee
 Pe, pe, pecora bee
 Nella vecchia fattoria
 I a i a o

(Note e colori, Eli, 2002)

Il testo:

Per dare la possibilità ai bambini di cantare e ripetere la canzone della fattoria a casa con i genitori, diamo loro il testo. Vicino ad ogni strofa c'è una casetta in cui disegnare l'animale di cui si parla nella strofa.

Indicazioni: *Disegna la pecora, il cane, il gatto e la mucca nella casetta giusta. Prova a cantare la canzone a mamma e a papà.*

Materiale: scheda n° 19.

2. La scheda

Utilizzando la scheda n° 20 facciamo ripetere i nomi degli animali. I bambini dovranno colorare gli animali e contarli.

Indicazioni: *Quanti cani ci sono? Quante mucche ... Colorate tutte le mucche, quante ne avete trovate? Scriviamo insieme il numero nel quadretto della mucca.*

3. Il merlo

Il merlo ha perso il becco,
come farà a beccar?

Il merlo ha perso la bocca,
come farà a mangiar?

Il merlo ha perso la lingua,
come farà a cantar?

Il merlo ha perso il naso,
come farà ad annusar?



Il merlo ha perso gli occhi,
come farà a veder?

Il merlo ha perso le orecchie,
come farà a sentir?

Il merlo ha perso un ala,
come farà a volar?

Il merlo ha perso le zampe,
come farà a saltar?

Il merlo ha perso la coda,
come farà a covar?

POVERO MERLO, POVERO MERLO MIO!

(Note e colori, Eli, 2002)

Lavoro manuale:

I bambini potranno fabbricare un merlo volante costruendo un semplice aereo di carta con l'aspetto di un merlo.

A) foglio bianco: i bambini piegano e poi disegnano da soli il loro merlo.

B) scheda da fotocopiare: i bambini piegano e poi colorano a piacere il loro merlo.

Per farlo volare meglio: pezzo di nastro adesivo per fissare insieme le due ali, graffetta sul becco.

Indicazioni: *Piega il foglio esattamente a metà. Piega l'angolo verso il centro. Anche quello dall'altra parte. Abbiamo quasi finito! Piega il lato a metà, verso il basso. Anche quello dall'altra parte. Prova a vedere come vola il tuo merlo. Colora il merlo.*

Materiale: scheda n° 21.

4. L'uccellino (filastrocca tradizionale)

L'uccellino viene dal mare
Quante penne può portare
Può portarne solo tre
Uno due tre
a star sotto tocca a te!

Il testo:

Per dare la possibilità ai bambini di ripetere la filastrocca dell'uccellino a casa con i genitori, diamo loro il testo scritto all'interno di un uccellino con tre penne nel becco da colorare come più gli piace.

Indicazioni: *Colora l'uccellino come vuoi tu, con matite o pennarelli. Prova a cantare la canzone a mamma e a papà.*

Materiale: scheda n° 22.



AREA ARTISTICA

**1. Disegna**

Ogni bambino disegna il proprio animale preferito e con l'aiuto dell'insegnante scrive il nome dell'animale.

Indicazioni: *Quale animale ti piace di più? Qual è il tuo animale preferito? Disegnalo su questo foglio.*

Materiale: foglio da disegno.

2. Maschera dell'Orsoroberto

Diamo ai bambini riviste da cui tagliare pezzetti di carta marroni, arancione, gialli e rosa. Oppure più semplicemente fogli colorati. Su un piatto di carta rotondo i bambini incollano tutti i pezzetti di carta marroni, arancione e gialli. Con del cartoncino incolliamo ancora le orecchie e usiamo i pezzetti di carta rosa per fare la parte interna delle orecchie.

Per completare il muso i bambini tagliano naso, bocca di cartoncino o colorano con i pennarelli. Facciamo due buchi per gli occhi e due piccoli fori ai due lati opposti della maschera per infilare un filo elastico.

Indicazioni: *Oggi costruiamo la maschera dell'Orsoroberto! Tagliate dei piccoli pezzetti di carta e incollateli sul piatto. Incollate anche le orecchie sul piatto. Disegnate naso e bocca. Finito? Vieni da me che ti aiuto a tagliare gli occhi e a mettere l'elastico.*

Materiale: fogli colorati, forbici, piatti di carta, filo elastico.

AREA MOTORIA

**1. Muoversi come il ...**

I bambini si trovano in ordine sparso in palestra. L'insegnante chiede loro di camminare, strisciare, saltare, nuotare, correre come gli animali che conoscono già.

Indicazioni: *Facciamo un gioco. Io vi trasformo in animali! Saltate come conigli, camminate come orsi, strisciate come serpenti ...*

Materiale: non necessario (immagini animali).

2. Cattivi cocodrilli

Il gioco si svolge in metà palestra. Un bambino è un cocodrillo ed è disteso per terra. Il suo compito è cercare di catturare, toccare, più bambini possibile. Questi, non appena toccati, verranno automaticamente trasformati in cocodrilli e a loro volta cercheranno di catturare altri bambini. Il gioco finisce quando rimane un solo bambino non ancora catturato.



Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che mi aiuti, chi vuole venire da me? Tu sarai il cocodrillo. Come si muovono i cocodrilli? Chi me lo può far vedere? Muovendosi proprio così, con la pancia che tocca per terra, il cocodrillo deve prendere gli altri. Chi viene preso diventa anche lui un cocodrillo. Vince chi non viene catturato.*

Materiale: non necessario.

3. Regina Reginella (secondo anno)

Da 5 a 10 giocatori (più giocatori divisi in gruppi). Con una conta si decide chi sta sotto. La conta potrebbe essere:

Regina reginella,
esci tu che sei la più bella,
sei la più bella e la più carina,
esci tu che sei la regina!

La regina si gira e si appoggia ad un albero/ muro mentre gli altri bambini si mettono a circa cinque metri di distanza. A turno i bambini si rivolgono alla regina dicendo: *Regina reginella, quanti passi mi vuoi dare per arrivare al tuo castello con la spada e con l'anello?* La regina, sempre senza voltarsi, dice il numero di passi che il bambino può fare imitando un animale.

Per esempio: un passo da elefante (un grande passo), un passo da coccinella (un piccolo passo), un passo da coniglio (un balzo), un passo da gambero (un passo indietro). Vince chi arriva per primo alla Reginella.

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che mi aiuti, chi vuole venire da me? Facciamo una conta per vedere chi sta sotto. Tocca a te, vai là, vicino al muro. Noi diremo a turno: Regina, reginella, quanti passi mi vuoi dare per arrivare al tuo castello con la ...!*

Per esempio: un passo da elefante (un grande passo), un passo da coccinella (un piccolo passo), un passo da coniglio (un balzo), un passo da gambero (un passo indietro). Vince chi arriva per primo alla Reginella.

Materiale: non necessario.