

Unità IV Il tempo e le stagioni

Contenuti

- Tempo atmosferico
- Stagioni
- Mesi
- Giorni



Attività

AREA ANTROPOLOGICA



1. Roberto osserva

L'Orsoroberto guarda fuori dalla finestra e commenta il tempo atmosferico. Poi chiede ai bambini che tempo fa secondo loro. Chiede ad uno di loro, ogni giorno un bambino diverso, che tempo fa, mettendo poi la carta con il disegno giusto alla lavagna.

Indicazioni: *Guardiamo fuori dalla finestra! Che bello, oggi fa caldo, c'è il sole! Brrr, che freddo, oggi nevicata! Che tempo fa oggi? Quale disegno mettiamo?*

Materiale: immagini del tempo.

2. Kim

I bambini, bendati, toccano degli oggetti (ghiaccio, acqua calda, spugna, ecc.). Toccando l'oggetto devono indovinare se l'oggetto è bagnato o asciutto, caldo o freddo.

Indicazioni: *Com'è? È caldo, è freddo.*

Materiale: una benda, una tazza di acqua calda, una tazza di ghiaccio.

3. Giro di tempo

Un bambino nomina una stagione e il suo compagno dice le condizioni atmosferiche che secondo lui predominano in quel periodo, poi nomina un'altra stagione e il bambino successivo dice che tempo fa, ecc.

Indicazioni: *Ripetiamo le stagioni! Inverno, primavera, estate e autunno. Che tempo fa in estate? E in primavera? ... Facciamo un giro: Roberto dice "In estate c'è il sole". E tu cosa dici?*

Materiale: non necessario.

4. Tombola del sole e della pioggia

a) Nove quadranti con nove disegni riguardanti il lessico del tempo: sole, pioggia, temporale, neve, vento, nuvole, fa caldo, fa freddo, 5 °C. I bambini giocano a coppie con una scheda di nove quadranti (o in due squadre, proiettando i quadranti o attaccandoli alla lavagna) tentando di "fare tris/terno" (ovvero di riuscire ad avere tre pedine in fila) nominando il disegno su cui vogliono posizionare la loro pedina.

Indicazioni: *Ci dividiamo in due squadre! Dovete provare a fare tris, tre figure in fila. Che disegno volete?*

b) Nove quadranti con nove disegni riguardanti il lessico del tempo: sole, pioggia, temporale, neve, vento, nuvole, fa caldo, fa freddo, 5 °C. Ogni bambino riceve una fotocopia con i nove disegni. Ne colora cinque. Si passa poi alle estrazioni, nominando, uno dopo l'altro, i nove disegni. I bambini mettono una pedina (pasta) sui disegni già nominati. Chi ha per primo coperto tutti e cinque i suoi disegni, grida **TOMBOLA** e ha vinto se ha tutte le caselle coperte.

Indicazioni: *Colorate solo cinque disegni. Pronti? Giochiamo a tombola. Il sole, chi ha colorato il sole? Bene! Metti una pasta sul sole. Vediamo chi vincerà!*

Materiale: scheda n° 23, fagioli o pasta.

5. Il gioco da tavola

Si gioca in gruppi di al massimo cinque bambini. Ogni gruppo riceve la scheda 24 fotocopiata su cartoncino colorato. Usando una sola pedina, ognuno tira a turno il dado. Il bambino che ha lanciato il dado legge il nome del mese scritto sulla casella in cui è arrivato. Cerca poi il disegno corrispondente da sovrapporre. Tocca poi al giocatore successivo che fa le stesse operazioni. Se la pedina capita su una casella su cui è già stata sovrapposta l'immagine, tocca subito al giocatore successivo. Vince il gruppo che riesce a coprire per primo tutte le caselle con le immagini.

Indicazioni: *Ci dividiamo in cinque gruppi. Ricordati il tuo numero: tu sei l'uno, tu sei il due, tu sei il tre ... Tutti i numeri uno vengono da me. Questo è il vostro gioco. Queste sono le vostre carte, la vostra pedina e il vostro dado. Tirate a turno il dado e muovete la pedina. Leggete il mese e cercate il disegno giusto da sovrapporre. Vince la squadra che finisce per prima!*

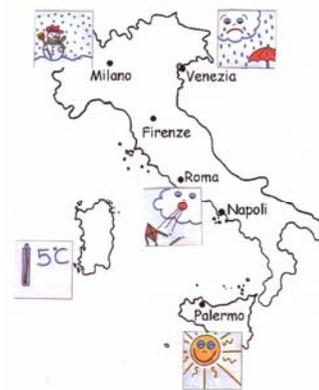
Materiale: scheda n° 24 e scheda n° 25, dadi, pedine.

6. Le previsioni (secondo anno)

Segnare su una cartina dell'Italia le città più importanti. I bambini inventeranno le previsioni atmosferiche per tutte queste città. Chiediamo di disegnare i simboli atmosferici sopra alle città e di ripetere le previsioni.

Indicazioni: *Che tempo fa a Milano? A Milano oggi c'è il sole. Metti su Milano il disegno giusto. Scegliete voi il tempo che farà.*

Materiale: cartina dell'Italia, post-it con immagini del tempo, scheda n° 26.



LETTURE

1. “La pioggia” (Progetto Elle, Giunti Marzocco)

Breve storia con quattro personaggi sotto la pioggia in ambienti diversi. Ognuno di loro con le proprie impressioni sulla pioggia.

2. “Il drago” (Progetto Elle, Giunti Marzocco)

La storia di un draghetto nato dopo un temporale e di un bambino triste a causa della pioggia

AERA MUSICALE

**1. La settimana**

Lunedì aveva fretta.
Martedì diceva: aspetta!
Mercoledì in mezzo stava.
Giovedì non gli badava.
Venerdì cercava amici
mentre Sabato andava in bici.
e domani che si fa?
è Domenica si sa!

(Filastrocche per tutto l'anno, Edizioni Paoline)

Gioco:

Chiamiamo sette bambini. Ogni bambino tiene in mano un foglio con un giorno della settimana. Facciamo una prova prima di cantare la canzone: i bambini seduti al proprio posto dicono un giorno della settimana, il bambino che ha il foglio con quel giorno della settimana si alza in piedi.

Ascoltando poi la canzone i bambini si alzano in piedi uno dopo l'altro. Dopo aver giocato in questo modo un paio di volte, facciamo sedere i bambini in ordine sparso. Dovranno stare attenti ed alzarsi nel momento giusto.

Indicazioni: *Ho bisogno di sette bambini che mi aiutino. Tu sei il lunedì e questo è il tuo foglio, tu martedì, ecc. Sedetevi tutti. Ascoltiamo la canzone. Quando sentirai “lunedì” ti alzerai in piedi. Chi si alzerà sentendo martedì?*

Materiale: fogli con nomi dei giorni della settimana.

Scheda: Utilizzando la scheda n° 27 facciamo mettere in ordine il testo della canzone.

Indicazioni: *Quale è il primo giorno della settimana? Quale è il disegno giusto? Taglia ed incolla nell'ordine giusto. Colora i disegni.*

Materiale: scheda n° 27, un foglio di carta.

2. I mesi

Gennaio, febbraio,
marzo ed aprile,
maggio, giugno,
luglio ed agosto,
settembre ottobre,
novembre e dicembre!
Questi sono i mesi
che ha un anno!

Gioco: Usiamo la poesia come una conta. Il bambino a cui tocca star sotto può rifare la conta.

Indicazioni: *Facciamo una conta ... Tocca a te, vieni da me e rifacciamo la conta.*

Materiale: non necessario. Per ripetere a casa, scheda n° 28.



AREA ARTISTICA

1. L'orologio del tempo

Ritagliare la scheda n° 29 fotocopiata su un cartoncino. I bambini colorano le varie condizioni climatiche e poi con un fermacampioni viene messa in azione anche una lancetta che indica il tempo atmosferico. Ogni giorno si può spostare la lancetta dell'orologio e ripetere il tempo.

Indicazioni: *Ritagliate l'orologio e la lancetta. Colorate tutti i disegni. Mettete la lancetta. Guardiamo fuori dalla finestra, che tempo c'è oggi? Mettete la lancetta sul sole, oggi c'è il sole!*

Materiale: scheda n° 29, fermacampioni.

2. L'arcobaleno

Con gli acquarelli ogni bambino crea il suo arcobaleno personale. Disegnamone uno alla lavagna per far notare la sequenza dei colori. Dopo aver dipinto l'arcobaleno, mentre si attende che si asciughi, i bambini dipingono su un altro foglio il cielo tutto azzurro e un paesaggio. Ritagliano dal primo foglio l'arcobaleno e lo incollano sul paesaggio.

Indicazioni: *Disegnate un arcobaleno. Scegliete i colori giusti. Colorate sull'altro foglio un bel cielo azzurro. Ritagliate l'arcobaleno se si è asciugato. Incollate l'arcobaleno sul cielo azzurro. Scrivete il nome sul retro del foglio.*

Materiale: acquarelli, fogli da disegno.

3. La tua stagione preferita



Ogni bambino disegna la sua stagione preferita nominando poi all'insegnante le caratteristiche della stagione e del suo disegno.

Indicazioni: *Quale è la stagione che ti piace di più? I bambini a cui piace l'estate alzano la mano, ecc. Disegnate la vostra stagione preferita!*

Materiale: fogli da disegno.

AREA MOTORIA



1. Che confusione

Ogni bambino ha una carta in mano. Camminando ognuno dice ripetutamente il nome della carta che tiene in mano. Al battito delle mani tutti i bambini devono scambiarsi carta. Al via, dato battendo le mani, devono ricominciare a camminare dicendo la nuova parola. In seguito si potranno impartire altri comandi al posto di camminare, come saltare, correre, ecc.

Indicazioni: *Ognuno ha una carta, ripetiamo insieme: sole, pioggia, temporale ... Camminate con la vostra carta e dite tutto il tempo la parola, per esempio se hai questa carta dirai sempre "sole, sole, sole ...". Ma quando batterò le mani dovete fermarvi e scambiarvi le carte.*

Materiale: una carta per ogni bambino (scheda n° 23 e n° 25), tamburo o musica.

2. I surgelati

Si sorteggiano due bambini che facciano i congelatori ed un terzo che faccia il sole. Tutti gli altri bambini scappano per non farsi prendere dai congelatori. Quando un congelatore tocca un qualsiasi altro giocatore, quest'ultimo rimarrà congelato, immobile nella posizione in cui era, come se fosse surgelato. Se il giocatore *sole* tocca un *surgelato* quest'ultimo può muoversi di nuovo ed inserirsi di nuovo nel gioco. Nel caso però il sole venga toccato da un congelatore si scambiano i ruoli, e si continua a giocare.

Indicazioni: *Mi servono due bambini che facciano i congelatori. Mi serve ancora un bambino che faccia il sole. Venite da me. Se un congelatore tocca un bambino lo fa congelare, il bambino non si può più muovere, diventa una statua di ghiaccio. Se però il sole lo tocca si può muovere di nuovo. Se uno dei due congelatori tocca il sole diventa lui il sole. Il sole diventa congelatore. Tutti in piedi! Pronti, attenti, via!*

Materiale: non necessario (le prime volte risulta utile qualche segno di riconoscimento per i bambini che fanno i congelatori e per quello che fa il sole).

3. Le azioni del tempo

Mimiamo insieme ai bambini le azioni che si fanno quando c'è bel tempo e quando c'è brutto tempo. Dopo averlo fatto per un paio di volte insieme a loro, proviamo a dire solo l'azione senza mimarla.

Mimare: ci vestiamo, fuori c'è il vento, è freddo, tremiamo, inizia a piovere, corriamo a casa, ci asciughiamo, fuori fa caldo, c'è il sole, prendiamo il sole, annusiamo un fiore ...

Materiale: non necessario.

4. Il tempo

Per ogni tipo di tempo ci inventiamo un movimento. Ogni stagione riceve un angolo della palestra (contrassegnato con un disegno attaccato alla parete). I bambini saranno al centro della palestra. Al comando: *piove* i bambini si sposteranno verso l'angolo dell'autunno o della primavera di corsa, tenendo un ombrello, coprendosi la testa con le mani come se piovesse. E così via per tutte le altre condizioni atmosferiche.

Indicazioni: *Chi mi aiuta ad appendere l'estate sulla parete? E l'inverno ... Bene adesso possiamo iniziare a giocare. Se dico "piove" in che stagione siamo? Giusto, autunno o primavera, correte con l'ombrello dalla primavera! Proviamo ancora!*

Materiale: immagini delle stagioni.