

Unità VIII La casa

Contenuti

- Camere
- Mobili
- Azioni



Attività

AREA ANTROPOLOGICA



1. La casa dell'Orsoroberto

L'Orsoroberto fa vedere ai bambini la sua casa. È una grotta ma all'interno ha tutte le stanze. Chiede poi ai bambini di disegnare la sua casa.

Indicazioni: *La mia casa è grande, ha tante finestre e una porta marrone. Ha un bel balcone e un camino. Dentro c'è la mia camera, la cucina, la camera di mamma e papà, la camera di Diana, il bagno e il soggiorno. Disegnate la mia casa.*

Materiale: disegni di parti della casa, foglio da disegno.

2. Combina le case

Ritagliamo le parti di una casa da cartoncini di diversi colori. Ripetiamo i vocaboli della casa ed i colori con i bambini. Formiamo una casa e chiediamo ai bambini di dire le varie parti. Un bambino forma una casa di nascosto da tutta la classe. I bambini devono indovinare i colori della casa formata.

Indicazioni: *Il tetto giallo. Il camino blu. I muri rossi. Le finestre verdi. La porta nera. Di che colore è? Il tetto è giallo? Giusto, indovinato!*

Materiale: pezzi della casa di diversi colori.

3. Dettato grafico

Ogni bambino riceve la griglia di nove quadrati della scheda n° 49. Chiediamo quindi di disegnare nel primo quadrato una casa con dei colori precisi. I bambini eseguono. Poi si chiede ad un bambino di che colore desidera fare la seconda casa. L'ultima casa, la casa numero nove, viene colorata a piacere.

Indicazioni: *Disegna una casa rossa. Il tetto giallo. Il camino blu. Le finestre verdi. La porta nera. La casa numero due di che colore la facciamo? La casa numero nove, la puoi disegnare come vuoi.*

Materiale: scheda n° 49.

4. La casa pazza (secondo anno)

Diamo delle indicazioni esatte su come colorare una casa. Facciamo prima un esempio alla lavagna. Poi distribuiamo la scheda n° 50. I bambini ascoltano o leggono le indicazioni e disegnano la casa dei colori giusti.



Indicazioni: *Disegna una casa pazza! I muri sono arancioni. Il tetto è blu, il camino giallo. Le finestre sono rosa. La porta è verde. Il cielo è viola, il sole rosso, il prato azzurro con tanti fiori di tutti i colori.*

Materiale: scheda n° 50.

5. Dov'è l'Orsoroberto?

Fare un disegno alla lavagna o utilizzare un poster con le immagini delle varie camere di una casa. Un bambino posiziona di nascosto l'immagine dell'Orsoroberto in una camera. Gli altri bambini, dal posto, devono indovinare in quale camera si è nascosto l'Orsoroberto.

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino che mi aiuti. Facciamo una conta ... Nascondi l'Orsoroberto in una camera. Dov'è l'Orsoroberto? È in soggiorno? Giusto, hai indovinato, tocca a te!*

Materiale: disegno di una casa, post-it con l'Orsoroberto.

6. Mimare

Mimare le azioni che si fanno in ogni camera. Indovinare l'azione e la camera.

Indicazioni: *Che cosa fa? In che camera è? (Mangiare, dormire, guardare la TV, leggere, cucinare, giocare, lavarsi i denti, lavare i piatti, farsi la doccia, farsi il bagno, fare i compiti, vestirsi, spogliarsi, lavarsi le mani).*

Materiale: foglietti con azioni, scheda n° 51.

7. L'Orsoroberto dice

L'Orsoroberto dà un comando. I bambini lo eseguiranno. Se l'ordine non viene preceduto da "l'Orsoroberto dice" non deve venir eseguito.

Indicazioni: *L'Orsoroberto dice: tutti in piedi; seduti; correte; ecc.*

Materiale: non necessario.

8. Mobili

Decidiamo in quale camera mettere quali mobili. Usando la scheda n° 52 guardiamo assieme ai bambini i mobili sulla scheda e leggiamo i nomi. Pensiamo insieme in quale camera sono i mobili. I bambini nominano le camere in cui inserire i mobili, li copiano nello schema sottostante.

Indicazioni: *Dove mettiamo l'armadio? Mettiamo l'armadio in cucina? (in soggiorno, in camera da letto, in bagno). Scrivete il mobile giusto nella camera giusta. (La poltrona, il cassetto, il frigorifero, il gabinetto/water, il fornello, lo specchio, l'armadietto, il tavolo, il letto, il lavandino, l'armadio, la vasca).*

Materiale: scheda n° 52.

AREA MUSICALE



1. Il lupo dorme

Rit:

Com'è bello camminar di notte
quando il lupo dorme!
Lupo lupo, cosa fai?

- Sto russando. *Rit*
- Sto sbadigliando. *Rit*
- Mi sto svegliando. *Rit*
- Mi sto alzando. *Rit*
- Mi sto lavando. *Rit*
- Mi sto pettinando. *Rit*



- Mi sto vestendo. *Rit*
- Faccio colazione. *Rit*
- Mi lavo i denti. *Rit*
- Apro la porta. *Rit*
- Vi prendo tutti!

(Giochi di voce, La scuola)

Gioco

Canzone da cantare in spazi abbastanza ampi: cortile, palestra ... Un bambino interpreta il lupo che dorme. Gli altri lo stuzzicano con la cantilena. Il lupo risponde. Alla fine della canzone il lupo tenta di catturare gli altri bambini. Il bambino catturato è il lupo successivo!

2. La casa

C'era una casa molto carina,
senza soffitto e senza cucina.
Non si poteva entrarci dentro,
perché non c'era il pavimento.
Non si poteva andare a letto,
in quella casa non c'era il tetto.
Non si poteva far la pipì,
perché non c'era il vasino lì.

Ma era bella, bella davvero, in via dei Matti numero zero!
Ma era bella, bella davvero, in via dei Matti numero zero!

(Filastrocchia tradizionale)

Gioco

Per ogni strofa facciamo un movimento.

Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di cantare e ripetere la canzone della casa diamo loro il testo inserito in una casetta da colorare.

Indicazioni: *Disegna la casetta (piccola casa) come vuoi tu. Colora la scheda e canta la canzone a casa.*

Materiale: scheda n° 53.

3. Il castello

(Due gruppi, in cerchio, una strofa a testa. L'ultima e la prima tutti insieme.)

Oh, che bel castello
Marcondirondirondello.

Oh, che bel castello
Marcondirondirondà.

Il nostro è più bello
Marcondirondirondello.

Il nostro è più bello
Marcondirondirondà.

Noi lo distruggeremo
Marcondirondirondello.

Noi lo distruggeremo
Marcondirondirondà.



Noi lo rifaremo
Marcondirondirondello.
Noi lo rifaremo
Marcondirondirondà.

Oh, che bel castello,
Marcondirondirondello.
Oh, che bel castello,
Marcondirondirondà.

(Note e colori, Eli 2002)

Scheda

I bambini disegnano, sul retro del testo della canzone, il castello più bello.

Indicazioni: *Disegnate un bel castello. Come volete voi.*

4. Casa mia

Casa mia,
casa mia,
sei la più bella
che ci sia!

(Poesia tradizionale)

LETTURE

“Il trasloco” (Il mio italiano, Giunti Marzocco)

Mamma, papà, due bambini ed un cane traslocano. Che cosa portano nella nuova casa? Che lavori ci sono da fare? I bambini troveranno nuovi amici?

“Caccia al tesoro” (Elle, Giunti Marzocco)

Alla ricerca di una bicicletta nascosta in giardino. Bisogna guardare ovunque ...

AREA ARTISTICA

1. Costruiamo una città

Ogni bambino disegna la sua casa.

Si raccolgono tutte le case e incollandole insieme si forma una città con strade e parchi.

Indicazioni: *Disegna la tua casa. Ritaglia la tua casa. Facciamo una città. Incolliamo tutte le case su questo cartoncino. Disegniamo un parco e le strade.*

Materiale: fogli da disegno, cartoncino bianco.



2. Origami: La casa



Ogni bambino riceve un foglio quadrato. Costruiamo insieme una casetta. Facciamo lentamente vedere tutti i passaggi.

Una volta finita la casa facciamola colorare. Volendo si può anche disegnare all'interno le varie camere.

Indicazioni: *Prendi un foglio quadrato, piegalo a metà (1). Poi di nuovo a metà, la parte destra su quella sinistra (2+3). Riaprilo, avrai un rettangolo (4). Piega i due lati corti al centro del rettangolo (5). Riapri. Piega gli angoli superiori verso il centro e poi riapri (6). Piega i triangoli superiori (7). Ora puoi colorare le finestre e la porta.*

Materiale: fogli di carta, scheda n° 54.

3. Collage Ikea

Dividere la classe in piccoli gruppi. I bambini ritagliano delle fotografie da un catalogo di arredi. Disegnano una casa/camera ed incollano i mobili, arredando a loro piacere.

Indicazioni: *Ci dividiamo in gruppi. Ritagliate i mobili che vi piacciono di più. Disegnate una camera ed arreatela, incollate i mobili e colorate la camera.*

Materiale: catalogo Ikea, foglio da disegno.

4. Il libro del lupo

Dopo aver cantato la canzone del lupo, facciamo mettere in ordine le sequenze con i disegni alla lavagna. Ogni bambino riceve gli stessi disegni da colorare e ordinare. Fa anche una copertina con il cartoncino colorato per il suo libro.

Indicazioni: *Colorate i disegni del lupo. Quale viene prima? Qual è il primo disegno? Cosa fa il lupo? Mettiamo la copertina. Scrivi: "Il libro del lupo" e aggiungi il tuo nome. Fissiamo tutto con due fermacampioni.*



(Disegni del lupo: *Sto russando; sto sbadigliando; mi sto svegliando; mi sto alzando; mi sto lavando; mi sto pettinando; mi sto vestendo; sto facendo colazione; mi sto lavando i denti; apro la posta.*)

Materiale: disegni del lupo schede n° 55, 56, 57, 58, 59, cartoncino colorato, fermacampioni.

AREA MOTORIA

**1. Staffetta**

Dividiamo la classe in due squadre. Facciamo mettere tutti i bambini in due file dietro la riga di fondocampo. Ogni squadra deve riuscire a formare una casa. Appendiamo sul lato opposto della palestra un foglio di carta da pacchi. Ogni bambino riceve in mano un pezzo di casa con sul retro un pezzetto di nastro biadesivo.

Il primo bambino di ogni squadra deve correre fino all'altro lato della palestra, incollare la sua parte della casa e ritornare di corsa indietro. Solamente in quel momento può partire il secondo della fila e fare la stessa operazione con il suo pezzo di casa. Vince la squadra che finisce per prima.

Indicazioni: Ci dividiamo in due squadre. Ricordatevi bene i numeri che vi do. Tutti i bambini con il numero uno si siedono in fila dietro a Daniele. Tutti i bambini con il numero due si siedono in fila qui. Contiamo in quanti siamo. Ognuno riceve un pezzo di casa. Questo è per te! Dietro c'è del nastro adesivo, non toccatelo. Voi dovete correre più veloce possibile, incollare il vostro pezzo di casa sul cartellone là in fondo. Facciamo una prova ... Dopo può partire il secondo. Il primo corre in fondo alla fila e si siede. Vince la squadra più veloce. Pronti, attenti, bene ... via!

Materiale: pezzi di casa su cartoncino, nastro biadesivo, carta da pacchi.

2. Le trappole

I bambini si dividono a coppie. Uno è l'orso e l'altro la guida. Sul pavimento si mettono non troppo lontane l'una dall'altra le trappole, che potrebbero essere per esempio dei barattoli/vasetti vuoti di yogurt. L'orso viene bendato e deve attraversare la stanza senza toccare nessun barattolo. La guida deve aiutare l'orso, senza toccarlo, dando solo informazioni verbali.

Indicazioni: Trovate un compagno, mettetevi in fila per due. Uno di voi è l'orso e viene bendato. L'altro è la guida. La guida deve guidare l'orso da qui, da questo lato della palestra, all'altro senza finire nelle trappole che vedete in mezzo. È vietato toccare l'orso. Per il ritorno faremo il contrario, tu sarai l'orso e tu la guida. Piano, a destra, a sinistra, gira ...

3. Il salto del gigante

Si divide la classe in due gruppi che si dispongono in fila indiana. Il capofila comincia il gioco saltando in avanti, il più lontano possibile. Il compagno dietro di lui fa lo stesso, partendo però dal punto in cui è arrivato il giocatore precedente e così fino all'ultimo partecipante. Alla fine bisogna misurare la lunghezza totale saltata da tutta la squadra. Vince la squadra che ha saltato più lontano.

Indicazioni: Ci dividiamo in due squadre. Mettetevi tutti in fila indiana. Il primo della fila salta più che può. Il secondo salta dal punto di arrivo del primo, da qui. Salta più che puoi! Vince la squadra che è saltata più lontano.

Materiale: non necessario.