

TORNA IN CLASSE CON

Accoglienza con il botto



PRIMA SETTIMANA DI SCUOLA: RIVEDERSI DOPO L'ESTATE, RIABBRACCIARSI PER SCOPRIRSI CRESCIUTE E CRESCIUTI... QUANTE EMOZIONI! IL NUOVO ANNO SCOLASTICO INIZIA, CI SONO MILLE PROGETTI IN ATTESA E TANTE NOVITÀ DA SCOPRIRE... CHE NE DITE DI INIZIARE CON IL SORRISO?!

ECCO ALLORA UN'ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO, DI UN PAIO DI ORE, DA SVOLGERSI NEL CORTILE O NEL GIARDINO DELLA SCUOLA, NEL PARCO PUBBLICO DEL QUARTIERE O DEL PAESE OPPURE... CON PIÙ PERSONE ADULTE A DISPOSIZIONE ANCHE IN UN'AREA PIÙ AMPIA DEL TERRITORIO!



DI CHE COSA SI TRATTA? DI UN GIOCO DI ORIENTEERING, CHE SFRUTTA SEMPLICI ELEMENTI DI CRITTOGRAFIA E CHE SI RIVELA UTILE PER RIPASSARE CONCETTI STUDIATI L'ANNO PRECEDENTE IN MODO DIVERTENTE.



**Let's
GO!**

TORNA IN CLASSE CON



Indicazioni per l'insegnante

**Materiale
occorrente**

- Stampe delle prossime pagine (se possibile a colori)
- Una busta per ogni prova/tappa
- Elenco delle alunne e degli alunni divisi in squadre
- Un astuccio con colori, penne e matite per ogni squadra

- **Lessico specifico degli ambienti**
- **Agenda 2030**
- **Cosa studia la Geografia**
- **Carte geografiche**
- **Orientarsi usando il Sole e punti cardinali**

**Argomenti
oggetto di
ripasso**

Nulla vieta all'insegnante di prendere spunto dalle attività e **modificarle** a suo piacere per focalizzare l'attenzione della classe su altre conoscenze o abilità.

**Posizionare
le tappe**

Si consiglia di **scegliere la posizione delle tappe** con attenzione, pensando a un **percorso circolare**. In questo modo non ci saranno eccessive sovrapposizioni tra squadre.

Per valorizzare al meglio l'attività, durante la lezione successiva si consiglia di **rivedere insieme i lavori svolti**, creando un cartellone su cui appendere i materiali più interessanti e magari qualche foto dell'iniziativa. Potrebbe essere un bel modo per iniziare a **personalizzare l'aula** a inizio anno.

**Creare
valore**

Regolamento del gioco

- A INIZIO GIOCO LA CLASSE VIENE DIVISA IN 5 SQUADRE. A OGNUNA VENGONO AFFIDATI:
 - UNA BUSTA CONTENENTE UNA PROVA DA SUPERARE, IL REGOLAMENTO E UN INDIZIO PER RAGGIUNGERE LA TAPPA SUCCESSIVA;
 - UN TACCUINO SU CUI SVOLGERE L'ATTIVITÀ (STAMPABILE PIÙ AVANTI).
- UNA VOLTA SVOLTA L'ATTIVITÀ RICHIESTA, OGNI SQUADRA SI RECA ALLA TAPPA SUCCESSIVA (VA FATTO RIFERIMENTO AL NUMERO DELLA PROVA).
- AL TERMINE DEL TEMPO PRESTABILITO IL GIOCO VIENE INTERROTTO ANCHE SE ALCUNE SQUADRE NON HANNO COMPLETATO TUTTE LE ATTIVITÀ.
- LA VITTORIA SPETTA ALLA SQUADRA CHE GUADAGNA PIÙ PUNTI.
- I PUNTI VENGONO ASSEGNATI:
 - IN BASE ALL'ORDINE DI ARRIVO ALLA FINE DEL PERCORSO (5 PUNTI ALLA PRIMA SQUADRA, 4 ALLA SECONDA, 3 ALLA TERZA, 2 ALLA QUARTA E 1 ALL'ULTIMA);
 - A OGNI ATTIVITÀ SVOLTA SUL TACCUINO (CON UN MASSIMO DI TRE PUNTI PER OGNI PROVA).
- DATO CHE L'INSEGNANTE DEVE LEGGERE E VALUTARE IL LAVORO SUI TACCUINI, I VINCITORI SARANNO NOMINATI DOPO QUALCHE GIORNO DAL TERMINE DEL GIOCO.

TORNA IN CLASSE CON



Una storia per iniziare

**GIOVANI ESPLORATRICI ED ESPLORATORI: SIETE GIUNTI PER CASO
SU UN'ISOLA A VOI SCONOSCIUTA.**

MALE... E ANCHE BENE!

**SCOPRIRETE BEN PRESTO CHE PER PROSEGUIRE LA VOSTRA
AVVENTURA DOVRETE SODDISFARE LE MIE RICHIESTE. LE MIE!
POICHÉ IO SONO LO SPIRITO DELL'ISOLA E SOLO LE PERSONE PIÙ
SCALTRE E CORAGGIOSE HANNO SAPUTO IN PASSATO SUPERARE LE
MIE PROVE E AVERE IL MIO VIA LIBERA PER PROSEGUIRE IL LORO
VIAGGIO.**

**LE PROVE SARANNO COMPLESSE. NON SEMPRE AVRANNO
SPIEGAZIONI DEL TUTTO CHIARE...**

RIUSCIRETE NELL'IMPRESA?!?



1

SCRIVETE I NOMI DELLE CAPITALI EUROPEE CORRISPONDENTI ALLE SEGUENTI COORDINATE GEOGRAFICHE:

1) $48^{\circ}51'24''N$ $2^{\circ}21'07''E$

2) $51^{\circ}30'26''N$ $0^{\circ}07'39''O$

3) $41^{\circ}53'35''N$ $12^{\circ}28'58''E$

4) $44^{\circ}26'08''N$ $26^{\circ}05'46''E$

5) $59^{\circ}54'48''N$ $10^{\circ}44'20''E$

6) $52^{\circ}31'N$ $13^{\circ}23'E$



Potete utilizzare la carta in questa pagina, oppure fare riferimento alla carta dell'Europa politica presente sul vostro Atlante.

3

IMMAGINATE DI POTER INVIARE UN MESSAGGIO A UN GEOGRAFO DEL PASSATO PER RACCONTAGLI COME È STUDIARE LA GEOGRAFIA OGGI E PERCHÉ LO SI FA.

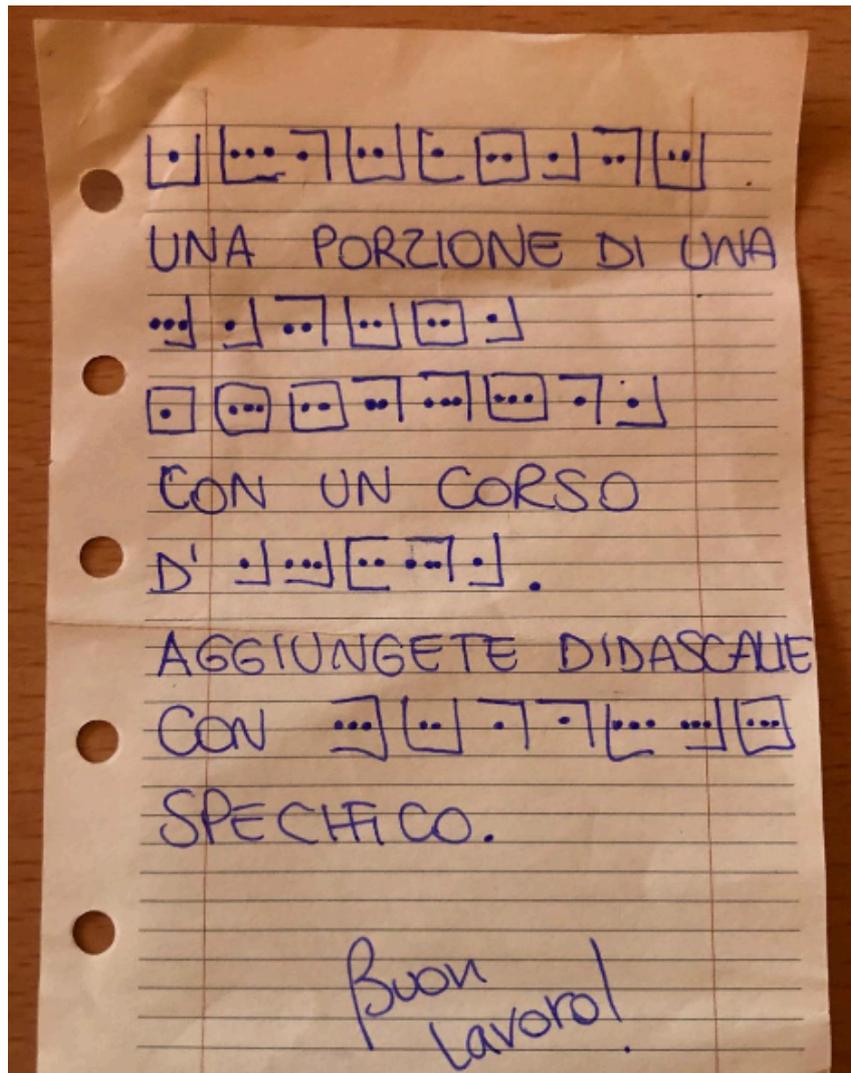
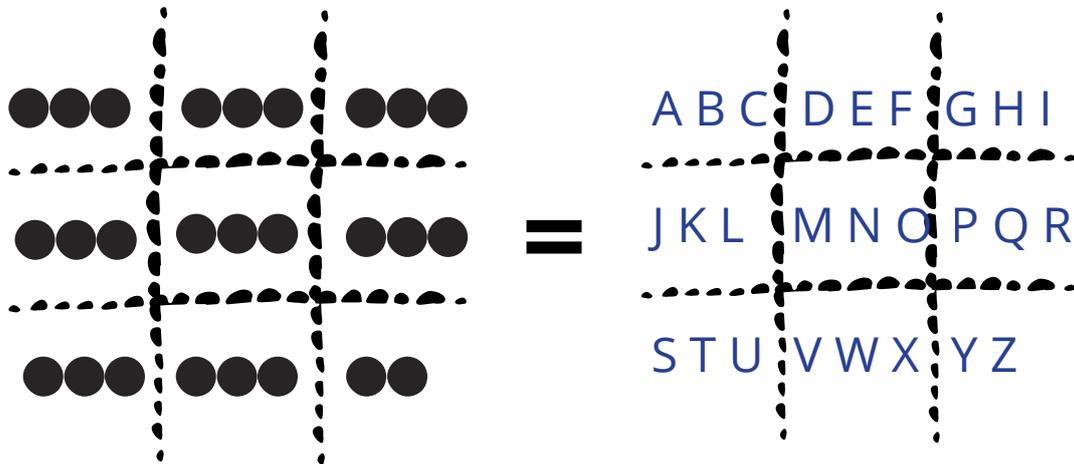
CHE COSA SCRIVERESTE? QUALI IMMAGINI O DISEGNI INSERIRESTE?

DISCUTETENE INSIEME QUINDI PREPARATE IL VOSTRO MESSAGGIO: RENDETELO COLORATO, ACCATTIVANTE E SOPRATTUTTO COMPLETO DI TUTTE LE INFORMAZIONI NECESSARIE!



4

IL LESSICO DELLA MONTAGNA E DEL FIUME: TRADUCETE IL MESSAGGIO E SVOLGETE L'ATTIVITÀ



5

UN MONDO MIGLIORE PER TUTTI: TRADUCETE IL MESSAGGIO USANDO LA CHIAVE CRITTOGRAFICA RIPORTATA NELLA TABELLA SOTTOSTANTE E SVOLGETE L'ATTIVITÀ PROPOSTA.

IDFHQGR ULIHULPHQWR DOO'DJHQGD 2030,
RUHDWH XQR VOJDQ
DFFDWWLYDQWH H RULJLQDOH SHU
ULFRUGDUH D WXWWL GL LPSHJQDUVL SHU
UHQHUH JO PRQGR XQ SRVWR PLJOLRH.

POTETE ANCHE ASSOCIARE DISEGNI E SIMBOLI ALLE VOSTRE PAROLE.



a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C

TACCUINO DEL GRUPPO _____

COMPONENTI: _____



PROVA 1: CAPITALI EUROPEE



TORNA IN CLASSE CON

 **Atlas**

PROVA 2: I PUNTI CARDINALI



TORNA IN CLASSE CON

Atlas



PROVA 3: MESSAGGIO AL PASSATO



TORNA IN CLASSE CON

Atlas

PROVA 4: LA MONTAGNA E IL FIUME



TORNA IN CLASSE CON

Atlas



PROVA 5: UN MONDO MIGLIORE PER TUTTI



SOLUZIONI E ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO

1. SCRIVETE I NOMI DELLE CAPITALI EUROPEE CORRISPONDENTI ALLE SEGUENTI COORDINATE GEOGRAFICHE:

48° 51' 24" N 2° 21' 07" E PARIGI

41° 53' 35" N 12° 28' 58" E ROMA

59° 54' 48" N 10° 44' 20" E OSLO

51° 30' 26" N 0° 07' 39" W LONDRA

44° 26' 08" N 26° 05' 46" E BUCAREST

52° 31' N 13° 23' E BERLINO

UN PUNTO OGNI DUE CAPITALI RICONOSCIUTE.

2. AGLI ALUNNI SI CHIEDE DI REALIZZARE UNA PIANTA DELLA SCUOLA, VISTA DALL'ALTO E, OSSERVANDO LA POSIZIONE DEL SOLE, INDICARE LA POSIZIONE DEI PUNTI CARDINALI.

UN PUNTO PER LA CORRETTEZZA, UNO PER LA COMPLETEZZA, UNO PER LA RESA GRAFICA.

3. IN QUESTO CASO I PUNTI VANNO ASSEGNATI IN BASE ALLA CORRETTEZZA MORFOSINTATTICA, AL CONTENUTO E ALL'ASPETTO GRAFICO, PER UN MASSIMO DI TRE PUNTI.

4. SI CHIEDE DI REALIZZARE IL DISEGNO DI UNA PORZIONE DI CATENA MONTUOSA CON CORSO D'ACQUA E DI POSIZIONARE CORRETTAMENTE QUANTE PIÙ DIDASCALIE CON TERMINI SPECIFICI.

UN PUNTO PER LA CORRETTEZZA, UNO PER LA COMPLETEZZA, UNO PER LA RESA GRAFICA.

5. SI CHIEDE DI REALIZZARE UNO SLOGAN, ANCHE ILLUSTRATO, ORIGINALE E ACCATTIVANTE PER ISPIRARE LE PERSONE AD AGIRE, PER RENDERE IL MONDO UN POSTO MIGLIORE, ANCHE IN RIFERIMENTO ALL'AGENDA 2030.

UN PUNTO PER LA SIGNIFICATIVITÀ, UNO PER L'ORIGINALITÀ, UNO PER LA RESA GRAFICA.