

# 4 classe

## What's the time?

Questo mese parliamo di...

[TIME]

[BIG BEN]

[HOUSES OF PARLIAMENT]

[GUY FAWKES]

**Q**uesto mese proponiamo un viaggio nel tempo in tutti i sensi: si impara a usare l'orologio e a esprimere i tempi in cui si compiono le azioni. Faremo la conoscenza anche di diversi modelli di orologi, dai più moderni a quelli antichi, e parleremo degli eventi del 1605 da cui ha avuto origine la ricorrenza di *Bonfire Night*, festeggiata il 5 novembre dal popolo inglese.

### PER SAPERNE DI PIÙ

- La storia di Guy Fawkes: [www.youtube.com](http://www.youtube.com) > Guy Fawkes: Bonfire Night

### VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- utilizza il lessico in scambi di informazioni;
- produce semplici testi e messaggi orali e scritti su un modello fornito;
- ascolta e comprende brevi testi;
- interagisce nel gioco nelle attività di classe;
- ascolta canzoni e filastrocche, ne comprende il senso globale e le ripete oralmente;
- comprende testi su aspetti culturali dei Paesi anglofoni.

### RACCORDI

- STORIA

**LESSICO** • Numbers; get up, go to school, have lunch, ride a bike, watch tv, play with friends, go to bed; o'clock, quarter, half, past, to; Houses of Parliament, Big Ben, Guy Fawkes, fireworks, bonfire, gunpowder.

**STRUTTURE LINGUISTICHE** • What's the time? It's... I get up at... What time do you...?

### Obiettivi

- Riconoscere e nominare il lessico relativo alle azioni abituali e all'orologio.
- Saper leggere l'orologio e chiedere l'ora.

### NUMERI E AZIONI

Ripassiamo i numeri da 1 a 30 ripetendoli in coro e con *flashcards*. Mimiamo poi alcune azioni della giornata e chiediamo agli alunni di ripetere parole e movimenti: *get up, go to school, have lunch, ride a bike, watch tv, play with friends, go to bed*, poi scriviamo alla lavagna:

- 1-4: get up  
5-9: go to school  
10-14: have lunch  
15-18: ride a bike  
19-22: watch tv  
23-27: play with friends  
28-30: go to bed

Pronunciamo il nome di un numero tra 1 e 30 e spieghiamo ai bambini che dovranno mimare l'azione corrispondente. Ripetiamo più volte in gruppo, poi proponiamo di giocare a coppie.

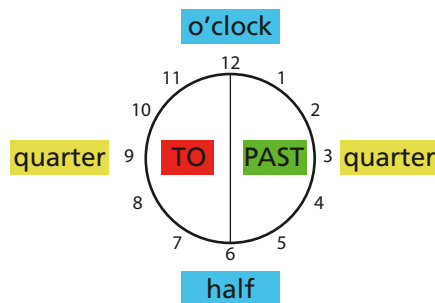
### L'OROLOGIO

Mostriamo un'immagine della *Houses of Parliament* dicendo che è un monumento di Londra e che ospita una torre dell'orologio molto famosa: il *Big Ben*.



Mostriamo un modello di orologio (creato con la scheda 1), quindi disegniamo un grosso cerchio alla lavagna, inseriamo i numeri fino al 12 e completiamolo con alcuni cartoncini colorati con le scrit-

te "o'clock", "quarter", "half", "past", "to". Facciamo ripetere i termini mentre li attacchiamo sul quadrante.



Disegniamo poi le lancette sulle ore dieci e chiediamo: "What's the time?". Invitiamo i bambini a leggere il numero e il cartellino dicendo: "It's ten o'clock". Disegniamo alla lavagna la lancetta dei minuti sul 3 e indichiamo prima il cartellino di *quarter*, poi quello di *past* e infine il numero: "It's quarter past ten". Proseguiamo con "half past ten". Spieghiamo che ora inizieremo a contare i minuti che mancano all'ora successiva, quindi use-

remo la preposizione *to*. Sottolineiamo che i numeri toccati dalla lancetta cortavano da *one* a *twelve*, mentre quella lunga si muove sui multipli di cinque: da *five* a *twenty-five* nella metà di *past* e da *twenty-five* a *five* nella metà di *to*.

■ Esercitiamoci con alcuni orari intermedi a quelli indicati dai cartellini, quindi diamo la **scheda 1**. Facciamo ritagliare il quadrante e incolliamolo su un cartoncino. Invitiamo i bambini a ritagliare le parole in basso e a incollarle al posto giusto. Il quadrante ha numeri romani: se la classe incontra difficoltà a riconoscerli facciamo aggiungere i numeri arabi. Fissiamo le lancette rinforzate con cartoncino con un fermacampione. Quindi invitiamo i bambini a esercitarsi chiedendo loro di posizionare le lancette secondo l'orario che noi diremo. Incoraggiamo prima qualche alunno a indicare un orario ai compagni, poi a esercitarsi a coppie.

### Obiettivi

- Interagire nel gioco.
- Interagire in scambi d'informazione con l'insegnante e i compagni.

### "IT'S DINNER TIME!"

■ Proponiamo alla classe un tipico *playground game* da eseguire in palestra o in cortile. Un bambino (*the wolf*) starà in piedi al centro dello spazio prescelto mentre tutti gli altri, allineati lungo il lato opposto, chiederanno: "*What's the time Mr. Wolf?*". Il lupo potrà dire un'ora (per esempio, "*It's six o'clock*") e i giocatori avanzeranno in base al numero corrispondente (6 passi). Quando il lupo sceglierà di dire la frase "*It's dinner time!*" si lancerà all'inseguimento dei compagni. Chi verrà catturato sarà il nuovo *Mr. Wolf*.

### TEMPO DI AZIONI!

■ Seduti in cerchio sistemiamo le *flashcards* dei numeri a formare il cerchio dell'orologio. Mettiamo al centro due lancette di cartone e invitiamo la classe a domandare: "*What's the time?*". Rispondiamo: "*It's half past ten!*". E invitiamo due

bambini a posizionare le lancette. Invitiamo un terzo a mimare una delle azioni apprese a inizio attività, quindi esclamiamo: "*I get up at half past ten!*". Continuiamo coinvolgendo tre bambini alla volta, ma chiediamo sempre di formulare la frase in coro. Proponiamo anche l'attività a coppie, utilizzando l'orologio creato in classe.

■ Facciamo eseguire la **scheda 2** e completare in modo personale la parte finale. Poi domandiamo: "*What time do you...?*". Chiediamo ai bambini di intervistarsi a vicenda dopo aver scritto la domanda alla lavagna. Sul quaderno possono, infine, descrivere i loro tempi e azioni seguendo il modello dato nella scheda.

### Obiettivi

- Ascoltare e comprendere una storia.
- Leggere e comprendere una filastrocca.
- Ripetere una filastrocca.

### BONFIRE NIGHT

■ Spieghiamo ai bambini che il 5 novembre è una data significativa per gli inglesi, perché si festeggia il fallimento di un attentato che avrebbe distrutto il Parlamento di Londra.

Ingrandiamo le immagini della scheda 3, coloriamole e utilizziamole per raccontare la storia:

*This is Guy Fawkes. In 1605 he wanted to blow up the Houses of Parliament (attacchiamo alla lavagna l'immagine) with*

*gunpowder* (mostriamo il barile). *Guy Fawkes was arrested and today people celebrate on the 5th of November with bonfires* (mostriamo il falò) *and fireworks* (piaziamo i fuochi d'artificio in alto accanto al Big Ben).

■ Consegniamo la **scheda 3** e chiediamo ai bambini di colorare e ritagliare tutte le immagini. Pronunciamone i nomi una a una e chiediamo di ripetere, quindi recitiamo nuovamente la storia e invitiamo i bambini a sollevare la carta giusta quando la sentiranno nominare. Facciamo poi incollare sul quaderno i vari elementi in modo da creare un piccolo *project* che potremo completare con brevi didascalie. Accanto al falò facciamo disegnare il fantoccio di Guy che viene bruciato durante la festa.

■ Infine proponiamo la filastrocca classica relativa a *Bonfire Night*:

*Remember, remember!  
The fifth of November,  
Gunpowder treason and plot;  
I see no reason  
Why the Gunpowder treason  
Should ever be forgot!*

LA DIDATTICA  
CONTINUA SUL WEB

[www.lavitascolastica.it](http://www.lavitascolastica.it) > Didattica

Cerca risorse

➔ Strumenti > Bonfire Night's  
Flashcards; Numbers 1-10; Numbers 11-20; Numbers 21-30



### L'ANGOLO CLIL

#### Different types of clocks (History)

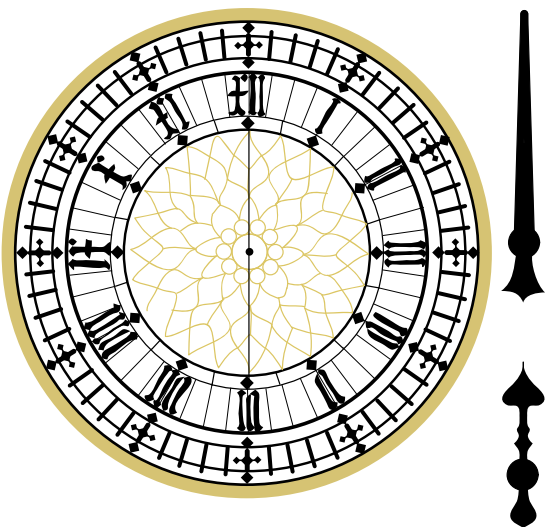
Spieghiamo la differenza fra *clock* e *watch* e approfondiamo la conoscenza di altri strumenti per misurare il tempo. Scriviamo alla lavagna le parole "*sun, wall, arm, sand, bird*", assicuriamoci che siano comprese quindi mostriamo le immagini ingrandite della scheda 4 dicendo: "*These are different kinds of clocks*". Chiediamo di decidere (a coppie o a gruppi) in che modo possano essere associati con le parole alla lavagna, poi discutiamo sugli accoppiamenti. Leggiamo le didascalie e attacchiamo le immagini accanto alla parola chiave, quindi facciamo aggiungere i cartellini con i nomi degli orologi. Diciamo: "*It's on the wall. What clock is it?*". Esercitiamoci ancora un po', poi diamo la **scheda 4**.



## Scheda 1

## THE BIG BEN CLOCK

- Cut out, stick and make a clock.



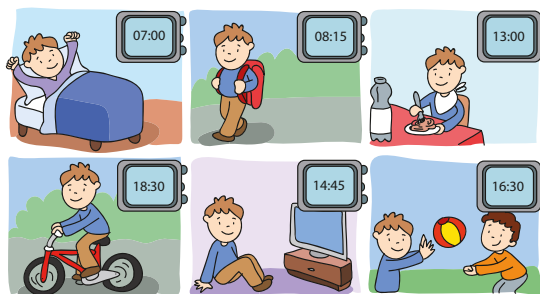
O'clock    Half    Quarter    Quarter    Past    To

SAPER LEGGERE L'ORA.

## Scheda 2

## WHAT TIME DO YOU...?

- Look at the pictures then read and circle the right word.



1. I ride my bike at *half/quarter* past *five/six*.
2. I get up at *six/seven* o'clock.
3. I play with my friends at *quarter/half* past *five/four*.
4. I have lunch at *two/one* o'clock.
5. I watch tv at *quarter/half* to *two/three*.
6. I go to school at *quarter/half* past *seven/eight*.

- Now write the times you do these actions and say.

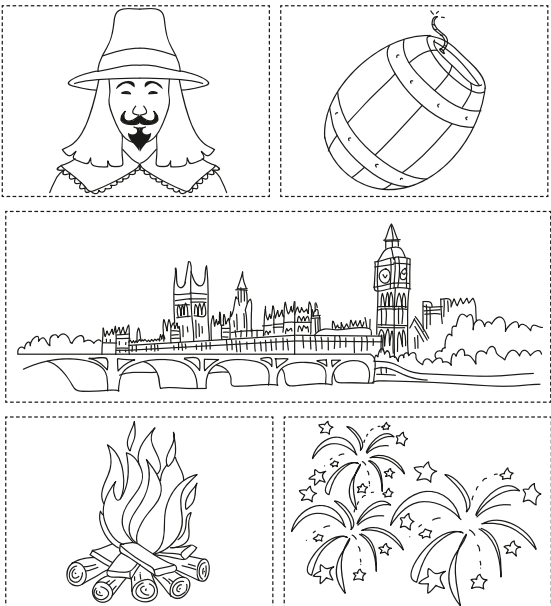
Get up	Go to school	Have lunch	Play	Watch tv	Go to bed
.....	.....	.....	.....	.....	.....

LEGGERE E COLLOCARE AZIONI IN UN TEMPO PRECISO. ESPRIMERSI ORALMENTE E PER ISCRITTO.

## Scheda 3

## GUY FAWKES NIGHT

- Complete Guy Fawkes, colour, cut out. Listen and hold up the right pictures. Now make a project in your copybook.



ASCOLTARE E COMPRENDERE UNA STORIA. RICONOSCERE ASPETTI CULTURALI DI UNA FESTIVITÀ BRITANNICA.

## Scheda 4

## MEASURING TIME

- Read and complete using the words in the box. Then write the times.

watch – cuckoo clock – sundial – clock – hourglass

	This is a ..... It's big. You can see it on the wall. What's the time? It's .....
	This is a ..... It's small. You wear it on your wrist. What's the time? It's .....
	This is a ..... It's got sand inside. You can measure minutes with it. You can find it in some board games.
	This is a ..... You can find it in the open air. It works only when the sun is shining.
	This is a ..... It's made of wood and it's got a little bird inside. What's the time? It's .....

CONOSCERE DIVERSI MODELLI DI OROLOGIO. SAPER LEGGERE E SCRIVERE L'ORA.