

Nome Classe Data

SE TU FOSSI...

- A inizio anno scolastico può essere utile fare un ripasso di quanto appreso negli anni precedenti in Scienze. Ma un ripasso deve per forza essere noioso? Assolutamente no, può essere anzi divertente se fatto sotto forma di gioco.

Dividetevi in squadre di quattro o cinque bambini e predisponete tanti bigliettini quanti sono i bambini della classe che non fanno parte del vostro gruppo. Su ciascun bigliettino scrivete una frase che inizi con "Se tu fossi" – seguito da una situazione che avrete progettato – e che termina con "che cosa faresti?" (per esempio: Se tu fossi dell'acqua mischiata a del puzzolente alcool, che cosa faresti per liberartene? oppure: Se tu fossi un fiore che vuole attirare un'ape, che cosa faresti?).

Quando tutte le squadre sono pronte, inizia la sfida. A turno i componenti di ogni gruppo pescano un bigliettino da una squadra avversaria e, dopo essersi consultati con i propri compagni, entro un tempo stabilito, danno la risposta. I bambini delle altre squadre costituiscono la giuria e valutano se la risposta è scientificamente accettabile (1 punto) o non lo è (0 punti).

Vince la squadra che totalizza più punti. Buon divertimento!

PROGETTARE ATTIVITÀ DI RIPASSO SOTTO FORMA DI GIOCO.

Nome Classe Data

**Compilazione libera
a cura dell'alunno****SE TU FOSSI...**

• A inizio anno scolastico può essere utile fare un ripasso di quanto appreso negli anni precedenti in Scienze. Ma un ripasso deve per forza essere noioso? Assolutamente no, può essere anzi divertente se fatto sotto forma di gioco.

Dividetevi in squadre di quattro o cinque bambini e predisponete tanti bigliettini quanti sono i bambini della classe che non fanno parte del vostro gruppo. Su ciascun bigliettino scrivete una frase che inizi con "Se tu fossi" – seguito da una situazione che avrete progettato – e che termina con "che cosa faresti?" (per esempio: Se tu fossi dell'acqua mischiata a del puzzolente alcool, che cosa faresti per liberartene? oppure: Se tu fossi un fiore che vuole attirare un'ape, che cosa faresti?).

Quando tutte le squadre sono pronte, inizia la sfida. A turno i componenti di ogni gruppo pescano un bigliettino da una squadra avversaria e, dopo essersi consultati con i propri compagni, entro un tempo stabilito, danno la risposta. I bambini delle altre squadre costituiscono la giuria e valutano se la risposta è scientificamente accettabile (1 punto) o non lo è (0 punti).

Vince la squadra che totalizza più punti. Buon divertimento!

PROGETTARE ATTIVITÀ DI RIPASSO SOTTO FORMA DI GIOCO.