

L'INGANNO DI ADE

**PROGETTAZI
ONE DI UN
LABORATORI
O EDUCATIVO**



ATTIVITÀ PROPOSTA:

Caccia al tesoro

**Tema = GLI DEI
DELL'OLIMPO**

Ade ha rubato tutto l'Olimpo e Zeus, insieme a tutti i suoi altri dei (Apollo, Efesto, Artemide, ecc.) vuole ricostruirlo e ha chiesto aiuto proprio ai bambini.

DESTINATAR

I:

- Bambini tra gli 8/10 anni
- Gruppo classe diviso in sottogruppi

OBBIETTIVI:



- Cooperare
- Confrontarsi
- Rispettare l'ambiente
- Mettersi in gioco



DIRITTO:

➤ Articolo 29 della convenzione:

Gli Stati riconoscono che lo scopo dell'istruzione è di sviluppare al meglio la *personalità* di tutti i bambini, i loro *talenti* e le loro *capacità mentali* e *fisiche*. L'istruzione deve inoltre preparare i bambini a vivere in maniera *responsabile* e pacifica, in una società libera, nel *rispetto dei diritti degli altri* e nel *rispetto dell'ambiente*.



SETTING:



- Spazio aperto in un parco
- Luogo alternativo al coperto in caso di problemi metereologici

RELAZIONE EDUCATORI- PARTECIPANTI:

Varia a seconda dei momenti dell'attività:

- ❖ momento iniziale → tutti i bambini fanno riferimento alla figura che introduce all'attività
- ❖ spostamento nelle varie tappe per le prove → in autonomia con l'aiuto di una mappa
- ❖ prove → un educatore di riferimento per ognuna

SVOLGIMENTO CACCIA al TESORO:

1. Introduzione comune a tutti i bambini → spiegazione della storia che motiva la caccia al tesoro
2. Divisione in gruppi
3. Svolgimento delle 4 prove
4. Unione dei pezzi di puzzle acquisiti con il superamento delle prove
5. Elaborazione del risultato finale

PROVA di APOLLO

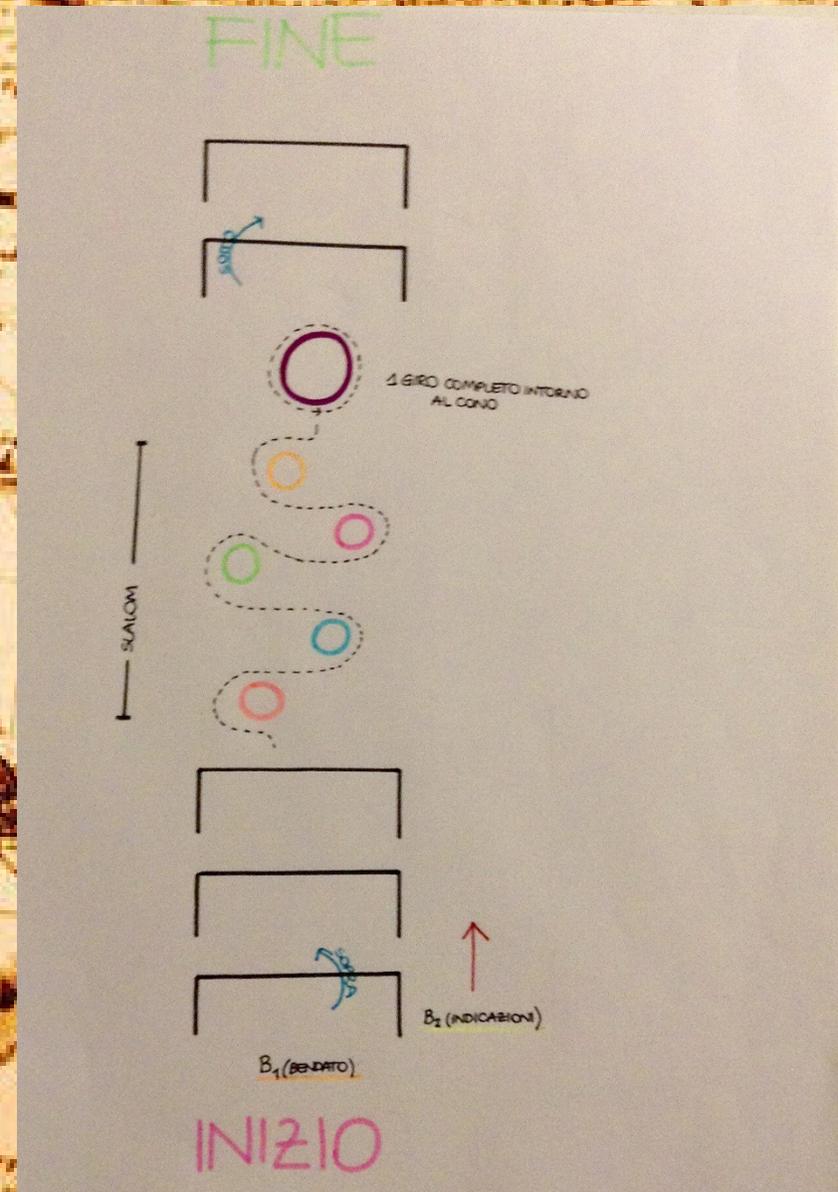
• SVOLGIMENTO →

- A ciascun bambino verrà consegnata un'immagine raffigurante un protagonista dei cartoni selezionati. Le immagini non dovranno essere guardate prima dell'inizio della prova;
 - Verranno riprodotte (una alla volta) alcune parti di sei sigle di cartoni animati e i bambini dovranno cercare l'immagine corrispondente;
 - Una volta selezionata, un bambino a scelta dovrà consegnarla all'educatore prima che la sigla finisca.
- TEMPI → 20 minuti in totale = 5 minuti per spiegazione, 15 minuti per lo svolgimento.

- MATERIALI → sei fogli di carta e un dispositivo elettronico per la riproduzione delle sigle;

PROVA di ARTEMIDE:

- SVOLGIMENTO → I bambini vengono divisi a coppie, uno per coppia viene bendato. Questo dovrà svolgere un percorso sotto le indicazioni verbali del compagno.
- TEMPI → 20 minuti in totale = 5 minuti per spiegazione, 15 minuti per lo svolgimento.
- MATERIALI → 3 bende nere, 5 ostacoli, 6 coni



PROVA di EFESTO

- **SVOLGIMENTO** → riempire il corpo del pesciolino (la bottiglia) con il sale colorato e chiudere la bottiglia con il tappo, ritagliare poi le sagome di cartoncino per realizzare gli occhi e la coda. Infine incollare con la vinavil gli occhi e la coda creati precedentemente. Visto che ogni squadra è composta da 6 bambini, questi verranno suddivisi in coppie e ciascuna coppia realizzerà un pesciolino.
- **TEMPI** → 20 minuti in totale = 5 minuti per spiegazione, 15 minuti per lo svolgimento.
- **MATERIALI** → bottiglietta di plastica lavata e fatta asciugare con il tappo, sale colorato, ritagli di cartoncino, vinavil, forbici.

PROVA di ERMES

- SVOLGIMENTO → i bambini vengono suddivisi in tre coppie, a modi staffetta ad ogni tappa del percorso ci sarà una coppia di bambini che dovrà svolgere un'attività per giungere alla fase successiva e quindi passare il testimone (un foglietto, che all'inizio del gioco gli educatori daranno alle tre coppie, con scritte delle parole che riunite formano il messaggio finale inviatogli da Ermes che permetterà loro di scoprire il luogo in cui è nascosto l'ultimo pezzetto di puzzle.)
 - ✓ *TAPPA 1* → CORSA TRE GAMBE.
 - ✓ *TAPPA 2* → CORSA E SALTO OSTACOLI
 - ✓ *TAPPA 3* → CORSA CON I SACCHI
- TEMPI → 20 minuti in totale = 5 minuti per spiegazione, 15 minuti per lo svolgimento.
- MATERIALI → un laccio, ostacoli, due sacchi, un foglio

B **U** **N** **I** **V** **E** **R** **S** **I** **T** **A**

D **E** **G** **L** **L** **I** **S** **T** **U** **D** **I**

PROGETTATO DA:

- Elisa Castagna
- Giuditta Bernardotto
- Giulia Fumagalli
- Erica De Giorgi
- Alessio Aiello
- Valentina Giacomini
- Ilaria brunetto
- Martina Caffi

D **I** **M** **I** **L** **A** **N** **O**
A

I **C** **O** **C** **C**