



# Giochi... amo con la geografia

Giochi e attività per imparare  
con un approccio logico-divertente

Scuola primaria

Crip

MATERIALI  
DIDATTICA

Erickson

## IL LIBRO

### GIOCHI... AMO CON LA GEOGRAFIA

*Giochi... amo con la geografia* è il secondo di una serie di volumi, ciascuno dedicato a una diversa materia di studio nella scuola primaria.

Ogni libro contiene decine di giochi a tema, organizzati cronologicamente sulla base dei programmi ministeriali e caratterizzati da un approccio logico-divertente che favorisce la partecipazione attiva degli alunni.

Tante proposte di gioco-approfondimento per invogliare i bambini a ripassare in modo semplice, veloce e piacevole i contenuti di geografia studiati a scuola.

Questo volume è articolato in 4 sezioni:

- la prima con giochi relativi allo spazio (occupato, orientato e percorso)
- la seconda con attività sulla rappresentazione geografica del mondo
- la terza con giochi sull'ambiente, sul clima e sulle regioni italiane
- la quarta con materiali da fotocopiare e ritagliare per creare una città in 3D o per divertirsi svolgendo le attività manuali suggerite.

Ogni gioco/esercizio è contrassegnato da un logo che ne indica il livello di difficoltà e nella sezione finale si riportano le soluzioni di tutte le attività proposte.



Della  
stessa serie



## L'AUTORE

### CRIP

Ha una lunga esperienza di insegnamento con ragazzi delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado.

È illustratore e ideatore di giochi matematici, linguistici, enigmistici e didattici; collabora con numerose case editrici in Italia e all'estero.

€ 18,00



9 788861 374348

www.erickson.it

# Indice

7 *Presentazione*

## **PRIMA PARTE**

10 Lo spazio occupato

20 Lo spazio orientato

32 Lo spazio percorso

## **SECONDA PARTE**

40 Il mondo intorno

52 Il mondo rappresentato

64 Piante, mappe e carte

## **TERZA PARTE**

76 Ambiente, clima e uomo

96 L'Italia

104 Venti regioni

## **APPENDICE**

117 Schede da fotocopiare e ritagliare

## **SOLUZIONI**

125 Soluzioni scritte

133 Soluzioni illustrate

## Presentazione

Mai come negli ultimi anni, da docenti e studenti, è avvertita l'esigenza di affiancare le modalità tradizionali di insegnamento/apprendimento con approcci più efficaci, che coinvolgano la motivazione e l'interesse dell'alunno/studente, per realizzare un apprendimento autentico nel senso di produrre una modificazione nelle competenze e nelle abilità, oltre che un diverso modo di utilizzare le conoscenze.

Diversi autori, in primo luogo la Karmiloff-Smith,<sup>1</sup> sottolineano come l'apprendimento sia una contaminazione tra quello che il bambino conosce già — le competenze che già possiede — e ciò che di nuovo gli viene proposto o insegnato.

Allo stesso modo, i concetti piagetiani di assimilazione e accomodamento ribadiscono come, una volta che il bambino abbia assimilato nuove conoscenze, informazioni, competenze, debba poi passare all'«accomodamento», vale a dire a integrare le nuove conoscenze con quelle che già possiede, realizzando in tal modo una modificazione e ristrutturazione delle stesse, quindi un vero e proprio apprendimento.

Molto spesso l'insegnamento scolastico, in certi ambiti, si ferma — quando ci arriva — al processo di assimilazione.

Le caratteristiche della nostra cultura, in continua evoluzione e cambiamento, hanno creato esigenze di apprendimento alle quali la presente collana porta il suo contributo, con l'obiettivo di fornire al bambino contesti per lui interessanti, che stimolino la sua autonomia di pensiero, e lo inducano a utilizzare le conoscenze, assimilate in contesti tradizionali, in modo creativo.

Viene così incoraggiato e facilitato il processo di accomodamento: infatti il bambino non può limitarsi ad attingere in modo mnemonico al proprio sapere, ma deve coniugarlo con la logica e con il pensiero creativo. Ciò produce, inoltre, un rinforzo e una stabilizzazione di ciò che il bambino ha appreso, molto più efficace delle classiche proposte scolastiche di ripetere e ripassare quanto studiato.

Nei volumi di questa collana, i programmi curricolari sono ripercorsi attraverso tante piccole «sfide» (quiz, labirinti, giochi di parole) che coinvolgono il bambino e magari anche l'adulto (genitore e insegnante) che, ponendosi sullo stesso piano, modifica quel rapporto asimmetrico che, di solito, caratterizza l'insegnamento. In particolare i genitori possono vestire i panni degli alleati, con cui affrontare le diverse sfide, o di avversari da vincere.

Inoltre, la presenza dell'adulto può rivelarsi utile per aiutare i soggetti più giovani a recuperare, nel libro di testo o in altre fonti, quelle informazioni che avessero

---

<sup>1</sup> Karmiloff-Smith A. (1995), *Oltre la mente modulare. Una prospettiva evolutiva sulla scienza cognitiva*, Bologna, Il Mulino.

dimenticato o che ricordassero in modo approssimativo. Imparare a consultare i libri di testo è uno degli aspetti che ogni studente deve far proprio per acquisire un buon metodo di studio.

Ritengo quindi che, nel panorama delle proposte didattiche, questa collana occuperà uno spazio specifico, rappresentando un passo avanti verso una modernizzazione delle modalità per realizzare una generalizzazione e una maggior incisività negli apprendimenti, così da permettere ai ragazzi di procedere ben equipaggiati nella scalata alla conoscenza.

*Itala Riccardi Ripamonti*



## PUNTI DI RIFERIMENTO – 1



Ecco una pagina tutta da completare.

Disegna:

- una bambina accucciata sotto il tavolo,
- un bambino seduto sopra l'armadio,
- un cagnolino in piedi sopra il letto,
- una gallina nascosta dietro la porta,
- un gattino al centro del tappeto.



1. Chi si trova a destra della mamma?
2. Chi si trova a sinistra della mamma?
3. Chi si trova di fronte alla mamma?

2

In questo gioco devi completare il brano inserendo, negli spazi liberi, le parole che trovi nel box grigio. Per non fare errori, osserva bene il disegno.



DAVANTI  
DAVANTI  
DAVANTI  
DESTRA  
DESTRA  
DIETRO  
SINISTRA  
SOPRA  
SOPRA  
SOPRA  
SOTTO

Il gatto si trova \_\_\_\_\_ il coniglio ma anche \_\_\_\_\_ l'uccellino.

Il maiale si trova \_\_\_\_\_ al cane e \_\_\_\_\_ al cavallo.

La farfalla si trova \_\_\_\_\_ tutti.

A \_\_\_\_\_ del gufo c'è l'oca e a \_\_\_\_\_ il riccio.

\_\_\_\_\_ alla gallina ci sono 5 animali.

Il topo si trova \_\_\_\_\_ la lumaca e \_\_\_\_\_ l'oca.

L'asino si trova a \_\_\_\_\_ della mucca.



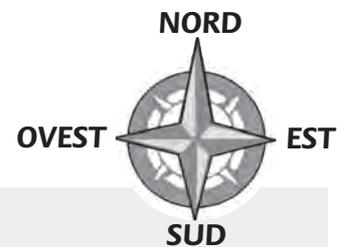


Un ciclista, partendo da Foggia, ha girato l'Italia spostandosi, di tappa in tappa, nella direzione indicata nell'elenco, e fermandosi ogni volta nella prima città incontrata. In quale città ha concluso il suo giro?



**ELENCO DIREZIONI TAPPE**

- SUD
- OVEST
- NORD
- OVEST
- NORD
- OVEST
- NORD
- EST
- NORD



Quali città restano escluse dal tour?



# MAPPA GEOGRAFICA – 1



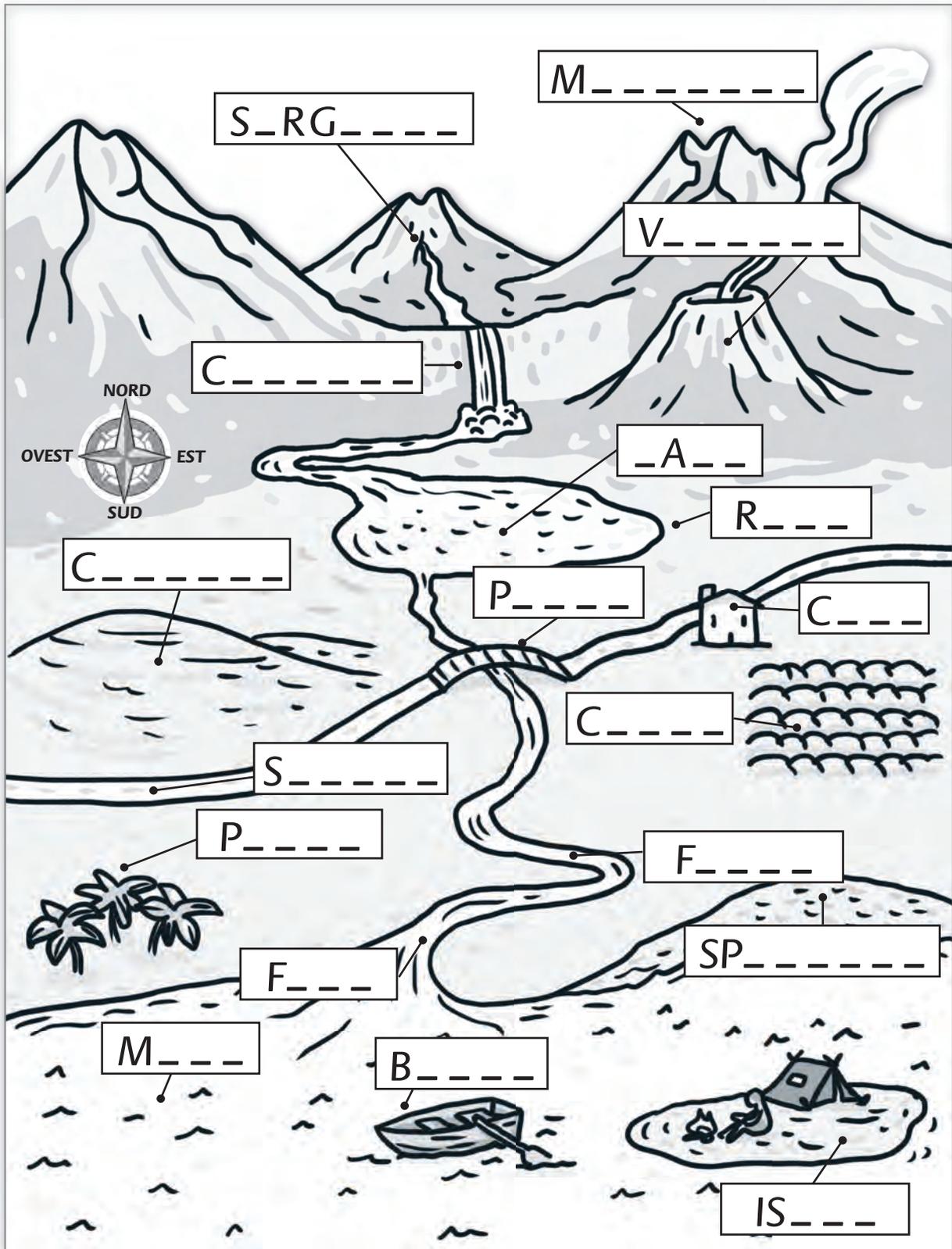
Cancella dal casellario i nomi degli elementi naturali e artificiali indicati dalle frecce nel disegno della pagina accanto. Attenzione: rispetta l'ordine con il quale incontri i cartellini, procedendo (come quando leggi i fumetti) da sinistra verso destra e dalla parte superiore della pagina a quella inferiore (o se preferisci, da ovest verso est e, contemporaneamente, da nord verso sud); cancella una parola dietro l'altra, tracciando una X sulla prima lettera «utile» che trovi. Le lettere rimaste, lette di seguito, ti daranno una frase di senso compiuto.

N	M	O	E	N	T	S	A	G	N	S	A	U
S	N	O	R	G	T	E	N	E	T	E	R	V
U	L	R	I	C	A	T	N	O	C	O	A	S
C	R	A	T	A	I	L	A	G	O	O	R	P
I	V	U	O	A	C	O	E	S	L	L	S	I
N	A	E	R	P	O	N	D	T	E	I	C	S
A	E	S	G	A	N	C	A	M	A	P	O	T
S	T	O	R	N	A	D	E	A	L	P	L	A
L	E	M	A	F	I	S	U	M	U	E	S	P
I	A	E	G	V	G	I	E	R	A	F	O	E
D	C	E	I	M	M	E	A	R	N	E	B	A
R	S	C	I	A	I	S	O	O	N	L	I	A

(continua)

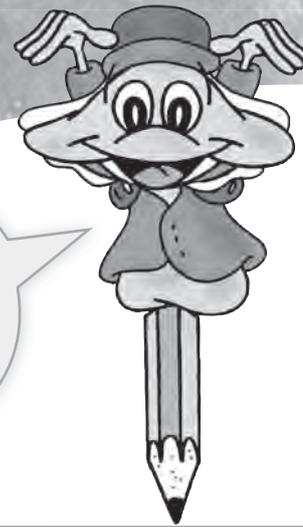


(continua)





# AL SUD, FAMOSE PER...



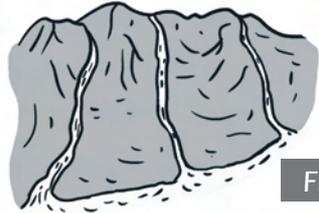
Finalmente  
un po' d'ordine!  
Ma... manca il nome della  
regione! Scrivilo tu sulla  
linea tratteggiata.

ESTRAZIONE  
DEL METANO

MATERA



FIUMARE



TARANTO



TRULLI DI  
ALBEROBELLO



OLIVE

PUPI (MARIONETTE)

CATANIA



VALLE DEI  
TEMPLI



BRONZI DI  
RIACE

COSENZA



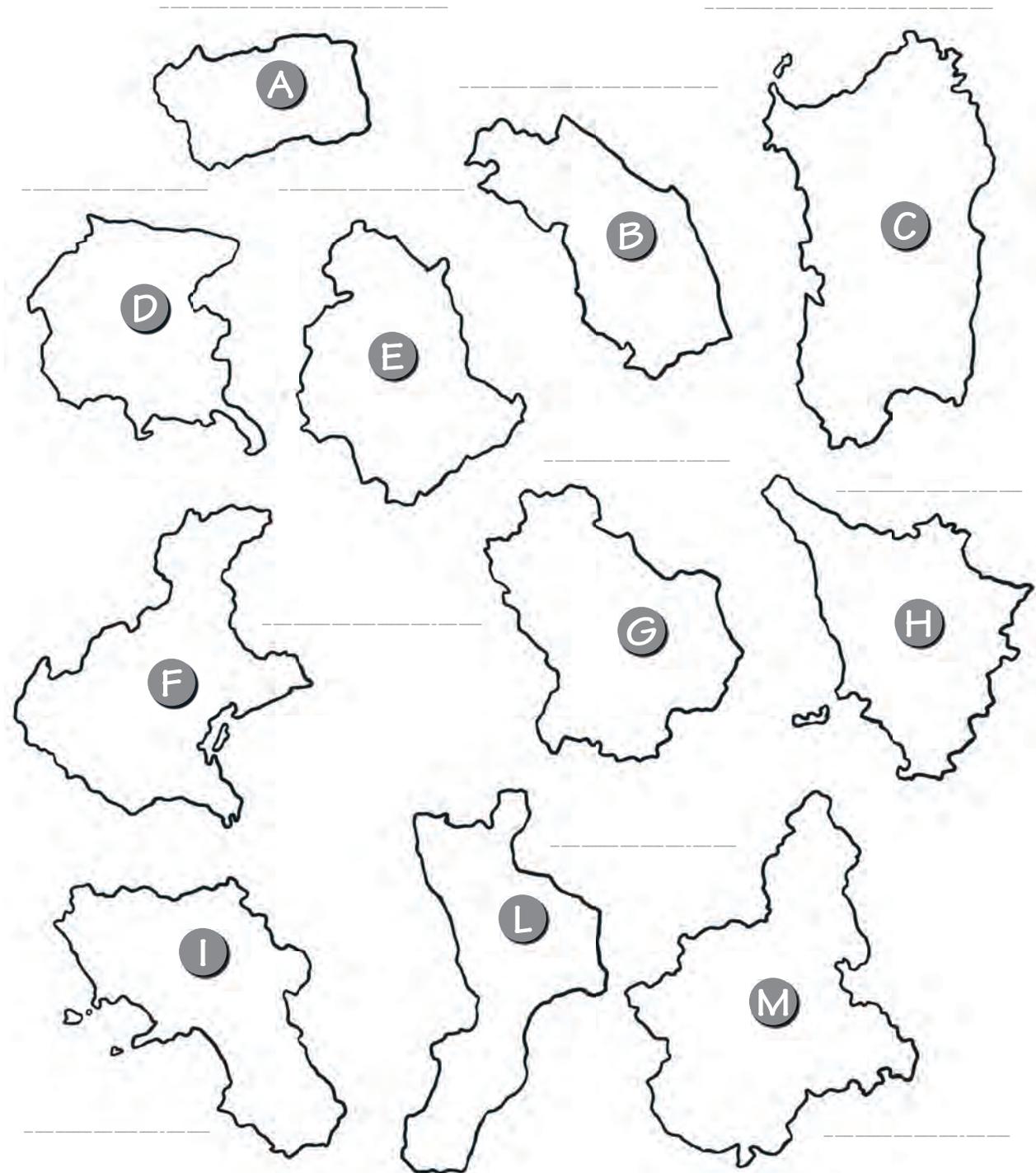
FORESTE  
DELL'ASpromonte



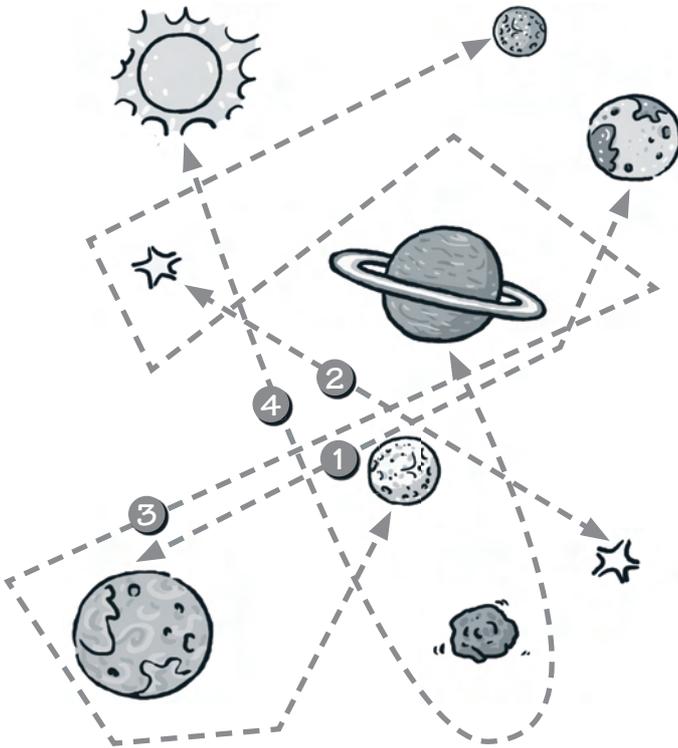


# RICONOSCI LA SAGOMA

A quale regione appartiene ciascuna sagoma?

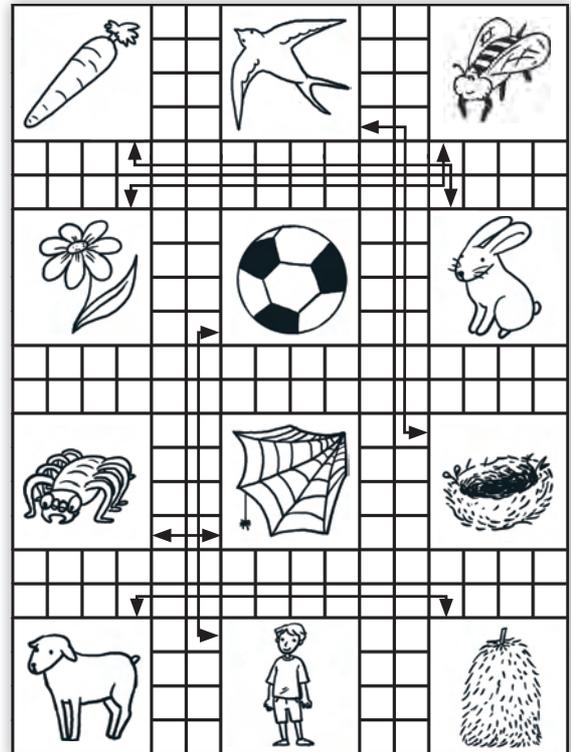


**p. 35**



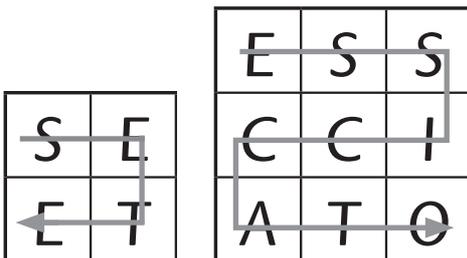
**p. 36**

Lunga: RONDINE, APE,  
CONIGLIO (11 caselle).  
Breve: RAGNO (2 caselle).



**p. 37**

Soluzione: SETE; ESSICCATO;  
DESERTIFICAZIONE



**p. 43**

Soluzione: BACIO

