

# Giochi... amo con le scienze

Giochi e attività per imparare  
con un approccio logico-divertente

Scuola primaria

Crip

MATERIALI  
DIDATTICA



Erickson

## IL LIBRO

### GIOCHI... AMO CON LE SCIENZE

*Giochi... amo con le scienze* è il quarto volume della collana dedicata alle discipline di studio nella scuola primaria, che propone attività e 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 gli alunni a ripassare in modo semplice, veloce e piacevole i contenuti di scienze studiati a scuola.**

Questo testo si articola in 4 parti:

- Parte prima: i cinque sensi, animali, piante, identificazione di materiali, trasformazione di materiali, strumenti e misure
- Parte seconda: l'ambiente, l'uomo
- Parte terza: tipi di energia, il metodo scientifico, ecosistemi e cicli vitali
- Parte quarta: giochi-esperimento, da realizzare con la supervisione di un adulto, con i sensi, l'aria, l'acqua, alcuni principi fisici; ecologia con «i suggerimenti della nonna».

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



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



www.erickson.it

# Indice

**7** Presentazione

## PARTE PRIMA

**10** I cinque sensi

**20** Animali

**28** Piante

**36** Identificazione di materiali

**44** Trasformazione di materiali

**52** Strumenti e misure

## PARTE SECONDA

**56** L'ambiente

**66** L'uomo

## PARTE TERZA

**78** Tipi di energia

**82** Il metodo scientifico

**87** Ecosistemi e cicli vitali

## PARTE QUARTA

**96** Giochi-esperimento

## SOLUZIONI

**129** Soluzioni scritte

**137** 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.

Questo quarto volume, in particolare, è un utile strumento anche per bambini e ragazzi più grandi che desiderino un ripasso, veloce e divertente, delle scienze.

Accanto alle attività e ai giochi che caratterizzano la presente collana, questo volume propone anche alcuni semplici esperimenti per esplorare il «comportamento» dei sensi, dell'aria, dell'acqua e di alcuni principi fisici, nonché dei suggerimenti per risolvere in maniera «ecologica» piccoli problemi quotidiani, allo scopo di sollecitare un atteggiamento di rispetto dell'ambiente in cui viviamo.

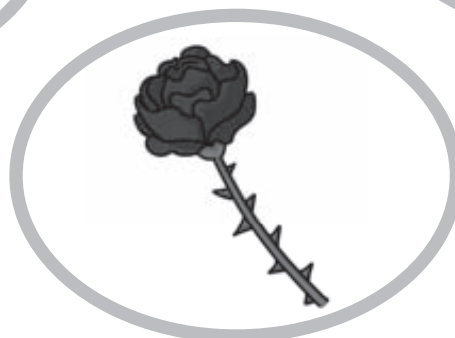
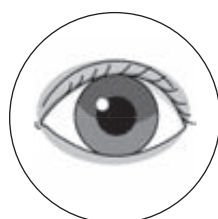
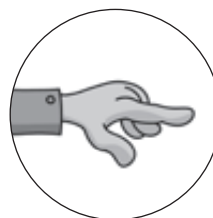
*Itala Riccardi Ripamonti*



# ABBINANDO...



Per ogni soggetto rappresentato in un ovale grigio esiste un corrispondente «senso» rappresentato in un cerchietto bianco. Collega ciascuna coppia tracciando una linea con la matita e facendo attenzione a non incrociare mai una linea che hai già tracciato.





# CACCIA AGLI ERRORI

In questo gioco  
a ciascuno dei cinque sensi  
sono state abbinare due parole,  
ma nessuna si trova al posto  
giusto. Scrivi i giusti abbinamenti  
nei rettangoli vuoti.



odore	VISTA	annusare
colore	UDITO	osservare
suono	TATTO	gustare
sapore	OLFATTO	udire
temperatura	GUSTO	percepire



# LA VISTA

In ciascuno dei quattro quadri sono contenuti due soggetti diversi rispetto agli altri quadri. Quali sono questi otto soggetti?












# IL TATTO

Nella colonna di ciascun soggetto annerisci la casella corretta fra le due scelte disponibili ogni volta (caldo o freddo, duro o molle, ruvido o liscio), basandoti sul disegno, così come appare.



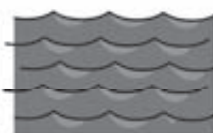
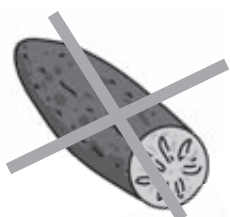
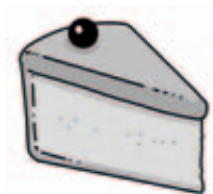
					
caldo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
freddo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
duro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
molle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ruvido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
liscio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



# UN ALTRO SENSO



Come ho fatto io con il cetriolo, cancella, dai tre casellari, i nomi dei soggetti raffigurati, uno per riga, cercandoli fra quelli del gusto cui appartengono.  
Le lettere rimaste, lette di seguito, ti daranno un «detto» coniato per l'occasione.



Aspro e amaro

A	<del>C</del>	<del>E</del>	L	<del>T</del>	<del>R</del>	L	<del>I</del>	<del>O</del>	<del>L</del>	<del>O</del>
A	C	L	I	Q	U	M	O	N	A	E
C	R	I	E	P	O	S	L	L	A	T

Dolce

O	V	I	T	O	R	C	I	T	A	N
O	C	A	R	S	A	M	E	L	L	A
E	M	G	A	E	L	A	N	T	O	G

Salato

P	I	A	T	O	A	T	I	N	P	E
E	A	R	P	A	C	H	I	E	D	I
R	O	M	N	A	R	C	E	I	N	O

A quale senso fa riferimento il «detto»?



# L'UDITO

A ciascun evento, oggetto o animale rappresentato è abbinato il rumore sbagliato. Fai tu gli abbinamenti corretti scrivendo nei fumetti grigi.



TOC-TOC



\_\_\_\_\_

BANG!



\_\_\_\_\_

PLIK!



\_\_\_\_\_

BOOM!



\_\_\_\_\_

VROOOM!



\_\_\_\_\_

BEEE!



\_\_\_\_\_