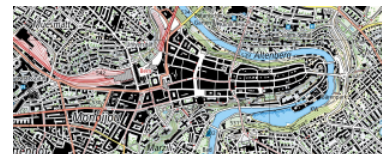


# Gioco della scala

Informazioni per gli insegnanti



<b>Ripartizione del lavoro</b>	<p>L'INS spiega come funziona il gioco e divide gli AL in gruppi.</p> <p>Gli AL giocano il gioco «La scaletta serpeggia» in gruppi.</p> <p>Valutazione plenaria in classe dello svolgimento del gioco.</p>
<b>Obiettivo</b>	<p>Gli AL mettono in pratica i contenuti appresi in forma ludica.</p> <p>Gli AL riconoscono di aver appreso qualcosa e notano eventuali lacune nelle competenze e nei contenuti acquisiti.</p>
<b>Materiale</b>	<p>Piano di gioco (idealmente in formato A3, uno per gruppo)</p> <p>Schede d'azione e di domande (eventualmente dapprima laminarle per renderle più robuste, un mazzo per gruppo)</p> <p>Dado (1 per gruppo)</p> <p>Pedine (1 per alunno/a)</p>
<b>Forma sociale</b>	LG
<b>Durata</b>	45 minuti

Informazioni  
addizionali:

- Il gioco può essere completato con le proprie schede di domande. Gli AL possono creare domande sul tema trattato (compito preliminare) e introdurle nel gioco.
- Il gioco presuppone che gli AL possano leggere e capire le schede delle domande e delle azioni.

# Gioco della scala

Documentazione didattica

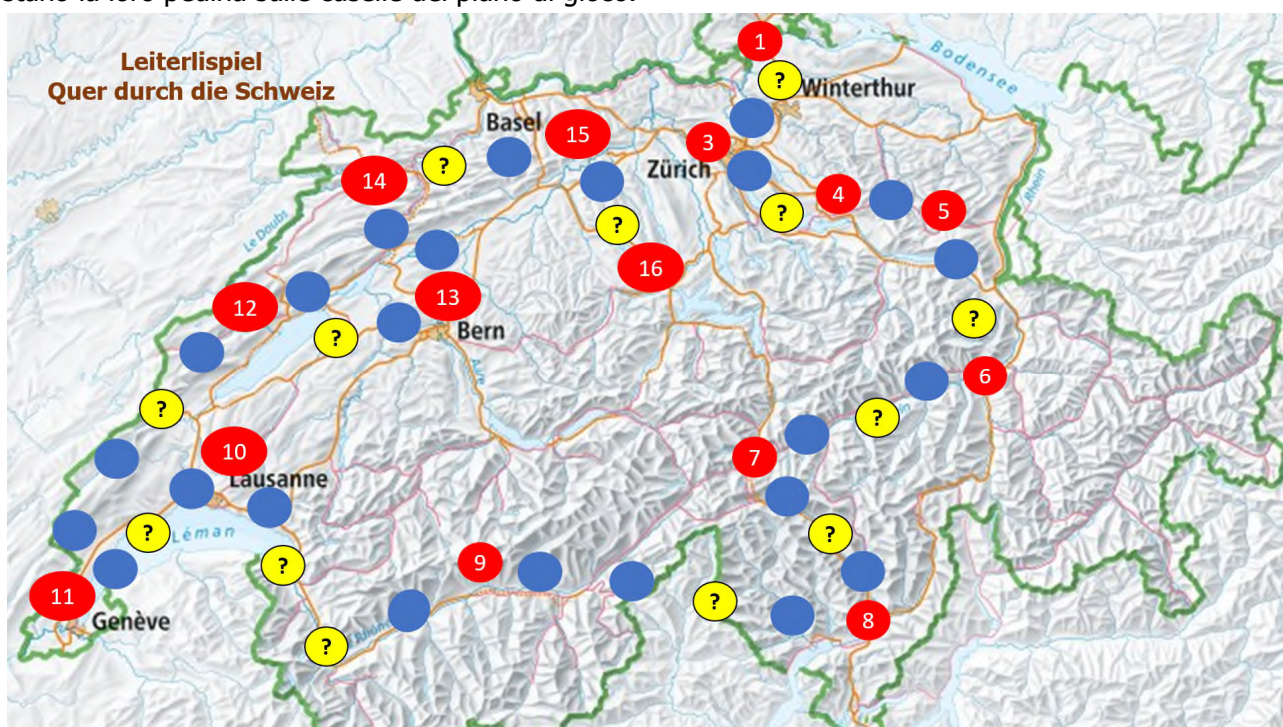


2/6

## Svolgimento della lezione

### Quarta fase: spiegare l'andamento del gioco in classe

Il gioco «la scaletta serpeggia» fa fare agli alunni il giro intero della Svizzera. Lanciando i dadi, gli alunni spostano la loro pedina sulle caselle del piano di gioco.



Se gli AL raggiungono ...

- una casella blu non è necessaria alcuna azione. Attendono finché non è di nuovo il loro turno.
- una casella rossa con un numero, prendono la scheda d'azione corrispondente. E si leggerà quale azione deve essere eseguita. Se capitano di nuovo su una casella rossa, non devono pescare un'altra scheda.
- una casella gialla, devono pescare una scheda di domanda. Se si risponde correttamente alla domanda, si può avanzare di 2 caselle. Se non si riesce a rispondere o non si risponde correttamente alla domanda, bisogna tornare indietro di due caselle.

Chi raggiunge Lucerna per primo/a vince la partita. L'ultima casella deve essere raggiunta con il numero esatto di mosse, altrimenti bisogna tornare indietro per il numero corrispondente di mosse in eccesso.

Naturalmente, potete aggiungere le vostre regole aggiuntive.

Inoltre, gli AL possono aggiungere altre schede di domande per rendere il gioco più vario. Questo è particolarmente raccomandato se è previsto giocare più giri.

# Gioco della scala

*Documentazione didattica*



## **Quinta fase: il gioco**

Gli AL giocano il gioco in maniera autonoma in gruppi (idealmente 3-4 alunni per gruppo).

Per controllare le risposte alle schede delle domande, si potrebbe appendere un foglio con le soluzioni alla lavagna o distribuirlo ai gruppi.

I gruppi controllano l'esecuzione in modo indipendente e nominano un/a responsabile del gioco se necessario.

## **Sesta fase: valutazione e eventualmente rigiocare o fare un compito in più**

Il gioco è discusso e valutato in classe.

Cosa pensano gli AL di questo gioco?

È stato possibile integrare i contenuti previsti?

Quali contenuti o domande hanno posto difficoltà?

Quali altre idee hanno avuto gli AL per il gioco?

### **Le idee seguenti possono diventare compiti aggiuntivi:**

- Aggiungere le proprie domande e azioni alle schede di domande.
- Ideare un proprio gioco attraverso il villaggio / il quartiere.
- Incorporare esercizi di movimento all'aria aperta nel gioco, da scegliere al posto delle schede d'azioni.
- Aggiungere domande su un altro tema.
- Creare da soli le pedine.

# Gioco della scala

Documentazione didattica



## Compito aggiuntivo per i gruppi e gli alunni svelti

Trovate tutte le parole legate alla cartografia che si nascondono in questa tabella.

I	F	O	Z	W	P	A	D	I	M	J	S	Q	Q	I
T	I	J	X	W	N	J	K	A	W	C	R	F	J	W
D	H	P	Y	F	C	A	R	T	A	S	I	B	U	B
K	I	Y	E	S	T	R	A	D	A	I	F	M	A	I
T	E	H	O	T	P	F	I	L	T	M	E	N	S	A
P	R	D	V	Q	D	G	D	H	E	O	M	D	C	A
A	M	Q	E	S	D	U	Y	O	S	B	M	K	A	P
E	R	J	S	X	G	R	G	H	O	O	V	Z	L	Z
S	H	U	T	Q	X	B	F	S	R	L	X	U	A	Q
A	H	T	L	R	C	T	D	L	O	O	O	K	D	C
G	R	B	U	S	S	O	L	A	Z	Q	R	K	I	H
G	T	U	D	P	E	R	S	P	E	T	T	I	V	A
I	G	Y	H	V	E	M	Q	P	Z	N	H	E	K	M
O	I	Q	F	N	O	R	D	A	J	E	M	M	F	S
T	P	K	F	J	B	Z	R	S	I	Z	I	F	D	D

### Le parole da trovare:

STRADA

CARTA

BUSSOLA

PAESAGGIO

NORD

PERSPETTIVA

SIMBOLO

SCALA

OVEST

TESORO

# Gioco della scala

Soluzioni



5/6

## Le soluzioni alle schede di domande del gioco «la scaletta serpeggia»

### Da quale punto di vista (perspettiva) vengono generalmente disegnate le carte?

Vista dall'alto

### Spiega brevemente cosa sono i simboli.

I simboli sono segni convenzionali che trasmettono informazioni sulle carte. Sono uniformi e semplici, in modo da riconoscerli immediatamente.

### Elenca due simboli che conosci.

Possibilità: edifici, strade, terreni di sport, prati, foreste, ecc.

### Nomina qualcosa che non è indicata sulle carte.

Veicoli, animali, persone, piccoli oggetti come ad esempio cespugli o pietre.

### Nomina qualcosa che è indicata in blu sulle carte.

Corsi d'acqua, piscine, fontane, ospedali, ecc.

### Quando si ha bisogno di una carta? Citami un esempio.

Durante un'escursione, per pianificare un percorso prima dell'escursione, per una corsa d'orientamento, per ottenere informazioni sui dintorni, ecc.

### Cosa è importante quando si disegna una carta?

Tenere conto della scala, disegnare tutte le informazioni rilevanti, usare i simboli, rispettare i punti cardinali, ecc.

### Come si chiama il pappagallo di Jimmy Gambadilegno?

Nico

### Se tutto su una carta è 100 volte più piccolo che nella realtà, quanto è lunga una distanza di 100 metri sulla carta?

1 metro

### Quale strumento ci permette di determinare i punti cardinali?

La bussola

### Quali sono i 4 punti cardinali?

Nord, Est, Sud, Ovest

### Qual è il punto debole di Jimmy Gambadilegno?

La smemoratezza

### Cosa significano questi simboli?



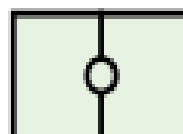
Fontana



Camping



Sciovia



Campo sportivo

# Gioco della scala

Soluzioni



## Soluzioni

I	F	O	Z	W	P	A	D	I	M	J	S	Q	Q	I
T	I	J	X	W	N	J	K	A	W	C	R	F	J	W
D	H	P	Y	F	C	A	R	T	A	S	I	B	U	B
K	I	Y	E	S	T	R	A	D	A	I	F	M	A	I
T	E	H	O	T	P	F	I	L	T	M	E	N	S	A
P	R	D	V	Q	D	G	D	H	E	O	M	D	C	A
A	M	Q	E	S	D	U	Y	O	S	B	M	K	A	P
E	R	J	S	X	G	R	G	H	O	O	V	Z	L	Z
S	H	U	T	Q	X	B	F	S	R	L	X	U	A	Q
A	H	T	L	R	C	T	D	L	O	O	O	K	D	C
G	R	B	U	S	S	O	L	A	Z	Q	R	K	I	H
G	T	U	D	P	E	R	S	P	E	T	T	I	V	A
I	G	Y	H	V	E	M	Q	P	Z	N	H	E	K	M
O	I	Q	F	N	O	R	D	A	J	E	M	M	F	S
T	P	K	F	J	B	Z	R	S	I	Z	I	F	D	D