

## 1. FISICO DA CONTINENTE

**Durata prevista:** 1 ora

**Materiali necessari:**

- per ogni squadra 1 copia (stampata in A3, su cartoncino e a colori) del puzzle dell'Europa fisica - LA CARTA VA RITAGLIATA LUNGO I BORDI DELLA GRIGLIA SOVRAPPOSTA (*presente nei materiali scaricabili*);
- colla stick;
- fogli A3;
- buste.

**Regolamento:**

- A ogni squadra viene consegnata una busta contenente i pezzi della carta fisica europea in precedenza ritagliati dall'insegnante lungo il reticolo geografico.
- L'insegnante dà il via alla manche facendo partire il cronometro (60 minuti).
- Ogni squadra dovrà ricomporre il puzzle incollandone i pezzi su un foglio A3 bianco.
- Alla fine del tempo ogni squadra consegna il foglio A3 con i pezzi incollati del puzzle e, all'interno della busta, gli eventuali pezzi avanzati.
- Vince la manche la squadra che avrà avanzato meno pezzi del puzzle e avrà incollato in modo corretto i pezzi sul foglio.

## 2. DOVE STA QUESTO STATO?

**Durata prevista:** 1 ora

**Materiali necessari:**

- per ogni squadra, 1 copia (stampata in A3, su cartoncino e a colori) del puzzle dell'Europa politica - LA CARTA VA RITAGLIATA LUNGO I BORDI DELLA GRIGLIA SOVRAPPOSTA (*presente nei materiali scaricabili*);
- colla stick;
- fogli A3;
- buste.

**Regolamento:**

- A ogni squadra viene consegnata una busta contenente i pezzi della carta politica europea in precedenza ritagliati dall'insegnante lungo il reticolo geografico.
- L'insegnante dà il via alla manche facendo partire il cronometro (60 minuti).
- Ogni squadra dovrà ricomporre il puzzle incollandone i pezzi su un foglio A3 bianco.
- Alla fine del tempo ogni squadra consegna il foglio A3 con i pezzi incollati del puzzle e all'interno della busta gli eventuali pezzi avanzati.
- Vince la manche la squadra che avrà avanzato meno pezzi del puzzle e avrà incollato in modo corretto i pezzi sul foglio.

### **3. AVANZATE SE RISPONDETE!**

**Durata prevista:** 1 ora e mezza

**Materiali necessari:**

- tabellone del gioco, stampato in A3 (*presente nei materiali scaricabili*);
- una pedina per ogni squadra;
- due dadi (se possibile, di grandi dimensioni);
- CARTE CON DOMANDE - L'Unione Europea, Capitali, Confini, Vero o falso?, Trova l'intruso! (*presente nei materiali scaricabili*);

**Regolamento:**

- Ogni squadra posiziona la propria pedina sulla casella di partenza. Dopo aver estratto a sorte l'ordine di gara (si seleziona la prima squadra a giocare e poi si procede in ordine orario), al proprio turno, ogni squadra tira il dado.
- Ogni squadra stabilisce un portavoce. A lei o lui solo spetterà rispondere ai quesiti, dopo essersi consultata/o con la propria squadra.
- Per poter avanzare deve svolgere correttamente l'azione chiarita sulla casella d'arrivo. In caso di risposta errata, non si avanza. **NOTA BENE:** se si volesse valorizzare ulteriormente l'attività, si può chiedere alla classe o alle squadre di scrivere le domande per ogni categoria, realizzando le carte corrispondenti.
- Le scale permettono di avanzare velocemente lungo il tabellone.
- I serpenti fanno retrocedere lungo il tabellone.
- Vince la manche la squadra che raggiunge per prima la casella di arrivo o che allo scadere del tempo si è avvicinata di più.

### **4. A CACCIA DI COORDINATE**

**Durata prevista:** 40 minuti

**Materiali necessari:**

- LIM o proiettore;
- atlanti politici e fisici;
- un foglio con le coordinate per ogni squadra (*presente nei materiali scaricabili*);
- una penna per ogni squadra;
- galleria di immagini (*presente nei materiali scaricabili*).

**Regolamento:**

- Ciascuna squadra si siede attorno a un banco, in modo da poter vedere quanto proiettato dall'insegnante. Sul tavolo è presente, per ciascuna squadra, un atlante, un foglio con i quiz e una penna.
- L'insegnante avvia la proiezione delle immagini: rappresentano luoghi famosi di varie capitali o città europee. Accanto a ogni immagine è presente un numero.
- Ogni immagine viene proiettata per 90 secondi.
- Ogni squadra, cercando sull'atlante, indica per ciascuna immagine le coordinate corrispondenti mettendo una crocetta nella casella corretta.
- Vince la squadra che alla fine della manche ha totalizzato più risposte corrette.

## **5. A TUTTO INNO**

Per chi volesse aggiungere un'ultima sessione, si propone anche un compito di realtà tratto dal secondo volume di *Vie Aperte* (si vedano le due pagine seguenti).

## COMPITO DI REALTÀ

### Gli inni nazionali

**SITUAZIONE** I Paesi che hai studiato in questo Tema vantano una **lunga storia** di **popoli e culture** tra loro molto diverse. Consapevole di ciò, tu e la tua classe decidete di pensare a un modo per **valorizzare le tradizioni** di questi Stati attraverso un gioco divertente e accattivante.

Per questa ragione, dopo esservi documentati decidete di preparare un gioco sugli **inni nazionali** da utilizzare in classe ma anche da regalare alla scuola e agli amici.

**STRUMENTI** Libro di geografia, computer con accesso a Internet, libro di musica.

**PRODOTTO** Un medley che contenga gli inni nazionali corredato da un quiz per sfidare gli avversari a indovinare le melodie e le parti salienti dei testi.

- ISTRUZIONI**
- In classe, ripassate gli argomenti studiati nel corso delle lezioni.
  - In classe, ascoltate gli inni nazionali degli Stati di questo Tema: scopritene il significato e appuntatevi le informazioni più interessanti. Ciò vi aiuterà nella costruzione del gioco.
  - Insieme stabilite come dividervi a gruppi affinché siano omogenei e nessuna compagna o nessun compagno rimanga escluso.
  - In classe, con l'aiuto dell'insegnante, preparate una scaletta da seguire per organizzare il lavoro. Definite bene le regole del gioco, come impostare il lavoro di realizzazione del prodotto, quali aspetti degli inni (musicali, testuali, storici ecc.) valorizzare nelle domande.
  - Dividetevi nei gruppi: ogni gruppo sceglie un inno nazionale su cui lavorare seguendo quanto deciso tutti insieme.
  - Lavorando in gruppo, cercate materiali, approfondimenti e preparate la vostra parte del gioco.
  - Unite i vostri lavori: assemblate il gioco.
  - Dividetevi in squadre e sfidatevi a vicenda su ciò che avete preparato.

**PROSPETTIVA** Il vostro gioco potrebbe essere sviluppato online utilizzando semplici programmi gratuiti, anche presenti nella piattaforma GSuite.

### Rifletti

- » Secondo te, quale scopo ha questa attività?
- » Hai avuto difficoltà nella ricerca?
- » Ci sono stati problemi nella selezione delle informazioni?
- » Hai incontrato difficoltà nella realizzazione del prodotto?
- » Tutti i componenti del gruppo hanno contribuito al risultato raggiunto?
- » Hai aiutato il tuo gruppo? Sei stato/a aiutato/a a tua volta?
- » L'insegnante è intervenuta/o durante il lavoro per ripristinare l'ordine e la calma?

# VERSO L'ESAME

Sfrutta i suggerimenti proposti di seguito per svolgere una serie di approfondimenti e **costruire un discorso interdisciplinare**.

## GEOGRAFIA

Il gioco si concentra su un aspetto della cultura di un Paese, ma chi indovina potrebbe ricevere una scheda di approfondimento con **cinque curiosità** sullo Stato, così da implementare le proprie conoscenze.

### PAROLE CHIAVE

personaggi • paesaggi • culture • tradizioni



## STORIA

L'inno generalmente racconta anche della storia del Paese: quali sono gli elementi che si ritrovano nel testo e che sono riconducibili a vicende storiche studiate?

### PAROLE CHIAVE

sovrani • battaglie • eroi • rivoluzioni



# Inni nazionali

## INGLESE

Approfondisci il testo dell'Inno inglese, cercando se possibile anche di impararlo a memoria per scoprirne la bellezza nella lingua originale.

### KEYWORDS

god • king • queen



## MUSICA

Con l'aiuto dell'insegnante di musica, ascoltate gli inni nazionali di questi Paesi: quali emozioni e sensazioni evocano le loro sonorità? Quali tipi di ritmi presentano? E i loro suoni prevalenti come possono essere descritti? Fate anche un confronto con l'Inno italiano.

### PAROLE CHIAVE

cadenza • ritmo • emozione • crescendo



## ED. CIVICA

Conosci l'Inno nazionale italiano? In che cosa si avvicina e in che cosa si discosta dagli Inni che hai studiato svolgendo questo lavoro?

### PAROLE CHIAVE

Mameli • valori • unità

