



UDA Avventura

ARCHEOITALIANO PESCA LO SBAGLIO!

L'avventura

Imparare l'italiano è bello. Perché non farlo insieme giocando!?

Ecco qualche gioco creato per mettere alla prova le vostre conoscenze sulla lingua, scopo di questa avventura è quello di giocare con le parole e, attraverso piccoli step, facilitare il gioco di squadra in modo che tutti i bambini possano sentirsi coinvolti e in grado di procedere in gruppo, perché non scordiamoci mai che L'UNIONE FA LA FORZA!

Il Gioco

Il gruppo classe verrà suddiviso in cinque piccoli gruppi con il compito di risolvere, attraverso stimoli sensoriali e indizi, piccoli e grandi giochi legati all'apprendimento della lingua italiana.

Sfidati intellettualmente con logical game, dovranno sistemare i tasselli di piccole storie, anagrammi e indovinelli. Ad accogliere ed accompagnare virtualmente i bambini sarà Nonno Arturin (dal mitico personaggio dell'importante fumettista e illustratore genovese Enzo Marciante: il Pescatore Arturin con il celebre Polpo dispettoso).

Ogni singolo gruppo sarà impegnato in un lavoro di squadra, ma al contempo sarà in competizione con gli altri nella risoluzione dei giochi.

I giochi stimoleranno la loro capacità collaborativa facendo leva contemporaneamente sul sano istinto competitivo fra i vari gruppi. Le prove vengono proposte attraverso il ricorso a brevi video o immagini con cui i gruppi potranno interagire, attraverso strumenti di input quali tablet dedicati che, tramite software, attiveranno risposte video, audio o luminose.

Intro all'esperienza in Area Archeologica: LA REGISTRAZIONE DEI PRESENTI

Una volta arrivati in piazza, prima dell'ingresso nell'area archeologica, verranno registrati i presenti (obbligo di progetto, foglio in cui segnare tutti, bambini ed accompagnatori).

A seguito della registrazione delle presenze, bambini e insegnanti entrando troveranno l'area al buio, faranno un piccolo giro sulle passerelle per arrivare in posizione e scendere dalla scala di destra fino nel centro dell'area.

Arrivati nella pedana centrale improvvisamente si sente una voce maschile che interrompe il silenzio. Il "maestro di cerimonia" Nonno Arturin ci guiderà in questa UDA e rappresenta il pescatore che guiderà i ragazzi nel loro viaggio lungo più di 2000 anni, in un luogo, l'Area Archeologica dei Giardini Luzzati, che nel corso dei secoli si è trasformato in tanti altri luoghi.

Sarà il maestro di cerimonia che, proiettato sugli schermi in corrispondenza delle tappe del viaggio, darà informazioni utili ai ragazzi su come orientarsi nello spazio e nel tempo.

TAPPE / POSTAZIONI:

RITO D'INGRESSO

- Tutti i gruppi (classe intera)
- ascolto di gruppo
- durata 10 minuti circa

Ambientazione: i bambini entrano nell'area archeologica dalla porta principale e trovano l'area completamente al buio. Improvvisamente si sente una voce che interrompe il silenzio e anticipa l'accensione delle luci...

Una volta entrati e fatto il giro della passerella, arrivati in postazione centrale, prima d'iniziare con il gioco vero e proprio, tramite un video - così detto "rito d'ingresso" - verrà spiegato a tutti l'obiettivo del gioco e il metodo di lavoro.

POSTAZIONE 1: TROVA L'ERRORE

Scopo del gioco è correggere gli errori grammaticali che i bambini vedranno proiettati sullo schermo.

Ma come si scrive?! Trovate la parola errata e scrivetela nel modo corretto!
Più sarete veloci, più punti farete!

COME SI GIOCA?

I bambini vedranno a schermo un insieme di parole sparpagliate. Alcune di queste sono scritte correttamente in italiano, una sola è scritta in maniera sbagliata. Lo scopo, quindi, è quello di identificarla e scriverla correttamente sul tablet.

I bambini avranno un tempo fissato per trovare l'errore (60 secondi). A mano a mano che il contatore scende, le parole corrette scompaiono dallo schermo fino a che non rimarrà solo quella sbagliata. Il punteggio diminuisce allo scorrere del tempo.

PAROLE

Esempi di errori: ACQ, SCI, TT, CI

PAROLE SBAGLIATE	PAROLE CORRETTE
soquadro, cuadro, aqua, acquilone, cuota	soquadro, quadro, acqua, aquilone, quota
scenza, incoscente, coscenzioso, fasca, scenziato	scienza, incosciente, coscenzioso, fascia, scenziato
gato, teto, pato, matone, ateso	gatto, tetto, patto, mattone, atteso
celo, camica, roccie, ciesto, ciera	cielo, camicia, rocce, cesto, cera
sopratutto, propio, pultroppo, obietivo, qual'è	soprattutto, proprio, purtroppo, obiettivo, qual è
Evaquare, aereoporto, promisquo, innoquo, accelerare	evacuare, aeroporto, promiscuo, innocuo, accelerare
chiaccherare, collutturio, qucina, ciliege, daccordo	chiacchierare, collutorio, cucina, ciliegie, d'accordo
piu, perche, poiche, bensi, giu, quaggiu	più, perché, poiché, bensì, giù, quaggiù
laggiu, gia, cio, percio, comè	laggiù, già, ciò, perciò, com'è



POSTAZIONE 2: ANFITEATRO ROMANO

>> **Scopo del gioco**

Trovate l'anagramma corretto creato con la parola evidenziata in maiuscolo all'interno delle 5 frasi indicate!

COME SI GIOCA?

Frasi di riferimento che appaiono a video:

- 1) Il gladiatore GERMANO con ARDORE si è lanciato nell'arena, ma l'ASTIO dell'avversario CIPRIOTA lo ha subito ridotto ad un CATORCIO.
- 2) L'anfiteatro romano di Genova RISALE al I secolo d.C. I RESTI si compongono di un podio, ossia, un muro che separa l'arena dalle gradinate, un varco di INGRESSO e una TRIBUNA d'ONORE.
- 3) "Mi CHIAMO Massimo DECIMO Meridio, COMANDANTE dell'esercito del nord, generale delle legioni Felix, servo leale dell'unico vero imperatore MARCO AURELIO".
- 4) "RICORDA PRISCO! quel che facciamo in vita, riecheggia nell'ETERNITA', perché il cuore di ROMA non si trova nel marmo del SENATO, ma nella sabbia del suo anfiteatro!"
- 5) Delle gradinate dell'anfiteatro non RIMANE traccia perché ERANO state COSTRUITE in legno, un MATERIALE deperibile che si conserva nel tempo solo se si trova in un ambiente PRIVO d'ossigeno.

Nella prima colonna "INDICE" è indicata la frase di riferimento che contiene le parole di seguito anagrammate. In verde sono segnalate le risposte corrette.

INDICE	PAROLA	OPZIONE 1	OPZIONE 2
1	ARDORE	DORARE	ARREDI
1	GERMANO	MARENCO	MERINGA
1	ASTIO	STOIA	SCUOIA
1	CIPRIOTA	IPOCRITA	RECAPITO
1	CATORCIO	CROCIATO	COCORITE
2	RISALE	SALIRE	SERALE
2	RESTI	TERSI	ESTERI
2	INGRESSO	GROSSINE	ROSSIGNI
2	TRIBUNA	TURBINA	BRUNITO
2	ONORE	ONERO	ONERI
3	CHIAMO	CHIOMA	AMICO
3	DECIMO	MEDICO	MODICI
3	COMANDANTE	MANTECANDO	DECANTANO
3	MARCO	MACRO	CREMA
3	AURELIO	EURIALO	OLIERA



4	RICORDA	CORRIDA	CORDIALI
4	PRISCO	SCOPRI	CIPRO
4	ETERNITA'	RETINATE	ENTRATE
4	ROMA	AMOR	AROMA
4	SENATO	ONESTA	OSANTI
5	RIMANE	MARINE	MINIERA
5	ERANO	ONERA	ONERE
5	COSTRUITE	SCUOTERTI	OSCURETTE
5	MATERIALE	LAMIERATE	LAMIERATI
5	PRIVO	PORVI	PIOVE

POSTAZIONE 3: LA PALUDE

Liberate la creatività!

Scrivete un racconto che aggiunga dettagli a racconto che vi viene proposto!

COME SI GIOCA?

Questa volta non ci sono domande! I bambini dovranno scrivere la loro storia.

A giro sui tablet, uno alla volta, si attiverà la *text box* (il form di scrittura) per permettere di scrivere la propria parte di storia. Premendo INVIO si vedrà il proprio testo a video e automaticamente si aprirà la nuova *text box* nel tablet successivo, dove il compagno potrà a sua volta proseguire con la storia iniziata dal compagno.

Vi sono 300 secondi totali, ogni bambino ha la sua parte dei 300 secondi (il tempo di ognuno dipende da quanti bambini sono in squadra), e il gioco finisce quando ogni bambino ha scritto il suo pezzo di storia).

Il gioco termina quando sono stati scritti minimo 220 e massimo 280 caratteri, o allo scadere dei 5 minuti dati per eseguire la prova.

Testo proposto letto dal nostro maestro di cerimonia Nonno Arturin (e successivamente mostrato a schermo):

*Un giorno gli abitanti della palude decisero di eleggere il loro Re, il **rospo**, la **rana** e il **serpente** volevano che fosse la rana a governare, ma la **libellula** e la **zanzara** temevano per le loro vite, erano sicuri che la rana le avrebbe mangiate e volarono via per andare chissà dove...*

Tocca a voi adesso, per proseguire con le nuove avventure da voi inventate scegliete il punto di vista di uno dei personaggi!

POSTAZIONE 4: REPUBBLICA DI GENOVA

Che disastro! Il testo che ho scritto si è sparpagliato! **Aiutatemi a rimmetterlo assieme nell'ordine corretto!**

COME SI GIOCA?

Bisogna mettere in ordine i pezzi di testo scrivendo i numeri di ogni foglietto nell'ordine corretto.



Testi:

INTRODUZIONE	SITUAZIONE CRITICA	SVOLGIMENTO	SOLUZIONE DEL PROBLEMA	FINALE
Nel 1681 la Francia sta preparando un attacco su vasta scala il cui obiettivo è la Repubblica di Genova.	I francesi accusano i genovesi di comportamenti scorretti e non tollerano lo loro alleanza con la Spagna.	Il Re Sole invia sul territorio della Repubblica di Genova decine di esperti militari travestiti da pittori, ambulanti e religiosi, per raccogliere informazioni su ogni aspetto difensivo della città.	Le informazioni raccolte vengono passate all'inviato francese a Genova che a sua volta informa la Corte di Francia.	Nel 1684 la flotta navale francese è pronta ad attaccare Genova.
E' il 17 maggio 1684 un'intera flotta francese è schierata nel porto di Genova.	I francesi intimano ai Genovesi di accettare le condizioni richieste e di salutare le navi francesi come si conviene! Pena il bombardamento a tappeto della città.	Invece degli spari a salve, richiesti come saluto, partono dei veri colpi di cannoni. E' l'inizio della battaglia! Per 4 giorni i francesi bombardano via mare la città. Genova è devastata ma non si arrende! Inizia l'attacco via terra.	Numerosi volontari si uniscono alle milizie della Repubblica di Genova e insieme riescono a respingere l'attacco terrestre.	I francesi, fallito lo sbarco e terminate le munizioni, rientrano in Francia.
Una delegazione capeggiata dal Doge della Repubblica di Genova si reca alla corte del Re Sole.	Il viaggio verso la corte francese era un fatto inaudito: il doge, nel corso del suo mandato, poteva allontanarsi dal Palazzo Ducale solo in casi eccezionali! I genovesi, però, fanno "buon viso a cattivo gioco" e si recano in Francia.	Durante la permanenza alla corte di Versailles, al Doge viene chiesto cosa lo avesse colpito più di quella magnificenza. Senza rinunciare al suo orgoglio genovese, il Doge dopo una breve pausa di riflessione, risponde molto ironicamente: "Mi chi!" ovvero "lo qui!", a sottolineare l'eccezionalità del suo viaggio.	Grazie all'intercessione del Papa, le parti riescono a siglare una pace, che vede i francesi impegnarsi per ricostruire quanto distrutto durante il bombardamento del 1684.	Nonostante l'atto di sottomissione al Re Sole, Genova ne esce ancora a testa alta.

POSTAZIONE 5: IL CUOCO CREATIVO

Lo scopo del gioco è di identificare gli ingredienti giusti e sbagliati di una ricetta, tramite suoni spazializzati e casse audio 3D.

Che ingrediente serve!?

Ascoltate attentamente e trovate l'ingrediente corretto!

Per rispondere, selezionate la posizione della cassa da cui è stato pronunciato l'ingrediente.

guarda le immagini degli ingredienti, leggi sotto l'immagine il nome (in italiano antico), ascolta i suoni emessi dalle 3 casse audio spazializzate e trova quella che ha riprodotto il nome comune dell'ingrediente corretto (in italiano) selezionando la posizione della cassa da cui è stato pronunciato.

In questo gioco i bambini sperimenteranno l'audio spazializzato, per riconoscere ed associare il nome e l'immagine di una serie di ingredienti. I bambini dovranno, da tablet, scegliere da quale



cassa hanno sentito provenire il nome giusto e associarlo, quindi, correttamente all'immagine e al nome antico. Gli elementi uditivo e visivo aprono lo scenario che aiuterà i bambini a immedesimarsi temporalmente e spazialmente in un luogo, in modo da diventare un'esperienza vissuta ed assimilata.

COME SI GIOCA?

Nonno Arturin leggerà per tutti una ricetta in italiano antico che successivamente comparirà a video (tratta dal “**Libro de arte coquinaria**” di Mastro Martino de’ Rossi, il punto di riferimento per la conoscenza dell’arte della cucina tra l’Altro Medioevo ed il Rinascimento; la data della stesura non è del tutto certa, ma la prima versione dell’opera, molto probabilmente, risale attorno al 1450).

Per fare frictata.

*Battirai l'ova molto bene, et insieme un poca de **acqua**, et un poco di **lacte** per farla un poco più morbida, itemun poco di bon **caso grattato**, et cocirala in bon **botiro** perché sia più grassa. Et nota che per farla bona non vole esser voltata né molto cotta. Et volendola fare verde, prendirai similmente le cose sopra ditte giognendoli del suco de queste herbe, cioè **vieta**, **petrosillo** in bona quantità, **borragine**, **menta**, **maiorana**, **salvia** in minore quantità, passando il ditto suco; poi cavarai piste le herbe molto bene per la stamegna. Et per fare in un altro modo la frittata con herbe, prendirai le sopra ditte herbe et tagliate menute le frigerai un poco in un bon botiro o **oglio**, mescolandole con l'ova et l'altre cose sopra ditte farai la frittata et cocirala diligentemente che sia bene staionata et non troppo cotta.*

Ingredienti corretti:

ova, lacte, borragine, menta, salvia, maiorana, acqua, caso grattato, botiro, vieta, petrosillo, ooglio.

Nella colonna in verde l'ingrediente corretto: (questa volta gli ingredienti saranno pronunciati in italiano)

INGREDIENTE CORRETTO		
uova	panna	prosciutto
latte	caffè	succo
borragine	formaggio	macinato
menta	prezzemolo	basilico
salvia	pesto	rucola
maggiorana	panna	succo
acqua	prosciutto	rucola
formaggio grattugiato	macinato	panna
burro	succo	prosciutto
bietola	panna	macinato
prezzemolo	succo	rucola
olio	macinato	prosciutto

FINE!