

Progetto Storia classi 2

MATERIALI

- Narrazione della storia, scriverla bene in modo che si presti ad una lettura animata.
- Carte oggetto, che i bambini possono collezionare durante le loro ricerche
- Immagini delle scene che si pongono davanti ai bambini. Possiamo dire che un buon investigatore fa sempre una fotografia di tutto e quindi le immagini che diamo ai bambini sono le fotografie che scattano
- Racconti a voce degli animali, li dobbiamo preparare come se fossero dei biglietti scritti da dare ai bambini?
- Indizi scritti sugli animali: immagine, cosa mangiano, come sono le loro orme
- Preparare una tabella di lavoro nella quale inserire le informazioni chiave. Deve servire per fare ragionare i bambini in modo astratto, non figurativo. Ci deve sempre essere l'elenco degli indiziati, se poi viene cancellato un indiziato si deve spiegare perché.
- Visualizzazione della temporalizzazione - Preparare una linea del tempo con le ore della giornata, i bambini dovranno scrivere cosa è successo e quando per ricostruire la storia in ordine cronologico
- Visualizzazione della spazializzazione - Mappa in miniatura della città, dove i bambini si spostano

Primo incontro

Lettura della storia: Ore 13:00. Ai 4 distretti di polizia arriva una chiamata con una richiesta di soccorso da parte dell'anziana capretta che aveva un negozio di semi vicino alla piazza centrale della città. Ha chiuso il negozio alle 12:00 e lo ha riaperto alle 13:00 e lo ha ritrovato tutto sottosopra. Le sono stati rubati tutti i semi di girasole che si trovavano in un barattolo.

Il negozio si trova al primo piano ed è stata rotta la finestra. All'interno si vedono delle impronte di volpe. Chi è stato a rubare i semi?

Luoghi: Il negozio della capretta - immagine dall'interno che mostra la finestra rotta, una piuma di una Anatra per terra, la porta è ancora chiusa, c'è un sasso dentro il negozio.

La piazza - si vedono i vetri rotti per strada, e delle impronte di gallina.

Il pollaio - immagine delle galline intimorite ed imbarazzate, immagine gallo che attacca e che spara piume da tutte le parti, c'è qualcosa di sospettoso in lui.

Condominio degli animali - sul campanello ci sono molti visi di animali, che corrispondono agli appartamenti. Se i bambini suonano al campanello e chiedono ai diversi animali, nessuno ha visto niente. Se suonano alla volpe non c'è in casa nessuno, quindi la volpe non è ancora tornata a casa. Tutti gli animali che ci abitano non hanno visto niente, tranne il montone che ha sentito un rumore alle 12:00. C'è il corvo che è in portineria, non ha visto niente ma se chiedete a lui, siccome siete della polizia può aprirvi la casa della volpe.

Casa della volpe - si vede una stanzetta con tante cose un po' in giro, nulla di strano. Il letto rifatto, la cucina pulita, e poi una fotografia della volpe con in testa un cappello.

Stagno delle Anatre - le papere nuotano serene. Se chiediamo chi ha visto qualcosa, nessuna dice niente. Dicono che vivono in 5 papere nello stagno e che nessuna ha visto niente. Però nell'immagine ce ne sono solo 4.

Laboratorio - I bambini possono spendere un turno per venire qui a far analizzare dei materiali: ci portano degli oggetti e noi li analizziamo per loro. Qui ad esempio portano le piume e le foto delle impronte e noi gli diciamo di che animale sono.

Domanda di oggi: chi è stato a rubare i semi? Può essere stata la volpe? Che fine ha fatto secondo voi la volpe?

Secondo incontro

Lettura della storia: Ore 17:00. al distretto di polizia arriva una chiamata da parte di un toro/mucca che lavora come muratore sul cantiere di un palazzo in costruzione. Dice che c'è un cappello ai piedi del palazzo. Lo ha visto lì a partire dalle ore 13:00, quando è ritornato dalla pausa pranzo e che credeva che fosse di uno dei suoi colleghi, ma adesso che hanno finito il turno si rendono conto di avere tutti il cappello e si chiedono chi si sia introdotto nascosto nel palazzo, visto che non ha nemmeno le scale. Per salire bisogna usare l'elevatore, ma quando i tori sono andati a pranzare hanno tolto la corrente e si domandano chi si sia introdotto sul loro cantiere. Non ci sono impronte se non quelle dei tori e sembra che non manchi niente fra i loro attrezzi. Però sono spaventati dal fatto che qualcuno sia entrato nel cantiere.

Luoghi: Il palazzo in costruzione - ai piedi del palazzo c'è il cappellino e si vede il palazzo enorme ed alto. Non hanno ancora costruito le scale. Se i bambini chiedono di poter salire, i tori le fanno salire con l'ascensore.

Sull'altro lato del palazzo - una scatola di cibo per animali aperta, due piume per terra: una rossa-verde-blu ed una blu ed azzurra.

Negozi di cibo per animali - c'è il commerciante, un maialino, e gli chiediamo chi ha acquistato il cibo per animali e ti dice che è stata una gallina, e che però stranamente ha comprato del cibo per pappagalli

Voliera dei pappagalli - i pappagalli ti guardano dall'alto con lo sguardo scuro. Hanno tutti le piume di colore diverso, ma nessuno ha delle piume come quelle trovate nel palazzo. Eppure sul citofono ci sono i nomi di due pappagalli con le piume come quelle trovate in cima al palazzo. Se si chiede di quei due pappagalli, ti dicono che sono usciti di casa alle 12:15 e che non sono ancora ritornati.

Pollaio - si vede sempre la stessa immagine del gallo che attacca.

Condominio degli animali - se serve il corvo ti fa entrare nuovamente nella casa della volpe (si vede una fotografia della volpe con quel cappellino in testa)

Laboratorio - I bambini possono spendere un turno per venire qui a far analizzare dei materiali: ci portano degli oggetti e noi li analizziamo per loro. Qui ad esempio portano le piume e le foto delle impronte e noi gli diciamo di che animale sono.

Domanda di oggi: di chi può essere il cappello che si trovava ai piedi del palazzo?

Terzo incontro

I bambini sono portati ad andare verso il laghetto, poichè all'inizio delle ricerche faccio sentire loro un audio di un ruscello che scorre, dicendogli che è un indizio su dove devono spostarsi.

In questa puntata verrà inserito un gioco matematico per sbloccare un telefonino sul quale si vede che è stata effettuata una chiamata alle ore 12:15 a un pappagallo. Il telefono appartiene a una gallina che appare sullo screen saver.

Luoghi nuovi:

cima del palazzo, zona in cui è stata sequestrata la volpe. Ma la volpe è scappata. Si vedono delle piume di pappagallo, una sedia e delle manette.

Stagno delle papere: ci sono solo i pesci e fanno un disegno della volpe che rincorre l'anatra, la quale ha fra le zampe un barattolo e vanno verso il ponticello

Ponte: trovano il cellulare di una delle galline, che ha chiamato un pappagallo alle 12.15, per sbloccarlo devono però fare un indovinello matematico.

Pollaio - si vede sempre la stessa immagine del gallo che attacca.

Voliera dei pappagalli - sono tornati i due pappagalli che prima non c'erano. Se li interroghi ti dicono che hanno ricevuto una chiamata da una gallina che diceva che c'era una volpe che stava rincorrendo l'anatra per mangiarla e che quindi loro l'hanno catturata e l'hanno portata in un posto dove non poteva scappare. Per ringraziarli la gallina gli ha comprato del becchime per pappagalli al negozio di animali.

Quarto incontro

Dico ai bambini che sul tetto del palazzo è stato ritrovato il portafoglio della volpe con la sua carta di identità, gliela consegno a ogni gruppo e su di essa troviamo scritto che era un detective, quindi non può essere il colpevole, anzi forse è vittima di un malinteso.

Ore 22:00 è notte in città e tutti gli animali vanno a dormire, quindi non si può più interrogare nessuno. Sembra che non ci sia nessuna possibilità di ritrovare né i semi né la volpe scomparsa.

Al capo della polizia viene in mente che si potrebbero interrogare gli animali notturni, che di giorno dormivano e quindi non hanno potuto vedere niente, che però riescono a vedere delle cose che gli animali diurni non possono vedere.

LUOGHI NUOVI - Foresta

Piazza delle Lucciole - hanno visto che la notte precedente delle anatre si aggiravano nella foresta con un barattolo di semi tra le mani, ma non hanno visto nessuna volpe. Dove stavano andando le anatre? Non lo sanno, ti dicono di andare dai pipistrelli oppure dai grilli.

Caverna dei Pipistrelli, loro però non hanno visto nessuna anatra, ma invece hanno visto un gufo che si allontanava dal nido di notte, è strano perchè di solito questi animali non escono mai dalla foresta, sono

molto indifesi. Dove si trova il gufo? INDOVINELLO, bisogna cercare in un immagine l'albero cavo (indizi che fanno capire che li vive un gufo)

Largo dei grilli: i grilli cantano tutta la notte, attraverso una canzoncina ti fanno capire che hanno visto diversi animali aggirarsi nella foresta la notte precedente, molti di essi non li conoscono perchè non vivono nella foresta, sono sicuri però che alcuni di questi animali producevano dei suoni simili a quelli degli uccelli, ma un poco più forti e prepotenti, mentre un'animale l'hanno riconosciuto, un gufo, che però si aggirava con una specie di strano gatto arancione molto grosso e peloso.

Via degli Alberi cavi, ci abita il gufo e lui e la volpe hanno lasciato un bigliettino dove dicono che sono andati a prendere i colpevoli del furto dei semi per consegnarli alla polizia. Gufo - il gufo ha visto che i pappagalli avevano rapito la volpe ed è andato a liberarla dalla cima del palazzo. Ma adesso dove sono questi due animali? I bambini devono fare la loro scelta e dirci dove fare irruzione.

Alla fine delle ricerche i bambini devono fare irruzione in uno dei luoghi, dovrebbero aver capito che i colpevoli sono il gallo e le galline e dovrebbero dirigersi al pollaio.

Pollaio - ci trovano galline e anatre che si mangiano i semi, e la volpe ed il gufo imprigionati.

la volpe era un investigatore di polizia che stava investigando su di una serie di crimini commessi in città dal gallo e quando ha sentito la finestra rompersi nel negozio di semi è accorsa subito per vedere cosa stava succedendo, purtroppo ha seguito l'anatra che su richiesta del gallo stava rubando i semi, i pesci l'hanno vista mentre veniva rapita da due pappagalli chiamati da una gallina di vedetta.

Il gallo, l'anatra e la gallina finiscono in galera mentre i pappagalli a lavorare alla riparazione del negozio di semi, colpevoli di aver partecipato al crimine rapendo la volpe.