

TABELLA DI MARCIA PRIMA PUNTATA (tot 2h)

I bambini sono già divisi in 4 gruppi, si danno quindi i distintivi dei distretti e si spiega loro che in questa storia sono dei poliziotti: **15 minuti**

Lettura animata della storia iniziale e breve spiegazione di come compilare il portfolio del caso : **15 minuti**

Primo spostamento: **15 minuti**

Terzo spostamento: **15 minuti**

Quarto spostamento: **15 minuti**

Conclusioni del primo incontro: **20 minuti**

MATERIALE NECESSARIO

-La mappa da proiettare

-1 portfolio per ogni squadra con tabelle, mappa e linea del tempo

- 4 carte dell'interno del negozio della capretta con il sasso, le impronte della volpe e la piuma dell'anatra (TUTTI vorranno andare a controllare il luogo del furto)

-Per il resto spieghiamo che i distretti non possono perlustrare lo stesso posto nello stesso momento, perciò: 1 carta della piazza dove troveranno vetri e impronte di gallina, 1 carta del pollaio con gallo infuriato, 1 carta del condominio degli animali con campanelli e parole dei residenti, 1 carta con il corvo all'ingresso, 1 carta con il laghetto con 4 anatre, 1 carta capretta.

-materiale del laboratorio con animali e rispettive impronte, dovranno riconoscere tra altri animali le impronte della gallina e della volpe e la piuma dell'anatra.

OBIETTIVI

I bambini devono iniziare a imparare il gioco ed il suo funzionamento.

Devono riconoscere il problema da risolvere: il furto al negozio di semi.

Devono iniziare a proporre dei sospettati del reato e spiegare perchè.

TABELLA DI MARCIA SECONDA PUNTATA (tot. 2 ore)

Disponiamo i bambini nelle loro isole e facciamo la ricapitolazione della storia e di ciò che abbiamo scoperto la volta precedente chiedendo a ogni squadra. (15 minuti)

Scriviamo i nuovi luoghi nel portfolio dopo averli mostrati sulla mappa proiettata dalla lim. (5 minuti)

Distribuisco il puzzle da risolvere con le parole del toro, ognuno dovrà ricostruire una frase e poi la squadra leggerà ai compagni di modo da rimettere insieme l'intera dichiarazione del personaggio. (15 minuti)

Si riporta l'accaduto nel portfolio rispondendo alle domande: " Che cosa è successo? Che informazione nuova è arrivata nella stazione di polizia?" (5 minuti)

INIZIO SPOSTAMENTI 1-2-3-4 (60 minuti circa)

Confronto: (20 min)

LUOGHI IN CUI I BAMBINI POSSONO ANDARE:

NUOVI: palazzo in costruzione, retro del palazzo, voliera dei pappagalli, negozio di cibo per animali, interno della casa della volpe.

LUOGHI DELLA PUNTATA PRECEDENTE: pollaio, negozio di semi, laghetto, condominio, piazza (i bambini possono tornare anche qui se hanno indagini in sospeso o se non ci sono stati precedentemente)

LABORATORIO: qui i bambini potranno analizzare le piume del pappagallo, le impronte della volpe e della gallina, la fotografia nella casa della volpe e controllare quali animali mangiano i semi usando il tablet da me fornito già impostato sul file con le tabelle sugli animali.

Negli ultimi 20 minuti si farà il confronto, ogni squadra spiegherà dove è stato e cosa ha capito durante questo incontro, così capiremo se tutti i bambini sono arrivati alle stesse conclusioni, se hanno idee diverse e in questo modo le informazioni che mancano a taluni verranno fornite da altri. (collaborazione)

Infine si scriveranno i sospettati.

INDIZI NEI LUOGHI NUOVI:

-PALAZZO IN COSTRUZIONE: il toro ci consegna il cappello rosa e marroncino.

-RETRO DEL PALAZZO: si trovano una scatola di cibo aperta e due piume colorate.

-VOLIERA DEI PAPPAGALLI: 3 volatili bianchi ci dicono che i loro due cugini colorati sono usciti verso le 13.00

-NEGOZIO DI CIBO PER ANIMALI: un maialino ci avvisa del fatto che una gallina ha comprato del cibo per pappagalli nelle prime ore del pomeriggio.

-INTERNO CASA VOLPE: oltre a tutti gli oggetti tipici di una casa, nella quale si vedono cucina, sala e camera da letto le informazioni da cogliere sono la porta aperta che indica che la volpe è uscita velocemente per qualche emergenza senza chiudere e che dall'analisi della fotografia si potrà vedere se il cappello è suo.

OBIETTIVI DI QUESTO INCONTRO: I bambini dovranno capire che il cappellino ritrovato appartiene alla volpe, che anche i pappagalli sono sospettati perchè le piume nel retro del palazzo appartengono a loro e che la gallina ha aiutato in qualche modo visto che ha comprato cibo per pappagalli poi lasciato dietro il palazzo come "ricompensa"?

TABELLA DI MARCIA TERZA PUNTATA (tot. 2 ore)

Disponiamo i bambini nelle loro isole e facciamo la ricapitolazione della storia e di ciò che abbiamo scoperto la volta precedente chiedendo a ogni squadra. (10 minuti)

Scriviamo i nuovi luoghi nel portfolio dopo averli mostrati sulla mappa proiettata dalla lim (5 minuti).

Faccio ascoltare la traccia audio con i suoni del laghetto, dicendo che gli servirà per capire dove devono andare per trovare dei nuovi indizi. Una volta capito che si tratta del laghetto gli dico che è possibile che tutte le squadre vadano lì nello stesso turno, quindi ci spostiamo e iniziamo la ricerca. (10 minuti).

INIZIO SPOSTAMENTI 1-2-3-4 (60 MINUTI CIRCA)

Confronto (20 min)

Luoghi in cui i bambini possono andare:

NUOVI: ponte, tetto del palazzo, laghetto, voliera, telefono

LUOGHI DELLA PUNTATA PRECEDENTE: pollaio, negozio di semi, negozio di cibo per animali, condominio, piazza, retro del palazzo, palazzo in costruzione, casa della volpe, laboratorio.

Negli ultimi 20 minuti si farà il confronto, ogni squadra spiegherà dove è stato e cosa ha capito durante questo incontro. Quello che i bambini dovrebbero aver capito è:

- le anatre non sono più nel laghetto, sono scomparse,
- i pappagalli colorati sono tornati nella voliera e hanno rapito la volpe,
- la volpe è scappata dal tetto del palazzo,
- la gallina ha ingaggiato i pappagalli e li ha pagati con del cibo comprato al negozio.

INDIZI NEI LUOGHI NUOVI:

-LAGHETTO: le anatre sono scappate, al loro posto si vedono i pesci e la rana che ci dice che loro sono in grado di darci delle informazioni, i pesci disegnano la volpe rincorsa dall'anatra con in mano i semi, si dirigono verso il ponte.

-PONTE: qui troviamo per terra un cellulare. I bambini devono sbloccarlo eseguendo degli indovinelli.

-TELEFONO: vediamo una schermata di telefono con la foto di sfondo di una gallina (il telefono è suo) e vediamo che ha chiamato i pappagalli alle 12.15

-VOLIERA: i pappagalli colorati sono tornati e ci dicono che uno sconosciuto li ha chiamati alle 12.15 dicendo di andare a rapire la volpe perché stava rincorrendo un'anatra indifesa.

-TETTO: vediamo una sedia dove doveva essere stata legata la volpe, ma è sparita. Inoltre troviamo una piuma di pappagallo e il bastone sul quale era poggiato.

OBIETTIVI: da quello che hanno capito i bambini dagli indizi dovrebbero iniziare a pensare che la volpe non è il vero colpevole, ma più probabilmente lo sono la gallina che ha chiamato i pappagalli per farla rapire e l'anatra che la rincorreva con in mano il barattolo di semi rubato. Ripensando agli incontri precedenti i bambini si ricorderanno che infatti nel negozio di semi c'erano la piuma di un'anatra e le impronte di una volpe. Potrebbe essere che la volpe sia quindi un testimone e che l'abbiano rapita i colpevoli perché non vogliono essere scoperti, è anche per questo che non risponde al citofono del condominio e non è rientrata in casa.

ULTIMA PUNTATA

La polizia trova il portafoglio della volpe che le era caduto sul tetto del palazzo ed era rimasto in una grondaia, lo fa analizzare alle squadre e da quello si capisce che egli era un detective.

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. Per sapere cosa è successo dobbiamo trovare la volpe. Gli animali notturni ci danno le informazioni.

LUOGHI NUOVI – FORESTA E PALAZZO DI GIUSTIZIA

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.

Stagno - vuoto

Voliera - vuota

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

In questa puntata deve saltar fuori che la volpe era un investigatore di polizia che stava investigando su di una serie di crimini commessi in città, tutti in relazione al furto di semi..

Alla fine del gioco i bambini devono chiedere al capo della polizia l'autorizzazione a fare un'irruzione in un luogo. Se però sbagliano avranno perso la partita.

Se fanno irruzione nel pollaio trovano la volpe legata, che una volta sciolta chiarisce tutto. Il gallo, l'anatra e la gallina che han partecipato finiscono in galera. I pappagalli invece subiranno una pena più breve,

dovranno lavorare alla riparazione del negozio di semi della capretta, perchè hanno collaborato, seppur senza sapere il piano della gallina, a rapire la volpe.

TABELLA DI MARCIA

-si mostra ai bambini la foresta e le vie che contiene, poi si dice che è stato ritrovato il portafoglio della volpe e lo si fa analizzare a ciascuna squadra **(20 minuti circa)**

-si dice ai bambini che ora si possono muovere solo nei nuovi posti, che sono quattro, li potranno visitare tutti, uno per volta. Iniziano le 4 turnazioni **(50 min circa)**

-alla fine ci mettiamo in cerchio, tutti spiegano cosa hanno trovato e cosa pensano, poi hanno 5 minuti di tempo per dirci, tutti insieme, dove vogliono fare irruzione. **(20 minuti)**

-dopo andremo tutti al palazzo di giustizia a mostrerò quali sono le pene decise per i colpevoli **(15 minuti)**

BRAVI TUTTI