

## SCHEDA ATTIVITÀ

### Titolo: Indovina il quadro

A cura di Silvia Molteni, insegnante.

**Obiettivo:** partecipare a scambi comunicativi con i compagni rispettando il turno di parola e formulando domande chiare e pertinenti per raggiungere un determinato scopo (indovinare il quadro dell'avversario); utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per descrivere immagini.

### Attività in semplici passi

L'attività prende spunto dal gioco da tavolo *Indovina chi*, la finalità non sarà individuare un personaggio ma un "quadro misterioso". Durante il gioco i bambini eserciteranno la capacità di interagire con i compagni, di elaborare il pensiero attraverso la comunicazione orale e di ascoltare e produrre discorsi finalizzati a scopi diversi.

A. (*Apertura*): l'attività inizierà in aula con la proiezione attraverso la Lim delle opere d'arte presenti in *Indovina il quadro*, vedi **Allegato 1**. I bambini avranno l'occasione di guardare e osservare con consapevolezza le immagini presentate, familiarizzando e individuando gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile. (20')

In seguito al primo momento di osservazione delle opere d'arte inizierà il gioco vero e proprio che potrà essere svolto sia in spazi interni che esterni. L'insegnante consegnerà ad ogni bambino una scheda (vedi **Allegato 2**) precedentemente stampata, se possibile a colori, e plastificata per rendere il gioco più resistente e riutilizzabile e le tessere dei quadri per ciascun giocatore (per il giocatore 1 vedi **Allegato 3** e per il giocatore 2 vedi **Allegato 4**), sempre stampate a colori e plastificate. I bambini dovranno ritagliare e tenere con sé. Sarà necessario, infine, fornire ai bambini "pedine" che serviranno per coprire le tessere dei quadri: tappi di riciclo, vecchi bottoni, pezzi di carta.

I due giocatori dovranno disporsi uno di fronte all'altro. (10')

B. (*Attività centrale*): ogni giocatore sceglierà tra le proprie tessere degli Allegati 3 e 4 un quadro misterioso, cioè l'immagine raffigurante l'opera d'arte. Il gioco consiste nel fare una serie di domande per cercare di capire qual è il quadro misterioso del giocatore avversario, ad esempio: "È un quadro che raffigura un paesaggio?", se la risposta è "Sì" verranno posizionati i tappi di riciclo, consegnati precedentemente dall'adulto, sopra le immagini della scheda che rappresentano quadri senza paesaggio. Vince chi indovina per primo il quadro dell'avversario. Una volta terminata la partita potranno essere giocate altre manches, riportando i risultati delle partite nella tabella (vedi **Allegato 5**), stampata precedentemente. L'insegnante, durante l'attività, può passare tra i banchi per ascoltare gli scambi comunicativi tra i ragazzi e svolgere una valutazione non formale. (30')

C. (*Chiusura*): l'attività può concludersi in *Circle time* con la condivisione da parte dei bambini dell'esperienza di gioco fatta. (10')

### Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: stimolare lo sviluppo della comunicazione orale dei bambini attraverso il gioco.
- Potranno essere aggiunte altre immagini raffiguranti opere d'arte scelte e studiate dai bambini.
- I bambini, con l'utilizzo di materiale di riciclo, possono progettare e realizzare la struttura del gioco.

**Tempo:** 1 ora e mezza circa

**Materiale:** plastificatrice, forbici, materiale di riciclo per pedine (tappi, bottoni,...).  
Allegato 1, Allegato 2, Allegato 3, Allegato 4, Allegato 5.