

4. Storie antiche, ma sempre nuove

Competenze: Generi letterari: avere accesso al linguaggio mitico, fiabesco, poetico.
Conoscere alcune storie importanti. Saper raccontare storie della bibbia.
Confrontarsi con modi diversi di rappresentarsi i problemi del mondo e della vita. Cogliere la portata di racconti per bambini, ed esprimersi sul significato.
Descrivere come persone e culture vivono e si confrontano con esperienze umane fondamentali.

4.1. Le storie

Competenze: Al di là del linguaggio "storico"

4.1.1. Rodari: a sbagliare le storie

Materiale: A sbagliare le storie, di G. RODARI.
Cappuccetto rosso - pupazzetto,
immagini: della favola, del nonno che racconta, di Gianni Rodari.

← Storie antiche: quelle dell'anno scorso

- **Introduzione: storie antiche, "ma sempre nuove": cosa vuol dire?**
- **Lettura del brano di Rodari. Prima il docente, poi gli allievi, a voci dialoganti. Chiaramente si tratta di una favola, ma i bambini vogliono che sia "giusta".**
- **Immagini da spiegare.**

4.1.2. Cosa viene prima - cosa viene dopo

← L'anno scorso hanno già fatto l'esercizio, più semplice, di mettere in ordine le immagini per fare la storia.

← L'anno scorso si è insistito sulla corretta dimensione temporale.

Materiale: Esercizio di sequenzialità.
Colori per evidenziare i dettagli decisivi.
Unisci i puntini.

- **Distribuire le 5 figurine, chiedere di ordinare, prima individualmente, poi mettere in comune e discutere, per arrivare alla versione definitiva.**
- **Raccontare in modo organico (=narrativo) la storia.**
- Questo è facile: serve per vedere che ci sono altri modi di fare "ordine".
- **In ordine: unisci i puntini (=ordine numerico)**
- **In ordine: metti i nomi dei patriarchi in ordine alfabetico**

4.1.3. La storia sacra

Competenze: Conoscere e ricordare figure importanti della bibbia

Materiale: figurine dei patriarchi fatti nell'ano precedente
Testo da completare

← Lavoro svolto in terza

- **In ordine: metti i nomi dei patriarchi in ordine di tempo**
- **In ordine: di generazione**

4.1.4. Il tempo ciclico - il tempo lineare

*Materiale: Foglietti di calendario, clessidre, treno della settimana, figurine delle stagioni.
Immagine dell'orologio, ev un pendolo reale, con i meccanismi visibili, per vedere come funziona.
Vagoni e locomotive.*

→ Storie che valgono sempre: 4.2. La Torre di Babele.

- **Cosa viene prima? Mettere in ordine i giorni della settimana nel treno della settimana: problemi: dove inizio? dove metto la locomotiva? Viene prima il 26 novembre o il 29 maggio? Quando inizi l'anno: in inverno o in primavera?**
- **L'orologio: i suoi diversi movimenti.
ritmo: il pendolo
irreversibilità: il peso
ritorno: le lancette**
 - Posso fare delle esperienze: il tempo non torna, ma posso riprovare.
- **Storie passate e storie che non passano mai: storie vagone (prima e dopo), storie locomotiva (il movimento)**

4.2. La torre di babele

← Storie sempre vere

Materiale: Kapla + timer, Babele pop-up, testo biblico, testo in esperanto, ideogrammi cinesi.

4.2.1. Kapla

Competenze trasversali: Lavorare in gruppo, riflettere, interagire

- **Dinamica di gruppo: costruire la torre. Dividere in 2 gruppi (=competizione), chi fa la torre più alta in un dato tempo. Oppure, senza competizione, tutti assieme, fare la torre più alta.**

4.2.2. La storia della torre di babele

*Competenze: Riflessione, conoscenza di storie fondanti.
Accesso a diverse forme di verità.*

- **Riflettere sull'accaduto, problemi incontrati.**
- **Lettura del mito biblico: similitudini con quello che si è visto in classe.**
- **Riflessione su una "storia vera".**
- **Lavoro manuale sulla torre.**

4.2.3. Le lingue

Competenze: Avvicinare in modo interessato il tema della diversità.

- **Esperanto: per superare Babele**
- **Gli ideogrammi cinesi: prima pensare, poi dire.**

4.3. Storie vagone - storie locomotiva

Materiale: Foglio da completare

4.3.1. Storie passate -storie sempre vere

- **Storie che passano, storie che restano**

4.4. Prima l'uovo o prima la gallina?

Materiale: Materiale cartaceo: nastro, nastro di Moebius, tangram dell'uovo, testo di poesia.

4.4.1. Mettiamoci a pensare...

→ Limite, finito, infinito, ciclicità...

- **Giocare con il nastro di Moebius: finito, infinito, limitato, superfici...**

4.4.2. Tangram

← Al di là del "prima e dopo"

- **Approccio ludico: Composizione dell'uovo o della gallina**
- **Riflessione: cosa viene prima?**

4.4.3. Als das Kind Kind war

← Le "domande difficili"

- **Lettura e riflessione**

4.5. La creazione

Materiale: Schöpfungskreis Mandala, testi poetici, testo biblico, materiale lavoro manuale

Competenze: Il linguaggio poetico, linguaggio figurato. Conoscenza de testo fondatore.

4.5.1. Schöpfungskreis mandala

Competenze trasversali: Lavoro in comune, riflessione

- **Sfondo nero, pezzi di legno, comporre il puzzle.**
- **che significato hanno i pezzi singoli? che significato hanno messi insieme?**
- **Riflessione: tanto tempo, bello.**
- **"Costruire il mondo"**

4.5.2. Due poesie

Competenze: Approccio poetico della creazione

- **Lettura del testo di Piumini e di Rodari; esercizi sulle rime e assonanze; lettura del significato**
- **Certe cose si possono dire "in poesia"**

4.5.3. La poesia della Genesi

Competenze: Contenuti del mito della creazione; relazioni con il mondo religioso.

- **Lettura della poesia di Gn 1. Trovare elementi poetici.**
- **Cosa "viene prima", cosa "viene dopo" nei 6 giorni della creazione; 7° giorno. La settimana.**
- **Lavoro manuale: ricostruire il mandala da ritagliare e incollare.**

4.6. La creazione dell'essere umano

*Materiale: Unisci i puntini; numeri arabi
L'Adam dà il nome agli animali*

← Linguaggio figurato

4.6.1. Terra e spirito

- 2° Racconto della creazione dell'Adam. La nostra materialità, la nostra spiritualità.
- Gioco: risolvi gli anagrammi

4.6.2. Uomo e donna

- Gioco: unisci i puntini
- Cosa vuol dire "uomo"? c'è una "uoma"?

4.7. Le regole del giardino

*Materiale: Cartelli stradali
Gli alberi del giardino*

4.7.1. Cartelli stradali

- Classificare i cartelli stradali, apprendere il linguaggio delle forme e dei colori.
- Informazioni, attenzione, comando (positivo o negativo)

4.7.2. Gli alberi del giardino

- Racconto del peccato originale
- Inserire i cartelli corretti

4.8. Ma il diavolo esiste davvero?

*Materiale: Immagini fotografiche di luoghi "sasso del diavolo" e "ponte del diavolo"
Il Meraviglioso. Leggende, fiabe e favole ticinesi. Vol. 4
Guareschi*

*Competenze: Conoscere la funzione di personaggi narrativi nella tradizione religiosa o popolare.
Riflettere e dare un'interpretazione.
Linguaggio simbolico.*

4.8.1. Il sasso del diavolo

- Il pericolo che c'è davvero

4.8.2. Il ponte del diavolo

- Come hai fatto a farlo? Ingegno e furbizia.

4.8.3. L'immagine di Guareschi

- L'angioletto e il diavoletto: cosa vuol dire "io voglio"?