

Memory con gli alberi

Imparare a conoscere gli alberi, le loro foglie e i loro frutti giocando



© WWF SVIZZERA MARKUS BOLLIGER

A fine estate e in autunno gli alberi sono pieni di frutti, pigne o noci. Ma quale frutto appartiene a quale pianta? Durante una passeggiata nel bosco o nelle vicinanze della scuola, si può comporre un memory che aiuterà gli allievi a riconoscere le piante giocando.

1°-2° ciclo

Tipologia

Intera classe

Durata

A partire da 1 lezione

Obiettivo

Gli allievi imparano a riconoscere i diversi frutti e le foglie di latifoglie e conifere e sono in grado di ricollegarli all'albero corrispondente.

Competenze

Confrontare, ordinare, classificare oggetti in relazione alle loro proprietà.

Prendere in esame gli ecosistemi presenti nei dintorni della scuola, riconoscerne le componenti e le relazioni corrispondenti.

Memory degli alberi

Il memory può essere utilizzato per introdurre un argomento, per recuperare delle conoscenze pregresse o per consolidare le conoscenze già acquisite.



Materiale

- Coltellino tascabile
- Cartelletta o busta per la conservazione delle foglie
- Ev. una scheda o manuale per la classificazione delle piante
- Ev. una fotocamera o uno smartphone



Ecco come fare

- Raccogliere con la classe frutti e foglie nel bosco o nel cortile della scuola e cercare di abbinarli tra loro e attribuirli al loro albero di appartenenza.
- A seconda del periodo, i frutti si troveranno ancora sugli alberi o già a terra.
- Avere a disposizione una foto del frutto e della foglia corrispondente può servire come aiuto per abbinare con successo frutti e foglie.



- Sparpagliare i frutti e le foglie e posizzionarli su un telo.
- Coprire i diversi frutti e le foglie con tazze o piatti opachi.
- Ora si può giocare a memory. I bambini possono sollevare due tazze/piatti per scoprire cosa c'è sotto. Se la foglia e il frutto corrispondono tra loro, la coppia rimane scoperta. Non appena si trova una coppia corretta, si può fornire una breve descrizione della pianta. Se il frutto e la foglia invece non corrispondono, vengono nuovamente coperti.
- Per introdurre un argomento, il memory può essere giocato con tutta la classe. Per consolidare le conoscenze, può essere giocato anche in piccoli gruppi.

Copyright immagini: WWF Svizzera / Isabelle Vieli



Copyright immagine: WWF Svizzera / Niki Huwyler

Consigli e suggerimenti per ulteriori attività

- Spesso le grandi città hanno mappe digitali degli alberi (catasto alberi), che possono essere utilizzate per trovare le specie arboree desiderate - anche nel centro della città.
- Nella vostra zona c'è un numero limitato di alberi? Le immagini del memory in allegato possono essere utilizzate come base del gioco.
- Chiedete agli allievi di ordinare le coppie in base a diversi criteri (ad esempio: conifere/latifoglie, a seconda della forma/margini delle foglie, piante commestibili/non commestibili).
- Giocate a memory all'aperto e osservare gli alberi da vicino, in modo da esaminarli meglio.
- A piccoli gruppi, fate preparare agli allievi una carta d'identità dei singoli alberi. I frutti e le foglie possono essere disegnati. Le foglie possono anche essere pressate, essiccate, incollate su carta e conservate con cura in una cartelletta.
- La corteccia di una specie arborea è spesso molto caratteristica. La corteccia può essere "stampata" su un foglio di carta sottile con pastelli a cera (utilizzare il pastello in orizzontale).
- Se pressati ed essiccati, le foglie e i frutti possono essere conservati per l'anno successivo.

Allegati



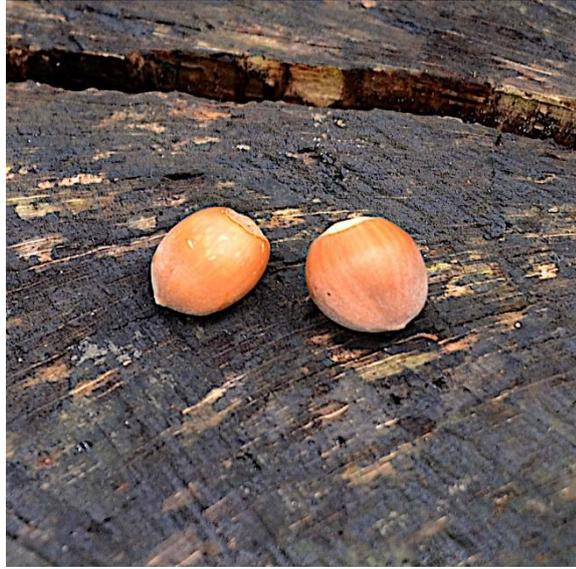
Faggio



Quercia



Rosa canina



Nocciolo



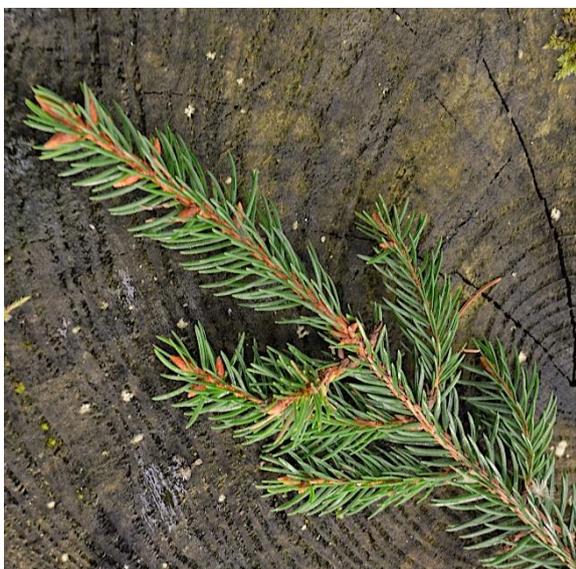
Pino



Castagno



Ippocastano



Abete rosso

Copyright immagini: WWF Svizzera / Isabelle Vieli



Il nostro obiettivo

Insieme tuteliamo l'ambiente e forgiamo un futuro degno di essere vissuto per le prossime generazioni.

WWF Svizzera

Piazza Indipendenza 6
Casella postale
6501 Bellinzona

Tel.: +41 (0) 91 820 60 00
Fax: +41 (0) 91 820 60 08
wwf.ch/contatto

Donazioni: PC 80-470-3