

Certo! Aggiungiamo un'attività fantastica per concludere il percorso: la creazione di un **gioco da tavolo** personalizzato sullo stato degli elementi! Sarà un'ottima occasione per i bambini di rielaborare e mostrare ciò che hanno imparato.

Il Viaggio degli Stati: Esploriamo Solidi, Liquidi e Gas!

Questo percorso ha l'obiettivo di introdurre i bambini di 5 anni ai concetti di solido, liquido e gas attraverso il gioco e l'esplorazione sensoriale, stimolando la loro curiosità scientifica.

Attività 1: La Storia di Acqualina la Gocciolina (Storia Lancio del Tema)

Obiettivo: Introdurre i concetti di solido, liquido e gas in modo narrativo e accattivante.

Materiale:

- Un grande libro illustrato o immagini da proiettare per supportare la storia.
- Una piccola bottiglia d'acqua, un cubetto di ghiaccio e un palloncino gonfiato (da mostrare ai bambini mentre si raccontano i cambiamenti di Acqualina).

Svolgimento:

Iniziamo la nostra avventura con la storia di **Acqualina la Gocciolina**, una vivace goccia d'acqua che ama viaggiare.

"C'era una volta, nel cielo blu, una piccolissima gocciolina di nome Acqualina. Acqualina era fatta d'acqua, proprio come l'acqua che beviamo. Le piaceva tanto giocare e volare, ma un giorno si stancò e decise di scendere sulla Terra.

Quando arrivò, Acqualina si ritrovò in un bicchiere. Lì, era **liquida**, proprio come l'acqua che usiamo per lavarci le mani o che beviamo. Poteva scivolare, prendere la forma del bicchiere e correre giù per lo scivolo! (Mostrare l'acqua nella bottiglia).

Un giorno, però, fece tanto freddo, ma proprio tanto! Acqualina si sentì stringere, stringere... e zac! Diventò tutta dura e fredda, trasformandosi in un piccolo e trasparente **cubetto di ghiaccio**. Era diventata **solida**! Non poteva più scivolare via, ma poteva stare ferma e potevamo anche toccarla con le mani! (Mostrare il cubetto di ghiaccio).

Poi, il sole tornò a splendere, caldo, caldo, caldo! Acqualina sentì un gran calore e iniziò a diventare leggerissima, così leggera che non riusciva più a stare ferma. Si alzò in volo, trasformandosi in un soffio invisibile, un po' come l'aria che respiriamo o il vapore che esce dalla pentola della mamma quando cucina la pasta! Era diventata **gas**! Non si vedeva quasi più, ma era lì, in giro per l'aria! (Mostrare il palloncino gonfiato, spiegando che l'aria al suo interno è un gas invisibile).

Acqualina imparò che lei, l'acqua, poteva essere tante cose diverse: liquida come un fiume, solida come una roccia e gas come una nuvola! E ogni volta era speciale!"

Domande di approfondimento:

- "Acqualina era sempre uguale o cambiava?"
 - "Quando era liquida, cosa faceva?"
 - "Quando era solida, come diventava?"
 - "E quando diventava gas, dove andava?"
-

Attività 2: Mani in Pasta: Trasformiamo e Tocchiamo! (Attività Pratica)

Obiettivo: Esplorare concretamente le caratteristiche dei solidi, liquidi e gas attraverso l'esperienza sensoriale e la manipolazione.

Materiale:

- **Per i solidi:** piccoli oggetti diversi (mattoncini LEGO, sassolini, giocattoli di plastica, cubetti di legno, spugne).
- **Per i liquidi:** bacinelle con acqua, spugnette, piccoli contenitori di diverse forme (tazze, bicchieri, bottigliette vuote), coloranti alimentari (opzionale).
- **Per i gas:** palloncini sgonfi, una pompa per palloncini (o la capacità di gonfiarli), sacchetti di plastica trasparenti (tipo buste per alimenti).
- Teli cerati o stracci per proteggere i tavoli.

Svolgimento:

Dividiamo la classe in tre "stazioni" o angoli, uno per ogni stato della materia. I bambini ruoteranno tra le stazioni a gruppi.

Stazione Solidi: Metti a disposizione diversi oggetti solidi. Chiedi ai bambini di toccarli, manipolarli e descriverli.

- "Questo oggetto ha una sua forma? Se lo metto in un altro contenitore, cambia forma?"
- "È duro o morbido? Riesco a schiacciarlo?"
- "Se lo lascio cadere, cosa succede?" Incoraggia i bambini a costruire qualcosa con i mattoncini, a toccare la ruvidezza dei sassolini, ecc.

Stazione Liquidi: In questa stazione, i bambini potranno giocare con l'acqua. Metti a disposizione bacinelle d'acqua e vari contenitori.

- "L'acqua ha una sua forma? Se la metto nel bicchiere, che forma prende?"
- "Riesce a scivolare? Provate a versarla da un contenitore all'altro."
- "Se la tocco, com'è? Fredda, calda?" Possono usare le spugnette per assorbire e strizzare l'acqua, osservando come il liquido cambia forma in base al contenitore. Puoi aggiungere un po' di colorante alimentare per rendere l'acqua più visibile e divertente.

Stazione Gas: Qui esploreremo i gas, che sono un po' più difficili da "vedere".

- Mostra come si può gonfiare un palloncino: "Dentro il palloncino c'è l'aria, che è un gas! Non la vediamo, ma occupa spazio!"
 - Fai gonfiare ai bambini (o aiutali tu) un sacchetto di plastica trasparente e poi chiudilo. "Vedete? Anche se non la vediamo, l'aria ha riempito il sacchetto! Possiamo sentirla se stringiamo il sacchetto."
 - Fai annusare (se possibile e in sicurezza) qualcosa con un odore forte, come una buccia d'arancia o una goccia di olio essenziale su un batuffolo di cotone, chiedendo: "Sentite questo odore? Questo profumo è fatto da piccolissime particelle di gas che volano nell'aria e arrivano al nostro naso!"
-

Attività 3: La Corsa degli Stati: Trova il Tuo Posto! (Attività di Gamification)

Obiettivo: Rinforzare la comprensione dei tre stati attraverso un gioco motorio e divertente.

Materiale:

- Tre grandi cartelloni o cerchi disegnati sul pavimento, ognuno con un'immagine rappresentativa e la parola (anche se i bambini non sanno leggere, assoceranno l'immagine):
 - **Solido:** (es. un cubo di ghiaccio o un sasso)
 - **Liquido:** (es. una goccia d'acqua o un bicchiere d'acqua)
 - **Gas:** (es. una nuvola o un palloncino)
- Immagini di oggetti vari (circa 10-15) stampate e plastificate, rappresentanti i tre stati (es. un tavolo, una tazza di tè fumante, un succo di frutta, una sedia, il vapore di una doccia calda, un cubetto di ghiaccio, una bibita frizzante, un pallone da calcio, una nuvola, un albero, il latte, l'aria che esce da un phon).

Svolgimento:

1. **Presentazione degli Angoli:** Spiega ai bambini che ci sono tre "case" o "zone" sul pavimento, ognuna per uno stato della materia. Ripassa brevemente le caratteristiche di ognuno:
 - **Solidi:** "La casa degli oggetti duri, che non cambiano forma da soli." (indicando l'immagine del solido)
 - **Liquidi:** "La casa delle cose che scorrono e prendono la forma del contenitore." (indicando l'immagine del liquido)
 - **Gas:** "La casa delle cose che volano, che non vediamo sempre ma ci sono!" (indicando l'immagine del gas)
2. **Il Gioco:** Mescola tutte le immagini degli oggetti e mettile al centro dell'area di gioco. Spiega le regole: "A turno, ogni bambino pescherà un'immagine. Dovrà guardarla bene e decidere: questo oggetto è solido, liquido o gas? Poi, correrà il più velocemente possibile nella 'casa' giusta, dove si trova il cartellone che lo

rappresenta!"

3. **Variante "Cambio di Stato":** Per i bambini più veloci e per aggiungere un livello di complessità: "Ora giochiamo al 'cambio di stato'! Io nominerò un oggetto, e voi dovrete correre nella 'casa' che lo rappresenta. Poi, io dirò 'cambio!' e vi darò una nuova indicazione su come quell'oggetto potrebbe cambiare stato, e voi dovrete correre nella nuova 'casa'!"
- Esempio 1: "Acqua!" (i bambini corrono alla casa dei liquidi). "Cambio! Ora fa tanto freddo e l'acqua diventa ghiaccio!" (i bambini corrono alla casa dei solidi).
 - Esempio 2: "Un cubetto di ghiaccio!" (i bambini corrono alla casa dei solidi). "Cambio! Il sole picchia forte e il ghiaccio si scioglie!" (i bambini corrono alla casa dei liquidi).
 - Esempio 3: "L'acqua nel pentolone che bolle!" (i bambini corrono alla casa dei liquidi). "Cambio! Il vapore che esce dal pentolone!" (i bambini corrono alla casa dei gas).
-

Attività 4: Il Gioco da Tavolo degli Stati (Realizzazione di un Gioco)

Obiettivo: Creare un gioco da tavolo collaborativo per ripassare e consolidare i concetti di solido, liquido e gas in modo creativo e divertente.

Materiale:

- Un grande foglio di cartoncino spesso (formato A2 o più grande) per la base del tabellone.
- Colori a tempera, pastelli, pennarelli, glitter, colla per decorare.
- Forbici con punta arrotondata.
- Immagini varie di oggetti solidi, liquidi e gassosi (possono essere quelle usate nell'Attività 3, o altre nuove).
- Tappi di bottiglia o piccole pedine per ogni giocatore.
- Un dado grande (o un dado fai-da-te con le facce colorate).
- Piccoli cartoncini per le "carte domanda" (circa 15-20).

Svolgimento:

1. Creazione del Tabellone:

- Insieme ai bambini, disegnatte un percorso sul cartoncino: può essere un sentiero a spirale, un serpente, o un percorso con caselle quadrate/circolari.
- Ogni 3-4 caselle, designate una casella "speciale" per un tipo di stato (es. una casella blu per i liquidi, una gialla per i solidi, una bianca per i gas). Potete disegnarci sopra i simboli che avete usato nell'attività della "Corsa degli Stati".
- Decorate il tabellone con disegni a tema (nuvole, mare, montagne, ecc.).

2. Le Carte Domanda/Azione:

- Preparate insieme ai bambini delle piccole carte. Su ogni carta, incollate o disegnate un'immagine di un oggetto (es. un bicchiere di latte, una sedia, una nuvola, un cubetto di ghiaccio, del vapore).
- Oppure, scrivete (o fate scrivere ai bambini con la vostra guida) semplici domande come: "Sono solido, liquido o gas?" o "Se mi scaldi, cosa divento?"
- Le carte possono anche contenere piccole azioni come: "Vai avanti di due caselle se sei un solido," "Torna indietro di una casella se sei un gas."

3. Le Regole del Gioco:

- Scopo del gioco: Arrivare alla fine del percorso, dimostrando di conoscere gli stati della materia.
- Ogni giocatore posiziona la sua pedina sulla casella di partenza.
- A turno, ogni bambino lancia il dado e muove la sua pedina del numero di caselle indicato.
- Quando un bambino si ferma su una casella:
 - **Casella "normale":** Pesca una "carta domanda" e risponde. Se risponde correttamente, resta lì; altrimenti, torna alla casella precedente.
 - **Casella "speciale" (es. Liquido):** Il bambino deve nominare un oggetto liquido. Se lo fa, rimane lì; altrimenti, perde un turno.
- Variazione: potete aggiungere caselle "salto" (es. "Incontri una nuvola di vapore, sali sulla casella successiva!") o "stop" (es. "Il ghiaccio ti blocca, stai fermo un turno!").

4. Giocare Insieme:

- Una volta completato il tabellone e le carte, giocate insieme al gioco da tavolo. Incoraggiate la collaborazione e il supporto tra i bambini.
- Questo momento ludico non è solo un ripasso, ma anche un'occasione per sviluppare il pensiero logico, il rispetto delle regole e la capacità di lavorare in gruppo.

La creazione di questo gioco da tavolo sarà un'attività finale molto significativa, poiché i bambini non solo giocano, ma sono anche i creatori del loro apprendimento! Saranno orgogliosi del loro "Gioco degli Stati" e potranno portarlo a casa o giocarci con i compagni.