

LINEA DEL TEMPO

ISTRUZIONI PER LA LINEA INDIVIDUALE

Io uso i fogli bucati per il quadernone ad anelli, quelli a quadretti da un centimetro o da mezzo centimetro. Ogni centimetro dura un secolo. In alto riporto la cronologia all'indietro: dal presente al passato che interessa studiare. Ogni quattro quadretti divido in orizzontale, per creare spazio per le periodizzazioni relative ai vari luoghi.

ISTRUZIONI PER LA LINEA COLLETTIVA

Io la costruisco con la carta da pacchi. Divido i fogli in strisce che incollo l'una all'altra. Uso una striscia per la cronologia (scrivo sopra l'anno corrispondente al cambio di secolo) e le altre per le diverse periodizzazioni relative ai luoghi o ai popoli studiati.

A parte, creo dei quadratini di cartone per i numeri romani dei secoli e dei rettangoli che indicano:

- i nomi dei periodi;
- i crolli di civiltà;
- i momenti di maggior potere;
- eventuali eventi particolari

Con il cartoncino colorato creo delle gabbie a strisce che mettono in relazione civiltà diverse.

ISTRUZIONI PER LA MINILINEA

Prendo delle striscioline di carta a quadretti da un cm, larghe tre. Su una indico la cronologia, su una i numeri romani, sulle altre l'intera periodizzazione dei vari popoli.

LINEA DEL TEMPO

ISTRUZIONI PER L'USO

LINEA COLLETTIVA - esercizio (individuale o a coppie)

L'esercizio consiste nel montare correttamente la striscia. In una prima fase si può guardare quella individuale e tentare di riprodurla. Successivamente si cerca di farlo utilizzando logica e memoria. Il controllo può essere effettuato dall'insegnante o da una compagna.

LINEA COLLETTIVA - gioco a coppie

si gioca in questo modo. Un bambino chiude gli occhi e l'altra apporta una modifica alla linea (muove una striscia, scambia due cartoncini...) Il giocatore deve trovare l'errore e ripristinare la situazione corretta. Si può usare la clessidra per misurare il tempo.

MINILINEA

Funziona come il gioco precedente. Una volta ottenuta la disposizione corretta della minilinea, un compagno muove una striscia. Il bambino che gioca deve trovare l'errore.