



Il VIAGGIO senza FINE

Consulenza
a cura di
**SERENA
ZOLLINO**



Il **VIAGGIO** senza **FINE**

A CHI È RIVOLTA?

Tutte le classi TERZE della Scuola Primaria.

ATTIVITÀ:

Creativa, manipolativa, scientifica e di riciclo.

INTRODUZIONE

L'attività *Il Viaggio Senza Fine* nasce dall'esigenza di rendere tangibile uno dei processi più magici e complessi della natura.

Spesso il ciclo dell'acqua viene presentato come un diagramma piatto su un libro, ma nella realtà è un'avventura tridimensionale, un movimento continuo che coinvolge la terra, il cielo e tutto ciò che sta nel mezzo. Ogni goccia che beviamo oggi potrebbe aver dissetato un dinosauro milioni di anni fa! **In questa avventura, la classe viene invitata a costruire un vero e proprio “teatro della natura” all'interno di una scatola di recupero.**

Attraverso l'uso di texture diverse, dal cotone soffice per le nuvole al sale grosso per la neve, dalla lana azzurra per i fiumi alla carta trasparente per l'evaporazione, bambine e bambini danno volume alle fasi di trasformazione dell'acqua.

Non si tratta solo di imparare dei termini scientifici, ma di “costruire” il paesaggio in cui l'acqua viaggia. Creando questo micromondo, gli alunni diventano registi di un equilibrio perfetto. Ogni elemento aggiunto al diorama è un tassello di consapevolezza: capire che l'acqua non scompare mai, ma cambia d'abito per continuare a nutrire il pianeta. **È un invito a rispettare questa danza infinita, ricordando che ogni nostra azione ha un riflesso sull'intero ciclo della vita.**



Il **VIAGGIO** senza **FINE**

QUALI SONO GLI OBIETTIVI:

- Comprendere le fasi principali del ciclo dell'acqua (evaporazione, condensazione, precipitazione, infiltrazione)
- Sviluppare la manualità fine attraverso l'uso di materiali materici e tecniche di assemblaggio 3D
- Rappresentare visivamente il concetto di "sistema chiuso" e di rigenerazione della risorsa idrica

MATERIALI:

- Matrice di stampa con "scheda Istruzioni" (Allegati A)
- Matrice di stampa con cartellini per ogni alunno (Allegati B)
- Una scatola di scarpe (o di cartone) per ogni bambina o bambino o per piccoli gruppi
- Tempere (varie sfumature di azzurro, blu, marrone, verde) e pennelli
- Cartoncino giallo (per il sole) e avanzi di cartoncino per la "goccia-avatar"
- Cotone idrofilo (per le nuvole)
- Lana azzurra, spago o nastri (per la pioggia e i fiumi)
- Sale grosso o zucchero (per rappresentare la neve o la brina)
- Carta velina o plastica trasparente da riciclo (per l'evaporazione)
- Pasta modellabile colorata, sassi, rametti o cartapesta (per la parte terrestre)
- Pastelli, pennarelli o matite colorate
- Forbici con punta arrotondata
- Colla stick e colla vinilica
- Nastro adesivo e bastoncini di legno



© 2026 Mondadori Libri S.p.A. Da un'idea di Elisabetta Dami

ALLEGATI:

- A.** Matrice di stampa con istruzioni per alunni
- B.** Matrice di stampa con cartellini per il ciclo dell'acqua e goccia-avatar



Il **VIAGGIO** senza **FINE**

PREMESSA

L'insegnante introduce l'esperienza come una vera e propria sfida di "ingegneria della natura".

L'obiettivo non è solo memorizzare dei nomi, ma dare vita ad un modello fisico che spieghi come l'acqua si muova nel nostro mondo. Questa attività si fonda sul valore del pensiero progettuale e della modellazione tridimensionale: bambine e bambini devono trasformarsi in piccoli scenografi capaci di rappresentare l'invisibile (come il vapore che sale) e il visibile (come la pioggia che cade).

Attraverso lo storytelling della "Goccia Viaggiatrice", l'insegnante connette la dimensione scientifica a quella storica ed emotiva.

In questa fase, si utilizza il glossario del ciclo dell'acqua (infiltrazione, evaporazione, condensazione, precipitazioni) per dare un nome preciso alle "metamorfosi" della goccia: ogni termine scientifico diventa una tappa fondamentale del racconto.

L'esperienza del diorama serve a far capire che la Terra è un sistema chiuso: niente si crea, niente si distrugge, ma tutto si trasforma grazie all'energia del Sole. Lavorando con materiali di recupero, la classe impara che la sostenibilità non è solo un concetto, ma un modo di guardare gli oggetti: una scatola di scarpe diventa un oceano, un batuffolo di cotone diventa una nuvola temporalesca.

È un invito a sentirsi parte integrante di questo ciclo, sviluppando quel senso di meraviglia e responsabilità che Geronimo Stilton definisce "stratopico"!



Il **VIAGGIO** senza **FINE**

ISTRUZIONI

1 **ALLESTIAMO L'OFFICINA DEL CICLO**

L'insegnante prepara il setting dell'attività organizzando i materiali di recupero in "isole creative" o postazioni tematiche. Mostrando la scheda con le Istruzioni del Diorama, l'insegnante illustra visivamente la meta finale e i diversi modi in cui i materiali possono essere assemblati. **È FONDAMENTALE CHE OGNI MATERIALE SIA PRESENTATO COME UNA METAFORA DELLA NATURA:** il cotone per la morbidezza delle nuvole, la lana per la direzione della pioggia, il sale per la cristallizzazione della neve.

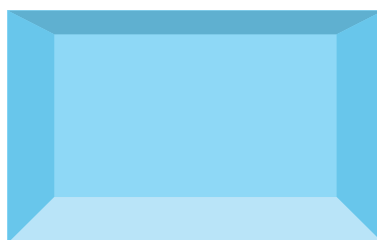
QUESTA FASE DI PREPARAZIONE SERVE A CREARE UN AMBIENTE STIMOLANTE DOVE OGNI OGGETTO SMETTE DI ESSERE TALE E DIVENTA UN ELEMENTO DEL PAESAGGIO ACQUATICO.

2 **PREPARIAMO IL PALCOSCENICO**

OGNI BAMBINA E BAMBINO PRENDE LA PROPRIA SCATOLA E NE COLORA L'INTERNO: il fondo avrà il terreno e le montagne, le pareti laterali e quella superiore saranno il cielo. Si possono usare le tempere per creare sfumature che spaziano dall'azzurro del giorno al blu profondo dell'oceano.



VVV



CIELO



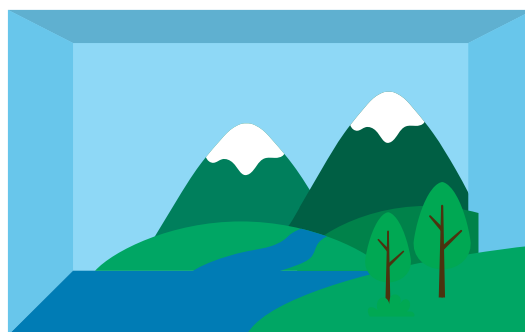
MARE



Il **VIAGGIO** senza **FINE**

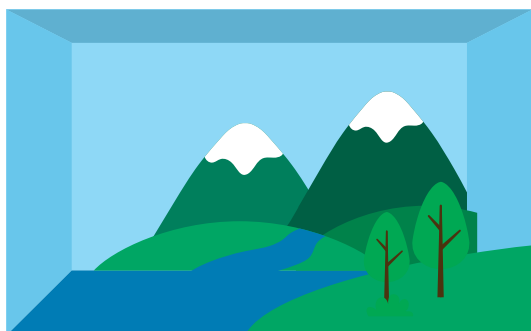
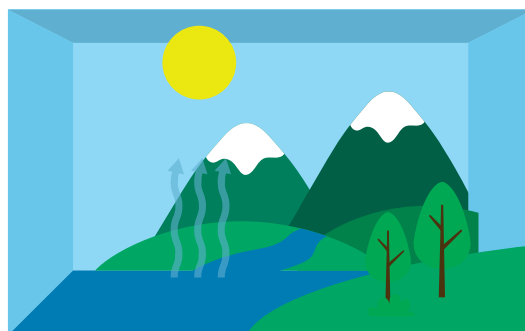
3 **COSTRUIAMO IL PAESAGGIO (Il Ritorno)**

NELLA PARTE BASSA DELLA SCATOLA, I BAMBINI MODELLANO IL RILIEVO TERRESTRE USANDO CARTA APPALLOTTOLATA O PASTA MODELLABILE COLORATA. Nel contempo creano un “bacino” (il mare) e un ruscello che scende dalle cime. Qui l’insegnante invita a riflettere sull’importanza dell’acqua che scorre e che si infiltra nelle radici delle piante (usando veri rametti).



4 **L'ASCENSORE INVISIBILE (L'Evaporazione)**

Per rappresentare il vapore che sale, si incollano sottili strisce di carta velina o plastica trasparente che dal mare puntano verso l'alto. **I BAMBINI DEVONO IMMAGINARE IL CALORE DEL SOLE CHE “TIRA SU” LE GOCCIOLINE RENDENDOLE LEGGERE COME SOSPIRI.** Posizionano quindi sulla parte superiore della scatola un cerchio giallo di cartone che sorride e si affaccia proprio sulle strisce sottostanti.

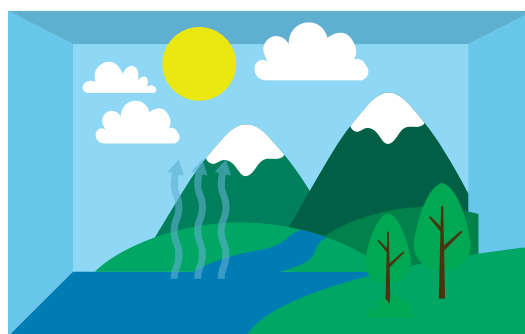


Il **VIAGGIO** senza **FINE**

5 **LA FABBRICA DELLE NUVOLE** (La Condensazione)

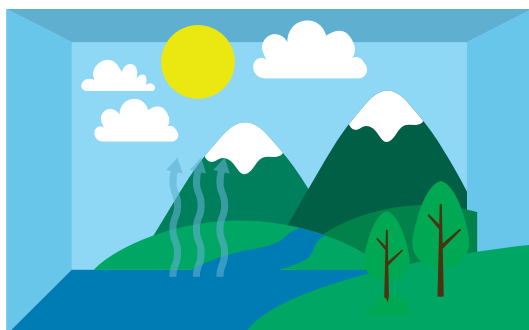
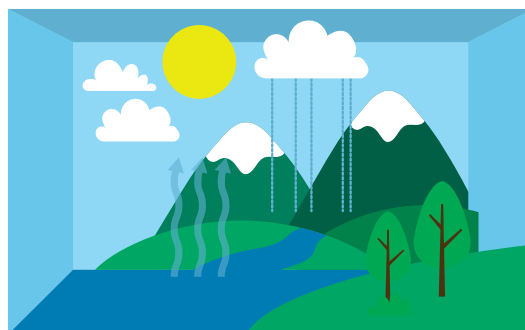
SUL “SOFFITTO” DELLA SCATOLA I BAMBINI INCOLLANO BATUFFOLI DI COTONE.

L'insegnante spiega che quando il vapore incontra il freddo, si stringe forte e forma le nuvole. I bambini possono pizzicare il cotone per renderlo più o meno denso.



6 **LA CADUTA MAGICA** (La Precipitazione)

DALLE NUVOLE DI COTONE SI LASCIANO CADERE FILI DI LANA AZZURRA (pioggia) o granelli di sale grosso (neve/grandine) attaccati ad alcuni fili. I fili devono toccare il terreno creato al punto 2, chiudendo fisicamente il cerchio del movimento.



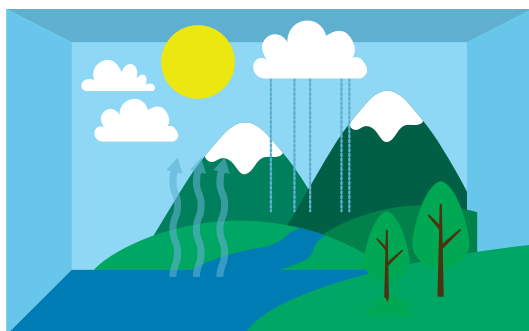
Il **VIAGGIO** senza **FINE**

7

L'AVVENTURA DELLA GOCCIA

Infine, ogni bambino inserisce i cartellini all'interno del ciclo e completa il suo piccolo mondo blu con una piccola goccia di carta plastificata attaccata ad un bastoncino o ad un filo. La decora con occhi e sorriso e la coccola come un oggetto prezioso e delicato.

MUOVENDO LA GOCCIA-AVATAR ATTRAVERSO IL DIORAMA, OGNI ALUNNO PROVA A “RACCONTARE” IL VIAGGIO CHE STA COMPIENDO, USANDO I TERMINI SCIENTIFICI CORRETTI, MA IN UNA CORNICE NARRATIVA.



8

LA MOSTRA DI DIORAMI

LA CLASSE ESPONE I DIORAMI CREANDO UNA “MOSTRA DEI MONDI INFINITI”.

L'insegnante invita a osservare come, nonostante i materiali diversi, ogni scatola rappresenti lo stesso miracolo. “Cosa succederebbe se togliessimo il sole? E se il mare fosse sporco?”. Questo momento serve a capire che se una parte del diorama si danneggia, l'intero ciclo ne risente.

Il **VIAGGIO** senza **FINE**

ABBIAMO DATO "CORPO" ALLA NOSTRA RESPONSABILITÀ.

Attraverso la costruzione manuale e la visione tridimensionale, la nostra classe ha capito che il ciclo dell'acqua non è un disegno immobile, ma un organismo vivo di cui facciamo parte. Costruendo questo diorama, abbiamo imparato che ogni goccia ha una storia millenaria e che il nostro compito è permetterle di continuare il suo viaggio senza ostacoli.

**OGNI VOLTA CHE GUARDEREMO UNA NUVOLA O UN RUSCELLO,
CI RICORDEREMO CHE PROTEGGERE L'ACQUA SIGNIFICA PROTEGGERE
IL MOTORE INVISIBILE CHE FA GIRARE IL MONDO.**



Il VIAGGIO senza FINE

Un MICRO-MONDO BLU da costruire

Oggi divento un vero architetto della natura! Trasformo una semplice scatola in un paesaggio magico per seguire il viaggio infinito dell'acqua.

Mi rimbocco le maniche, preparo i materiali e segno con una crocetta ogni passo che porto a termine.

Cominciamo!

COSA MI SERVE:

- Una scatola di scarpe (o di cartone)
- Tempere (varie sfumature di azzurro, blu, marrone, verde)
- Pennelli
- Cartoncino giallo (per il sole)
- Cartoncino azzurro (per la "goccia-avatar")
- Cotone idrofilo (per le nuvole)
- Lana azzurra, spago o nastri (per la pioggia e i fiumi)
- Sale grosso o zucchero (per rappresentare la neve o la brina)
- Carta velina o plastica trasparente da riciclo (per l'evaporazione)
- Pasta modellabile colorata, sassi, rametti o carta pesta (per la parte terrestre)
- Forbici dalla punta arrotondata
- Colla vinilica
- Nastro adesivo
- Bastoncini di legno

COME PROCEDO:

1. Preparo lo scenario: appoggio la scatola su un lato lungo. Rivesto le tre pareti interne con la carta azzurra o le dipingo con la tempera: questo è il mio cielo. Sulla base interna incollo un foglio di carta stagnola, cercando di non stropicciarlo troppo per farlo brillare come il mare.
2. Accendo il sole: disegno un cerchio giallo acceso su un cartoncino, lo ritaglio con cura e lo incollo nell'angolo in alto a sinistra. Il suo calore è fondamentale: serve a far evaporare l'acqua dal mare!
3. Faccio "fiorire" le nuvole: prendo il cotone idrofilo e lo tiro delicatamente con le dita per renderlo soffice e vaporoso. Metto qualche goccia di colla vinilica nel cielo della scatola e ci premo sopra i batuffoli. Qui il vapore diventa condensazione.
4. Creo la pioggia: taglio dei pezzetti di lana azzurra di diverse lunghezze (circa 5-10 cm). Incollo un'estremità del filo sotto le nuvole di cotone e lascio dondolare l'altra verso il basso. Ecco la mia precipitazione.
5. Do forma alle montagne: prendo della vecchia carta di giornale e la appallottolo con le mani, schiacciandola forte per creare delle "montagnole". Le incollo ai lati della scatola e le coloro di marrone o grigio. Disegno poi una striscia blu che scende dalle vette fino al mare: è la raccolta.
6. Inserisco la protagonista: ritaglio la mia Goccia-Avatar dall'Allegato B e la coloro con i miei pennarelli preferiti. Uso un pezzetto di nastro adesivo per attaccarla a un filo trasparente che pende dal "soffitto" della scatola. Ora può volare tra le fasi del ciclo!
7. Ho finito! Ora il ciclo dell'acqua è proprio qui davanti a me. Incollo questa scheda sul quaderno per ricordarmi che ogni goccia ha una storia bellissima e che devo proteggere l'acqua ogni giorno con piccoli gesti.



Il **VIAGGIO** senza **FINE**



INFILTRAZIONE



EVAPORAZIONE



CONDENSAZIONE



PRECIPITAZIONI



INFILTRAZIONE



EVAPORAZIONE



CONDENSAZIONE



PRECIPITAZIONI



INFILTRAZIONE



EVAPORAZIONE



CONDENSAZIONE



PRECIPITAZIONI



INFILTRAZIONE



EVAPORAZIONE



CONDENSAZIONE



PRECIPITAZIONI