MISSIONE ACQUA

Geronimo Stilton

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

Consulenza
a cura di
SERENA
ZOLLINO

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

www.ascuolacongeronimostilton.it

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

A CHI È RIVOLTA?

Tutte le classi QUARTE della Scuola Primaria.

ATTIVITÀ:

Linguistica, cooperativa, cognitiva e di ripasso scientifico attraverso il gioco.

INTRODUZIONE

L'attività *Sfida all'Ultima Goccia* nasce dall'esigenza di padroneggiare il linguaggio scientifico per diventare veri custodi del pianeta.

In Quarta Elementare, l'acqua smette di essere solo una sensazione o un gioco per diventare un sistema complesso, governato da leggi precise e descritto da termini specifici che ne svelano l'incredibile natura. Spesso, concetti come "traspirazione", "condensazione" o "falda acquifera" rischiano di rimanere definizioni astratte confinate tra le pagine di un sussidiario se non vengono vissuti attraverso l'uso attivo e la condivisione.

In questa avventura, la **classe viene trasformata in una vera e propria redazione scientifica d'eccellenza**, dove la comunicazione diventa il ponte tra la teoria e la realtà quotidiana. Attraverso l'uso dinamico di 36 Flash-Card "Glossario", bambine e bambini si sfidano in un **Campionato articolato su tre diverse abilità comunicative: la precisione della parola, l'astrazione del gesto e l'immediatezza del segno**.

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

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

Non si tratta semplicemente di imparare a memoria, ma di saper spiegare, connettere e visualizzare il viaggio invisibile dell'acqua. Conoscere il nome preciso delle cose è il primo passo fondamentale per imparare a rispettarle e proteggerle: chi comprende profondamente la differenza tra un'infiltrazione e uno scorrimento superficiale guarderà il terreno con occhi diversi dopo ogni temporale. Ogni termine indovinato diventa così un punto per la squadra e un prezioso tassello di consapevolezza per il futuro del nostro meraviglioso Pianeta Blu.

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

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

QUALI SONO GLI OBIETTIVI:

- Arricchire il lessico specifico relativo al ciclo dell'acqua e alla sostenibilità ambientale
- Sviluppare capacità di sintesi, astrazione cognitiva e comunicazione multimodale (verbale e non verbale)
- Promuovere la cooperazione, la lealtà e la trasparenza nel rispetto delle regole di squadra

MATERIALI:

- Matrice di stampa con le 36 Flash Card
- Matrice di stampa vuota per termini personalizzati
- Cartoncini bianchi formato A4
- Fogli bianchi formato A4
- Un cronometro o una clessidra da 60 secondi
- Scheda con "Istruzioni di Gioco"
- Pastelli, pennarelli o matite colorate
- Forbici con punta arrotondata
- Colla stick
- Pouches per plastificazione o fogli autoadesivi trasparenti (opzionali)

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

ALLEGATI:

A. Matrice con "scheda Istruzioni"

B. Matrici con 36 Flash-Card

C. Matrice vuota per termini personalizzati

PREMESSA

La *Sfida all'ultima Goccia* è una proposta didattica basata sui principi della gamification, pensata per consolidare le competenze scientifiche in modo corale e coinvolgente.

L'utilizzo strategico delle Flash-Card permette di trasformare il glossario tecnico in uno strumento di scambio dinamico, dove ogni concetto viene sottratto alla staticità della lezione frontale per diventare protagonista di una sfida che stimola il problem solving linguistico.

La proposta si pone l'obiettivo di verificare la reale padronanza dei concetti chiave relativi alle proprietà fisiche dell'acqua, ai suoi passaggi di stato e alla complessa gestione antropica delle risorse idriche.

Attraverso la diversificazione dei canali espressivi (verbale, corporeo e grafico), l'attività risponde ai diversi stili di apprendimento presenti in classe, favorendo un'interiorizzazione profonda del lessico scientifico e trasformando il ripasso in un'esperienza di cittadinanza attiva e partecipazione democratica al sapere.

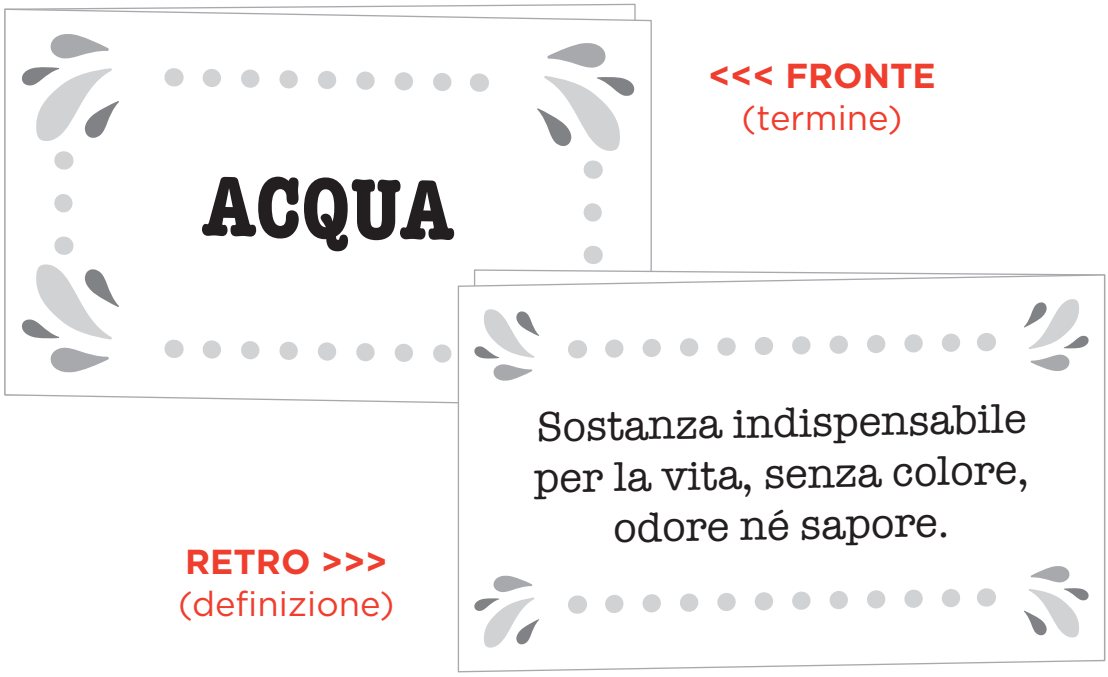
© 2026 Mondadori Libri S.p.A. Da un'idea di Elisabetta Dami

ISTRUZIONI

1 LA PREPARAZIONE DEL KIT

L'INSEGNANTE PREPARA IL MATERIALE STAMPANDO LE MATRICI DELLE FLASH-CARD "GLOSSARIO" SU CARTONCINO RESISTENTE.

Le card vengono accuratamente ritagliate, ripiegate e incollate su se stesse in modo che il termine appaia su un lato e la definizione corretta sia riportata sul retro. Questo accorgimento tecnico garantisce che ogni singola risposta possa essere verificata dai "giudici" in tempo reale, assicurando la trasparenza del gioco.



2 FORMAZIONE DELLE SQUADRE

LA CLASSE VIENE SUDDIVISA IN SQUADRE EQUILIBRATE che prendono il nome da elementi naturali (es: Squadra Ghiacciai, Squadra Sorgenti, Squadra Oceani, Squadra Nuvole).

Ogni gruppo sceglie un "Saggio Portavoce" diverso per ogni turno di gioco, incoraggiando la partecipazione di tutti i componenti.

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

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

3 LE TRE MODALITÀ DI GIOCO

Ogni squadra, a rotazione, pesca una carta dal mazzo comune e deve far indovinare il termine, scegliendo una delle seguenti modalità espressive:

1. **PAROLA DI SAGGIO** (Verbale): l'alunno deve spiegare il concetto usando solo definizioni a parole, senza mai pronunciare il termine stesso o i suoi derivati (es. per "Ghiacciaio" non può dire "ghiaccio").
2. **MIMO D'ACQUA** (Mimo): l'alunno deve far indovinare il termine solo attraverso movimenti del corpo e la gestualità, agendo in totale silenzio.
3. **SEGNI D'ACQUA** (Disegno): l'alunno illustra alla lavagna o su un foglio elementi che riconducano al termine, con il divieto assoluto di scrivere lettere, numeri o simboli convenzionali.

4 LA VERIFICA DI TRASPARENZA

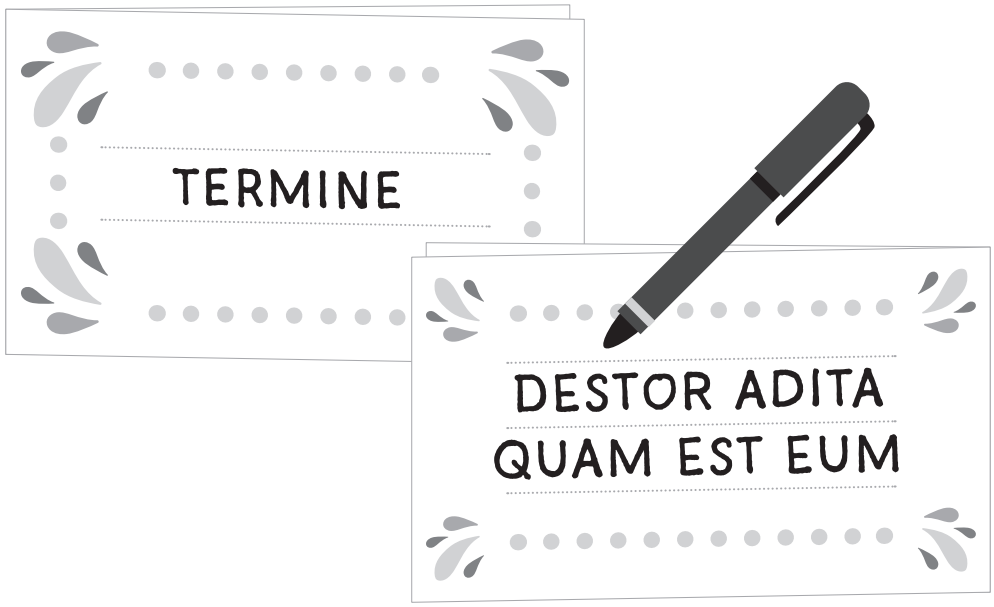
PER OGNI TERMINE INDOVINATO ENTRO 60 SECONDI, IL PUNTO VIENE ASSEGNATO SOLO DOPO LA VERIFICA DI TRASPARENZA: il giocatore gira la carta e legge ad alta voce alla classe la definizione ufficiale riportata sul retro. Se la spiegazione o la rappresentazione fornita durante il gioco è coerente con i criteri scientifici della definizione, il punto è confermato e celebrato. In caso di errore o imprecisione, la carta torna nel mazzo per un nuovo tentativo.

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

5 INTEGRAZIONE E VERIFICA FINALE

L'INSEGNANTE PUÒ PERSONALIZZARE L'ATTIVITÀ TRAMITE LA MATRICE VUOTA, AGGIUNGENDO TERMINI LEGATI A SCOPERTE AVVENUTE IN CLASSE O A TEMATICHE AMBIENTALI LOCALI.

Al termine della sfida, ogni alunno sceglie tre termini e scrive un breve "Articolo Scientifico", descrivendo l'importanza vitale di quegli elementi per l'equilibrio del pianeta.



* * *

Abbiamo dato "voce" alla nostra Conoscenza.

Attraverso il gioco e la precisione del linguaggio, la nostra classe ha capito che le parole sono strumenti potenti per proteggere la natura.

*Lavorando insieme nel grande **CAMPIONATO DEI SAGGI DELL'ACQUA**, abbiamo imparato che ogni termine scientifico nasconde un segreto del pianeta.*

*Ogni volta che i bambini sentiranno parlare di "risparmio idrico" o di "energia idroelettrica", non saranno semplici suoni, ma concetti vivi che guideranno le loro scelte quotidiane. **Perché conoscere l'acqua significa, prima di tutto, saperla raccontare con amore e rispetto.***

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

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

ISTRUZIONI DI GIOCO

OBIETTIVO DEL GIOCO
Ogni squadra deve far indovinare il maggior numero di parole legate all'acqua, utilizzando diversi modi di comunicare.
Non basta conoscere i termini: bisogna saperli spiegare, rappresentare e farli capire agli altri.

COME SI GIOCA
La classe viene divisa in squadre.
Ogni squadra, a turno, gioca scegliendo un compagno o una compagna come portavoce.
Il/La portavoce pesca una carta dal mazzo senza mostrarla agli altri.

IL TEMPO
Il/La portavoce ha 60 secondi per far indovinare la parola anche alla tua squadra.

LE 3 MODALITÀ DI GIOCO
Ogni turno si gioca scegliendo una delle seguenti modalità:

1 PAROLA DI SAGGIO
Spiega la parola usando solo la voce.
✖ Non puoi dire la parola stessa o parole simili.
✔ Puoi descrivere, fare esempi, aiutarti con il significato.

2 MIMO D'ACQUA
Devi far indovinare la parola usando solo il corpo.
✖ Non puoi parlare o fare suoni.
✔ Puoi muoverti, imitare, rappresentare.

3 SEGNI D'ACQUA
Disegna alla lavagna o su un foglio.
✖ Non puoi scrivere lettere o numeri.
✔ Puoi fare simboli, forme e immagini.

COME SI OTTIENE IL PUNTO
Se la squadra indovina entro il tempo:

- Il portavoce gira la carta.
- Legge la definizione ad alta voce.
- La classe verifica.

Se la spiegazione è corretta 1 punto alla squadra.
Se non è corretta la carta torna nel mazzo.

COME SI VINCE
Vince la squadra che totalizza più punti.
Ma attenzione: qui non vince solo chi indovina di più...
Vince chi usa bene le parole.
Vince chi sa far capire.
Vince chi costruisce significato insieme agli altri.

REGOLA D'ORO
Ogni parola non è solo un punto.
È un pezzo del viaggio dell'acqua.
Più parole conosci, più il mondo diventa chiaro.

SFIDA FINALE (FACOLTATIVA)
Alla fine del gioco, scegli 3 parole e prova a scrivere un breve testo: "Il viaggio dell'acqua"
Collega le parole tra loro e racconta cosa succede.

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

ACQUA	Sostanza indispensabile per la vita, senza colore, odore né sapore.
ACQUA POTABILE	Acqua che può essere bevuta.
ACQUEDOTTO	Sistema che porta l'acqua nelle case.
CENTRALE IDROELETTRICA	Impianto che produce energia elettrica dall'acqua.

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

CICLO DELL'ACQUA	Il viaggio continuo dell'acqua tra terra, cielo e mare.
CONDENSAZIONE	Il vapore si raffredda e forma le nuvole.
CONSUMO D'ACQUA	Quantità di acqua utilizzata ogni giorno.
DEPURAZIONE	Processo che pulisce l'acqua.

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

DIGA	Struttura che trattiene l'acqua.
ENERGIA IDROELETTRICA	Energia prodotta dalla forza dell'acqua.
EVAPORAZIONE	L'acqua liquida si scalda e diventa vapore.
FALDA ACQUIFERA	Riserva di acqua sotterranea.

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

FIUME	Corso d'acqua che scorre verso il mare.
FUSIONE	Il ghiaccio si scioglie e torna liquido.
GENERATORE	Trasforma il movimento in elettricità.
GHIACCIAIO	Grande massa di ghiaccio in movimento.

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

GRANDINE	Palline di ghiaccio che cadono dalle nuvole.
INFILTRAZIONE	L'acqua entra nel terreno.
INQUINAMENTO DELL'ACQUA	Contaminazione da sostanze dannose.
LAGO	Grande quantità d'acqua circondata da terra.

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

MARE / OCEANO	Grande distesa di acqua salata.
MOLECOLA DELL'ACQUA	Piccolissima particella composta di due atomi di idrogeno e uno di ossigeno.
NEVE	Acqua che cade sotto forma di cristalli di ghiaccio.
PASSAGGI DI STATO	Trasformazioni dell'acqua causate dal caldo o dal freddo.

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

PIOGGIA	Acqua che cade in forma liquida.
PRECIPITAZIONE	L'acqua cade come pioggia, neve o grandine.
RACCOLTA (ACCUMULO)	L'acqua si raccoglie in mari, laghi e fiumi.
RISPARMIO IDRICO	Uso attento dell'acqua.

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

SCORRIMENTO SUPERFICIALE	L'acqua scorre sul terreno verso fiumi e mari.
SOLIDIFICAZIONE	L'acqua diventa ghiaccio.
SORGENTE	Punto in cui l'acqua esce dal terreno.
STATI DELL'ACQUA	Solido (ghiaccio), liquido (acqua), gassoso (vapore).

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA

TRASPIRAZIONE	Le piante rilasciano vapore acqueo.
TURBINA	Macchina che gira grazie all'acqua.
UMIDITÀ	Quantità di vapore acqueo nell'aria.
VAPORE ACQUEO	Acqua allo stato gassoso nell'aria.

SFIDA all'ULTIMA GOCCIA