UN PACCHETTO SPARKATLAS PER
PICCOLI ESPLORATORI

Caccia al tesoro d'autunno

Foglie che scricchiolano, semi che girano e una pigna che sente il tempo.



IN QUESTO PACCHETTO

02 Guida per adulti: si legge in un minuto
03 La tavola dei tesori d'autunno
04 Smista e conta le foglie per colore
05 L'esperimento della pigna
06 Etichette da museo da ritagliare
07 La mia pagina del diario di campo
08 Frottage di foglie
09 Crea un animaletto di foglie

TI SERVE

pastelli o matite
un sacchetto per foglie e tesori
una ciotola o un bicchiere d'acqua
forbici per bambini e colla

DURATA

Da 10 a 15 minuti a pagina

La nostra caccia d'autunno

Data _____ Dove siamo andati _____

Il tempo di oggi · Cerchia uno

◯ sole ◯ nuvole ◯ pioggia ◯ vento

ETÀ 🌱 Germoglio 2–3 🌿 Piantina 3–5 🌳 Alberello 5–7

Ogni pagina di attività indica la sua fascia.

PERCHÉ È IMPORTANTE

L'autunno cambia in fretta, e i bambini se ne accorgono prima di noi. Cercare, smistare ed etichettare tesori veri: così imparano i piccoli esploratori. Osserva, confronta, ipotizza, poi verifica. Il ritmo lo decide il bambino.

Prima di uscire

Da leggere in un minuto, per gli adulti.

Come usarlo (una passeggiata, poi un po' di tempo a casa)

1. **Porta fuori la tavola.** Piega la pagina 3 in tasca con un pastello e prendi un sacchetto.
2. **Raccogli ciò che è caduto.** Foglie, semi, ghiande e pigne da terra sono perfetti.
3. **Smista e prova a casa.** Le pagine 4 e 5 usano i tesori veri che avete portato a casa.
4. **Etichetta, disegna e crea.** Le pagine 6–9 diventano un museo della natura, arte con le foglie e un animaletto.

Tre modi di giocare

Germoglio 2–3

Indica, nomina e trasporta. Tocca ogni tesoro e posa le foglie sui cerchi colorati.

Piantina 3–5

Spunta la tavola, smista per colore, conta ad alta voce e fai un'ipotesi.

Alberello 5–7

Scrivi i numeri, compila le etichette e disegna un tesoro nei dettagli.

Piccole note di sicurezza

Si guarda, non si tocca! Funghi e bacche si salutano solo con gli occhi: mai toccarli né assaggiarli. Un adulto resta sempre vicino e aiuta con forbici, colla e acqua. Poi, mani lavate!

Consigli di stampa

La pagina 1 è la copertina. Per risparmiare inchiostro, stampa solo le pagine da 2 a 9. Ogni pagina va bene anche in bianco e nero, in formato Letter o A4. Su cartoncino le etichette di pagina 6 sono più robuste.

Chiedetevi ad alta voce, insieme

- Secondo te, perché questa foglia ha cambiato colore?
- Da quale albero è caduto questo seme?
- Chi potrebbe mangiare una ghianda?
- Come fa il seme d'acero a volare via dal suo albero?

PER GLI ADULTI

Non serve conoscere i nomi degli alberi. Dire «Non lo so, guardiamo da vicino» insegna più di qualsiasi risposta. Se una ghianda occupa tutta la passeggiata, è stata una bella passeggiata.

Tesori d'autunno da trovare

Una tavola da esploratore per la tua passeggiata.

Guarda, indica e spunta ogni tesoro che trovi.



☐ una foglia rossa



☐ foglia di quercia



☐ semi d'acero



☐ una ghianda



☐ una pigna

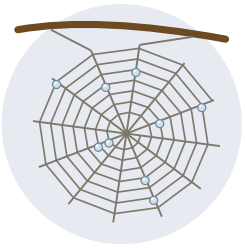


☐ foglia rosicchiata



☐ un fungo

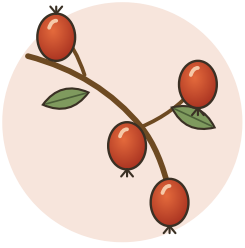
si guarda, non si tocca!



☐ una ragnatela



☐ una piuma



☐ bacche rosse

si guarda, non si tocca!



☐ gemme sul ramo

Disegnala qui

☐ la mia scoperta

PER GLI ADULTI

Mettete ogni tesoro accanto alla sua figura e chiedete: «Il tuo è più grande o più piccolo? Di che colore è?» Confrontare è la prima cosa che fanno i detective della natura.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Prima di uscire cerchiate quattro figure e cercate solo quelle.

Sfida: Quelle gemme contengono le foglie della prossima primavera. Trova un rametto con le gemme e contale.

04

Smista le foglie per colore

Porta a casa una manciata di foglie cadute.

Metti ogni foglia nella colonna del suo colore.

Poi conta le foglie di ogni colonna e scrivi il numero nel cerchio.

verde	giallo	arancione	rosso	marrone
Quante?	Quante?	Quante?	Quante?	Quante?
○	○	○	○	○

✦ Lo sapevi?

Il giallo e l'arancione erano nella foglia per tutta l'estate, nascosti dal verde. In autunno il verde sbiadisce e si vedono. Molti alberi producono il rosso proprio in autunno.

Parliamone

Di quale colore ce ne sono di più?
Trovi una foglia con due colori?

PER GLI ADULTI

Smistare cose vere è prima matematica: uguale, diverso, di più e di meno. Lasciate decidere al bambino dove va una foglia con due colori, e chiedete perché.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Prima dividete in due mucchi soltanto: verde e non verde.
Sfida: In ogni colonna metti le foglie in fila dalla più chiara alla più scura.

L'esperimento della pigna

Le pigne sentono quando è umido. Scopriamo come.

Trova una pigna aperta. Disegnala, fai un'ipotesi, poi mettila in acqua.

1 Pigna asciutta: disegnala

2 Che cosa farà nell'acqua?

- [ ] si chiude
- [ ] si apre di più
- [ ] resta uguale

Spunta la tua ipotesi. Ogni ipotesi è un buon inizio.

3 Dopo qualche ora: disegnala di nuovo

Nell'acqua, la mia pigna _____

Una volta asciutta, la pigna _____

Dopo l'esperimento: perché?

Le squame della pigna si piegano quando si bagnano, così la pigna si chiude. Con il tempo asciutto le squame si riaprono e i semi possono volare via con il vento.

PER GLI ADULTI

Fare un'ipotesi e poi verificarla è il cuore della scienza. Chiedete «Che cosa te lo ha fatto pensare?» e accogliete un'ipotesi sbagliata come una grande scoperta.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Saltate il disegno. Toccatela e osservate: aperta o chiusa?
Sfida: Mettila in un posto caldo e asciutto per un giorno. Quanto ci mette a riaprirsi?

06

Etichette da museo per i tuoi tesori

Nei musei veri ogni tesoro ha la sua etichetta. Ora anche i tuoi.

Ritaglia le etichette con un adulto. Compilane una per ogni tesoro.

Cerchia com'è al tatto. Poi disponi i tesori con le loro etichette, come in un piccolo museo della natura.

ESEMPLARE 1

disegnalo

Nome _____

Trovato a _____

Data _____

Al tatto è: liscio bitorzoluto ruvido morbido

ESEMPLARE 2

disegnalo

Nome _____

Trovato a _____

Data _____

Al tatto è: liscio bitorzoluto ruvido morbido

ESEMPLARE 3

disegnalo

Nome _____

Trovato a _____

Data _____

Al tatto è: liscio bitorzoluto ruvido morbido

ESEMPLARE 4

disegnalo

Nome _____

Trovato a _____

Data _____

Al tatto è: liscio bitorzoluto ruvido morbido

PER GLI ADULTI

Scegliere una parola per il tatto arricchisce in fretta il vocabolario. Scrivete il nome che il bambino dà al tesoro, anche se è «foglia marrone che scricchiola». È una vera etichetta.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Un adulto ritaglia e scrive. Il bambino sceglie il tesoro e cerchia una parola.
Sfida: Scrivi tu il nome e aggiungi quanto è grande: più piccolo del tuo pollice o più grande della tua mano?

La mia pagina del diario di campo

Disegna il tuo tesoro preferito con calma, come un vero detective della natura.

Disegnalo grande nel riquadro. Poi guarda da vicino e disegna una piccola parte.

Il mio tesoro preferito



Da vicino: disegna una piccola parte

I colori che vedo

Il mio tesoro è _____

Al tatto è _____

Mi chiedo _____

PER GLI ADULTI

Disegnare piano è guardare con attenzione. Chiedete «Che cosa vedi tu che io non vedo?» e scrivete le sue parole esattamente come le dice.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Ricalcate il contorno di una foglia, o incollate un tesoro piatto nel riquadro.
Sfida: Disegna lo stesso tesoro la settimana prossima. Che cosa è cambiato?

Frottage di foglie

Fai apparire una foglia come per magia, con un pastello.

Metti una foglia piatta sotto questa pagina, con le venature in su. Tienila ferma e strofina sopra con il lato di un pastello.

1. **Metti una foglia sotto il foglio**
2. **Strofina con il lato del pastello**
3. **Guarda: appare la foglia!**

strofina qui una foglia

Foglia: _____

strofina qui una foglia

Foglia: _____

strofina qui una foglia

Foglia: _____

strofina qui una foglia

Foglia: _____

Lo sapevi?

Le righe in rilievo sono le venature. Portano l'acqua dentro la foglia e il nutrimento all'albero, come piccole strade.

PER GLI ADULTI

Strofinare è un movimento ampio e facile che rinforza mani e braccia. Togliete la carta a un vecchio pastello, così si appoggia di lato. Le foglie fresche e morbide funzionano meglio di quelle secche.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Un adulto tiene fermi foglia e foglio mentre il bambino strofina avanti e indietro.
Sfida: Usa due colori sulla stessa foglia, o metti in fila i frottage dal più piccolo al più grande.

Crea un animaletto di foglie

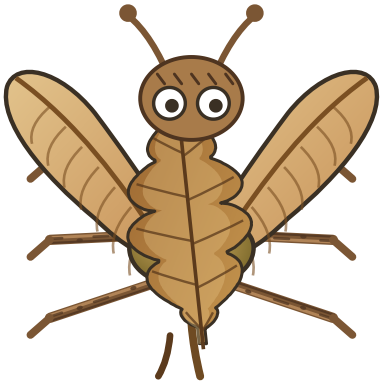
Trasforma i tuoi tesori d'autunno in una piccola creatura.

Disponi i tesori sul tavolo e prova qualche animaletto. Poi incolla o disegna il tuo preferito nella cornice.

1. **Scegli una foglia per il corpo**
2. **Aggiungi occhi, zampe e ali**
3. **Incollalo o disegnalo**

Il mio animaletto di foglie

Un'idea: l'insetto-foglia



Corpo: una foglia di quercia
Ali: semi d'acero
Zampe: rametti
Testa: un cappellino di ghianda

Si chiama _____

Vive _____

Il suo superpotere è _____

PER GLI ADULTI

Non esistono animaletti sbagliati. Creare con tesori veri allena le dita e la fantasia. Chiedete «Cosa mangia? Dove dorme?» e scrivete la sua storia.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Un adulto stende la colla nella cornice; il bambino appoggia le foglie dove vuole.
Sfida: Crea una famiglia di animaletti, o costruisci una casetta di rametti e disegna dove vive.