UN PACCHETTO SPARKATLAS PER PICCOLI ESPLORATORI

Laboratorio dei colori

Tre colori, una passeggiata e tante domande: mescolate i colori, cercateli all'aperto e inventatene di nuovi.



IN QUESTO PACCHETTO

02 Guida per adulti: si legge in un minuto
03 Tre colori ne fanno tanti
04 Di che colore è fuori?
05 Colora seguendo i segni
06 Quanti verdi?
07 Dai un nome a un colore nuovo

VI SERVE

- Tempere lavabili: rosso, giallo, blu e bianco
- Un pennello, un barattolo d'acqua e un piatto per mescolare
- Pastelli a cera e nastro adesivo per la caccia

TEMPO

Da 10 a 20 minuti a pagina. La caccia sta in ogni passeggiata.

Il nostro laboratorio

Data _____ Abbiamo mescolato a _____

Tempo · Cerchiatene uno ◯ sole ◯ nuvole ◯ pioggia ◯ vento

ETÀ Germoglio 2–3 Piantina 3–5 Alberello 5–7

Ogni pagina ha un'idea più facile e una sfida.

PERCHÉ È IMPORTANTE

Mescolare i colori è un primo assaggio di scienza: indovinare, provare, confrontare e raccontare. Ogni pagina parte da vera tempera o da una vera passeggiata e finisce con le parole del bambino.

Prima di iniziare

Per gli adulti, si legge in un minuto.

Come usarlo (una pagina al giorno basta e avanza)

1. **Preparate un piccolo laboratorio.**
Un piatto, un barattolo d'acqua, un pennello e tempera rossa, gialla, blu e bianca.

2. **Prima indovinate.**
Prima di ogni miscela chiedete: «Cosa succederà?» Ogni risposta va bene.

3. **Mescolate poco alla volta.**
Piccoli tocchi tengono i colori vivi. Sciacquate il pennello tra un colore e l'altro.

4. **Uscite all'aperto.**
Le pagine 4 e 6 vanno a passeggio: guardate i colori alla luce del giorno.

Tre modi di giocare

Germoglio 2–3

Schiacciate la tempera in una busta chiusa, colorate le parti grandi e nominate i colori fuori.

Piantina 3–5

Indovinate, mescolate e confrontate. Cercate i colori e sovrapponete due pastelli.

Alberello 5–7

Annotate le ipotesi, costruite una scala dal chiaro allo scuro, inventate e scrivete nomi di colori.

Piccole note di sicurezza

Usate tempere lavabili per bambini e tenete l'acqua dei pennelli lontana dai bicchieri. La tempera non va mai in bocca. Nella caccia guardate senza raccogliere: attaccate solo ciò che è già caduto. Poi lavate le mani.

Consigli di stampa

La pagina 1 è la copertina. Per risparmiare inchiostro stampate solo le pagine da 2 a 7. Ogni pagina funziona in bianco e nero, perché i segni dei colori sono anche forme. Letter o A4.

Chiedetevi ad alta voce, insieme

- Che colore pensi che faranno questi due?
- Riesci a trovare un colore che non ha nome?
- Secondo te perché il cielo è azzurro?
- Quale colore è più difficile da trovare fuori?

PER GLI ADULTI

Se il viola diventa marrone, provate un rosso più rosato, come il magenta, e usatene un po' meno. Un colore torbido è un risultato, non un errore: chiedete cosa l'ha prodotto.

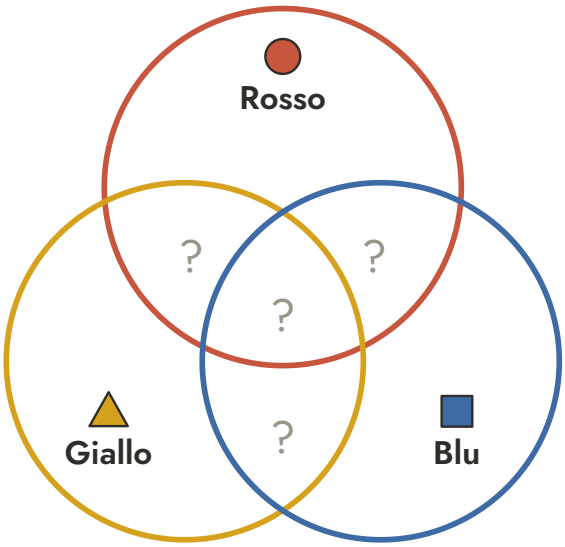
Tre colori ne fanno tanti

Rosso, giallo e blu: cosa succede quando due si incontrano?

Colorate i cerchi con i pastelli. Poi a destra provate la vera tempera.

Mescolare con i pastelli

Colorate ogni cerchio. Dove due cerchi si sovrappongono, usate tutti e due i pastelli.



Prova con la tempera

Prima indovinate. Poi mescolate un po' di ciascuno e tamponate nell'ultimo cerchio.

	Penso	È venuto
Rosso + Giallo =		
Giallo + Blu =		
Blu + Rosso =		

I tre del pittore

Rosso, giallo e blu sono i colori di partenza dei pittori. Mescolandoli tutti e tre si ottiene un marrone torbido.

La luce è diversa

Gli schermi mescolano luce rossa, verde e blu. La luce rossa e quella verde insieme fanno il giallo, e tutte e tre fanno il bianco.

PER GLI ADULTI

Indovinare prima di mescolare è il cuore di un esperimento: il bambino prevede, prova e confronta. Un'ipotesi sbagliata insegna quanto una giusta.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Chiudete due gocce di tempera in una busta con zip e lasciate che il bambino le schiacci insieme: niente pennello, niente disordine.
Sfida: Aggiungete un tocco di bianco a ogni miscela. Cosa cambia? Poi provate più giallo che rosso.

Di che colore è fuori?

Portate questa pagina a passeggio. Quanti colori riuscite a trovare?

Colorate un cerchietto ogni volta che ne trovate uno. Disegnatelo o attaccate qualcosa che è già caduto.

Rosso

una foglia, una bacca, una porta

Quanti? ○ ○ ○ ○ ○

Arancione

una foglia, un lichene, un cartello

Quanti? ○ ○ ○ ○ ○

Giallo

una foglia, un fiore, un'auto

Quanti? ○ ○ ○ ○ ○

Verde

muschio, erba, un pino

Quanti? ○ ○ ○ ○ ○

Blu

il cielo, un uccello, un giubbotto

Quanti? ○ ○ ○ ○ ○

Viola

un fiore, una bici, un guanto

Quanti? ○ ○ ○ ○ ○

Marrone

corteccia, terra, una ghianda

Quanti? ○ ○ ○ ○ ○

Bianco o grigio

una nuvola, un sasso, la brina

Quanti? ○ ○ ○ ○ ○

Senza nome

un colore che non sai chiamare

Lo chiamo _____

Il blu è raro

Pochissime piante e animali producono un colore blu. Nella penna della ghiandaia azzurra non c'è proprio blu: la sua struttura minuscola diffonde la luce e così sembra blu.

Parliamone

- Quale colore è stato più facile da trovare?
- Quale colore avete trovato una volta sola?
- C'era qualcosa di due colori insieme?

PER GLI ADULTI

Cercare i colori allena a guardare con attenzione, e nominarli arricchisce le parole per descrivere. Molti bambini si stupiscono di quanto marrone, grigio e verde ci sia, e di quanto sia raro il blu.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: In una passeggiata cercate un solo colore, indicandolo e nominandolo insieme.
Sfida: Scrivete cosa avete trovato sotto ogni colore, poi contate quale colore ha vinto.

Colora seguendo i segni

Un giardino in cui i segni dicono quale pastello usare.

Trovate un segno, prendete quel pastello e colorate la parte. Poi aggiungete il vostro cielo!

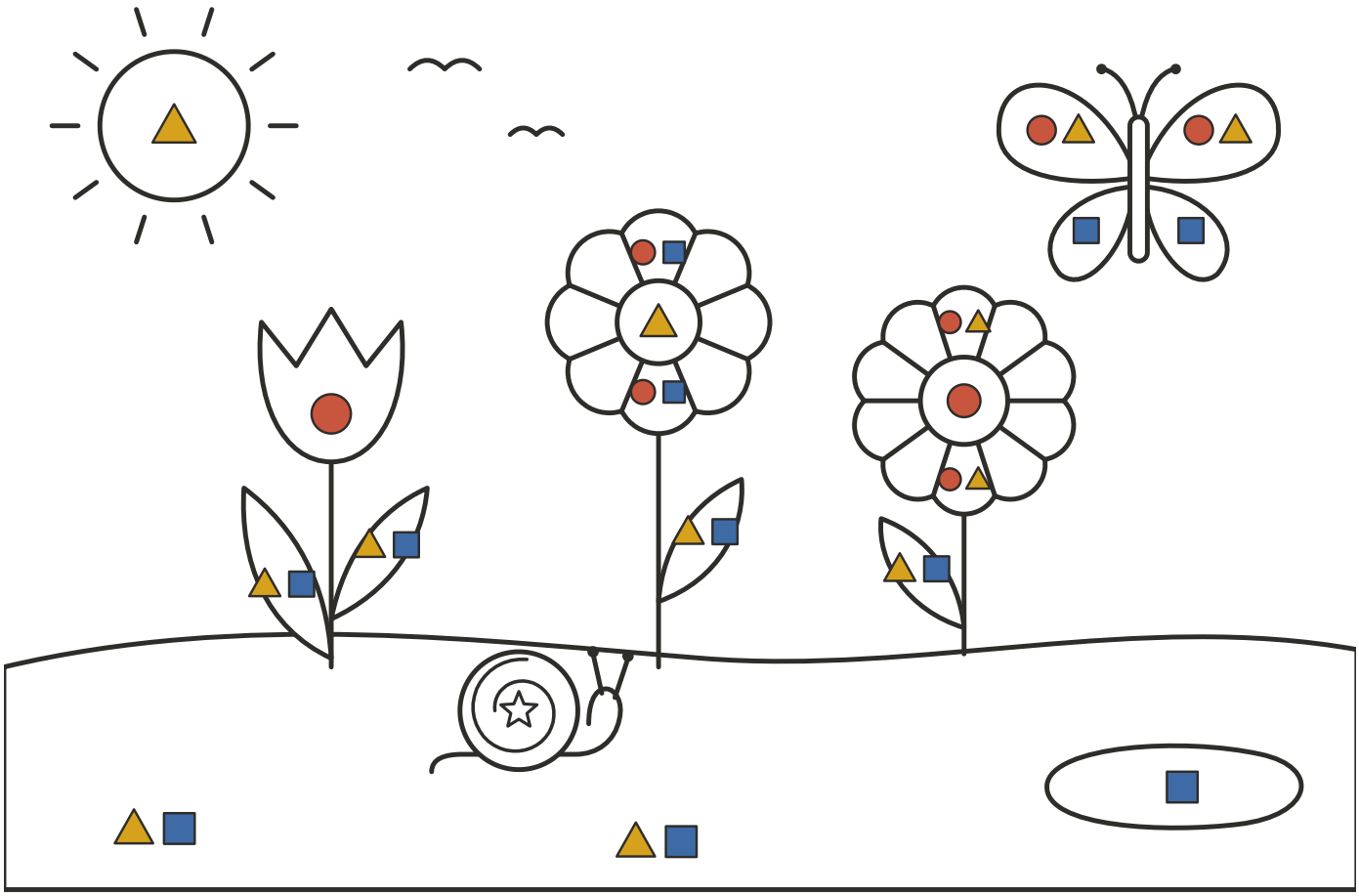
Un segno: un pastello

Rosso · Giallo · Blu

Due segni: colorate con uno, poi con l'altro sopra

● + ▲ = Arancione · ▲ + ■ = Verde

● + ■ = Viola · ☆ = a scelta



PER GLI ADULTI

Sovrapporre un pastello a un altro è vero mescolare i colori, senza tempera. Abbinare i segni ai colori allena anche a leggere una legenda, un'abilità precoce per mappe e matematica.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Colorate le parti grandi con un pastello ciascuna e saltate i segni doppi.

Sfida: Colorate piano prima con il giallo, poi con il rosso sopra. L'ordine cambia il colore?

Quanti verdi?

Fate una scala dal chiaro allo scuro, poi cercate foglie che corrispondono.

Riempite la scala da 1 (il più chiaro) a 5 (il più scuro). Poi uscite e trovate qualcosa per ogni gradino.

La mia scala di verdi

	Colora qui	Trova l'uguale
1	il più chiaro	
2		
3		
4		
5	il più scuro	

Due modi per farla

1. Tempera: partite dal bianco, aggiungete un puntino di verde e colorate la casella 1.
2. Aggiungete un puntino di verde in più per ogni casella. La 5 è solo verde.
3. Pastello: premete pianissimo per la casella 1, poi un po' più forte ogni volta.

Provate un altro colore

Il mio colore _____

I colori nascosti

Le foglie sono verdi per la clorofilla. In autunno svanisce e si vedono i gialli e gli arancioni che c'erano da sempre. Quasi tutti i rossi nascono in autunno.

PER GLI ADULTI

Mettere in ordine le sfumature dal chiaro allo scuro è classificare secondo una sola qualità, un'abilità chiave per la matematica e le scienze. Cercare foglie vere lo trasforma in un gioco di osservazione.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Usate solo tre caselle: chiaro, medio e scuro. Il bambino sceglie le foglie e le ordinate insieme.

Sfida: Girate una foglia: il retro è dello stesso verde? Poi mettete in fila cinque foglie dalla più chiara alla più scura.

Dai un nome a un colore nuovo

Mescolate un colore che nessuno ha mai visto, poi dategli un nome.

Mescolate due o tre tempere, colorate il riquadro grande e date un nome al colore.

COLORE 1

Colora qui il tuo colore

Si chiama

Ho mescolato

bianco

Sembra

COLORE 2

Colora qui il tuo colore

Si chiama

Ho mescolato

bianco

Sembra

COLORE 3

Colora qui il tuo colore

Si chiama

Ho mescolato

bianco

Sembra

Giochi con le parole dei colori

- Quale colore sembra caldo, come il sole?
- Quale colore sembra fresco, come l'acqua?
- Di che colore sarebbe una giornata tranquilla?

PER GLI ADULTI

Chi produce colori inventa nomi come Muschio o Nebbia del mattino. Quando il bambino dà un nome a un colore, lo collega a cose che conosce, e questo rafforza vocabolario e memoria.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Mescolate un colore con il bianco e scrivete voi il nome che dice il bambino.
Sfida: Il bambino scrive il nome da solo e segna cosa ha mescolato, per poterlo rifare.