

B. Allegati

Allegato 1

L'aquilone fuggente...

Due settimane fa abbiamo conosciuto l'amico Giovanni: egli è un ragazzo molto curioso e aperto sempre a nuove esperienze. Dopo aver intrapreso con successo il sub e l'alpinismo, egli decide di dedicarsi a qualcosa di più rilassante...l'aquilone !! Un giorno sua mamma decide di portarlo a giocare sulla spiaggia di Locarno, vicino al lago. Egli gioca felice col suo aquilone, quando tutto ad un tratto...

Situazione 1: pomeriggio

...il filo che tiene l'aquilone si rompe e quest'ultimo vola verso la costa.

... dopo una serie infinita di ricerche, Giovanni ritrova il suo aquilone all'interno della città di Locarno. Intanto il tempo passa e viene sera ! Giovanni decide di giocare ancora con l'aquilone, ma purtroppo...

Situazione 2: sera

...il filo si rompe ancora e l'aquilone vola via un'altra volta! Questa volta esso vola verso il lago e non sarà più ritrovato !!

MORALE DELLA FAVOLA :

cari ragazzi, se vi trovate vicino ad un lago o al mare evitate di giocare con l'aquilone di sera !!!!

PERCHÈ ?

Ebbene...lo scopriremo assieme in questa lezione !!

Buon Lavoro !!!

Allegato 2

Compiti da svolgere :

1. Realizzate due disegni che riassumano le due situazioni.

SITUAZIONE 1	SITUAZIONE 2
--------------	--------------

2. Rispondete alla seguente domanda :

Quale fenomeno meteorologico è implicato nella "storiella" che avete letto?

3. Il maestro vi consegnerà una figura. Osservate questa figura e rispondete alle seguenti domande:

Cosa rappresenta la freccia gialla ?

Cosa rappresentano le frecce arancione - rosse ?

Cosa rappresentano le frecce azzurro - blu ?

Provate a spiegare con le vostre parole questo moto visibile nella figura

4. Il maestro vi consegnerà un altro foglio. Leggetelo e discutetene assieme.

Allegato 4

Progettiamo un'esperienza !

Il principio naturale che si nasconde dietro la storiella è il seguente :

L'ARIA SE VIENE RISCALDATA SALE VERSO L'ALTO!

Il vostro obiettivo sarà quello di progettare un'esperienza che possa dimostrare questo fatto.

Compiti da svolgere :

1. Discutete a gruppi la progettazione dell'esperienza (il maestro vi darà dei fogli a brutta !)
2. Fate un disegno dell'esperienza che avete progettato :

