

IL SEMAFORO È IMPAZZITO

1-2 PRIMARIA



GUIDA PER L'INSEGNANTE

Titolo scheda : Il semaforo è impazzito

Età consigliata : 6 – 7 anni (1a-2a primaria)

Durata complessiva : 60 min

Numero partecipanti : 18 – 26 alunni

Spazi consigliati : Salone, palestra o giardino, tavoli o banchi per la seconda attività, spazio libero per staffetta finale



OBIETTIVI DIDATTICI



- Consolidare il riconoscimento del semaforo e dei segnali stradali
- Allenare l'autocontrollo, l'attenzione e l'ascolto
- Sperimentare ruoli e situazioni urbane
- Favorire la collaborazione tra pari in forma ludico-competitiva
- Introdurre la cittadinanza attiva e l'educazione alla sicurezza



CONTENUTI SCOLASTICI CONNESSI



Educazione civica : Regole, spazi pubblici, rispetto reciproco

Italiano : Ascolto, narrazione, costruzione del discorso

Educazione motoria e alla cittadinanza



MATERIALI



NOME

Tessera "Semaforo"

Carte segnali/cartelli

Cartelli stradali incompleti

Scheda di rilettura bambini

DESCRIZIONE

Cartoncino rosso/giallo/verde

Simboli grandi e chiari

Immagini

Foglio per disegnare/raccontare

USO

Gioco 1

Gioco 2

Gioco 3

Riflessione post-gioco





Introduzione narrativa (10 min. Proiettare l'immagine ai bambini)

Quella mattina, Salvo e Vita erano fermi a un incrocio molto trafficato. Davanti a loro c'era un semaforo che sembrava impazzito: tutte le luci erano spente, e le macchine si fermavano e ripartivano a caso.

- "Hai visto?" - sbottò Salvo. - "Non funziona più! E guarda che caos... tutti che urlano!"

Vita, che stava disegnando un cartello su un quaderno, alzò lo sguardo e disse:

- "È come se mancasse la voce della città. Nessuno sa chi deve passare per primo, nessuno aspetta il proprio turno..."

Salvo si accigliò: - "Ma allora... cosa succede quando le regole si spengono?"

Vita sorrise: - "Succede che serve qualcosa di più delle regole. Serve attenzione, rispetto... e magari anche un po' di collaborazione!"

Salvo si illuminò: - "Potremmo allenarci proprio a questo! Immaginiamo di essere noi a far funzionare la città!"

E così cominciò il loro nuovo gioco...

Opzionale: Per ascoltare e vedere la canzone "La strada non è un gioco" [clicca qui](#)

Divisione in squadre (4-6 bambini ciascuna)

- Scegliere un nome e un colore
- Consegnare eventuali plance visive di gioco (una per squadra)

GIOCO 1 - «Il semaforo umano» (20 min)

- A turno, ogni squadra sceglie un bambino che fa il "semaforo" e alza i cartelli alternandoli
- Le altre squadre si muovono nello spazio delimitato
- Il semaforo grida il colore:
 - Verde = cammina
 - Giallo = rallenta
 - Rosso = equilibrio su un piede
- Ogni errore = perdita di 1 punto

GIOCO 2 - «Il cartello mancante» (15 min)

- L'insegnante mostra immagini incomplete (es. incrocio senza cartello)
- Ogni squadra:
 - sceglie il cartello corretto
 - lo appoggia sull'immagine
- L'insegnante proietta l'immagine corretta completa
- Vince chi completa più scene correttamente

GIOCO 3 - «La corsa dei segnali» (20 min)

Staffetta:

- 1 bambino corre, pesca una carta con un cartello
- Torna, lo mostra e discute con la squadra per spiegarlo ai compagni
- Punti bonus per spiegazioni chiare

Messaggio finale di Salvo e Vita

"Quando il semaforo si rompe, la cosa più importante non è correre... ma osservare, ascoltare e rispettarsi!"

MOMENTO DI RILETTURA (15 min - in aula)

- Vi è mai capitato di vedere un semaforo rotto? Come vi siete comportati?
- Quando è stato difficile fermarsi o aspettare il proprio turno?
- Quale cartello secondo voi è il più importante? E perché?
- Cosa avete fatto oggi che vi ha fatto sentire "bravi cittadini" di EduC.A.City?
- Salvo e Vita vi ringraziano: che consiglio dareste a un bambino più piccolo?

