



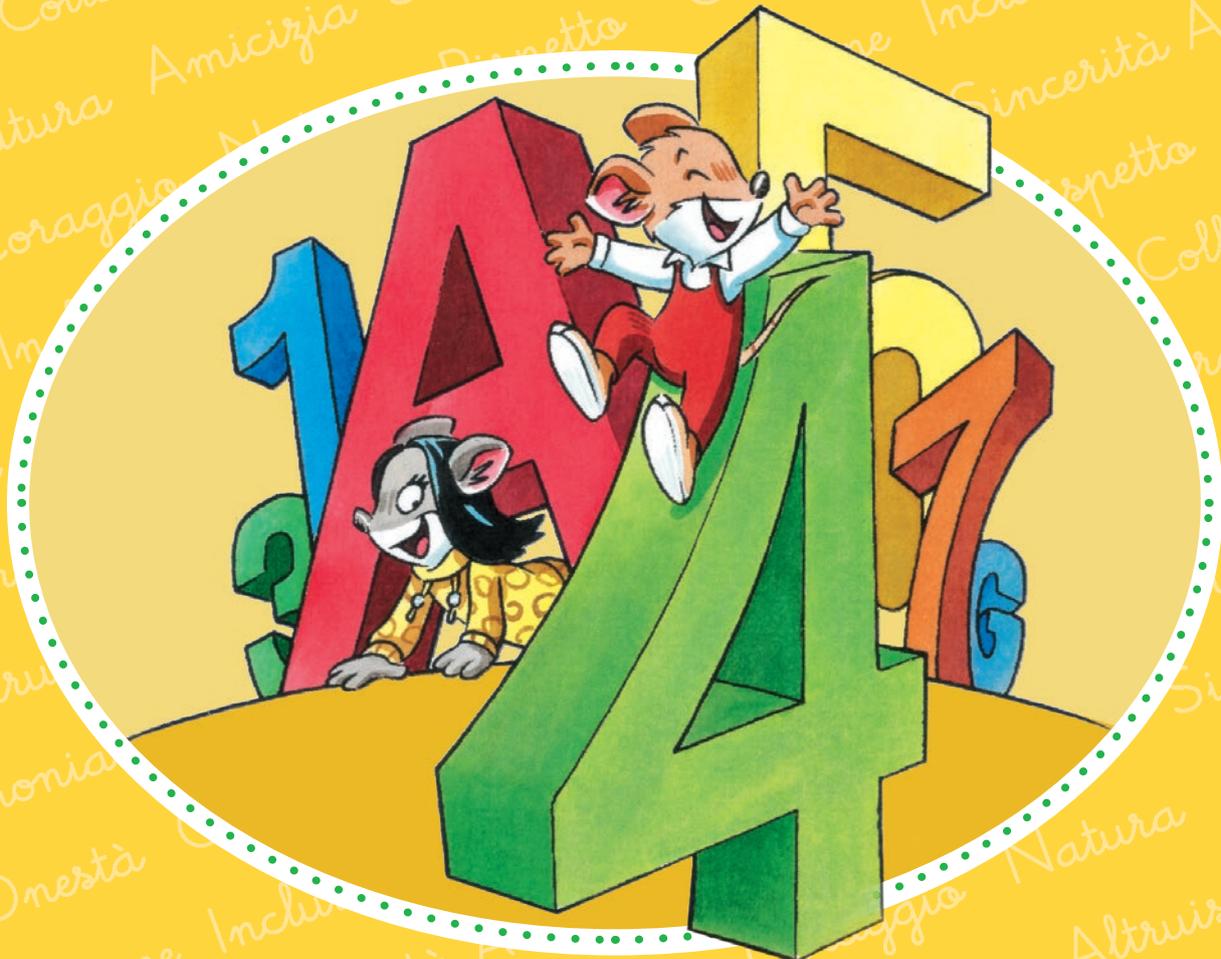
MI PIACE FARE

**PACE!**

Geronimo Stilton

# La **VIA** della **PACE**

Consulenza a cura di **Serena Zollino**



**SCUOLA • 2<sup>A</sup>**

[WWW.ASCUOLACONGERONIMOSTILTON.IT](http://WWW.ASCUOLACONGERONIMOSTILTON.IT)

# La **VIA** della **PACE**

## A CHI È RIVOLTA?

classi seconde della scuola primaria.

## ATTIVITÀ:

REALIZZAZIONE:  
artistico-creativa e manuale

GIOCO:  
psico-mate-motoria

## INTRODUZIONE

Benvenuti nell'attività **LA VIA DELLA PACE**, un vero e proprio “viaggio matematico di fratellanza”!

In questa **avventura interdisciplinare**, apriamo le porte alla scoperta di un mondo in cui la matematica e i valori umani si fondono armoniosamente. Attraverso il famoso gioco dell'oca, i bambini intraprenderanno un percorso coinvolgente e divertente che li condurrà non solo alla **conoscenza dei numeri da 20 a 100**, ma anche alla **comprensione del potere della Pace, dell'amicizia e dell'aiuto reciproco**.

Immaginate di trovarvi su un prato verde e rigoglioso, circondati da un'atmosfera di serenità. Davanti a voi si estende un percorso unico, creato dalle caselle del gioco dell'oca, grandi quanto un foglio, disposte con cura e attenzione in vari angoli di questo scenario.

**Ogni casella rappresenta un tassello del vostro viaggio, pronto a svelare segreti matematici e ad aprirvi le porte della Pace.**

Sarete i protagonisti sia durante la costruzione dei materiali sia nella vera e propria attività di gioco! Ogni tanto, quando sarete pronti, vi fermerete a costruirne un pezzetto e ad aumentare così il livello di divertimento! Questi momenti speciali corrono di pari passo con lo studio dei numeri, decina dopo decina, tappa dopo tappa. ►



# La **VIA** della **PACE**

Il percorso non sarà affrontato da soli: in un gesto simbolico di fratellanza e solidarietà, ogni **coppia di alunne e alunni** parteciperà insieme, stringendo un patto di aiuto reciproco. Sarà un'occasione per imparare a condividere, cooperare e sostenersi l'un l'altro, superando le sfide che incontreremo lungo il cammino.

Ogni coppia avrà il proprio **dado**, costruito individualmente, che le/i due bambine/i lanceranno insieme con curiosità e un pizzico di entusiasmo, aspettando di scoprire quale numero li guiderà nel loro prossimo passo. Ad ogni coppia di lanci, ci si allenerà a sommare i numeri ottenuti, affinando di conseguenza le abilità di calcolo mentale e rafforzando la comprensione dei numeri da 20 a 100.

Ma il gioco dell'oca non è solo una questione di semplice avanzamento di casella in casella. Lungo il percorso si incontreranno **caselle speciali** con indicazioni uniche e significative. Queste istruzioni saranno come piccole pietre miliari sulla strada della Pace, spronando a riflettere e condividere pensieri ed emozioni, oltre che a compiere **gesti simbolici** che promuovano l'armonia nella classe. Bambine e bambini potranno abbracciarsi, esprimere concetti positivi, svolgere azioni gentili che celebrino la diversità e la collaborazione! Ogni tassello superato sarà un'opportunità per esplorare i valori fondamentali che rendono possibile la Pace nella propria vita e nel mondo che ci circonda!

Alla fine del percorso, giungeranno alla meta con un profondo senso di realizzazione. Il "viaggio matematico di fratellanza" avrà insegnato molto più di semplici numeri. Scopriranno che la Pace è un **concetto vivo, che può essere sperimentato attraverso azioni quotidiane** di gentilezza, solidarietà e rispetto reciproco. Porteranno con loro questi insegnamenti nel cammino verso il futuro, diffondendo ovunque la cultura della Pace.

Prepariamoci! È arrivato il momento di afferrare i dadi e scoprire il meraviglioso mondo che ci aspetta in questo viaggio verso la Pace! ■



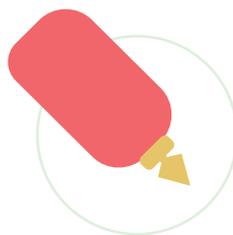
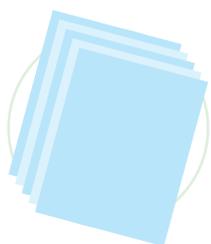
# La **VIA** della **PACE**

## QUALI SONO GLI OBIETTIVI:

- comprendere e applicare le operazioni di addizione, sottrazione e confronto dei numeri da 20 a 100
- sviluppare abilità di calcolo mentale attraverso il lancio dei dadi e la somma dei risultati
- migliorare la comprensione e l'uso dei numeri nella risoluzione di problemi matematici
- sviluppare la capacità di cooperare attraverso la partecipazione in coppia nel gioco
- comprendere l'importanza dei valori di Pace, gentilezza e rispetto reciproco
- riflettere sulle azioni quotidiane che promuovono la Pace e l'armonia tra gli individui
- comprendere e apprezzare le diversità e le differenti prospettive

## Quale materiale serve:

- carta comune o cartoncino formato A4 e A3
- colori: pastelli, pennarelli, evidenziatori, tempere ecc.
- colla stick
- forbici con punte arrotondate
- eventuale macchina plastificatrice



## ALLEGATI:

- caselle** in formato A4 con lo 0 e le decine, fino a 100  
(suggeriamo di stampare le caselle delle decine in formato A3)
- matrice** singola in formato A4 per le altre caselle da assemblare  
(suggeriamo di stampare le caselle in formato A4)
- 10 cifre** da ritagliare e incollare
- targhetta** da ritagliare, compilare e incollare
- dado** da ritagliare e costruire
- documento** per l'insegnante con l'**elenco delle caselle speciali**

# La **VIA** della **PACE**

## PREMESSA

Prima di intraprendere il nostro viaggio sulla **VIA DELLA PACE**, alunne e alunni saranno coinvolti nella realizzazione fisica delle caselle del gioco dell'oca. Questa attività permetterà di esprimere il loro impegno per la Pace e la fratellanza e, al contempo, di immergerli nel mondo dei numeri. Ogni casella che realizzeranno diventerà un tassello di questo percorso, rappresentando non solo un numero matematico, ma anche un messaggio di speranza e di armonia.

E non solo! Avranno diverse occasioni per lavorare alla costruzione del gioco! La realizzazione di tutti gli elementi che lo compongono, infatti, non si esaurirà in un unico step, ma li appassionerà durante tutto l'anno scolastico, segnando i loro traguardi verso le nuove decine. Il viaggio diventerà sempre più avvincente e li entusiasmerà ogni volta che, alla ripartenza del match, si guarderà crescere la strada. Quando il percorso avrà raggiunto una certa lunghezza, si consiglia di utilizzare spazi più ampi come giardino, corridoi o palestra.

Si valutino anche variazioni di gioco e sfide aggiuntive da proporre per alcune tipologie di numeri, come numeri amici, cugini, doppi e successivi, decine, pari/dispari, ecc. ■



# La **VIA** della **PACE**

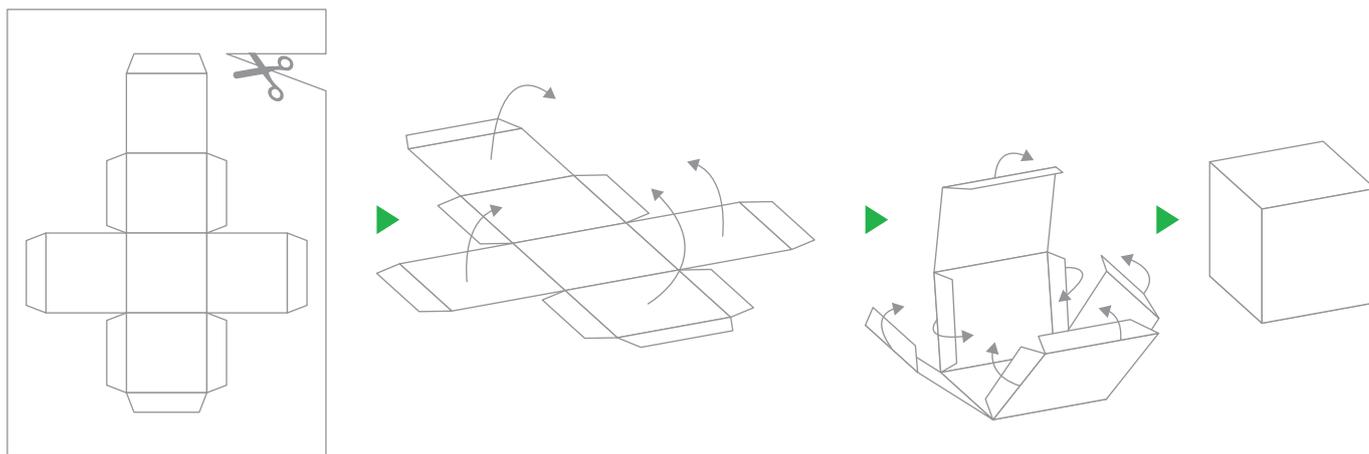
## ISTRUZIONI

- 1** L'insegnante prepara le stampe in bianco e nero delle matrici avendo cura di organizzarle, momento dopo momento, via via che si avanza nello studio dei numeri, in linea con la programmazione didattica della classe.
- 2** Nella prima lezione **presenta il progetto LA VIA DELLA PACE**, un viaggio-gioco che accompagnerà la classe nelle sue avventure matematiche, siglando i progressi dell'apprendimento. Illustra il processo passo dopo passo e si assicura che tutti comprendano le istruzioni, rispondendo alle domande di bambine e bambini.
- 3** Successivamente **l'insegnante organizza la classe** in gruppi di lavoro e distribuisce i fogli da colorare, relativi al primo step, con i numeri studiati sino a quel momento. Invita ad usare una vasta gamma di colori per rendere le caselle attraenti e vivaci.
- 4** Terminata la colorazione **l'insegnante provvede a ritirare i fogli e, se possibile, a plastificarli**, per consentirne un uso più duraturo.
- 5** Nel successivo laboratorio si procede a **tagliare il tutto lungo i contorni**. Ci si assicura che siano usate forbici dalla punta arrotondata.
- 6** Ma non abbiamo terminato! Ognuno dovrà **costruire il suo dado!** L'insegnante consegna la stampa a ciascuno e spiega la procedura di realizzazione. Ogni dado sarà colorato e personalizzato con disegni, messaggi di Pace ed il proprio nome per poterlo riconoscere tra tutti.
- 7** E ora tagliamo il cubo lungo i bordi, facendo attenzione a non includere nel taglio le alette della piega evidenziate dalla linea tratteggiata. ►



# La **VIA** della **PACE**

- 8 Siamo giunti al momento del montaggio! L'insegnante indica e, se necessario, aiuta a **piegare e incollare le varie parti del solido** sino alla sua completa chiusura. I dadi resteranno sempre in classe, conservati in un luogo dedicato, per essere pronti, all'occorrenza, a intraprendere insieme il viaggio-gioco.



- 9 Ora che i dadi e le prime caselle sono pronti **l'insegnante organizza i tempi di gioco**, che potrà essere svolto in diversi momenti, spazi e percorsi della settimana o del mese.
- 10 Ed anche allora si **coopererà insieme nel tracciare il percorso del gioco dell'oca**, dapprima disponendo le caselle sul pavimento o sui mobili e poi giocando. L'insegnante si assicura che ci sia sempre spazio sicuro e sufficiente per consentire ai partecipanti di muoversi agevolmente.
- 11 Prima di ogni partita **l'insegnante legge alla classe le regole del gioco** per assicurarsi che sia sempre tutto chiaro. Una volta acquisite per bene le regole, si possono far ricapitolare dagli stessi bambini. ■

**Siamo pronti a iniziare il gioco  
e a continuarlo strada facendo.**

**Un anno di numeri magici ci aspetta!**

**Insieme ad uno speciale viaggio verso la Pace.**



# La **VIA** della **PACE**

## REGOLE DI GIOCO

Si gioca in coppia. Per partecipare ogni coppia di bambine e bambini utilizzerà insieme i suoi due dadi.

Il percorso totale del gioco è composto da una serie di caselle numerate da 1 a 100, cioè i numeri che si impareranno durante l'anno scolastico.

Il percorso sarà costruito durante questo arco di tempo, decina dopo decina, e la classe lo vedrà crescere piano piano.

1. Per iniziare, si organizzano le coppie (per sorteggio o altri criteri), che possono cambiare da match a match, quando si ricomincia il gioco.
2. Tutte le coppie si dispongono in ordine in un punto preciso e lontano dal percorso.
3. Al proprio turno, ogni coppia di giocatori si posiziona sulla casella di partenza, contrassegnata dallo zero con START.
4. La coppia di giocatori lancia il proprio dado e si muove avanti o indietro di un numero di caselle corrispondente al risultato sommato del lancio.
5. Durante il gioco possono incontrare diverse caselle speciali che contengono indicazioni di Pace o sfide matematiche.
6. La prima coppia che raggiunge o supera la casella 100, o le caselle finali di ogni tappa, è la vincitrice del gioco.

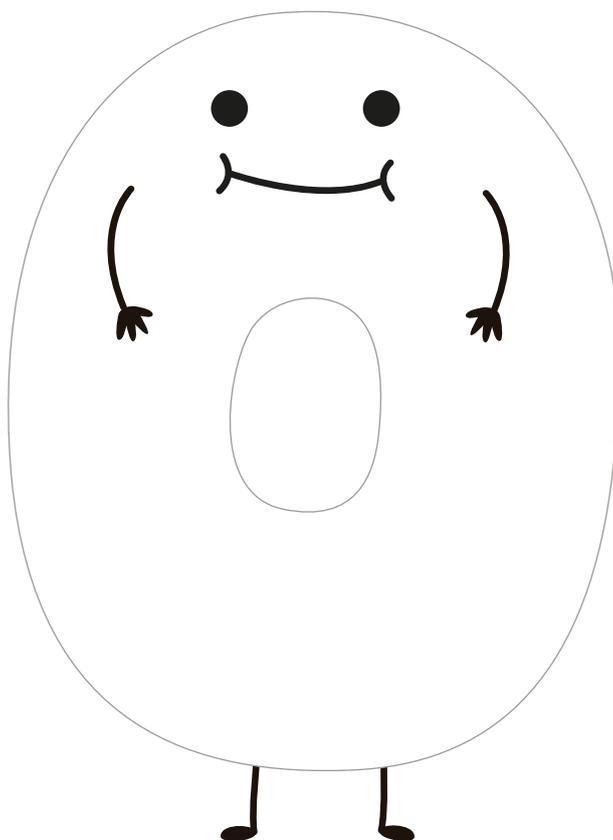
Durante il gioco, i bambini sono incoraggiati ad aiutarsi a vicenda, rispettando le regole del gioco. **LA VIA DELLA PACE** è un'opportunità per imparare e divertirsi insieme. Non importa chi vince o chi perde, ma come si gioca, ci si diverte e si coltivano valori di Pace e collaborazione.

N.B.: l'insegnante può personalizzare le regole del gioco in base alle esigenze specifiche della propria classe e alla durata del gioco. Può aggiungere sfide su numeri speciali: numeri amici, cugini, doppi e successivi, decine, pari/dispari ecc.

**Buon divertimento!** ■

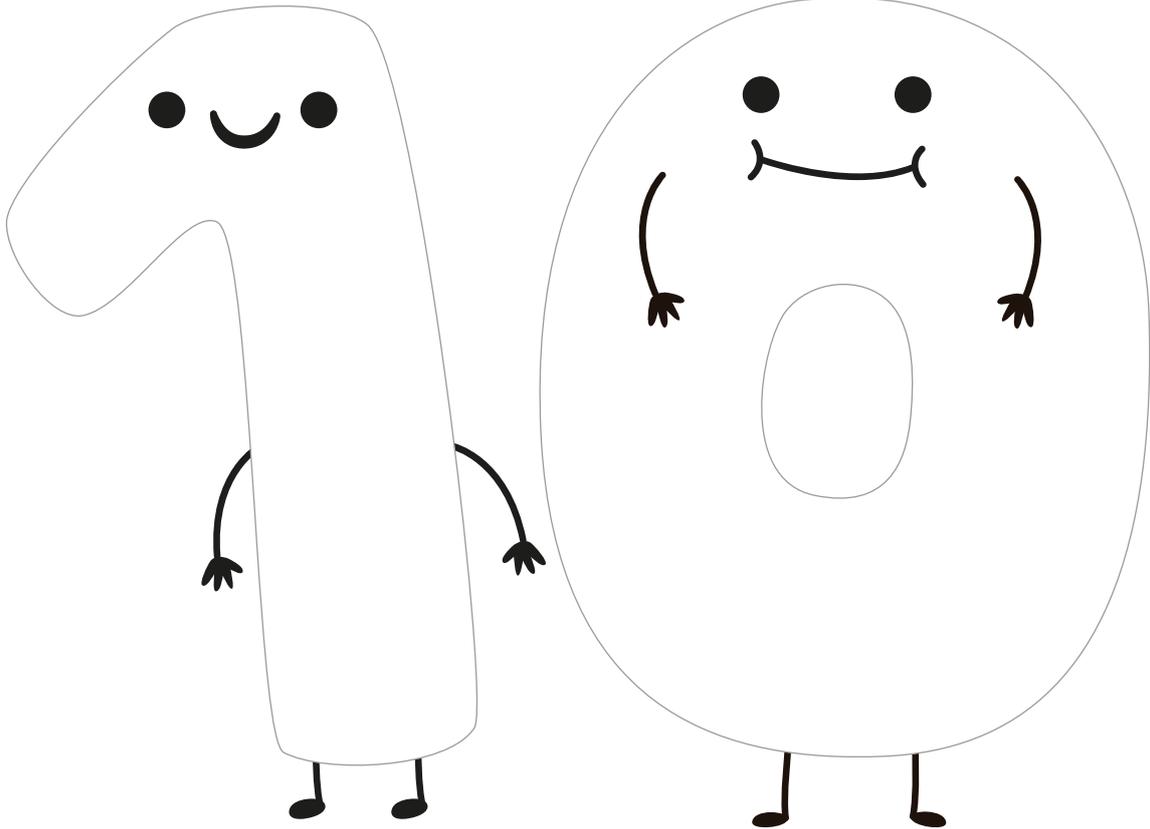


La **PAGE** è...



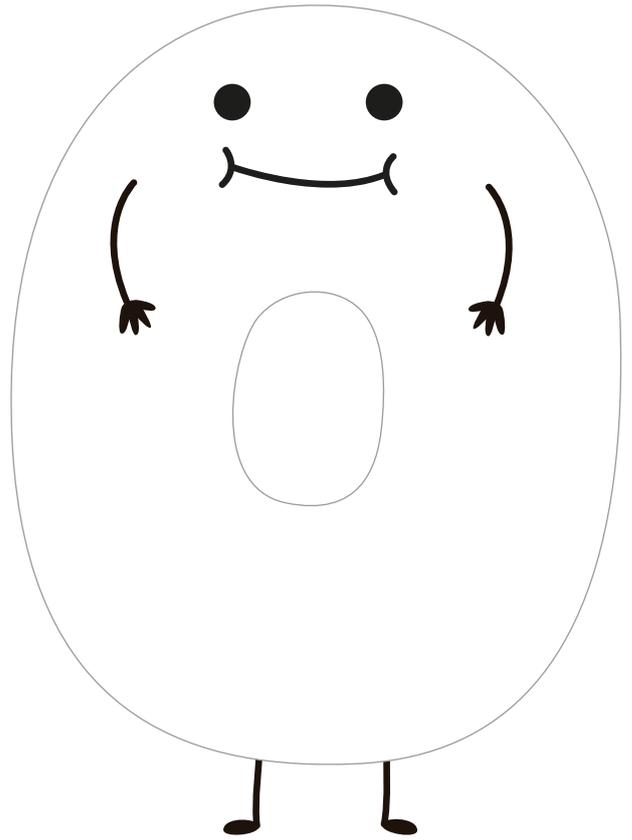
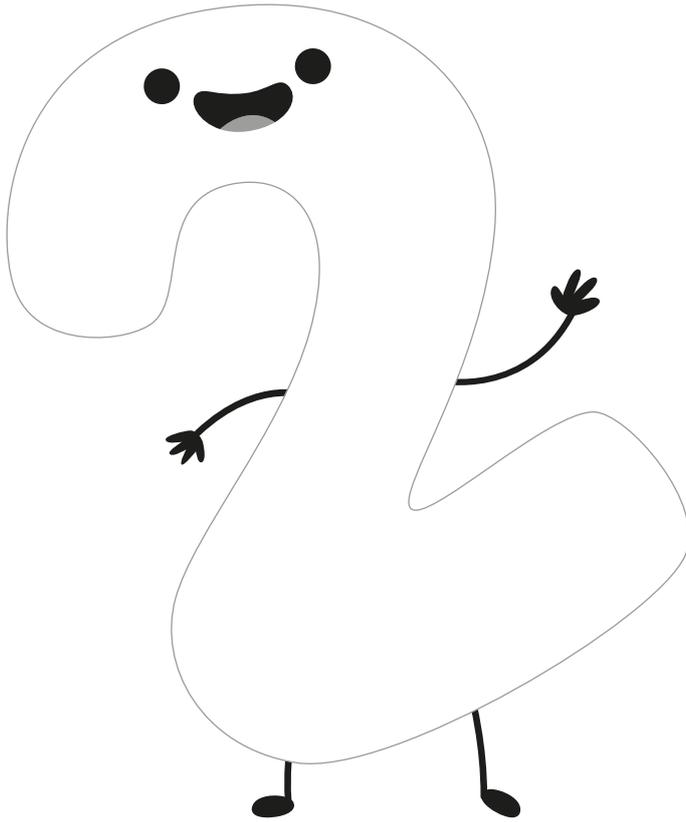
**START**

La **PAGE** è...



A large rounded rectangular box containing four horizontal dotted lines, intended for writing.

La **PACE** è...



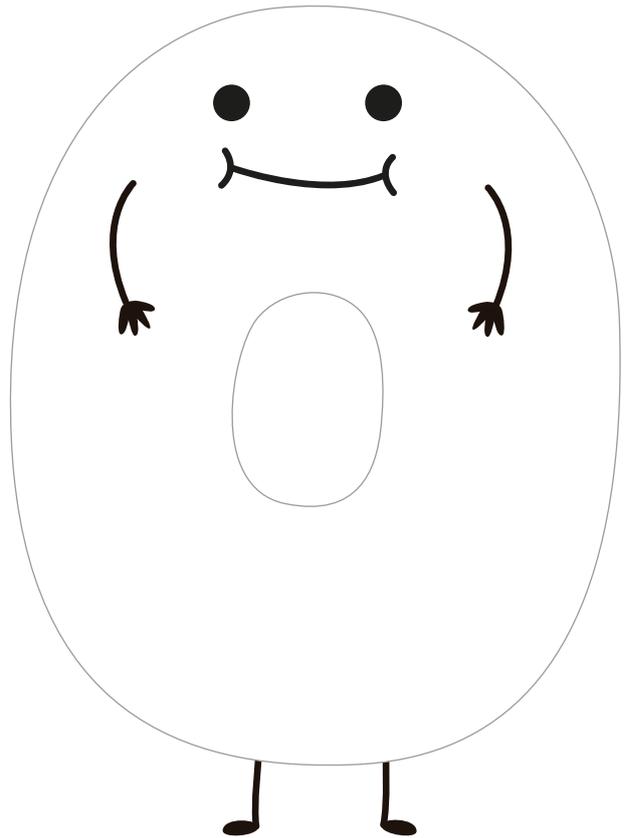
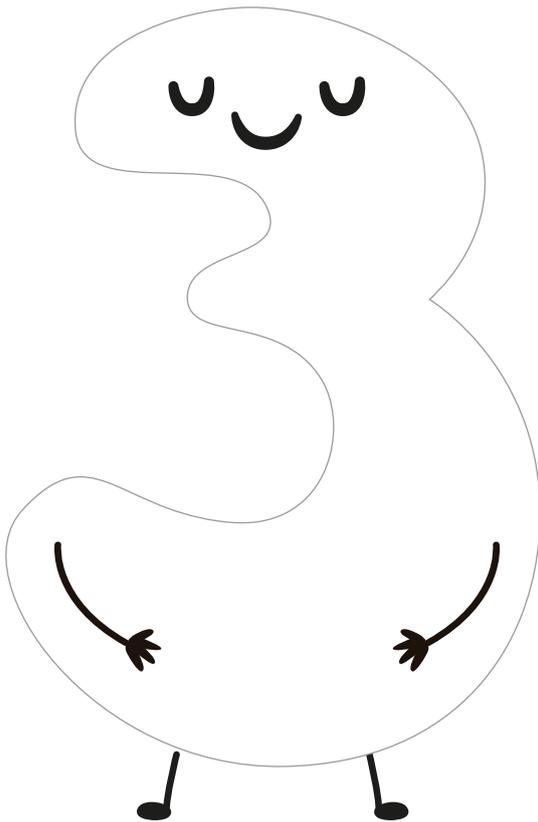
.....

.....

.....

.....

La **PACE** è...



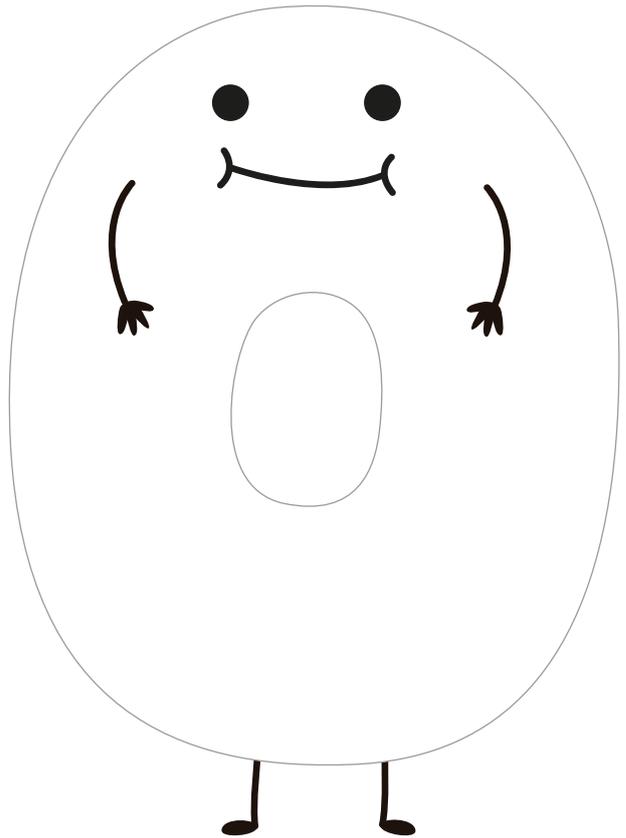
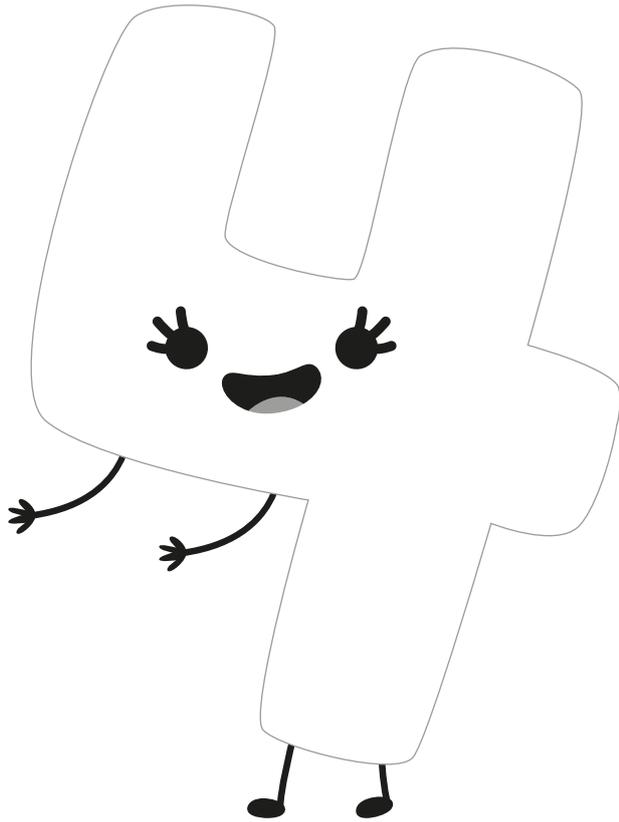
.....

.....

.....

.....

La **PACE** è...



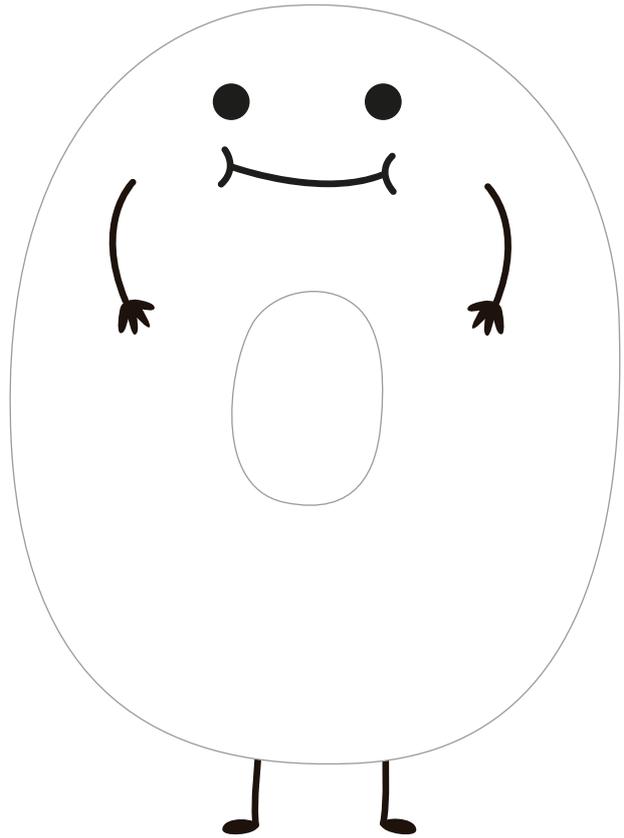
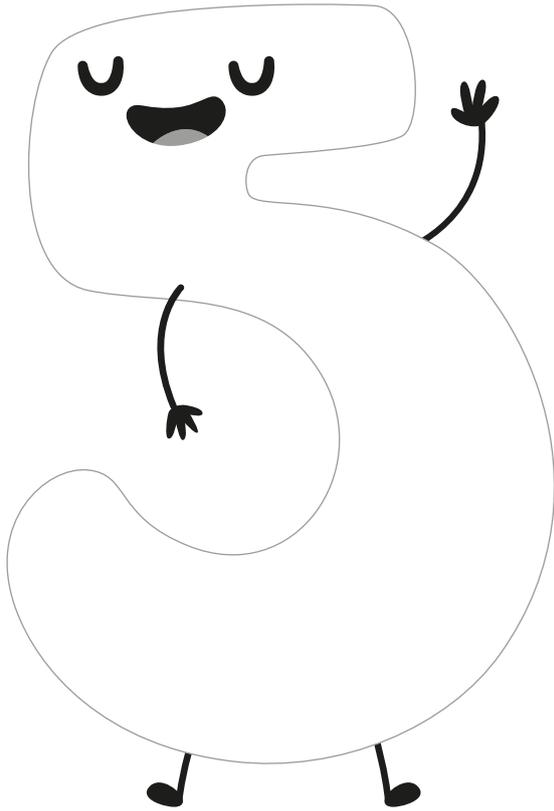
.....

.....

.....

.....

La **PACE** è...



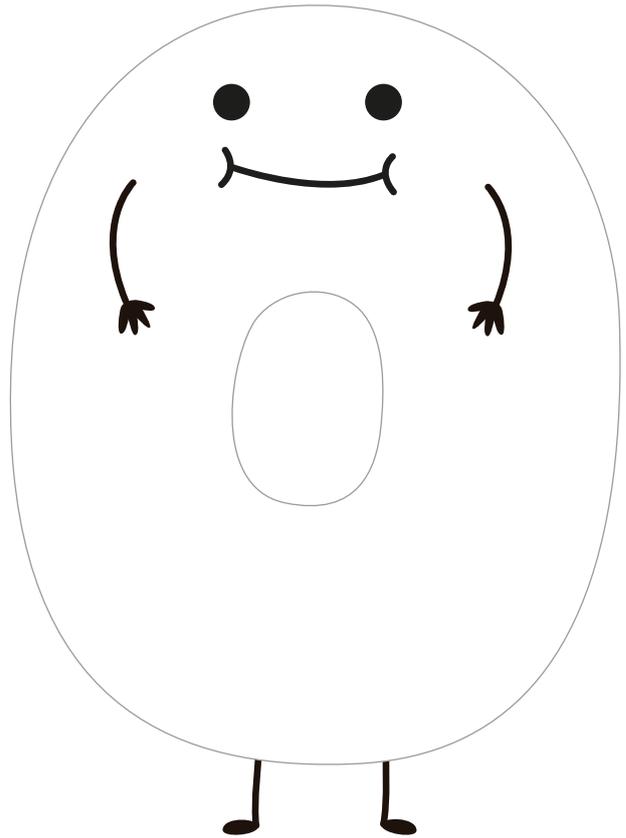
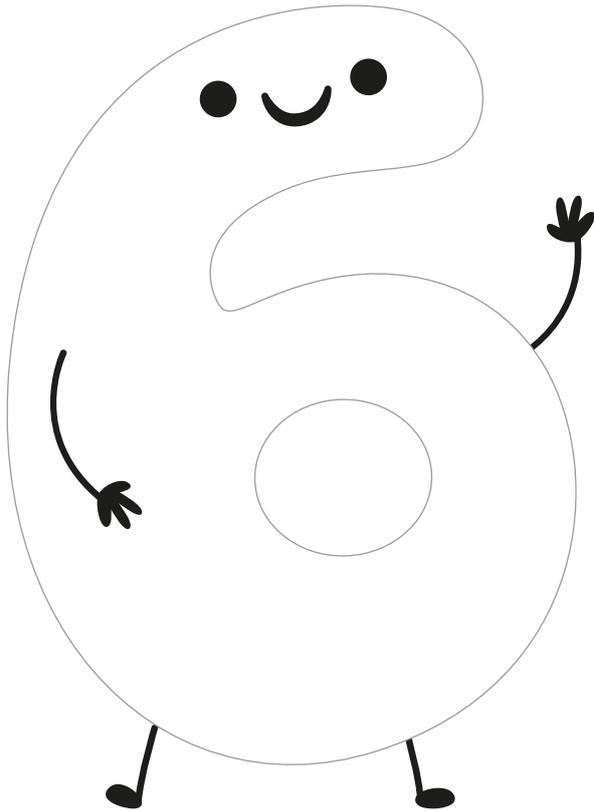
.....

.....

.....

.....

La **PACE** è...



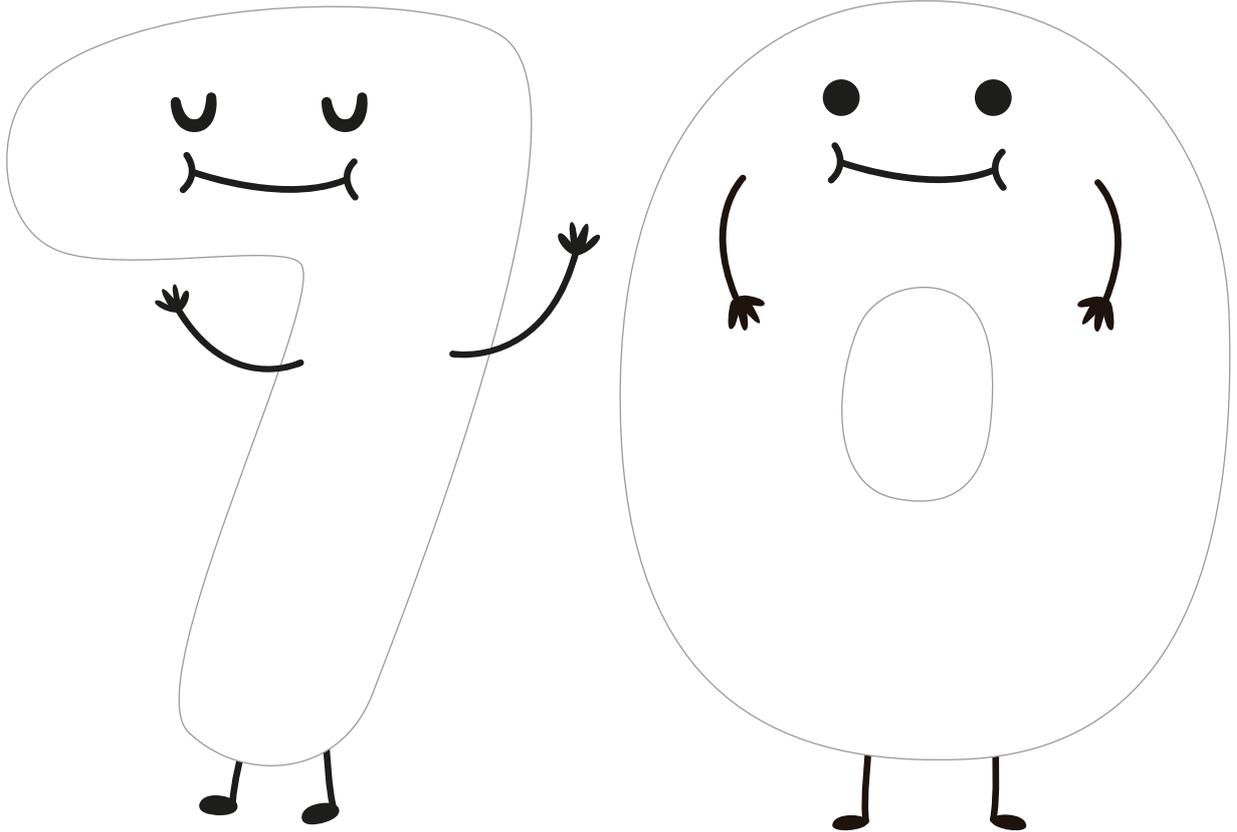
.....

.....

.....

.....

La **PAGE** è...



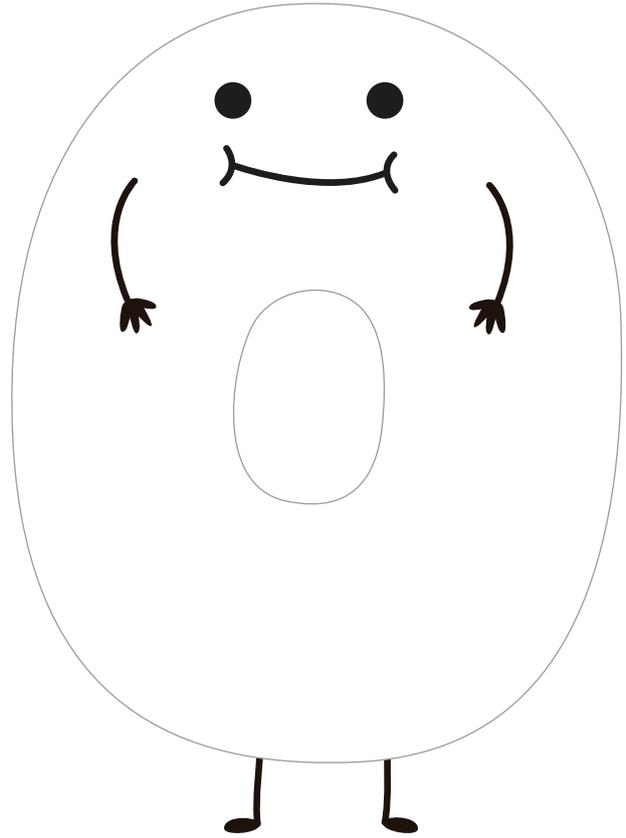
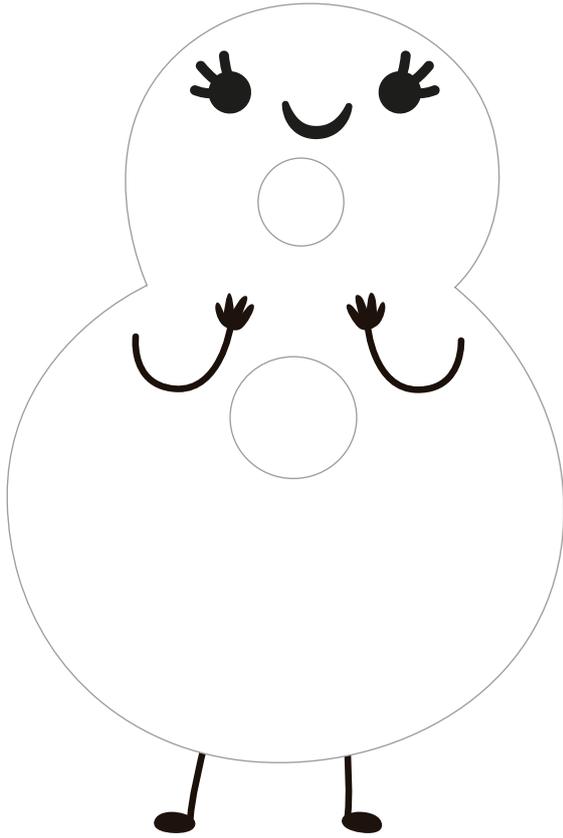
.....

.....

.....

.....

La **PACE** è...



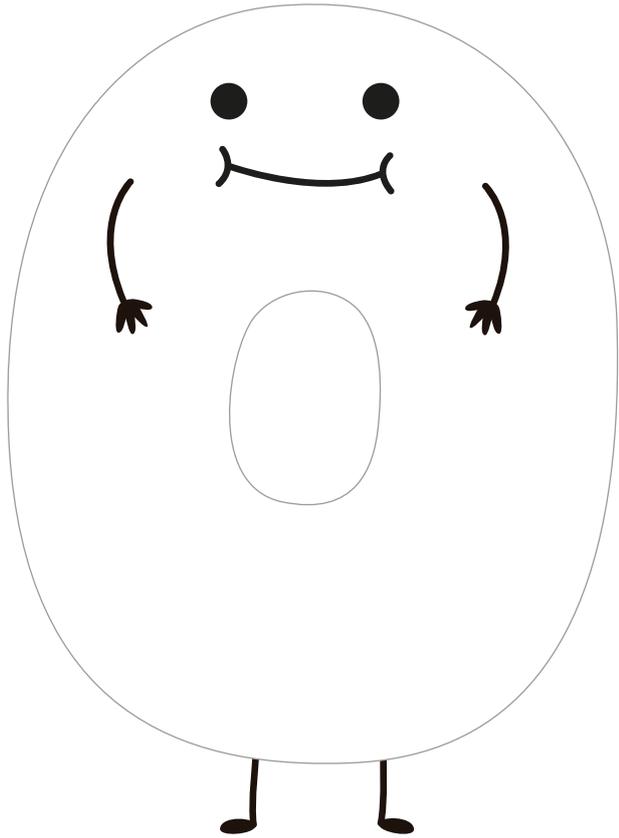
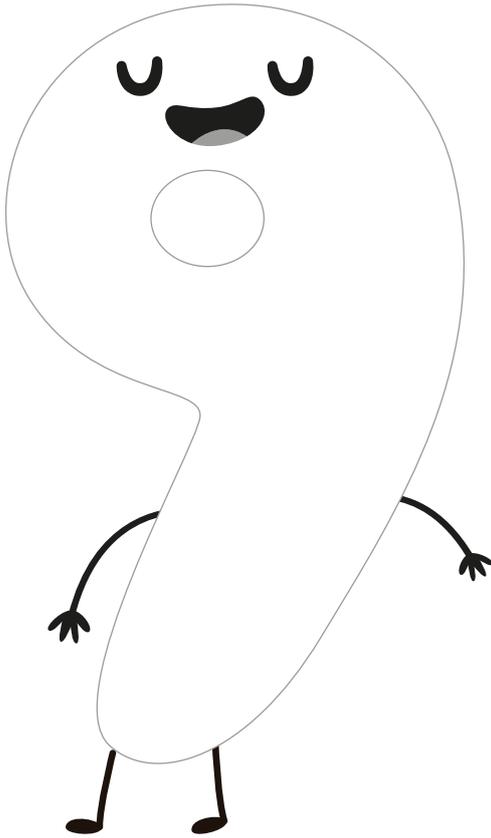
.....

.....

.....

.....

La **PACE** è...



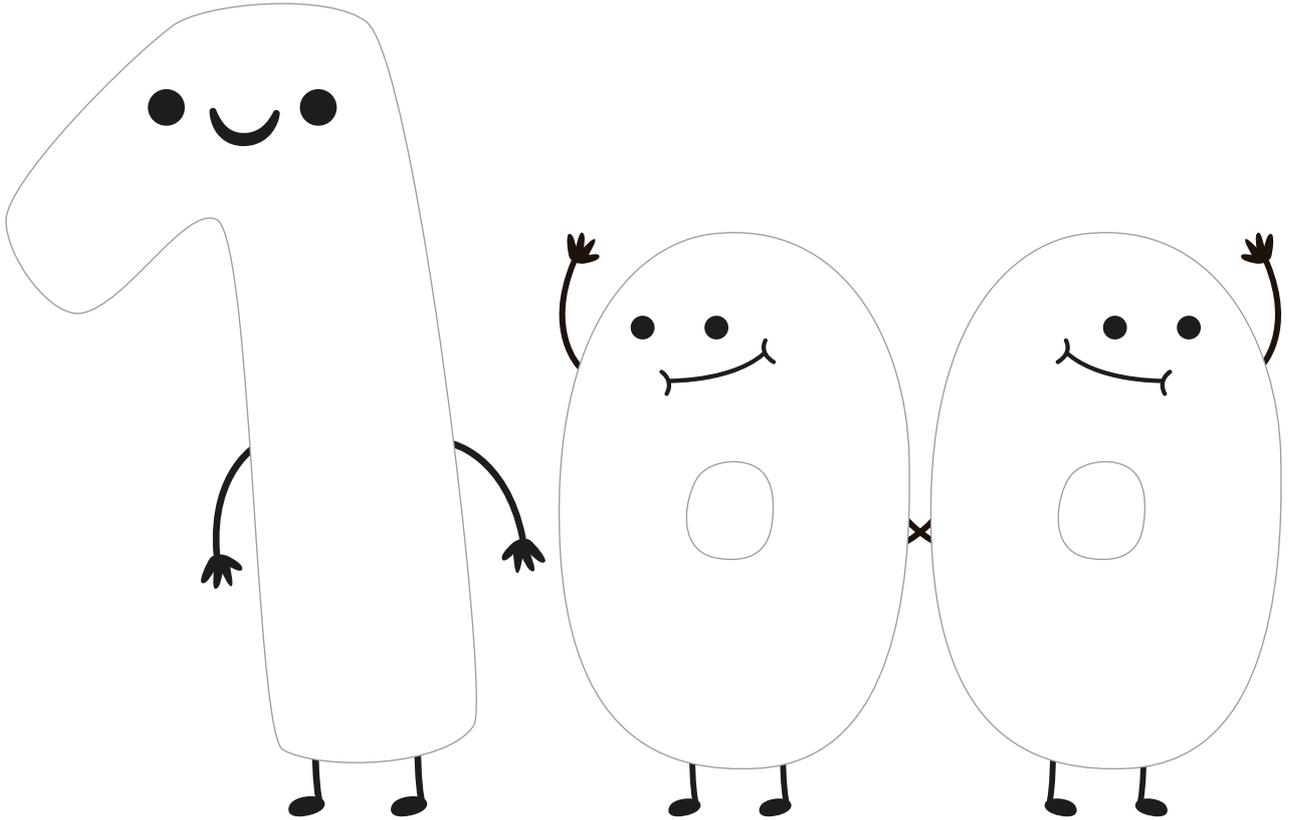
.....

.....

.....

.....

La **PACE** è...



.....

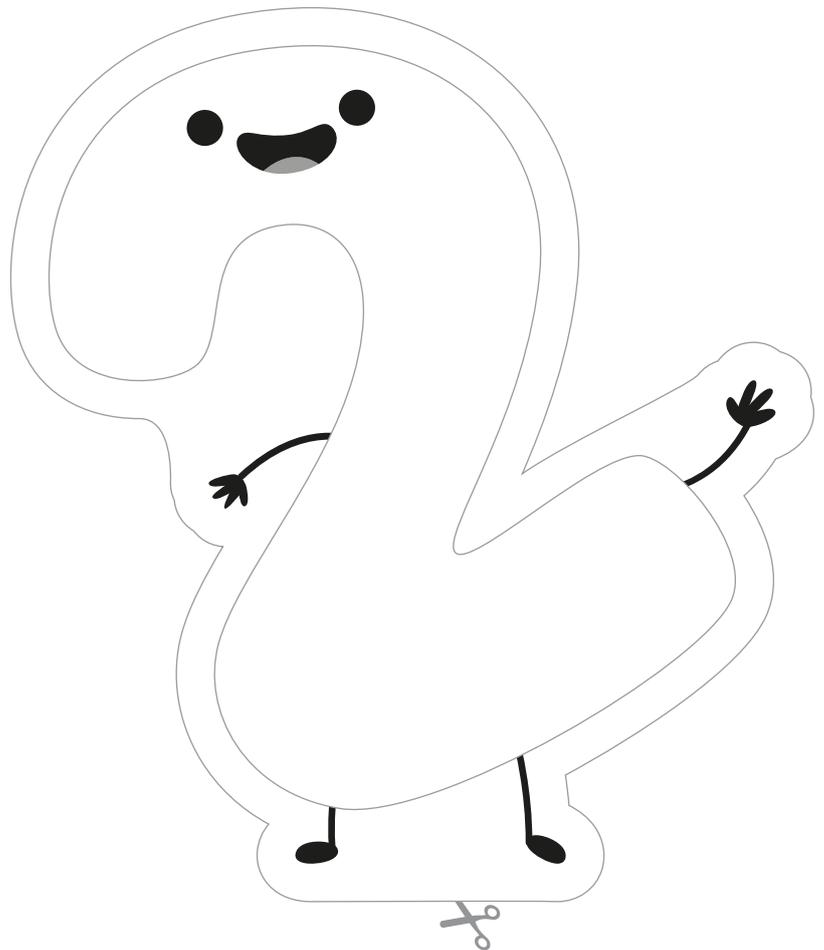
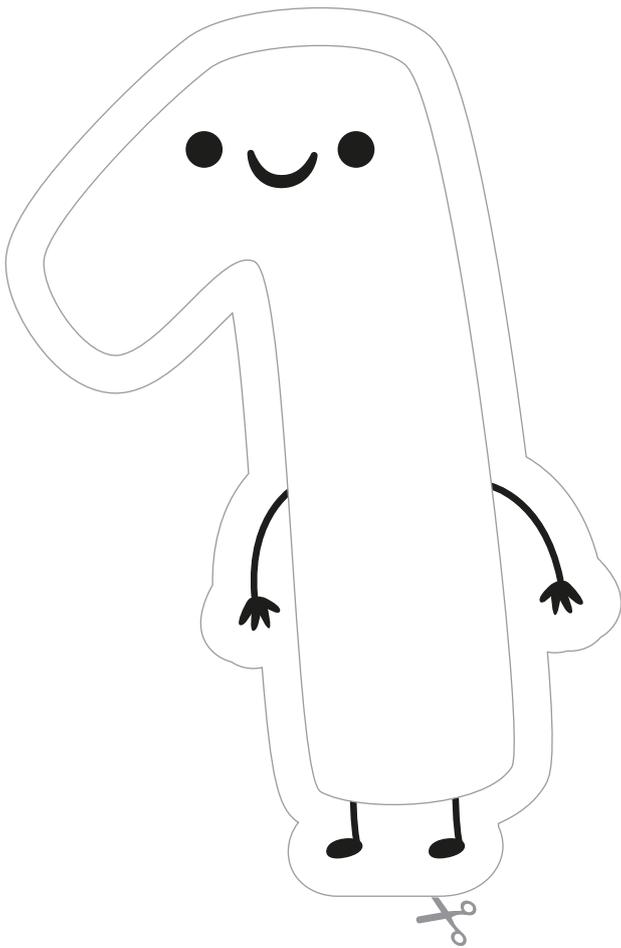
.....

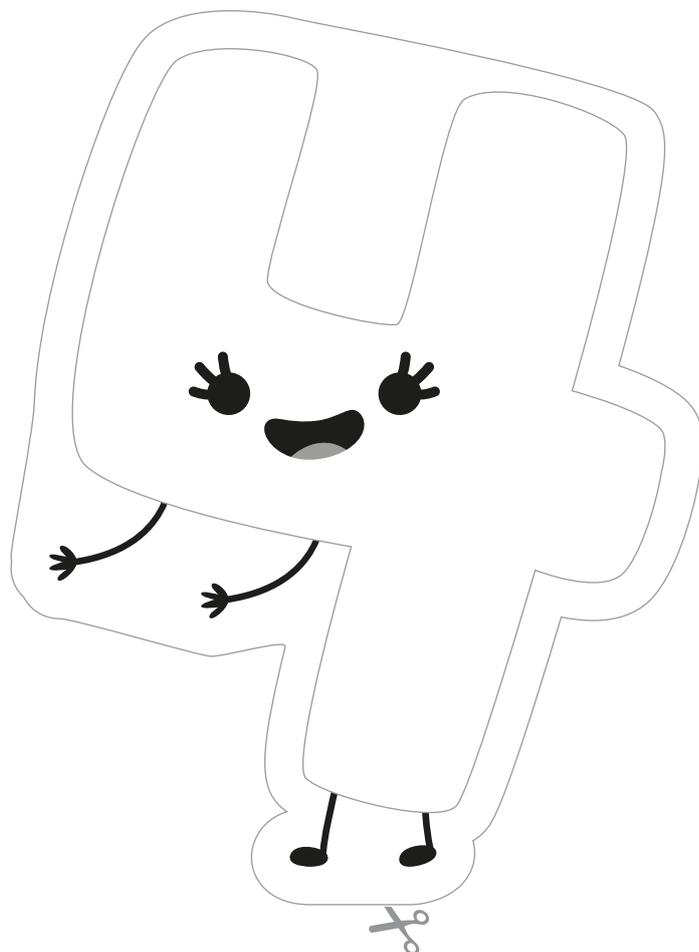
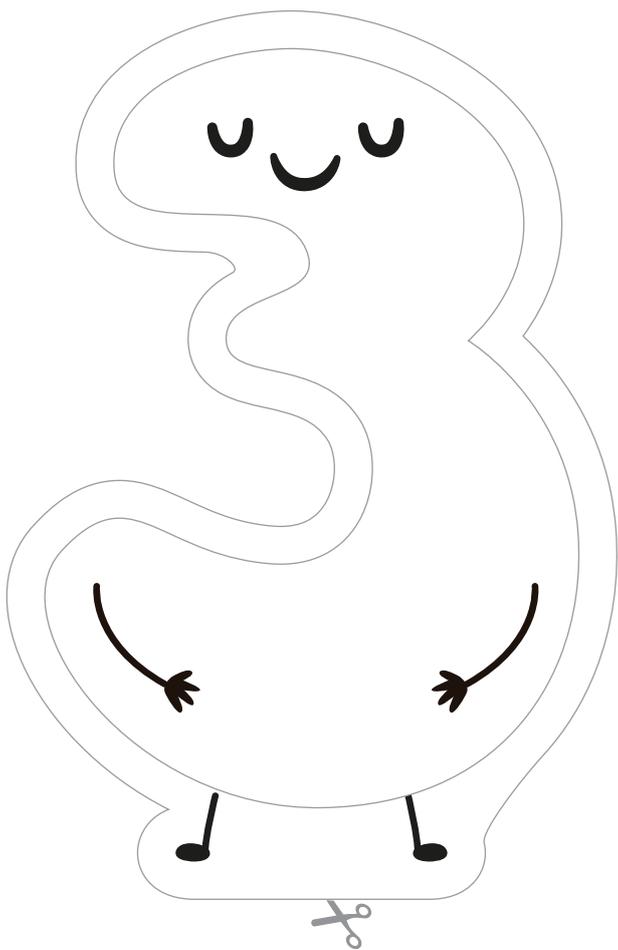
.....

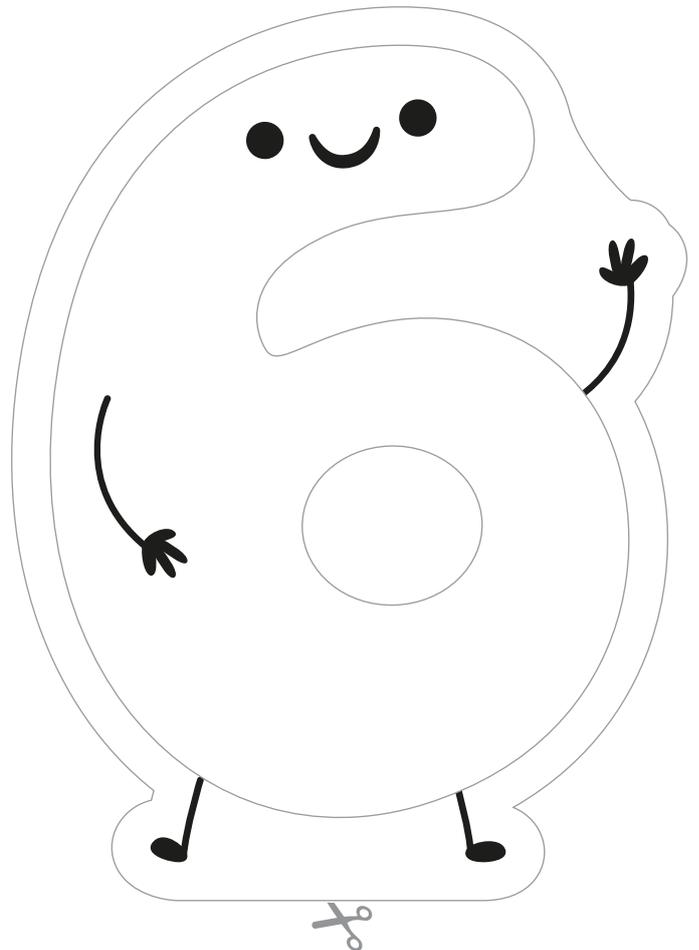
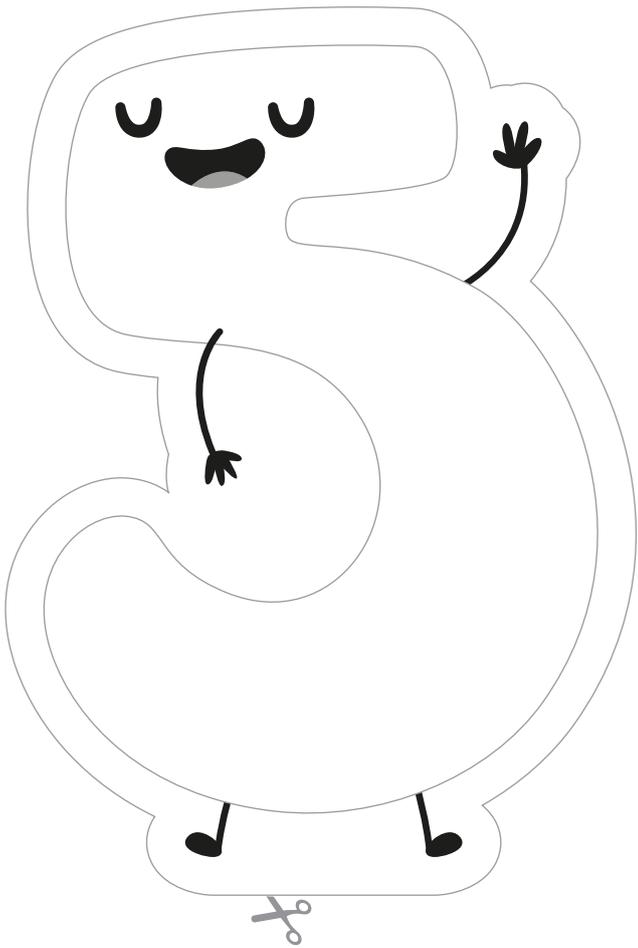
.....

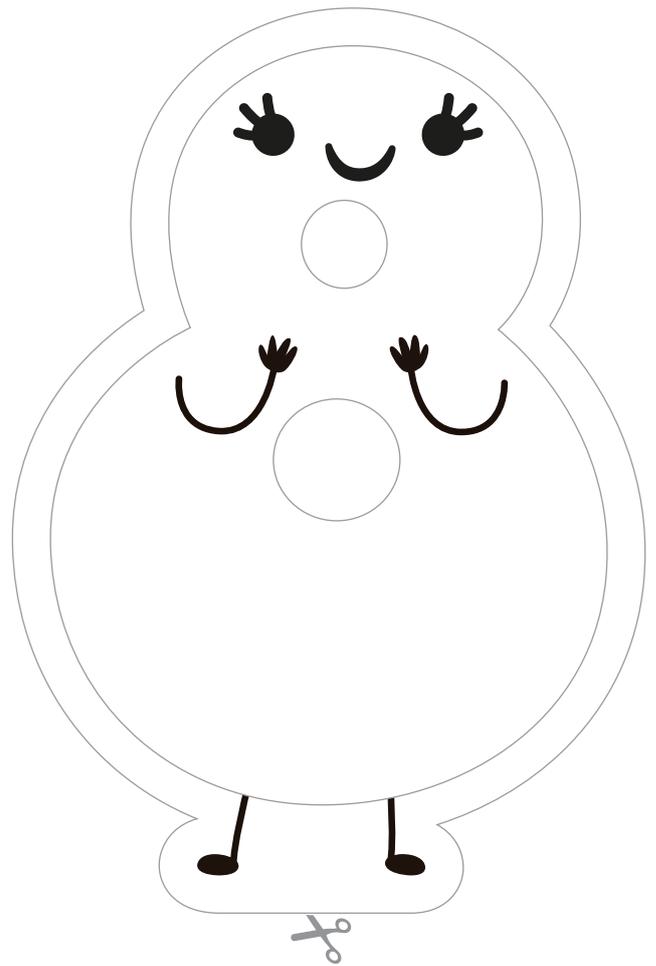
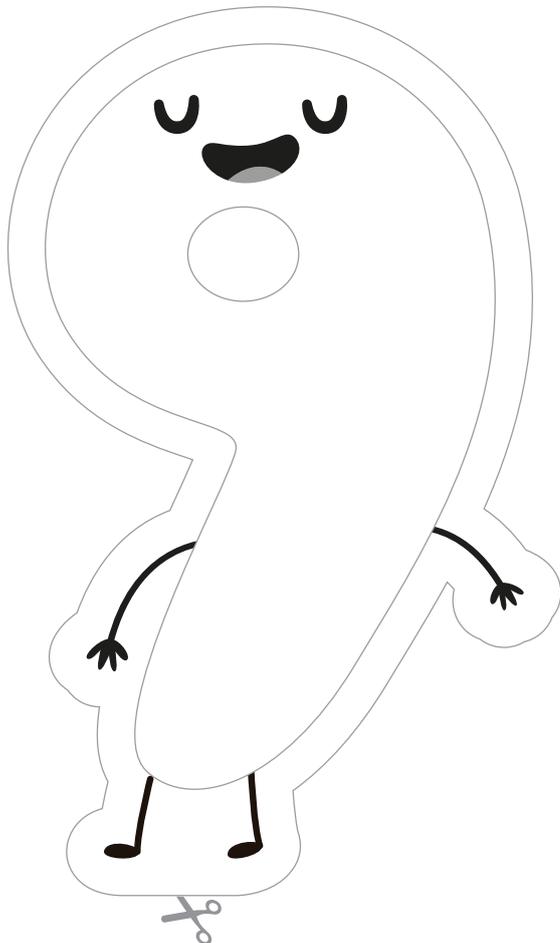
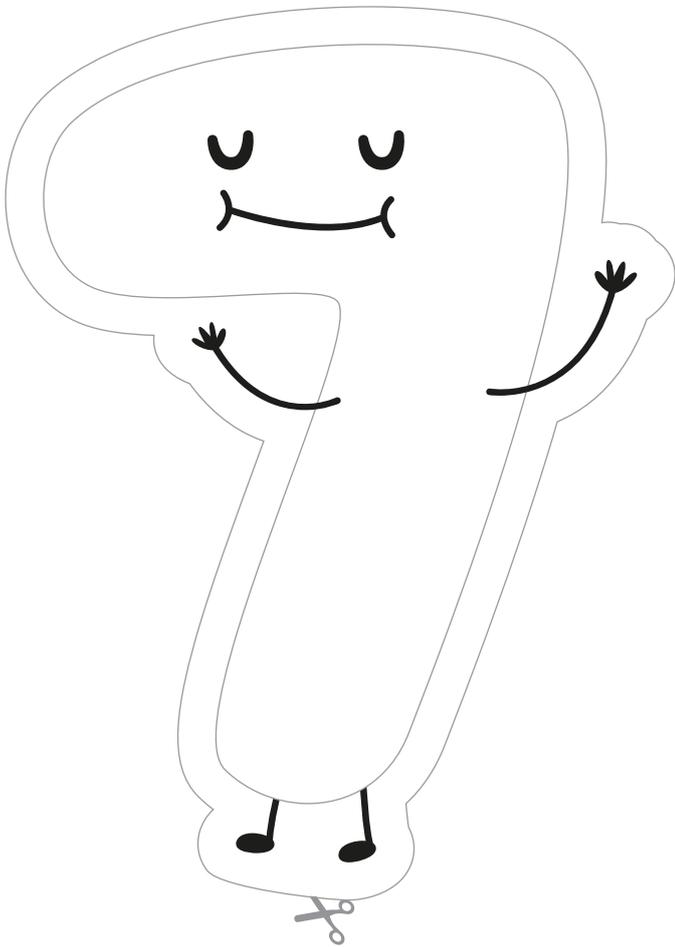
La **PAGE** è...

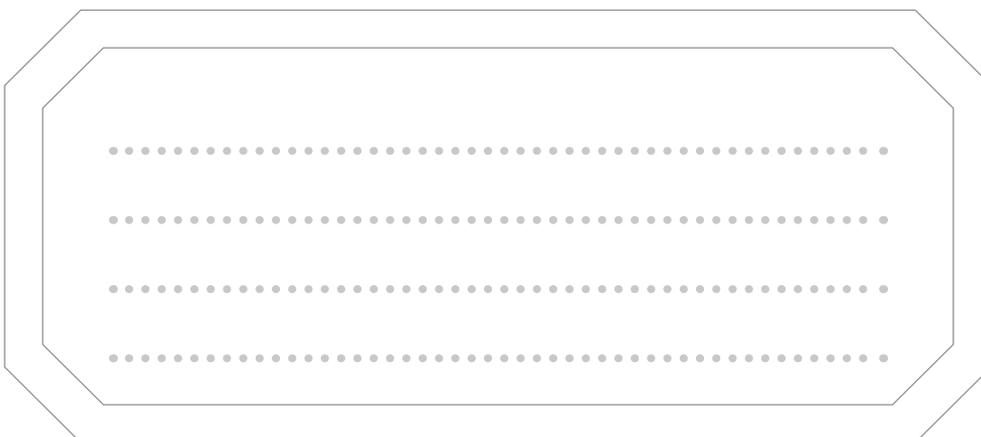
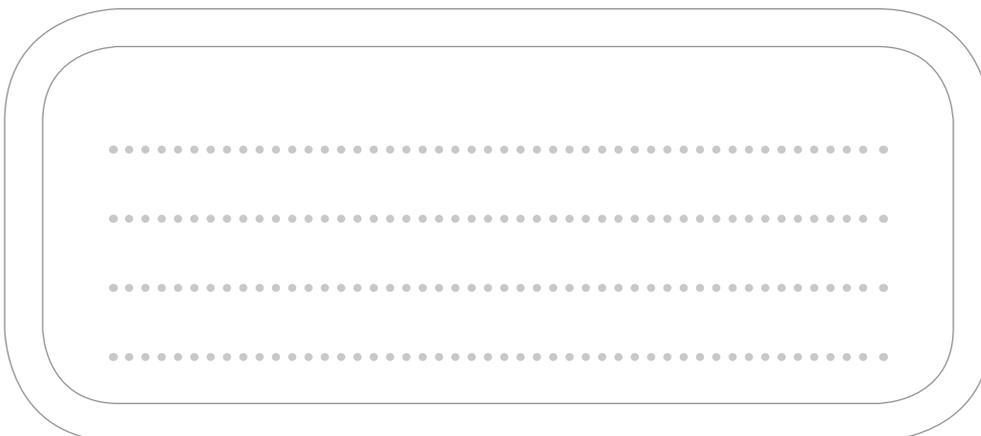
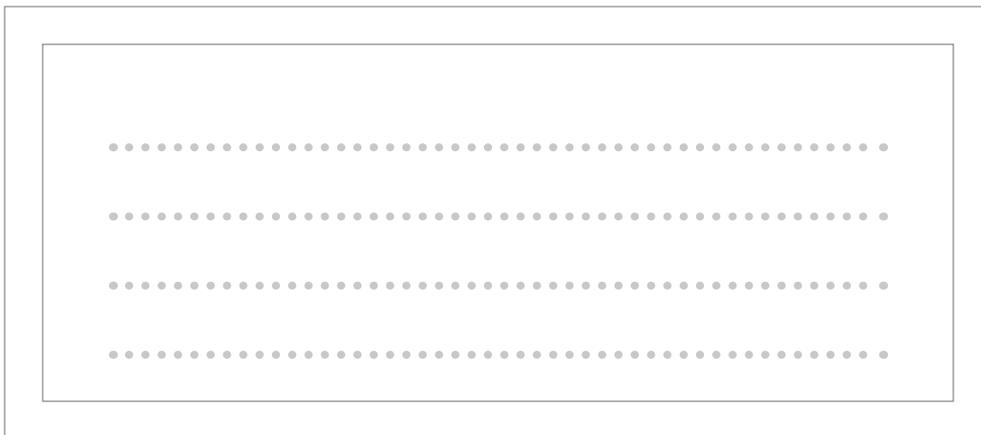


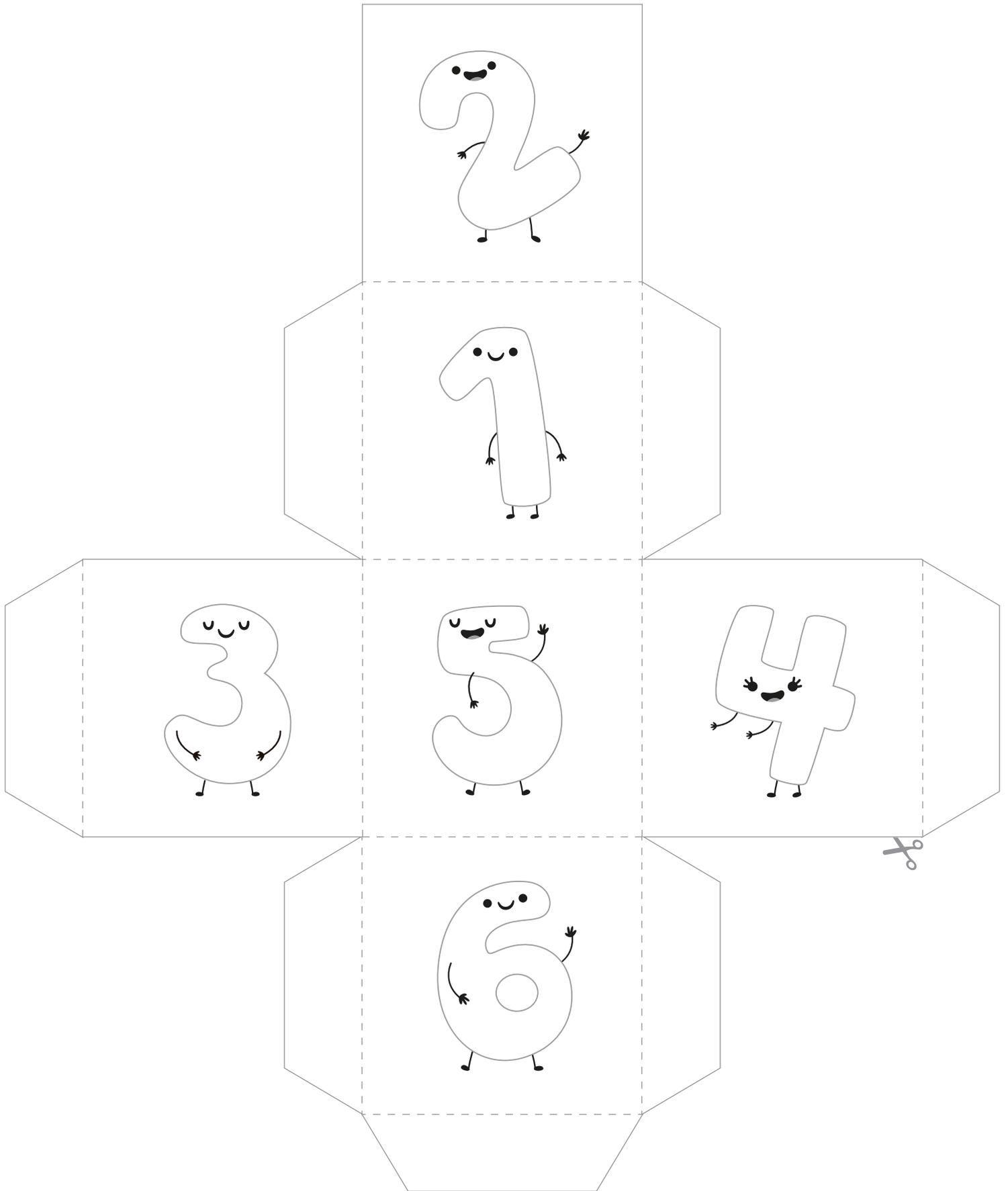














## CASELLE SPECIALI

In base alle indicazioni le caselle speciali possono essere di due tipi:

1. caselle di Pace (indicate in **ROSSO** nell'elenco)
2. caselle di Matematica (indicate in **BLU** nell'elenco)

Ecco l'elenco con le indicazioni integrate: le frasi dovranno essere riportate in apposite targhette (vedi **allegato D**) e posizionate/incollate sulla casella corrispondente).

- CASELLA 0**     **START!**
- CASELLA 7**     Abbracciatevi con il vostro compagno di gioco e scambiate un complimento sulla sua gentilezza.
- CASELLA 8**     Fate un salto in avanti di 5 caselle!
- CASELLA 9**     Scegliete e ripetete tutti assieme una frase di Pace.
- CASELLA 10**    Sottraete 4 dal numero attuale e andate indietro sul numero corrispondente.
- CASELLA 12**    Ciascuno di voi racconti un momento in cui ha fatto un gesto di Pace verso una/un amica/amico.
- CASELLA 13**    Tornate sulla casella 11 e, c'è un'altra coppia, unitevi a loro per il resto del percorso, lanciando un dado per coppia.
- CASELLA 14**    Inventate una mossa di danza e ballatela tutti insieme.
- CASELLA 15**    Fate 6 passi indietro e invitate tutte le coppie di compagni a muoversi di 2 caselle in avanti. Voi restate fermi sulla vostra casella.
- CASELLA 18**    Aggiungete 10 al numero attuale e andate avanti fino al numero ottenuto.
- CASELLA 19**    Inventate una frase sulla Pace e fatela pronunciare a tutta la classe insieme a voi.
- CASELLA 20**    Immaginate di essere in un luogo molto pacifico e descrivetelo a chi è in coppia con voi.
- CASELLA 30**    Sottraete 13 dal numero attuale e andate indietro fino a quel numero.
- CASELLA 40**    Recitate a turno in ordine crescente e poi decrescente tutti i numeri da 0 a 40.
- CASELLA 50**    Ciascuno di voi faccia un gesto di gentilezza verso un'altra coppia atterrata su una casella molto lontana da voi.
- CASELLA 60**    Saltate un turno!
- CASELLA 70**    Scegliete una coppia di amici e fatela avanzare di 10 caselle.
- CASELLA 80**    Effettuate la seguente sottrazione:  $80 - 70$ . Andate avanti del risultato.
- CASELLA 90**    Rispondete alla domanda: quale numero è più grande tra 78 e 87?
- CASELLA 100**   **CONGRATULAZIONI!** Avete raggiunto la meta!  
Celebrate il vostro successo con un abbraccio di Pace collettivo e una parola di incoraggiamento per chi è ancora indietro sul percorso.

