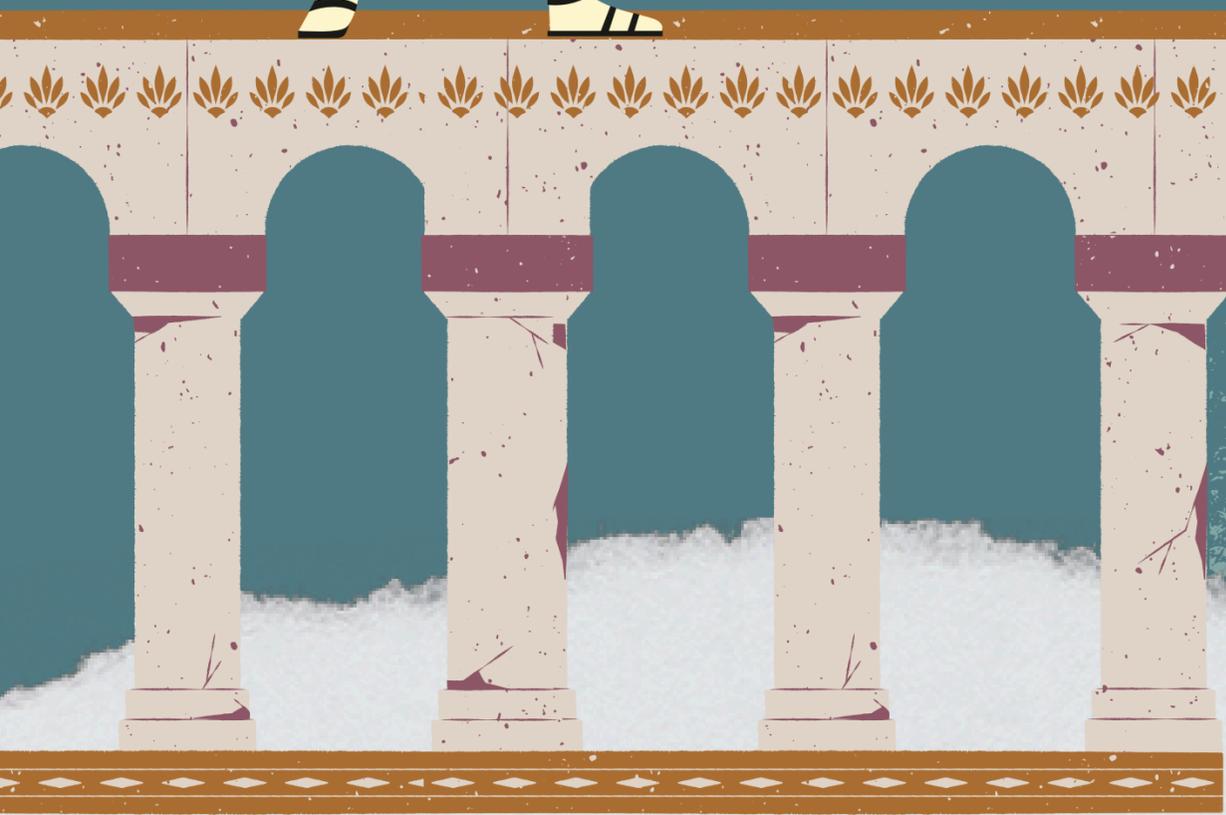




LA MITOLOGIA GRECA

Un viaggio nell'affascinante mondo
degli Dei, degli Eroi e dei Miti
dell'antica Grecia

LAVORO A GRUPPI
CLASSE 5G
29/09/2025



INTRODUZIONE

Storie e Dei di un'Antica Civiltà

LA LEZIONE DI OGGI SARA' STRUTTURATA SU DIVERSE ATTIVITA' CHE DOVRETE OBBLIGATORIAMENTE SVOLGERE A **COPPIE**. IL FILO CONDUTTORE DI OGNI GIOCO SARANNO I **POEMI OMERICI** : **L'ILIAD**E, **L'ODISSEA** E I RISPETTIVI EROI. SIETE PRONTI?



GIOCO N° 1

ILIADE OD ODISSEA?

FASE 1 : PROIEZIONE ALLA LIM DEI VIDEO DI SCHOOLTOON SUI DUE POEMI OMERICI;

FASE 2 : CREAZIONE DELLE COPPIE E DISTRIBUZIONE CARTELLINI CON IL NOME DEI DUE POEMI;

FASE 3 : QUIZ A COPPIE : L'INSEGNANTE LEGGE LA DOMANDA E 1 MEMBRO PER OGNI COPPIA SOLLEVA IL CARTELLINO CON LA RISPOSTA CORRETTA ALLA DOMANDA.

VINCE LA SQUADRA CON PIU' RISPOSTE CORRETTE



GIOCO N° 2

INDOVINA L'EROE !

Regole ispirate a "Indovina chi":

1. Ogni squadra sceglie una carta-personaggio segretamente.
2. L'altra squadra deve indovinare facendo domande a cui si può rispondere solo con SÌ/NO.
 - Esempi: "È greco o troiano?" (in realtà qui si dovrebbe rispondere SÌ/NO → quindi meglio: "È greco?")
 - "È un uomo?" "Ha combattuto a Troia?" "Ha usato l'astuzia?"
3. Ogni volta che ricevono una risposta, eliminano mentalmente (o abbassano sul tavolo) i personaggi non compatibili.
4. Vince chi indovina per primo.



GIOCO 3

MEMORY - EROI E SIMBOLI

- Crea carte doppie: da una parte il personaggio (nome + immagine), dall'altra un oggetto/episodio collegato.
- Es.: Ulisse ↔ cavallo di Troia, Achille ↔ tallone, Penelope ↔ tela, Polifemo ↔ pecore.
- I bambini devono accoppiare correttamente.



GIOCO 4

GIOCO DELL'OCA MITOLOGICO

- Crea un tabellone con caselle numerate.
- Alcune caselle contengono prove: rispondere a una domanda, riconoscere un eroe, mimare una scena.
- I bambini tirano un dado e avanzano. Vince chi arriva per primo a Itaca o a Troia.



GIOCO 5

LA SFIDA DI TROIA

- Due squadre (Greci e Troiani).
- Domande veloci (vero/falso, scelta multipla, indovinelli).
- Una clessidra o timer per rendere il ritmo più divertente.





BUON DIVERTIMENTO!



Risorse aggiuntive