

GIOCO A SQUADRE PER LIM E ATLANTE

Google Earth, Google Maps sono strumenti straordinari. Tuttavia non è male saper usare bene un tradizionale atlante geografico.

Per giocare, ogni gruppo deve essere quindi munito di un buon atlante e del foglio per le risposte.

10 quadri, ognuno dei quali presenta 4 domande.

Il conduttore potrà decidere il tempo a disposizione per ogni quadro, e alla fine controllerà le risposte, decretando il gruppo vincitore.

Clicca qui per visualizzare e stampare il foglio risposte

PARTENZA

In viaggio con il Topo Volante

Gli "ingredienti" essenziali per questa sfida a squadre in geografia sono:

- una LIM
- Atlanti geografici
- Tanti fogli risposte per quante sono le squadre
- Spirito di osservazione

Il gioco si chiama ["In viaggio con il Topo Volante"](#) ed è stato ideato e realizzato da Giuseppe Bettati

Lo scopo di questa attività è quello di stimolare i ragazzi ad acquisire informazioni dalla lettura di una carta geografica.

Scritto da

Venerdì 19 Novembre 2010 15:22

{loadposition user7}

Lo svolgimento è semplice: si stampa il "foglio risposte" e lo si consegna ad ogni squadra., che dovrà disporre anche di un atlante da consultare.

Il percorso è sviluppato attraverso 10 tappe, contenenti ciascuna 4 domande.

L'insegnante può impostare il tempo a disposizione e decreterà il gruppo vincitore sulla base delle schede risposte compilate, che al termine del gioco gli saranno riconsegnate.

Fonte: [Quadernone blu](#) _

{loadposition user6}