

IL PACCO POSTALE

SUPPORTO PER INSEGNANTI



Introduzione

Per i bambini della scuola dell'infanzia e della scuola elementare 1° ciclo la Posta è un mondo affascinante. Ricevere e spedire lettere, disegni e cartoline, confezionare e aprire pacchi, etichettarli e bollarli: la Posta è un tema didattico dalle molteplici sfaccettature che offre innumerevoli spunti e idee per svariate attività.

Il pacco postale

Il materiale contenuto nel pacco postale consente diversi approcci didattici e attività interdisciplinari. È il punto di partenza per molte scoperte, giochi stimolanti e apprendimento interattivo. Il pacco postale comprende:

- 1 buca delle lettere (cassetta delle lettere)
- 1 modello di busta punzonata
- 1 memory filatelico
- 1 poster con l'immagine «cerca e trova» (double face)
- 25 fogli di francobolli
- molti fogli di lavoro e giochi da scaricare su www.posta.ch/pacco-postale

Il commento didattico

Per consentire all'insegnante di conoscere le possibilità di utilizzo del materiale, in questo opuscolo sono state raccolte alcune idee didattiche. Tutti i giochi sono stati appositamente sviluppati per lo strumento didattico sul pacco postale. Inoltre abbiamo raccolto anche filastrocche e canzoncine per bambini per risparmiarvi così la ricerca di testi idonei.

Il pacco postale è uno strumento didattico estremamente versatile. Molte idee possono essere usate nell'apprendimento per classi di età eterogenee.

I fogli di lavoro

Tutti i fogli di lavoro (modelli da fotocopiare e modelli per testi), menzionati nelle idee, possono essere scaricati su www.posta.ch/pacco-postale.

Alcuni fogli di lavoro e modelli colorati sono pensati come materiali riutilizzabili: laminate i modelli colorati o metteteli in una cartellina trasparente e consegnateli ai bambini insieme a un pennarello cancellabile e a una spugnetta. I bambini saranno felici di ricevere un modello colorato anziché un foglio bianco e in questo modo non si spreca inutilmente della carta.

La buca delle lettere

Dopo l'attività con il pacco postale, la cassetta delle lettere può continuare ad essere usata per la classe. Ci sono molte idee per integrarla nella didattica: create ad esempio un contatto epistolare con un'altra scuola dell'infanzia o con un'altra classe o utilizzatela come «cassetta dei desideri» per i vostri alunni.

«Sulle tracce della Posta» per la scuola elementare 2° ciclo / scuola media 1° ciclo

Il pacco postale può essere usato in combinazione con altri materiali didattici di PostDoc. Se alcuni contenuti risultano troppo elementari per la vostra classe, combinate le idee del pacco postale con quelle della PostBox: «La Posta in gioco» per la scuola elementare 2° ciclo / scuola media 1° ciclo.

Sommario

	Competenze in base al Piano di studio.....	4
	Struttura delle idee didattiche.....	5
Scrivere una lettera	1 Imparare a memoria le poesie sulla lettera	6
	2 Scrivere e distinguere le lettere	7
	3 Disegnare e scrivere lettere	8
	4 Completare il testo di una lettera	9
Lettere in viaggio	5 Creare una busta.....	10
	6 Indirizzare le lettere	11
	7 Affrancare le lettere.....	12
	8 Conoscere il percorso del postino	13
Invii postali	9 Trasportare le lettere.....	15
	10 Distinguere gli invii postali	16
	11 Imparare a memoria filastrocche sulle dita sulla Posta	17
	12 Imballare e spedire pacchi.....	18
Bolli	13 Creare un bollo della Posta A.....	19
	14 Trovare le differenze tra i bolli.....	20
Francobolli	15 Conoscere i francobolli	21
	16 Creare un francobollo.....	23
	17 Creare un quartetto di francobolli.....	24
AutoPostale	18 In viaggio con l'autopostale	25
	19 Gioco dell'autopostale.....	26
Canzoni e melodie	20 «Con la posta andiam», «Tra-la, la posta è qua! Tra-la, la posta è qua!», «Din, din, din»	27
	21 Linard Bardill: «La Corsa col Postale»	30
	22 Battere il ritmo e suonare le melodie del corno postale	31
Alla Posta	23 Conoscere la Posta e i suoi mestieri	32
	24 Giocare alla Posta	33

Competenze in base al Piano di studio

Con il pacco postale possono essere migliorate le competenze di diversi piani disciplinari del piano di studio: Italiano, Area matematica, Area scienze umane e sociali, scienze naturali, Area arti. Le principali competenze sono elencate di seguito.

Italiano

Ascoltare

Contestualizzare: Riconoscere la funzione comunicativa principale di testi orali appartenenti a tipi diversi.

Strutturare: Distinguere testi orali di diversi tipi.

Realizzare: Capire i messaggi comunicativi espliciti contenuti in testi orali di diversi tipi.

Leggere

Strutturare: Distinguere testi scritti di diversi tipi.

Realizzare: Capire il significato letterale e globale di brevi testi appartenenti alle principali tipologie testuali.

Area matematica

Numeri e calcolo

Sapere e riconoscere: Conoscere i significati di maggiore, minore, uguale, precedente e successivo.

Eseguire e applicare: Stimare quantità in situazioni concrete.

Area scienze umane e sociali, scienze naturali

Orientarsi nello spazio e nel tempo: Riconoscere e orientarsi negli spazi di vita familiari e locali. Descrivere semplici percorsi e la posizione del corpo e di oggetti nello spazio attraverso riferimenti condivisi con l'interlocutore.

Modellizzare: Capire l'organizzazione tecnica di un'attività produttiva, di un mestiere, oggi e ieri: risorse, utensili, abilità, prodotti, scarti.

Area arti

Rievocare le modalità tecniche più adeguate per realizzare: un elaborato tridimensionale; un'immagine; cantare o eseguire un passaggio musicale.

Educazione visiva

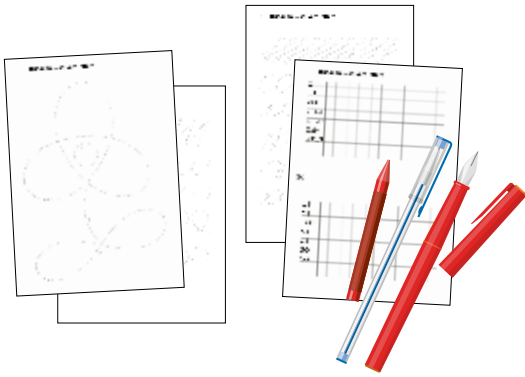
Espressione e rappresentazione: Scoprire e scegliere i materiali, i colori, le linee e superfici per realizzare un'immagine.

Educazione musicale

Culture: Contribuire attivamente alla realizzazione di progetti collettivi (concerti).

Struttura delle idee didattiche

Tutte le idee didattiche sono strutturate allo stesso modo:

	I numeri valgono anche per i modelli da fotocopiare per le rispettive idee didattiche.	
	Il titolo si riferisce alla tematica postale trattata.	
Indicazioni su livello, durata e tipo di attività	3	Disegnare e scrivere lettere Livello: tutti Durata: 30' Tipo di attività: tutta la classe, lavoro individuale Obiettivo: i bambini sanno scrivere o disegnare una lettera. Materiale • Modelli 3.1-3.4, fotocopiare per ogni bambino il numero necessario (download su www.posta.ch/pacco-postale) • Diversi materiali per scrivere • Carta da lettere di colori diversi
Idee didattiche dettagliate con canzoni, poesie e istruzioni per lo svolgimento dei giochi		Idee didattiche Attività con i modelli per testi • I bambini scelgono un modello, lo seguono o lo completano. • L'insegnante sceglie un determinato modello per un gruppo e tutti seguono gli stessi modelli con parole pronunciate ritmicamente. Il ritmo risulta così più intenso. • Successivamente i bambini imitano (fingono di scrivere) o scrivono una lettera (scarabocchi). In questo modo l'insegnante può parlare dell'appellativo, del contenuto e delle formule di saluto. Lettere con i disegni di un avvenimento • I bambini raccontano reciprocamente un avvenimento con un disegno. 
	8	Scrivere una lettera

Materiale dal pacco postale, download, altro materiale necessario per l'idea didattica, ev. attività preliminari

1 Imparare a memoria le poesie sulla lettera

Livello: classe 1^a e 2^a **Durata:** 20' **Tipo di attività:** tutta la classe

Obiettivo: i bambini prendono confidenza con la lettera e con la cassetta delle lettere e riflettono su dove incontrano le lettere e le cassette delle lettere nella vita di tutti i giorni. Imparano a memoria una delle poesie.

Idee didattiche

Imparare a memoria le poesie

- Introdurre le poesie come indovinelli ponendo delle domande: che cos'è questa «carta»? Che cos'è la «stazione gialla»?
- Per far imparare a memoria la poesia, leggerla a voce alta e tralasciare man mano sempre più parole che i bambini devono dire insieme oppure uno per volta.

La lettera

Vien da me,
va da te,
non è Luca,
non è Marta,
è soltanto della carta.

Della carta
che non parla
ma ti dice
voglio bene
a te,
non ti scordar
di me!

Josef Guggenmos

La stazione gialla

La scatola in fondo
a via del Prato
è un piccolo mondo
giallo e quadrato.

Buon viaggio a te
mia lettera cara!
Dalla stazione
che sta sempre qua
alla zia Tina
in Canada!

Josef Guggenmos
Per gentile concessione dell'autore.
Tradotto dal tedesco.

2 Scrivere e distinguere le lettere

Livello: tutti **Durata:** 20' **Tipo di attività:** tutta la classe

Obiettivo: i bambini conoscono i concetti riguardanti dimensioni e peso e sanno descrivere le lettere in base al colore e alle etichette.

Materiale

- Circa 15 buste di colori e dimensioni diversi, con etichette e francobolli differenti, di peso diverso (se possibile chiedere ai bambini di portare delle buste da casa)
 - Telo per coprire le lettere
-

Idee didattiche

Descrivere una lettera

- Tutti i bambini sono seduti in cerchio, le lettere sono sparse sul pavimento. Un bambino descrive una lettera usando aggettivi diversi. Gli altri bambini indovinano di quale lettera si tratta.
- Un bambino sceglie a mente una lettera senza dire agli altri quale. Gli altri bambini pongono delle domande alle quali si possa rispondere con Sì o No. Quale lettera ha scelto il bambino?

Giochi di Kim su «Smistare le lettere»

- Smistare ad occhi chiusi le lettere in base alle dimensioni o allo spessore.
- Smistare in base a diversi criteri (Posta A/B, peso, dimensioni). I diversi criteri possono anche essere combinati (Posta A e grande).
- Suddividere le lettere secondo una determinata caratteristica (colore, affrancatura, dimensioni ecc.).



3 Disegnare e scrivere lettere

Livello: tutti **Durata:** 30' **Tipo di attività:** tutta la classe, lavoro individuale

Obiettivo: i bambini sanno scrivere o disegnare una lettera.

Materiale

- Modelli 3.1–3.4, fotocopiare per ogni bambino il numero necessario (download su www.posta.ch/pacco-postale)
- Diversi materiali per scrivere
- Carta da lettere di colori diversi

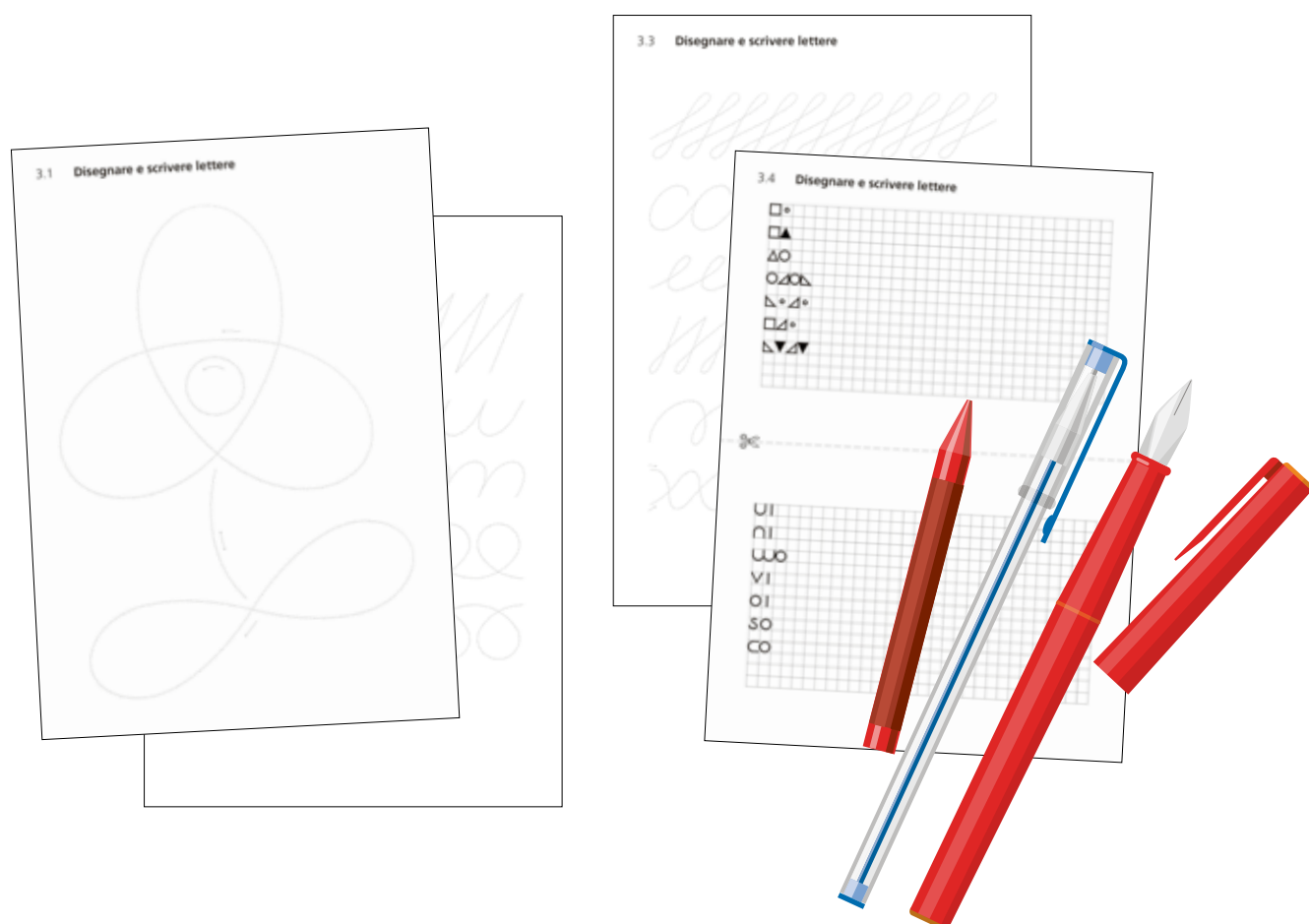
Idee didattiche

Attività con i modelli per testi

- I bambini scelgono un modello, lo seguono o lo completano.
- L'insegnante sceglie un determinato modello per un gruppo e tutti seguono gli stessi modelli con parole pronunciate ritmicamente. Il ritmo risulta così più intenso.
- Successivamente i bambini imitano (fingono di scrivere) o scrivono una lettera (scarabocchi). In questo modo l'insegnante può parlare dell'appellativo, del contenuto e delle formule di saluto.

Lettere con i disegni di un avvenimento

- I bambini raccontano reciprocamente un avvenimento con un disegno.



4 Completare il testo di una lettera

Livello: classe 2^a **Durata:** 15' **Tipo di attività:** lavoro individuale

Obiettivo: i bambini sanno completare il testo di una lettera.

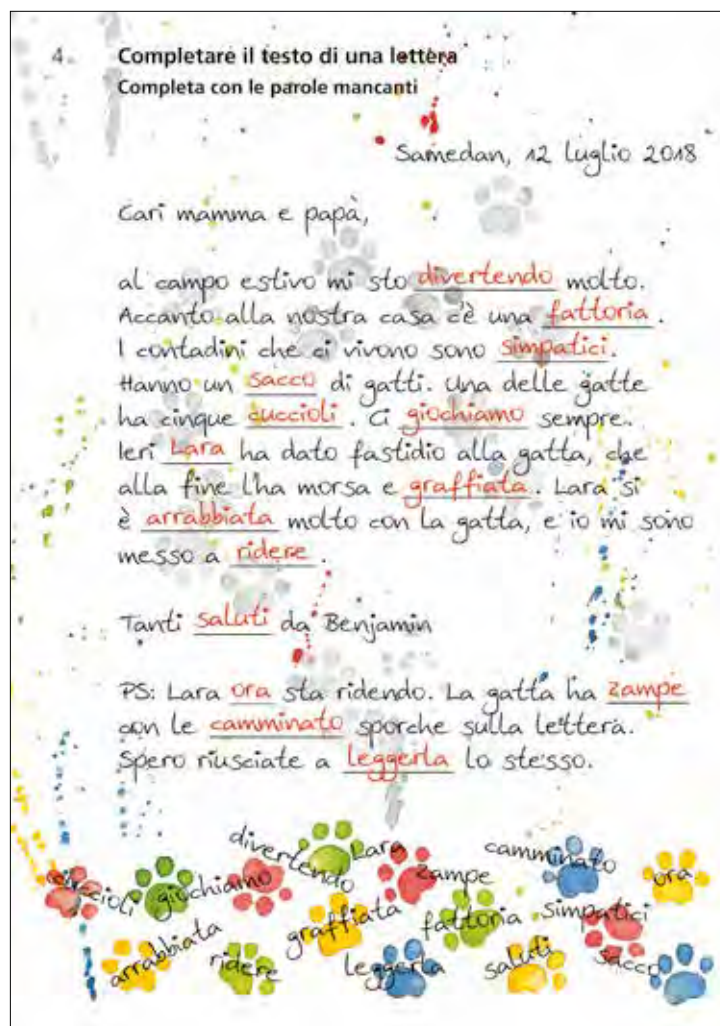
Materiale

- Lettera da completare 4 (download su www.posta.ch/pacco-postale)
- Laminare il modello o inserirlo in una cartellina trasparente
- Pennarelli cancellabili e spugnetta per cancellare dopo aver svolto il compito

Idea didattica

Completare un testo

- I bambini completano individualmente il testo e si esercitano nella lettura.
- Dopo aver letto il testo all'insegnante, cancellano la soluzione e il modello è pronto per un altro bambino.



5 Creare una busta

Livello: tutti **Durata:** 20' **Tipo di attività:** lavoro individuale

Obiettivo: i bambini sanno creare una busta da soli.

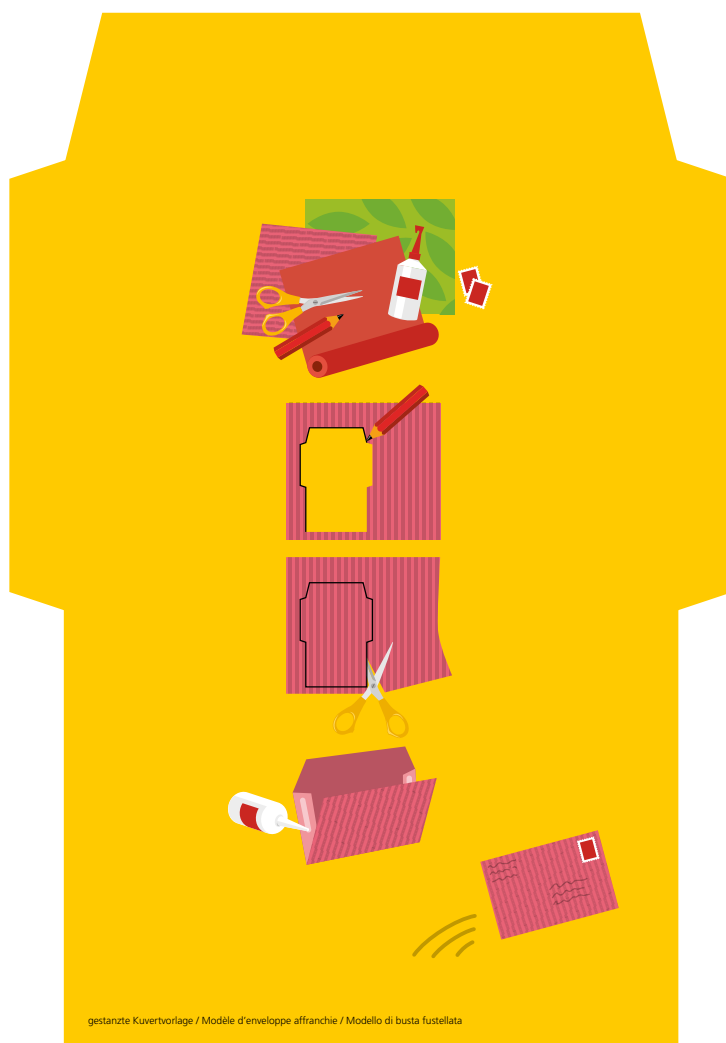
Materiale

- Modello di busta punzonata (pacco postale)
- Diverse carte in formato A4
- Matita
- Forbici
- Colla

Idee didattiche

Creare una busta

- I bambini appoggiano il modello su un foglio di carta in modo da risparmiare più spazio possibile, lo ripassano con una matita e ritagliano la busta. Quindi la piegano, controllano che sia tutto giusto e la incollano.
- Le buste possono essere decorate e utilizzate per altre attività.



6 Indirizzare le lettere

Livello: classe 1^a e 2^a **Durata:** 30' **Tipo di attività:** tutta la classe, lavoro individuale

Obiettivo: i bambini sanno indirizzare correttamente una busta.

Materiale

- Etichette
- Buste
- Modello di indirizzo 6.1 per la classe 1^a e modello di indirizzo per la classe 2^a (download su www.posta.ch/pacco-postale)

Idee didattiche

Il proprio indirizzo

- Come compito per casa bambini si esercitano a scrivere il proprio indirizzo a memoria e senza errori.

Gioco in cerchio

- In preparazione al gioco in cerchio ogni bambino riceve una busta e un'etichetta. I bambini, guidati dall'insegnante, scrivono il loro indirizzo nell'angolo in basso a destra della busta. Inoltre scrivono l'indirizzo sull'etichetta.
- Le lettere vengono quindi raccolte e ridistribuite. Sulla lettera ricevuta viene applicata l'etichetta del mittente. Assicurarsi che sulla busta il mittente sia sempre in alto a sinistra!
- Per il gioco in cerchio tutte le lettere vengono mescolate. Un bambino è il postino, distribuisce la prima lettera e legge agli altri chi l'ha inviata (esercizio di lettura). Il bambino che riceve la propria lettera può impersonare il postino.

Attività con i fogli di lavoro

- L'insegnante scrive il suo indirizzo sulla lavagna. I bambini completano i fogli di lavoro. È opportuno fare prima il gioco in cerchio affinché ai bambini siano chiari i termini «indirizzo» e «mittente» e la loro collocazione sulla busta.



7 Affrancare le lettere

Livello: tutti **Durata:** 45' **Tipo di attività:** tutta la classe, lavoro individuale, lavoro a coppie

Obiettivo: i bambini sanno che lettere diverse devono essere affrancate in modo diverso.

Materiale

- Tabella con le tariffe 7.1, modello da fotocopiare 7.2, modello per testi 7.3 (download su www.posta.ch/pacco-postale)
- Laminare la tabella e il modello o inserirli in una cartellina trasparente
- Pennarelli cancellabili e spugnetta per cancellare dopo aver svolto il compito
- 15 buste con pesi e spessori diversi
- Fagioli o fiches da gioco come mezzo di pagamento
- 2 cassetture (per invii rapidi e lenti)

Idee didattiche

Attività con la tabella con le tariffe

- Le spese di porto sono sempre determinate da tre criteri: velocità del servizio (Posta A/B), dimensioni e peso della lettera. I diversi valori dei francobolli vengono indicati con dei punti.
- Tabella 7.1 e modello 7.2: seguendo la tabella i bambini disegnano i punti sui francobolli in base ai tre criteri.
- Tabella 7.1 e modello per testi 7.3: con la tabella e i simboli sulle lettere viene determinato il «prezzo» delle lettere e successivamente vengono disegnati i rispettivi punti.

Gioco di affrancatura

- Un bambino si reca allo sportello postale con un pacchetto di lettere e vuole pagare le spese di porto: «Quanto costa una lettera?»
- Il bambino allo sportello comunica i prezzi spiegandoli: «È un lettera grande e pesante. E deve essere recapitata rapidamente. Per questo costa sei fagioli.» Le spese di porto vengono pagate con i fagioli.
- Il bambino conta i fagioli e li consegna al bambino allo sportello che li conta nuovamente e mette la lettera nella rispettiva cassetta.



- Introduzione (da raccontare): «Il postino ha iniziato il suo giro di recapito. È nuovo in paese e non sa ancora di preciso dove sono le cassette delle lettere piene, che deve svuotare per portare le lettere all'ufficio postale. Lo aiutiamo noi. Ma non è facile, perché le strade sono tortuose, non conducono da nessuna parte o sono bloccate da barriere o altri ostacoli. A volte compaiono anche dei veicoli postali. Il postino non deve disturbare i colleghi durante il lavoro e quindi fa una deviazione. Vuole però consegnare la posta-lettere all'ufficio postale il più rapidamente possibile. Con il nostro aiuto, riparando le strade interrotte o rimuovendo i vari ostacoli (o coprendoli con una carta con la strada), può portare a termine il suo compito.»
- Illustrare le carte ostacolo: cane, donna con carrozzina, riccio, barriera ferroviaria, semaforo rosso, cantiere, operaio edile, tombino aperto, incidente (tutte le carte con sfondo grigio)



- Stabilire quali sono le carte con i colleghi della Posta (tutte le carte con sfondo giallo)



- Svolgimento del gioco
 1. La pedina (postino/a) viene posizionata su uno dei due uffici postali.
 2. Tutte le quattro carte con le cassette delle lettere vengono collocate al di fuori del quadrato. I bambini decidono verso quale cassetta delle lettere si reca dapprima il postino.
 3. Ora si lanciano i due dadi. I colori hanno il seguente significato: verde (1): una delle carte verdi con la strada può essere presa e collocata in modo da continuare a costruire la strada tra il postino e la cassetta delle lettere. Le carte ostacolo grigie possono essere coperti, le carte gialle (veicoli postali) devono essere evitate. Rosso (2): una carta strada può essere ruotata/spostata. Giallo (3): il postino può avanzare sulla strada costruita fino a dove è possibile. Con i colori nero (4), blu (5) e bianco (6) il giocatore salta un giro.
 4. Una volta che il postino ha trovato la strada che lo conduce alla carta con la cassetta delle lettere fuori dal quadrato, questa viene capovolta. Il postino viene riposizionato su uno dei due uffici postali e inizia il percorso verso la cassetta delle lettere successiva.
 5. Non appena il postino ha svuotato tutte le cassette, il lavoro per questa giornata è terminato e tutti i giocatori possono rallegrarsi del fatto che abbia trovato la strada grazie all'aiuto di tutti.

Giocare a memory

- Le carte (o parte di esse) possono essere usate per il memory.

Inventare storie riguardanti la Posta

- Ogni bambino del gruppo sceglie sei carte dal gioco, le mette in fila davanti a sé, inventa una storia e la racconta agli altri.

9 Trasportare le lettere

Livello: tutti **Durata:** 45' **Tipo di attività:** lavoro individuale

Obiettivo: i bambini capiscono che il trasporto delle lettere può incontrare molti ostacoli.

Materiale

- Attrezzi della palestra, diverse buste
 - Buste con diversi compiti (scritti o disegnati)
-

Idee didattiche

Corsa ad ostacoli alla buca delle lettere

- Attrezzature come panche, tappetini, aste da slalom, pneumatici, corda lunga e spessa ecc. vengono posizionate in palestra per creare un percorso. Si può anche contrassegnare una zona di pericolo per la presenza di un cane feroce che ostacola il postino.
- Ora si tratta di trasportare una lettera in modi diversi (andature diverse, attaccando continuamente la lettera in parti del corpo diverse ecc.).
- Alla fine del percorso c'è la spalliera svedese. Qui i bambini «impostano» la lettera.

Corsa a ostacoli con diverse postazioni

- Gli attrezzi vengono disposti come descritto sopra oppure si usano le linee del pavimento della palestra come indicatori del percorso.
- I bambini si spostano lungo il percorso. In diversi punti del percorso sono collocate delle buste con vari compiti (ad es. il postino indossa una giacca antipioggia = mettersi la fascia e ritogliarsela; il postino ha avuto un guasto allo scooter (gomma bassa) = gonfiare palloncini; attaccare un certo numero di francobolli e bollarli ecc.). I compiti sono descritti o disegnati su una carta.
- Dopo aver terminato il compito, i bambini rimettono la carta nella busta e proseguono il percorso.

10 Distinguere gli invii postali

Livello: tutti **Durata:** 30' **Tipo di attività:** tutta la classe, lavoro a coppie

Obiettivo: i bambini sanno distinguere diversi tipi di invii postali.

Materiale

- Diversi invii postali (giornale, pacco, lettera, invio pubblicitario, cartolina, catalogo, rivista, fattura ecc.)
 - Pacchi con contenuti, forme e pesi diversi, ad es. bottiglia con acqua, fagioli, materiale di imbottitura, sassolini, sabbia, mattoni, campana, sveglia o orologio ecc. (Attenzione: imballare i pacchi senza nastro)
-

Idee didattiche

Indovinelli

- I vari invii postali vengono disposti in cerchio in modo ben visibile per tutti. I bambini assegnano a ognuno il giusto nome o conoscono gli invii per loro nuovi. È importante che tutti chiamino una cosa con lo stesso nome.
- Nel primo round l'insegnante pone delle domande, ad es.:
In quale invio c'è scritto ...
... che c'è un'offerta in corso per i tosaerba?
... che lo SCB ha perso 3 a 0 contro lo SCL?
... come vive la signora XY e come è diventata famosa?
... quali sono i nuovi modelli di biciclette e quanto costano?
... che la visita dal dentista è costata 350 franchi?
In quale invio c'è scritto ...
– Tanti saluti dalla Spagna ...
– Caro Benjamin, ieri siamo stati in gita con la scuola ...
– Cara nonna, tanti auguri di buon compleanno ...
– Buon divertimento con il nuovo gioco e buon compleanno dal tuo padrino.
- Adattare le domande agli invii scelti. Il bambino che dà la risposta esatta riceve l'invio.
- In un secondo round i bambini si assegnano reciprocamente dei compiti sotto forma di indovinelli: «Dammi l'invio all'interno del quale c'è scritto che domani farà bello» ecc.
- Il bambino che nel primo round ha ricevuto il giornale, lo consegna al bambino che ha posto la domanda. Ora tocca a lui fare una domanda.

Idee per giochi di Kim

- Frase da ripetere a ogni gioco: «Dlin, dlin la posta è qua, chissà oggi il postino cosa porterà?!»
- Smistare i pacchi in base alle dimensioni e alla forma senza guardare.
- Smistare i pacchi secondo diversi criteri (peso, pacchi che fanno un suono ecc.). I diversi criteri possono anche essere combinati (grande e sonoro).
- Disporre i pacchi in una sequenza determinata (dimensioni, peso ecc.).

11 Imparare a memoria filastrocche sulle dita sulla Posta

Livello: scuola dell'infanzia **Durata:** 20' **Tipo di attività:** tutta la classe

Obiettivo: i bambini imparano a memoria una filastrocca sulle dita.

Idee didattiche

Filastrocche sulle dita

- Adattare le filastrocche al proprio dialetto.
- Per far imparare a memoria la poesia, leggerla a voce alta e tralasciare man mano sempre più parole che i bambini devono dire insieme.

Filastrocca: Arriva la posta!

La lettera vien dal pollice che ha perso la sua forbice.
Dall'indice vien la cartolina con un saluto alla bambina.
Dal medio viene il giornale che parla di Babbo Natale.
La fattura vien dall'anulare che il conto vuole saldare.
Per chi è tutta questa posta? Per il mignolo, è la risposta!

Il pollice manda una lettera dal Canada.
L'indice manda una cartolina da Malaga.
Il medio manda giornali da tutto il mondo.
L'anulare manda una fattura senza fondo.
E il mignolo tutto stupito – apre la posta con il suo dito!

12 Imballare e spedire pacchi

Livello: tutti **Durata:** 30' **Tipo di attività:** tutta la classe

Obiettivo: i bambini sanno come vanno correttamente imballati i pacchi.

Materiale

- Diverse scatole, materiale di imballaggio e imbottitura, ev. portato dai bambini
 - Oggetti di ogni tipo, ad es. vaso, ombrello, poster, scatola di colori, bottiglia di sciroppo, peluche, pianta, puzzle ecc.
 - Telo
-

Idee didattiche

Imballare i pacchi

- Un bambino sceglie un oggetto da spedire. A cosa bisogna prestare attenzione affinché l'oggetto arrivi integro al destinatario? Gli oggetti, il materiale di imballaggio e le scatole (possibilmente delle dimensioni adatte per l'oggetto) vengono posizionati in fila.
- Il bambino successivo prende ora una scatola. Quale oggetto ci sta qui dentro considerando che deve essere anche imbottito? Mantenere la sequenza oggetto – materiale d'imballaggio – scatola. Dopo aver sistemato tutto i bambini chiudono gli occhi. Due cose vengono scambiate. I bambini sono capaci di ricomporre la giusta sequenza?
- Nel secondo round si può ad esempio imballare l'oggetto più piccolo. Successivamente usare ad es. il criterio peso ecc. (Attenzione: imballare i pacchi senza nastro.)

Possibili giochi

- I diversi pacchi sono disposti su un telo. Ora uno dei pacchi viene descritto con precisione: «Spedisco un pacco ed è ...» Gli altri indovinano di quale pacco si tratta.
- Gara: a coppie, confezionare un pacco:
 - Quale team ha imballato più rapidamente il pacco?
 - Quale team ha creato il pacco più bello (decorato, colorato)?

13 Creare un bollo della Posta A

Livello: tutti **Durata:** 30' **Tipo di attività:** lavoro individuale

Obiettivo: i bambini sanno cos'è la Posta A e creano un bollo per contrassegnare le lettere della Posta A.

Materiale

- Gomma spugna
 - Forbici, ev. coltello
 - Colla
 - Tappi (rondelle in legno)
 - Tamponi
-

Idea didattica

Creare un bollo

- I bambini disegnano una grande A sulla gomma spugna e la ritagliano.
- Incollano la A su una rondella in legno. Ora possono timbrare le loro lettere della Posta A.
- Si possono creare anche bolli con altri soggetti. (Attenzione: il bollo deve essere invertito.)
I bolli sono adatti anche per l'idea 25.



14 Trovare le differenze tra i bolli

Livello: classe 2ª **Durata:** 15' **Tipo di attività:** lavoro individuale

Obiettivo: i bambini osservano i bolli nel dettaglio.

Materiale

- Scheda con indovinelli 14, ev. tagliare le fotocopie lungo le linee (download su www.posta.ch/pacco-postale)

Idea didattica

Quiz

- Ogni coppia di timbri (bolli) nasconde sette differenze. I bambini le cercano.

Soluzioni



15 Conoscere i francobolli

Livello: tutti **Durata:** 15' **Tipo di attività:** tutta la classe

Obiettivo: i bambini conoscono l'importanza dei francobolli, li osservano e riconoscono i dettagli.

Materiale

- Memory filatelico (pacco postale)
- Francobolli collezionati personalmente
- Carte tombola 15.1–15.4, ev. laminarle (download su www.posta.ch/pacco-postale)
- Cestino o sacchetto

Informazioni sulla storia dei francobolli per l'insegnante: prima del 1840 le tasse di trasporto per le singole tratte venivano indicate dai corrieri sulla lettera. Il destinatario pagava quindi le tasse al ricevimento della lettera. Nel 1840 l'Inghilterra fu il primo paese a introdurre il francobollo. Il mittente pagava quindi le tasse in anticipo. Nel 1843 e 1845 i francobolli sono stati introdotti anche nei cantoni di Zurigo, Basilea e Ginevra. Dal 1850 in Svizzera ci sono francobolli federali. Nel 1865 un collezionista francese inventò la parola «filatelia» a indicare il passatempo legato alla raccolta dei francobolli.

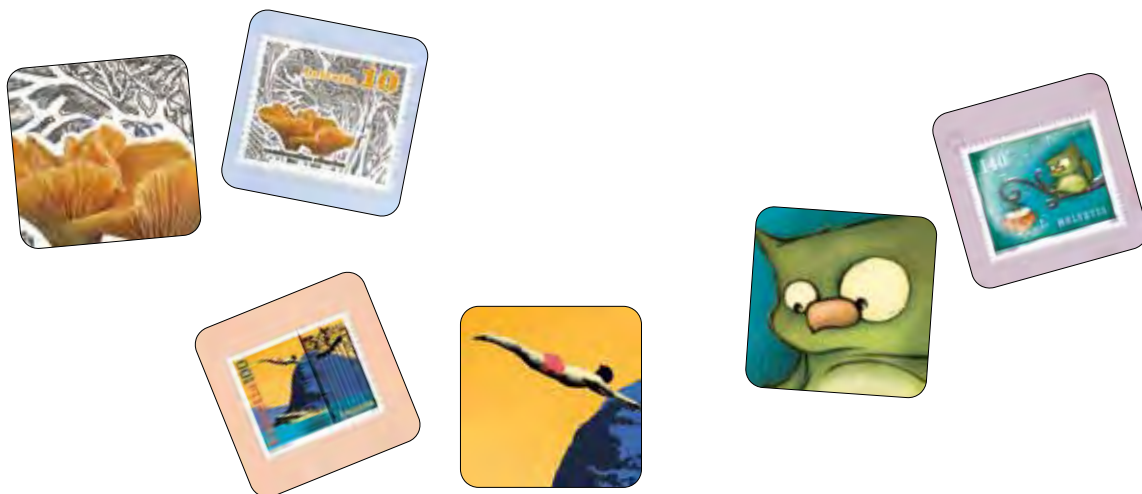
Idee didattiche

Il mondo dei francobolli

- A seconda della situazione si possono utilizzare le carte del memory del set del pacco postale o francobolli collezionati personalmente. I bambini identificano somiglianze e differenze tra i francobolli e dicono cosa hanno osservato.
 - Aspetti comuni: ogni francobollo è dentato /ha una tassa specifica/riporta la dicitura HELVETIA o il nome del paese di provenienza.
 - Differenze: tasse – soggetti – formato e dimensioni ecc.
- I bambini cercano di riconoscere le serie di francobolli e di denominarli con un termine collettivo (animali domestici, battelli a vapore ecc.). I francobolli possono essere osservati e analizzati anche in base all'età.

Ordinare e smistare i francobolli

- I francobolli sulle carte del memory possono essere ordinati secondo diversi criteri:
 - creare gruppi di francobolli e spiegare a vicenda i criteri di suddivisione
 - assegnare reciprocamente compiti per la suddivisione dei francobolli, controllarsi a vicenda e discutere le decisioni



Vedo ciò che tu non vedi

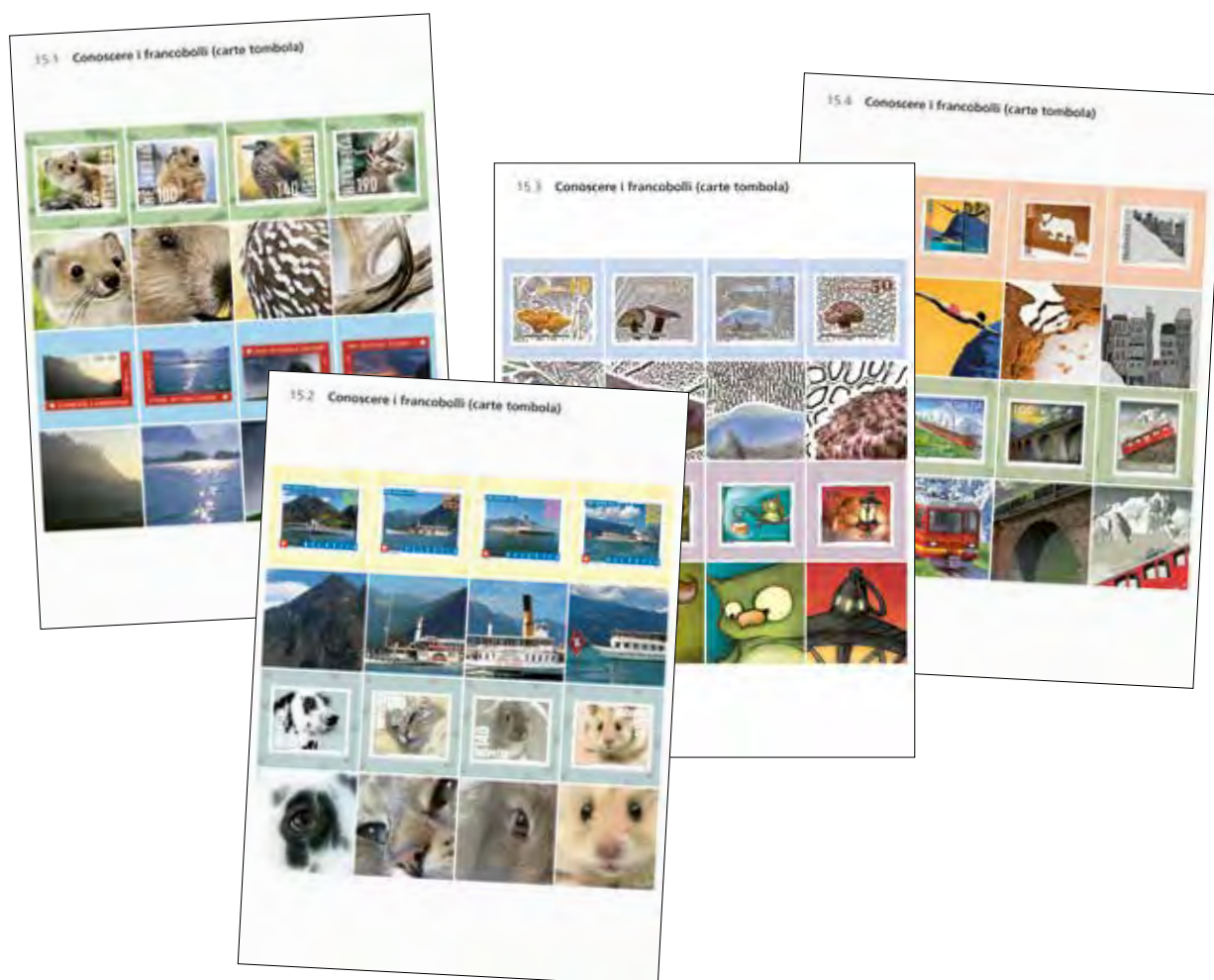
Le carte sono disposte in cerchio scoperte. Un bambino sceglie a mente una carta. Gli altri bambini cercano di scoprire quale carta ha scelto. Le domande devono essere poste in modo che la risposta possa essere solo Sì o No.

Giocare a memory

- Il francobollo e il ritaglio corrispondente formano una coppia.

Giocare a tombola

- Per 2–4 giocatori: ogni bambino riceve una scheda della tombola. Le carte del memory vengono mescolate e messe in un cestino. Ora il primo bambino estrae una carta. Descrive un francobollo e poi lo mostra. Gli altri giocatori cercano il francobollo o il corrispondente ritaglio sulla propria scheda. Chi trova il francobollo o il ritaglio riceve la carta e la posiziona sull'immagine corrispondente. Il secondo bambino estrae ora una carta dal cestino e così via. Vince chi completa per primo la propria scheda.



16 Creare un francobollo

Livello: tutti **Durata:** 30' **Tipo di attività:** lavoro individuale

Obiettivo: i bambini sanno creare da soli un francobollo con tutti gli elementi corrispondenti.

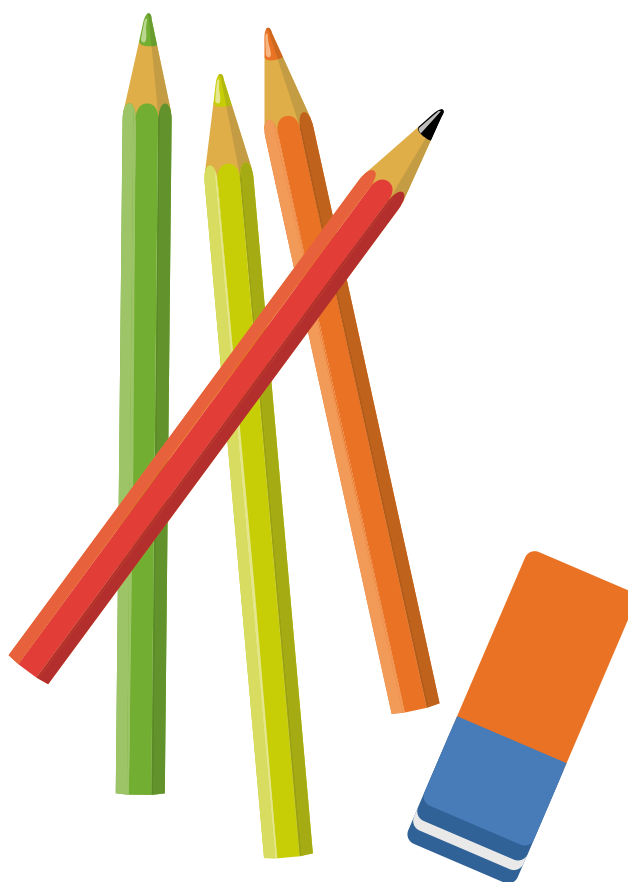
Materiale

- Modello di francobollo 16 (download su www.posta.ch/pacco-postale)
 - Materiale per disegnare
-

Idea didattica

Creare (serie di) francobolli.

- I bambini possono dare libero sfogo alla loro fantasia e disegnare i propri francobolli. Conviene spiegare prima che le serie di francobolli sono dedicate a un team specifico e che su ogni francobollo si trovano determinati elementi (HELVETIA, tassa, nome dell'artista).
- Anziché singoli francobolli i bambini possono anche scegliere a coppie un tema e cercare di creare un francobollo (sport, animali, piante ecc.).



17 Creare un quartetto di francobolli

Livello: tutti **Durata:** 45' **Tipo di attività:** lavoro individuale, lavoro di gruppo

Obiettivo: i bambini sanno creare un quartetto di francobolli con tutti gli elementi corrispondenti.

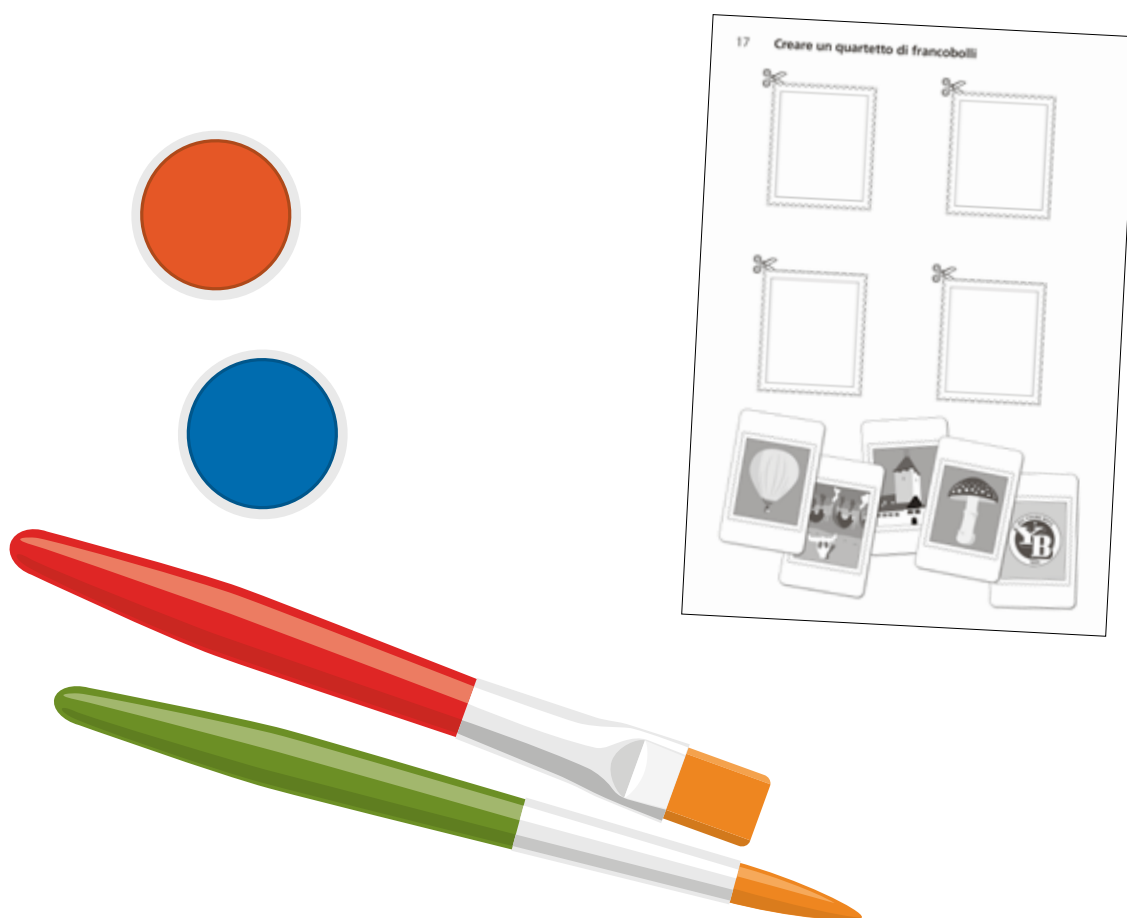
Materiale

- Modello di quartetto 17 (download su www.posta.ch/pacco-postale)
- Materiale per disegnare
- Carte da quartetto bianche o carta da disegno spessa
- Forbici, colla

Idee didattiche

Creare carte da quartetto e giocare

- In classe vengono raccolti i temi più svariati (termini collettivi come frutta, animali dello zoo, animali selvatici, fiori, alberi, auto, ecc.). I bambini concordano insieme i temi e per ogni tema creano una serie di quattro francobolli. I disegni vengono incollati su carte da quartetto o su carta da disegno spessa.
- Non appena sono state create cinque serie, i bambini possono giocare a quartetto.



18 In viaggio con l'autopostale

Livello: classe 1^a e 2^a **Durata:** 20' **Tipo di attività:** lavoro di gruppo

Obiettivo: i bambini sanno giocare a un gioco AutoPostale.

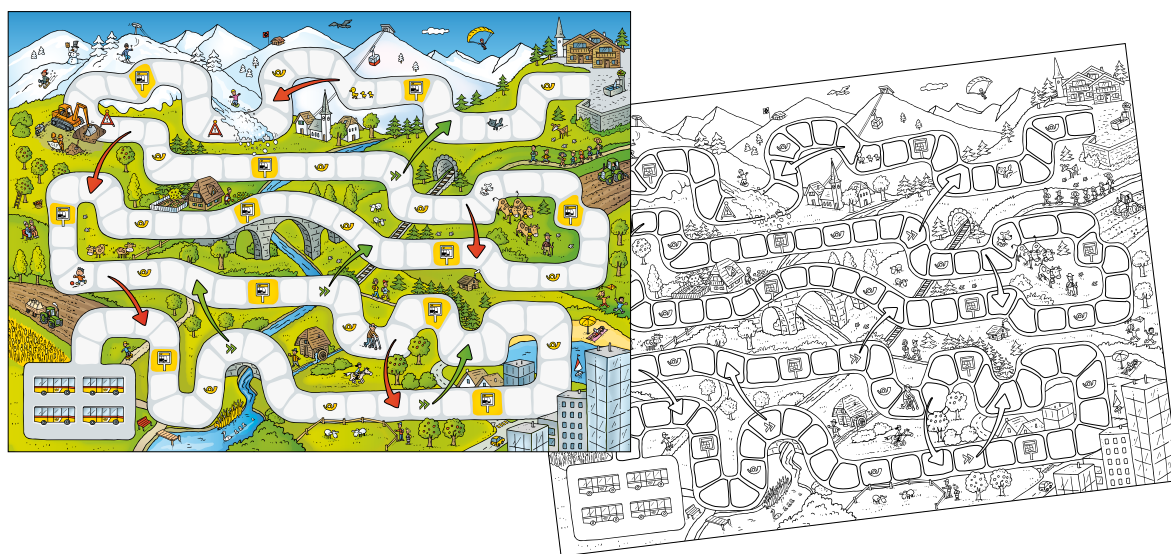
Materiale

- Modello da fotocopiare Gioco dell'oca AutoPostale 18.1 – 18.2 (download su www.posta.ch/pacco-postale)
- Pedine (= autopostali)
- Dado

Idea didattica

Gioco dell'oca

- Idea per 2–4 giocatori: tutti gli autopostali (pedine) iniziano nell'autorimessa di AutoPostale. Ogni bambino segue il percorso con il proprio autopostale (pedina). In una casella può fermarsi sempre un solo autopostale. Se non è possibile completare la mossa, il giocatore si ferma per un turno.
 - Caselle gialle con cartello di fermata: chi giunge in questa casella, rimane fermo un turno per far salire i passeggeri.
 - Corno postale: chi giunge in una casella con questo simbolo, può lanciare i dadi un'altra volta e ha la precedenza.
 - Deviazioni: chi giunge su una casella con la freccia rossa, deve fare una deviazione che lo fa arretrare. Il percorso diventa così più lungo.
 - Freccie: chi giunge su una freccia verde può effettuare una mossa espressa. Questo può significare anche una bella scorciatoia.
 - Ostacoli: gatto, cane, anatra con ragazzo, nonno con deambulatore, bambino piccolo, cantiere, slavina – chi giunge su un ostacolo, rimane fermo un turno.
- Per gli esperti il gioco può essere ampliato. I giocatori tengono delle liste per monitorare le seguenti domande o una parte di esse:
 - Quante mosse ha effettuato il vincitore per arrivare al traguardo? Quante gli altri?
 - Quante volte il vincitore si è fermato a una fermata per far salire dei passeggeri? Quante volte si sono fermati gli altri?
 - Quanti ostacoli ha dovuto affrontare il vincitore?
 - ecc.



19 Gioco dell'autopostale

Livello: tutti **Durata:** 45' **Tipo di attività:** lavoro individuale, tutta la classe

Obiettivo: i bambini riescono a portare a termine un percorso a ostacoli.

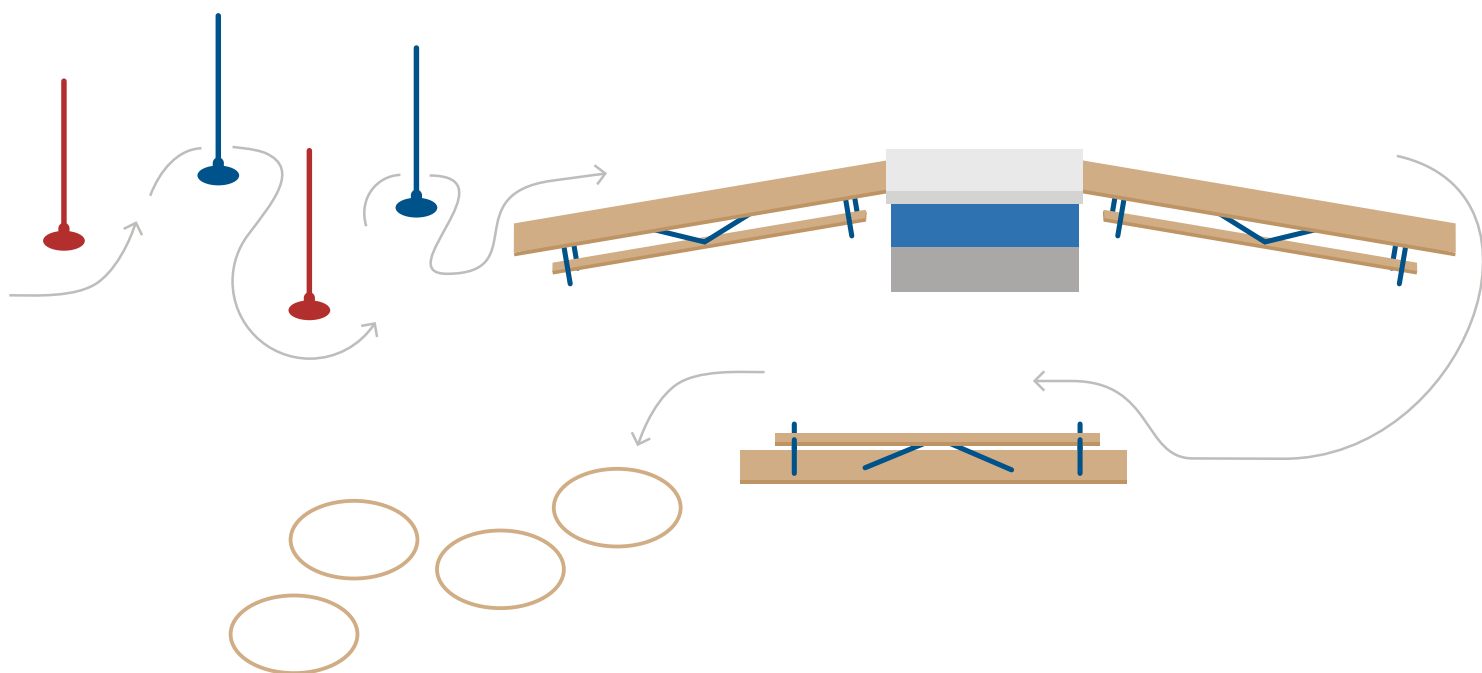
Materiale

- Diversi attrezzi da palestra

Idee didattiche

Corsa a ostacoli AutoPostale (percorso di montagna)

- Slalom con passaggi ampi (strada di valico), alla fine della strada di valico agganciare due panchine su entrambi i lati di un plinto basso (valico). Stare in equilibrio sul lato più stretto di una panchina (ponte), saltare da un anello all'altro (grata per il bestiame) ecc.
- Varianti:
 - Prima della corsa a ostacoli scambiarsi le proprie esperienze di viaggio.
 - Durante la corsa a ostacoli vengono caricate sempre più palle (passeggeri) che vogliono arrivare a destinazione.
 - Un bambino inizia la corsa con una corda per saltare in mano, quello successivo aspetta dopo il primo ostacolo e si attacca alla corda. Così, dopo ogni ostacolo, sono sempre più bambini attaccati alla corda. I bambini hanno il compito di fare attenzione agli altri in modo che nessuno «cada dalla corda».
 - Gara (trasporto di persone): la parte più alta del plinto è l'autopostale. Posizionando delle barre sotto può essere spostato (la squadra deve posizionare i pali in modo che il plinto possa continuare a rollare). Sul plinto è seduto un bambino. Quale squadra porterà per prima il suo passeggero a destinazione?



20 «Con la posta andiam», «Tra-la, la posta è qua! Tra-la, la posta è qua!», «Din, din, din»

Livello: scuola dell'infanzia **Durata:** 15' **Tipo di attività:** tutta la classe

Obiettivo: i bambini sanno cantare la canzone.

Materiale

- Ev. strumenti, campana

Idea didattica

Esercitarsi con la canzone

- Tutti i bambini si mettono in cerchio e cantano la canzone. Nel cerchio sono disposte sei sedie. Le sedie sono i veicoli della posta dei piccoli. Quando la canzone è finita, ogni bambino cerca di conquistare una sedia. Chi si assicura un posto diventa il re della posta dei piccoli.

Gioco in cerchio

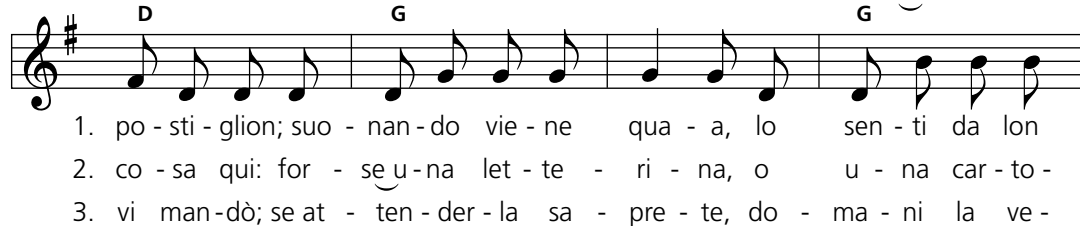
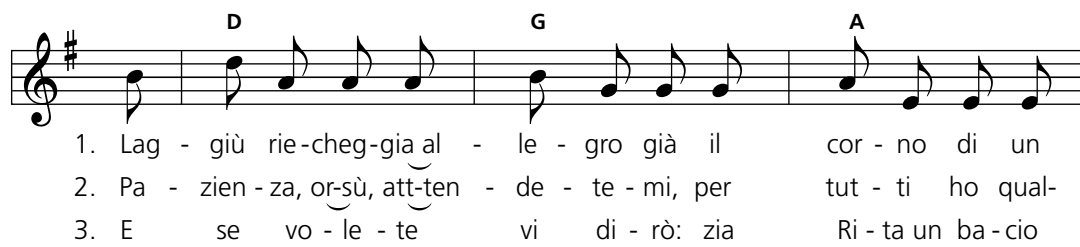
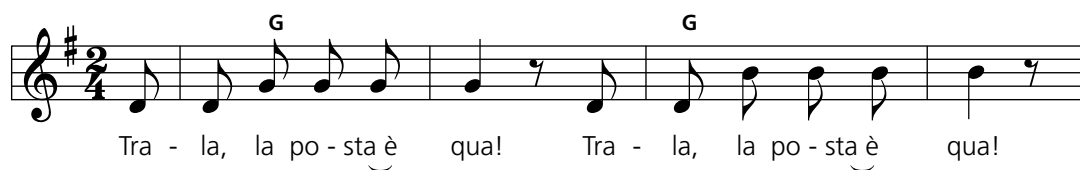
- Con una piccola modifica la canzone può essere usata anche come gioco in cerchio: «Con la posta andiam; chi viaggia con la nostra posta dove il viaggio niente costa? Con la posta andiam; chi viaggia con la posta?»
- Un bambino inizia a muoversi in cerchio cantando la canzone. Quando la canzone finisce, si ferma davanti a un bambino e lo porta con sé. Il nuovo bambino mette le mani sulle spalle del bambino precedente e cantano la canzone insieme. Il gioco continua fino a quando tutti i bambini sono saliti a bordo. Possono partire anche diversi autopostali contemporaneamente.

Con la posta andiam



Per gentile concessione del Berner Lehrmittel- und Medienverlag. Tradotto e adattato dal tedesco

Tra-la, la posta è qua! Tra-la, la posta è qua!



© Das grosse Buch der Kinderlieder, edito da Roswitha Weixelbaumer, musica di Karl Heinz Taubert, con illustrazioni di Monika Laimgruber, Copyright 1983 by Annette Betz Verlag, Verlag Carl Ueberreuther, Vienna-Monaco. Tradotto e adattato dal tedesco.

Il court, il court le postier!

Gioco in cerchio fattorino dei pacchi

- Tutti i bambini si siedono in cerchio e cantano la canzone. Un bambino fa il giro con una campana in mano. Impersona il fattorino dei pacchi. Quando la canzone finisce si ferma davanti a un bambino. Quest'ultimo si alza e segue il fattorino. È un pacco e chissà quale sorpresa contiene! La canzone viene cantata fino a quando il fattorino ha tre pacchi.
- A questo punto il fattorino mette giù la campana e «legge» sulla schiena dei pacchi l'«indirizzo del destinatario» (può inventarsi liberamente il nome e l'indirizzo). Al bambino in cerchio consegna il rispettivo pacco. Il bambino «consegnato» simula il pacco davanti al destinatario. Il «pacco» viene «scartato» e il bambino pacco rivela ora la sua sorpresa.

Din, din, din



© ABC-Propaganda AG, Zurigo. Tradotto e adattato dal tedesco.

21 Linard Bardill: «La Corsa col Postale»

Livello: tutti **Durata:** 45' **Tipo di attività:** tutta la classe

Obiettivo: i bambini sanno cantare la canzone o il ritornello.

Materiale

- Modello da fotocopiare 21 e canzone «La Corsa col Postale» nella versione originale e come versione playback MP3 (download su www.posta.ch/pacco-postale)

Idee didattiche

Esercitarsi con la canzone

- La canzone può essere usata per attività come ad es. idea 20.



22 Battere il ritmo e suonare le melodie del corno postale

Livello: tutti **Durata:** 15' **Tipo di attività:** tutta la classe

Obiettivo: i bambini conoscono il significato delle melodie del corno postale e sanno simularne il ritmo o suonarne le melodie.

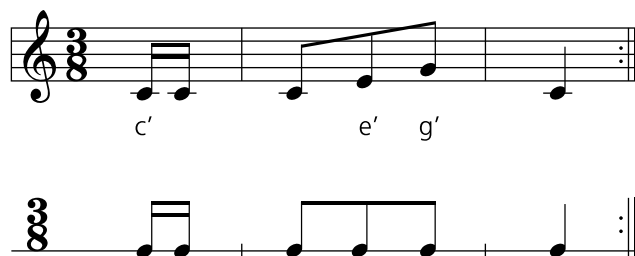
Materiale

- Bacchette di legno
- Tubi sonori DO, FA, SOL, DO
- Flauti
- Altre idee e melodie sono disponibili come link da scaricare (www.posta.ch/pacco-postale).

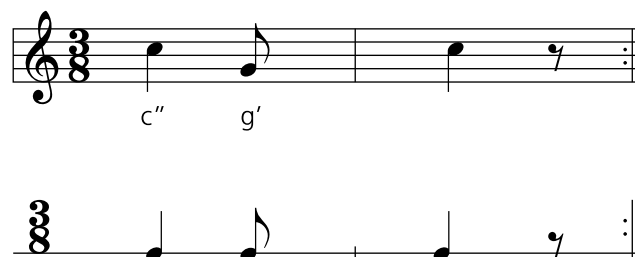
Informazione sul corno postale: in passato, con il corno postale, il postiglione poteva annunciare cose diverse alla stazione di cambio dei cavalli. Le diverse melodie (motivi) significavano, ad esempio, quante carrozze aveva una posta, quanti dei cavalli che la trainavano dovevano essere sostituiti, annunciavano l'arrivo di una posta extra ecc. Se una posta aveva due carrozze, l'intero motivo veniva riprodotto due volte, e così via.

Due semplici melodie:

Numero di carrozze



Numero di cavalli



Idee didattiche

Lavorare con il ritmo

- In una prima fase, i bambini imparano a conoscere i diversi ritmi e si inviano messaggi, ad esempio: «Quanto ho di quello che ho?». Un bambino batte il ritmo e l'altro decodifica il messaggio.
- In una seconda fase possono essere aggiunte anche le note.
- I bambini possono sviluppare segnali di propria fantasia e provare a vedere se si capiscono.

23 Conoscere la Posta e i suoi mestieri

Livello: tutti **Durata:** 30' **Tipo di attività:** tutta la classe

Obiettivo: i bambini conoscono le situazioni che caratterizzano la quotidianità degli impiegati postali.

Materiale

- Immagine «cerca e trova» colorata (pacco postale)
- Modelli da fotocopiare 23.1–23.12 Chi cerca trova e situazioni dal Chi cerca trova come disegni in bianco e nero (download su www.posta.ch/pacco-postale)

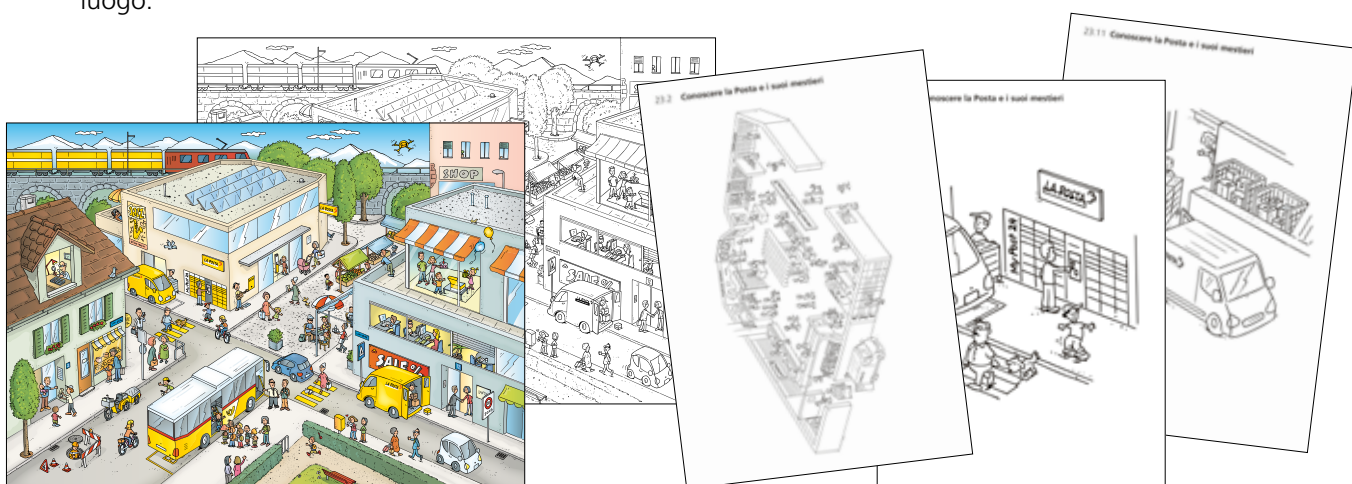
Idee didattiche

Idee per il Chi cerca trova

- L'immagine «cerca e trova» ha due lati: un fronte con la vista su una città e un retro con l'interno di un ufficio postale.
- Le immagini possono essere usate ponendo le seguenti domande o facendo i seguenti giochi:
 - Far osservare l'immagine per 30 secondi e poi nasconderla: cosa vi ricordate?
 - «Vedo ciò che tu non vedi...»
 - Descrivere precisamente dettagli o situazioni che altri bambini cercano poi di trovare: dove ci sono cani nell'immagine? Cosa fa il signore anziano nel suo salotto? ecc.
 - Descrivere esattamente una scena con tutti i dettagli.
 - Posare un grande foglio con una finestra chiusa su una scena: cosa c'è sotto? Aprire la finestra e controllare.
 - L'insegnante descrive una situazione, i bambini indicano con il pollice in su/giù se la scena è presente o meno sull'immagine.
 - Cosa dice esattamente la persona all'altra persona? (ev. piccoli giochi di ruolo)
 - Scrivere frasi su strisce di carta e leggerle (a voce alta). Chi lo dice?
 - Individuare gli elementi per macrocategorie: persone, alberi, veicoli ecc.
 - Giochi di ruolo incentrati sulle situazioni illustrate nell'immagine «cerca e trova»: cosa si stanno dicendo le persone?
 - Cosa faresti, se... (ad es. incontrassi il cane)?
 - Contare oggetti e persone.
 - Imitare i rumori delle situazioni raffigurate ecc.

Visita all'ufficio postale

Per conoscere i lavori che si svolgono alla Posta sarebbe opportuno, se possibile, organizzare una visita all'ufficio postale locale. Per informazioni rivolgersi direttamente all'ufficio postale del luogo.



24 Giocare alla Posta

Livello: scuola dell'infanzia, classe 1ª **Durata:** 45' **Tipo di attività:** tutta la classe

Obiettivo: i bambini sanno riprodurre in semplici passi le procedure allo sportello postale.

Materiale

- Foglio di francobolli, cassetta delle lettere (pacco postale)
- Bolli dall'idea 13
- Carta, ev. buste
- 1 cartello con il nome dell'ufficio postale, creare 4 cartelli con gli indirizzi (scrivere o disegnare a seconda dell'età dei bambini) e appenderli

Idea didattica

Progetto Posta

- Ogni angolo dell'aula ha un indirizzo e viene contrassegnato con un apposito cartello. Inoltre viene creato un angolo dove i bambini si scrivono reciprocamente delle lettere o confezionano dei pacchi.
- Allo sportello postale vengono consegnate le lettere e i pacchi. Per l'affrancatura sono a disposizione i francobolli (per lettere e pacchi pesanti, leggeri, veloci, lenti grandi e piccoli). I francobolli possono essere annullati con il bollo.
- 1-2 bambini al giorno possono impersonare il postino. Alla fine della mattinata la corrispondenza viene bollata e distribuita.



Autrici della 1ª edizione:
Christine Marthaler-Jost, insegnante della scuola dell'infanzia
Petra Menzi, insegnante

Progetto editoriale 1ª edizione:
Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken (ZH)

Direzione del progetto:
Nick Moser, La Posta

Grafica, illustrazioni, foto:
Hannes Saxer, Berna

Illustrazione dell'immagine «cerca e trova», gioco dell'oca e gioco del fattorino:
Beat Sigel, Büren zum Hof

Progetto e testo 6ª edizione:
Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken (ZH)

Richiesta di materiale didattico:
La Posta
PostDoc Servizio scolastico
Wankdorfallee 4
3030 Berna
postdoc@posta.ch
www.posta.ch/postdoc

Informazioni tecniche concernenti i servizi postali sono disponibili presso gli uffici postali stessi o alla pagina web www.posta.ch.

PostDoc Servizio scolastico è cofirmatario della Carta sull'impegno delle organizzazioni della società civile, delle aziende e dei privati nell'educazione promossa dall'Associazione svizzera degli insegnanti (LCH).

6ª edizione completamente rivista, 2019
© Posta CH SA, Personale, Berna

IL PACCO POSTALE SUPPORTO PER INSEGNANTI

La Posta Svizzera SA
PostDoc Servizio scolastico
Wankdorfallee 4
3030 Berna

LA POSTA 