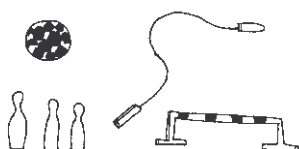


## **SOPRA-SOTTO DENTRO-FUORI.**

**OBIETTIVO:** Localizzare un oggetto nello spazio vissuto e nello spazio grafico rispetto a sé, ad altri, ad un oggetto.

### **AL CIRCO.**

NEL PAESE DI SAN DONATO  
UN GRANDE CIRCO È ARRIVATO.  
ALLO SPETTACOLO DI QUESTA SERA  
IL DOMATORE DALLA GIACCA NERA  
FARÀ PASSARE TUTTI I LEONI  
**DENTRO** DEI GROSSI CERCHIONI.  
GLI ELEFANTI CON LE ZAMPE GROSSE GROSSE  
DOVRANNO FARE DELLE ATTENTE MOSSE:  
**SOPRA** UN PONTE DI LEGNO SOTTILE  
PASSERANNO CON PASSO GENTILE.  
I SERPENTI DAI CORPI LUNGHII LUNGHII  
STRISCIERANNO SUL TERRENO, **SOTTO** I FUNGHI.  
QUALCHE SCIMMIA DISPETTOSA,  
MOSTRANDO IL SUO CULETTO ROSA,  
SALTERÀ **FUORI** DALLA GABBIETTA  
INDOSSANDO UNA BELLA MAGLIETTA.



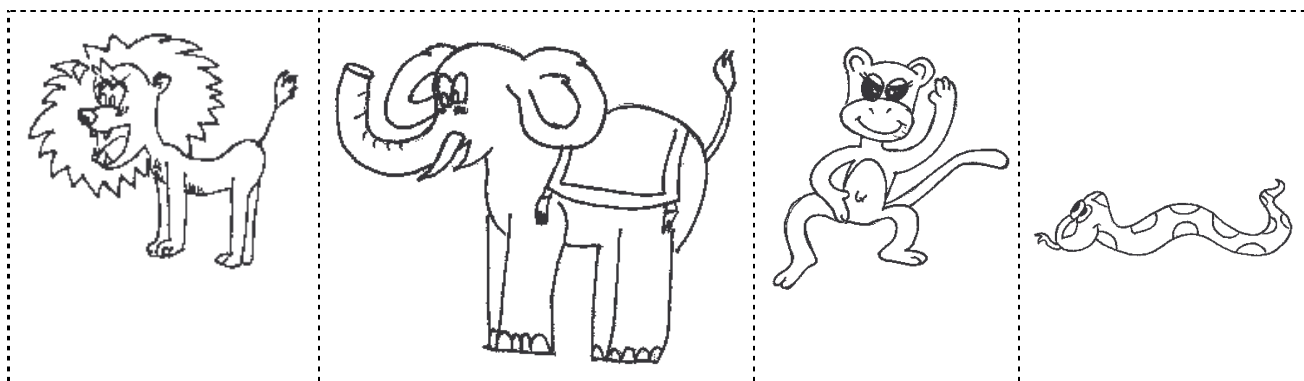
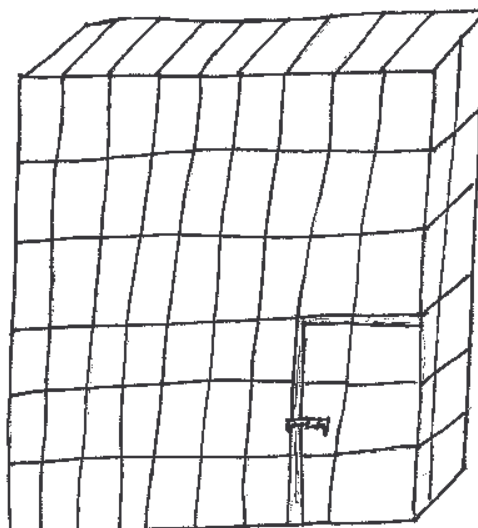
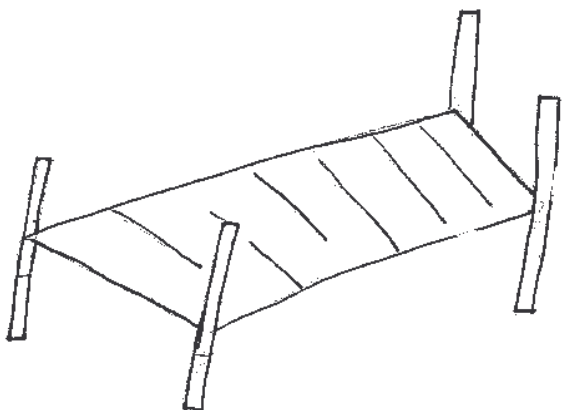
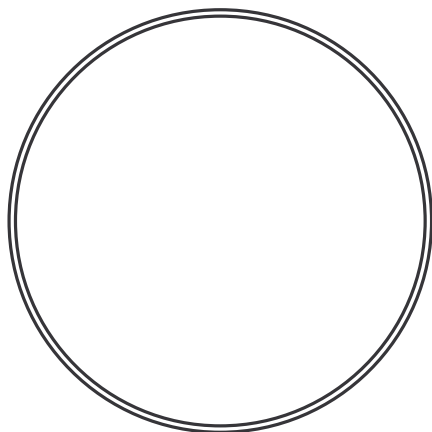
Utilizzare la filastrocca per organizzare situazioni di gioco in cui sia possibile all'alunno sperimentare fisicamente i concetti topologici proposti.



Usando l'arredo della classe rinforzare i concetti topologici proposti. Proporre come momento di verifica un foglio bianco diviso a metà in cui disegnare oggetti su specifica richiesta dell'insegnante.



- ILLUSTRA GRAFICAMENTE IL GIOCO CHE HAI FATTO IN PALESTRA.
- RITAGLIA I PERSONAGGI E METTILI AL LORO POSTO COME RACCONTA LA FILASTROCCA.





PENSI DI AVER SVOLTO BENE IL COMPITO?  
SEGNA CON UNA CROCETTA LA RISPOSTA.



SÌ



NO