

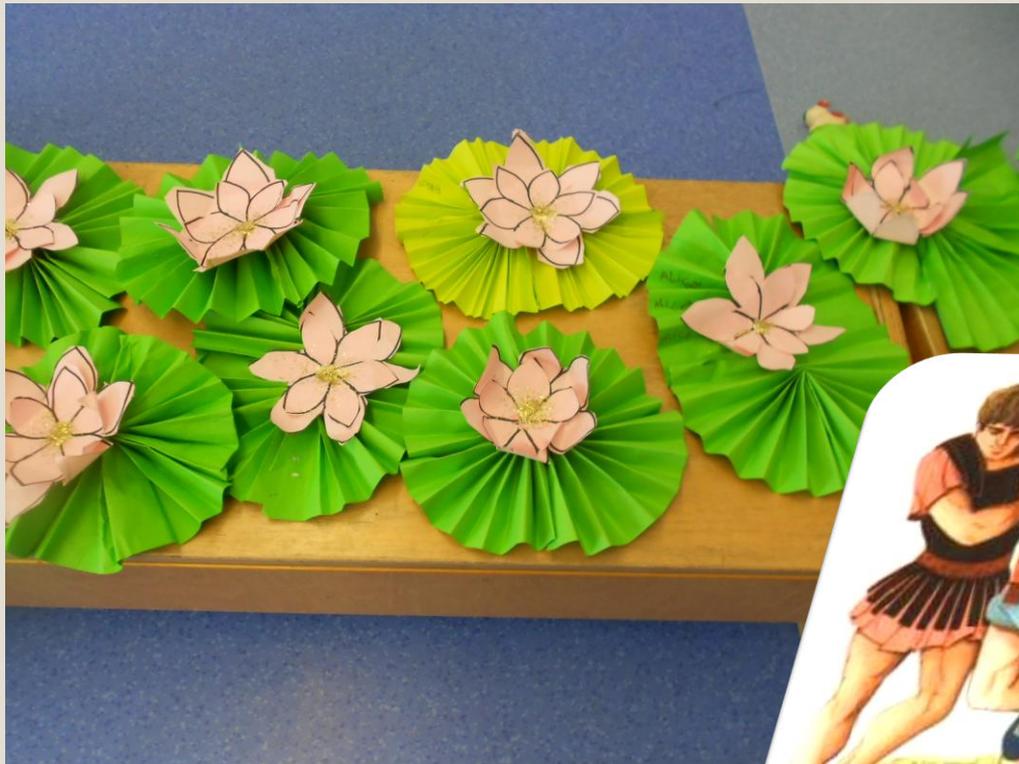


ULISSE E I MITICI EROI GRECI

Ulisse parte per la conquista della città di Troia



Ulisse arriva sull' isola dei Fiori di Loto



Alimentazione

il **gusto**: dolce, salato,
amaro, aspro





Non riusciva a credere alle sue orecchie:
Dopo tanti anni finalmente era libero!
Per cinque giorni la zattera era pronta e Ulisse si
lasciò andare al mare. Un vento propizio lo sospingeva.

Il mare da diciassette giorni quando il dio
Poseidone tornò dal suo viaggio in capo al mondo e
scoprì che Ulisse era così vicino al ritorno a casa,
si infuriò terribilmente:

Per gli dei hanno approfittato della mia assenza
per tornare a Itaca.

Il tuo viaggio non è ancora finito...
Quando il tridente fece calare le tenebre sul mare
si alzò un terribile uragano.

Ulisse spaccò l'imbarcazione facendo
arrivare Ulisse nel mare in tempesta.



L'ACQUA E':
LIQUIDA,
SOLIDA,
VAPORE



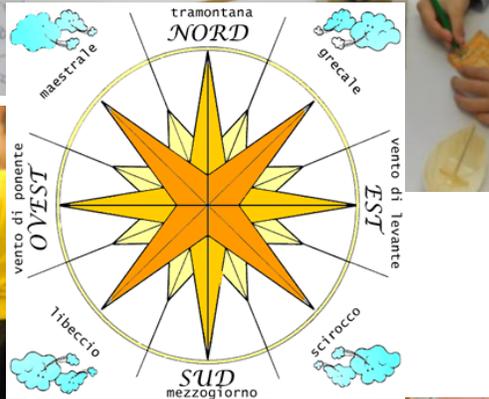
Poseidone
dio del mare

IL MARE -
L'ACQUA

CICLO
DELL'ACQUA
LE FORME
DELL'AQUA



I QUATTRO
ELEMENTI



EOLO DIO DEL VENTO

L'ARIA CALDA E FREDDA
EFFETTI ESPERIMENTI

A COSA SERVE L'ARIA?



DEMETRA DEA DELLA TERRA

LA TERRA FA CRESCERE ..
SEMINA

LA TERRA - I PAESAGGI

LA TERRA CAMBIA COLORE,
E' UTILE, CONSERVA E
DISTRUGGE

inquinamento

LA TERRA HA UN SEGRETO:
DENTRO C'E' FUOCO

PERSEFONE

DEA DELLE
STAGIONI





INQUINAMENTO

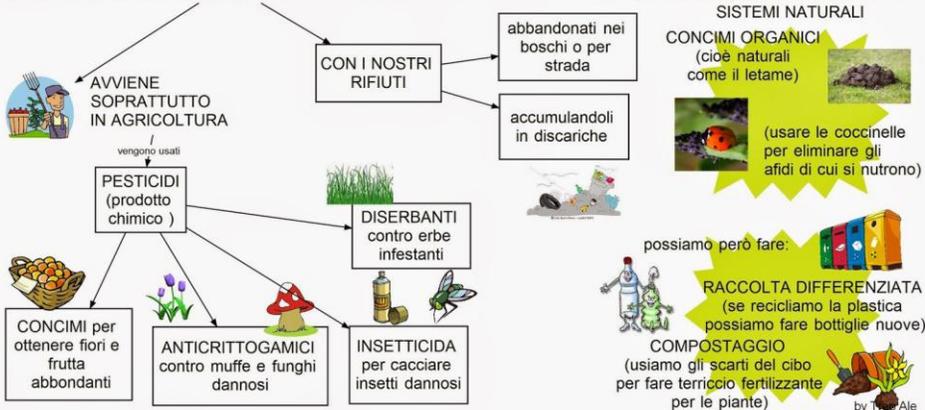
RACCOLTA DIFFERENZIATA

RIUSO RICICLO

GRETA THUNBERG E ERIC BARBIZZI



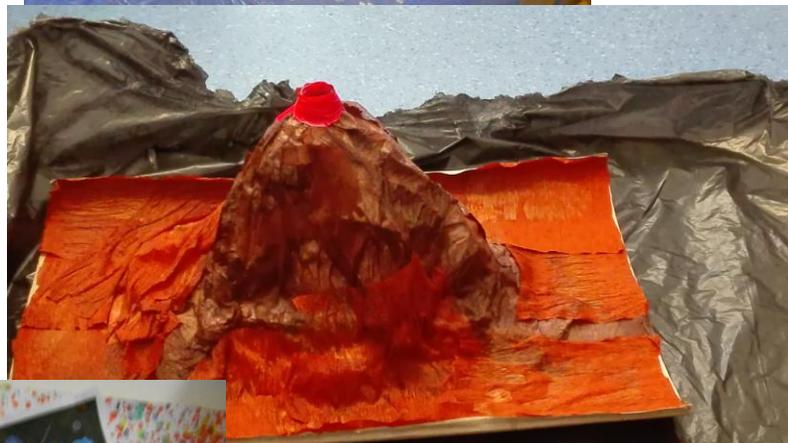
INQUINAMENTO DEL SUOLO





MUSI' E I 4 ELEMENTI

Lab. S.Giovanni in P.

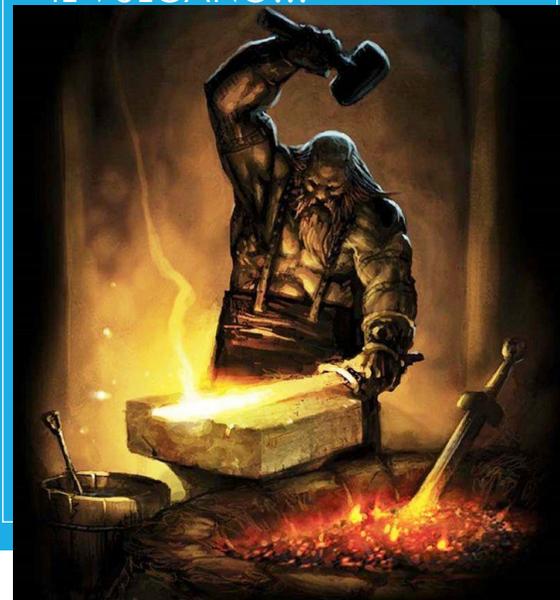


EFESTO DIO DEL FUOCO

IL FUOCO E' UTILE E
PERICOLOSO

IL FUOCO CAMBIA
COLORE , ESPERIMENTI...

IL VULCANO...

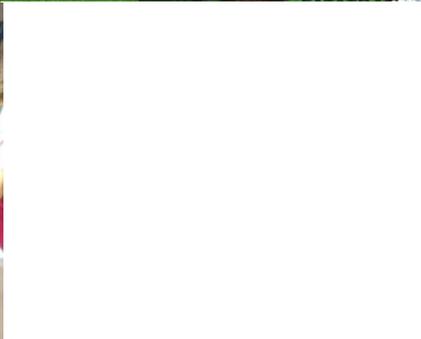




DEDALO E ICARO

L'INGEGNO E IL VOLO
PROVE DI VOLO





TESEO E ARIANNA

IL MINOTAURO

IL LABIRINTO



GIOCHI CON I LABIRINTI





VASI A
LUCIGNOLO

LAB. BLU SOLE



GIOCO MOTORIO CON POLISPORTIVA CRESCO



PATTINAGGIO

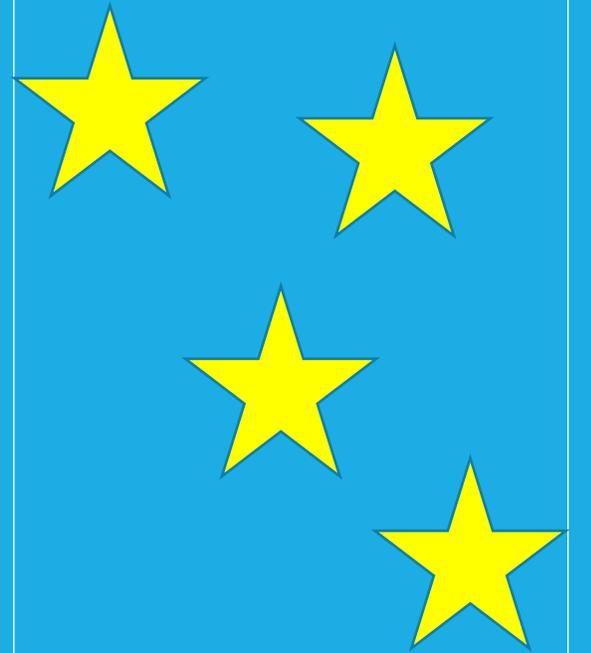
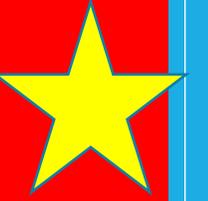


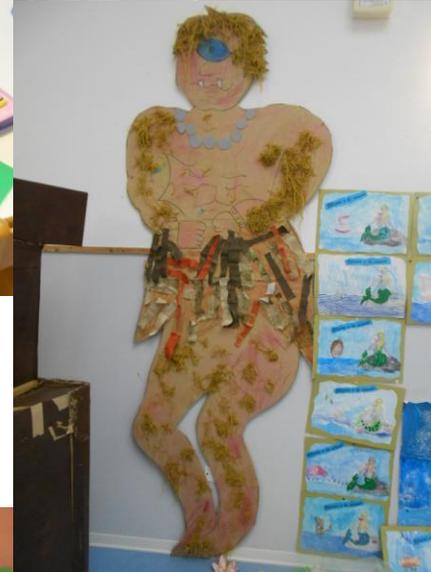
SAGGIO DI PATTINAGGIO





FESTE
DI
NATALE





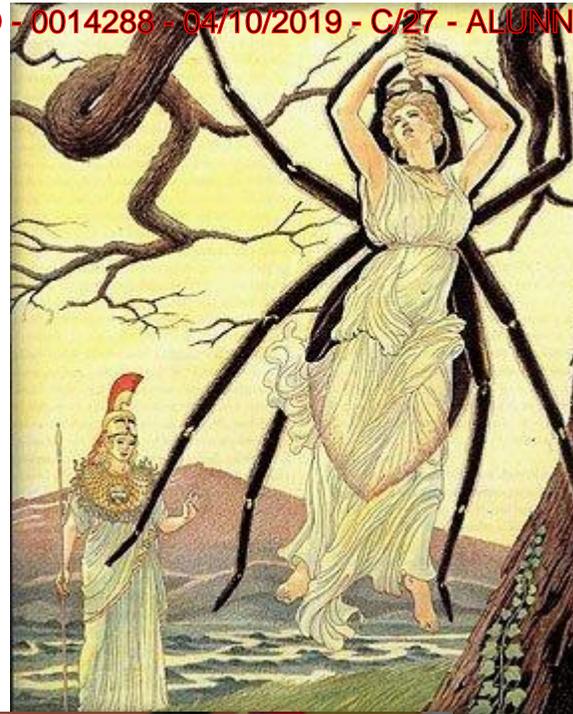
ULISSE SBARCA SULL' ISOLA DEI CICLOPI

POLIFEMO

VISTA

LA LANA DEL GREGGE DEI
CICLOPI





ARACNE

GIOCHI CON LE
RAGNATELE DI LANA





OLIMPO ZEUS E ERA



PERSEO E MEDUSA

LIBRO DEI MOSTRI

PEGASO

CAVALLO ALATO



ERMES

DIO DEI VIAGGIATORI E
DELL'ELOQUENZA





ULISSE SULL' ISOLA DI CIRCE



LABORATORIO SULLA LANA

BAZZANO



Orfeo e Euridice



ORFEO E EURIDICE

LA MUSICA

GIOCHI CON STRUMENTI

RITMI

DIRETTORE D' ORGHESTRA





LABORATORIO A CA' LA GHIRONDA 1

PERCORSO NEL PARCO
SEGUENDO IL VIAGGIO DI
ULISSE

LA LANA

COLORIAMO CON
FRUTTA E VERDURA





Coloriamo la
lana con il
succo di
frutta e
verdura



LABORATORIO
Ca' la
ghironda 2

LA LANA
ARTISTICA



ULISSE INCONTRA LE SIRENE

GIOCHI UDITO
BENDATI DEVONO
TROVARE LA FONTE
SONORA EC..



ECO E NARCISO

GIOCHI CON LO
SPECCHIO E GIOCHI
CON ECO



**Eracle, per espiare una colpa,
è chiamato a compiere una serie di dodici fatiche**

1. uccidere il leone di Nemea;
2. uccidere l'immortale Idra di Lerna;
3. ripulire le stalle di Augia;
4. catturare il toro di Creta;
5. catturare la Cerva di Cerinea;
6. impossessarsi della cintura di Ippolita;
7. catturare il cinghiale di Erimanto;
8. rubare le cavalle di Diomede;
9. rubare i buoi di Gerione;
10. rubare i pomi d'oro delle Esperidi;
11. portare vivo Cerbero a Micene;
12. disperdere gli uccelli del lago Stinfalo.



ERACLE E LE
12 FATICHE

LE TRE MELE
D'ORO

IDRA

LEONE DI
NEMEA

PROVE VARIE
DOVE VENIVA
CHIESTO DI
SCONFIGGERE
MOSTRI

EROS



DIO DELL' AMORE



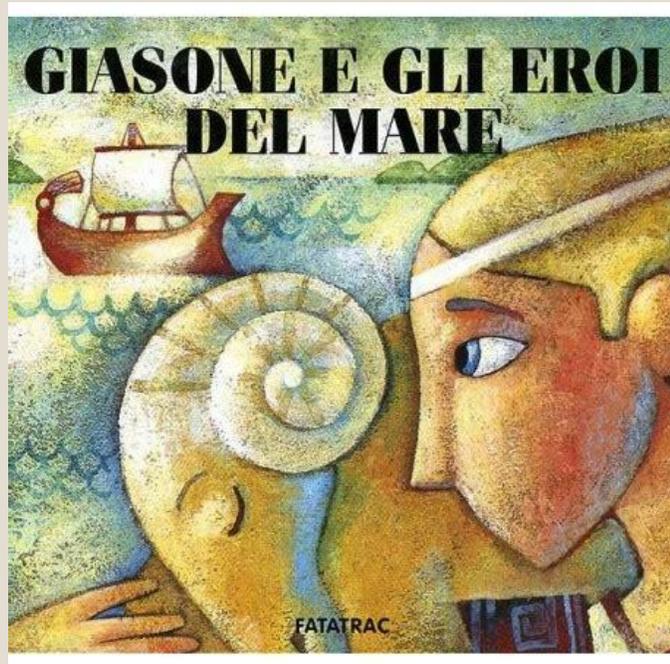
APOLLO

SCIUGLILINGUA - GIOCHI
LA MUSICA



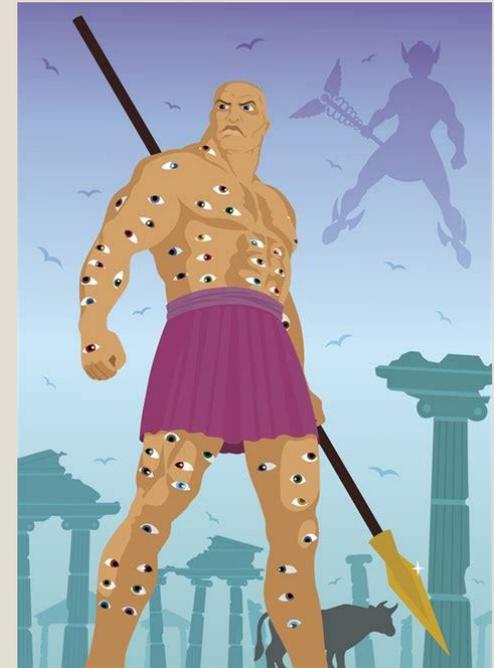
GIASONE

E GLI ARGONAUTI



ECHIDNA

ARGO DAI 100 OCCHI



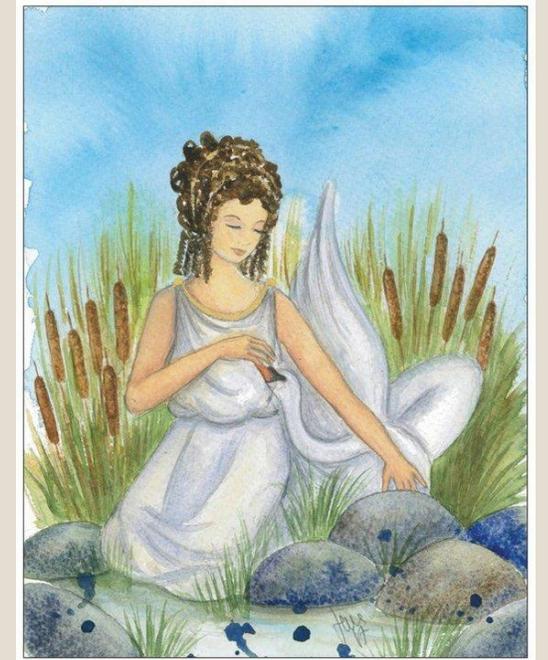


ULISSE PASSA TRA SCILLA E CARIDDI

CENTAURO



LEDA E IL CIGNO

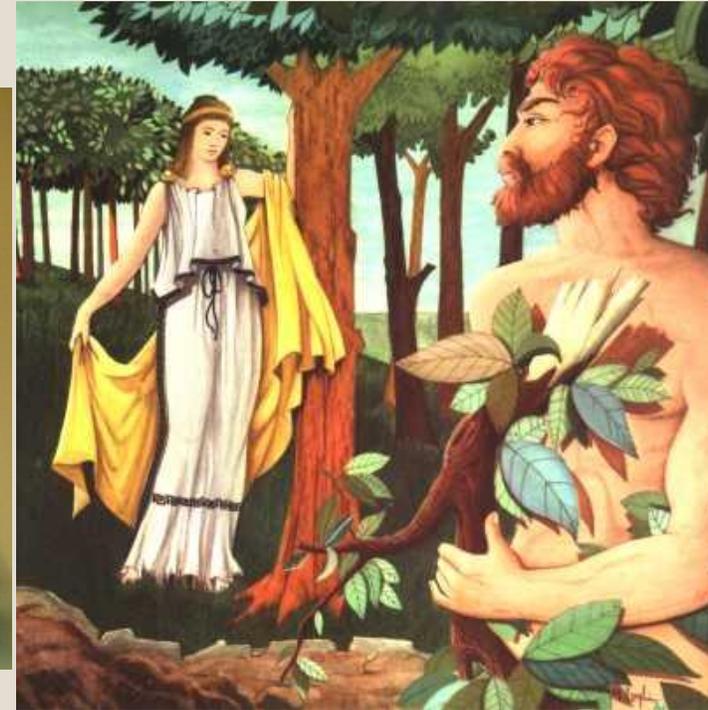


ULISSE VA SULLE ISOLE DI

CALIPSO



NAUSICAA





LE COSTELLAZIONI

RITROVIAMO ALCUNI
MITI



PLANETARIO

S. Giovanni in P.



LABORATORIO SUI MITI GRECI

ROCCA DI BAZZANO

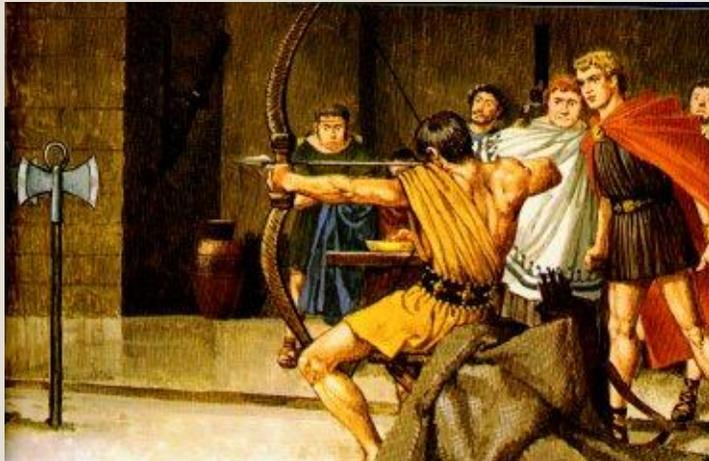
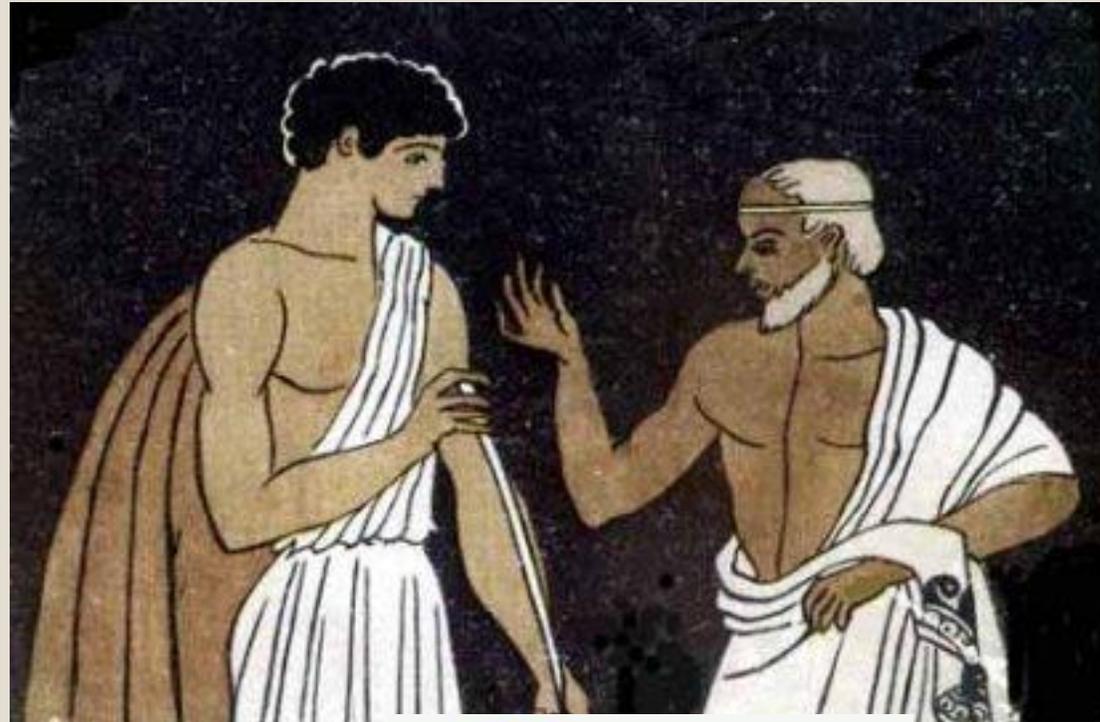


Intanto a Itaca cosa facevano?

PENELOPE ALLE PRESE COI PROCI E LA
TELA CHE NON FINIVA MAI

ARGO IL CANE FEDELE DI ULISSE





ULISSE RITORNA A ITACA

INCONTRO CON
TELEMACO

RICONQUISTA DEL
TRONO

INDOVINELLO DI
PENELOPE





LETTURA ANIMATA CONTINUITA' CON LA PRIMARIA



CREAZIONE DEL
QUADERNO DELLE
COMUNICAZIONI
SCUOLA - FAMIGLIA

TOUR DELLA SCUOLA

... ESERCIZI
STRUTTURATI
SECONDO UNA
DIFFICOLTA'
CRESCENTE; DAI
TRACCIATI RETTILINEI
A QUELLI CURVI

METODO VENTURELLI

POSTURA

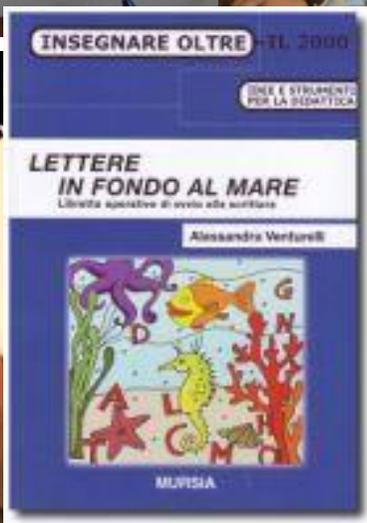
PRESA DI MATITA E
FORBICE

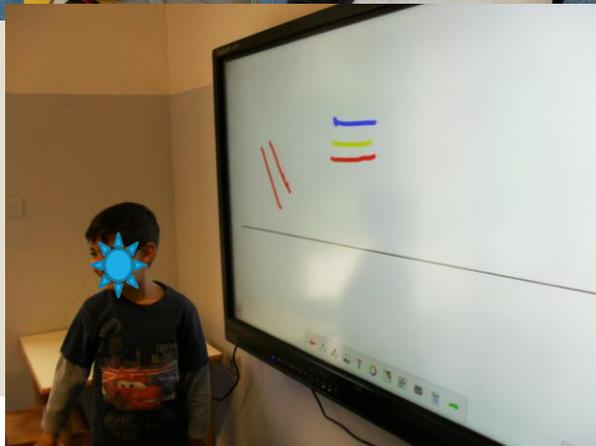
SEGNO GRAFICO

PERCORSI PREGRAFISMO

DA LETTERE IN
FONDO AL MARE

SCHEDE OPERATIVE DI
AVVIO ALLA SCRITTURA





CODING



LABORATORIO ARTEBAMBINI

IN VIAGGIO CON ULISSE



Progetto: Inglese con Agnese

