



# Scrittori di **CLASSE**

**SCUOLA PRIMARIA**

## Esplorazioni e scoperte

**SCHEDE OPERATIVE**



2021  
2030 Decennio delle Nazioni Unite  
delle Scienze del Mare  
per lo Sviluppo Sostenibile



CNR  
ISMAR  
ISTITUTO  
DI SCIENZE  
MARINE



DIRE  
FARE  
INSEGNARE

UN'INIZIATIVA CONAD



INSIEME  
PER LA  
SCUOLA



**IO SONO E MI SENTO COSÌ**

Ahrrrr! Che cosa sei tu? Spunta il personaggio che più ti corrisponde.

- Pirata
- Bucaniere o bucaniera
- Filibustiere o filibustiera
- Corsaro o corsara

Iniziamo con la scelta del tuo **nome**. Non deve essere il tuo vero nome, ma **un nome temuto** nei sette mari, un nome che faccia tremare, come **Barbanera**.

**Misterioso** ma non troppo, con una certa **ironia** ma mai ridicolo. Ricorda, sarà quello che ti porterai fino alla fine dei tuoi giorni!

Ho deciso!

Io sono un .....

D'ora in avanti mi farò chiamare

.....



Ora descriviti. Quali sono le tue caratteristiche da lupo di mare?

.....

.....

.....

.....

## ESPLORAZIONI E SCOPERTE

Leggi la didascalia qui sotto e guarda la carta. Riesci a colorare nel colore esatto la rotta di ogni viaggiatore?

### Vasco da Gama

È il primo a circumnavigare (navigare attorno) all'Africa.

### Cristoforo Colombo

Partendo dal Portogallo, raggiunge per primo il Nuovo Mondo, l'America.

### Ferdinando Magellano e Antonio Pigaffetta

Insieme ai loro marinai, sono i primi a fare il giro del mondo.





**CACCIA FOTOGRAFICA ALLE NAVI!**

Sei in vacanza in una città di mare. Nel porto è un corso una esibizione storica di navi grandi e piccole: il tuo compito è fotografarle tutte, sfidando un tuo compagno o una tua compagna che deve fare lo stesso.

Nel porto si trovano queste navi

**1 nave portacontainer**

--	--	--	--	--

**2 transatlantici**

--	--	--	--	--	--

**3 caravelle**

--	--	--	--	--	--

**4 canoe**

--	--	--	--

Per prima cosa devi sistemare le tue navi su una griglia simile a questa. Attenzione, non far vedere al tuo avversario come le posizioni. Puoi inserire le navi sia in orizzontale che in verticale.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

A turno, ogni giocatore deve cercare di fotografare una nave (per alcune basta una fotografia, per altre sono necessari più scatti). Per farlo, deve dare le coordinate di una casella, per esempio E-9.

- Se non ha fotografato nulla, la chiamata dev'essere segnata sulla griglia con un puntino. In questo caso, l'avversario risponde «acqua».
- Quando lo scatto va a buon fine si risponde «centrato!» e si indica la casella con una croce.



- Quando l'intera nave viene fotografata, si risponde «completato» e si può colorare interamente le caselle della nave.

Il gioco finisce quando uno dei due giocatori è riuscito a fotografare tutte le navi dell'avversario.

Per giocare, puoi usare la pagina successiva, dove trovi le due griglie (per le tue navi e per segnare le chiamate che fai al tuo avversario).



La tua griglia

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

1 nave portacontainer

--	--	--	--

2 transatlantici

--	--	--	--	--	--	--	--

3 caravelle

--	--	--	--	--	--	--	--

4 canoe

--	--	--	--

Le tue chiamate

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



Acqua



Centrato



Completato