



## Fare la spesa / Alimentazione sana

### Scheda di attività

**Gruppo target:** dai 6 anni in su

**Durata:** 30 minuti

**Materiale necessario:**

- immagini di verdure e frutta, dolci, alimenti, banconote (denaro)
- liste della spesa (numeri, parole, immagini, pittogrammi)

**Competenza chiave:** Practicing conversation skills; Decision making

### OBIETTIVI GENERALI

Questo insieme di attività supporta lo sviluppo delle abilità conversazionali, della capacità decisionale e di un comportamento da consumatori responsabili attraverso giochi di ruolo e attività interattive ispirate alla vita quotidiana.

Gli alunni imparano a riconoscere i cibi (verdure, frutta, dolci, prodotti alimentari), a creare liste della spesa e menu, a esprimere preferenze e a fare scelte sane.

Gli obiettivi sono:

- Sviluppare il vocabolario attivo (cibi, numeri, prezzi);
- Associare parola – immagine – simbolo (per supporto visivo e linguistico);



Cofinanziato  
dall'Unione europea

**movetia**

Austausch und Mobilität  
Echanges et mobilité  
Scambi e mobilità  
Exchange and mobility

**Plural  
Words**

- Esercitare le regole della conversazione (rivolgersi agli altri, pazienza, ascolto attivo);
- Comprendere il concetto di alimentazione sana (usando la piramide alimentare);
- Prendere decisioni in squadra (cosa comprare, cosa scegliere per un menu sano).

## REALIZZAZIONE

**1/ Istruzioni:** Spiegare ai bambini lo scopo dell'attività. Chiedere loro di sedersi, chiudere gli occhi e immaginare come sarebbe la loro casa dei sogni.

**2/ Ritaglio dei pittogrammi:** Dare a ciascun bambino una copia delle due schede con immagini di frutta e verdura (o schede create dall'insegnante), insieme a quelle con il denaro, e chiedere di ritagliarle. Nominare ogni immagine e associarla al suo simbolo o segno della lingua dei segni, se applicabile.

**3/ Creazione delle liste della spesa:** Mostrare ai bambini esempi di schede di liste della spesa. Incoraggiarli a creare le proprie liste per un'insalata di frutta o verdura preferita.

**4/ Andare a fare la spesa:** dopo che i bambini hanno completato le liste della spesa, organizzare un gioco chiamato *"Al mercato"*. Assegnare i ruoli (un venditore e diversi acquirenti). Uno alla volta, gli acquirenti andranno al negozio/mercato per comprare la frutta o la verdura necessaria per la loro insalata preferita. Il venditore avrà carte con immagini/pittogrammi di frutta e verdura. Gli acquirenti avranno le loro liste. Questa attività esercita le abilità



conversazionali dei bambini (salutare, chiedere, rispondere, rispettare i turni), oltre alle capacità decisionali e a un comportamento responsabile da consumatori (es. scegliere il numero di frutti/verdure o selezionare quantità adeguate di ingredienti per evitare sprechi).

**5/ Mostrare e presentare:** una volta terminata la spesa, i bambini saranno invitati a presentare la loro insalata preferita al resto del gruppo.

### **POTENZIALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE CAA**

Questa attività ha un potenziale significativo per lo sviluppo del linguaggio. Offre un modo pratico e coinvolgente per i bambini di esercitare e ampliare le proprie abilità linguistiche attraverso l'esplorazione concreta e la collaborazione.

I bambini che usano sistemi di CAA possono sviluppare vocabolario, comprensione e abilità comunicative legate al comportamento responsabile e all'alimentazione sana. È anche un'attività molto utile per i bambini che imparano una seconda lingua, per espandere ed esercitare il vocabolario in questo scenario di "vita reale".

Il processo incoraggia l'espressione verbale mentre presentano le proprie scelte ed espongono le idee, promuovendo la formazione di frasi e un discorso coerente. Inoltre, la natura interattiva e visiva dell'attività sostiene la comprensione e la memorizzazione delle nuove parole, migliorando sia le abilità espressive che quelle ricettive.



In generale, questa attività non solo stimola il pensiero creativo, ma rappresenta anche un metodo pratico per migliorare le competenze comunicative dei bambini.

## ESTENSIONE

Per coinvolgere creativamente gli alunni, è possibile organizzare un laboratorio di collage alimentare: i bambini ritagliano immagini di cibi dalle riviste, poi le classificano (sani / non sani) e creano il proprio “scaffale del negozio”.

Un'altra estensione può essere l'allestimento di un angolo di gioco simbolico: un mini negozio in classe, con prodotti, prezzi, denaro finto, liste della spesa e ruoli assegnati.

## CREA LA TUA VERSIONE

Disegna o ritaglia i tuoi prodotti preferiti e costruisci una lista della spesa sana.

Scegli cosa compreresti per una colazione come dalla nonna! Gioca con un compagno fingendo di essere al negozio, scambiandovi i ruoli: venditore – acquirente. Puoi aggiungere i prezzi, scrivere il totale o scegliere un menu completo!

