

# Esploriamo la Bibbia con i nostri amici dinosauri

di Michelle Medlock Adams  
[www.MichelleMedlockAdams.com](http://www.MichelleMedlockAdams.com)

## Attività ricreative per genitori e insegnanti

1. **Chi scava trova:** Nascondete dei modellini di dinosauro in una vasca di plastica o in una piscina che avrete riempito di sabbia. Assicuratevi di usare dei modellini che riproducano accuratamente i dinosauri rappresentati. I bambini possono “scavare” e cercare i dinosauri con un pennello asciutto. Usate un manuale sui dinosauri per identificare gli esemplari ritrovati (sviluppo della motricità fine).

Per i bambini più grandi, realizzate una griglia da scavo che posizionerete sul vostro “giacimento di fossili”. I “reperti” dovranno essere identificati, fotografati e catalogati in base alla posizione nella griglia.

Le fotografie possono essere scattate con una fotocamera istantanea oppure stampate da un computer. Foto, caratteristiche distintive, note sul luogo del ritrovamento e altre informazioni sui dinosauri possono essere raccolte in un quaderno “da archeologo” (capacità di prendere appunti, utilizzo di una griglia).

Per un'attività di scavo più realistica, create delle ossa di dinosauro utilizzando la pasta di sale. Consultate vari libri sui dinosauri per osservare la forma da dare alle ossa. Quando le ossa saranno pronte, potranno essere seppellite nel sito di scavo al posto dei modellini in plastica.

Ricetta base per la pasta di sale:

2 tazze di farina

1 tazza di sale fino

1 tazza di acqua

Mescolate gli ingredienti finché saranno ben amalgamati. Impastate su una superficie leggermente spolverata di farina fino a ottenere un panetto omogeneo.

Usate l'impasto per modellare le ossa.

Infornate a 120° per tre ore.

2. **Dino-Memory:** Stampate coppie uguali di immagini di dinosauri oppure utilizzate mazzi identici di carte che raffigurano dinosauri. Mescolate le carte e disponetele con l'immagine rivolta verso il basso. A turno, girate due carte alla volta. Se le immagini corrispondono, togliete la coppia dal piano di gioco. In caso contrario, capovolgete nuovamente le carte. È possibile giocare da soli, come esercizio per allenare la concentrazione, oppure sfidare un avversario. Una volta abbinare tutte le carte, vince il giocatore che ha trovato il maggior numero di coppie (capacità di riconoscimento, memoria).

Espansione del gioco: Per aggiudicarsi la coppia, il giocatore deve anche riuscire a identificare il nome del dinosauro raffigurato.

Per ogni risposta esatta, si aggiunge un punto al totale delle coppie.

3. **Dino-Tombola:** Utilizzate un tabellone da tombola (online si trovano modelli stampabili gratuiti) con il nome o l'immagine di un dinosauro su ciascuna casella. Il giocatore che tiene il tabellone dice il nome o mostra l'immagine di un dinosauro. I giocatori posizionano un segnalino sul nome o l'immagine corrispondente. Vince il primo giocatore che fa cinquina completando un'intera fila (capacità di riconoscimento, ascolto).

**4. Dinosaurometro:** Facendo riferimento alle informazioni contenute nella sezione DINO-IDENTIKIT del libro *Esploriamo la Bibbia con i nostri amici dinosauri*, misurate la lunghezza di diversi dinosauri mentre percorrete un viale o un marciapiede. Utilizzate dei gessetti colorati per tracciare una linea dal punto iniziale al punto finale della misurazione. Scegliete un colore diverso per ciascun dinosauro. Assegnate a ciascuna linea il nome del dinosauro corrispondente. Confrontate le dimensioni. Qual è il dinosauro più grande? Qual è il più piccolo? (capacità di misurazione, classificazione e confronto).

**5. Dino-Indovina chi?:** Procuratevi un blocco di schede per appunti e scrivete su ciascuna scheda 3 o 5 caratteristiche distintive di un particolare dinosauro. Siate brevi e concisi, usando frasi chiave semplici. Attaccate un'immagine del dinosauro sul retro della scheda. Mostrate il lato della scheda contenente l'elenco delle caratteristiche. I bambini dovranno leggere con attenzione e cercare di identificare il dinosauro descritto. Girate la scheda per controllare le risposte (capacità di lettura, comprensione e identificazione).

Espansione del gioco: Girate le schede dal lato dell'immagine. Chiedete a ciascun bambino di scegliere un dinosauro ed elencare le sue caratteristiche distintive. Fate riferimento al retro delle schede per le risposte.

Espansione del gioco: Scegliete una scheda qualsiasi. Quale lezione possono imparare i cristiani dal dinosauro raffigurato? Prendete spunto dal libro *Esploriamo la Bibbia con i nostri amici dinosauri* per proporre una riflessione biblica ispirata al dinosauro scelto.

**6. Dino-Ragnatele:** Scrivete il nome di un dinosauro in un cerchio al centro di un foglio bianco. Tracciate delle linee dal cerchio centrale ad altri cerchi disegnati intorno a quello originale. Scrivete alcune informazioni sul dinosauro nei cerchi circostanti. Tracciate delle nuove linee da questi cerchi ad altri cerchi ancora più esterni. Scrivete una verità spirituale che avete imparato studiando il dinosauro in questione (capacità di associazione, sintesi e deduzione).

**7. Wow, che dinosauro!:** Utilizzate vari formati di pasta per creare degli scheletri di dinosauro. Incollateli su un pezzo di cartoncino. Assegnate un nome al dinosauro (sviluppo della motricità fine, capacità di classificazione).

Espansione del gioco: Sfogliate il libro *Esploriamo la Bibbia con i nostri amici dinosauri*. Scrivete alla base del cartoncino un versetto biblico che si ricollega a ciò che avete imparato sul dinosauro in questione.

**8. Notizio-Sauro:** Tenete un foglio di carta formato A4 in posizione verticale e piegatelo a metà in senso orizzontale. Fate ancora una piega nello stesso senso. Riapritelo e giratelo in orizzontale. Le piegature del foglio formeranno quattro colonne. Al centro della pagina scrivete come titolo il nome di un dinosauro al plurale (esempio: stegosauri). Poi, scrivete in cima alle singole colonne: AVEVANO, POTEVANO, ERANO, MI INSEGNANO. Scrivete delle brevi frasi per riempire ciascuna colonna. Esempio: Stegosauri - AVEVANO: grosse placche ossee, punte, cervello piccolo; POTEVANO: far ondeggiare vigorosamente la coda; ERANO: erbivori, vertebrati; MI INSEGNANO: a indossare la completa armatura di Dio (capacità di sintesi e di ragionamento).