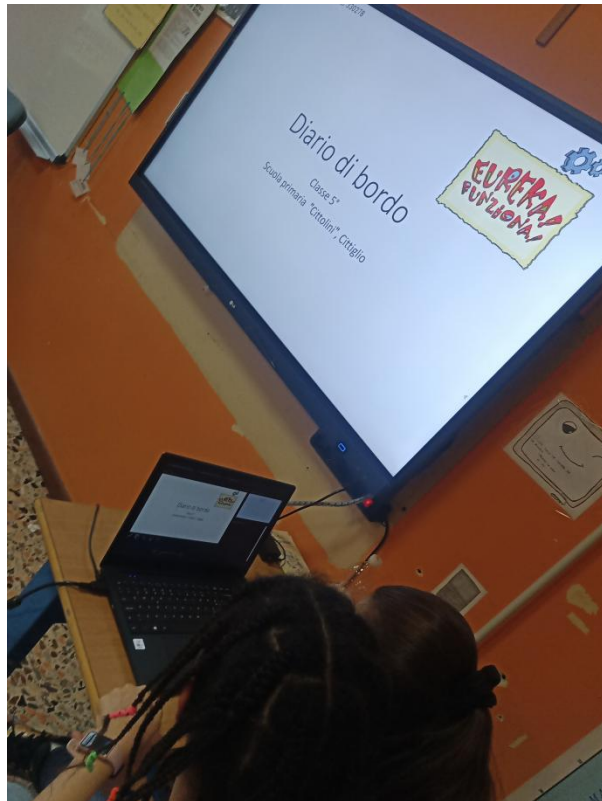
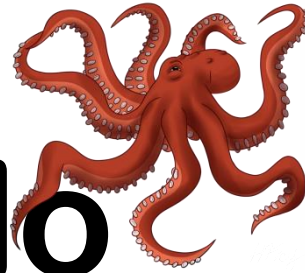


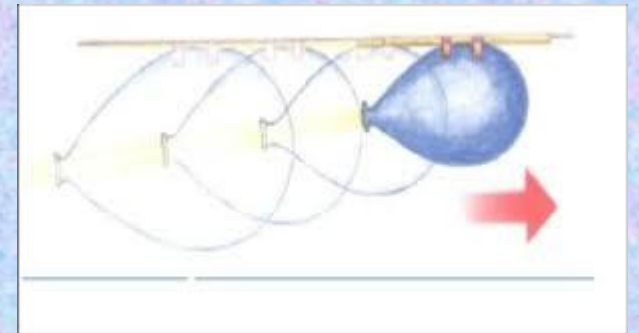
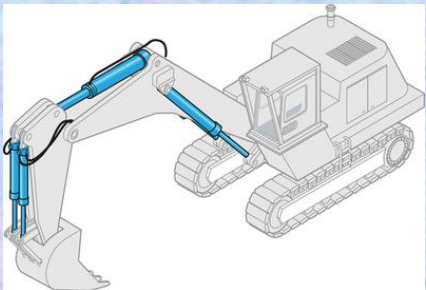
# Diario di bordo



**Classe 5° A**  
**Scuola primaria "Cittolini"**  
**Cittiglio**

CIAO! SIAMO LA CLASSE 5°A DELLA SCUOLA  
PRIMARIA CITTOLINI DI CITTIGLIO. SIAMO  
ORGOGLIOSI DI MOSTRARVI IL NOSTRO  
GIOCO: **ACCHIAPPA LA PERLA!**

Abbiamo cercato di capire cos'è la pneumatica visionando dei filmati e osservando attentamente il materiale messo a disposizione dal kit. Non è stato facile comprendere come far muovere qualcosa con l'aria...





IN TRE ORE OGNUNO DI NOI HA PENSATO E DISEGNATO IL GIOCO CHE AVREBBE VOLUTO REALIZZARE, DESCRIVENDOLO, SPIEGANDO IL SUO MECCANISMO E LE CARATTERISTICHE DEL SUO FUNZIONAMENTO.





- Abbiamo osservato i nostri disegni e per circa due ore abbiamo discusso per unire le idee e formarne una singola

Cosa può fare questo gioco? Andare su col palloncino, ma se deve tornare giù? Meglio due siringhe con un tubicino?

Col palloncino abbiamo pensato a razzi, navi che sparano palle, girandola che si muove con l'aria...

Ma con le due siringhe attaccate allo stesso tubicino uno stantuffo va su e uno va giù, quindi abbiamo pensato a un gatto che ha le orecchie che vanno su e giù e a un polpo coi tentacoli che si muovono.



## DECISIONE FINALE CHE HA MESSO TUTTI D'ACCORDO

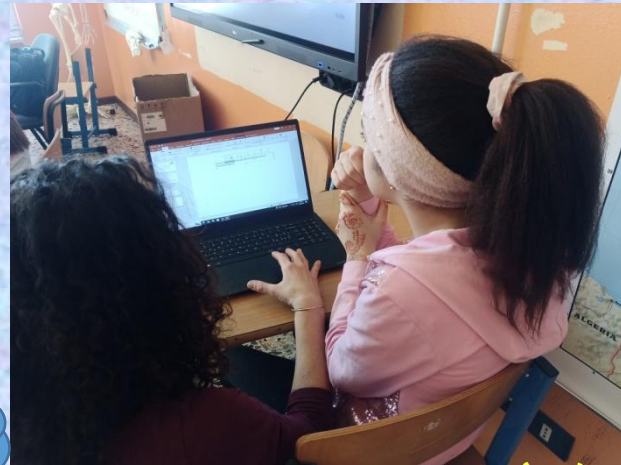
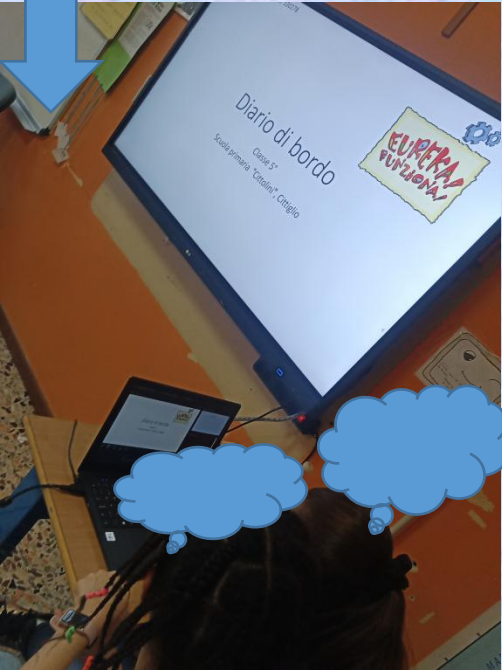
- Realizziamo un gioco in scatola: un polpo nel mare che muove un tentacolo in su e in giù con una calamita su una barra che sale e scende per pescare le sfere (perle). Il tentacolo del polpo ha sotto una siringa A collegata a una siringa B con un tubicino, così schiacciando lo stantuffo di A l'aria spinge l'altra siringa in su e il tentacolo sale, facendo il contrario il tentacolo scende e prende la perla.
- Le perle scorrono sulla barra di metallo che con lo stesso meccanismo sale e scende.
- Si gioca a coppie e vince chi in meno tempo prende tutte e quattro le perle azionando i due meccanismi.
- Il materiale utilizzato sarà di riciclo: giornali,asse di legno recuperato da un ripiano di un armadio, in linea con la nostra Green school



# PRONTI, EUREKA, VIAAAAAAAAAAAAA: 15 ore di lavoro

ABBIAMO FORMATO I GRUPPI RIFLETTENDO SULLE CAPACITA' E I TALENTI DI OGNUNO DI NOI

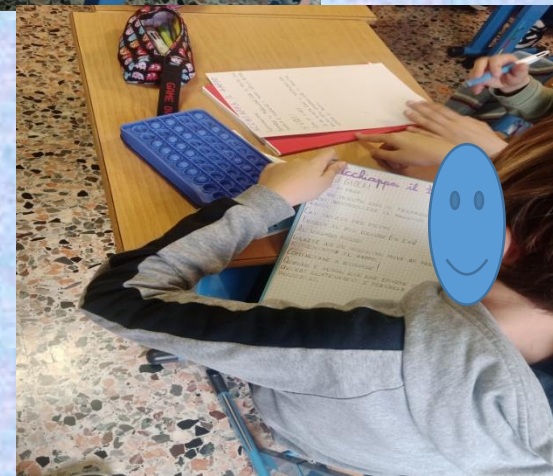
DIARIO DI BORDO: YASMINE E CRISTAL



CREAZIONE POLPO: MATILDE, HIBA MATTIA, EDOARDO



PUBBLICITA': CHIARA E MARTINA

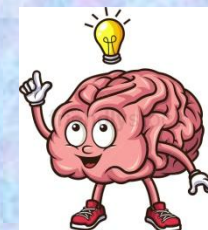


ISTRUZIONI: NOAH





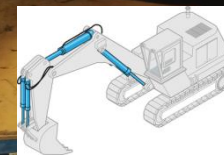
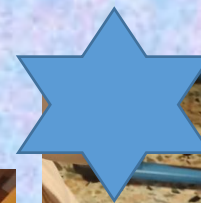
# SFONDO SU CUI POGGIARE IL POLPO: EVA ,ALESSIO,ANDREA E DANIELE,JUAN



**E DOPO MOLTE PROVE** ecco la soluzione per far muovere il tentacolo e la barra con siringhe e tubicini collegati e possiamo dire: EUREKA! FUNZIONA!



## CREAZIONE DELLA SCATOLA: AMIRA E AYA





FELICI CON LA NOSTRA OPERA FINITA!





ACCHIAPPA LA PERLA E LA VITA SARA'  
PIU' BELLA , BUON DIVERTIMENTO!



CIAO DA YASMINE , CRISTAL,NOAH,MATTIA,  
EDOARDO,MARTINA,ANDREA,HIBA,  
ALESSIO,EVA,AYA,AMIRA ,CHIARA,DANIELE,  
JUAN MANUEL E MATILDE





# ACCHIAPPA LA PERLA

## PREPARAZIONE:

METTERE IL TABELLONE CON IL  
POLPO SUL TAVOLO E INSERIRE LE  
PERLE NELLA BARRA.

SI GIOCA!

## COME SI VINCE!

IN UN MINUTO CON IL TENTACOLO DEL  
POLPO DEVI RACCOGLIERE IL MAGGIOR  
NUMERO DI PERLE.

CHI INIZIA PER PRIMO?

INIZIA IL PIU GRANDE (IN ETÁ)

## AL VOSTRO TURNO!

GRAZIE AD UN TUBICINO MUOVI UN  
TENTACOLO E ACCHIAPPA LE PERLE.

COMINCIATE A GIOCARE!

QUESTO È TUTTO CIÒ CHE DOVEVATE



SAPERE, QUINDI SCATENATEVI E  
PRENDETE PIU' PELLE POSSIBILI!



PROVALO SUBITO!!!!!!!!!!!!

compralo

sensazionale

Edizione limitata

# ACCHIAPPA LA PERLA

IL MONDO HA BISOGNO  
DI QUESTO GIOCO

È eccezionale!!!

Tu non sai muovere un tentacolo  
Con l'aria perché non imparare?

Non ti stancherai  
Mai!!!!!!

IL NOSTRO POLPO NON INQUINA!!!!

5+