

GIOCHIAMO A CASA!

ATTIVITÀ PER BAMBINI GRANDICELLI

PARTE 1 DI 3



Riportiamo qui alcune attività da svolgere assieme al vostro bambino, indicandovi il materiale richiesto, lo svolgimento del gioco e le modalità/consigli.

Nella sezione “modalità” verranno indicate le azioni che dovrà eseguire il bambino riportando alcuni consigli pratici su come supportarlo nel caso avesse difficoltà nello svolgimento dell’azione in maniera autonoma.

COSA HO PRESO?

MATERIALI	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Due sacchetti uguali; • coppie di oggetti uguali (es.: giochi, utensili da cucina, oggetti da cancelleria, vestiti, ecc.). 	<p>Disporre nei due sacchetti lo stesso numero e la stessa tipologia di oggetti.</p> <p>Chiedere al bambino di prendere coppie di oggetti uguali mettendo una mano in un sacchetto e una nell’altro sacchetto senza guardare.</p> <p>Lo scopo è trovare coppie di oggetti uguali attraverso l’uso del tatto.</p> <p>Variante/sviluppi: chiedere al bambino di indovinare, toccando l’oggetto all’interno del sacchetto senza vederlo, di quali oggetti si tratta e di spiegare la loro funzionalità.</p>	<p>Chiedere al bambino di pescare gli oggetti contemporaneamente e con l’utilizzo di entrambe le mani, una per sacchetto.</p> <p>Affiancare/supportare il bambino nell’esecuzione dell’attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • l’adulto esegue l’azione e il bambino osserva; • l’adulto aiuta fisicamente il bambino nell’esecuzione dell’azione.

LUPO MANGIA FRUTTA / OGGETTI

MATERIALI	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Immagini/parole di oggetti o frutti ritagliate; • una scheda con le stesse immagini/parole; • Un’area delimitata come “tana” (sedia, divano, tappeto morbido); • Minimo 3 persone. 	<p>Una persona, a turno, fa il lupo. Le altre due (pecore) pescano dalla busta l’immagine di un oggetto/frutto nascondendo il biglietto.</p> <p>La persona che fa il lupo cerca di indovinare l’oggetto/frutto pescato dagli altri due giocatori (aiutandosi con l’elenco delle immagini presenti sulla scheda).</p> <p>Se il lupo indovina l’oggetto/frutto di uno dei giocatori deve cercare di prenderlo prima che questi raggiungano la tana.</p>	<p>Bambino “pecora”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strutturare l’ambiente definendo anticipatamente la “tana”; • supportare il bambino nel comprendere quando iniziare a correre; • supportarlo verbalmente durante la corsa (suggerendo dove andare) <p>Bambino “lupo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aiutare il bambino ad indovinare la parola/immagine attraverso la scheda con l’elenco delle parole/immagini.

MIMO

MATERIALI	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none">• Fogli;• matite;• forbici;• immagini di animali e azioni. <p>Per preparare il materiale: ritagliare da riviste immagini che ritraggono animali o semplici azioni, oppure disegnarli.</p>	<p>Mettere le immagini una sopra l'altra e, a turno, pescare un'immagine alla volta.</p> <p>Chiedere al bambino di mimare il contenuto (es.: azione /animale) dell'immagine senza usare la voce.</p>	<p>Selezionare semplici azioni (es.: saltare, cucinare, ecc.) e animali (es.: cavallo, rana, canguro).</p> <p>Dopo aver pescato la carta, affiancare/supportare il bambino nell'esecuzione dell'azione:</p> <ul style="list-style-type: none">• l'adulto mima l'azione e il bambino imita;• se il bambino presenta difficoltà nell'esecuzione, l'adulto aiuta fisicamente il bambino nell'esecuzione dell'azione.

C'ERA UNA VOLTA ...

MATERIALI	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none">• Libro di fiabe;• fogli;• colori	<p>Leggere una fiaba assieme al bambino e successivamente chiedere di rappresentare graficamente un personaggio e/o una scena.</p>	<p>Scegliere un libro con supporti visivi (disegni / immagini).</p> <p>Supportare il bambino nella lettura:</p> <ul style="list-style-type: none">• l'adulto indica i le immagini/le parole e il bambino le legge;• se il bambino ha difficoltà nel leggere (o non ha ancora acquisito tale abilità) l'adulto legge e il bambino segue e indica le immagini/le parole. <p>Supportare il bambino durante la riproduzione grafica:</p> <ul style="list-style-type: none">• l'adulto chiede al bambino quale personaggio o scena della fiaba vuole rappresentare;• l'adulto aiuta fisicamente il bambino, se ha difficoltà nel tratto grafico, a rappresentare alcuni elementi complessi.

MASTERCHEF

MATERIALI	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none">• Didò;• stoviglie in plastica;• utensili;• cibo finto;• colori;• fogli.	<p>Il bambino/i bambini e l'adulto/gli adulti fingono di essere al ristorante/pizzeria/gelateria e simulano le azioni attraverso il corpo e il supporto degli oggetti presenti.</p>	<p>Definire il contesto, inserendo elementi utile per permettere al bambino di identificare e distinguere i vari luoghi (ad es.: nel gioco del ristorante definire quale sarà la cucina e quale sarà il tavolo per il cliente)</p> <p>Definire i ruoli (a turno) dei personaggi.</p> <p>Creare un "menù" attraverso supporti visivi, per aiutare il bambino nella scelta.</p> <p>Definire quali sono gli ingredienti a disposizione. Il cliente ordina al cuoco una pietanza. Il cuoco prepara la pietanza.</p>

ARRIVA UN BASTIMENTO CARICO DI ...

MATERIALI	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Palla. 	<p>L'adulto lancia la palla dicendo "Arriva un bastimento carico di ... (nominare una lettera)".</p> <p>Il bambino deve dire una parola che comincia con la lettera scelta. I due giocheranno scambiandosi la palla e nominando tutte le parole con la lettera scelta.</p>	<p>Supportare il bambino nel mantenere il turno verbalizzando (es. "tocca a me/te" o "tocca a nome della persona")</p> <p>Supportare il bambino nel fornire la risposta corretta attraverso un suggerimento verbale: (ad es: E, ele; elefante) o visivo (mostrare l'immagine dell'elefante).</p>

2 MANI 2 PALLINE

MATERIALI	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Palline (se possibile colorate); • cesto, cerchio o un altro oggetto che possa fungere da canestro (possibilmente dello stesso colore delle palline). 	<p>Chiedere al bambino di prendere una pallina di colore diverso per ogni mano.</p> <p>Invitare il bambino a fare canestro in un cesto prestabilito o solo con una pallina oppure con entrambe.</p> <p>Il genitore può indicare di lanciare la pallina in uno specifico canestro (es.: pallina blu nel cesto blu).</p>	<p>Prendere alcune palline di colore differente.</p> <p>Fare scegliere 2 palline al bambino, una per mano.</p> <p>Chiedere al bambino di fare canestro.</p> <p>Affiancare/supportare il bambino nell'esecuzione dell'attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'adulto esegue l'azione e il bambino osserva; • l'adulto aiuta fisicamente il bambino nell'esecuzione dell'azione del lancio al canestro.

MUSICA STOP&GO

MATERIALI	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Musica; • sedie; • tappeto. 	<p>Far partire la musica (in alternativa è possibile suonare delle piccole percussioni o cantare una canzone)</p> <p>Quando la musica inizia cominciare a muoversi definendo in anticipo qual è il movimento da fare (ad es.: correre attorno al tavolo/sedia oppure saltare).</p> <p>Uno dei partecipanti, a turno, è colui che ferma la musica dicendo "stop". Quando il giocatore scelto ferma la musica, tutti devono andare nella tana il più velocemente possibile.</p> <p>Variante: Utilizzare musica lenta o veloce/ritmata e muoversi piano/veloce in base alla musica.</p>	<p>Strutturare l'ambiente definendo anticipatamente la "tana" (ad es. sedie, tappeto, ecc.).</p> <p>Far scegliere la musica al bambino.</p> <p>Invitare il bambino a suonare/cantare o a far partire la musica; a turno dire stop/fermare la musica.</p> <p>Bambino gestisce la musica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ricordare verbalmente al bambino di dire stop. <p>Bambino balla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • se necessario indicare al bambino dove deve correre quando la musica si ferma.

TRACCIA IL PERCORSO

MATERIALI	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none">• Fogli a quadretti;• penna;• pennarelli.	<p>Creare semplici percorsi a penna sul quaderno e proporre al bambino di eseguirli con il pennarello.</p> <p>Chiedere al bambino di scegliere un pennarello colorato e di seguire con questo le linee tracciate.</p> <p>Gradualmente è possibile aumentare la difficoltà del percorso, inserendo progressivamente linee rette, curve, linee spezzate, fino a realizzare figure complesse.</p>	<p>Tracciare percorsi grafo-motori sul quaderno</p> <p>Affiancare/supportare il bambino nell'esecuzione dell'azione:</p> <ul style="list-style-type: none">• l'adulto traccia e segue la linea con la penna e il bambino osserva;• l'adulto aiuta fisicamente il bambino, se presenta difficoltà nel tratto grafico, nell'esecuzione dell'azione.

DAL SEGNO AL DISEGNO

MATERIALI	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none">• Fogli;• matite colorate.	<p>L'adulto disegna un elemento a piacere (ad es. un cerchio) Il bambino, a piacere, disegnerà altri elementi a partire dal simbolo iniziale.</p> <p>Il bambino prosegue fino a completare il disegno e una volta terminato, descrive cosa ha disegnato.</p>	<p>L'adulto aiuta fisicamente il bambino nell'esecuzione di un elemento, in seguito alla richiesta di aiuto da parte del bambino</p> <p>L'adulto può aiutare il bambino a descrivere l'immagine</p>

Facci sapere quali giochi sono piaciuti di più.
Ai prossimi giochi presto in arrivo!

