

# GIOCHIAMO A CASA!

## ATTIVITÀ PER BAMBINI GRANDICELLI

### PARTE 2 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.

### CAPOCANTIERE

MATERIALE	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pista da costruire;</li> <li>lego o cubi;</li> <li>modelli (immagini dei lego o disegni del modello da costruire, ad es. “un ponte”)</li> </ul>	<p>Una persona, a turno, fa il capocantier e l’altra/le altre i costruttori.</p> <p>Il capocantier sceglie un modello di costruzione (ad es. ponte con i lego) dalle immagini disponibili.</p> <p>La persona che fa il capocantier spiega, in ordine, quali materiali sono necessari (es. “un pezzo di lego blu”) e come/dove posizionare l’oggetto. L’altro, operaio, segue le istruzioni e costruisce il modello.</p>	<p>Fornire al bambino dei modelli già pronti (foto o disegni) di alcuni progetti (ad es. “un ponte”).</p> <p>Mostrare al bambino, attraverso immagini o su imitazione dell’adulto, quale mattone/pezzo prendere e come/dove posizionarlo secondo il modello.</p> <p>Fornire al bambino, quando svolge il ruolo del capo cantier, le immagini di ogni singolo passaggio per costruire l’intero modello (vedi libretto costruzioni lego).</p>

### STORIA MIMATA (PESANTE-LEGGERO)

MATERIALE	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <li>Oggetti di pesi differenti (es. scatola piena e vuota, sedia, matita, cuscino, ecc.)</li> </ul>	<p>Scegliere degli oggetti di peso differente (es. leggero, pesante). Raccontare una storia dove i protagonisti possono essere sia leggeri che pesanti. (es. di storia “Un leone che ha mangiato troppo ed è diventato pesante; va a correre e il leone torna leggero”, “La storia dell’astronauta che sulla luna è leggero e sulla terra è pesante.”) Chiedere al bambino di camminare e muoversi come se fosse molto pesante e poi molto leggero, a seconda di quanto accade ai protagonisti delle storie.</p>	<p>Supportare e direzionare il bambino nell’ ascolto della storia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>l’adulto legge la storia e mostra gli oggetti pesanti/leggeri al bambino associati ai protagonisti della storia;</li> <li>l’adulto legge e mostra il movimento corretto e contestuale al racconto;</li> <li>se il bambino presenta difficoltà nell’esecuzione del movimento, l’adulto aiuta fisicamente il bambino nell’esecuzione del movimento specifico del protagonista della storia.</li> </ul>

## "IL MIO FORTINO PIENO DI..."

MATERIALE	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<p>Per costruire il fortino:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• coperte;</li> <li>• sedie;</li> <li>• scatoloni;</li> <li>• nastro adesivo;</li> <li>• cuscini, ecc.</li> </ul> <p>Per le categorie di oggetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Serie di oggetti delle categorie scelte (es. oggetti della cucina, scuola, ecc.)</li> </ul>	<p>Il bambino e l'adulto costruiranno un fortino insieme con elementi presenti in casa (es. cuscini, sedie, coperte).</p> <p>All'interno del fortino verranno introdotti alcuni oggetti appartenenti a categorie distinte (ad es. oggetti della scuola, della cucina, ecc.).</p> <p>Successivamente verrà richiesto al bambino di introdurre nel fortino una serie di oggetti (es. "trova 4 oggetti che si trovano in cucina") a cui il genitore deve aggiungere dettagli per far sì che il bambino possa indovinare l'oggetto scelto dall'adulto (es. si trova in cucina e serve per scolare la pasta... cos'è?).</p>	<p>È possibile utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• una serie di immagini per supportare il bambino nell'identificare oggetti corretti per la categoria prescelta (es. categoria scuola: libro o pentola?) da incollare poi su un foglio intitolato con il nome della categoria stessa;</li> <li>• un serie di indovinelli semplici (es. "Si usa per cucinare la pasta... cos'è?", "Ti serve per colorare... cos'è?") per aiutare il bambino ad identificare l'oggetto scelto dall'adulto.</li> </ul>

## STREGA COMANDA COLORE

MATERIALE	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<p>Nessun materiale specifico</p>	<p>La strega pronuncia la formula "Strega comanda color..." inserendo poi un colore a sua scelta.</p> <p>Gli altri giocatori devono cominciare a correre andando alla ricerca di un oggetto del colore scelto dalla strega mentre quest'ultima inizierà a rincorrerli.</p> <p>Se la strega tocca il giocatore prima che abbia trovato un oggetto, diventerà la strega/stregone.</p> <p><u>Variante 1:</u> il bambino dovrà scrivere, entro un tempo stabilito, un elenco di oggetti del colore o rappresentanti il colore scelto dalla strega. (Ad es. se la strega comanda il colore blu essi potranno scrivere sul foglio: cielo, mare).</p> <p><u>Variante 2:</u> al posto di un colore è possibile nominare un oggetto del colore desiderato (strega comanda color... il colore del mare!)</p>	<p>Se necessario supportare il bambino nella scelta dell'oggetto offrendogli la scelta fra due oggetti (uno corretto e l'altro no).</p>

## MEMORY SONORO

MATERIALE	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <li>Scatolette o bottigliette;</li> <li>materiali da inserire all'interno (es. pasta, riso, sassi, legumi, monete);</li> <li>materiali per rivestire o colorare le bottiglie così da non vedere il contenuto</li> </ul>	<p>Inserire i materiali sonori nei vari oggetti e realizzare coppie di strumenti che, se scossi, producano lo stesso suono (es. due bottigliette/scatoline che contengono riso).</p> <p>I suoni prodotti dalle varie coppie dovranno essere differenti tra loro. Colorare le scatole in modo tale da nascondere il contenuto.</p> <p>Disporre i contenitori sonori sul tavolo (come se fossero tessere del memory).</p> <p>Pescare un oggetto e scuoterlo affinché il bambino possa sentire il suono.</p> <p>Chiedere al bambino di pescare l'oggetto sonoro che emetta lo stesso suono.</p>	<p>Durante questa attività potrebbe essere utile affiancare/supportare il bambino:</p> <p>l'adulto mostra il gioco ed aiuta il bambino a scegliere la scatola con lo stesso suono.</p>

## IL BURATTINO

MATERIALE	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
Nessun materiale specifico	<p>Nella coppia uno fa il "burattinaio" e gli altri il "burattino".</p> <p>Il burattinaio deve fornire indicazioni precise al/ai burattino/i su come muoversi (ad es. "Girati", "Alza il braccio destro").</p> <p>È importante alternare il turno e i ruoli.</p>	<p>Verbalizzare semplici movimenti che coinvolgano sia gli arti inferiori che superiori.</p> <p>Affiancare/supportare il bambino nell'esecuzione dell'azione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>l'adulto riproduce l'azione e il bambino osserva/imita;</li> <li>se il bambino presenta difficoltà nell'eseguire il movimento, l'adulto aiuta fisicamente il bambino nell'esecuzione dell'azione.</li> </ul>

## TENNIS

MATERIALE	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <li>Palloncino o palline morbide</li> <li>Una corda che funga da "rete"</li> </ul>	<p>Si finge di giocare a tennis: L'adulto e il bambino fanno scambi con il palloncino cercando di non farlo cadere a terra.</p> <p>Possono utilizzare qualsiasi tipo di racchetta presente in casa o eventualmente semplicemente il proprio corpo (braccia e mani come racchette).</p>	<p>L'adulto gonfia e chiude il palloncino.</p> <p>Se necessario affiancare il bambino e mostrargli il movimento da fare (con la racchetta o con le braccia).</p>

# TUTTI I PESCIOLINI NEL FIUME

MATERIALE	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bottoni colorati di diversa grandezza e colore per fare i pesciolini;</li> <li>• Bacinella di acqua che rappresenterà il fiume o il mare.</li> </ul>	<p>La bacinella rappresenta il fiume e i bottoni rappresentano i pesci colorati.</p> <p>Ogni partecipante riceve un egual numero di bottoni.</p> <p>Al "via" i bambini dovranno riportare tutti i pesciolini (i bottoni) che sono usciti dal fiume (la bacinella con l'acqua) all'interno di questo.</p> <p>Le modalità per riportare i pesci all'interno del fiume possono essere due:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Premere un bottone con un altro bottone lungo il bordo facendoli così "saltare" nella bacinella;</li> <li>• lanciare i bottoni dentro la bacinella.</li> </ul> <p>Si potrà quindi accompagnare l'azione del bambino con alcune espressioni verbali come "entrano ora i pesciolini gialli/piccoli/rossi grandi, facendo così selezionare i diversi bottoni ai bambini da inserire.</p>	<p>Aiutare il bambino ad associare i bottoni per colore, forma e grandezza.</p> <p>Supportare il bambino nella scelta del bottone corrispondente alle caratteristiche della consegna.</p> <p>Supportare il bambino nell'azione (aiutarlo a premere fra loro i bottoni).</p>

## "TWISTER" CON TELO O BOLLINI COLORATI

MATERIALE	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carta;</li> <li>• tempere/colori;</li> <li>• nastro adesivo;</li> <li>• fogli per realizzare tessere/immagini con le indicazioni per eseguire il gioco.</li> <li>• Due buste: una che conterrà le immagini di "mano destra", "mano sinistra", "piede destro" e "piede sinistro". Un'altra busta che conterrà le immagini dei 4 colori.</li> <li>• Braccialetti / nastrini.</li> </ul>	<p>Posizionare il telo con i cerchi del twister, oppure realizzare i singoli cerchi del twister sui fogli/cartoncini ed incollarli con il nastro sul pavimento. Estrarre un cartellino con il colore dalla busta dei colori e un'immagine di una parte del corpo dalla busta delle parti del corpo. Dare le indicazioni all'altro su dove e come posizionarsi. Continuare finché il giocatore riesce a rimanere in equilibrio.</p>	<p>Fornire come facilitazione al bambino un braccialetto/nastrino che segni il lato destro del corpo e apporlo sia sul polso che sulla caviglia.</p> <p>Durante il gioco verbalizzare quale sia il lato giusto ricordandogli questa indicazione visiva (es: "il braccialetto è sulla destra").</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se necessario affiancare il bambino e mostrargli il movimento da fare.</li> <li>• Quando tocca al bambino estrarre il cartellino, aiutarlo verbalmente nell'identificare le indicazioni da dare (es. quale colore hai pescato?)</li> </ul>

# BOWLING

MATERIALE	SVOLGIMENTO	MODALITÀ
<ul style="list-style-type: none"><li>• Coni/birilli o bottiglie di plastica vuote;</li><li>• palla.</li></ul>	<p>Posizionare i birilli in fila e lanciare la palla a turno cercando di far cadere più birilli possibili.</p> <p>Variare la distanza del lancio in base alla difficoltà e alle capacità del bambino.</p>	<p>Supportare il bambino mostrandogli come lanciare e far scivolare la palla invitandolo a imitare l'azione.</p>

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

