

MODELLO SCHEDA GIOCHI

Gruppo (gioco):

Tipologia del gioco:

Scheda n°:

Nome del gioco:

Età del/i partecipante/i:

Numero dei partecipanti:

Ambiente:

Materiali utilizzati:

Durata:

Valenze e aree attivate:

Livello di posizionamento dell'arousal:

Abilità richieste:

Problematiche legate al grado di interattività:

Descrizione/svolgimento:

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione:

Osservazioni:

GIOCHI INDIVIDUALI (DI RUOLO E RISOLUTIVI)

GIOCHI DI RUOLO

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi di ruolo

Scheda n°:

Nome del gioco: **Che lavoro fa l'educatore cinofilo?**

Età del/i partecipante/i: Dai 5 anni in poi

Numero dei partecipanti: 1 a turno

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: La "valigia" dell'educatore (guinzaglio, pettorina, ciotola, giochi vari, coni, cinesini, ostacoli, premietti, ecc). Sagoma o cane di stoffa

Durata: Dai 5 ai 10 minuti per ogni bambino

Valenze e/o aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio

Abilità richieste: Capacità di assumere il ruolo di attore davanti al gruppo classe

Problematiche legate al grado di interattività: Nessuna se si riesce a far giocare ogni singolo bambino

Descrizione/svolgimento: Dopo aver spiegato il significato e l'utilizzo di ogni strumento di lavoro, ogni bambino potrà immaginare di essere un educatore cinofilo sperimentando una attività in prima persona.

Possibili varianti: Dopo aver mostrato gli strumenti di lavoro, il bambino deve pensare quale possa esserne l'utilizzo.

Impegno richiesto nella preparazione: Preparare la "valigia" dell'educatore

Osservazioni: È necessario valutare i tempi in funzione del numero dei bambini affinché nessuno rimanga escluso. Il gioco potrebbe essere realizzato nell'arco di due incontri.

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi di ruolo

Scheda n°:

Nome del gioco: Da grande farò il veterinario

Età del/i partecipante/i: Dai 5 ai 9-10 anni

Numero dei partecipanti: 1 a turno

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Cane, gatto e altri animali di peluche, camice, libretto del cane, strumenti del veterinario (siringhe, garze, cerotti, fonendoscopio, forbicine, pinze, tronchesi per unghie, guanti ecc)

Durata: 10 minuti per ogni bambino

Valenze e/o aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio

Abilità richieste: Riuscire a interpretare un ruolo davanti ai compagni di classe

Problematiche legate al grado di interattività: Nessuna

Descrizione/svolgimento: Il bambino veterinario dovrà visitare, prestare cure, operare il cane. All'inizio dell'attività il bambino sarà invitato ad indossare il camice come un vero medico. È rilevante, in questo gioco, far capire l'importanza di un approccio corretto con il cane anche nell'ambulatorio del veterinario

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: Acquisto degli animali di peluche e del materiale del veterinario (giocattoli)

Osservazioni:

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Gioco di ruolo

Scheda n°:

Nome del gioco Il negozio di toelettatura

Età del/i partecipante/i: Dai 6 ai 9-10 anni

Numero dei partecipanti: 1 a turno

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Diversi cani di peluche, bacinella, sapone, spazzole, forbici, phon, asciugamani, rasoio elettrico (finto)

Durata: 10 minuti per ogni bambino

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva e Affettivoepimeletica

Livello di posizionamento dell'arousal: medio

Abilità richieste: Riuscire a interpretare un ruolo davanti ai compagni di classe

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Il bambino-toelettatore dovrà immaginare di svolgere questo tipo di lavoro davanti ai compagni di classe. Dovrà pensare alla sequenza delle azioni da svolgere per "rendere bello e profumato" il cagnolino che gli è stato temporaneamente affidato. Dovrà inoltre fare particolare attenzione alle modalità di approccio con il cane e al tipo di manipolazioni che applicherà. È possibile complicare la consegna chiedendo ai bambini comportamenti diversi in funzione del carattere del cane

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: Acquisto dei cani di peluche e degli strumenti del toelettatore (giocattoli)

Osservazioni:

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi di ruolo

Scheda n°:

Nome del gioco: Una giornata trascorsa insieme al cane

Età del/i partecipante/i: Dai 5 ai 10-11 anni

Numero dei partecipanti: 1 a turno

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Cane di peluche, materiale relativo alla gestione del cane (pettorina, guinzaglio, copertina, ciotola, biscottini, acqua, spazzola, asciugamano, sacchetti per le feci, giochini, ecc), orologio per scandire il tempo

Durata: 10 minuti per ogni bambino

Valenze e aree attivate Dimensione: Ludico-cognitiva e Affettivo-epimeletica

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio

Abilità richieste: Capacità di interpretare un ruolo anche in assenza di esperienza personale

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Il gioco prevede la gestione del cane peluche nell'arco dell'intera giornata. Al mattino suona la sveglia e dopo aver fatto colazione occorre portare il cane a fare una passeggiata, giocare un po' con lui e preparargli da mangiare. Al ritorno da scuola il nostro cane ha di nuovo bisogno di uscire per fare un po' di moto e per fare i bisogni. Nel pomeriggio il bambino dovrà ritagliare, tra le proprie mangiare. Al ritorno da scuola il nostro cane ha di nuovo bisogno di uscire per fare un po' di moto e per fare i bisogni. Nel pomeriggio il bambino dovrà ritagliare, tra le proprie attività, un momento di gioco da svolgere assieme al cane. Alla sera occorre di nuovo portare a passeggio il cane e preparargli il pasto. Prima di dormire i bambini dovrebbero dedicare un altro po' del loro tempo alla pulizia e spazzolatura del cane

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: Acquisto del cane di peluche e dei materiali relativi alla gestione del cane, costruzione di un orologio di cartone

Osservazioni: Questo gioco può essere realizzato inserendo parte dell'attività durante ogni lezione o dedicando ad esso un intero incontro. Questo gioco è particolarmente indicato per preparare i bambini alla giornata finale con gli educatori cinofili e il loro cane

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi di ruolo

Scheda n°:

Nome del gioco: Vorrei essere un cane

Età del/i partecipante/i: Dai 5 ai 10-11 anni

Numero dei partecipanti: 1 a turno

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Coda e orecchie di peluche, stoffa o carta

Durata: 5-10 minuti per ogni bambino

Valenze e aree attivate: Ludico-comica e Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio

Abilità richieste: Capacità di interpretare un ruolo

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Dopo aver spiegato le diverse modalità di comunicazione del cane, i bambini a turno potranno interpretare il cane nei suoi diversi stati d'animo. Per fare questo può ricorrere all'utilizzo della mimica facciale, del corpo, della coda e delle orecchie

Possibili varianti: I bambini possono interpretare anche il gatto nell'ambito dello stesso incontro o durante altre lezioni

Impegno richiesto nella preparazione: Costruzione di orecchie e coda

Osservazioni:

GIOCHI RISOLUTIVI

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi risolutivi

Scheda n°:

Nome del gioco: Come è strano questo animale!

Età del/i partecipante/i: Dai 5 anni in su

Numero dei partecipanti: 1

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Scheda, matita o biro, gomma

Durata: 10 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio-basso

Abilità richieste: Capacità di concentrazione e di distinzione dei particolari

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Ai bambini viene consegnata una scheda (è previsto uno spazio per indicare nome, cognome, classe, data) in cui è raffigurato uno stranissimo animale. E' arrivato forse dallo spazio? Niente paura: è stato costruito mettendo insieme particolari di diversi animali. I bambini dovranno segnare sulla scheda i nomi dei vari animali che lo compongono e farne il disegno corretto

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: È possibile creare la scheda o utilizzarne una prestampato. È opportuno preparare il materiale fotocopiato in funzione del numero dei bambini

Osservazioni: La difficoltà di esecuzione varia in funzione dell'età dei bambini

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi risolutivi

Scheda n°:

Nome del gioco: Il naturalista detective

Età del/i partecipante/i: Dai 6 anni in su

Numero dei partecipanti: 1

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Scheda, matita o biro, gomma

Durata: 10-15 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio-basso

Abilità richieste: Capacità di concentrazione e di estrarre un particolare dal contesto

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Ai bambini viene consegnata una scheda (è previsto uno spazio per indicare nome, cognome, classe, data) in cui sono stampate due immagini di un ambiente naturale (bosco, giardino, lago ecc) apparentemente identiche tra loro. In realtà le immagini differiscono per alcuni particolari (numero da definire) che i bambini dovranno mettere in evidenza attraverso una attenta analisi.

Possibili varianti: Possono essere utilizzate immagini diverse tra loro aventi però alcuni particolari in comune

Impegno richiesto nella preparazione: È possibile creare la scheda o utilizzarne una prestampato. È opportuno preparare il materiale fotocopiato in funzione del numero dei bambini

Osservazioni: La difficoltà di esecuzione varia in funzione dell'età dei bambini

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi risolutivi

Scheda giochi n°:

Nome del gioco: L'animale misterioso

Età del/i partecipante/i: Dai 5 anni in poi

Numero dei partecipanti: 1

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Scheda, matite colorate, gomma

Durata: 10-15 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio-basso

Abilità richieste: Capacità di concentrazione e di esecuzione di un lavoro fine

Problematiche legate al grado di interattività: Nessuna se si evita di fare il confronto del risultato finale.

Descrizione/svolgimento: Ai bambini viene consegnata una scheda (è previsto uno spazio per indicare nome, cognome, classe, data) in cui sono raffigurate tante linee senza un senso apparente.

All'interno di alcuni spazi definiti dalle linee sono presenti dei puntini. Verrà detto ai bambini che dietro alle linee si nasconde un animale misterioso. Per scoprire di che animale si tratti, i bambini dovranno riempire gli spazi contrassegnati da un punto.

Possibili varianti: Al posto del punto potrebbero essere inseriti calcoli matematici. Il gioco potrebbe essere trasformato nella creazione della scheda da parte dei bambini.

Impegno richiesto nella preparazione: È possibile creare la scheda o utilizzare un disegno prestampato. È opportuno preparare il materiale fotocopiato in funzione del numero dei bambini.

Osservazioni: La difficoltà di esecuzione è in funzione dell'età del bambino.

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi risolutivi

Scheda n°:

Nome del gioco: Le tracce numerate

Età del/i partecipante/i: Dai 6 anni in su

Numero dei partecipanti: 1

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Scheda, matita o biro, gomma

Durata: 10 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio-basso

Abilità richieste: Capacità di concentrazione e di esecuzione di un lavoro fine

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Ai bambini viene consegnata una scheda (è previsto uno spazio per indicare nome, cognome, classe, data) in cui sono stampati tanti numeri o tante lettere affiancati da un puntino. Ai bambini verrà spiegato che per poter "trovare" l'animale nascosto

occorre seguire le tracce, ovvero unire i puntini seguendo i numeri in ordine crescente (o le lettere rispettando l'ordine dell'alfabeto).

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: È possibile creare la scheda o utilizzarne una prestampato. È opportuno preparare il materiale fotocopiato in funzione del numero dei bambini

Osservazioni: La difficoltà di esecuzione varia in funzione dell'età dei bambini

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi risolutivi

Scheda n°:

Nome del gioco: L'identikid

Età del/i partecipante/i: Dai 5 ai 10 anni

Numero dei partecipanti: 1

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Scheda, matita o biro, gomma

Durata: 10-15 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio-basso

Abilità richieste: Capacità di concentrazione e di analisi dei particolari
Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Ai bambini viene consegnata una scheda (è previsto uno spazio per indicare nome, cognome, classe, data) in cui sono stampate due grandi caselle. All'interno di una di esse sono rappresentati alcuni particolari di un animale. I bambini dovranno riconoscere l'animale a cui appartengono, indicarne il nome e disegnarlo completo nella casella a fianco

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: È possibile creare la scheda o utilizzarne una prestampato. È opportuno preparare il materiale fotocopiato in funzione del numero dei bambini

Osservazioni: La difficoltà di esecuzione varia in funzione dell'età dei bambini

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi risolutivi

Scheda n°:

Nome del gioco: Sogno o son desto?

Età del/i partecipante/i: Dai 6 anni in su

Numero dei partecipanti: 1

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Scheda, matita o biro, gomma

Durata: 10 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio-basso

Abilità richieste: Capacità di concentrazione e di estrarre un particolare dal contesto

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Ai bambini viene consegnata una scheda (è previsto uno spazio per indicare nome, cognome, classe, data) in cui è rappresentato un paesaggio naturale (mare, montagna, fiume ecc). Alcuni dei particolari disegnati non hanno nulla a che fare con quel determinato ambiente e dovranno essere messi in evidenza dai bambini

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: È possibile creare la scheda o utilizzarne una prestampato. È opportuno preparare il materiale fotocopiato in funzione del numero dei bambini

Osservazioni: La difficoltà di esecuzione varia in funzione dell'età dei bambini

Gruppo: Giochi individuali

Tipologia del gioco: Giochi risolutivi

Scheda n°:

Nome del gioco: Trova l'animale solitario

Età del/i partecipante/i: Dai 5 anni ai 9-10 anni

Numero dei partecipanti: 1

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Scheda, matita o biro, gomma

Durata: 10-15 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio-basso

Abilità richieste: Capacità di concentrazione e

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Ai bambini viene consegnata una scheda (è previsto uno spazio per indicare nome, cognome, classe, data) in cui sono stampate tante caselle. All'interno di ogni casella sono disegnate coppie di animali identici tra loro. Solo due animali non hanno il

compagno gemello. I bambini dovranno scoprire di quali si tratti, dopo aver fatto i vari abbinamenti

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: È possibile creare la scheda o utilizzarne una prestampato. È opportuno preparare il materiale fotocopiato in funzione del numero dei bambini

Osservazioni: La difficoltà di esecuzione varia in funzione dell'età dei bambini

GIOCHI SOCIALI (DI SQUADRA E INTERPRETATIVI DI GRUPPO)

GIOCHI DI SQUADRA

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Giochi di squadra

Scheda n°:

Nome del gioco: Come cane e gatto

Età del/i partecipante/i: Dai 6 ai 9 anni

Numero dei partecipanti: Più di 8

Ambiente: Palestra, salone o giardino

Materiali utilizzati: Gessetti o cinesini

Durata: 15-20 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-performativa

Livello di posizionamento dell'arousal: alto

Abilità richieste: Autocontrollo, coordinazione motoria, rispetto delle semplici regole del gioco

Problematiche legate al grado di interattività: Il gioco deve essere ben strutturato per evitare scontri fisici tra i bambini

Descrizione/svolgimento: Il campo di gioco viene diviso in tre fasce. Quella centrale è occupata dal bambino-cane, le laterali dai bambini-gatto. Al via i gatti devono attraversare il terreno del cane e raggiungere la fascia opposta senza farsi catturare (essere toccati dal cane). Chi è toccato diventa a sua volta cane e aiuta a catturare i gatti. La fine del gioco può dipendere da una durata prestabilita o dal numero (fissato in precedenza) dei gatti ancora liberi

Possibili varianti: Come lupo e pecore

Impegno richiesto nella preparazione: Procurare gessetti e cinesini

Osservazioni: Avendo un arousal e un livello di interattività molto alti il gioco deve essere correttamente realizzato dai bambini e tenuto sotto controllo dagli insegnanti.

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Gioco di squadra

Scheda n°:

Nome del gioco: E' arrivato un bastimento

Età del/i partecipante/i: Dai 6 agli 8 anni

Numero dei partecipanti: Da 3 all'intero gruppo classe

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Schede e/o fogli di carta, biro

Durata: 15-20 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva e Ludico-performativa

Livello di posizionamento dell'arousal: basso

Abilità richieste: Conoscenza del nome di vari animali

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: I bambini vengono divisi in due squadre.

All'interno di ognuna verrà scelto un caposquadra che dovrà annotare su un foglio i nomi degli animali suggeriti dai compagni.

Ogni volta che i bambini sentiranno pronunciare la frase: E' arrivato un bastimento carico di..(ad esempio "r"), essi dovranno pensare e riferire al caposquadra il maggior numero di animali il cui nome inizia con quella determinata lettera. Vince la squadra che ha segnato sul foglio il numero maggiore di animali

Possibili varianti: I bambini che non sanno ancora scrivere possono disegnare gli animali

Impegno richiesto nella preparazione: Preparazione di schede prestampate con le seguenti voci: titolo del gioco, nome dei partecipanti, elenco numerato (in cui inserire il nome degli animali)

Osservazioni:

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Giochi di squadra

Scheda n°:

Nome del gioco: Il gioco degli scarabocchi

Età del/i partecipante/i: Dai 6 ai 9 anni

Numero dei partecipanti: Da 6 all'intero gruppo classe

Ambiente: Aula scolastica

Materiali utilizzati: Schede e/o fogli di carta, biro, cartoncini raffiguranti l'animale "scarabocchiato"

Durata: 15-20 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva e Ludico-performativa

Livello di posizionamento dell'arousal: Basso

Abilità richieste: Capacità di concentrazione, di analisi e sintesi visiva, di estrarre una figura da uno sfondo, di dedurre un insieme dalle parti che lo compongono

Problematiche legate al grado di interattività: Nessuna

Descrizione/svolgimento: I bambini vengono divisi in due squadre.

All'interno di ognuna verrà scelto un caposquadra che dovrà annotare su un foglio i nomi degli animali riconosciuti dai compagni.

L'adulto mostrerà una serie di cartoncini in cui, tra gli "scarabocchi" è disegnato un animale o una parte del suo corpo. L'obiettivo del gioco è riuscire a estrarre l'animale dallo sfondo. Nella variante in cui è rappresentato una parte del corpo (ad esempio le orecchie del coniglio), occorre anche collegare l'immagine che emerge all'animale giusto.

Vince la squadra che ha riconosciuto il numero maggiore di animali

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: Preparazione di schede prestampate con le seguenti voci: titolo del gioco, nome dei partecipanti, elenco numerato (in cui inserire il nome degli animali). Preparazione dei cartoncini "scarabocchiati". Le rappresentazioni grafiche degli animali variano in funzione dell'età dei bambini

Osservazioni:

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Giochi di squadra

Scheda n°:

Nome del gioco: Il gioco dei mestieri muti

Età del/i partecipante/i: Dai 6 ai 12 anni

Numero dei partecipanti: Più di 8

Ambiente: Aula, corridoio, salone

Materiali utilizzati: nessuno

Durata: 20-25 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-performativa

Livello di posizionamento dell'arousal: medio

Abilità richieste: Autocontrollo, coordinazione motoria, capacità interpretative, rispetto delle semplici regole del gioco

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Questo è il classico gioco dei mestieri muti

con la variante che i lavori sono quelli che il cane svolge insieme all'uomo o per lui. I bambini vengono divisi in due squadre, a turno un componente della squadra dovrà fare il mimo e gli altri dovranno indovinare ciò che sta mimando. Vince la squadra che riconosce il maggior numero di mestieri. Il gioco può essere reso più difficoltoso se gli stessi bambini devono pensare ai mestieri senza avere indicazioni dall'adulto

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: nessuno

Osservazioni:

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Giochi di squadra

Scheda n°:

Nome del gioco: La corsa dei bruchi

Età del/i partecipante/i: Dai 3 ai 9 anni

Numero dei partecipanti: Da 8 in su

Ambiente: Salone, corridoio, giardino

Materiali utilizzati: Foglie di carta, cestini o scatole, matite colorate, trucchi per il viso

Durata: 15 minuti (escluso il tempo necessario per la preparazione delle foglie e per truccare i bambini)

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-performativa

Livello di posizionamento dell'arousal: medio

Abilità richieste: Tollerare il contatto fisico con altri bambini, essere in grado di cooperare con i compagni durante il movimento

Problematiche legate al grado di interattività: Il contatto fisico con il suolo riduce notevolmente il grado di interattività tra bambini

Descrizione/svolgimento: Vengono formate due o più squadre a seconda del numero dei partecipanti. Ogni squadra forma un bruco che dovrà raccogliere da terra e portare in un punto stabilito la maggior quantità di foglie (alimento di cui si nutre l'animale). Ogni bambino è seduto in terra con le gambe piegate e abbraccia il corpo del compagno che lo precede. Al segnale di partenza tutti i bruchi si dirigono verso le foglie collocate su di una linea. Il bambino con le gambe piegate e abbraccia il corpo del compagno che lo precede. Al segnale di partenza tutti i bruchi si dirigono verso le foglie collocate su di una linea. Il bambino che "guida" il bruco userà le proprie mani per trasportare le foglie al punto di partenza. Per avanzare i bambini possono far forza sui piedi mantenendo i glutei in appoggio sul suolo.

Vince la squadra che, per prima, riesce a portare tutte le foglie in un cestino posto al punto di partenza

Possibili varianti: Ogni squadra, composta da un bruco di specie diversa (riconoscibile truccando in modo diverso il viso dei bambini), dovrà raccogliere solo le foglie che costituiscono l'alimento per quel determinato animale

Impegno richiesto nella preparazione: Le foglie possono essere preparate in precedenza dall'esperto o dagli stessi bambini

Osservazioni:

GIOCHI INTERPRETATIVI DI GRUPPO

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Giochi interpretativi

Scheda n°:

Nome del gioco: Il cane da pastore

Età del/i partecipante/i: Dai 6 ai 9 anni

Numero dei partecipanti: Da 10 bambini all'intero gruppo classe

Ambiente: Salone, palestra, giardino

Materiali utilizzati: Gessetti o nastro adesivo per indicare gli spazi da occupare

Durata: 15-20 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva e Ludico-performativa

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio per i bambini che interpretano cane e pecore, basso per gli altri

Abilità richieste: Controllo del corpo nel mantenere una posizione statica, medie capacità psicomotorie, capacità di interpretare i segnali mandati dal bambino-cane pastore

Problematiche legate al grado di interattività: Limitate se i bambini rispettano i loro ruoli

Descrizione/svolgimento: Ad ogni bambino verrà assegnato il ruolo che dovrà interpretare: cane pastore, pecora, recinto, albero. Per indicare ai bambini gli spazi da occupare, saranno utilizzati gessetti o nastri colorati da applicare al suolo. Le "pecore si trovano dalla parte opposta rispetto al recinto. L'obiettivo del gioco è riuscire a fare entrare, ad una ad una, le pecore nel recinto. Per far ciò il bambino-cane utilizza la propria voce: se abbaia stando a destra del bambino-pecora, quest'ultimo si dovrà spostare verso sinistra (e viceversa), se abbaia recinto. Per far ciò il bambino-cane utilizza la propria voce: se

abbaia stando a destra del bambino-pecora, quest'ultimo si dovrà spostare verso sinistra (e viceversa), se abbaia da dietro la "pecora" dovrà procedere in avanti, se abbaia posizionandosi frontalmente, la "pecora" si dovrà bloccare. I bambinipecora possono "pascolare" liberamente fino a quando il bambino-cane decide di condurle all'interno del recinto, da quel momento in poi devono rispettare le indicazioni loro date.

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: Acquisto dei gessetti e/o del nastro colorato

Osservazioni: Nei giochi interpretativi è importante valutare i tempi a disposizione per la realizzazione. Per non disilludere le aspettative dei bambini occorre prepararli rispetto alla possibilità che alcuni di loro potrebbero non partecipare alla attività. In questo caso è opportuno dal loro la possibilità di recuperare nelle attività dell'incontro successivo. La durata del gioco è variabile in relazione alla turnazione dei bambini

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Giochi interpretativi

Scheda n°:

Nome del gioco: Il cane guida per non vedenti

Età del/i partecipante/i: Dai 6 ai 10 anni

Numero dei partecipanti: Da 5-10 all'intero gruppo classe

Ambiente: Salone, palestra, corridoio, giardino

Materiali utilizzati: Pettorina, guinzaglio lungo, cartellini rossi e verdi

Durata: 15-20 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva e ludico-performativo

Livello di posizionamento dell'arousal: medio

Abilità richieste: Controllo del corpo nel mantenere una posizione statica, medie capacità psicomotorie, saper camminare bendati
Problematiche legate al grado di interattività: Limitate se i bambini rispettano i loro ruoli

Descrizione/svolgimento: Ai bambini vengono assegnati i diversi ruoli: persona non vedente, cane guida, semaforo, albero, porta di ingresso di un negozio, macchine, ecc. Il bambino guida dovrà condurre, dando le indicazioni corrette, il compagno bendato. Il percorso creato rispecchia le azioni vengono svolte in ambiente esterno nella vita di tutti i giorni (ad esempio: attraversare una strada, entrare in un

negozio, percorrere un viale alberato)

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: Preparazione della pettorina, del guinzaglio e dei cartoncini colorati

Osservazioni: Nei giochi interpretativi è importante valutare i tempi a disposizione per la realizzazione. Per non disilludere le aspettative dei bambini occorre prepararli rispetto alla possibilità che alcuni di loro potrebbero non partecipare alla attività. In questo caso è opportuno dal loro la possibilità di recuperare nelle attività dell'incontro successivo

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Giochi interpretativi

Scheda n°:

Nome del gioco: Lezioni di equitazione

Età del/i partecipante/i: Dai 6 ai 9 anni

Numero dei partecipanti: Da 3 all'intero gruppo classe

Ambiente: Salone, palestra, giardino

Materiali utilizzati: Corde o strisce di stoffa (briglie)

Durata: Dai 15 ai 30 minuti in funzione del numero dei partecipanti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva e Ludico-performativa

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio e medio-alto nella variante con la gara

Abilità richieste: Controllo del corpo nel mantenere una posizione statica e medie capacità psicomotorie

Problematiche legate al grado di interattività: Limitate se i bambini rispettano i loro ruoli, possono aumentare nella variante con la gara

Descrizione/svolgimento: Ai bambini vengono assegnati i diversi ruoli: cavallo, fantino, istruttore, box, staccionata, ostacoli. I bambini che interpretano cavallo e fantino dovranno seguire le indicazioni dell'istruttore rispetto alla direzione e alla velocità di movimento (passo: camminata lenta, trotto: camminata veloce, galoppo: corsa lenta) , gli altri dovranno rimanere fermi nelle posizioni in cui sono stati collocati. I bambini-ostacolo dovranno tenere un braccio teso orizzontalmente e alzarlo al passaggio del cavallo. Cavallo e fantino possono eseguire un nelle posizioni in cui sono stati collocati. I bambini-ostacolo dovranno tenere un braccio teso orizzontalmente e alzarlo al passaggio del cavallo. Cavallo e fantino possono eseguire un percorso più o meno complicato a seconda dell'età dei bambini e delle caratteristiche del gruppo classe.

Possibili varianti: I fantini e i loro cavalli possono partecipare a una gara. Alcuni bambini possono riprodurre le battute a terra degli zoccoli, altri il rumore del cavallo nel momento in cui entra nelle pozzanghere.

Impegno richiesto nella preparazione: Preparazione delle briglie

Osservazioni: Nei giochi interpretativi è importante valutare i tempi a disposizione per la realizzazione. Per non disilludere le aspettative dei bambini occorre prepararli rispetto alla possibilità che alcuni di loro potrebbero non partecipare alla attività. In questo caso è opportuno dal loro la possibilità di recuperare nelle attività dell'incontro successivo

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Giochi interpretativi

Scheda n°:

Nome del gioco: Lumachina vieni all'uscio

Età del/i partecipante/i: Dai 3 ai 7 anni

Numero dei partecipanti: 9-10

Ambiente: Aula, corridoio, salone

Materiali utilizzati: Gessetti colorati, un caspo e foglie di insalata di stoffa o gommapiuma

Durata: Dai 10 ai 20 minuti in funzione del numero dei partecipanti

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: basso

Abilità richieste: Saper mantenere una posizione statica per un breve periodo di tempo

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: Un adulto e i bambini sono disposti a cerchio.

In terra all'interno del cerchio sono state indicate con i gessetti le posizioni che dovranno occupare i bambini per diventare una lumaca. Recitando una filastrocca, il primo bambino sceglierà il secondo, il secondo il terzo e così via, passando di volta in volta il caspo di insalata. Ognuno di loro si metterà in ginocchio su di una crocetta disegnata per terra. Una volta formata la lumaca, gli altri bambini potranno portarle a turno una foglia di insalata. Filastrocca: lumachina vieni all'uscio che ho una foglia di disegnata per terra. Una volta formata la lumaca, gli altri bambini potranno portarle a turno una foglia di insalata. Filastrocca: lumachina vieni all'uscio che ho una foglia di insalata, se i cornini mi fai vedere te ne do anche un paniere

Possibili varianti: I bambini dopo aver assunto la posizione della lumaca possono essere invitati a strisciare cercando di mantenere la forma dell'animale

Impegno richiesto nella preparazione: Creazione del caspo e delle foglie di insalata. Acquisto dei gessetti

Osservazioni:

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Giochi interpretativi

Scheda n°:

Nome del gioco: Siamo tanti pesciolini

Età del/i partecipante/i: Dai 3 ai 5 anni

Numero dei partecipanti: Dai 5 ai 10 bambini (piccoli gruppi)

Ambiente: Aula, salone, giardino

Materiali utilizzati: Un telo blu azzurro di stoffa leggera (tipo raso) e un tappetone morbido

Durata: 10-15 minuti per ogni gruppo

Valenze e aree attivate: Dimensione Ludico-cognitiva

Livello di posizionamento dell'arousal: Medio-alto

Abilità richieste: Nessuna

Problematiche legate al grado di interattività: Occorre osservare i bambini con comportamenti iperattivi che in queste situazioni potrebbero farsi coinvolgere in modo esagerato nel gioco

Descrizione/svolgimento: Il telo-mare viene fatto ondeggiare da due adulti in modo più rapido a seconda delle condizioni del mare (calmo, mosso, molto mosso). I bambini saranno invitati a imitare i movimenti di vari tipi di pesce, "nuotando" al disotto del mare

Possibili varianti: Su richiesta dell'adulto tutti i bambini possono imitare contemporaneamente un unico tipo di pesce

Impegno richiesto nella preparazione: Preparazione del telo e di immagini raffiguranti pesci con diverso tipo di movimenti

Osservazioni: I bambini attraverso questo gioco possono migliorare la loro socievolezza e imparare ad accettare il contatto fisico

Gruppo: Giochi sociali

Tipologia del gioco: Giochi interpretativi

Scheda n°:

Nome del gioco: Una passeggiata nel bosco

Età del/i partecipante/i: Dai 6 ai 10 anni

Numero dei partecipanti: Da 8-10 fino all'intero gruppo classe

Ambiente: Salone, palestra, corridoio, giardino

Materiali utilizzati: Coppie di cartoncini disegnati, set da naturalista (lente, pila, retina, blocchetto per appunti, biro), macchina fotografica giocattolo

Durata: 15-30 minuti

Valenze e aree attivate: Dimensione ludico-cognitiva e Ludicoperformativa

Livello di posizionamento dell'arousal: medio

Abilità richieste: Controllo del corpo nel mantenere una posizione statica, saper fare abbinamenti

Problematiche legate al grado di interattività: nessuna

Descrizione/svolgimento: I bambini dovranno interpretare l'ambiente del bosco e i suoi abitanti. Ad ognuno di loro sarà assegnato un ruolo: albero, fiore, uccello, scoiattolo, capriolo, rospo, farfalla, topolino ecc. A turno uno o due bambini si travestiranno da "perfetti naturalisti" e dovranno cercare e trovare l'animale o il vegetale corrispondente al cartoncino a loro assegnato. Gli abbinamenti possono essere fatti in relazione al colore, alla forma, al tipo di foglie, al tipo di alimentazione, alle vegetale corrispondente al cartoncino a loro assegnato. Gli abbinamenti possono essere fatti in relazione al colore, alla forma, al tipo di foglie, al tipo di alimentazione, alle modalità di vita, ecc. il grado di difficoltà dipenderà dall'età dei bambini

Possibili varianti:

Impegno richiesto nella preparazione: Costruzione delle coppie di cartoncini, acquisto del set da naturalista e della macchina fotografica

Osservazioni: