

SCUOLA DELL'INFANZIA DON CAMPAGNA

GIOCHI DIVERTENTI E UTILI

Cari genitori,

Vi proponiamo alcuni giochi per rinforzare le competenze maturate dai vostri bimbi!

Possono provare ad allenarsi con queste attività tutti i bambini, ma soprattutto i bambini dell'ultimo anno, per iniziare al meglio e con più sicurezza la Scuola Primaria. Attenzione però, è importante che le proposte siano vissute come un momento divertente!!

ABILITA' MOTORIE

COORDINAZIONE MOTORIA

- “Gioco della settimana”: disegnare a terra le caselle da una a sette, lanciare un sasso in una casella e compiere tutto il percorso su una gamba raccogliendo il sasso al ritorno. Il gioco è terminato quando tutte le caselle sono state fatte.
- Lancio della palla contro un muro e recupero: il gioco diventa sempre più difficile: 1) battere le mani, 2) con rimbalzo a terra, 3) con rimbalzo a terra e giro e su stessi, prima di afferrare la palla.
- Salto della corda; capovolta avanti e indietro; percorsi creati con materiali casalinghi; corsette in giardino; giochi di equilibrio.
- Saltelli alternati su una linea dritta (es: con nastro adesivo di carta): dapprima i piedi sono sulla linea appaiati poi saltando in avanti si divaricano le gambe. Si procede alternando saltelli a piè pari con saltelli a gambe divaricate/chiuso
- Camminata con incroci su una linea dritta a pavimento: si cammina sulla linea alzando bene le ginocchia e toccando il ginocchio destro con la mano sinistra ed il ginocchio sinistro con la mano destra

- Equilibrio statico. Posizione dell'albero: piegare un ginocchio (dx o sx) e appoggiare la pianta del piede sull'altra gamba. Braccia distese in avanti o in alto oppure davanti al petto intrecciate (contare fino a 5 o ripetere: sono un albero che svetta nel cielo, il mio tronco è dritto come uno stelo).
- Equilibrio statico. Posizione del gabbiano: in piedi posizione eretta ci si solleva in punta di piedi e poi si portano le braccia ben distese indietro con i palmi rivolti all'esterno (contare fino a 5 o ripetere: apro le ali per volare in alto, nel cielo voglio andare, mi fermo un poco a respirare e ora nel nido voglio tornare)
- Binocularità (muovere solo gli occhi e non il capo) seguire lentamente con lo sguardo un oggetto che muove un genitore da sinistra a destra oppure in alto e si scende a sinistra risalendo a destra come a formare un cerchio, oppure muovere l'oggetto seguendo la forma del segno dell'infinito (otto rovesciato) partendo dal centro e ritornando in centro.
- Giochi di motricità fine: manipolazione di materiali diversi, attività di vita pratica, infilare perline o pasta bucata seguendo una sequenza di colori o forme decisa prima, tagliare con le forbici linee curve, zig-zag, spirali; seguire linee tracciate su un foglio utilizzando bottoni, legumi, ritagli di carta...

- Movimento delle dita e del polso: ripetere la filastrocca proposta enfatizzando i gesti e la pronuncia. “ Posseggo 10 dita che mi appartengono tutte (dita allargate); le cose che san fare, son molte quasi tutte (sfarfallare); le unisco strette, strette (stringere le dita tra di loro); e poi le so allargare (allargare di nuovo le dita); le posso far sparire (mani dietro la schiena a pugno); le posso far spuntare (mani avanti con dita allargate); le muovo in su, le muovo in giù (mani aperte e poi socchiuse con il polso che si muove su e giù); e poi...non ci sono più (braccia conserte e mani nascoste)”.
- Movimento del polso: tenere ferma la mano e ruotare lentamente il polso trattenendo in mano una matita (si può attaccare un piccolo nastro) e recitare la filastrocca. “Gira, gira bacchettina, va più svelta stamattina, ma se pensi di scappare ti saprò ben riacchiappare. Gira, gira bacchettina, sei un po' lenta stamattina ma se pensi di sognare ti saprò far risvegliare”
- Destra/Sinistra: la prima volta indossare un braccialetto o un nastro sul polso destro e provare ad eseguire dei comandi. Mano destra tocca il naso. Mano sinistra tocca la testa. Mano destra tocca il fianco destro. Mano sinistra tocca il piede sinistro...
- Si può cantare ed eseguire la filastrocca “Tamburini del re” con i gesti della mano destra o sinistra:
- “I tamburini del re marciavano marciavano e si trovarono...con la mano destra appiccicata sul muro!”; “I tamburini del re marciavano marciavano e si trovarono il ginocchio sinistro appiccicato al muro!”; “I tamburini del re marciavano marciavano e si trovarono il fianco destro appiccicato al muro!”...

RITMO

- Gioco a coppia o contro un muro: “Ero in bottega” battere le mani alternando battuta delle mani in avanti o incrociata. Ero in bottega tic e tac, che rubacchiavo ti e tac, e non pensavo tic e tac, alla prigione tic e tac. Venne una guardia tic e tac, di polizia tic e tac, mi portò via tic e tac alla prigione tic e tac. Ma io furbone tic e tac presi un bastone tic e tac, glielo tirai tic e tac, sul suo testone tic e tac.
- Ritmo con il bicchiere: disporre su un tavolo un bicchiere. All’inizio si diranno i numeri per individuare i movimenti da fare poi si potrà eseguire il ritmo solo muovendo il bicchiere.
Si dice UNO mentre si appoggia la mano sul bicchiere
Si dice DUE mentre si prende il bicchiere e lo si passa sull’altra mano
Si dice TRE mentre si riappoggia il bicchiere sul tavolo
Si dice QUATTRO mentre si battono le mani.
Ripetere la sequenza più volte

AUTONOMIA PERSONALE

Come se la cava vostro figlio nell'allacciarsi le scarpe, nel chiudere una cerniera, nell'aiutare nelle faccende domestiche, ad es. rimettere in ordine i suoi giochi o i suoi vestiti, nel preparare la tavola o sparecchiare?

Dategli piccole consegne e premiatelo quando le porta a termine!

ABILITÀ ICONOGRAFICHE

Osservate insieme il mondo e ciò che vi circonda, in modo da rappresentarlo nelle sue caratteristiche e con i giusti particolari: il corpo umano non è un cerchio da cui partono quattro linee; il volto ha occhi con ciglia e sopracciglia, orecchie, naso e bocca e, a seconda delle emozioni, espressioni ben precise; gli animali hanno orecchie, code, zampe, pinne, ali ... gli oggetti possono avere linee e forme diverse ad es. le case non sono solo un rettangolo con il tetto a triangolo ...

ABILITÀ LINGUISTICHE e METALINGUISTICHE

Giochi per favorire la riflessione sui suoni che compongono le parole:

- Individuare i suoni iniziali e finali delle parole.
“Arriva un bastimento carico di...”: elencare più parole possibili che iniziano o finiscono con una determinata lettera (Attenzione a non dire ad es. “BI” “EMME” ma “B” “M” ...), con una determinata sillaba (MA, PI...).
- Creare catene di parole: l’ultima sillaba è anche la prima della parola successiva ad es. mare – rete – telefono – nodo – dottore ...
- “Qual è la parola più lunga? Ad es. tra “Re” e “Formica”? Sillabarle contando quanti salti fa la parola battendo le mani o contando con le dita.
- Quali sono le parole che fanno rima, cioè finiscono nello stesso modo e quali no? Ad es. tra “Limone – ombrellone” e “Limone – carota” dov’è la rima?
- Durante le uscite osservare le insegne e provare a riconoscere il tipo di negozio o riflettere se sono presenti lettere che compongono il nome del bambino.

- Sintesi sillabica e fonemica (singola lettera):

Ascoltami bene, perché ora ti dirò una parola a pezzettini e tu dovrai indovinare che parola è. Ora ti farò qualche esempio: se io dico CA-NE, tu dovrai dirmi CANE, se dico BA-NA-NA, tu dovrai dirmi BANANA, o ancora se dico PA-PE-RI-NO, tu dovrai dirmi PAPERINO. Poi si può passare alla pronuncia di una lettera alla volta ad esempio:

1. M-A-N-O, che parola ho detto?
2. P-E-C-O-R-A, che parola ho detto?

- Discriminazione coppie minime: «Ascolta bene le parole che ti dirò: FILA-PILA, sono due parole diverse, PILA-PILA sono due parole uguali. Ora facciamo un esempio, io ti dirò delle parole e tu dovrai dirmi se sono uguali o diverse:

1. PANE – CANE, sono uguali o diverse?
2. PANE – PANE, sono uguali o diverse?

PRONUNCIA FONEMI

- Esercizi con la lingua. Eseguire i comandi: Lingua in fuori e punta della lingua in alto verso il naso. Lingua a destra. Lingua a sinistra.
- Soffio di una piuma. Far muovere con il soffio una piuma e posizionarsi un po' distanti
- Filastrocche con i suoni: GL, GN, SCI, SC, RO, R, L, F, S.
“Lo gnometto Rataplan, scia, sfreccia, scende, trilla, quando è stanco lui sbadiglia”
“Il gatto stringe il ghiro, la scarpa è senza stringa, sfarfalla la farfalla, la stella è sulla stalla”
“Uno gnomo coi sonagli a sciare vuole andare ma incomincia a rotolare, ed allora lui che fa? Canta e fa lallallallalà
- Scioglilingua. Ripetere lentamente semplici scioglilingua.
Trentatré Trentini entrarono in Trento tutti e trentatré trotterellando
Sopra la panca la capra campa, sotto la panca la capra crepa
Sul tagliere l'aglio taglia, non tagliare la tovaglia, la tovaglia non è aglio se la tagli fai uno sbaglio
Oggi sereno è, domani seren sarò, se non sarò sereno si rassenerà
Apelle figlio di Apollo, fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla per vedere la palla di pelle di pollo, fatta da Apelle figlio di Apollo

ABILITÀ' LOGICO – MATEMATICHE

- Classificare oggetti per caratteristiche: grandezza, lunghezza, forma, peso ...
- Formare 2 gruppi di oggetti: dove ce ne sono di più? Contare in seguito per verificare la risposta.
- Il bambino conosce il significato di parole come: sopra – sotto, dentro – fuori, vicino – lontano ... ma allenatelo a riconoscerle guardando delle immagini.
- Sa usare in modo appropriato espressioni come “Ogni, ciascuno, tutti, nessuno, qualcuno...”? Individua la differenza tra “E” e “O” (“Prendi la mela e la pera” “Prendi la mela o la pera”)? Potete verificare la capacità di usare le parole nel modo giusto con delle richieste sotto forma di gioco, usando degli oggetti.
- Il bambino riconosce le principali forme geometriche(quadrato, cerchio, triangolo, rettangolo), allenatelo anche a riconoscerle guardando delle immagini di oggetti vari(che forma ha il tetto della casa? O il cono gelato?...)

•
•
•
•

ABILITA' METACOGNITIVE

- Aiutare il bambino a rielaborare le esperienze vissute e a dare un significato a ciò che vede e che fa.
- Dal titolo di una storia e dalle sue immagini chiedere al bambino di provare ad anticipare il contenuto che poi voi gli leggerete.
- In caso di situazioni, che necessitano di soluzioni, provare a sentire l'opinione di vostro figlio. Lui cosa farebbe ad es. nella necessità di una cena improvvisata con ospiti? Il bisogno di fare benzina, ma i distributori sono in sciopero? Vorreste fare una torta, ma vi siete accorti, all'ultimo minuto, che manca un ingrediente importante?
- Provare a far rappresentare con della pasta modellabile parole astratte come "Cambiamento, conseguenza, causa ..."

ABILITA' MNEMONICHE E DI ORIENTAMENTO

SPAZIO-TEMPORALE

- Scegliere una lista di animali, oggetti, azioni ... partire da una parola e aggiungere ogni volta una parola in più, mimando le parole aiuterete il bambino a ricordare.
- Proporre al bambino di inventare lui delle liste di parole (inversione di ruoli).
- 1) Anticipare una sequenza di azioni per portare a termine un compito.
2) Ripercorrere al termine di un compito le azioni svolte ad es. cosa devo fare prima di uscire di casa? “Lavarmi, vestirmi, fare colazione, pulire i denti ...”
- Memory (gioco da tavolo)
- Orientarsi nel tempo: Che giorno è oggi? Qual è la differenza tra ieri e domani? Si può predisporre una tabella della settimana (CALENDARIO) dove disegnare, al termine della giornata, cosa è stato fatto e riflettere su cosa, invece è capitato il giorno prima (ieri) e cosa potrebbe succedere domani (metacognizione).

BUON DIVERTIMENTO !

MAESTRE

ALESSANDRA★ANNA★FEDERICA