



Scuola Primaria di Piovega
Istituto Comprensivo di Gemona del Friuli

Scuole Primarie di Alesso, Moggio Udinese e Venzone
Istituto Comprensivo di Trasaghis

**Scuole Primarie di Pontebba, Tarvisio Centrale,
Tarvisio Città e Ugovizza**
Istituto Omnicomprensivo «Ingeborg Bachmann»

Attività leggere e divertenti

PER BAMBINI E FAMIGLIE

APRILE 2020



Cari bambini,
come state? Ci mancate tanto e vi pensiamo!

In attesa di rivederci abbiamo pensato di inviarvi questo libretto con la descrizione di alcuni giochi leggeri e divertenti simili a quelli che abbiamo fatto insieme durante i nostri laboratori a scuola.

Se vi fa piacere potete insegnarli ai vostri familiari per giocare e divertirvi tutti insieme!

Un caro saluto

Chiara A., Chiara O., Elena, Frida e Ivano

PROPOSTE DI ATTIVITÀ

- Attività «**Tutti cambiano**»

I giocatori si disporranno nello spazio di gioco in modo da riuscire a vedersi bene.

Uno di loro, a turno, uscirà dalla stanza mentre un altro giocatore cambierà un particolare del proprio aspetto o abbigliamento (il giocatore potrà togliere le scarpe, legarsi i capelli, indossare la maglia al rovescio, ecc.). A questo punto la persona uscita dalla stanza potrà rientrare e osservare i cambiamenti effettuati dall'altro giocatore.

L'obiettivo del gioco è individuare la persona che ha effettuato il cambiamento e il particolare che è stato modificato.

L'attività stimola la capacità di osservazione e di concentrazione.

Partecipanti: due o più.

- Attività «**Fuga dal cinghiale**» - *Per un giocatore*

Introduzione

Il giocatore è uno spensierato escursionista che si avventura in un fitto bosco nel quale si imbatte in un feroce cinghiale. Intuito il pericolo, l'escursionista inizierà a correre per raggiungere una scala scorta in lontananza, appoggiata ad un albero. Il giocatore dovrà raggiungerla prima che il cinghiale lo prenda.

Setup del gioco

Il giocatore deve posizionare la pedina "Cinghiale" sul simbolo del triangolo raffigurato sulla plancia di



gioco e la pedina “Escursionista” sulla tessera con il simbolo del corridore. Le 16 tessere dovranno essere mescolate e disposte a faccia in giù a formare una griglia 4 x 4.

Svolgimento del gioco

A ogni turno, il giocatore dovrà pescare due tessere. Se entrambe le tessere pescate conterranno il simbolo del corridore con lo stesso colore, il giocatore dovrà muovere di un passo in avanti la pedina “Escursionista”. Le due tessere verranno scartate e si proseguirà con la pesca di due nuove tessere, e così via. Se le due tessere pescate saranno diverse (di diverso colore), verranno riposizionate coperte nella griglia e il cinghiale si muoverà in avanti di un passo.

Tessere speciali

Tessera raffigurante una freccia circolare: se una delle due tessere pescate è la tessera “Rimescola”, nessuna pedina si muoverà e tutte le tessere rimaste nella griglia dovranno essere rimescolate. La tessera “Rimescola” dovrà essere riposta tra le tessere rimescolate.

Tessera col cinghiale: se pescata, questa tessera non farà muovere nessuna pedina: verrà scartata dalla griglia assieme all'altra tessera pescata in quel turno. Il giocatore procederà con la pesca di due nuove tessere.

Fine del gioco

Il giocatore vince se raggiunge la scala sull'albero (posizionando con l'ultimo movimento la pedina “Escursionista” sulla raffigurazione dell'albero)

Il giocatore perde se la pedina “Cinghiale”, muovendosi, raggiunge lo spazio nel quale si trova la pedina “Escursionista”.

Partecipanti: uno.

Materiali: tessere e plancia da ritagliare (vedere allegato), due pedine di colore diverso (sassolini dipinti, tappi di bottiglia, ecc.).

- **Attività «Fate e folletti»**

L'attività si sviluppa in due fasi. Nella prima fase, denominata “Giorno”, i giocatori cammineranno nella stanza interpretando un folletto, una fatina, una creatura mitologica o un'altra creatura da loro inventata. Quando il conduttore del gioco introdurrà la fase “Notte”, i giocatori dovranno fingere di addormentarsi e rimanere il più possibile immobili. Durante la fase “Notte” il conduttore individuerà i giocatori non del tutto addormentati, i quali, se trovati, dovranno sedersi all'esterno dell'area di gioco e aiutarlo a individuare altri folletti non del tutto assopiti.

Il gioco ha l'obiettivo di “allenare” i partecipanti a concentrarsi e a prestare attenzione alle regole stabilite dal conduttore.

Partecipanti: due o più.



- **Attività «L'albero disegnato con i dadi»**

Per questo gioco è necessario disporre di un foglio di carta, un dado e pennarelli o matite colorate. I giocatori saranno seduti attorno al tavolo e dovranno disegnare insieme un albero in circa 15-20 minuti. Chi lo vorrà inizierà tracciando due linee per formare il tronco. Quindi ogni membro della famiglia, a turno, tirerà il dado facendo un disegno sul foglio in base al seguente schema:

- 1 = foglie;
- 2 = fiori o frutti;
- 3 = rami, grossi o sottili;
- 4 = radici ed elementi del terreno;
- 5 = animali;
- 6 = elementi del paesaggio.

Ognuno potrà disegnare ciò che vorrà, senza vincolarsi a criteri di realismo o di coerenza dell'albero. Quando il disegno sarà terminato, i partecipanti potranno dare un nome alla loro opera. È possibile svolgere questa attività anche da soli, utilizzando sempre il dado come guida per individuare gli elementi da disegnare.

Il gioco mira a stimolare la cooperazione, il rispetto delle regole e dei turni e la creatività individuale.

Partecipanti: uno o più.

Materiali: fogli, pennarelli o matite colorate, dado (vedere allegato).

Attività tratta da Daniele Novara, Elena Passerini, *Con gli altri imparo. Far funzionare la classe come gruppo di apprendimento*, Erickson, Trento, 2015.

- **Attività «Regina Reginella»**

I partecipanti al gioco si disporranno in riga, uno accanto all'altro, e sceglieranno chi sarà la «Regina» o il «Re». La Regina si posizionerà di fronte a loro, a qualche metro di distanza, seduta su una sedia o uno sgabello. A turno ogni partecipante dovrà rivolgersi a lei pronunciando la frase: «Regina Reginella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello tutto d'oro e tutto bello?». La Regina» (o il Re) stabilirà a suo piacere la modalità con la quale ogni partecipante potrà avvicinarsi al trono e risponderà indicando il numero di passi di un animale. Potrà dire ad esempio: «Dieci passi da formica», «Tre passi da canguro», «Due passi da gambero», «Quattro passi da gru» e così via. Chi riuscirà a raggiungere per primo il trono prenderà il posto della Regina e il gioco potrà ricominciare.

L'obiettivo di questa attività è "allenarsi" in modo giocoso e divertente al rispetto del proprio turno e delle regole.

Partecipanti: due o più.



- **Attività «Indovina l'odore»**

Per giocare è necessario procurarsi dei bicchieri di plastica (tutti uguali e in numero pari) da dividere in due gruppi (gruppo 1 e gruppo 2). I giocatori dovranno quindi prendere piccole quantità di cibi odorosi (ad esempio chicchi di caffè, spicchi di aglio, origano, salvia, menta, chiodi di garofano, ecc.) e inserirle in un bicchiere di ciascuno dei due gruppi, formando coppie di odori (due bicchieri con il caffè, due bicchieri con l'origano, ecc.). A turno, ciascun membro della famiglia, bendato o a occhi chiusi, dovrà annusare un bicchiere del gruppo 1 e andare alla ricerca dell'odore uguale nel gruppo 2. Nel momento in cui le "coppie odorose" saranno formate correttamente saranno tolte dal gioco. Per aumentare la difficoltà del gioco si può chiedere ai bambini di riconoscere l'odore annusato.

Lo scopo del gioco è ricomporre tutte le coppie di odori, sviluppando la propria capacità olfattiva.

Partecipanti: due o più

Materiali: bicchieri di plastica (che possono essere colorati dai bambini) e cibi odorosi.

Documento elaborato dagli educatori Chiara Andreussi, Chiara Orlando, Frida Freschi e Ivano D'Aronco e dalla psicologa Elena Colautto
Aracon Cooperativa Sociale Onlus

Con la collaborazione di

Dorina Prendi

Coordinatrice degli operatori della Cooperativa Aracon (Area della promozione e della prevenzione)

Ilaria Roncastri

Coordinatrice dell'Area Educativa del Servizio sociale dei Comuni dell'ambito territoriale del Gemonese e del Canal del Ferro-Val Canale

