

Indicazioni: *Mettiamoci in cerchio seduti per terra. Vi passo una matita e faccio così (fa finta di scrivere). Ognuno di voi la passa avanti e fa pure così. Continuiamo con gli oggetti che c'erano nella cartella dell'Orsoroberto. Adesso facciamo ancora un giro. Diciamo "matita" e facciamo così (fa finta di scrivere). Passa la matita al tuo vicino. E così con tutti gli altri oggetti. Chi si ricorda che cosa si faceva con la matita? (I bambini fanno il movimento). Chi si ricorda che cos'è questo? (L'insegnante fa il movimento).*

Materiale: la cartella dell'Orsoroberto.

3. Kim del tatto

Gli oggetti della cartella dell'Orsoroberto vengono messi in una scatola/ in un sacco. Oppure vengono bendati due bambini. I bambini provano a toccare un oggetto ed ad indovinare che cos'è.

Indicazioni: *Che cos'è? Potrebbe essere/Forse è/ è ...*

Materiale: la cartella dell'Orsoroberto, una scatola o una benda.

4. Lettere

Si divide la classe in 2 gruppi. Ogni gruppo riceve dei fogli, con una lettera per foglio, che formano il nome di qualche oggetto di scuola. Il compito è quello di ordinare le lettere fino a formare una parola. I bambini si sistemano quindi nell'ordine giusto, tenendo in mano una lettera, con le spalle voltate verso la classe. L'altro gruppo tenta di indovinare la parola. Uno alla volta provano a nominare una lettera, come nel gioco dell'impiccato. Il bambino con in mano la lettera che è stata indovinata, si volta verso la classe. Così continueranno fino ad indovinare la parola.

Indicazioni: *C'è la N? Sì c'è! No non c'è!*

Materiale: fogli A4 con lettere.

5. Dammi, prendi, tocca!

Svuotiamo la cartella dell'Orsoroberto su un banco in mezzo alla classe. Poi chiamiamo un bambino e gli chiediamo di dare, prendere o toccare un oggetto sul tavolo.

Tocca le forbici, dammi il libro, prendi la matita...

Materiale: la cartella dell'Orsoroberto.

6. Azioni a scuola

Prepariamo dei cartellini con le azioni della scheda n° 9 e con i disegni degli oggetti già nominati. I bambini devono abbinare gli oggetti alle varie azioni.

Indicazioni: *Cosa puoi fare con la matita? Cerca la carta giusta! Giusto! Con la matita posso scrivere!*

Materiale: cartine con azioni ed immagini di oggetti, scheda n° 9.

7. Abbina

Con la scheda n° 10 facciamo abbinare oggetti a azioni.

Indicazioni: *Che cosa posso fare con la matita? Fai una freccia da matita a scrivere ...*

Materiale: scheda n° 10.

8. Cosa si porta a scuola

L'Orsoroberto ha fatto un po' di confusione. Ha messo nella sua cartella delle cose che non ci vanno proprio! I bambini colorano solamente gli oggetti che si portano a scuola.

Indicazioni: *Questa mattina l'Orsoroberto era molto, ma molto stanco! Ha messo nella sua cartella delle cose sbagliate. Colorate solo le cose che si portano a scuola. Chi lo può aiutare? Cosa si porta a scuola? Il sole? L'astuccio?*

Materiale: scheda n° 11.

9. La griglia

Facciamo una griglia alla lavagna in cui inserire tutte le immagini degli oggetti della scuola. Come a battaglia navale, in orizzontale scriviamo le lettere e in verticale i numeri. Ogni oggetto ha quindi delle coordinate. Chiediamo ai bambini di dirci che oggetto c'è per esempio nel quadrato B2 ... quando abbiamo ripetuto tutti gli oggetti, nascondiamo la griglia (chiodiamo la lavagna) e chiediamo ai bambini di ricordarsi che oggetto c'era al B2. Riapriamo ogni volta la lavagna per controllare se è giusto.

Indicazioni: *Che cosa c'è nel quadrato C3? Bene! Siete diventati proprio bravi! Proviamo a fare questo gioco con la lavagna chiusa! Chi si ricorda che cosa c'è nel quadrato A1? Guardiamo se è vero...apri la lavagna...*

Materiale: immagini di oggetti scolastici.

10. Un piccolo problema

Un piccolo problemino di matematica. Fotocopiamo la scheda n° 12 e svolgiamo il problema insieme ai bambini. Ne inventeremo con loro poi uno nuovo.

Indicazioni: *Chi ha voglia di leggere il problemino? Quanto fa? Fate un piccolo disegno. Inventiamone uno nuovo/Inventiamo un nuovo problema. Chi mi può aiutare?*

Materiale: scheda n° 12.

AREA MUSICALE

Pinocchio

Pinocchio va al palazzo,
con il libro sotto al braccio,
la lezione non la sa,
quanti zeri prenderà?
un bambino risponde per es.:sette
uno due tre quattro cinque sei e sette!

(conta di tradizione popolare)



AREA ARTISTICA

**1. La cartella**

Diamo ad ogni bambino un opuscolo pubblicitario di qualche cartoleria. I bambini ritagliano a piacere tutte le cose importanti da portare a scuola. Diamo loro anche la fotocopia su cartoncino colorato della scheda n° 13.

I bambini la tagliano e la piegano formando una cartella. All'esterno scrivono: "la mia cartella" aggiungendo poi il loro nome. All'interno incollano tutte le cose che servono a scuola.

Indicazioni: *Ritagliate tutte le belle penne, l'astuccio che vi piace ... Che colore di cartella vuoi? Ritagliate ed incollate all'interno della cartella le penne, le matite ... Scrivete davanti "la mia cartella" e il vostro nome.*

Materiale: scheda n° 13, cartoncino colorato, opuscoli cartoleria.

2. Memory diverso

Diamo ai bambini la scheda n° 14 (fotocopiata su cartoncino sottile). Tagliate tutte le parti, le immagini e i nomi scritti, i bambini cercano le coppie (scritta + immagine) e mettono le carte affiancate sul tavolo. Dopo l'approvazione dell'insegnante, o dopo aver controllato con il vicino di banco, incollano una carta sul retro dell'altra.

Adesso si può ancora giocare: il bambino mette tutte le carte con il disegno verso l'altro. Indica una carta e prova a dire il nome in italiano, la gira e controlla se è giusto. Se ha indovinato si tiene la carta. Se non è giusto la rimescola alle altre per riprovare in seguito. Si può giocare anche in due.

Indicazioni: *Ritagliate tutti i quadratini. Buttate nel cestino le cartacce. Chi può leggere una carta? Chi trova il disegno giusto? Mettetele vicine, sul banco. Adesso potete provare da soli. Chi ha finito? Fammi vedere ... è tutto giusto! Puoi incollare ogni coppia, ma attenzione, retro con retro! Metti tutte le carte sul tavolo con le figure in alto. Indovina, che cos'è? Gira la carta e leggi se è giusto.*

Materiale: scheda n° 14.

3. Le matite

Fotocopiamo la scheda n° 15 su carta da disegno: I bambini piegano il foglio lungo le linee nere. Poi ritagliano la punta della matita. All'esterno colorano le tre matite come più gli piace. All'interno scrivono e fanno un piccolo disegno di tutte le parole che fanno parte della cartella dell'Orsoroberto.



Indicazioni: *Piegate il foglio lungo le due lunghe linee nere. State attenti a piegare esattamente. Tenendo il foglio così piegato, tagliate la punta della matita. Riaprite e scrivete le parole della cartella dell'Orsoroberto. Chi si ricorda che cosa c'era? (Scriviamo alla lavagna). Chi ha finito di scrivere può colorare le tre matite.*

Materiale: scheda n° 15.

AREA MOTORIA

**1. Andiamo a pescare**

Due bambini formano una rete dandosi le mani. Tutti gli altri bambini passano sotto la rete mentre i due bambini contano o dicono una filastrocca. Al numero o alla parola che i bambini hanno stabilito in precedenza, e che cambierà di volta in volta, i due bambini abbassano le braccia, calano la rete. I bambini catturati dalla rete formano quindi anche loro la rete.

Indicazioni: *Ho bisogno di un bambino e di una bambina, facciamo una conta, chi mi aiuta? Voi due mettetevi uno di fronte all'altro, datevi le mani, tenetele in alto. Questa è la rete dei pescatori. Mettetevi tutti in fila per due. Dovete passare sotto la rete. Quando i bambini della rete arrivano per esempio a venti vi catturano e anche voi diventate una parte della rete!*

Materiale: non necessario.

2. Corri verso ...

Appendiamo in palestra tutte le immagini della scuola. I bambini stanno tutti in piedi nel cerchio a centrocampo. Pronunciamo il nome di un'immagine, i bambini devono correre proprio verso quell'oggetto. Subito dopo viene nominato un altro oggetto, i bambini corrono verso quello ...

Possiamo poi far prendere la parte dell'insegnante a chi arriva per primo. Per complicare il gioco possiamo nominare e mimare un'azione. I bambini corrono dall'oggetto con cui è possibile compiere quell'azione.

Indicazioni: *Venite tutti al centro. Guardate bene tutte le carte appese alle pareti. Andate tutti all'astuccio! Andate tutti verso la gomma! Io scrivo con ...?*

Materiale: immagini di oggetti scolastici.