

Unità VII I giochi

Contenuti

- Gusti
- Preferenze
- Ambienti



Attività

AREA ANTROPOLOGICA



1. L'Orsoroberto gioca

L'Orsoroberto mostra ai bambini, seduti in cerchio intorno a lui, quali sono i suoi giocattoli preferiti. Chiede poi a qualche bambino di dargli il giocattolo appena descritto.

Indicazioni: *Questa è la mia macchinina preferita, questa è la mia palla ...Mi dai la palla, per favore?*

Materiale: giocattoli.

2. Passaparola

L'Orsoroberto dà al bambino alla sua destra un giocattolo dicendone il nome. Questo lo passa al bambino seguente, ripetendo il nome.

Indicazioni: *Questa è la mia macchina!*

Materiale: giocattoli.

3. Il telefono senza fili

I bambini si siedono in cerchio. Al centro si mettono tutti i giocattoli ripetendo i loro nomi. Diciamo al bambino alla nostra destra una frase all'orecchio. Questo la ripete al bambino successivo. Finito il giro, arrivata la frase fino all'ultimo bambino, questo la dice a voce alta e prende dal centro il giocattolo a cui si riferisce.

Indicazioni: *Questa è la mia bambola!*

Materiale: giocattoli.

AREA MUSICALE

**1. Giro tondo**

Giro giro tondo,
quanto è bello il mondo
bella è la terra
e tutti giù per terra

(Girogirotondo, GIUNTI)

Gioco

I bambini formano un cerchio dandosi la mano. Girando cantano la canzone e si siedono per terra all'ultima strofa.

Indicazioni: *Datevi tutti la mano. Facciamo un cerchio. Giriamo, quando finisce la canzone cadiamo tutti giù per terra.*

Materiale: non necessario.

Il testo

Per dare la possibilità ai bambini di cantare e ripetere la canzone del girotondo a casa diamo loro il testo e tanti bambini e bambine che ci girano intorno da colorare e a cui disegnare la faccia.

Indicazioni: *Disegna le facce ai bambini e alle bambine. Colora la scheda n° 48 e canta la canzone a casa.*

Materiale: scheda n° 48.

AREA ARTISTICA

**1. Disegna**

I bambini portano a scuola il loro giocattolo preferito. Diamo loro un foglio da disegno e facciamo disegnare il giocattolo.

Indicazioni: *Qual è il tuo giocattolo preferito? Giochi da solo? Dove giochi? Fai un bel disegno e scrivi come titolo: "Il mio giocattolo preferito".*

Materiale: fogli da disegno.

2. Collage

Utilizzando opuscoli pubblicitari facciamo un collage: una vetrina di un negozio di giocattoli. I bambini disegnano il negozio visto da fuori ed una grande vetrina. Facciamo un esempio alla lavagna. Poi ritagliano da opuscoli i giocattoli che gli piacciono di più e li incollano in bella mostra in vetrina. Disegnano poi con le matite altri giocattoli e gli scaffali del negozio.

Indicazioni: *Disegnate un negozio vuoto con una grande vetrina, come alla lavagna. Ritagliate dagli opuscoli i giocattoli. Incollate i giocattoli nella vetrina e colorate il disegno.*

Materiale: opuscoli di giocattoli, carta da disegno.

AREA MOTORIA

**1. Corri verso la palla**

Si appendono diverse figure alle pareti della palestra. Poi si prega un bambino di muoversi verso una determinata carta in un modo speciale. Dopo aver fatto un paio di giri così, facciamo muovere tutta la classe agli ordini del bambino che arriva prima al giocattolo giusto.

Indicazioni: *Venite tutti al centro. Proviamo tutti insieme. Correte verso la palla, verso la macchinina ... Il primo che arriva verrà da me.*

Materiale: immagini di giocattoli.

2. La staffetta dei giocattoli

Dividiamo la classe in due squadre. Facciamo mettere tutti i bambini in due file dietro la riga di fondocampo. Accanto alle due file mettiamo un cerchio. Al lato opposto della palestra mettiamo un cerchio con tanti giocattoli quanti sono i bambini in classe. Il primo bambino di ogni squadra deve correre fino all'altro lato della palestra, prendere un giocattolo a caso dal cerchio per terra e metterlo dentro al cerchio accanto alla propria squadra. Solamente in quel momento può partire il secondo della fila e fare la stessa operazione con un altro giocattolo. Vince la squadra che finisce per prima.

Indicazioni: *Ci dividiamo in due squadre. Ricordatevi bene i numeri che vi do. Tutti i bambini con il numero uno si siedono in fila dietro a Daniele. Tutti i bambini con il numero due si siedono in fila qui. Contiamo in quanti siamo. Lì ci sono tanti giocattoli. Voi dovete correre più veloce possibile, prendere un giocattolo e portarlo qui, in questo cerchio. Facciamo una prova ... Dopo può partire il secondo. Il primo corre in fondo alla fila e si siede. Vince la squadra più veloce. Pronti, attenti, bene ... via!*

Materiale: giocattoli, tre cerchi.