

SUGGERIMENTI PER L'ESTATE: GLI IMPERDIBILI **(Albi e giochi per grandi e piccini...insieme)**

I bambini si annoiano, non ci sono idee di gioco, sono stanchi dei soliti giochi?
Ecco qua alcune proposte estive per imparare divertendosi insieme ai bambini (dai 3 ai 5 anni).

Albi e libri illustrati: che piacere avere tra le mani e farsi leggere e rileggere, guardando le immagini, libri di avventura, di amicizia, libri da toccare perché interattivi:

“A caccia dell’orso” di Michael Rosen e Helen Oxenbury - Ed. Mondadori

“I tre pirati” di Peter Bently e Helen Oxenbury - Ed. Mondadori

I classici di Hervé Tullet- Ed. Franco Cosimo Panini

“Paolona Musona” di Jeanne Willis – Ed. Il Castoro.

N° ascoltatori: da 1 a infinito.

Età: dai 3 anni.

Occorrente: libro e spazio per stare comodi.

Come funziona? Leggere facendo vedere le figure del testo e ‘dando tono’ ed enfasi al racconto, utilizzando anche oggetti per far drammatizzare le storie ai bambini.

Verbi: ascoltare, prestare attenzione, stupirsi, incuriosirsi, chiedere, narrare.

Cosa può accadere: si ride, ci si diverte, ci si traveste, si fanno domande.

Giochi motori: i giochi della tradizione: attività ludiche di carattere locale che provengono da generazioni precedenti e possiedono un forte carattere culturale, oltre che di motricità grossa.

- La campana
- 1,2,3 Stella
- Corsa nei sacchi
- Corsa a coppie con i piedi legati

N° partecipanti: da 2 a infinito.

Età: dai 3 anni.

Occorrente: gessetto, albero o muretto, sacchi, striscia per legare i piedi.

Verbi del gioco: saltare, correre, fermarsi velocemente stando immobile, contare, coordinarsi.

Cosa può accadere: che si cada e ci si metta a ridere, che si arrivi ultimi.

Giochi di attenzione: giochi da fare ovunque, non richiedono grandi spazi, si sta fermi, occorre concentrazione. Indicato per le ore più calde o per serate in allegria.

- Gioco del Kim: mettere in un sacchetto non trasparente oggetti di uso comune conosciuti dai bambini, es. pennarello, libro, colla, peluche, spazzolino da denti, pallina... A turno bisogna pescare un oggetto e, senza guardarlo, indovinare che cos’è.

Età: dai 3 anni.

- Quale oggetto manca? Disporre in fila, allineati, da 3 a 10 oggetti e lasciare qualche minuto per farli memorizzare ai partecipanti. Poi coprirli con un telo e togliere (senza far vedere cosa) uno o più oggetti. Occorre indovinare l’oggetto/gli oggetti mancanti.

Età: dai 3 anni.

- Cosa sto disegnando? Un concorrente inizia a disegnare un oggetto lentamente, gli altri devono indovinare cosa sta disegnando. Vince chi indovina prima l’immagine.

Età: dai 3 anni.

- Indovina chi sei: disegnare un oggetto/animale sopra un cartoncino e porlo sopra la testa di un concorrente, senza farglielo vedere. Questi dovrà fare domande in modo che gli altri possano rispondere solo 'sì' o 'no', per capire che oggetto è rappresentato. Es.: sono un animale? Ho quattro zampe? Vivo nella fattoria?
Età: dai 5 anni.
- Il gioco dei tris (con carta e pennarelli).
Età: dai 5 anni.

N° partecipanti: da 2 a tanti.

Occorrente: oggetti di uso comune, sacchetto non trasparente, telo per coprire oggetti da togliere, cartoncini con elastico/fascia da mettere in testa, pennarelli, fogli di carta.

Verbi del gioco: osservare, stare attenti, indovinare, disegnare, immaginare, calcolare e prevedere.

Cosa può accadere: che ci si diverta, che si abbia un vuoto di memoria.

Giochi di carte: quelli che insegnavano i nonni, per passare il tempo, ma anche per divenire abili nel contare, riconoscere, associare...(si consiglia di mostrare e spiegare ai bambini prima i quattro 'semi' del mazzo e le tre figure: fante, cavallo e re).

- Ruba mazzetto (dai 5 anni)
- Pela Galletto (dai 4 anni)
- Asinone (pescoso) (dai 3 anni)
- Famiglia/Tappo (dai 5 anni)
- Solitari con le carte da 'briscola' (l'orologio, il gioco delle 4 file e dei Re) (dai 4/5 anni)
- Carte 1 (dai 3 anni)

Partecipanti: da 1 a tanti.

Occorrente: carte da briscola, carte 1 e tavolo .

Verbi del gioco: distribuire, disporre, contare, pescare, rispettare il turno, osservare, essere fortunati.

Cosa può accadere: che all' ultima manche venga 'rubato' tutto il mazzetto, che si diventi un 'Asinone', che non esca mai la carta che serve, che si vinca, che si continui a giocare, a giocare, a giocare...

A cura di Claudia Ventura- insegnante e pedagoga FISM