

Archivio attività

Maschere di carnevale

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivo: sviluppare la motricità fine, la discriminazione e la denominazione dei colori, familiarizzare con il concetto di simmetria.

Materiali: cartoncino bianco o colorato, tempere (preferibilmente in tubetto), forbici.

Ritagliate un pezzo di cartoncino della grandezza sufficiente a coprire il viso di un bambino. Piegatelo a metà. Invitate il bambino a cospargere una metà del cartoncino di tempera di vari colori, spremendola direttamente dal tubetto sulla carta. Nel frattempo denominate insieme a lui i colori che utilizza. Invitatelo quindi a ripiegare il cartoncino seguendo la piegatura che avete fatto in precedenza, in modo che l'altra metà del cartoncino vada a "sporcarsi" con quella su cui è presente la tempera. Schiacciate bene con le mani, insieme, coinvolgendo anche altri bambini. Poi aprite il cartoncino e...magia! Su entrambi i lati sono comparse larghe macchie di colori vivaci che si sono in parte sovrapposti, dando vita a delle sfumature uniche. Ora mettetelo ad asciugare il capolavoro. Quando sarà asciutto, ripiegate il foglio a metà e sulla parte non dipinta disegnate la sagoma della maschera da ritagliare. Aiutate il bambino a ritagliare gli occhi nel posto giusto, se gli risulta troppo difficile fatelo voi. La realizzazione della maschera deve essere un divertimento! Ora aggiungete un nastrino o un elastico e fategliela indossare davanti allo specchio...

Memory dei volti

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questo gioco favorisce la consapevolezza di sé, la capacità di individuare i tratti distintivi di ogni individuo, la valorizzazione della diversità ed esercita la memoria visuo-spaziale.

Materiali:

- due fotografie formato tessera di ogni bambino;
- cartoncino colorato;
- forbici;
- colla.

Vengono ritagliati nel cartoncino tanti quadrati di uguali dimensioni e colore; su un lato di ogni quadrato viene incollata una fotografia.

Le carte così ottenute vengono sparse su un tavolo o sul pavimento con il lato della foto nascosto. A turno ogni bambino dovrà girare una carta e, una volta identificato il bambino rappresentato dalla foto, dovrà cercare di indovinare dove si trova la carta con l'altra foto uguale. Se il tentativo va a buon fine le due carte vengono tolte e messe da parte e il bambino può tentare di formare un'altra coppia; se invece le due carte scoperte sono diverse si nascondono di nuovo e il turno passa al giocatore successivo. È importante non modificare la posizione delle carte durante il gioco.

Mister Patata

Suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questo gioco è ispirato ad un videogame Open Source che forse gli utenti di Linux conoscono meglio come Ktuberling e che, tra l'altro, aiuta anche ad imparare i nomi delle varie parti del corpo e di alcuni accessori in inglese. Per chi fosse interessato a scaricarlo segnalate questo link: <http://opensource.bureau-cornavin.com/ktuberling/#downloads>. Aiuta a consolidare lo schema corporeo e consente di effettuare accostamenti buffi attraverso i quali scherzare sui piccoli difetti fisici; permette inoltre di riflettere su come le diverse espressioni del viso comunicano emozioni e

sentimenti.

Consiste in una grossa patata dotata di gambe e braccia (forse Ã" proprio per la forte analogia con la figura umana cefalopode dei primi disegni infantili che riscuote tanto successo tra i piccolissimi) alla quale bisogna aggiungere occhi, naso, bocca e altri particolari.

Per fabbricare Mister Patata ci occorrono: due fogli di cartone robusto, cutter, chiusure a velcro (le strisce autoadesive, comodissime, si trovano facilmente in merceria), colori vivaci.

Su uno dei due fogli di cartone Ã" disegnata dunque questa patata gigante con gambe e braccia. Dall'altro foglio di cartone ricaviamo invece alcune paia di occhi, varie bocche (magari con espressioni diverse: sorriso, ghigno, urlo, broncio, etc.), nasi, orecchie, sopracciglia, baffi, barba, capelli.

Se il bambino non ha ancora acquisito una solida consapevolezza dello schema corporeo Ã" bene, specialmente agli inizi, giocare con pochi elementi essenziali (occhi, naso, bocca) per poi aumentarli gradualmente.

Dopo aver dipinto e ritagliato le varie parti, dunque, applichiamo sul retro dei quadratini di chiusure a velcro. La parte complementare andrÃ attaccata sul corpo di Mister Patata, in corrispondenza della collocazione di tali parti. Ora siamo pronti per giocare.

Il bambino riceve tutte le parti mescolate insieme. Gli chiediamo di nominarle e di indicare, magari davanti ad uno specchio, le stesse parti sul proprio corpo. Gli chiediamo quindi di completare Mister Patata scegliendo le parti che preferisce. Possiamo suggerirgli, dopo alcune soluzioni sperimentate con successo, di variare l'inclinazione degli occhi e poi fare domande sul possibile stato d'animo del personaggio: se ad esempio le parti interne degli occhi convergeranno verso il naso, il personaggio sembrerÃ arrabbiato.



Naturalmente potete cambiare personaggio, scegliendo un altro tipo di ortaggio o un oggetto comune.

Possiamo anche utilizzare una patata vera, applicandovi occhi, nasi, bocche e altri particolari creati con materiale di recupero. Via libera alla fantasia!

il Libro multimediale interattivo del Natale

suggerito da: redazione di *Integrazione Tre Sei*

Obiettivo: consolidare il concetto di causa-effetto; sperimentare una pluralitÃ di linguaggi attraverso l'interazione con l'immagine e con il suono.

Occorrente: Cartone rigido (quanto basta per ricavare 4-6 pagine di formato 30x30 cm); materiali di recupero (ovatta, ritagli di carta, pasta, avanzi di plastilina, spago, calamite, rami di vecchi alberi di Natale finti, vecchi addobbi, stelle filanti etc.); cuffie, lettore CD, CD con una raccolta di suoni o musiche natalizie.

AttivitÃ : realizzate insieme al bambino un libro multimediale in base alle vostre risorse. Qui vi forniamo un esempio di un libro di 6 pagine, ma naturalmente ciascuno puÃ personalizzare la propria "creazione" in base alle specifiche esigenze e possibilitÃ concrete di realizzazione.

Copertina: realizzate la scritta "*Buon Natale*" con grandi lettere ritagliate dai giornali e incollate sul cartoncino. Applicare sul retro di ogni lettera delle piccole calamite, usate della colla a caldo per fissarle. Sulla pagina di destinazione inserite dei fermacampioni, chiodini o magneti. Invitate il bambino a ricomporre la scritta. Al termine del compito fategli ascoltare una canzoncina di Natale nota (traccia 1).

Pagina 1: prepariamo l'albero! Disegnate e fate ritagliare al bambino un abete di cartoncino o carta da collage. Se il bambino non Ã in grado di ritagliare potete usare la tecnica dello strappo, incollando poi i vari pezzi sulla pagina per formare la sagoma di un abete. Preparate ora le "palline" con la tecnica

preferita: semplici fogli di velina accartocciati, rondelle di sughero, plastilina, rotelle di pasta, caramelle o altro. Mostrate quindi al bambino un numero scritto (oppure ditelo a voce) e chiedetegli di mettere sull'albero la quantità di palline corrispondente a quel numero. Al termine dell'attività fategli ascoltare un applauso (traccia 2).

Pagina 2: prepariamo il presepe. Disegnate sulla pagina lo sfondo della capanna, mentre su un foglio di cartone disegnate i personaggi del presepe. Chiedete al bambino di colorarli e ritagliateli con il taglierino, quindi incollate dietro di essi dei feltrini a strappo oppure dei pezzi di nastro adesivo rimovibile. Chiedete al bambino di disporre i personaggi del presepe. Al termine del compito fategli ascoltare un breve brano di musica sacra tradizionale sulla natività (es. "Adeste fideles", "Gloria in excelsis deo") (traccia 3).

Pagina 3. duro e... morbido! Con una vecchia spugna, possibilmente di colore giallino, realizzate una finta fetta di pandoro o panettone e incollatela sulla pagina. Realizzate insieme un finto torrione con della pasta di sale o del DAS, fatelo colorare al bambino e incollate anch'esso. Chiedete al bambino di toccare il dolce più duro (traccia 4: rumore di un tonfo pesante), poi quello più morbido (traccia 5: soffio delicato).

Pagina 4. Babbo Natale, cos'hai nel sacco? Disegnate (o ritagliate da una rivista) un'immagine intera di Babbo Natale e incollatela sulla pagina. Ora applicate un sacchetto di quelli per il whisky, fissandolo con un po' di colla a caldo, lasciando libera l'apertura. Nascondetevi dentro un oggetto abbastanza familiare per il bambino e chiedetegli di indovinare cos'è, tastando il sacco. Se indovina, fategli ascoltare la classica risata di Babbo Natale, *Ho, ho, ho...* (traccia 6)

Pagina 5. La tombola. Incollate sulla pagina il fac-simile di un tabellone della tombola, magari ridotto (se il bambino sa leggere i numeri) o adattato con dei disegni al posto dei numeri e fornitegli a parte un sacchetto con i numeri o i disegni corrispondenti. Quando li avrà estratti tutti e li avrà collocati sul numero o sul disegno uguale, fategli ascoltare il suono di monete che cadono. Potete anche organizzare una partita con i compagni, realizzando e distribuendo le cartelle.

Pagina 6. Lasciate questo spazio libero per una tasca in cui inserire il CD ed eventualmente un foglietto con le istruzioni su come usare il libro.

I segni del Natale ...sulle riviste

suggerito da: redazione di *Integrazione Tre Sei*

Attività n. 1 - I segni del Natale

Obiettivo: riconoscere i simboli del Natale più in uso nella nostra cultura; migliorare le proprie capacità di osservazione e discriminazione visiva; esercitare la motricità fine.

Materiali occorrenti: riviste con immagini e pubblicità relative al Natale, forbici, colla, carta.

Attività : sfogliate insieme al bambino alcune riviste, commentando le immagini che si riferiscono al Natale dopo che sono state individuate, possibilmente senza aiuto, dal bambino stesso. Proponetegli quindi di ritagliare le immagini per fare un libro sul Natale.

L'officina delle riparazioni

suggerito da: redazione di *Integrazione Tre Sei*

Questa attività stimola le abilità di costruzione, la comprensione della funzione degli oggetti, la motricità fine, la capacità di osservazione e di anticipazione.

Materiali occorrenti: utensili casalinghi costituiti da parti, come ad esempio passaverdure, frullino a mano, bilancia; piccoli elettrodomestici rotti (radiolina, orologio); utensili per il montaggio (pinze,

cacciavite, chiave inglese, chiavi esagonali per avvitare i bulloni); una clessidra.

AVVERTENZA: attività adatta solo ad un piccolo gruppo dei bambini più grandi seguito costantemente da un adulto, assicurarsi che i bambini non abbiano l'abitudine di infilarsi piccoli oggetti in bocca, nelle orecchie o nel naso!

L'insegnante spiega ai bambini che ha intenzione di aprire un'officina delle riparazioni in classe. Mostra uno alla volta tutti gli oggetti da riparare e chiede ai bambini se li riconoscono e se sanno a cosa servono. Poi li smonta e li dispone su un tavolo, assegnando ogni oggetto ad una coppia di bambini con il compito di rimontarlo. Poi spiega che nella cassetta degli attrezzi (una scatola posta sul banco a disposizione di tutti) ci sono alcuni utensili che potranno servire loro per avvitare e svitare i bulloni e le viti.

Si consiglia di annotare a quali bambini sono stati assegnati i vari oggetti in modo da tenerne conto nel caso di una ripetizione dell'attività a distanza di qualche tempo. Un bambino diventato particolarmente bravo a montare un oggetto può spiegare agli altri compagni come ha fatto, provare a smontare da solo e rimontarlo in minor tempo, aiutandosi con la clessidra. Sarà opportuno anche annotare come i due bambini interagiscono per portare a termine la consegna all'interno di ciascuna coppia e quali procedure seguono.

Oggetti in movimento

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questa attività favorisce la capacità di formulare e mettere a confronto diverse ipotesi, sulla base delle informazioni raccolte in fase di osservazione.

Materiali: macchinine metalliche, calamite, oggetti vari.

Introducete l'attività ponendo ai bambini questa interessante sfida: ponete una macchinina su un piano (un banco, il pavimento) e domandate loro come farebbero a muoverla senza toccarla con le mani.

Se il gruppo è abbastanza numeroso potete dividerlo in sottogruppi, ciascuno dei quali si raccoglie intorno ad una macchinina, avrà a disposizione una calamita ed altri materiali e discuterà per qualche tempo sulle possibili soluzioni al problema.

Quando i gruppi avranno scoperto che la calamita è in grado di attrarre la macchinina, proponete di fare degli esperimenti con altri tipi di oggetti e di verificare quali sono e di cosa sono fatti quegli oggetti che vengono attratti dalla calamita. Registrate l'esperienza su una tabella con i risultati degli "esperimenti" e incoraggiate i bambini a trarre delle conclusioni.

Le ombre

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Occorrente: un telo, una lampada, una stanza buia, una base musicale

Attività: I bambini vengono divisi in squadre, la squadra delle ombre e la squadra del pubblico. Il pubblico si siede di fronte al telo. Dietro il telo a turno un bambino della squadra delle ombre deve ballare. Il pubblico deve cercare di identificarlo, se ci riesce la squadra avrà due punti. Se ha ancora difficoltà il bambino può cantare. In questo caso, se la squadra indovina avrà un punto. Se non indovina zero punti. Finiti i bambini da indovinare, si invertono i ruoli delle squadre. Vince la squadra che totalizzerà più punti.

Le orme dei miei passi

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Ambiente: palestra

Materiali: sacchi di sabbia, nastro adesivo, rotolone di carta, solette di sughero.

Obiettivo specifico: Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco.

Attività. Viene tracciato sul pavimento un percorso in cui i bambini devono camminare lungo linee dritte, circolari, a zig zag senza uscire dalla linea, in avanti e all'indietro. Particolare attenzione viene data alla posizione dei piedi: punte in fuori, allineati tacco-punta, lateralmente.

Successivamente il percorso si arricchisce di passaggi sopra i sacchi di sabbia.

Lungo una striscia di carta ogni bambino è invitato a camminare per un paio di metri, lasciando le impronte con una soletta di sughero intrisa di tempera, fissata sotto le scarpe. Se possibile associare ad ogni bambino un colore diverso. Invitare ciascun bambino ad osservare la posizione dei piedi ed eventuali "bavature" che indicano il mancato sollevamento del piede.

Verifica:

- il bambino sa camminare in avanti lungo una linea dritta, curva e a zig-zag senza uscire;
- cammina all'indietro mantenendo un buon equilibrio, senza fermarsi, non necessariamente segue la linea.
- mantiene un buon equilibrio camminando in avanti sui sacchi di sabbia.
- Lungo il rotolone di carta non lascia grosse "bavature" e riconosce le proprie impronte.

La palla-nuvola

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questo gioco è adatto ai bambini con leggero ritardo nelle abilità grosso-motorie e a tutti coloro che hanno difficoltà ad afferrare la palla normale "al volo". Favorisce il consolidamento della coordinazione oculo-manuale e lo sviluppo di abilità sociali.

Materiali: una grossa palla gonfiabile molto leggera (tipo quelle che regalano ai luna-park con l'elastico) o, in mancanza di questa, una grossa busta di plastica (possibilmente bianca) chiusa con un palloncino ben gonfio dentro.

Gruppo di cinque-sette bambini.

L'insegnante dice al gruppo di disporsi in cerchio; i bambini devono essere distanti almeno un metro l'uno dall'altro. Quando sono pronti ed attenti, la maestra presenta la palla-nuvola: "Questa è la palla-nuvola, che vive nel cielo e ama farsi portare di qua e di là dal vento. Quando vede che ci sono dei bambini che giocano insieme, scende sulla terra per giocare con loro...attenti, perché la palla nuvola non può cadere a terra e non può stare ferma troppo a lungo nelle mani di un solo bambino!"

I bambini si passano la palla, dicendo ogni volta il nome del compagno a cui è indirizzato il lancio. La palla-nuvola deve essere presa al volo. Se cade a terra, deve essere il bambino che l'ha fatta cadere a lanciarla di nuovo.

La pallina impazzita

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivi: Sperimentare nuove tecniche espressive di tipo grafico-pittorico. Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e l'equilibrio.

Occorrente:

- fogli di carta possibilmente ruvida;
- una scatola o il coperchio di una scatola di scarpe;
- una pallina di gomma di quelle che rimbalzano oppure una pallina da ping pong;
- colori a tempera;

- recipienti per i colori, abbastanza grandi per tuffarvi la pallina;

- nastro adesivo.

Attività :

Introducete l'attività raccontando al bambino la storia di una pallina, scegliete voi se questa storia debba cominciare in maniera triste o allegra. L'importante è che ad un certo punto la pallina "impazzisca" e decida di tuffarsi in una piscina piena di colore a tempera. Dopo il tuffo dite al bambino di mettere la pallina su un foglio che avrete fissato con un po' di nastro adesivo sul fondo della scatola di scarpe. Cosa succede alla pallina se dondoliamo un po' la scatola? Inizia a muoversi, a tracciare delle linee colorate, a formare dei disegni... Quando il colore del primo tuffo è finito possiamo cambiare piscina. Mescoliamo due o tre colori e poi togliamo il foglio dalla scatola. L'effetto decorativo è assicurato, come anche il divertimento.

Parole Giganti

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Occorrente: cartoncino, cordoncini, pennarelli, uno specchio grande, una base musicale

Attività : scrivete delle lettere grandi come un foglio A4 sui cartoncini e appendeteli al collo dei bambini. fate partire la musica e invitateli a sparpagliarsi per la stanza andando magari a ritmo, facendo attenzione alle letterine che incontrano. Non appena fermate la musica i bambini dovranno cercare di raggrupparsi per formare parole. In questo potrà essere utile lo specchio, tenetene conto perché nel leggere le parole da destra a sinistra. Scegliete voi con quale criterio decretare i vincitori: lunghezza delle parole, originalità, tempo impiegato a formarle. Se i bambini creano parole inesistenti non penalizzate, ma invitateli piuttosto a leggere ciò che hanno formato e a spiegarne il significato. Se la spiegazione sarà originale e soddisfacente, potrete dare un premio alla fantasia. Fate ripartire la musica. I bambini dovranno tornare a rimescolarsi e il gioco ricomincerà. Incoraggiate i bambini a formare parole nuove, spiegando loro anzitempo che le parole ripetute non verranno premiate.

Passi da gigante

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questa attività sviluppa la coordinazione dinamica generale e la lateralità.

Obiettivi: Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, prendendo coscienza della propria dominanza corporea e della lateralità, coordinando i movimenti degli arti. Comprendere l'uso del proprio corpo per l'esplorazione e l'utilizzo appropriato di strumenti e spazi all'interno della scuola. Sviluppare relazioni positive con i compagni e gli insegnanti.

Ambiente: palestra, sezione.

Materiali: blocchi di legno; fogli di carta e matite colorate.

Attività. Ogni bambino misura lo spazio della palestra contando i passi: spostarsi seguendo la parete prima a passi corti, procedendo poi a passi lunghi e poi a passi brevi, contando.

I bambini camminano sui blocchi di legno disposti regolarmente, prima ravvicinati, poi distanziati. Vengono invitati a riflettere sulla lunghezza dei passi e su quale piede poggia sul blocco per primo. Osservano i movimenti delle braccia: quale braccio si muove contemporaneamente al piede destro/sinistro?

Provano a camminare di nuovo sui blocchi tenendo le mani dietro la schiena. È facile o difficile? Successivamente compiono movimenti del braccio alternati al piede.

Camminano a passi brevi e lunghi in punta di piedi.

In sezione, i bambini confrontano il numero dei passi brevi e lunghi con cui hanno misurato la palestra con i passi brevi e lunghi necessari a percorrere una parete dell'aula. Utilizzando indicatori di grandezza per descrivere i due ambienti indicano qual è secondo loro l'ambiente più grande. Tutti riproducono sul proprio foglio una serie di impronte di passi brevi ed una di passi lunghi.

Verifica.

- Il bambino esegue su richiesta passi lunghi e corti, sia a terra che sui blocchi
- cammina in punta di piedi mantenendo un buon equilibrio.
- Il movimento delle braccia è coordinato a quello delle gambe.
- Indica qual è la gamba con cui incomincia a salire sui blocchi.
- Confronta le dimensioni dell'aula e della palestra, indicando qual è l'ambiente più grande.
- Rappresenta correttamente, anche con l'aiuto dell'insegnante (specificare il tipo di aiuto) le impronte dei passi su un foglio.

Gioco di consolidamento 1: immaginare di dover guardare un fiume passando obbligatoriamente su dei sassi di cartoncino colorato sistemati sul pavimento. Sassi o meno distanti per la lunghezza dei passi; piccoli per andare in punta di piedi.

Gioco di consolidamento 2: il classico gioco "Regina Reginella" in cui un bambino a turno decide quanti e che tipo di passi gli altri dovranno fare per arrivare al suo castello (es. "tre passi da formica", "tre passi da elefante").

La pioggia

Suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questa attività molto rilassante e divertente presuppone un rapporto "a due" con l'insegnante o con il compagno. Sviluppa la capacità di discriminare sensazioni tattili e aiuta ad instaurare relazioni di fiducia e gratificazione reciproca. Non è adatto a bambini autistici o a soggetti che, per vari motivi, non accettano facilmente di essere toccati.

Uno dei due giocatori fa la montagna, l'altro la pioggia, con ruolo ripetutamente attivo e passivo. Il bambino- montagna sta in piedi, immobile, con le braccia lungo i fianchi e le gambe leggermente divaricate.

"Una grossa nuvola grigia si avvicina alla montagna, trasportata dal vento e si posa sulla sua cima..." (la "pioggia" si avvicina lentamente e ondeggiando al bambino, compie due o tre giri intorno fino a fermarsi con una mano sulla sua testa).

"Comincia a soffiare un vento forte" (si soffia sul viso e dietro il collo del bambino), "...poi cade una pioggerellina leggera..." (si picchietta leggermente tutto il corpo del bambino).

"La pioggia diventa sempre più forte, un acquazzone!" (si picchietta con più energia).

"Cadono anche i fulmini!" (pizzicotti energici su alcuni punti poco sensibili, ad esempio sulle spalle e sugli avambracci).

"Il torrente si gonfia d'acqua, scende giù dalla montagna e allaga boschi e valli" (con il dito si percorre il corpo del bambino dall'alto in basso, fino ai piedi)

"Poi finalmente la pioggia torna a cadere più piano, fino a smettere" (si torna a picchettare leggermente il corpo del bambino)

"Ritorna il vento che porta via la nuvola: vieni, andiamo a posarci su un'altra montagna! Le dice." (se l'insegnante a fare la pioggia, soffia sulla testa del bambino e si passa ad un altro, altrimenti i due bambini si scambiano i ruoli e si ricomincia da capo).

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questa attività favorisce la capacità di osservare e rappresentare lo spazio e di stabilire relazioni spaziali; favorisce inoltre l'emergere delle prime abilità di prescrizione nel caso in cui i percorsi vengano tracciati con matite o altri strumenti per scrivere.

Materiali: un grande foglio di carta su cui sia stata disegnata una pista, più o meno frastagliata e curvilinea; macchine di dimensioni adatte oppure matite su cui siano stati applicati disegni di modelli di macchine da corsa ritagliati nel cartoncino.

Proponete al bambino di percorrere con la sua macchina la pista. Non deve uscire fuori strada (altrimenti dovrà ripartire dall'inizio) e deve procedere rapidamente, perché si tratta di una corsa. Se rilevate notevoli difficoltà potete proporvi di percorrere il percorso con il dito e solo in un secondo momento passare alla macchinina. Bisogna sempre partire da tracciati molto semplici, come ad esempio una pista di forma ovale, per poi aggiungere curve e angoli una volta che il bambino avrà acquisito dimestichezza con il compito.

Una possibile variante di questa attività consiste nel preparare dei moduli componibili di cartoncino con cui il bambino potrà costruire la sua pista personalizzata.

Plastico della scuola

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivi: questa attività sviluppa le abilità di memoria visuo-spaziale, di orientamento, di confronto tra proporzioni e di uso dei simboli.

Materiali: un grosso scatolone senza coperchio superiore, carta e cartone, colla, colori, oggetti in miniatura.

L'attività in sé può apparire banale, ma l'importante per raggiungere gli obiettivi prefissati è il modo con il quale la proporremo ai bambini.

Innanzitutto occorrerà fare un sopralluogo per osservare bene tutti gli ambienti della scuola. Porte, finestre, arredi, strumenti.

Accompagniamo i bambini lungo i corridoi, nelle aule, invitandoli ad osservare e ricordare il maggior numero di particolari possibile. Tornati in sezione, ricostruite verbalmente il percorso utilizzando gli operatori "prima" e "dopo". Ad esempio: prima siamo usciti nel corridoio, lo abbiamo percorso fino in fondo, poi siamo andati al salone, al bagno...

Ponete quindi lo scatolone al centro del gruppo ed annunciate ai bambini che, siccome volete spiegare ad un vostro amico come è fatta la vostra scuola, avete pensato di costruirgli un modellino. Ovviamente dovrete metterci tutto: sedie, banchi, armadietti e via dicendo. Possono entrare nello scatolone come sono? No, bisogna costruire dei modellini in scala. Mettete a confronto oggetti abbinati: sedie e tavoli, ad esempio. Quante gambe ha una sedia? Quante un tavolo? Quale oggetto possiede le gambe più lunghe? Cosa succede se si elimina una gamba?

Come è fatto il pavimento? Di che forma sono le mattonelle? Che cosa succede se proviamo a ricoprire il fondo dello scatolone con mattonelle di forma diversa?

Quante porte ci sono? Quante finestre? Esistono delle stanze senza porte? Perché?

Alla fine potete animare la vostra scuola in miniatura costruendo dei personaggi delle proporzioni adatte e inventando delle storie.

Prepararsi alla scrittura

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivi: accostarsi alla scrittura consolidando le abilità di coordinazione oculo-manuale, la lateralizzazione, la memorizzazione sensoriale (motoria, tattile, visiva) dei simboli alfabetici e l'acquisizione dei pattern grafo-motori.

Nota: questo elenco di attività di preparazione alla scrittura non segue necessariamente l'ordine in cui le varie abilità si sviluppano nel bambino. Si consiglia di proporre ciascuna attività in momenti separati e di non insistere troppo di fronte a clamorosi fallimenti nella produzione grafica. Bisogna sempre e comunque evidenziare gli eventuali errori, senza drammi ma incoraggiando il bambino ad individuarli subito dopo aver eseguito il compito.

Occorrente:

- Materiale per scrivere di ogni genere: gessetti, pennarelli, pennelli, matite, pastelli a cera, colori a dita
- lettere ritagliate nella carta smerigliata ed incollate su di un supporto rigido (un quadrato di compensato va benissimo) con sfondo di colore contrastante e ben levigato;
- sagome vuote di semplici forme geometriche ritagliate nel legno o nella plastica;
- tubi di cartone, ad esempio quelli della carta igienica
- macchinine o pupazzetti dotati di ruote (tipo sorprese dell'ovetto Kinder)
- lettere o poligoni giganti il cui tratto sia spesso abbastanza per fungere da "pista";
- cordoncini colorati;
- bastoncini di varie lunghezze.

Attività :

1. Lateralizzazione.

Molti dei bambini con problemi di disgrafia hanno una cattiva lateralizzazione. Per favorire un corretto sviluppo potete proporre al bambino alcuni esercizi e strategie:

- legate al polso della mano che il bambino usa per disegnare un nastrino colorato. Invitate il bambino a guardare il nastrino prima di afferrare gli strumenti per disegnare e/o scrivere.
- invitate il bambino a guardare attraverso un tubo di cartone, coprendo l'altro occhio, e ad elencarvi tutti gli oggetti che vede.
- invitate il bambino a rimanere in equilibrio su un piede solo, a calciare ripetutamente una palla mentre cammina o corre, a spiccare dei lunghi salti per oltrepassare ostacoli.

2. Coordinazione oculo-manuale

- Tutti i giochi con la palla sviluppano la coordinazione oculo-manuale e/o oculo-podalica. Proponete al bambino dapprima dei passaggi con la palla che rotola per terra, poi al volo, ma con un grande pallone gonfiabile, poi riducete via via le dimensioni fino ad arrivare ad una pallina da tennis.
- Anche molti giochi al computer che richiedono l'uso del mouse aiutano a sviluppare la coordinazione oculo-manuale. Attraverso la funzionalità "accesso facilitato" in Windows è possibile cambiare le impostazioni del mouse secondo le esigenze.
- La palla non è l'unico oggetto di cui si può anticipare la traiettoria: macchinine, pattini, biglie, freesbee, sassolini...

3. Lettere: memoria del movimento

- Disegnate una vera e propria "pista" per macchinine della forma di una lettera che il bambino conosce bene (ad esempio la propria iniziale) e proponetegli di percorrerla in tempi sempre più brevi con la sua invincibile Formula 1. Ogni volta che uscirà dal tracciato dovrà ripartire dall'inizio. Se il compito risulta troppo difficile proponete una forma più semplice, come un cerchio o una linea dritta, poi passate a linee più complesse ed infine alla lettera. Se non interessano le macchinine, ovviamente, potete proporre dei pupazzi o degli animali di plastica, ma dovrete dotarli comunque di ruote per dare fluidità al movimento.
- Lettere smerigliate: il classico sistema ideato dalla Montessori permette di accostarsi alla scrittura attraverso la memoria motoria e tattile. Insegnate al bambino a passare delicatamente il dito sulla carta smerigliata, seguendo la linea della lettera dal basso in alto e da sinistra a destra. Leggete ad alta voce la

lettera. Lasciate che esplori da solo per un po' le varie lettere, magari con l'aiuto di un compagno più grande. Scoraggiate qualsiasi uso improprio (molti bambini dopo un po' tentano di utilizzare i quadrati di compensato come costruzioni!). Dopo alcuni esercizi sostituite i polpastrelli con dei bastoncini di legno.

- Sagome: iniziate con figure semplici e regolari, anzitutto il triangolo. Proponete al bambino di percorrere i contorni della figura dapprima con il dito, poi con il pastello, tenendo ferma con l'altra mano la sagoma (se non ci riesce fissatela voi al foglio con un po' di nastro adesivo). Infine togliete la sagoma dal foglio e invitate il bambino a riempire di colore le sagome senza uscire fuori dei contorni. Dopo un po' di esercizi svolti con risultati accettabili proponete forme e linee più complesse, infine lettere e numeri, sempre prima con il dito e poi con la matita colorata.

- Bendate il bambino e guidate la sua mano, poi il suo dito, nel tracciare una lettera, chiedendogli di indovinarla. Utilizzate come supporto dapprima un vassoio con uno strato di sabbia bagnata, poi sabbia asciutta, poi un ripiano liscio come ad esempio un banco.

4. Lettere: memoria tattile

- Invitate il bambino ad indovinare le lettere smerigliate ad occhi chiusi usando i polpastrelli. Sottoponetevi anche voi all'esercizio, alternando i turni di chi sceglie la lettera e di chi indovina.

- Tracciate una lettera sulla schiena del bambino e chiedetegli di indovinare.

- Realizzate insieme al bambino delle lettere con della pasta da modellare auto-essicante o con della pasta di sale.

- Ripassate i contorni di una lettera con il punteruolo e chiedete al bambino di passare il dito sopra i "buchetti".

- Realizzate pannelli di compensato con lettere uguali realizzate con materiali diversi: carta vellutina, carta assorbente, carta crespata, carta smerigliata, carta gommata, moquette, ciniglia e chi più ne ha più metta.

5. Lettere: memoria visiva.

- Chiedete al bambino di osservarvi mentre scrivete una lettera gigante.

- Chiedete al bambino di indovinare quale lettera state scrivendo.

6. Lettere e figure: ideazione del movimento

- Realizzate delle semplici lettere o delle forme con un cordoncino colorato disposto su un piano. Date al bambino un altro cordoncino uguale e chiedetegli di riprodurre la figura o la lettera che avete creato voi.

- Al posto del cordoncino potete utilizzare materiale rigido, come bastoncini colorati di varie lunghezze, dritti e curvilinei.

- Proponete al bambino dei modelli di lettere da copiare. Iniziate con le più semplici: I, O, V, T, H. Rendete l'attività interessante variando gli strumenti di scrittura: gessetti colorati, colori a dita, pennelli di varie forme e dimensioni, matitoni con la punta multicolore, pennarelli con inchiostro a "effetto rilievo", evidenziatori, glitter.

Lettere in rete per approfondire:

[FILE PDF] "La grafo-motricità e la disgrafia" (contributo di Piero Crispiani e Catia Giaconi del Centro Studi Itard) http://www.centrostudiitard.it/docs/La_grafo-motricita_e_la_disgrafia_-_Crispiani-Giaconi.pdf

"L'agrafia e la disgrafia" (contributo di Alessandra Banche sul sito Psicopedagogika.it) <http://www.psicopedagogika.it/1rubriche/problem/disgrafia.htm>

"La riabilitazione della disgrafia" (contributo di Chiara Marchini su Educare.it) http://www.educare.it/Scuola/difficolta/disturbi_specifici_apprendimento/disgrafia/disgrafia_2.htm

suggerito da: redazione di *Integrazione Tre Sei*

Obiettivi: Conoscere ed utilizzare il linguaggio iconico e verbale per costruire un messaggio pubblicitario. Sviluppare il pensiero decentrato e l'attribuzione di intenzioni e sentimenti ad altre persone. Consolidare la fiducia nelle proprie capacità espressive. Utilizzare il proprio repertorio lessicale in maniera appropriata e creativa. Valorizzare il proprio vissuto.

Nota: questa attività è adatta ad un gruppo di bambini dai cinque anni in su ed è da svolgersi preferibilmente alla fine dell'anno scolastico. Si rivela particolarmente indicata alla fine di percorsi di riflessione "etici" quali ad esempio il valore della diversità, della pace, del rispetto per l'ambiente. Anche se nei bambini con disabilità intellettiva può risultare difficile la comprensione delle funzioni del messaggio pubblicitario, questa attività consente a tutti di dare il proprio contributo secondo i personali interessi e le differenti abilità. Una condizione importante che all'interno del gruppo vi siano almeno due o tre bambini che capiscano fin dall'inizio le finalità del lavoro e sappiano coinvolgere gli altri. Trattandosi di un'attività impegnativa occorre tenere sempre vivo l'entusiasmo, altrimenti è meglio lasciar perdere e ritentare in un secondo momento.

Occorrente:

- Un evento da promuovere (l'iscrizione alla propria scuola, una rappresentazione teatrale, un mercatino, una giornata particolare) o un valore che sta particolarmente a cuore al gruppo (la pace, l'alimentazione sana, il rispetto per l'ambiente, la diversità come ricchezza...).

- Alcune immagini pubblicitarie ritagliate da giornali o riviste;

- Pennarelli, colla, tempere, cartoncino e tutto quanto potrà servire per realizzare il manifesto pubblicitario;

- Alcuni fogli per le bozze;

- (eventualmente) Macchina fotografica digitale e stampante.

Attività :

Preparazione. Per prima cosa avviate una riflessione con i bambini sui vari linguaggi della pubblicità. È essenziale che i bambini comprendano il contenuto del messaggio pubblicitario, perciò si dovrebbero dedicare un paio di incontri alla consultazione di annunci pubblicitari sulla stampa periodica e, se possibile, sui manifesti affissi lungo le vie del centro.

1. La riflessione potrebbe prendere spunto da una pubblicità di un prodotto a loro molto noto, come per esempio una marca di merendine o di giocattoli. Esaminate insieme le immagini, cercate di descriverle nella maniera più accurata possibile, chiedete ai bambini di esprimere dei giudizi di gradimento in merito alla scelta dei colori e delle eventuali ambientazioni. Chiedete quindi di riprodurre l'immagine su un foglio, utilizzando la tecnica preferita ma restando fedeli il più possibile agli oggetti rappresentati e ai colori.

2. In un secondo momento avviate la discussione sugli slogan. Leggeteli ad alta voce ai bambini e chiedete loro cosa significano. Poi fate loro alcune domande: "Secondo voi perché è scritto così?" "Se non ci fosse stato scritto niente avreste capito che era una pubblicità?" "A che serve la pubblicità?" "Se ci fosse stato scritto che questo prodotto era cattivo, lo avreste comprato?", etc. etc.

3. Spiegate ai bambini che bisogna promuovere all'esterno (ai genitori, ai bambini di un'altra scuola...) una certa iniziativa o un messaggio, che loro conoscono molto bene perché è stato oggetto di riflessione per buona parte dell'anno scolastico. A questo scopo dovranno realizzare un manifesto pubblicitario. Potete utilizzare la tecnica del brainstorming per individuare le parole e le immagini-chiave della campagna. Ad esempio per realizzare una pubblicità -progresso sulla pace potete chiedere ai bambini di dire la prima parola che viene loro in mente pensando alla pace: litigare, amico, guerra, sparare, amore, mani... Organizzate anche un brainstorming visivo, chiedendo ai bambini di scegliere alcune delle immagini che avrete ritagliato precedentemente da riviste o altro. Se le immagini non vi soddisfano, potete chiedere ai bambini di mimare delle scene di guerra e di pace e scattare delle foto o, ancora, proporre loro di realizzare dei disegni.

4. Adesso dovrete avere un bel po' di materiale grezzo a disposizione. Prendete il foglio di cartoncino

bristol e spiegate ai bambini che dovrete usarlo per realizzare il vostro manifesto. Mettete ai voti una o due immagini da inserire. Appoggiatele sul cartellone senza incollarle. Potreste aver bisogno di spostarle o ridimensionarle o addirittura di cambiarle dopo l'ideazione della parte testuale.

5. Ci vuole uno slogan. Raccogliete tutte le parole che sono venute fuori dal brainstorming e rileggetele ad alta voce. Se le iniziative spontanee di invenzione sono scarse, fate ricorso alle tecniche note: trovare una frase che faccia rima con una da voi proposta; cercare delle similitudini, se avete a disposizione degli aggettivi, ad esempio: "la pace Ã dolce come..."; acronimo: trovate tante parole che iniziano ciascuna per ogni lettera di cui Ã composta la parola-bersaglio (esempio: P.A.C.E.); gioco del "se fosse": se la pace fosse pioggia... cosa succederebbe? e cosÃ via. (Suggeriamo di utilizzare una sola fra queste tecniche).

6. Se lo ritenete opportuno, chiedete ai bambini di disegnare una bozza di come pensano che verrÃ il manifesto una volta ultimato. Precisate che non importa scrivere correttamente le parole, basta fare uno schizzo dei disegni e disporre accanto ad essi alcuni ghirigori per indicare la presenza del testo.

7. Ora scrivete lo slogan. Scrivetelo prima voi a caratteri neutri, in stampatello su una lavagna o una lunga striscia di carta. Poi dite ai bambini che ora bisogna riscriverlo tutto colorato, come quelli dei giornali o dei manifesti. Potete aiutarvi con il computer, facendo scegliere ai bambini il carattere piÃ adatto. Oppure potete chiedere ad ogni bambino di scrivere con il colore che preferisce una parola diversa, se lo slogan Ã abbastanza lungo.

8. Ora non vi resta che incollare le immagini e le parole. Il vostro manifesto puÃ essere esposto nel luogo destinato. Evitate di relegarlo in aula come un cartellone qualsiasi, in modo che appaia chiaro l'intento di comunicare all'esterno un messaggio particolare. Se il lavoro Ã stato svolto anche da altri gruppi, confrontate e raccogliete i commenti dei bambini sui vari manifesti, senza perÃ incoraggiare atteggiamenti competitivi.

Puzzle di Natale

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivi: migliorare le abilitÃ di memoria e orientamento visuo-spaziale.

Occorrente: un'immagine con soggetto natalizio da ricopiare o ritagliare, cartone o cartoncino, taglierino.

AttivitÃ : fate incollare la figura prescelta su del cartone o cartoncino resistente, dividetela quindi in tanti pezzi secondo le capacitÃ del bambino. In genere un bambino di 3 anni normodotato risolve senza difficoltÃ un puzzle di 3-4 pezzi, ma molto dipende anche dal soggetto rappresentato: se gli Ã familiare, se presenta simmetrie orizzontali o verticali, se lo sfondo presenta delle differenze tra la parte alta e quella bassa della figura il bambino sarÃ facilitato; altrimenti se il soggetto Ã poco familiare, se il pezzo contiene particolari difficili da mettere in relazione con il resto della figura, o se lo sfondo Ã uniforme, il compito risulterÃ piÃ difficile. Se avete un modello in miniatura della figura da ricostruire e vedete che il bambino Ã in difficoltÃ, potete permettergli di guardarlo mentre risolve il puzzle.

Il ricettario dei colori

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivi: Sperimentare nuove tecniche espressive di tipo grafico-pittorico. Memorizzare attraverso la mediazione simbolica delle procedure per ottenere i colori derivati.

Occorrente:

- fogli di carta

- pennelli

- colori a tempera

- piatti di plastica

- un foglio bianco grande, tipo bristol.

Attività :

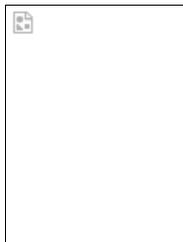
Quante volte i bambini hanno dei dubbi su come ottenere i colori derivati? Alcuni di loro, trovandosi sprovvisti del flacone già pronto di tempera verde, arancione o viola, rinunciano ad utilizzare questi colori o addirittura a finire il lavoro.

In genere gli insegnanti preparano un bel tabellone da consultare in questi frangenti, magari corredato da una filastrocca o da una storiella con simpatici personaggi. Così, quando un bambino non sa come ottenere il colore derivato, invece di andarlo a chiedere all'insegnante può "leggere" autonomamente la risposta sul tabellone. Ma perché non fare un ulteriore passo avanti lasciando ai bambini la conquista della soluzione?

La prima fase deve prevedere un compito in cui sia necessario utilizzare colori derivati, avendo a disposizione soltanto colori primari, pennelli, fogli, acqua e piatti di plastica per mescolare. L'insegnante ad esempio invita i bambini a riprodurre fedelmente i colori che hanno visto in una foto, in un quadro o in un fotogramma televisivo. Per verificare la corrispondenza dei colori ottenuti dai bambini con quelli del modello originale data loro la possibilità di accostare il proprio foglio dipinto all'area del modello di cui intendono riprodurre il colore. Se il compito risulta troppo difficile si inserisce una fase intermedia in cui i colori all'interno dell'immagine vengono dapprima riconosciuti e vengono scelti all'interno di un mazzetto di cartoncini colorati predisposti. I bambini dovranno cercare di riprodurre i colori dei cartoncini.

Nessun suggerimento deve essere dato dall'adulto: i bambini possono provare inizialmente a schiarire un colore diluendolo con l'acqua, non avendo ancora capito che devono mescolare due o più colori nello stesso recipiente. In genere i primi risultati sono involontari, perché ad esempio un bambino ha prelevato del colore dalla vaschetta utilizzando un pennello già precedentemente "sporcato" con un'altra tinta. Piano piano i bambini cominciano a capire il meccanismo e provano a vedere cosa succede mescolando i vari colori. Non appena ottengono un nuovo colore lo denominano spontaneamente e si affrettano a comunicare la "formula" ai compagni.

Alla fine l'insegnante ritaglia dai vari fogli dipinti dai bambini alcuni rettangoli di colore uniforme; li incolla uno sotto l'altro in un tabellone e invita i bambini a ricordare come hanno ottenuto quei colori. Quindi si prendono i flaconi dei colori primari e si versa una goccia per ogni colore primario necessario ad ottenere il colore derivato, accanto al rettangoli di carta.



Rilassamento

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Ambiente: non importa la grandezza, ma i bambini devono poter sedere in cerchio comodamente e non devono esserci troppi elementi di distrazione (rumore, giocattoli in bella evidenza).

Obiettivo: rilassarsi dopo un'intensa attività di movimento e di gioco.

I bambini si siedono in cerchio a gambe incrociate o nella posizione che risulta loro più comoda.

Vengono invitati ad inspirare ed espirare profondamente e lentamente per cinque o sei volte, a chiudere gli occhi e ad avvicinare il mento al petto, senza sforzarsi troppo.

Piano piano i bambini, sotto la guida verbale (e possibilmente anche con la dimostrazione fisica) dell'insegnante eseguono questi semplici esercizi:

- sollevare lentamente il mento, alzarsi in piedi e allungare le braccia verso il soffitto;
- abbassare le braccia e portarle in avanti, avvicinando gradualmente le dita alle punte dei piedi e la testa al pavimento;
- dondolare la schiena, le spalle, la testa, poi rialzarsi lentamente sempre dondolando, fino a tendere di nuovo le braccia al soffitto.
- abbassare le braccia lasciandole ricadere mollemente lungo i fianchi; inspirare ed espirare lentamente ad occhi chiusi.
- riaprire gli occhi, accovacciarsi e ritornare lentamente in piedi, contando ad alta voce fino a quando tutti non saranno pronti nella nuova posizione.
- osservare ancora qualche secondo di silenzio, verificare il senso di rilassamento e di benessere. Ripetere l'esercizio se necessario.

La scatola dei tesori

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questa attività favorisce la consapevolezza del sé, delle proprie emozioni e dei propri sentimenti e il rispetto per i sentimenti altrui.

Materiali:

Una scatola per ogni bambino

Colla

Fogli di carta

Colori

Matite

L'insegnante inizia la conversazione presentando una situazione problematica tipica della loro vita scolastica quotidiana, ad esempio un litigio tra due bambini per l'uso di un giocattolo. Raccoglie quindi le opinioni di ciascun bambino ed evidenzia la validità e l'unicità di ciascun punto di vista.

Suggerisce quindi di raccogliere i pensieri di ciascun bambino dentro una scatola personale, perché ogni pensiero è prezioso come un tesoro e va custodito con cura.

A questo punto ogni bambino riceverà la sua scatola e del materiale per decorarla e personalizzarla (verrà incoraggiato l'uso del proprio nome o di simboli identificativi). Dentro la scatola andranno poi messi i pensieri dei bambini sotto forma di disegni o di frasi scritte con l'aiuto dell'insegnante.

I bambini si impegneranno a rispettare la natura privata della scatola, a non curiosare ciò che nelle scatole degli altri bambini e a custodire sempre la propria scatola con cura.

Scatole-scherzo

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivo: sviluppare la motricità fine, le abilità relazionali e cognitive (teoria della mente:

consapevolezza che un altro bambino non dispone di alcune informazioni e quindi crede qualcosa di diverso da quello che noi sappiamo, e cioè che gli stiamo facendo uno scherzo!)

Suggerimento: valutate attentamente le caratteristiche personali di ciascun bambino, lo scherzo è bello quando si divertono tutti: non stuzzicate bambini che potrebbero non gradire certe sorprese. Siate sempre presenti come supervisori nei momenti in cui viene proposto uno scherzo da un bambino a un altro. Per facilitare la riuscita dello scherzo, offrite ai bambini delle caramelle vere dalle stesse scatole che userete per gli scherzi (che siano gradite, altrimenti non le apriranno in seguito!).

Materiali: cartoncino colorato, scatole di caramelle (meglio se quelle di latta), animali di plastica (ragni,

topi, serpenti...), altri materiali a piacere

1) Piegare alcune strisce di cartoncino a fisarmonica e incollatele da un lato sul fondo delle scatole di caramelle. Richiudete bene con il coperchio. Quando il bambino andrà ad aprire la scatola, balzerà fuori una striscia di carta.

2) Mettete piccoli animali di plastica nella scatola, possibilmente "ancorandoli" al fondo con un cordoncino e un po' di colla adatta per il materiale di cui è fatta la scatola. Quando il bambino apre la scatola, fate saltar fuori dalla scatola l'animale.

3) Potete anche mettere coriandoli, stelle filanti, fiori...date spazio alla fantasia!

Scatoline aperte, scatoline chiuse

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Si tratta di un gioco molto diffuso nelle scuole e molto amato dai bambini, perché permette loro di muoversi liberamente in un ambiente piuttosto grande (salone, palestra) e di imitare di volta in volta personaggi ed animali diversi attraverso il corpo.

Materiali: nessuno, ma è bene disporre di uno spazio sufficientemente ampio e privo di banchi o sedie.

I bambini si dispongono su tutta la superficie della stanza, in ordine sparso. Su indicazione della maestra si mettono nella posizione "scatoline chiuse" (accucciati a terra, immobili, con la testa fra le braccia).

La maestra annuncia: si aprono le scatoline ed escono fuori tanti...leoni!

I bambini si alzano e iniziano a girare per la stanza imitando dei leoni, procedendo a quattro zampe ed emettendo ruggiti.

Dopo un paio di minuti la maestra dice di nuovo: "scatoline chiuse!" e i bambini tornano immediatamente nella posizione di partenza. Si continua cambiando animale (ma è possibile imitare anche alberi, oggetti, personaggi di fantasia).

Lo specchio

Suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Sviluppa la capacità attentiva, le abilità imitative, mimico-gestuali e relazionali. Opportunamente adattata questa attività può essere svolta anche da bambini con gravi disabilità motorie (coinvolgendo soltanto le parti del corpo integre: il viso, le braccia o le gambe). Non è adatto a soggetti autistici o con ritardo mentale medio-grave che non abbiano ancora sviluppato la capacità di eseguire movimenti su imitazione.

I bambini sono disposti a coppie l'uno di fronte all'altro. Il bambino-specchio deve cercare di imitare simultaneamente tutti i movimenti del compagno, in alcuni casi rovesciando destra e sinistra proprio come uno specchio: ad esempio se il bambino saluta alzando la mano destra, lo "specchio" saluterà sollevando la sinistra.

La sequenza delle azioni da eseguire può essere libera o suggerita dall'insegnante, magari riferendosi a tutte le azioni che di solito si fanno con l'aiuto di uno specchio: lavarsi i denti, mettersi il rossetto, pettinarsi, vestirsi...

Parole strane

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Occorrente: un cartellone e dei pennarelli

Attività: quante volte avete udito dai bambini delle espressioni che vi hanno fatto sorridere? Quante

volte, non conoscendo o non volendo usare il termine appropriato per descrivere qualcosa, i bambini hanno inventato parole di sana pianta? Raccogliete queste "chicche" su un cartellone affisso nella sezione o nel corridoio. Scrivete le parole inventate dai bambini a caratteri chiari e grandi, riportando accanto a ciascuna di esse la definizione e, se lo ritenete opportuno, la frase o il contesto all'interno dei quali sono state utilizzate. Avrete così alla fine dell'anno un dizionario molto speciale e potrete farne una copia in un foglio A4 da regalare ai bambini che andranno alla scuola primaria. Il dizionario dei bambini sarà un'occasione per stimolare la lettura basata sulla fusione fonemica e non semplicemente sul riconoscimento ideografico della forma delle parole note. Inoltre sarà una lettura piacevole per i genitori che accompagnano i figli a scuola, divertente per i bambini che le ricordano e per le loro insegnanti che le hanno conservate.

Il tappeto umano

Suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questa attività è indicata anche per i bambini molto piccoli, purché in grado di rotolare su se stessi e di accettare un contatto fisico molto stretto con i compagni. Sviluppa le abilità grosso-motorie e relazionali.

I bambini si dispongono supini a terra, uno accanto all'altro, "stretti come sardine" e "immobili come baccalà", con le braccia lungo i fianchi e le gambe distese. A turno uno di loro viene fatto rotolare su questo "tappeto umano" aiutato dalla spinta dei compagni, che però non potranno usare le gambe, ma solo le braccia e la testa. Il bambino che ha completato il rotolamento sul tappeto torna a sdraiarsi accanto ai compagni.

Il telefono

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Occorrente: due imbuti, un tubo di gomma lungo alcuni metri, due stanze attigue silenziose.

Attività: Costruite il telefono unendo i due imbuti con il tubo di gomma. I bambini potranno utilizzare il telefono per parlare con altri bambini che si trovano nella stanza attigua, magari stabilendo segnali convenzionali per le chiamate (es. scuotere ripetutamente il proprio capo del tubo e dire "drin drin" dentro l'imbuto). Questo gioco è ideale per sviluppare le abilità comunicative, rispettare l'alternanza dei turni e dei ruoli nella conversazione (l'imbuto va accostato alternativamente alla bocca o all'orecchio, per parlare e per ascoltare).

Tombola per imparare il braille

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivi: avviare alla conoscenza del sistema braille coinvolgendo il gruppo sezione, attraverso una versione "speciale" di un gioco molto popolare nel periodo natalizio.

Occorrente: del cartoncino, fogli A4, un PC con stampante, perforatrice con buchi di almeno 1 cm (se ne trovano di varie forme: stella, cuore...), forbici, colla, un cubo di plastica o legno, 21 feltrini antiscivolo piccoli, dischetti di cartone o altro materiale per puntare (meglio se leggermente adesivi, in questo caso la cartella numerata andrà preventivamente plastificata con del nastro adesivo prima dell'applicazione della copricartella).

Preparazione: stampate le cartelle con i numeri come sul modello **in allegato**, ritagliandole in modo

da avere cartelle di 3 righe e 2 colonne con i numeri da 1 a 6. Preparate dei "copricartella" in cartoncino, praticando dei fori con la perforatrice in modo da ottenere delle "finestrelle" sui numeri delle cartelle, ma solo su alcuni: i fori potranno corrispondere alla collocazione dei puntini nelle lettere braille, ad esempio due fori in alto, uno a destra e uno a sinistra, per la lettera C (alfabeto braille **qui**). Dopo aver plastificato le cartelle, applicatevi i copricartella e incollateli bene. Prendete ora il cubo e applicate su ogni faccia i feltrini antiscivolo corrispondenti ai puntini che si trovano sui dadi classici (da 1 a 6).

Attività : Spiegate ai bambini che la collocazione dei numeri "sempre la stessa su ogni cartella. I bambini non vedenti potranno memorizzare le posizioni collocando dei tappi di bottiglia o altri oggetti all'interno di caselle create suddividendo coperchi di scatole in 6 settori con delle strisce di cartoncino: ogni volta che voi pronuncerete un numero, essi dovranno collocare il piccolo oggetto nella casella corrispondente alla posizione. Potete proporre la stessa attività a bambini vedenti.

Ora potete passare al gioco: un bambino, il "tomboliere", lancia il dado. Gli altri giocatori tengono davanti a sé la propria cartella posizionata correttamente (un angolo contrassegnato con materiale tattile, es. carta vellutina in alto a sinistra aiuterà il posizionamento) e i dischetti per "puntare". Il tomboliere dice ad alta voce il numero dei puntini sulla faccia del dado che "verso l'alto": i giocatori che hanno una cartella con un foro nella posizione corrispondente a quel numero, piazzano il dischetto su di esso. I bambini vedenti avranno il vantaggio di aiutarsi anche con il numero che appare dalla "finestrella" lasciata dal foro, per questo bene che i non vedenti partano già con una buona memorizzazione delle posizioni dei numeri. Vince la partita il primo bambino che copre tutti i fori della sua cartella. E' chiaro che le cartelle più facili da completare sono quelle con uno o due fori, per questo l'insegnante ad ogni fine partita proporrà lo scambio oppure eliminerà le cartelle facili o ancora le riserverà per quei bambini che non vincono da parecchi turni. Il vincitore avrà il diritto di fare il "tomboliere".

Album personale

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questa attività ha lo scopo di aiutare i bambini a conoscere meglio se stessi e gli altri.

Materiali occorrenti:

- forbici;
- fogli bucati;
- raccoglitore;
- colla;
- fotografie;
- riviste;
- disegni.

L'insegnante mostra al gruppo di bambini un modello di album personale: un raccoglitore con tante pagine in cui sono incollati foto, disegni realizzati da un bambino, cartoline e altri piccoli oggetti che ricordano occasioni speciali (biglietto del cinema di un film particolarmente amato, involucro del gelato preferito...). Mentre sfoglia le pagine spiega il significato di ciascun elemento.

Invita quindi i bambini a parlare dei propri interessi, delle loro preferenze in fatto di cibi, animali, cartoni, colori, giocattoli, delle cose che sono bravi a fare.

A questo punto viene chiesto ai bambini se vogliono realizzare anche loro un proprio album personale. Naturalmente dovranno fare un progetto. Verranno elencati insieme tutti gli oggetti necessari, poi ogni bambino a casa raccoglierà il materiale e lo porterà a scuola nel giorno prestabilito.

Dopo che ogni bambino avrà realizzato il proprio album personale, si inviterà a turno uno di loro ad illustrarlo ai compagni. Gli album potranno essere modificati successivamente e potranno essere conservati in un luogo accessibile ai bambini in qualsiasi momento.

Torna alla Home page

Allegri Pagliacci

Si ringraziano le insegnanti della Scuola dell'Infanzia di Gessopalena (CH) per il suggerimento di questa attività.

Obiettivo: sviluppare la motricità fine, la discriminazione e la denominazione dei colori, la conoscenza dello schema corporeo, l'utilizzo di tecniche espressive diverse, la conoscenza dei personaggi caratteristici che animano la festa del Carnevale.

Materiali: cartoncino bianco o colorato, forbici, nastro adesivo, buste di plastica colorate a fantasia.

Preparate con il cartoncino le sagome della testa, delle mani e dei piedi dei pagliacci, secondo la vostra fantasia. Con le forbici praticate un taglio lungo i lati della busta in modo da aprirne la superficie su un piano bidimensionale. Praticate dunque i tagli necessari a sagomare tale superficie a mo' di corpo (braccia, gambe e tronco) dei pagliacci. Con un po' di nastro adesivo stringete le estremità di maniche e pantaloni, poi applicate testa, mani e piedi. Potete utilizzare questi pagliacci come addobbo per l'aula o utilizzarli per animare spettacoli e giochi, in quest'ultimo caso conferendo loro una maggiore robustezza applicando dei sostegni di legno o cartoncino.

Torna alla Home page

Il vestito di Arlecchino...per non vedenti

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Occorrente: fogli di carta di varia consistenza e trama (carta vellutina, cartoncino ondulato, carta da collage, etc.)

Obiettivi: sviluppare le capacità di ascolto e comprensione, il senso di cooperazione e solidarietà, la motricità fine e le abilità spaziali.

Attività : raccontate ai bambini la storia del vestito di Arlecchino:

Una volta, in una scuola come la nostra, i bambini si stavano preparando per la festa di carnevale. Alcuni di loro ritagliavano mascherine, altri intrecciavano strisce di carta per fare i festoni, altri ancora realizzavano dei quadretti con i coriandoli...proprio come voi. Mentre preparavano tutte queste cose parlavano della festa e di che costume avrebbero indossato. "Io mi vestirò da Zorro!" diceva un bambino. "Io da fata!" diceva una bambina. E così tanti altri compagni: chi si vestiva da Uomo Ragno, chi da Batman, chi da Strega, chi da Principessa... tutti avevano un costume. Ma c'era un bambino che se ne stava triste triste in un angolo, senza partecipare all'allegra conversazione. Si

chiamava Arlecchino e di solito era un bambino vivace e scherzoso, perciò una bambina, una sua compagna che gli voleva molto bene, notò che c'era qualcosa di strano e gli si avvicinò per sapere che cosa fosse successo. "Arlecchino, perché te ne stai qui tutto triste?", gli domandò, ma Arlecchino non rispose. "Noi stiamo parlando del vestito che ci metteremo alla festa di Carnevale, tu come pensi di travestirti?" insistette l'amica. Arlecchino le lanciò uno sguardo pieno di lacrime e finalmente mormorò con un filo di voce: "Io non posso travestirmi da niente, la mia mamma ha detto che siamo molto poveri e non ha i soldi per comprarmi un vestito".

La bambina si allontanò da Arlecchino e andò vicino agli altri compagni per raccontare loro cosa le aveva detto Arlecchino. Tutti rimasero molto colpiti dal fatto che il loro compagno non potesse comprarsi un costume di Carnevale, perciò decisero che ognuno di loro avrebbe portato da casa un pezzetto di stoffa avanzato dai loro vestiti di Carnevale e lo avrebbe dato ad Arlecchino. Il giorno dopo Arlecchino si ritrovò con tantissimi pezzi di stoffa tutti diversi: verdi, gialli, rossi, azzurri, lisci, vellutati, a righe... Appena tornò a casa portò tutti questi pezzi di stoffa alla mamma. Era molto difficile preparare un vestito di carnevale con quei pezzi di stoffa, perché erano tanto piccoli e ognuno di quei pezzetti non bastava nemmeno per fare una manica del vestito. Ma la mamma non si scoraggiò e lavorò tutta la notte per cucire insieme tutti quei piccoli pezzi di stoffa. Al mattino, quando Arlecchino si alzò dal suo lettino e andò in cucina per fare colazione, con sua grande sorpresa vide il vestito già pronto che pendeva dall'appendiabiti: era bellissimo, tutto colorato. Arlecchino abbracciò forte la mamma e andò a scuola con indosso il suo vestito. Quando entrò tutti rimasero a bocca aperta: era senza dubbio il vestito più bello, più colorato e originale. Era un vestito fatto dell'amore della mamma e dei suoi compagni.

Dopo aver raccontato la storia e aver rivolto qualche domanda ai bambini sulla comprensione, proponete di realizzare su una sagoma di cartoncino (precedentemente ritagliata da voi) il vestito di Arlecchino. Mettete a loro disposizione forbici, ritagli di carta di vario tipo e colla e dite ai bambini di ritagliare tanti piccoli pezzi da incollare per formare il vestito.

Il bambino scomparso

suggerito da: redazione di *Integrazione Tre Sei*

Gioco da farsi dopo la prima settimana di riapertura della scuola. I bambini siedono in semicerchio e hanno la possibilità di guardarsi tutti in volto. Un bambino a turno viene mandato fuori dall'aula in modo da non poter assistere a ciò che vi avviene all'interno. Un altro bambino, scelto dall'insegnante va a nascondersi dietro un armadio o in qualche altro nascondiglio. Il bambino che era fuori viene invitato a rientrare e a dire il nome del bambino scomparso. Se non ricorda il nome, viene incoraggiato a descrivere il bambino in questione. Se non indovina nemmeno così, gli vengono forniti degli indizi finché non indovina. Il prossimo a uscire sarà il bambino che si era nascosto.

Torna alla Home page

La Banda Musicale

Suggerito da: Integrazione Tre Sei

Obiettivo: sviluppare la motricità globale e fine; accostarsi al linguaggio musicale in maniera creativa utilizzando materiali di recupero; valorizzare le potenzialità espressive date dall'apporto di diversi suoni e diversi strumenti, utilizzati dai membri della banda, per creare un'armonia piacevole e divertente.

Materiali: oggetti di uso comune, materiali di recupero: bicchieri, bottiglie, cartone, sassolini, legumi secchi, pasta, riso, sale, farina, barattoli di latta, tubi di cartone, scatole di varie dimensioni e materiali, tappi, secchi, pettini, bastoni, corde, chiodi, elastici, colla, nastro adesivo...

Insieme ai bambini avviate una conversazione sulle caratteristiche di una banda musicale: chi sono i componenti, cosa fanno, come si vestono, quando si ha occasione di sentirli suonare, etc. Ogni bambino sarà invitato a raccontare una sua personale esperienza al riguardo. Si propone quindi ai bambini di formare la banda della scuola, utilizzando per i materiali che ci sono a disposizione. far riflettere soprattutto sul fatto che la peculiarità della banda sta nell'essere formata da componenti diversi, ognuno dei quali è importante per la riuscita dell'esecuzione e la piacevolezza del brano.

Maracas: unendo con del nastro adesivo due bicchieri di plastica o due vasetti dello yogurt precedentemente riempiti con vario materiale (sabbia, sale grosso, pastina, farina, riso...) si possono preparare rapidamente delle maracas da suonare agitandole ritmicamente avanti e indietro con movimenti dell'avambraccio.

Monocorde: prendete un secchio, di quelli comuni per lavare i pavimenti. Praticate un foro sul fondo del secchio ed inserite una corda abbastanza spessa, che farete scorrere interamente fuori fissandone l'estremità al fondo con un nodo. Fissate all'altra estremità un bastone (di quelli per le scope, ad esempio) e appoggiate il bastone in verticale sul pavimento. Capovolgete il secchio a mo' di campana e appoggiate anch'esso sul pavimento. Quando la corda sarà ben tesa, provate a pizzicarla in vari punti e a variare l'inclinazione del bastone: scoprirete effetti sorprendenti.

Chitarra: prendete una vecchia scatola di scarpe senza coperchio. Passatevi intorno degli elastici, almeno tre o quattro, che varieranno per spessore e diametro in modo da produrre suoni diversi in tensione. Fissate gli elastici ai bordi della scatola con punti metallici. La vostra chitarra è pronta.

Corno: avvolgete un foglio di cartoncino a mo' di cono lasciando aperto il vertice con uno spazio sufficiente a potervi soffiare dentro. provate ad emettere dei suoni come per imitare una tromba (tu...tu...tu...po...po...po...).

Guiro: utilizzate una superficie con delle scanalature (ad esempio le tavolette per strofinare il bucato) e un bastoncino che vi passerete sopra per emettere catene di suoni.

Bottiglie musicali: riempite diverse bottiglie di vetro con una diversa quantità di liquido, magari acqua colorata di un colore diverso per ogni nota. Disponete le bottiglie in fila dalla più vuota alla più piena e suonatele con uno strumento adatto (per esempio un cucchiaio di legno o un bastoncino alla cui estremità sia stato applicato un peso).

Bastone della Piovra: distribuite dei chiodi di differente lunghezza e spessore lungo tutta la superficie di un tubo di cartone, facendoli penetrare all'interno finché la capocchia (piatta) non aderisca al foro, sul quale potete aggiungere una puntina di attaccatutto o colla a caldo per fissare meglio ed evitare pericolose sporgenze del chiodo. chiudete accuratamente una delle estremità con un disco di cartone. Versate vari tipi di legumi secchi all'interno. Chiudete l'altra estremità del tubo con un disco di cartone e decorate il vostro bastone della pioggia a piacere. Per suonarlo inclinatelo da una parte e dall'altra, lasciando scorrere lentamente i legumi all'interno.

Barattoli: utilizzate i barattoli di latta di varie dimensioni, fissati con il fondo verso l'alto a delle mollette da bucato, a loro volta disposte su un'asta sufficientemente stabile. Percuotete i barattoli in sequenza variabile con un bastoncino.

Spazzole e percussioni: prendete una scatola di metallo abbastanza larga e profonda (ma non troppo pesante) e capovolgetela. La scatola andrà portata al collo con un cordoncino, come un tamburo.

Rivestite dei cucchiari di legno con vario materiale (pagliette di metallo per lavare le stoviglie, spugne, stoffa...) con cui percuotere il fondo della scatola per produrre suoni diversi.

Clic-clac: prendete due tappi di plastica delle bibite. Fissateli, rivolti uno contro l'altro, all'estremità di un bastoncino, in modo che siano liberi di oscillare. Agitate il bastoncino in modo che i due tappi battano l'uno contro l'altro ritmicamente.

Maracas piccole: con le capsule in cui vengono racchiuse le soppresse degli ovetti di cioccolato, riempite di sale, sabbia o altro materiale e chiuse con del nastro adesivo.

Una volta costruiti gli strumenti, potete scegliere una semplice canzone conosciuta dai bambini e accompagnarla. Potete anche inventarvi l'uniforme della banda (cappellini, cravatta, spillette...) e la locandina con la foto di tutti i componenti, ciascuno con il proprio strumento in mano.

Per approfondire

Libri

N. Romanelli, G. Goldwurm, *Gioco...costruisco e suono. Strumenti musicali fatti in casa*, Milano, DVE Italia Editrice 2000.

Siti web

- **www.terredaria.com** Sito dell'associazione Terredaria, dove potete trovare spunti per costruire strumenti insieme ai bambini con materiale di recupero e per svolgere attività di laboratorio musicale.
- **www.riciclatocircomusicale.com** gruppo di musicisti che con materiali di recupero fanno spettacoli e laboratori come **questo** ...da non perdere!

La storia degli elefanti bianchi e neri

Grazie alle insegnanti della Scuola dell'Infanzia di S. Luca di Atesa (CH).

Obiettivi: Ascoltare e comprendere il significato di una semplice storia narrata. Comprendere l'importanza del valore universale della pace e della fratellanza. Consolidare la conoscenza dei colori principali e secondari.

Occorrente: un cartellone, tempera bianca e nera, matita, pennelli, una copia della storia "Bianchi e neri".

Dopo aver ottenuto un clima di attenzione e di ascolto, magari facendo loro alcune domande preliminari sulla conoscenza dei personaggi che state per presentare (se sanno cosa sono gli elefanti, dove vivono, quanto sono grandi, di che colore sono etc.), raccontate ai bambini questa storia:

Bianchi e Neri

Molto tempo fa, gli elefanti che vivevano sulla terra erano o bianchi o neri. Amavano tutti gli altri animali, ma tra loro si odiavano ferocemente. Un giorno gli elefanti neri decisero di uccidere tutti gli elefanti bianchi e gli elefanti bianchi decisero di uccidere tutti gli elefanti neri.

Quelli che non volevano fare la guerra si rifugiarono nel cuore della giungla e di loro non si seppe più nulla.

La guerra cominciò.

Fu una guerra lunga e molto lunga fino a quando non restò in vita neanche un elefante.

Per molti anni non si videro più elefanti sulla terra.

Poi, un bel giorno, dalla giungla uscirono i nipotini degli elefanti bianchi e degli elefanti neri che non avevano voluto fare la guerra. Erano grigi.

(D. McKee, Bianchi e neri, Ed. E. Elle)

Fate riflettere i bambini sul fatto che gli elefanti che si erano salvati erano quelli che non avevano voluto fare la guerra, mentre quelli che avevano voluto fare la guerra si erano tutti estinti poiché si erano uccisi fra di loro. Quindi ponete la domanda: perché i nipotini degli elefanti neri e bianchi non erano neri e bianchi come i loro nonni? incoraggiate i bambini a dare delle spiegazioni spontanee, non ci sono

risposte giuste o sbagliate.

Dopo la breve conversazione, proponete la seguente attività: disegnatte su un cartellone un elefante gigante, che posizionerete sul pavimento. Date ad alcuni bambini pennelli e tempera nera, ad altri pennelli e tempera bianca, quindi invitateli a dipingere l'elefante. All'inizio vi saranno alcune parti solo nere o solo bianche, ma alla fine tutto l'elefante assumerà un colore grigio abbastanza uniforme. Ora provate di nuovo, insieme ai bambini, a trovare una spiegazione al colore dei nipotini degli elefanti neri e bianchi: essi erano grigi perché i neri e i bianchi si erano uniti, mescolati fra loro.



Mescolando pennelli neri e pennelli bianchi...ecco che viene fuori un meraviglioso elefantino grigio!!!



Biscolettere

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Quale modo migliore per imparare l'alfabeto che realizzare dei biscotti a forma di lettere? Questa attività è ottima anche per i bambini ipovedenti e per i bambini più grandi con difficoltà di lettura e scrittura.

Ecco che cosa serve:

- Una ricetta della pasta frolla su tabellone, possibilmente in forma di tabella illustrata come nell'attività "i cuochi pasticcioni" (v.)
- Gli ingredienti per i biscotti: 6 uova, 6 cucchiaini di olio o burro fuso, 10 cucchiaini di zucchero, 1 bustina di lievito per dolci, 500 gr. di farina (meglio riportare sulla tabella il quantitativo corrispondente in cucchiaini, da misurare precedentemente a casa), un pizzico di sale, cacao o altro aroma (cannella, vaniglia, arancia, anice...), granella di zucchero o codette.
- Un forno elettrico;
- Una teglia rivestita con della carta da forno;
- Un alfabetiere da consultare per vedere la forma da dare ai biscotti.

I bambini, dopo aver consultato la ricetta, preparano la pasta frolla amalgamando un ingrediente alla volta, facendo un po' a turno per mescolare.

Quando la pasta frolla è pronta, ogni bambino ne riceve un quantitativo sufficiente per forgiare almeno

la lettera iniziale del proprio nome. Si comincia realizzando con la pasta un serpentello abbastanza lungo, poi, con l'aiuto dell'alfabetiere, si cerca di dare ai biscotti la forma desiderata.

I biscotti vengono disposti sulla carta da forno ed informati. Si fanno delle ipotesi su quanto tempo impiegheranno a cuocersi. Dopo circa 15 minuti a 150°C dovrebbero essere pronti. Si osservano i vari biscotti: sono tutti dello stesso colore? Perché? Sono delle stesse dimensioni di quando erano crudi o sono aumentati di volume? Quale ingrediente ha prodotto la lievitazione? La diversa cottura può dipendere forse dalla forma dei biscotti? Che sapore hanno? Che sapore avrebbero avuto se avessimo aggiunto il sale al posto dello zucchero? Facciamo degli esperimenti, ripetendo la preparazione dei biscotti con queste variazioni: pasta frolla senza lievito, senza zucchero, col cioccolato, con il latte (possiamo anche rimandare l'attività al giorno successivo).

Proponiamo di realizzare, la prossima volta, le biscolettere con le iniziali del nostro amico del cuore, della mamma, del papà, oppure dei bisco...numeri!

I buradditi

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Occorrente: fogli di carta spessa, colori, forbici, nastro adesivo

Attività: raccontate ai bambini una storia, dopodiché invitateli a disegnare i personaggi della storia (uno a scelta) di altezza compresa tra i 7 e i 10 cm. Alla base del disegno tracciate un rettangolo alto circa 1,5 cm e lungo circa 7-8 cm (dipende dal diametro del dito indice del bambino). Ritagliate la figura del personaggio lasciandola attaccata alla base rettangolare. Avvolgete la striscia della base attorno al dito del bambino ed ecco pronto il...buraddito!

I cartelli stradali con le regole per stare bene a scuola

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questa attività ha lo scopo di responsabilizzare i bambini, aiutandoli a condividere e rispettare le regole della convivenza a scuola. È adatta al gruppo dell'ultimo anno.

Materiali occorrenti:

Cartoncino, carta colorata, tempere, pennarelli, forbici, colla e tutto ciò che la fantasia suggerisce.

Attività: si avvia una conversazione con i bambini sui cartelli stradali: dove si trovano, come sono fatti, a cosa servono. Sottolineare le diverse tipologie di cartello in relazione a colore e forma: di divieto, di pericolo, etc.

Senza scendere troppo nei dettagli dei singoli esempi, proponete adesso di inventare insieme dei nuovi segnali stradali da apporre nei locali della scuola: lungo i corridoi, nel bagno, in aula...

I bambini dovranno innanzitutto stabilire delle regole che secondo loro sono importanti (dovrebbero spiegare perché lo sono e cosa succederebbe se non venissero rispettate...).

Poi si passerà alla realizzazione "artistica" dei cartelli che dovranno riportare delle immagini stilizzate, dei simboli. Se si vuole, si può corredare il cartello con una scritta, magari in rima sarà più facile da ricordare. Ad esempio: "La merenda che delizia! Poi getta la carta nell'immondizia"; "Se vedi piangere un bimbo piccino, gioca con lui e stagli vicino".

Cibi che contengono grassi

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivi: realizzare un semplice esperimento basato su ipotesi legate alla vita quotidiana; riflettere sulle proprie abitudini alimentari e su come, eventualmente, modificarle.

Attività adatta a bambini con lieve ritardo mentale perché permette loro di "toccare con mano" ciò che invece tradizionalmente appreso attraverso esperienze indirette o lezioni frontali. Non adatta invece a bambini con deficit visivo o con ritardo mentale di grado medio-grave.

Materiali occorrenti:

- almeno 5 o 6 diversi tipi di cibi, di diversa origine e composizione: frutta, verdura, insaccati, patatine fritte, formaggi stagionati, salsicce, dolci;
- fogli di carta;
- tabellone su cui registrare i dati.

Prima di cominciare l'esperimento l'insegnante avvia una conversazione sulle abitudini alimentari, chiedendo ai bambini cosa considerano cibo sano e cosa no e descrivendo insieme le caratteristiche di alcuni alimenti.

Ciascun bambino riceve poi un campione di ciascun tipo di cibo e un foglio di carta per ogni campione. L'insegnante chiede ai bambini di strofinare a lungo un alimento sul foglio di carta e di osservare che succede al foglio, quindi di ripetere l'operazione per tutti gli alimenti.

Il foglio su cui siano stati strofinati alimenti molto grassi, messo in controluce, mostrerà una patina trasparente in corrispondenza della zona di sfregamento. Ai bambini viene chiesto di dare alcune possibili spiegazioni di quest fatto e di registrare i diversi effetti che ciascun tipo di cibo ha avuto sul foglio.

Basandosi sui dati riportati in tabella, infine, i bambini faranno delle ipotesi sui cibi che secondo loro contengono più grassi e su quali meno.

Conosco il mio corpo

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivi: rappresentare in modo completo e strutturato la figura umana; interiorizzare e rappresentare il proprio corpo.

Ambiente: palestra, sezione.

Materiali: uno specchio, una palla, pezzi di una figura umana in cartoncino, da ricomporre.

Attività. Davanti allo specchio i bambini eseguono le istruzioni dell'insegnante: indicare sullo specchio, poi toccare su di sé gli elementi essenziali: testa, petto, braccia, gambe, differenziare braccio e mano, gamba e piede, etc. A coppie l'esercizio viene ripetuto indicando le varie parti sul corpo e sull'immagine riflessa del compagno.

Vengono eseguiti degli esercizi per migliorare la percezione di sensazioni localizzate in zone precise del corpo.

Testa: lasciarla cadere, raddrizzarla, ruotarla, sollevarla, abbassarla.

Petto: supini, con un oggetto sul petto, cercare di sollevarlo e abbassarlo.

Ventre: tirare in dentro il ventre, lasciarlo andare. Posare le mani sul ventre e sentire cosa succede quando si sollevano e si abbassano le gambe.

Dorso: seduti, appoggiati alla parete, cercare di tenere il la schiena aderente alla parete, poi staccarlo e piegarsi in avanti con un movimento rilassato. A coppie, lasciarsi andare all'indietro con un compagno che sorregge, a turno.

Mani: aprire e chiudere le mani; a pugno chiuso, ruotare il pollice; a mano aperta, toccare con il pollice le altre dita della stessa mano.

Piedi: a piedi scalzi, curvare l'arco del piede più volte; cercare di allargare il più possibile le dita.

Cercare di afferrare una palla con entrambi i piedi (basta un accenno, non occorre una presa sicura).

Tornati in sezione, ciascuno ricomponi la figura umana incollando i vari pezzi su un foglio.

Chi sa già scrivere può aggiungere il nome della parte del corpo collegando con una linea.

Verifica:

? Il bambino riesce ad eseguire buona parte dei movimenti richiesti, anche con l'aiuto dell'insegnante o di altri bambini.

? Ricomponi correttamente la figura umana.

Contiamo le palline dell'albero di Natale

suggerito da: redazione di *Integrazione Tre Sei*

Obiettivi: avviare alla corrispondenza numero-quantità.

Occorrente: del cartoncino colorato, carta velina, nastro adesivo, forbici, colla.

Attività: preparate 10 sagome di chiome di abeti con il cartoncino verde, magari disegnandole ed invitando poi il bambino a ritagliarle. Preparate quindi 55 palline delle stesse dimensioni e possibilmente anche dello stesso colore, per evitare che il bambino si confonda nell'attività di conteggio. Potete fare delle palline con la carta velina oppure ritagliare dei dischetti dal cartoncino colorato. Ritagliate ora le sagome di 10 tronchi e 10 vasi dal cartoncino. Scrivete su ogni vaso un numero, da 1 a 10. Assemblate le chiome degli abeti con i rispettivi tronchi e vasi.

Ora potete passare alla vera e propria attività: leggete al bambino il numero scritto sul vaso, quindi chiedetegli di incollare una quantità di palline corrispondente a quel numero sull'abete. Una volta conclusa l'attività, potete appendere alla parete dell'aula, ad altezza di bambino, i 10 abeti in fila. Nei giorni successivi invitate i bambini a contare gli abeti e le palline e a controllare che ogni abete abbia ancora il numero di palline indicato sul vaso.

Cosa c'è scritto?

suggerito da: redazione di *Integrazione Tre Sei*

Obiettivi: accostarsi alla lettura attraverso procedure intuitive di riconoscimento dei caratteri e della "forma" delle parole. Comprensione dell'uso pratico della lettura, ad esempio per capire cosa c'è dentro una confezione.

Occorrente: confezioni di prodotti familiari al bambino, come merende, pasta, bibite, prodotti per l'igiene personale, giocattoli o altro.

Attività: Mettete le confezioni dei vari prodotti in una busta del supermercato, ma non mostratela ancora ai bambini. Raccontate la seguente storia:

La signora Pina viveva da sola in una casa di campagna. Siccome era sempre stata molto sciocca, non aveva mai voluto imparare a leggere. Quando era bambina non ne aveva avuto bisogno, perché giocava solo con pochissime cose che si potevano riconoscere così com'erano fatte. Quando diventò grande, ed ebbe bisogno di sapere cosa c'era scritto sulle lettere e sui giornali, trovò sempre qualcuno che leggesse al posto suo. Un giorno però tutti i suoi amici e parenti andarono a vivere lontano, e lei si ritrovò sola nella sua casa di campagna.

Una volta al mese la signora Pina andava a fare la spesa in città, ma siccome non sapeva leggere si faceva aiutare dai negozianti quando voleva sapere un prezzo, oppure quando non capiva che cosa c'era dentro una scatola chiusa. Un giorno però, al posto del vecchio negozio dove era sempre andata a fare la spesa ne trovò un altro molto più grande, dove tutti correvano con i carrelli pieni zeppi di roba e nessuno si fermava ad aiutarla. La povera Pina si aggirava per i lunghissimi corridoi del supermercato, scorreva gli scaffali alla ricerca di quello che le serviva, ma siccome il negozio era molto grande e lei non

sapeva leggere i cartelli, finiva per perdersi. "Non posso mica tornare a casa a mani vuote!" pensò.
"Qualcosa dovrà pur comprare, o morirò di fame."

Così prese qualche scatola a caso dagli scaffali, cercando di immaginare, aiutandosi con le figure, il loro contenuto. Andò alla cassa e pagò con la sua carta di credito, perché non sapeva neanche leggere i numeri scritti sulle monete e sulle banconote. Quando tornò a casa, tolse tutte le cose che aveva comprato dalla busta e cominciò a prepararsi la cena. Voleva farsi una bella frittata, ma quando andò ad aprire la confezione delle uova, scoprì che erano uova di cioccolato ricoperte di zucchero!

"Pazienza, almeno avrà il dolce", si disse la signora Pina e prese una scatola su cui c'era una bella immagine di un piatto di fagioli. Sulla scatola c'era scritto: FAGIOLI MESSICANI SUPER-PICCANTI, ma la povera signora Pina non poteva saperlo. Così, quando li mangiò, sentì subito un gran bruciore nella gola. Aprì una bottiglia con del liquido trasparente dentro, che pensava fosse acqua, e buttò giù tutto d'un fiato. Ma era detersivo per i pavimenti, così la signora Pina andò a finire all'ospedale. Le fecero una bella lavanda gastrica e la fecero stare un paio di giorni a letto.

La prima cosa che fece la signora Pina quando uscì dall'ospedale fu di tornare a scuola, per imparare finalmente a leggere.

Dopo una breve conversazione sulla storia, prendete la busta della spesa e tirate fuori una confezione alla volta, chiedendo ai bambini di fare delle ipotesi sul significato delle parti scritte. Fate loro notare come sulle confezioni degli alimenti, a caratteri molto piccoli, ci siano informazioni molto importanti come gli ingredienti e la data di scadenza. Spiegate in cosa consistono queste informazioni e leggete alcuni esempi semplici. Invitate i bambini a riconoscere le marche e i nomi dei prodotti e chiedete quale strategia hanno usato. Infine potete proporre ad ogni bambino di disegnare, rispettando le scritte, la confezione di un prodotto, da ritagliare e incollare poi su un grande foglio di cartoncino sul quale avrete disegnato la grande sagoma di una busta della spesa.

La ricetta dei cuochi pasticcioni

suggerito da: redazione di *Integrazione Tre Sei*

Obiettivi: Realizzare dei biscotti seguendo una ricetta "scritta" in cui siano in grado di individuare gli ingredienti e le rispettive dosi mediante dei simboli. Rispettare l'alternanza dei turni. Porsi domande e riflettere circa l'origine e le trasformazioni degli alimenti. Formulare delle ipotesi sulle trasformazioni che avvengono durante la cottura e su come esse variano al variare degli ingredienti o delle dosi. Ricostruire un'esperienza disponendo le foto che la documentano secondo la giusta sequenza cronologica.

Attività adatta anche a bambini con ritardo mentale grave, per i quali l'obiettivo sarà invece quello di discriminare alcune sensazioni gustative e tattili relative ai singoli ingredienti, all'impasto crudo e al prodotto finale.

Materiali occorrenti:

Fase 1: Ingredienti per i biscotti (ricetta suggerita: 6 uova, 1 bustina di lievito, 12 cucchiaini di zucchero, 6 cucchiaini di olio, 25 cucchiaini di farina, 10 cucchiaini di cacao in polvere).

Ingredienti "di disturbo": ad esempio insalata, aceto, mortadella, formaggio.

Tabellone con la ricetta: verrà diviso in due colonne e tante righe quanti sono gli ingredienti; sulla colonna di sinistra verrà riportato un simbolo che contraddistingue l'ingrediente in maniera facilmente riconoscibile; su quella di destra il dosaggio, espresso in cucchiaini (per 12 cucchiaini di zucchero, ad esempio, disegneremo lo zucchero e poi dodici cucchiaini uno accanto all'altro). Sull'ultima riga verrà riportata anche la figura di un forno e della manopola del timer, con il numero del tempo di cottura (in forno elettrico tradizionale dovrebbe essere di circa 15 minuti, ma dipende dallo spessore dei biscotti) nella colonna di destra, a caratteri ben visibili.

Forno elettrico (va bene anche il microonde, modificando opportunamente i tempi di cottura)

1 ciotola grande, cucchiari per misurare, frustino per mescolare

1 teglia larga, carta da forno, stampini o bicchieri per ritagliare i biscotti

1 macchina fotografica

Fase 2: una striscia di cartoncino bristol (magari nera, con forellini rettangolari ai lati tipo pellicola cinematografica), abbastanza lunga per contenere le foto una sotto l'altra; colla.

Attività

Viene annunciato che si prepareranno dei biscotti. I bambini forniscono qualche indicazione sugli ingredienti necessari, sulla base delle loro conoscenze. Su un tavolo vengono posti tutti gli ingredienti occorrenti più altri "di disturbo". Si invitano i bambini a nominare i vari ingredienti e a dire se ne conoscono la provenienza.

Viene presentato ai bambini il tabellone con la ricetta. I bambini vengono invitati a formulare delle ipotesi sulle scritte e sui simboli in esso contenuti. Insieme all'insegnante viene finalmente decifrato, e gli ingredienti di disturbo vengono scartati. Ora si passa alla parte pratica: ogni bambino, a turno, aggiunge un ingrediente nella ciotola, rispettando l'ordine della tabella, oppure mescola con il frustino ed osserva come cambiano il colore e la consistenza dell'impasto. Sarebbe meglio se i bambini potessero osservare tutta la procedura dall'inizio alla fine, stando intorno ad un tavolo tondo o esagonale, abbastanza grande per evitare gli "spintoni" dei più curiosi. L'insegnante o un altro operatore, nel frattempo, scattano alcune foto (meglio se una foto per ogni ingrediente aggiunto).

Quando l'impasto è pronto, si invitano i bambini a fare dei confronti con la consistenza e l'aspetto iniziali.

Ora bisogna stendere l'impasto; ciascuno ne riceve un pezzetto e fa una "pizza" bassa e tonda con le mani, poi ritaglia il biscotto con lo stampino e lo mette nella teglia già foderata con la carta forno. Si può far notare ai bambini che la carta forno serve per non far attaccare i biscotti alla teglia.

I biscotti vengono infornati; i bambini regolano il timer del forno seguendo le indicazioni del cartellone. Se sul timer del forno non sono presenti numeri si tracciano con un pennarello.

A fine cottura i biscotti vengono subito toccati, constatando che scottano e bisogna aspettare per assaggiarli. Infine si assaggiano i biscotti.

A questo punto (anche in un secondo momento o il giorno dopo) si formulano delle ipotesi: come fare per rendere i biscotti più dolci? Cosa succederebbe se ci dimenticassimo di mettere il lievito? Di che colore sarebbero senza cioccolato? Si possono poi realizzare degli "esperimenti" seguendo queste variazioni.

Fase 2: I bambini osservano le foto e raccontano verbalmente l'esperienza vissuta, poi aiutano l'insegnante a "mettere in fila" le immagini seguendo l'ordine cronologico, utilizzando gli operatori logici "prima" e "dopo".

Chi lo desidera può mostrare ad altre persone presenti nella scuola la "pellicola" che testimonia l'attività, commentando le immagini.

Dolci pagliacci da gustare

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Obiettivo: sviluppare il senso del gusto e dell'olfatto, la creatività, la conoscenza delle parti del viso, la motricità fine, le abilità sociali.

Suggerimento: per bambini che non amano i dolci o che hanno problemi di peso o di diabete, potete sostituire gli ingredienti con dei salati (sostituite la panna con della ricotta o del formaggio da spalmare o della maionese, la base dolce con del pane da tramezzini, le decorazioni con salatini, verdure crude o sottaceto, wurstel, olive, ketchup, carote julienne - ottime per fare i capelli - formaggio a pasta filata). In

ogni caso, prima di acquistare gli ingredienti, fate un'indagine sulle eventuali allergie alimentari e sui gusti dei bambini.

Materiali: Dischi di pan di spagna o pasta frolla, del diametro di circa 10 cm; panna spray; ciliege candite; decorazioni per dolci (codette, scaglie di cioccolato colorato, etc.); liquirizie e gommose; caramelle colorate (smarties o simili), glasse per la decorazione di gelati (es. sciroppo molto denso alla fragola, alla menta, al cioccolato...) oppure marmellate e creme da spalmare appositamente versate in siringhe da pasticceria; frutta fresca o sciroppata; vassoi o piattini di plastica per sistemare i pagliacci pronti da mangiare, cucchiari di plastica, coltello (per l'insegnante); decorazioni di carta per torte.

Attività: dopo aver accuratamente lavato le mani e pulito il piano di lavoro, create insieme ai bambini dei volti di pagliacci utilizzando gli ingredienti a disposizione: spalmate la panna sul disco, con l'aiuto di un cucchiaino. Disponete gli elementi del viso utilizzando ciò che vi suggerisce la fantasia: al posto del naso una ciliegia rossa candita o una rondella di banana, ad esempio, al posto degli occhi due caramelle tonde o due spicchi di mandarino, per disegnare la bocca utilizzate lo sciroppo alla fragola o utilizzate una mezza fettina di ananas. Se necessario tagliate voi le gommose e la frutta con un coltello per ottenere la forma desiderata dai bambini. Dopo aver completato le parti del viso, sistemate i dischi nei piattini e completate con i capelli (salsa al cioccolato, alla menta...) e con decorazioni di carta (papillon, fiorellini, ombrellini, bandierine). Invitate i bambini ad offrire la propria creazione a un compagno. Questa fase dovrà essere annunciata e spiegata ai bambini prima di cominciare la realizzazione dei pagliacci, onde evitare spiacevoli rifiuti.

P.S.: da gustare subito... la panna spray tende a liquefarsi.

La fiaba nel televisore

suggerito da: redazione di *Integrazione Tre Sei*

Occorrente:

- fogli di carta o rotolo di carta su cui disegnare;
- uno scatolone con una "finestra" ritagliata su una delle facce più grandi, a mo' di schermo;
- due bastoni di legno o altro materiale per riavvolgere il film;
- nastro adesivo;
- colori a piacere;
- una fiaba.

I bambini, dopo aver ascoltato la fiaba, individuano e disegnano le sequenze principali su fogli separati, ognuno occupandosi di una sequenza diversa. I fogli-fotogrammi vengono quindi uniti con il nastro adesivo in una lunga striscia oppure vengono incollati su una striscia di carta (il film!), inserendo un foglio (o lasciando un margine di spazio, nel caso in cui si stia utilizzando la striscia) bianco all'inizio ed uno alla fine ed, eventualmente, i fotogrammi con il titolo della fiaba e quello con la scritta "FINE".

I due bastoni di legno, intanto, vengono infilati nei fori praticati sulla faccia superiore, in corrispondenza dei lati sinistro e destro dello "schermo", fino a toccare la faccia inferiore, dove si può inserire un anello di cartone alto un paio di centimetri per impedire al bastone di oscillare.

La striscia viene arrotolata su uno dei due bastoni di legno incollando l'estremità destra al bastone che verrà inserito a destra dello schermo-scatolone; l'estremità sinistra verrà incollata all'altro bastone collocato a sinistra.

Adesso il film è pronto e non resta che avvolgere la striscia di carta sul bastone di sinistra per "mandare avanti", su quello di destra per "tornare indietro".

I bambini vengono invitati a commentare le scene facendo cosÃ¬ da "audio" al film. La fiaba narrata dai bambini si puÃ² registrare su una cassetta, che i compagni delle altre sezioni potranno riascoltare mentre osservano le scene sul "video".

Foglie d'autunno

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Sono molte le attivitÃ che si realizzano a scuola con le foglie che cadono in autunno. Qui ve ne proponiamo alcune adatte per lo sviluppo delle abilitÃ logico-matematiche.

Raggruppa le foglie

Ritagliate dal cartoncino colorato (o dalla carta da collage) tante sagome di foglie di 3 o 4 colori differenti. Disegnate su di un foglio grande tanti cerchi quanti sono i colori che avete scelto, grandi abbastanza per contenere gli insiemi di foglie, usando per ogni cerchio un pennarello del colore corrispondente.

Mostrate al bambino le foglie che avete ritagliato: "Guarda, ieri sono andata nel bosco e ho raccolto tutte queste foglie, di tanti colori...ora perÃ² le voglio sistemare bene secondo il colore! Mi aiuti tu?"

Chiedete quindi al bambino di collocare le foglie di colore uguale nelle aree delimitate del foglio. Una volta concluso il compito potete contare le foglie all'interno di ciascun insieme e scrivere a lato il numero corrispondente (oppure, se il bambino non riconosce i numeri, potete disegnare tante palline di quantitÃ corrispondente).

Potete ripetere l'esercizio variando il criterio, per es. la forma o le dimensioni.

Prima e dopo

Mostrate al bambino alcune immagini di alberi con le chiome verdi con accanto immagini di alberi con le foglie secche. Fate un po' di conversazione sul fatto che prima le foglie erano verdi mentre ora sono secche, cadono a terra ed hanno cambiato colore. Chiedete al bambino come pensa che diventeranno gli alberi quando avranno perso tutte le foglie. Mostrategli quindi l'immagine di un albero spoglio. Se Ã¨ in grado di disegnare, a questo punto prendete un foglio e chiedete al bambino di disegnare un albero com'era prima, durante l'estate. Chiedetegli quindi di disegnare lo stesso albero com'Ã¨ adesso. Infine dovrÃ disegnare l'albero come lo immagina il prossimo inverno. Incollate insieme i tre disegni su un foglio piÃ¹ grande secondo il giusto ordine temporale. Chiedete al bambino di indicarvi i disegni corrispondenti a "prima", "adesso" e "dopo". Se il bambino non Ã¨ in grado di disegnare potete fornirgli tre disegni con la struttura dell'albero (tronco e rami) e chiedergli di applicare le foglie secondo gli stessi criteri: foglie verdi sull'albero "prima", foglie gialle sull'albero "ora" (fatene incollare anche qualcuna a terra), nessuna foglia sull'albero "poi".

Potete anche incollare i disegni non su un cartellone, ma su cartoncino e poi ritagliarli come pezzi di un puzzle da incastrare.

Ricorda, scegli e confronta

Questo gioco esercita le capacitÃ di discriminazione degli stimoli, le prime operazioni di appaiamento e la memoria a breve termine.

Ritagliate dal cartoncino tante coppie di foglie uguali: producete almeno tre varianti per ogni caratteristica (forma, colore e grandezza). Dividete le foglie in due gruppi uguali, in cui siano presenti un elemento di ciascuna coppia. Tenete voi un gruppo in un sacchetto, mentre l'altro gruppo disponetelo su un tavolino collocato a qualche metro da voi. Chiedete ora al bambino di avvicinarsi. Mostrategli per pochi secondi una foglia tratta dal vostro sacchetto, invitatelo ad osservarla bene e nascondetela in una tasca. Chiedete al bambino di andare al tavolino dove sono sparse tutte le foglie e di prendervi quella che secondo lui Ã¨ uguale a quella che gli avete mostrato. Quando torna con la sua foglia, tirate fuori quella che avevate messo in tasca e confrontatele. Se sono uguali, il bambino potrÃ prendere le due foglie. Se si gioca in piccolo gruppo si puÃ² anche proclamare un vincitore, che sarÃ il bambino che alla fine avrÃ in mano piÃ¹ coppie di foglie.

3. Assegniamo ad un bambino il compito di registrare i risultati dei lanci. Spieghiamogli che dovrà osservare molto attentamente cosa verrà fuori dai lanci dei dadi e in base a ciò dovrà individuare la foglia con le caratteristiche sorteggiate, prendere un pennarello del colore corrispondente e colorare una pallina nella casella immediatamente sopra di essa. Se necessario fate voi una dimostrazione.

4. I bambini a turno lanciano i dadi, uno per volta. I risultati vengono annunciati ad alta voce. Inoltre, man mano che i dadi vengono lanciati, vengono disposti sul tavolo accanto al cartellone: il bambino che dovrà registrare il risultato avrà alla fine 3 dadi allineati di fronte a sé, dadi che formano una descrizione sintetica della foglia da cercare. Se una casella sopra la foglia richiesta contiene già una pallina, si colora un'altra pallina sulla casella immediatamente superiore.

5. Una volta effettuate molte serie di lanci, si contano le palline sopra ciascun tipo di foglia e si stabilisce quale foglia è uscita più spesso. Per rendere il gioco più avvincente si possono formulare delle scommesse all'inizio e dichiarare quindi il vincitore alla fine di un numero stabilito di lanci, magari da effettuare anche durante tutta la settimana.



Giochiamo con la palla

suggerito da: redazione di *Integrazione Tre Sei*

Ambiente: palestra o ampio spazio all'aperto.

Materiali: pallone gonfiabile, pallone medio.

Obiettivo specifico: maturare competenze di motricità fine e globale. Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco. Comprendere l'uso del proprio corpo per l'esplorazione e l'utilizzo appropriato di strumenti e spazi all'interno della scuola; sviluppare relazioni positive

con i compagni e gli insegnanti.

Attività. Giochi con il pallone. Utilizzando inizialmente un pallone gonfiabile, grande e colorato (essendo leggero, si muove lentamente lasciando il tempo di seguirne i movimenti), i bambini disposti in un piccolo cerchio si passano la palla, afferrandola con le mani delicatamente prima che cada a terra e rilanciandola calibrando la forza e la direzione.

Il cerchio in seguito si allarga e l'insegnante si pone al centro. Lancia il pallone a ciascun bambino, facendolo giungere a volte più in alto, a volte più in basso. Nel farlo pronuncia il nome del bambino e suggerisce di modificare la posizione delle braccia (palla alta=braccia flesse all'altezza del petto; palla bassa=braccia tese in avanti e busto flesso in avanti).

Se non si incontrano problemi con il pallone gonfiabile, si ripetono gli esercizi con un pallone normale, un più pesante del Super Tele.

Si sperimenta il rimbalzo a terra: ogni bambino, a turno, lascia cadere il pallone davanti ai suoi piedi e osserva cosa accade imprimendo più o meno forza o facendo partire il movimento tenendo le braccia più in alto. Dopo il rimbalzo, tenta di afferrare di nuovo la palla.

Infine si torna ai passaggi, ma la palla prima di essere afferrata deve rimbalzare a terra almeno una volta. Procedere prima a coppie e poi in circolo.

Verifica:

- il bambino sa ricevere la palla al volo, con entrambe le mani, dal basso e dall'alto assumendo una posizione corretta delle braccia, almeno con il pallone gonfiabile.
- Sa far rimbalzare la palla e afferrarla dopo il rimbalzo.
- Rispetta i turni
- Passa la palla ai compagni
- Sa prestare attenzione al gioco e si accorge quando qualcuno gli passa nuovamente la palla.

Attività di consolidamento: accompagnare ai passaggi una filastrocca, cercando di seguire il ritmo; utilizzare vari tipi di pallone e osservare le differenze per es. nel rimbalzo.

Le impronte

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Le aule delle scuole dell'infanzia di tutta Italia sono piene di cartelloni dell'accoglienza con le impronte delle mani dei bambini. In genere si tratta di coppie di impronte di mani cordate dal nome del bambino, magari realizzate con tempera di colori diversi. Proponiamo qui una variante in cui i bambini dovranno utilizzare le proprie impronte per costruire delle figure: uccelli, nuvole, fiori, navi, aerei...l'importante non è la qualità del risultato, ma il lavoro di cooperazione per costruire i vari soggetti. Per evitare pastrocchi sui cartelloni si possono far imprimere preventivamente le impronte delle mani da ciascun bambino con delle tempere colorate su un foglio A4, ritagliarle e utilizzarle come pezzi da collage da attaccare su un cartellone più grande.

Labirinti

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questa attività favorisce l'orientamento spaziale, lo sviluppo della lateralità e la motricità fine.

Materiali: una scatola rettangolare ed alcune liste di cartone spesso, di varie dimensioni, comunque più piccole del lato lungo della scatola.

Costruite un labirinto piazzando nella scatola poche "pareti" di cartone e stabilendo ingresso ed uscita; invitate il bambino a percorrerlo con il dito, la matita o con un pupazzo.

Proponetegli di aggiungere o di spostare delle pareti. Se possibile fotografate dall'alto i labirinti creati.

Chiedete al bambino di formulare alcune considerazioni in merito alle difficoltà dei vari percorsi creati e di metterle in relazione con il numero e la posizione delle pareti.

Proponete al bambino di rifare il percorso all'interno del labirinto con gli occhi bendati, seguendo le vostre indicazioni. Favorite l'uso degli indicatori di direzione. Scambiatevi i ruoli. Se il bambino vi dà un'indicazione sbagliata, eseguirla ugualmente invitandolo a riflettere sul perché siete andati a finire contro un muro.

Se lo ritenete opportuno potete proporre una riproduzione grafica di un labirinto creato dal bambino.

Luci e ombre

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questa attività favorisce la capacità di osservare gli oggetti e di riconoscerli in base ad alcune loro caratteristiche (i contorni). Aiuta inoltre a sviluppare ipotesi sui fenomeni che interessano il comportamento della luce, come la variazione delle caratteristiche dell'ombra al variare della posizione e della distanza della fonte luminosa dall'oggetto.

Materiali: un telo bianco, delle torce elettriche, alcuni oggetti, una sala buia.

Proiettate l'ombra di alcuni oggetti su un telo bianco, mantenendo gli oggetti ben visibili ai bambini. Ripetete la proiezione un paio di volte per favorire la memorizzazione delle sagome.

Al buio, fate indovinare ai bambini quale oggetto si trova dietro il telo, illuminandolo con una torcia elettrica da dietro.

Ora variate la distanza della fonte luminosa dall'oggetto e invitate i bambini ad osservare cosa succede alle dimensioni e alla forma delle ombre. Ascoltate e registrate le loro ipotesi. Date ad un bambino un oggetto e una torcia elettrica e chiedetegli di fare un'ombra grande, una piccolissima, di proiettarla in un determinato punto del telo etc. etc.
