

Staffetta con le scatole

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Gioco non adatto a bambini con problemi di deambulazione. Per giocare occorrono 4 scatole da scarpe sufficientemente robuste. Si gioca preferibilmente su una pavimentazione liscia. I bambini si dividono in due squadre e ciascuna squadra forma una fila, disponendosi dietro la linea di partenza. Si stabilisce un punto di arrivo che può essere comune a entrambe le squadre oppure possono essercene due, uno per squadra. Il primo bambino della fila mette ciascun piede in una scatola ed inizia a "pattinare" verso il punto di arrivo, dove, una volta arrivato, potrà eseguire un'azione prestabilita (lanciare una palla, ad esempio) oppure semplicemente girarsi e tornare indietro. Una volta tornato al punto di partenza dovrà togliere i piedi dalle scatole, passarle al compagno che sta davanti alla fila e andare in coda. Vince la squadra che esaurisce per prima il turno (quando cioè tutti i componenti hanno fatto un giro).

Strega comanda color...

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

E' un gioco popolarissimo che ai bambini piace tanto. Non adatto a bambini con gravi problemi motori, di vista o con gravissimo ritardo mentale. Per bambini con problemi di udito si possono usare dei cartoncini colorati come segnale aggiuntivo.

I bambini si sparpagliano in uno spazio delimitato (stanza o cortile). Colui che impersona la "strega" deve richiedere un colore per volta, con questa formula: "Strega comanda color..." e dice il nome del colore (se necessario solleva un cartellino di quel colore). Dopo aver gridato il colore, la strega si getta all'inseguimento degli altri bambini. Tutti i bambini corrono alla ricerca di un oggetto di quel colore. Se riusciranno a toccare l'oggetto e a restarci attaccati prima che la strega li acchiappi, saranno salvi. Il primo che viene acchiappato farà la strega al turno successivo. Se la strega non acchiappa nessun bambino, dovrà tornare a fare la strega finché non ci riesce.

Il gioco del venerdì

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Si chiama così perché è nell'ultimo giorno della settimana che, di solito, i bambini sostituiscono gli asciugamani personali. Il momento ideale per svolgere questo gioco è alla fine della giornata. Ciascun bambino prende il proprio asciugamano. Ci si dispone in cerchio. Anche l'insegnante che conduce

il gioco dovrebbe procurarsi un asciugamano.

Guidati dall'insegnante, i bambini eseguono varie operazioni: fingono che si tratti di un tappeto volante, sedendovi sopra; di panni da stendere; di bandiere da sventolare; di mantelli per fare Superman...si prova ad appallottolare gli asciugamani e a lanciarli per aria varie volte; si agitano davanti al compagno per simulare una corrida; si mettono intorno alla testa per imitare la Befana o per fare un turbante; si passano da un braccio all'altro senza usare le mani; si usano come copertine per fare la nanna...

Le volpi con la coda

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Due bambini stanno uno di fronte all'altro. Ciascuno ha infilato nei propri pantaloni, nella parte di dietro, un fazzoletto o una striscia di stoffa abbastanza grande (30-40 cm, a seconda dell'altezza del bambino).

Tenendo una mano immobile (la si può anche infilare dentro la maglietta per immobilizzarla), bisogna cercare con la mano libera di "rubare" la coda dell'avversario. Vince il primo che riesce a rubare la coda.

Se uno o entrambi i giocatori hanno gravi problemi di deambulazione si può svolgere il gioco seduti, con la "coda" attaccata un po' più su (con uno spago sottile fatto passare sotto le ascelle, per esempio) ed utilizzando entrambe le mani. Il gioco non è adatto a bambini con difficoltà a muovere gli arti superiori.

Addobbiamo l'albero!

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Occorrente: Un disegno di un abete verde su un cartellone, dischi di cartoncino rosso, nastro adesivo, foulard scuro per bendare.

Come si gioca: attaccate il disegno dell'abete su una parete ad altezza di bambino. Annunciate che il prossimo gioco sarà quello di addobbare l'alber, quindi mostrate le "palline" (dischi di cartoncino colorato con un pezzetto di nastro adesivo sul retro). A turno i bambini, bendati e dopo aver fatto alcuni giri su se stessi, dovranno attaccare una "pallina" sull'albero. Potranno essere aiutati dalle voci dei compagni, che forniranno indicazioni di tipo esclusivamente spaziale: più avanti, più indietro, in alto, in basso, a destra, a sinistra...

Balla con me

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Gioco adatto a bambini con disabilità motoria, che riescano a mantenere per

qualche tempo la posizione eretta con aiuto. Aiuta ad acquisire fiducia nel compagno di ballo e a sviluppare le abilità di coordinazione, equilibrio e attenzione.

Si formano le coppie (preferibilmente un adulto e un bambino). Il bambino mette i propri piedi su quelli dell'adulto. Si muovono a ritmo di musica all'interno di uno spazio delimitato. Si possono concordare sequenze di spostamenti a destra e a sinistra, per sviluppare l'attenzione e la lateralità.

Il percorso di Cappuccetto Rosso

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

I bambini ascoltano la fiaba di Cappuccetto Rosso, poi sono invitati a ricostruire la scena dell'incontro nel bosco di Cappuccetto con il Lupo.

L'insegnante spiega (se necessario dimostra) lo svolgimento del percorso. Alla partenza Cappuccetto riceve un cestino con delle frittelle (cerchi di cartone andranno benissimo); qualora dovessero cadere a terra lungo il tragitto sarà costretta a fermarsi per raccogliere. Il tragitto è disseminato di funghi o fiori di carta, che Cappuccetto si sofferma a raccogliere e mette nel cestino.

Ad un certo punto arriva il Lupo, un altro bambino che è partito simultaneamente da un altro punto della sala, spostandosi a quattro zampe.

LUPO: - Dove vai bella bambina?

CAPPUCETTO: - A portare le frittelle dalla mia nonna che è malata.

Il Lupo scappa via, sempre a quattro zampe, verso la casa della nonna (uno scatolone o un paravento basso, dietro cui è sdraiato un terzo bambino con indosso una mantellina ed una cuffia).

Arrivato dalla nonna, il Lupo "mangia" la nonna indossando la sua mantellina e la sua cuffia. La nonna si accuccia a terra.

Quando arriva Cappuccetto Rosso, trova il Lupo disteso dietro il paravento e chiede:

CAPPUCETTO: - Che bocca grande hai, nonnina!

LUPO: Per mangiarti meglio, nipotina!

Cappuccetto, allora, scappa con il cestino ancora in mano e se fa cadere qualcosa e il lupo la raccoglie, ha perso. Se riesce a sfuggire al Lupo fino a raggiungere il Cacciatore, che la aspetta al punto di partenza, ha vinto. Il Cacciatore spara al lupo e la nonna può venir fuori.

Il gioco si ripete con altri quattro bambini.

Cerchi numerati...per imparare il braille

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Occorrente: 12 cerchi, nastro adesivo.

Vengono formate due squadre di 6 bambini. A terra si fissano con un po' di nastro adesivo 6 cerchi per ogni squadra, disposti a 3 file e 2 colonne. I cerchi vengono numerati e a ciascun cerchio corrisponde un bambino, al quale viene assegnato lo stesso numero. I bambini stanno fuori dai cerchi, di fronte al proprio cerchio. Quando l'insegnante dice: "Dentro 1!" i bambini n.1 devono entrare nel loro cerchio. Si procede così per alcune volte per i vari numeri. Per far uscire tutti i bambini dai cerchi si usa un comando concordato con i bambini, ad esempio: "fuori tutti!".

Quando i bambini hanno acquisito una certa familiarità con questo compito, si cominciano ad effettuare chiamate doppie o triple: "Dentro 1, 2 e 5!"; i bambini simultaneamente devono occupare i loro cerchi e darsi la mano. La squadra che impiega meno tempo a completare la consegna acquista un punto. I punti possono anche essere segnati con piccoli oggetti (tappi, matite, palline...) da apporre in scatole distinte per le due squadre.

Questo gioco permette di familiarizzare con le configurazioni dei punti nel sistema Braille.

Il disegno sulla schiena

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

E' un gioco che stimola la percezione tattile su zone del corpo non visibili dal bambino. Può essere adatto anche per bambini con problemi di vista, udito e movimento. Esercita la capacità di riconoscere delle forme, delle lettere o dei numeri attraverso la memorizzazione del movimento dell'esecuzione grafica. Ai bambini piace molto anche perché procura sensazioni piacevoli (solletico).

Mettetevi dietro la schiena del bambino, tracciate sulle sue spalle e sulla schiena una figura di difficoltà adeguata alle sue capacità con il dito o con un bastocino a punta tonda. Esempi: una nuvola, un fiore, una casa, una croce. Chiedetegli di indovinare cosa avete disegnato. Se necessario ripetete un paio di volte l'esecuzione o cambiate soggetto.

Se i bambini sono già in grado di leggere e scrivere potete giocare ad indovinare delle parole intere.

Si può anche organizzare una specie di telefono senza fili in cui i bambini sono seduti uno dietro l'altro. Il bambino che sta in fondo alla fila deve disegnare sulla schiena del compagno davanti, e così via fino al capofila, che dovrà dire ad alta voce di cosa si tratta.

Il dormiglione

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Occorrente: una coperta.

I bambini sono seduti in semicerchio. Un bambino a turno esce dall'aula, chiudendo la porta alle spalle. Senza farsi sentire dal bambino che è fuori, l'insegnante sceglie un bambino tra quelli rimasti seduti e lo fa nascondere a terra, sotto la coperta. Il bambino che è fuori rientra e deve indovinare chi è il dormiglione sotto la coperta, il quale non deve né parlare né muoversi. All'inizio il bambino deve provare ad indovinare senza aiuti, esaminando chi è ancora seduto e cercando di capire chi manca. Poi, se non ci riesce, si può invitarlo a toccare il dormiglione attraverso la coperta oppure invitare il dormiglione a russare.

Gatti e topi

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Viene prescelto un bambino che farà la parte del Gatto. I compagni, i topi, si rifugiano nelle proprie tane (angoli della stanza o zone delimitate da una striscia, una linea tracciata sul pavimento, etc.).

L'insegnante invita i topolini a mimare le azioni via via descritte:

1. "Il gatto dorme, anche i topolini dormono;
2. viene l'alba, i topi si svegliano,
3. si lavano,
4. si vestono,
5. fanno colazione
6. (possiamo aggiungere tante altre azioni riferite alle routines quotidiane, facili da mimare, ad esempio "si lavano i denti", "si infilano le scarpe, il cappello", "fanno ginnastica", i bambini si divertono un mondo)
7. ...e vanno a fare i dispetti al gatto che dorme ancora!

A questo comando i topi escono dalle loro tane e vanno nella tana del gatto che sta al centro a fargli il solletico, a soffiargli sulla faccia, a spettinarlo. Il gatto non deve muoversi, continua a dormire finché l'insegnante non dice: "IL GATTO SI SVEGLIA!". Allora tutti i topi cercano di scappare mentre il gatto cerca di acciuffarli. I topi presi diventano gatti. Il gioco si ripete finché restano soltanto due topi, che saranno i vincitori.

L'albero attraverso le stagioni.

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Si formano delle coppie e si stabilisce, all'interno di ciascuna coppia, chi fa l'albero e chi le stagioni.

L'albero è il soggetto "passivo" del gioco ma ne è al tempo stesso il protagonista, con le sue sensazioni ed emozioni. Deve avere spazio sufficiente per distendere le braccia (i rami) e deve stare in piedi, con le gambe leggermente divaricate, nella posizione più statica che riesce a trovare.

Le stagioni devono invece esercitare delle azioni, di volta in volta diverse, sull'albero, per lo più massaggi di diversa intensità.

Anche l'insegnante è in coppia con un bambino.

All'inizio del gioco, dopo aver ottenuto un'atmosfera di silenzio e di attesa, egli descrive l'albero in inverno: rigido, con i rami spogli, triste, e invita i bambini-albero ad immedesimarvisi.

Finalmente arriva la primavera (accarezzare con le mani partendo delicatamente dalla cima della testa alle spalle, braccia e schiena, più volte dall'alto in basso);

L'albero assorbe l'acqua dal terreno (accarezzare partendo dai piedi e salendo a gambe, schiena percorrendo le spalle fino alla punta delle dita);

Cade una pioggerellina (tambureggiare lievemente "l'albero" con tutte e dieci le dita, iniziando dalla testa);

Spuntano i germogli e sbocciano le prime foglioline (picchiare leggermente con un dito su testa, schiena, braccia, gambe fino alla punta delle dita);

Arrivano gli uccellini che vogliono costruire il nido. (imitare con la punta delle dita le zampette dell'uccello che si sposta e saltella su testa, spalle, schiena, braccia.)

Il vento dondola l'albero dolcemente (prendere le spalle o le braccia del compagno e "cullare" l'albero).

Arriva l'estate e il sole scalda l'albero coi suoi raggi (strofinare con energia)

Passa un pellegrino (camminare lentamente intorno all'albero).

Il pellegrino vede l'albero e si siede a riposare alla sua ombra (sedersi e appoggiarsi con la schiena all'albero)

Più tardi arriva un orso e si strofina sulla sua ruvida corteccia (muoversi a quattro zampe intorno "all'albero" e strofinarsi con ogni parte del corpo "al

tronco dell'albero").

Improvvisamente arriva un forte temporale con lampi e tuoni (tamburellare su tutto il corpo con una certa energia)

Arrivano i primi venti più freddi dell'autunno (il corpo dell'albero viene fatto di nuovo oscillare)

Le foglie cadono dai rami (picchiare sulle estremità)

È inverno. Incomincia a nevicare. La neve copre tutto l'albero come una grossa e calda coperta. (premere lievemente con le mani la testa, la schiena, le spalle, le braccia)

Comincia a sciogliersi la neve, l'acqua scorre lungo il tronco fino a terra e sgocciola dai rami (accarezzare leggermente il corpo del compagno, incominciando dalla testa fino ai piedi).

L'esperienza viene ripetuta con lo scambio dei ruoli.

Alla fine i bambini vengono invitati a descrivere le proprie sensazioni.

Palloncini musicali

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questo gioco è adatto a tutti, tranne coloro che non sopportano il rumore dei palloncini che si sgonfiano.

I bambini vengono fatti sedere, in cerchio o in ordine sparso, e viene loro richiesto di fare silenzio. L'insegnante ha una busta di palloncini con sé. Ne gonfia uno, poi inizia a farlo sgonfiare tendendo l'imboccatura in modo da produrre suoni diversi, finché non si esaurisce tutta l'aria che c'è dentro il palloncino.

Poi chiama alcuni bambini accanto a sé e li invita a fare altrettanto. Vengono incoraggiati commenti sul suono, sul modo di ottenere suoni più acuti o più gravi, continui o "spezzati".

Se c'è la possibilità, si può introdurre una base di accompagnamento ritmico molto semplice, senza melodia, suonata direttamente da due "volontari" (preferibilmente adulti che abbiano dimestichezza con lo strumento) o registrata su cassetta o CD. Molto comode sono in questo caso anche le tastiere che hanno le varie "basi" già pronte e in genere permettono anche di regolare il tempo.

Su questa base ciascun bambino, a turno, è invitato ad improvvisare con il

proprio palloncino una sequenza di suoni. Si possono anche fare delle sfide, in cui si alternano due suonatori. Gli altri bambini fanno da pubblico.

Si tratta di un gioco molto divertente, anche se, specialmente all'inizio, i risultati sono poco più che "pernacchie". Mano a mano che si ripetono le esecuzioni, si esplorano le potenzialità dello "strumento" e la creatività prende slancio.

I pittori ciechi

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

I bambini si mettono a coppie. Ciascuna coppia riceve un foglio ed un pennarello e dispone di un piano su cui disegnare.

Si stabilisce chi è il pittore cieco e chi la guida. Il pittore cieco viene bendato e la guida ha il compito di guidare la sua mano nel disegnare una figura con il pennarello. Il pittore bendato deve cercare di indovinare cosa sta disegnando.

Si scambiano i ruoli nelle coppie, quindi si condividono sensazioni e considerazioni in merito all'esperienza fatta.

Questo gioco permette ai bambini di immedesimarsi nella condizione della disabilità visiva ed è raccomandato nelle sezioni dove siano presenti queste problematiche, ma questa condizione non è fondamentale. Il bambino non vedente, quando dovrà fare il pittore cieco verrà bendato come tutti gli altri, e quando dovrà fare la guida guiderà la mano del compagno bendato, non importa se non riesce a disegnare bene. Se possibile, però, in luogo di carta e pennarello utilizzare materiali che favoriscano la percezione tattile (tempera mescolata a farina, tavoletta di argilla o sabbiera con bastoncino per tracciare le linee).

Nulla vieta la possibilità di spaziare ad altre forme di espressione creativa, come ad esempio la realizzazione di oggetti tridimensionali con la pasta da modellare o con le costruzioni. In questo caso il gioco verrà ribattezzato "Gli scultori ciechi", "Gli inventori ciechi" e così via.

La Pizza

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Questo gioco è indicato per tutti i bambini, ma non è consigliabile forzarli a partecipare perché non tutti i bambini accettano di essere toccati, specie davanti a tutti.

Si sceglie il bambino che dovrà fare da "pizza". L'insegnante lo fa sdraiare a terra (meglio se su un tappetino) e inizia a preparare, dicendo ad alta voce:

"Prepariamo l'impasto: prendiamo la farina, il sale, il lievito (leggeri pizzicotti su tutto il corpo), impastiamo per benino (massaggi energici e rapidi), stendiamo la sfoglia (massaggi più ampi e lenti), poi cosa ci mettiamo?"

Gli altri bambini, rimasti in silenzio a guardare, proveranno a suggerire altri ingredienti: la mozzarella, il pomodoro, il prosciutto...l'insegnante eseguirà dei gesti appropriati all'ingrediente scelto.

"Adesso facciamo il calzone!" annuncia l'insegnante, facendo rotolare un paio di volte il bambino su se stesso. "Ancora un filo d'olio..." (passa la punta del dito su tutto il corpo) "...e la pizza è pronta per andare in forno!"

A questo punto il bambino viene preso in braccio e portato su un altro materassino a "cuocere".

Chi vuol essere la prossima pizza?

Non cadere nel pozzo!

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Si disegna un cerchio abbastanza grande per terra (la grandezza dipende dalle dimensioni del luogo, al chiuso o all'aperto, nel quale si svolge il gioco): questo cerchio rappresenta un pozzo.

Si forma un girotondo tutto intorno al "pozzo", in cui i bambini devono sempre rigorosamente tenersi attaccati per le mani. Il girotondo inizia a girare, poi a spostarsi a destra, a sinistra...ma evitando di finire dentro il pozzo! Il primo che mette il piede dentro al pozzo viene eliminato e il gioco continua fino a quando non resta un solo giocatore, che sarà proclamato vincitore.

Il quadro dal vero

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

È un gioco che si può fare all'aperto o al chiuso, meglio comunque se in un ambiente vario e ricco di elementi naturali.

L'insegnante consegna una cornice di cartone ad ogni bambino.

Osservando la natura attraverso la cornice ciascuno sceglie soggetto per il proprio quadro, colloca la cornice dove vuole e dà un titolo alla propria opera.

Dopo che tutti avranno ultimato il lavoro, inizia la visita alla mostra. Ognuno conduce i compagni al proprio quadro e lo presenta.

Il Sacco di Babbo Natale

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Occorrente: un sacco di stoffa abbastanza opaco, alcune coppie di oggetti

uguali.

Come si gioca: mettete nel sacco un oggetto per coppia e tenete gli altri oggetti in un contenitore a parte. A turno ciascun bambino dovrà trovare nel sacco, senza guardarvi dentro, l'oggetto che voi gli mostrerete (senza permettergli di toccarlo). Questo gioco esercita le capacità stereognosiche ed è indicato per bambini con disturbi del linguaggio.

Scambiarsi di...

suggerito da: redazione di Integrazione Tre Sei

Un bambino esce dall'aula mentre in classe due bambini si scambiano qualcosa: un oggetto personale, un capo di abbigliamento, il posto.

Successivamente il compagno viene fatto rientrare e deve cercare di indovinare qual è l'oggetto scambiato.
