



Settimana Pedagogica "L'ambiente che desidero" 2022



Presentazione

Il Servizio di Progettazione Educativa ha pensato di raccogliere in questo opuscolo una serie di spunti gioco ispirati all'Outdoor Education.

L'intento è quello di dotare le famiglie di un piccolo contributo a sostegno dell'educazione ecologica dei figli fin da piccolissimi nell'ottica della valorizzazione della vita all'aria aperta e della salvaguardia dell'ambiente naturale.

L'idea è quella di fornire suggerimenti per attività e proposte ludiche che, a seconda della fascia di età dei bambini, possano aiutare a guardare con occhio curioso e rispettoso ciò che ci circonda, fin da piccoli.

Augurandosi che tutto ciò sia utile, gradito e che serva a trovare uno o più modi per vivere momenti in spensieratezza divertendosi, lasciando per un po' in *stand-by* i pensieri che gravano sull'attualità.

Con la speranza che le nuove generazioni crescano con la consapevolezza che ciò che ci attornia costituisce un tesoro prezioso da custodire grazie all'apporto di tutti e di ciascuno.

Dott.ssa Daniela Galvani
Responsabile Progettazione Educativa
Comune di Venezia



Area Sviluppo Organizzativo e Strumentale
Servizio Progettazione Educativa

Kit dell'esploratore/dell'esploratrice

di Elena Pegoraro

pedagogista Servizio Progettazione Educativa

Indice delle proposte di gioco

0-3 anni	p. 1
3-6 anni	p. 19
<i>Curiosità e indovinelli sugli animali</i>	p. 38
<i>Per saperne di più</i>	p. 40



0-3 anni

1

Il gioco per il neonato (0-3 mesi) si identifica con le sensazioni gradite legate al corpo e al soddisfacimento dei bisogni primari da parte di coloro che se ne prendono cura (sonno, fame, coccole, ecc.).

Le forme piacevoli di scambio e comunicazione avvengono tramite il contatto con il corpo della mamma, del papà, ecc., lo sguardo occhi negli occhi, le voci e i rumori della quotidianità; in queste esperienze si fondano le successive forme di gioco.

Il bambino può essere coinvolto anche all'aperto in giochi di postura e di movimento in relazione con il corpo dell'adulto, giochi di interazione volto a volto con vocalizzi, attenzione sempre maggiore agli oggetti, tanto più se accompagnati da un suono. Le nuove competenze visive e motorie verso i 4/6 mesi aumentano la possibilità di relazionarsi con il mondo circostante. Intorno ai 6 mesi il bambino può cominciare a conquistare la posizione "da seduto" che consente di stare sopra una coperta in giardino e osservare il mondo da altra prospettiva magari afferrando da solo qualcosa che è vicina o cercando con le dita di prendere qualche formica! Arrivando poi ad affinare la capacità della

“presa a pinza” e di passare gli oggetti da una mano all’altra, il piccolo ricerca sensazioni piacevoli e soddisfacenti che derivano dall’utilizzare il proprio corpo (6/12 mesi): movimento-immobilità, equilibrio-disequilibrio, tensione-distensione, tirare-spingere in rapporto a se stesso e/o agli oggetti e alle persone; esplora e inizia un nuovo modo di percepire in relazione al movimento nello spazio, anche grazie all’acquisizione della capacità di girarsi, rotolare, strisciare, gattonare, aggrapparsi a qualcosa per alzarsi e mantenere la posizione eretta che per qualcuno evolve già nell’imparare a camminare da solo. Dai primi passi passerà alle prime corse e ai primi salti (12/18 mesi) esplorando la realtà da tutta un’altra ottica: posso raggiungere velocemente ciò che desidero da solo!

Sarà cura dell’adulto incentivare l’evoluzione della postura e del movimento offrendo appoggi, appigli e sostegni. Inoltre sarà importante fornire opportunità perché il bambino si possa muovere nello spazio sperimentando il contatto con diverse superfici di terreno o con la vegetazione.

Il bambino è come una sorta di “piccolo scienziato”: la sua “mente assorbente” (Montessori) è pronta e ricettiva al massimo nei confronti degli stimoli che anche l’ambiente fornisce!

Sta imparando a conoscere attraverso i suoi 5 sensi le potenzialità e le capacità del proprio corpo e, attraverso il gioco di movimento, viene

aiutato a scoprirne anche i limiti: rotolamenti al suolo, salto dall'alto, giravolte su se stesso.

Le azioni come afferrare un sasso, trattenere un rametto e via dicendo non sono più solo per esplorare ma anche per "vedere l'effetto che fa"! Il bambino si sente forte e potente soprattutto quando manipola e trasforma un oggetto.

L'effetto della sua azione sull'ambiente lo incuriosisce, stupisce e appassiona: è attratto dal vedere cosa riesce a creare (raccolgendo un mazzolino di fiori), a distruggere ("raspando" con le dita la corteccia di un albero), a trasformare (piantando un piede sulla terra e imprimendo la propria impronta), a scatenare! (ad esempio soffiando su un soffione, saltellando su una pozzanghera per fare schizzi, piantando un seme che diventerà una piantina).

Questi "effetti speciali" vengono ricercati anche sfidando i limiti posti da mamma e papà!

Il bambino infatti entra in questo periodo nella fase dei primi "no" detti nei confronti di un adulto che spesso viene percepito proprio come "intralcio" tra ciò che si intende fare e il raggiungimento dell'obiettivo! Il bambino ambisce a "fare da solo": tenta di arrampicarsi su punti che consentono ciò, infila le dita nei buchi dei tronchi degli alberi, apre il rubinetto dell'acqua del giardino e si ferma ad osservare l'acqua che scorre, prende un ramo per batterlo sui cespugli e fare rumore, sale sulla scala da giardino, si lancia sull'erba o sulla sabbia, usa le prime parole per

nominare gli oggetti ed indicare quello che gli interessa (che fa vedere anche con il dito indice per attirare l'attenzione dell'adulto e/o di altri bambini): tutto è scoperta!

Attenzione all'imprevedibilità dei piccoli esploratori irriducibili: anche se da lontano l'occhio vigile dell'adulto serve per intervenire nel momento in cui il gioco non fosse più caratterizzato da un "ragionevole rischio" ma diventasse pericoloso per la salute e l'incolumità del piccolo. Infatti il senso dell'avventura e l'attrazione per il selvaggio e l'inconsueto possono venire assecondati con un approccio cosiddetto "equilibrato al rischio" che favorisce l'autonomia e l'autostima in sicurezza: "Mantieni l'equilibrio!", "Sali lentamente", "Appoggiati un pochino al muro", ecc. Nasce anche il "gioco simbolico" attraverso cui il bambino dimostra di utilizzare come "un simbolo" gli oggetti: un ramo diventa un missile, un sasso un pezzo di pane da comperare al mercato e così via.

La casa, il supermercato, il ristorante, il laboratorio di un inventore divengono scenari di gioco in cui il bambino utilizza i simboli e "fa finta di". Nello specifico, simula delle azioni e delle situazioni quotidiane (mangiare, cucinare, lavorare, fare la spesa, ecc.) facendosi aiutare dagli elementi della natura (es. conchiglie, sabbia, legnetti, foglie, terra, acqua, pigne, fiori, corteccia) o materiali di recupero (es. tubo di cartone, bottiglia di plastica, contenitori di vetro/plastica/carta e cartone/legno, spugne, tappi di sughero o di metallo, mollette di plastica e di legno,

barattoli di diverso tipo (metallo es. caffè, plastica es. orzo o vasetto dello yogurt).

Il gioco supporta lo sviluppo dell'identità anche grazie alla messa in scena improvvisata di brevi "storie" in cui far finta di essere un supereroe, il personaggio preferito dei cartoni animati, un dinosauro, un leone o una leonessa...

5

La scelta dei ruoli e le modalità di gioco rispondono a bisogni emotivi profondi di rassicurazione, di affermazione di sé, di protezione, di essere in grado di affrontare anche eventuali paure/insicurezze come ad es. la paura di cadere, di ferirsi, di inciampare, di sporcarsi, ecc.

Sentire il vento sul visetto, percepire il calore della luce del sole, udire il cinguettio degli uccelli, osservare un insetto che corre lungo il muro, guardare le foglie che cadono o cadute dall'albero e sentire il loro scricchiolio sotto le scarpette, toccare la rugiada o l'erba bagnata, accumulare dei sassi in un angolo del giardino, ascoltare il tuono e intercettare il lampo, annusare l'odore della terra o il profumo del mare o di un fiore, gustare il sapore di un frutto appena colto... sono tutti esempi che fanno parte della lista delle esperienze "imperdibili" per un bambino ma anche per un adulto!

Tante affascinanti avventure che suscitano vere e proprie prime teorie su come funziona il mondo e tanti perché: perché è fatto così? Chi ha riempito il mare? Perché il lombrico striscia e la talpa scava delle buche?

Prima di dare il nostro parere ricordiamoci di partire dall'idea che già i bambini si saranno fatti in mente rispondendo: "Tu che ne dici?" "Secondo te?" "A cosa pensi?".

Proposte di gioco



6

FILASTROCCHHE E CANZONCINE

I bambini appena nati possono essere allietati anche all'aperto dall'ascolto di filastrocche e canzoncine sulla natura, gli animali, i fiori, gli alberi, ecc. magari anche quelle già sentite quando si era nel pancione della mamma! Ciò rassicura, aiuta a creare delle routine quotidiane.

La voce della mamma e quelle dei familiari, oltre a confortare e far star bene il piccolo, lo invitano già da subito ad interagire con il mondo circostante. Con lo scorrere dei mesi il bambino potrà anche vedere le immagini e ascoltare la lettura di un breve racconto o di una storia magari maneggiando e/o assaggiando un libro cartonato che parli di avventure all'aria aperta!

TOGLI E METTI

Il bambino, a partire dai sei mesi più o meno, inizia a stare seduto e può prendere gli oggetti, può provare piacere nel togliere da un recipiente e mettere da un'altra parte, prendere gli oggetti e ricollocarli all'interno del contenitore. Sempre più poi, intorno all'anno di età, anche acquisendo la capacità di camminare e quindi spostarsi da solo nello spazio e grazie all'emergere dello "spirito di scienziato" (Montessori), potrà ricercare la presenza o assenza delle persone e degli oggetti, la loro vicinanza o lontananza. Proverà inoltre piacere nel costruire e nel distruggere (costruzioni, incastri), nell'aprire e nel chiudere (cassetti, scatole), nel riempire e nello svuotare (travasi con l'acqua, la farina, la sabbia, la terra).

SEGUI L'OGGETTO

Con il neonato mamma e papà possono fare i primi giochi motori: il piccolo steso sulla schiena anche su una coperta, stuoia, plaid all'aperto vede muoversi davanti ai suoi occhi, da sinistra a destra e viceversa, un oggetto colorato; l'oggetto si avvicina e si allontana, tocca il piccolo con delicatezza, emette un suono per attirare la sua attenzione.

I giochi di esplorazione visiva consistono anche nel contrasto di luci e ombre, nel seguire un oggetto che attraversa lo spazio, nel vedere sparire e riapparire, avvicinarsi e allontanarsi un oggetto o una persona (gioco del cucù o bubù settete).

PRENDI L'OGGETTO

Dai 4 mesi circa il bambino gioca con le sue mani (si tocca, le muove nello spazio). Si può provare a invogliare il piccolo a raggiungere un oggetto posizionandolo leggermente più distante da lui/lei in modo che si tenda in avanti per prenderlo.

Dai sei mesi circa, il piccolo può cominciare a scoprire autonomamente gli oggetti afferrandoli e portandoli alla bocca (intelligenza senso-motoria). Successivamente imparerà a manipolare l'oggetto (lo afferra, lo scuote, lo dondola, lo strofina, lo colpisce, lo lancia, lo fa cadere, ecc.)

IL BAMBINO IN SCATOLA!

Invece di posizionare gli oggetti di fronte al bambino o di porgergli una scatola con alcuni materiali stavolta è il piccolo a finire in scatola!

Nel senso che possiamo provare a farlo sedere in una scatola di cartone con i bordi bassi (per es. quelle che contengono gli stivali) in modo che debba ingegnarsi per uscire e raggiungere alcuni oggetti.

Questo gioco potrebbe essere una delle "tappe" di un futuro "percorso motorio" con cui il piccolo può allenare le sue acquisizioni e l'equilibrio. Utilizzando un tappeto, dei cuscini, alcune coperte e qualche sedia (anche come un mobile primi-passi), si possono creare dei percorsi che incentivino al movimento: gradini da salire e scendere, posti dove rotolarsi e/o saltare, tunnel in cui entrare ed uscire, cose da spostare, da

spingere o da tirare, sistemazioni morbide su cui provare e riprovare fino ad arrivare ad un certo punto anche a fare... le capriole!

FACCE BUFTE

Mamma, papà, fratelli e sorelle, nonni e via dicendo, guardano il piccolo appena nato negli occhi e con lo sguardo e la mimica facciale inviano dei messaggi a cui, successivamente, il bambino potrà rispondere variando lo sguardo, il sorriso, i vocalizzi.

Possiamo anche metterci di fronte al bambino, seduto o disteso supino e comodo, e provare a tirare fuori la lingua, sorridere, fare diverse espressioni in modo che il bambino oltre a stupirsi e divertirsi possa imparare delle "mosse".

Anche osservare allo specchio queste "facce buffe" e se stessi aiuta il piccolo, gradualmente, a riconoscersi e ad identificare la propria immagine. Quando effettuerà dei movimenti sarà importante far sì che si veda allo specchio capace di muoversi e di spostarsi come desidera nello spazio.

VOLA, VOLA

L'adulto tiene il bambino prono sul proprio braccio, facendo in modo che il collo e la schiena siano stabili, sorretti dall'altra mano.

Lentamente il bambino viene cullato su e giù come se fosse "in aereo" e potesse vedere il mondo da "altre prospettive"!

SENTI, SENTI...

Fin dalla permanenza nel pancione della mamma il bambino è immerso in suoni e rumori! Le sue orecchie avvertono la vita quotidiana che scorre attorno a lui.

Gradualmente impara a riconoscere i rumori del mondo che lo circonda, le voci dei famigliari, il verso dell'animale domestico se c'è. I rumori forti e improvvisi possono dargli fastidio e metterlo a disagio.

La fattoria degli animali non solo giocattolo ma anche vera e propria de c'è l'occasione" potrà aiutarlo a sentire e a riconoscere gli animali e i loro versi.

STRUMENTI MUSICALI

Gli strumenti musicali possono anche essere "costruiti" dall'adulto per il bambino o insieme quando sarà in grado: per esempio per la classica maracas basta una bottiglietta di plastica da riempire con dei sassolini colorati e da abbellire con dei nastri. Col tappo ben sigillato verrà presa in mano dal bambino che, scuotendola, sentirà che musica!

UN MASSAGGIO RILASSANTE...

Adagiato comodo su una coperta, il piccolo potrà beneficiare di un delicato massaggio magari accompagnato dal rumore del vento tra le fronde o del suono delle cicale.

BABY-DANCE

Ballare con il proprio bambino è un'attività che si può fare fin da subito e dappertutto! Basta tenere in braccio il piccolo, scegliere una canzone che piace e seguire il ritmo spostandosi delicatamente nello spazio.

Il bambino così assocerà la musica alla sensazione del movimento e contemporaneamente, vicino vicino al corpo dell'adulto, si sentirà al sicuro.

CUCU' O BUBU' SETTETE

Sarà sufficiente coprirsi il viso con un fazzoletto/un foulard/un cuscino o anche solo con le proprie mani per poi "sbucare" fuori esclamando: Cucù oppure Bubù settete!

Quando il bambino impara a gattonare e, successivamente, a camminare sarà divertente posizionarsi dietro un albero o un cespuglio e farsi "scoprire" dal piccolo.

Diciamo pure che cucù e bubù settete sono i precursori del classico "nascondino".

UN TOCCO MAGICO!

Dai sei mesi di età circa, il bambino può essere invogliato ad esplorare un pannello multisensoriale fatto apposta per lui/lei!

Su una tavola di compensato si possono incollare oggetti che, per forma e materiale, siano in grado di stimolare tutti i sensi. Importante è provare per primi ad usare il pannello prima di proporlo al bambino che lo deve usare in sicurezza (non si devono staccare pezzi).

Cosa possiamo attaccare? Campanelle, stoffe, una striscia di carta vetrata ruvida, un nastro colorato, una grande conchiglia, un sasso liscio grande, una pigna e così via.

Un "pannello speciale" può essere rappresentato dal "libro tattile" ovvero un libro costituito da pagine con immagini che sono piccoli pannelli sensoriali in miniatura: un piccolo animale con la pelliccia morbida da toccare, una tasca in cui posso effettivamente infilare la mano, uno specchietto in cui mi posso vedere, un pulsante che posso premere per sentire il verso della mucca, ecc.

IL CESTINO DEI TESORI

Il cestino dei tesori è stato ideato da Elinor Goldschmied (educatrice e pedagogista inglese) per stimolare i cinque sensi dei bambini a partire da 6/9 mesi fino ai 18 mesi circa. Con questa attività vengono esercitate l'intelligenza senso-motoria, la capacità di concentrazione e di esplorazione.

Basta un cestino di vimini (se possibile a fondo piatto con un diametro di circa 35 cm e bordi bassi max 10-12,5 cm di altezza, senza manici in modo che il bambino possa «rovistare» dentro a piacimento), riempito di oggetti comuni, di uso quotidiano (abbastanza grandi da non essere mangiati 😊), di materiali e forme diverse (es. materiali naturali e materiali di recupero).

No a punte e spigoli; sì a spugne, spazzole morbide, cucchiaini di legno o di metallo, contenitori vari, stoffe... Cerchiamo negli angoli di casa, non si sa mai cosa possa spuntare fuori – magari interessante e dimenticato!

Il bambino, seduto comodo anche all'aperto, ha di fronte a sé il cestino e può autonomamente scegliere e prendere ciò che più gli/le piace, senza inviti o incoraggiamenti da parte dell'adulto, in completa libertà. Quindi il bambino prende con le sue mani quello che più lo incuriosisce ed esplora l'oggetto: afferra, batte, lancia, morde, manipola...

Infine, passa ad altro oggetto e così via.

L'adulto: propone con entusiasmo l'attività presentando il cestino dei tesori posizionato sopra il tappeto (una coperta, una stuoia) davanti al bambino. Sceglie un posto tranquillo e lascia che il bambino esplori in autonomia.

In silenzio, quando gli oggetti sono tutti fuori dal cestino e l'interesse del bambino viene meno, può ricomporre il cestino e riaccendere il desiderio di scoperta.

Gli oggetti devono essere mantenuti in buone condizioni, lavati e puliti, sostituiti nel caso si danneggino. Il cestino sarà reso interessante aggiungendo nuovi oggetti in modo che il bimbo possa variare, ogni volta, la sua esplorazione.

Gli oggetti si ripongono magari in un sacchetto o borsa (come si fa al nido) per alternarli e riproporli, eventualmente, dopo alcuni giorni. Non intervenire, né incoraggiare o mostrare gli oggetti a meno che il piccolo lo chieda espressamente; l'intervento dell'adulto infatti sarebbe fonte di distrazione: *il piccolo si deve concentrare!*

IL GIOCO EURISTICO (dal greco eurisko: trovare, scoprire)

Dai 12-18 mesi di età circa in poi il cestino dei tesori procede con il "gioco euristico": i bambini più grandicelli non solo esplorano gli oggetti ma li spostano nello spazio, li mettono in ordine per tipologia e li selezionano (discriminando). Inoltre: impilano, infilano e dispongono in serie.

Basta anche qui scegliere oggetti di uso comune e diversificarli (es. per forma, colore, suono, materiale, consistenza).

Quindi è importante presentare *diverse tipologie* e, all'interno di ogni tipologia, proporre più "pezzi" uguali.

Da appositi sacchetti (uno per ogni tipologia, meglio se di stoffa) l'adulto prende i materiali come per esempio più tubi di cartone della carta da cucina, più anelli di legno delle tende, alcuni vasetti vuoti dello yogurt, alcuni barattoli vuoti del caffè e dell'orzo, diverse scatole di cartone dei cereali, parecchi nastri colorati...

Di volta in volta non più di tre tipologie per non esagerare in stimoli e soprattutto che si possano, con probabilità, "combinare" tra loro: *i nastri con gli anelli delle tende, i rotoli di carta da cucina con i barattoli del caffè*. Il bambino proverà a far passare il nastro nell'anello o battere il tubo di cartone sul barattolo del caffè associando gli oggetti.

In caso aggiungiamo una tipologia in seguito se riteniamo sia opportuno arricchire gli spunti di gioco e le potenziali "combinazioni" tra gli oggetti. Una volta che il bambino avrà terminato le sue scoperte dovrà riordinare gli oggetti riponendoli nei diversi sacchetti.

FAI UN SALTO, FANNE UN ALTRO

I bimbi possono essere invitati a fare percorsi motori che implicino anche una certa precisione nell'equilibrio (es. camminare su una linea retta senza uscire dai bordi) e mira (es. centrare con una palla un contenitore).

Il gioco dei salti come se si fosse degli animali allo zoo diverte i bambini che, di volta in volta, si improvvisano provette rane saltatrici, leoni che vengono addestrati al salto nel cerchio infuocato, leprotti che zampettano felici nei boschi...

AL SUPERMERCATO

Prendiamo l'automobile e andiamo al supermercato, inseriamo il soldino nel carrello e via! Zucchine, pane, latte e magari anche una buona torta al cioccolato per prendere tutto quello che pensiamo possa servire a riempire gli scaffali della cucinetta!

BASTA UN POCO DI ZUCCHERO...

Ad alcuni bambini non piace andare dal pediatra o dal dentista! Forse anche alcuni animali di peluche o si stoffa non sono entusiasti di andare dal dottore degli animali: il veterinario!

Bè, possiamo far sì che il bambino li accompagni e, con un po' di zucchero, li convinca a bere l'amara medicina!

Anche in questo modo si esorcizzano alcune paure...creando un intruglio con un po' di fango e qualche foglia! Grazie alla "cucina del fango" l'ambulatorio del veterinario si può trasformare presto in un ristorante e... il piatto è servito!

PRECISA – MENTE

Le competenze di motricità fine si affinano anche con giochi di precisione.

Per esempio, invitiamo il bambino ad infilare materiali sottili come dei rametti o dei fili di erba dentro ai fori di uno scolapasta che diventerà un simpatico riccio!

Oppure il bambino tirerà fuori (e poi infilerà dentro) da una scatola con una piccola fessura sul coperchio tutta una serie di materiali: che magia!

Possiamo provare anche a infilare, con la supervisione dell'adulto, cose piccole come per esempio sassolini in un barattolo.

I TRAVASI

Niente di più coinvolgente dei giochi con l'acqua o con la terra e la sabbia!

Magari stendiamo per terra sulla "postazione gioco" un telo cerato o dei fogli di giornale per portare meno scompiglio possibile e lasciare soprattutto il bambino libero di muoversi e sperimentare.

Per i travasi con l'acqua è consigliabile giocare in bagno utilizzando la vasca o magari proprio mentre si fa il bagnetto nella piscinetta o all'aperto!

Prima con le mani si sposta l'acqua di qua e di là, poi si introducono dei contenitori da riempire o da usare raccogliere l'acqua, riuscire a spostarla e a versarla. Si può provare anche con la farina!

No, non in vasca sennò sai che enorme impasto 😊 ma in cucina sì, spazio alla farina gialla e bianca che possono essere prese e spostate prima con le mani e poi con dei recipienti o formine.

CANTI E BALLI: I BAN

Il classico "giro girotondo" da fare in salotto tenendosi per mano con mamma/papà ed eventuali fratelli/sorelle per finire allegramente "tutti giù per terra!" ma anche altre simpatiche cantilene.

Per esempio "La bella lavandaia o lavanderina".

La bella lavandaia che lava i fazzoletti per i poveretti della città, fai un salto fanne un altro, fai la giravolta falla un'altra volta, guarda in su, guarda in giù, dai un bacio a chi vuoi tu!

Mentre si canta assieme si mimano le azioni citate: lavare i fazzoletti, saltare, girare su se stessi, guardare su e giù e alla fine mandare un bel bacio a chi si preferisce!

Altro esempio: "Leprotto, leprottino".

Leprotto, leprottino, cosa fai tu? Dormi o sei sveglio, perché non salti più? Il leprotto dorme ma al tre, quando spunta il sole, si sveglia e ricomincia a saltare: 1,2,3! Salta leprottino 1,2,3 salta leprottino vien da me! Ancora: Salta leprottino 1,2,3 salta leprottino vien da me!

Il bambino e la mamma e/o il papà fingono di essere dei leprotti addormentati su una coperta.

L'adulto canta la canzoncina con un ritmo a piacimento... poi quando conta e arriva al tre i leprotti si svegliano, si alzano e saltellano sul posto, finiscono tra le braccia di chi preferiscono e alla fine... applausi!

QUESTA È CASA MIA!

Nascondigli, rifugi, tane: il piccolo usa coperte e teli di vario genere, cuscini e pouf per realizzare la "propria casa" e lì dentro metterci di tutto: bussando possono entrare anche mamma e papà! Guai a chi distrugge il "covo" o il "castello", il bambino potrebbe diventare una furia perché assieme alle coperte e alla creatività ha "utilizzato" anche un po' di sé...

Lo stesso discorso vale quando arriva a completare dopo tanta profusione di impegno una capanna alta quanto lui! È la sua costruzione, attenzione! Una buona idea è quella di scattare una foto per immortalare l'impresa che dovrà prima o poi lasciare posto ad altra invenzione/costruzione...

Una tenda da campeggio posizionata in casa o all'aperto può diventare un "posto segreto" in cui il bambino ha la possibilità di infilare le sue cose ed invitare gli altri.

IN GUARDIA!

Lotte e duelli!

Alcuni oggetti potrebbero diventare "armi" con cui affermarsi, non con valenza distruttiva ma per dimostrare la propria "potenza". Un ramoscello può fungere da spada e simbolicamente far "vincere" sull'altro a cui non si fa davvero male perché lo scopo è che sia sempre lì pronto a rappresentare ancora l'avversario e a far continuare il gioco.

MISSIONE SPAZIALE

3,2,1: decollo!

A cavalcioni di una scopa-razzo o seduto sull'erba il bambino parte per la sua missione sulla Luna!

Dove lo porterà, cosa scoprirà, chi incontrerà?

Ugualmente potrebbe salpare con una nave pirata verso mondi inesplorati e isole del tesoro, partire con la sua automobile per un viaggio avventuroso on the road, sconfiggere serpenti velenosi immerso nella vegetazione della giungla, ritrovarsi pilota di un aereo da portare in salvo tra le turbolenze inaspettate! Perché no? Potrebbe anche essere Aladdin e sorvolare sul suo tappeto volante tutto il giardino!

ATTENTI AL LUPO!

Complice anche la fiaba di "Cappuccetto rosso" il lupo diviene il personaggio che i bambini identificano con l'"essere minaccioso" per eccellenza.

Mamma o papà che fanno finta di essere il lupo annusano l'aria per scovare, inseguire e catturare l'agnellino o Cappuccetto rosso! Col tempo il bambino stesso può impersonare il lupo di cui supera gradualmente il "timore".

Più avanti infatti si sentirà a suo agio sia nei panni del "buono" sia in quelli del "cattivo": la fata vs la strega, il poliziotto vs il ladro, il cowboy vs l'indiano, il cavaliere vs il drago e via dicendo.

ART ATTACK

Crescono le abilità di coordinazione oculo-manuale e di motricità fine: lo dimostrano i disegni e le pitture creative a dita e con strumenti diversi (pennelli, stampini, rulli, ecc.) in cui i bambini si sanno cimentare anche utilizzando elementi della natura come le foglie!

BELLE STATUINE

Mettiamo alla prova l'equilibrio di nostro figlio con il gioco delle "belle statue" introdotto dalla classica cantilena:

Le belle statue d'oro e d'argento del 1500 eccole qua!

Il bambino deve assumere una posizione e stare immobile facendo finta di essere una "statua". Ci si può sfidare a chi rimane in equilibrio o immobile più a lungo!

REGINA REGINELLA

Il bambino impersona la "regina" o il "re" che siede sul trono (una comoda poltrona o una sedia) in fondo al giardino. Dall'altra parte tutti gli altri in riga recitano a turno la cantilena:

Regina reginella (oppure: o mio re) quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello così bello?

La regina (il re) di volta in volta impartisce gli ordini: tre passi da elefante; cinque passi da formica; quattro passi da leone, ecc. vince chi arriva per primo dalla regina (dal re) e prende il trono.

MASTER CHEF

In cucina la creatività di adulti e bambini si può sbizzarrire utilizzando i prodotti dell'orto magari coltivato con l'aiuto anche del bambino che può sistemare la terra, seminare, innaffiare, proteggere dal sole le piantine in attesa del raccolto! Buon appetito! 😊

CARTE "PARLANTI"

Il bambino può essere aiutato a rafforzare il linguaggio attraverso l'uso di carte che recano immagini di oggetti, animali, persone e azioni quotidiane. L'adulto, mostrando una carta al bambino, nomina l'oggetto/l'animale/la persona raffigurata, verbalizza l'azione compiuta.

A questo proposito, tornano utili le cosiddette "carte montessoriane", ideate dalla nota pedagogista italiana, o carte realizzate secondo la fantasia di mamma e/o papà.

Ad esempio, una carta potrebbe recare l'immagine di una mela: l'adulto si rivolge al bambino mostrandola e dicendo "Mela" oppure "Questa è la mela", "Ecco la mela rossa"; il bambino può venire anche invitato a riconoscere la "mela" prima tra due immagini, poi tra parecchie: "Dov'è la mela?" Possiamo inoltre, mostrando la carta in questione e indicando la mela: "Come si chiama questa?". E così via giocando con le altre carte.

3-6 anni



Anche grazie alla frequenza alla scuola dell'infanzia e magari prima al nido il bambino sempre più ha occasione di rapportarsi con altri bambini. Nascono le prime amicizie e le "coppie" di amici per la pelle che condividono vissuti, esperienze e giochi.

Nella quotidiana vita in famiglia e a scuola, il bambino viene incuriosito da ciò che lo attornia sperimentando diversi "campi di esperienza".

Anche all'aperto lo spazio esterno può offrire stimoli per soddisfare la curiosità e la progettualità dei bambini: un giardino che può diventare un grande laboratorio con poli di interesse:

- lo spazio per il movimento:
 - . correre, salire, arrampicarsi, scendere, saltare (zone con piccole colline di terra, radici di alberi, percorsi creati con ciottoli, ceppi, dislivelli)

- . oscillare, dondolare, cullarsi (alberi con rami robusti a cui appendere corde per creare altalene o amache o liane)
- . pedalare, spingersi, spostarsi (tricykli, biciclette)
- lo spazio per la manipolazione:
 - . scavare, manipolare, mescolare, travasare con le mani e/o con utensili per lavorare la terra smossa del giardino o del campo, l'acqua delle pozzanghere dopo la pioggia, la sabbia umida della spiaggia
- lo spazio della costruttività:
 - . assemblare, impilare, costruire (capanne, cumuli di terra, di sassi, di conchiglie ecc.)
 - . osservare, raccogliere, classificare (lenti di ingrandimento per osservare, binocolo, cannocchiale, macchina fotografica, microscopio, telescopio e raccoglitori, cestini, contenitori dove disporre e custodire il proprio "raccolto")
- lo spazio dedicato all'orti-floricoltura:
 - . seminare, annaffiare, prendersi cura (orto, pianta in vaso, ecc.)
- lo spazio del gioco simbolico e del racconto:
 - . rappresentare, imitare, immaginare, narrare (tane, cespugli, casa sull'albero, capanna, tenda degli indiani, castello)

Oggetti e materiali sono utili da manipolare e utilizzare per raggiungere degli obiettivi e provare a dimostrare le proprie capacità.

Altri bambini, fratelli o sorelle più grandi divengono il punto di riferimento da imitare, non solo in ciò che fanno ma anche nei gesti e nel modo di parlare.

Si cerca di essere e sembrare "grandi" ma in fondo i bambini potrebbero sentirsi proprio fragili e dimostrarcelo con delle "nuove" tipiche paure legate all'età: in cima a tutte la paura del buio per cui muniamoci di pila per le nostre esplorazioni notturne!

Proposte di gioco



(... oltre a tutte le proposte di gioco ancora "valide" dell'età precedente, anche a seconda dei gusti e degli interessi del bambino)

ACCHIAPPARELLA

A questo gioco si può giocare anche in casa con la variante del camminare invece di correre.

Il bambino deve cercare di non essere preso sfuggendo di qua e di là. Se viene toccato dalla persona con l'incarico di "acchiappare" allora automaticamente diventa colui o colei che deve rincorrere e prendere gli altri.

Si può giocare anche puntando a prendere una striscia di tessuto posizionata dietro la schiena infilandola nei pantaloni e facendo finta di essere "lepri e cacciatori".

Se la stanza è piccola il tutto si ridimensiona sul tappeto rincorrendosi da seduti ma sempre meglio fuori all'aria aperta se si può! 😊

ACQUA, FUOCHERELLO, FUOCO

Il bambino, bendato, attende che l'adulto o un altro bambino nasconda nella stanza o in uno spazio esterno un oggetto concordato. Tolta la benda, deve cercare di trovare l'oggetto seguendo le indicazioni che gli verranno fornite mentre si sposta nella stanza. Infatti, tutti gli altri hanno il compito di dire "Acqua" nel caso in cui il bambino si trovi lontano dall'oggetto; "Fuocherello" quando sarà vicino e "Fuoco" quando sarà proprio per trovarlo.

IL CAPO

Il bambino è il capo.

Davanti ha tutta la famiglia che deve imitarne i gesti (braccia alzate, giravolta, petto in fuori, ecc.) e le parole: per una volta comanda lui/lei! Poi qualcun altro prenderà il suo posto per impartire gli "ordini" a tutti gli altri.

Alcune varianti: essere il maestro/la maestra e gli altri i bambini della classe; essere papà/mamma e gli altri i figli; essere il vigile urbano e gli altri dei veicoli che si fermano, proseguono, girano a seconda delle indicazioni; essere l'allenatore o il maestro di yoga così gli altri dovranno impegnarsi negli "esercizi" proposti!

SACCO PIENO, SACCO VUOTO

Il bambino fa finta di essere un sacco a volte pieno a volte vuoto.

Se è pieno è bello dritto, quando è vuoto cade in ginocchio perché, si sa, un sacco vuoto non rimane in piedi!

A turno, si stabilisce se il sacco sia pieno o sia vuoto adeguandosi stando in piedi o portandosi in ginocchio... la sfida consiste nell'andare veloci a dare le indicazioni e a riuscire a non confondersi!

CIAK SI GIRA

Mamma e papà sono invitati a pagare il biglietto per vedere lo spettacolo messo in scena apposta per loro!

Il bambino (magari assieme al fratello/alla sorella) organizza un'esibizione, una gara, un collegamento di un inviato di un tg da un Paese molto lontano...

Il tutto ripreso con un video per condividerlo con i nonni o semplicemente per rivedersi ammirandosi subito o tra qualche tempo.

TI LEGGO NELLA MENTE...

Per allenare le competenze linguistiche acquisite o in espansione proponiamo una serie di giochi che presuppongano nominare gli oggetti, cantare delle canzoni o filastrocche, verbalizzare le azioni.

Per esempio, questo gioco consiste nell'indovinare l'oggetto che la persona "ha visto" in cortile/in giardino/al parco/in spiaggia/in montagna ecc. o "sta pensando": se non si riesce al primo colpo è necessario cercare degli indizi proprio facendo delle domande: di che colore è? È grande o piccolo? E via dicendo.

STREGA COMANDA COLORE

Quando la strega pronuncia un colore tutti corrono a toccare gli oggetti di quel preciso colore pena cadere nelle grinfie della megera! A turno, ciascuno interpreta la strega che comanda un colore dopo aver sentito pronunciare:

Strega, strega, comanda colore, che colore vuoi?

La strega ordina il colore e tutti in fretta si precipitano verso l'oggetto del colore richiesto per toccarlo. Se la strega intercetta qualcuno prima che tocchi il colore allora avrà vinto e trasformerà il malcapitato a sua volta in strega "comanda colore" e così via.

ACCHIAPPA – COLORI!

In cestino o in una bacinella sono sparse diverse mollette da bucato di differenti colori (oppure sassi colorati, gessetti).

L'adulto pronuncia un colore e al via il bambino o i bambini devono essere veloci nell'individuare il colore corretto!

LUPO MANGIAFRUTTA

A turno, ciascuno interpreta il lupo che mangia tanta frutta.

All'inizio il lupo si apparta in un luogo distante dal gruppo e per un po' gli altri si accordano su un frutto per ciascuno o su un "frutto di gruppo". Tornato il lupo deve indovinare il frutto o i frutti di ciascuno dopo aver sentito pronunciare:

Lupo, lupo mangiafrutta, che frutto vuoi?

Il lupo può chiedere anche qualche indizio (per es. il colore, la stagione in cui si mangia quel frutto, ecc.).

Appena il lupo indovina il frutto tutti corrono (se il frutto è di gruppo) o corre soltanto la persona del frutto in questione per non farsi mangiare dal lupo! Ci si può anche rifugiare in una zona o posto concordato e "salvo" del giardino o dello spazio esterno. Chi viene preso dal lupo diventa "il lupo", a sua volta, e dovrà indovinare il frutto, facendo ricominciare il gioco.

IL GORILLA NELLA GABBIA

Su una coperta grande si può giocare a non farsi prendere dal gorilla che è in gabbia ma allunga le zampe!

Il gorilla non può uscire dal perimetro della coperta (la sua gabbia) ma può allungare le zampe (le braccia e i piedi) per toccare gli altri che gli girano attorno (lungo il perimetro del tappeto).

Se riesce a toccare qualcuno è libero!

Chi viene toccato diviene il successivo gorilla e il gioco ricomincia.

LO SQUALO

Sulla coperta (il mare), c'è qualcuno coperto da un telo (lo squalo) e tutti i pesci devono nuotare attorno facendo attenzione a non pestare la coperta e a non essere mangiati perché quando entrano nella zona-squalo il predatore entra in azione! (se li mangia quando li prende o li tocca).

Ma i pesci possono anche fare squadra e riuscire a mettere in fuga lo squalo togliendogli di dosso il telo!

Possono essere aiutati da piccole zone in cui trovare rifugio (cespugli, collinette di terra) mentre compiono l'impresa 😊.

STRIKE!

Posizionando una serie di birilli (o semplicemente delle bottiglie di plastica vuote) si può giocare a chi riesce a colpirne di più lanciando una palla, riuscendo magari a fare addirittura strike!

TELEFONO SENZA FILI

Una persona inventa una frase che viene sussurrata all'orecchio del vicino che, a sua volta, la sussurra a colui che ha di fianco e così via come se si parlasse al telefono; l'ultimo a cui la frase arriva all'orecchio deve pronunciarla a voce alta.

Si vince se la frase alla fine è esattamente come quella che era stata inventata, senza storpiature, aggiunte, ecc.

COSA TOCCO?

In una scatola o in un sacchetto abbastanza capienti si nascondono alcuni oggetti, tutti diversi magari di materiali naturali o di recupero.

Il bambino bendato, solo introducendo la mano attraverso il buco nel coperchio della scatola o l'apertura del sacchetto, dovrà indovinare, utilizzando solo il senso del tatto, cosa sta toccando (es. una spazzola, una bambola, una macchinetta, un mestolo, una conchiglia, ecc.).

Tirando poi fuori l'oggetto dalla scatola o dal sacchetto il bambino potrà verificare, tolta la benda, se ha indovinato oppure no. Può anche essere che più bambini, a turno, "peschino" dalla scatola: vince chi riesce ad indovinare più oggetti!

MOSCA CIECA

A turno, un giocatore al centro dello spazio esterno senza elementi che potrebbero costituire un pericolo (appuntiti, sporgenti, con dislivello) es. un selciato di un cortile, bendato, è

la mosca "cieca" che deve ronzare in giro per prendere o toccare qualcuno e indovinare solo toccandolo di chi si tratta!

SASSO, CARTA, FORBICE o morra cinese

A coppie, si gioca con le mani: il pugno è il sasso, la mano distesa è la carta e poi c'è il gesto della forbice che taglia con indice e medio, zac zac!

Si nasconde una mano dietro la schiena e, dopo aver pronunciato assieme "Sasso, carta, forbice!" si fa uscire posizionandola in modo che sia o sasso, o carta o forbice.

Il sasso vince sulla forbice, la forbice sulla carta e la carta sul sasso coprendolo.

LA BOMBA

Serve una palla (anche di neve! Oppure un palloncino riempito con "poca" acqua) che faccia da "bomba".

Un giocatore, meglio l'arbitro, conta all'indietro da 10 fino a zero e nel frattempo gli altri si lanciano o fanno passare di mano in mano la "bomba".

Allo scoccare dello "0" o "BOOM!" la bomba scoppia e guai a chi l'aveva in mano: viene eliminato!

Vince chi "sopravvive" cioè rimane l'ultimo in gioco.

MOSAICO

Foglie di diversa forma e colore, sassolini, semi, ecc. possono divenire le tessere di un "mosaico".

LA TOMBOLA DEGLI ANIMALI

Al posto della classica tombola con i numeri, con cui giocare con i bambini in età scolare ecco una versione anche per i bambini della scuola dell'infanzia.

Il tabellone e le tessere recano le immagini di animali!

Il bambino tira fuori di volta in volta dal sacchetto l'immagine di un animale, lo riconosce e lo nomina oppure fa il verso dell'animale "pescato".

LO ZOO o la VECCHIA FATTORIA

A turno, si pensa ad un animale e, mimandolo, si cerca di far indovinare agli altri quale sia.

Oppure tutti gli altri devono indovinare l'animale dal verso che sentono o si cerca di indovinarlo chiedendo indizi (cosa mangia, dove vive, di che colore è, ecc.).

ESTRO CREATIVO

Possiamo "riciclare" i materiali di recupero (bottiglie di plastica, vasetti dello yogurt, ecc.) realizzando anche seguendo un tutorial o ispirandosi con farina essenzialmente del proprio sacco tutta una serie di oggetti: sottopentola, sottovaso, dei mostriciattoli, una girandola, un aquilone da far volare nei giorni ventosi di primavera!

COLPO D'OCCHIO!

Sfruttiamo le limpide giornate primaverili ed estivi ma anche volendo quelle grigie e malinconiche tipiche dell'autunno e dell'inverno per posizionarci all'esterno con il bambino e vivere assieme la magia di ritrarre grazie al colpo d'occhio su un foglio grande ciò che possiamo osservare: il panorama, un particolare, uno stato d'animo!

A CACCIA DI OMBRE!

Divertiamoci a realizzare grazie al tramonto delle sagome di animali (uccello, farfalla, lupo, ecc.) sfruttando l'ombra delle nostre mani sui muri delle case o a giocare ad acchiappare l'ombra che si forma sulla strada!

LA FORMA DELLE NUVOLE

Tutti con naso all'insù ma anche, perché no?, con la testa tra le gambe per osservare le nuvole, le loro diverse forme e guardare il cielo e il mondo da un'altra prospettiva! Quella nuvola assomiglia tanto a... un drago! Questo drago un giorno incontrò ...
Eccetera eccetera

28

Di seguito, alcuni spunti di gioco e di pregrafismo rivolti ai bambini dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia.

TROVA LE DIFFERENZE

Due disegni come ad esempio due panorami apparentemente identici ma che in realtà nascondono dei dettagli differenti da individuare!

COSA APPARIRÀ

Il bambino colora solamente le parti del disegno contraddistinte da un puntino. Quando avrà terminato di colorare che cosa apparirà?
Anche il gioco "Unisci i puntini" consente di scoprire la figura "nascosta" che poi si può anche colorare. Basta unire con una linea i puntini da 1 a 10, da 1 a 15, da 1 a 20.

LE OMBRE

Da una parte del foglio tanti oggetti e dall'altra le loro ombre sparse: il bambino ha il compito di collegare ogni oggetto alla rispettiva ombra.

IL LABIRINTO

Aiutiamo il contadino a fare il percorso per andare a guidare il trattore!
Diamo una mano al gatto per riuscire a trovare la ciotola e poter bere del buon latte!

Il bambino prima segue con la mano il percorso sul foglio e poi con pastello o pennarello lo traccia aiutando così i vari personaggi a raggiungere il loro obiettivo 😊 ma attenzione! Potrebbero esserci più percorsi anche aggrovigliati, perciò è necessario individuare solo quello che porta a destinazione!

COLORIAMO LE FORME

Il bambino viene invitato, di volta in volta a colorare delle forme specifiche e contenute in un disegno: il triangolo, il cerchio, il quadrato. Inoltre, può cercare tra i quadrati quello più grande e tra i cerchi quello più piccolo!

TROVA L'INTRUSO

In un gruppo di animali c'è un oggetto che non è affatto un animale: è l'intruso! Allora il bambino lo indica o lo cerchia e così via per altre "famiglie" di oggetti, persone, animali.

GIOCO IN RIMA

Divertiamoci con il bambino a trovare delle parole con cui fare rima (piatto - gatto; fiore - colore; giallo - gallo; biscotto - sotto, e via dicendo).

INIZIA CON...

Anche questo gioco si basa sulla pronuncia di parole; nello specifico scervelliamoci per trovare le parole che iniziano con una specifica lettera o specifico suono (per es. C cane; N nuvola, ecc.).

Possiamo anche dire al bambino di indicarci la lettera o il suono con cui iniziano Cane, Nuvola e così via.

IL GIOCO DEL RICICLO...

Il bambino associa gli oggetti e i materiali da riciclare al contenitore corretto per effettuare la raccolta differenziata: con un tratto delle matita collega ogni oggetto al contenitore adatto!

Anche così si sensibilizza alla salvaguardia della natura e al rispetto per l'ambiente! 😊

POLLICE VERDE

Abbiamo la possibilità di tenere in stanza o in terrazzo una piantina? Bè, se abbiamo il pollice verde, possiamo occuparcene ricordandoci di innaffiarla, di mettere del buon terriccio, di farle prendere del sole quanto basta... Un po' più di attenzione con i bonsai, mooolta meno con le piante grasse 😊

Immediata soddisfazione con il rosmarino e il basilico da impiegare in gustosissime ricette: proviamo per esempio a fare il pane in casa aromatizzato e sentiremo che delizia!

In aprile poi si semina praticamente tutto, perciò anche chi ha solo una finestra può provare a utilizzare le confezioni di carta delle uova o i barattoli vuoti dello yogurt per piantare dei semi (in caso anche quelli delle verdure che vengono consumate): bello vederli crescere e sbocciare!

FOTO E VIDEO

L'occhio artistico si nasconde dietro l'obiettivo?

Fare fotografie e video-filmati fa al caso nostro utilizzando poi anche filtri che modifichino, abbelliscano, imbruttiscano, invecchino e via dicendo le foto: saremmo pronti per un vernissage?

VORTICE!

Proviamo col *faidate* a costruire una colorata e personalizzata trottola da usare anche all'aperto per fare sfide a chi riesce a farla girare più a lungo e più velocemente!

Un gioco del passato che può ancora appassionare grandi e piccoli 😊. Bastano alcuni fogli colorati o da colorare, colla e scotch biadesivo, un pastello consumato (che non usiamo più perché troppo "piccolo").

Dopo aver tagliato il foglio a strisciole da 15 mm circa (tutte uguali) uniamo le strisciole con lo scotch o la colla per farne un'unica lunga striscia colorata.

Dopo aver messo un po' di colla o scotch biadesivo sul pastello corto arrotoliamo attorno ad esso la grande striscia colorata, stringendo forte. L'estremità della striscia è da fissare con lo scotch in modo che rimanga bella attorcigliata al pastello: la trottola è pronta per il gioco sfidando non solo l'avversario ma anche le leggi fisiche dell'equilibrio e del moto perpetuo!

La trottola può essere realizzata anche con un dischetto colorato (magari arcobaleno) al cui centro, dopo aver praticato un foro, inseriamo il nostro pastello corto. Facendolo girare girerà anche il disco colorato portando con sé l'arcobaleno e, chissà, magari tracciando su un foglio anche inediti ghirigori...

LA CHIAVE NASCOSTA O CACCIA AL TESORO

L'adulto - o il bambino - realizza dei biglietti con simboli di oggetti o frasi con descrizioni o indovinelli da risolvere che indichino i posti dove sono nascosti tutti gli indizi che porteranno a scoprire la chiave utile ad aprire lo scrigno di un tesoro!

I biglietti vanno nascosti in giardino: il primo verrà consegnato direttamente ai partecipanti che dovranno iniziare "la caccia" leggendolo o interpretando il simbolo o risolvendo l'indovinello. Nel posto in cui andranno leggendo il primo indizio troveranno il secondo e così via fino ad arrivare al tesoro. Il tesoro può essere qualsiasi cosa 😊

ASSOCIAZIONE DI IDEE

Un giocatore pronuncia una parola e un altro le associa la prima che gli viene in mente subito, senza pensarci troppo, anche se apparentemente non c'entra nulla e così via con l'associazione del terzo giocatore.

CENTRO!

Un gioco ispirato alla pallacanestro: un recipiente tipo cestino o bacinella, una pallina o una pigna e via! Giochiamo a fare centro cercando di buttare l'oggetto proprio dentro al contenitore.

CAMPANON O "PAMPANO"

Con scotch di carta vengono tracciate delle linee per terra, sul pavimento esterno o con i gessetti colorati sul selciato o l'asfalto, in modo da formare delle caselle: in ogni casella si dovrà lanciare un sasso e poi saltare con un piede solo sino alla casella per recuperare il sasso: attenzione a non pestare le linee e a non perdere l'equilibrio.

32

IL TELAIO

Proviamo a creare delle intelaiature costruendo una piccola cornice di telaio solo utilizzando una scatola di cartone e dei fili di lana colorata o di spago.

Realizziamo disegni facendo passare i fili colorati da un punto all'altro della scatola, incrociandoli a piacere: un capolavoro da appendere magari abbellito appendendoci oggetti naturali come conchiglie, sassolini, rametti, fiori.

AEREI CON LA CARTA

Una competizione con aerei di carta colorati, personalizzati con il nome o un nickname, dotati di alettone o mitragliatrice? Bella idea!

Basta un foglio A4 bianco da colorare o colorato su cui inserire simboli, scritte, brillantini, ecc.

Pieghiamolo a metà nel senso della lunghezza sovrapponendo tra loro i due lati lunghi; portiamo gli angoli superiori verso il centro facendo delle pieghe nette e precise (aiutandosi con le unghie!); pieghiamo il bordo angolato verso il centro facendo in modo che i due lati diagonali creati si incontrino al centro della piega; infine pieghiamo di nuovo lungo la linea centrale (le pieghe precedenti si nascondono così all'interno dell'aereo) e portiamo le punte verso il basso per creare le ali che faranno sfrecciare il nostro bolide!

La sfida potrebbe essere al lancio più lungo e/o più acrobatico, ma si può giocare anche uno di fronte all'altro ai due lati opposti giardino al

rilancio dell'aereo di qua e di là. E se potessimo farlo decollare da una finestra o dal terrazzo e poi andarlo a riprendere in giardino? WOW!

IL COLLEZIONISTA

Il bambino è un appassionato collezionista?

Barattoli contenenti sassi, conchiglie, foglie; album (erbari) con figure di animali/piante/fiori: spazio alla catalogazione del botanico o dell'ambientalista!

Di tanto in tanto mamma e papà possono "pagare il biglietto" per visitare il museo o la mostra!

COSTRUIAMO!

Con scatole da scarpe o contenitori di varie dimensioni ci si può divertire a costruire una nave dei pirati in mezzo al mare del giardino o un autolavaggio per le macchine, una scenografia per far muovere personaggi e mettere in scena!

IL QUIZZONE O SAPIENTINO

La sfida è a chi risponde correttamente a più domande su natura e ambiente e animali o nel minor tempo possibile: pronti? Via!

L'adulto realizza, prima del gioco, la lista dei quesiti da rivolgere ai bambini. È consigliabile anche tenere a disposizione le soluzioni alle domande e agli indovinelli in caso sorgesse il dubbio. 😊

MATERASSO DI FOGLIE

In autunno si possono ammucciare le foglie secche cadute dagli alberi in una zona creando una specie di "materasso". I bambini potranno stendersi e trovare la posizione più comoda. A chi piacerebbe essere ricoperto di foglie? Pronti, via!

TEMPESTA AUTUNNALE

Si dispongono le foglie sopra un telo. Con il bambino si tende il telo con le mani e si comincia a scuoterlo, all'inizio lentamente, poi con

movimenti sempre più energici, in modo da far sollevare le foglie creando una sorta di tempesta autunnale.

MEMORY CON LE FOGLIE

Si dispongono sul telo 10-15 foglie diverse. Il bambino o l'adulto le memorizza osservandole per un minuto. Quindi, non guardando o bendati, vengono tolte alcune foglie (da 1 a 3). Quali foglie mancano?

ULTRASUONI

Immaginate di essere un lupo o una civetta, animali con un udito fenomenale. Concentratevi dapprima unicamente sull'orecchio destro. Cosa sentite da questa parte? Concentratevi non sul rumore più forte ma su quello più debole. Prendetevi il tempo necessario. Provate ad ascoltare quanti uccelli sentite e cercate di localizzarli. Ora si cambia, concentratevi sull'orecchio sinistro. Cosa sentite? Da dove provengono i rumori e quanti uccelli cantano in questo momento? Qual è il rumore più debole che riuscite a percepire? Ascoltate ora con entrambe le orecchie. Cosa sentite davanti, dietro, sopra o sotto di voi? Provate a percepire tutto l'ambiente con le vostre orecchie.

CHE FIUTO!

Tenete gli occhi chiusi e annusate il vento con il naso: Cosa c'è nell'aria? Immaginate di essere un riccio che non vede bene, ma che ha un olfatto eccezionale. Annusate il vento e scoprite che tipo di terra c'è sotto di voi e quali alberi vi circondano. Che odore ha il vento?

IL TOCCO MAGICO

Concentratevi ora sulla vostra pelle. Rimboccatevi anche le maniche. Su quale parte del corpo percepite l'aria? Sul viso, sulle mani o forse sulle braccia? Provate a sentire se il sole vi solletica o se c'è un vento freddo o caldo che sfiora la vostra pelle.

ZOOM!

Aprite gli occhi e guardate come la civetta! Cercate un punto lontano, magari al di sopra dell'orizzonte e fissatelo bene. Provate ora, senza muovere la testa e gli occhi, a guardare il vostro vicino o gli alberi che si trovano sulla vostra sinistra e sulla vostra destra. Senza spostare lo sguardo dal vostro punto d'osservazione, potrete percepire soprattutto i movimenti compresi in un raggio di quasi 180°. Esercitatevi un pochino in tutta tranquillità. Questo genere di osservazione si chiama anche "vista grandangolare". Anche caprioli vedono in questo modo. Mentre mangiano devono contemporaneamente percepire ogni movimento nei loro dintorni per riconoscere in tempo il pericolo.

OPLA'

I bambini possono trovare una grande varietà di piccoli esseri viventi sugli alberi, tra gli arbusti, fra le radici e nelle immediate vicinanze. Basterà stendere un ombrello aperto sotto una pianta e poi scollarla per farvi cadere direttamente dentro gli animaletti! Per quanto riguarda gli animali che vivono sul terreno e sotto la superficie del suolo, i bambini possono prendere un po' di terra e distribuirla su un lenzuolo bianco, in modo che saltino subito all'occhio. Gli esseri viventi che decompongono il materiale organico possono essere attirati con un'esca, ad esempio un frutto: basta tagliarne a metà uno (una mela, una pera, un'albicocca, a seconda della stagione) e scavarne l'interno.

SULLE TRACCE...

Le orme, le piume, gli escrementi, le ragnatele, i gusci di lumaca sono tracce di animali! Individuiamole per metterci alla ricerca e buona scoperta!

COME UNO SCOIATTOLO

Si sceglie un materiale naturale facilmente reperibile da fissare o infilare nei pantaloni a mo' di "codino": erba, ramoscelli, felci... poi comincia l'inseguimento dello scoiattolo: ognuno cerca di acchiappare quanti più codini di scoiattolo possibil!

SCAPPA DALLA FAINA!

Le faine inseguono gli scoiattoli. Questi possono però mettersi al sicuro in tane precedentemente designate. Sfortunatamente, anche loro dopo un po' avvertono i morsi della fame. La faina conta lentamente fino a cinque e prima che pronunci l'ultimo numero lo scoiattolo deve lasciare la tana. Chi viene catturato si trasforma a sua volta in faina!

36

IL TOPO E LO STARNUTO

Tratto liberamente dal libro di Kerstin Schmidt, 2004.

L'adulto racconta la storia e il bambino/i bambini interpretano i versi, i suoni, gli animali oppure viceversa.

In un bosco (in un prato, una boscaglia, un parco, ...) dove regnava il silenzio totale, era talmente silenzioso da non sentire nemmeno...

◊ un uccello cantare ◊ un filo d'aria soffiare ◊ un rametto rompersi ◊ una foglia tremare ◊ un fruscio dell'erba dovuto al passaggio di una lucertola ◊ uno squittire dello scoiattolo, ecc.

C'era una volta un topo che, seduto di fronte alla sua tana, e meravigliato dal tanto silenzio, improvvisamente starnutì. Una ghiandaia (una volpe, un cervo...) che si stava riposando ai piedi di un albero nelle vicinanze lo sentì e non riuscì a trattenersi dal ridere. Tossì e poi fece la risata più forte che il bosco avesse mai sentito uscire dal becco di una ghiandaia (una volpe, un cervo...).

◊ Gli uccelli, in preda allo spavento, iniziarono a pigolare e a dare l'allarme ◊ nell'aria si levò un colpo di vento ◊ le foglie degli alberi iniziarono il loro tipico fruscio ◊ alcuni rami si ruppero ◊ la lucertola si mise a correre a più non posso nell'erba ◊ e tutti gli scoiattoli corsero su e giù dagli alberi e iniziarono a squittire tutti insieme.

Il topo sgattaiolò velocemente nella sua tana e disse: «Non sapevo di poter fare tanto rumore!»

RICREIAMO L'ARCOBALENO

L'adulto prepara una scheda con i colori dell'arcobaleno e con il bambino va a caccia di elementi naturali del colore corrispondente, si può notare come la natura possa offrire tutti i colori dell'arcobaleno!

AFFONDA O GALLEGGIA?

Dopo aver riempito d'acqua una bacinella chiedete al bambino di raccogliere sassi, foglie, rametti... e prima di immergerli domandategli se secondo lui l'elemento naturale galleggerà o affonderà. Buon esperimento!

CON LE UNGHIE E CON I DENTI!

37 Volete allenare i muscoli e l'equilibrio? Niente di meglio che un'arrampicata! Proviamo con un albero che offra dei rami bassi e robusti e lasciamo il bambino libero – in sicurezza – di misurarsi con le proprie capacità e limiti invitando ad essere prudente e a mantenere l'equilibrio aggrappandosi bene e scegliendo i punti su cui poggiare i piedi ma soprattutto invitiamolo a vedere il mondo da un'altra prospettiva!

DETTAGLI

Dopo aver raccolto rametti, sassi, conchiglie, foglie, ecc. provate a metterle sotto l'occhio della lente di ingrandimento per cogliere meglio tutti i dettagli! Buona scoperta!

SENSAZIONE UNICA

Invitate il bambino a stare a piedi nudi su sabbia, sassolini, terra, erba e altre superfici naturali per fargli sentire uniche e diverse sensazioni!



Alcune Curiosità sugli animali

Gli animali ci sono sempre stati?

Gli animali vivono sul nostro pianeta da molto più tempo degli esseri umani. Sono comparsi sulla terra più di 500 milioni di anni fa. Secondo gli scienziati le prime creature erano piuttosto inquietanti, simili a vermi o insetti e vivevano in mare. Gradualmente si sono evolute nei milioni degli esseri viventi diversi che vediamo oggi in giro per il mondo.

38

Quanti tipi di animali esistono?

Gli animali possono essere suddivisi in due grandi gruppi. Gli invertebrati, cioè quelli privi di colonna vertebrale: insetti, ragni, lumache, polpi e meduse. E i vertebrati, cioè con la colonna vertebrale e di solito anche uno scheletro. A quest'ultimo gruppo appartengono cinque classi principali: i pesci, i rettili (serpenti e coccodrilli), gli anfibi (rane e rospi), gli uccelli e i mammiferi.

Perché ci sono tanti tipi di animali?

E' a causa dell'evoluzione, cioè il modo in cui le specie cambiano con il passare del tempo. Gli animali hanno iniziato a muoversi e si sono diffusi in molti luoghi differenti, chiamati habitat. E quelli che si sono adattati meglio, grazie ad alcune caratteristiche individuali, sono vissuti più a lungo, hanno avuto più cuccioli a cui hanno trasmesso queste caratteristiche. Così lentamente, l'intera specie diventa più adatta all'habitat e si differenzia dalle altre specie.

Perché gli animali sono importanti?

Il mondo, le piante, gli animali, gli uomini e tutti gli esseri viventi fanno parte di un ecosistema. Significa che tutti interagiscono fra loro formando un insieme che funziona. Ogni essere vivente costituisce il cibo per un altro e aiuta a mantenere in equilibrio il sistema. Gli insetti per esempio, diffondono il polline fra le piante, che così possono produrre semi e frutta. I vermi scavano la terra rompendo le zolle e rendendo più facile la crescita dei germogli. Le specie cacciatrici, come i pipistrelli, mantengono basso il numero di animali nocivi come le zanzare.

Le lumache hanno 4 nasi: 2 per respirare e 2 per annusare

Gli elefanti sono gli unici mammiferi a non poter saltare

I cammelli hanno 3 sopracciglia per proteggersi dalle tempeste di sabbia

Se si solleva la coda a un canguro non può più saltare: infatti la usa per bilanciare il peso

L'orso bruno può correre più velocemente dei cavalli.

Gli animali più dormiglioni al mondo sono il koala (dorme circa 22 ore al giorno) e

il bradipo (dorme circa 20 ore al giorno).

Il falco pellegrino è l'animale più veloce al mondo!

Il pesce gatto è *l'animale con più denti al mondo, ben 9.280!*

I delfini dormono con un occhio aperto.

Le Api da miele hanno peli sugli occhi per poter catturare più polline possibile.

I gatti usano i loro baffi per misurare la larghezza delle fessure e capire se il loro corpo è in grado di attraversarle.

Il coccodrillo non può tirare fuori la lingua dalla bocca.

Le Api hanno 5 occhi, tre piccoli sopra la testa e due più grandi in fronte.

Gli Orsi Polari sono gli unici mammiferi ad avere i peli sotto le zampe, questo li aiuta ad avere una maggiore aderenza sul ghiaccio e isola le zampe termicamente.

Non esistono 2 zebre con le stesse strisce.

Alcuni indovinelli sugli animali

1. Perché un fenicottero solleva solo una gamba?
2. Qual è il gioco preferito dal veterinario?
3. Qual è quell'animale che contemporaneamente è là, qui e là?
4. Dove fa il bagno il canguro?
5. Sono piccola e volante ed ho un suono un po' ronzante, ma se voglio posso entrare nei castelli, per mangiare.
6. Ho baffi e fiuto fino e sento odor di topolino, giro sempre in 44, ma lo sai che sono il..

Soluzioni

1. Perché se le solleva tutt'e due cade

2. Il gioco dell'oca
3. L'a-qui-la
4. Nel Mar Supio
5. La mosca
6. Il gatto

L'arcobaleno

Dopo la pioggia nel cielo sereno
sette cascate fa l'arcobaleno:
rosso di guance di rossi folletti,
arancio di sole negli occhi stretti,
giallo di luce del mezzogiorno,
verde tappeto che brulica intorno,
azzurro del cielo con cielo sopra,
indaco il buio che tutto ricopra,
violetto odore di vento vecchio.
Che colore rimane nel secchio?

B. Tognolini



Per saperne di più...

Per saperne di più... e integrare questo libro-gioco (che reca solo alcuni degli innumerevoli giochi e delle attività creative che i bambini/ragazzi, in base all'età, possono sperimentare da soli, in coppia o tra amici e con gli adulti) può essere interessante consultare in internet oppure in biblioteca comunale altre fonti: ecco di seguito quelle utilizzate per prendere ispirazione realizzando questo opuscolo!

Così, dopo aver raccolto il maggior numero di idee o aver trovato quelle di interesse, buon divertimento ricordando che...

esplorando si cresce!



41

Accipolline! Le avventure dell'ape Valentina, 2020

Katy-Kat. Missione riciclo, Edizioni Ambiente, 2019

Katy-Kat. Missione mare pulito, Edizioni Ambiente, 2020

A. Claybourne, Perché i pesci non annegano?, DeAgostini, 2018

K. Smith, Come diventare un esploratore del mondo, Corraini, 2011

R.T. Bruno, Educare al pensiero ecologico. Letture, scritture e passeggiate per un mondo sostenibile, Topipittori, 2020

M. Lybe, M. Doucè, 50 eco-attività per i bambini. Piccole creazioni seguendo le stagioni, Il Punto d'incontro edizioni, 2020

R. Farnè, L'educazione si-cura all'aperto, Junior, 2014

Cesvi, Educare Giocando. Kit didattico sulla sostenibilità creato dagli studenti per altri studenti: www.cesvi.org

Piano Piano...Osservare la natura per vivere senza fretta. 50 storie, Giunti, 2021

Comune di Firenze, Linee guida Verdi, Outdoor Education zeroisei

<https://vimeo.com/289880088> Una favola per la natura

www.bimbinelbosco.com

www.bambinienatura.it

<https://ec.europa.eu>

<https://www.focusjunior.it>