

CITTA' DI  
VENEZIA



Direzione Sviluppo Organizzativo e Strumentale  
Settore Servizi Educativi  
Servizio di Progettazione Educativa  
Gruppo di Progettazione Psicopedagogica



**GIOCANDO SI CRESCE!**



Comune di Venezia

[www.comune.venezia.it](http://www.comune.venezia.it)

### *Presentazione*

Il Servizio di Progettazione Educativa ha pensato di raccogliere in questo opuscolo una serie di spunti gioco.

L'intento è quello di fornire un piccolo contributo alle famiglie alle prese con l'intrattenimento di bambini e ragazzi soprattutto in questo momento in cui, stando in casa da settimane, potremmo già aver dato fondo a tante idee e alla scorta di inventiva.

Ben venga quindi poter farsi ispirare da qualche suggerimento relativo a giochi che già conosciamo ma anche a novità, a seconda della fascia di età di bambini e ragazzi.

Giochi da fare da soli per chi è figlio unico ma anche con mamma e papà, giochi da condividere in compagnia per coloro che trascorrono il tempo in casa con un fratello/una sorella.

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

Augurandoci di ritornare al più presto alle nostre attività e poter ricominciare, se vogliamo, anche a giocare e muoverci all'aria aperta, a correre e a saltare, riproponendo magari, perché no?, alcuni di questi spunti al parco e/o in calle con gli amici.

Dott.ssa Daniela Galvani  
Responsabile Progettazione Educativa Comune di Venezia

CITTA' DI  
VENEZIA



Direzione Sviluppo Organizzativo e Strumentale  
Settore Servizi Educativi  
Servizio di Progettazione Educativa  
Gruppo di Progettazione Psicopedagogica

# **GIOCANDO SI CRESCE!**

di **Elena Pegoraro**

---

pedagogista Servizio Progettazione Educativa



***Indice delle proposte di gioco***

0-18 mesi.....	5
18-24 mesi .....	15
24-36 mesi .....	22
3-6 anni .....	27
6-11 anni .....	36
Dai 12 anni in poi.....	45



**0-2 mesi:** il gioco per il neonato si identifica con le sensazioni gradite legate alle cure del corpo e al soddisfacimento dei bisogni primari da parte di coloro che lo accudiscono (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.

**2-6 mesi:** il bambino può essere coinvolto 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 aumentano la possibilità di relazionarsi con il mondo circostante.

**6-12 mesi:** il bambino ricerca sensazioni piacevoli del proprio corpo (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, della capacità di afferrare gli oggetti e della posizione "seduta" intorno ai sei mesi nonché della possibilità di aggrapparsi agli oggetti per alzarsi e mantenere la posizione eretta che per qualcuno evolve già nell'imparare a camminare da solo.

**12-18 mesi:** "Mio!" è probabile che il bambino voglia tutto per sé, anche questo è un modo per dirci che sempre più sta prendendo consapevolezza. L'attenzione può essere rivolta verso il suo oggetto "transizionale" ovvero che lo rassicura e gli infonde coraggio quando deve fare qualcosa di impegnativo (separarsi dalla mamma per un po' di tempo, smettere con i giochi per andare a fare il sonnellino, ecc.) oppure attraversare bui corridoi minacciosi! In questa fase il piccolo infatti vuole "fare da solo" senza "sentirsi solo".



## Proposte di gioco

### FILASTROCCHHE E CANZONCINE

I bambini appena nati possono essere allietati dall'ascolto in sottofondo di melodie e canzoncine, 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. Quando inizia ad emettere vocalizzi e comincia la lallazione può rispondere "a tono" agli inviti di mamma/papà esplorando la sua voce.

Con lo scorrere dei mesi il bambino potrà anche ascoltare la lettura di un breve racconto o di una storia. La lettura ad alta voce lo coinvolge dal punto di vista cognitivo e psicologico-emotivo in quanto coglie anche stati d'animo e vengono stimulate delle emozioni.

Il bambino poi potrà tenere in mano un libro cartonato e maneggiarlo, probabilmente portandolo alla bocca: è il suo modo di conoscere gli oggetti!

Con la crescita, via via con mamma e/o papà potrà osservare sempre più le caratteristiche del libro e le immagini, e sempre più farsi coinvolgere dalla trama dei racconti appassionandosi con l'immaginazione alle vicende dei diversi personaggi!

### 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, semplici puzzle), nell'aprire e nel chiudere (cassetti, scatole), nel riempire e nello svuotare, nell'accendere e nello spegnere, nel mostrarsi e nel nascondersi magari trovando nascondigli (è attratto da angoli e nicchie in cui stare sotto, stare dentro).

### **SEGUI L'OGGETTO**

Con il neonato mamma e papà possono fare i primi giochi motori: il piccolo steso sulla schiena 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 giocattoli 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 BUFBE**

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"!

## **GIRA GIRA**

Di solito sopra la culla del neonato viene posizionata una giostrina con api oppure stelle, che girano emettendo una melodia. Questa "giostrina" che gira gira attrae l'attenzione di alcuni bambini rilassandoli fino a farli addormentare... altri invece vengono stimolati dal movimento, dalla vista degli oggetti e dal suono e rimangono belli vispi a farsi intrattenere...

Questo tipo di "passatempo" si può realizzare anche in casa per esempio ispirandosi alla "giostrina Gobbi" così chiamata perché porta il nome di Gianna Gobbi che l'ha inventata. Il gioco, di ispirazione montessoriana, è adatto al piccolo di 2-3 mesi di età: appese a un sostegno orizzontale ci sono delle sfere (5 di solito) ricoperte di fili di lana dello stesso colore ma di tonalità diverse. Le sfere, appese ad altezze diverse (dai 10 ai 30 cm di altezza) stimolano nel bambino la percezione dei colori e della profondità dello spazio.

## **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.

Il tintinnio del sonaglio, la musica soft del carillon gli fanno compagnia. Più avanti, crescendo, apprezzerà i giocattoli che suonano ed emettono luci, tenderà l'orecchio e cercherà la nostra attenzione quando percepirà

un rumore insolito, verrà attratto dal vociare della televisione, da melodie e canzoncine.

La fattoria degli animali per es. potrà aiutarlo a sentire e a riconoscere i versi degli animali.

Egli stesso sarà soddisfatto nel produrre dei suoni: battendo sugli oggetti ma anche utilizzando le prime parole che saranno mamma e/o papà per poi dare il via ad una serie di nuovi vocaboli.

Anche il suono di strumenti musicali attirerà da subito l'attenzione del bambino e quale miglior sottofondo di una canzone suonata alla chitarra e intonata da mamma e/o papà!

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...**

L'adulto, fin dalla nascita, si prende cura del corpo del bambino.

Steso sul fasciatoio dopo il bagnetto oppure adagiato comodo su un cuscino, il piccolo potrà beneficiare di un delicato massaggio magari accompagnato da una musica rilassante di sottofondo.

### **BABY-DANCE**

Ballare con il proprio bambino è un'attività che si può fare fin da subito! Basta tenere in braccio il piccolo, scegliere una musica o 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**

Il bambino si diventerà dagli 8 mesi circa a veder scomparire e ricomparire il viso dell'adulto oppure un oggetto/un giocattolo. Così potrà anche sperimentare che le cose che "spariscono" dalla sua vista non vanno via per sempre, possono ritornare!

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 il divano o la tenda e farsi "scoprire" dal piccolo.

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

### **LE PRIME COSTRUZIONI**

Intorno all'anno di età arrivano in regalo i primi mattoncini per grandi costruzioni! Ecco che dai blocchi morbidi a quelli un po' più rigidi il piccolo si può sbizzarrire da solo o in compagnia di mamma/papà e fratelli.

Inizialmente i mattoncini verranno lanciati in giro per casa, questo è il loro primo uso di solito 😊 poi via via il bambino imparerà a fare anche altri giochi che lo appassioneranno ugualmente associando e costruendo.

Anche le forme impilabili possono essere usate per splendide costruzioni e il gioco degli incastri allena le capacità logiche e la coordinazione oculo manuale.

### **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, 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 pedagoga 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.

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, 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.

Può scegliere tra diversi oggetti e materiali. Per esempio: *oggetti di materiali naturali*: spugna naturale, mela, limone, palla di lana, spazzolino da denti, sottobicchiere di paglia; *oggetti in legno*: cucchiaino da cucina, anello grande delle tende; *oggetti in metallo*: cucchiaini vari,

grosso tappo del profumo, portapenne, spremiagrumi, formine per torte; *oggetti in pelle, tessuto, gomma*: bambolina di stoffa, presina, palla da tennis, sacchetti di stoffa, ben cuciti, con dentro lavanda, timo, rosmarino., ecc.; *oggetti di carta e cartone*: scatola di cartone, rotolo di carta da cucina, bicchiere di carta.

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. Rende l'ambiente un posto tranquillo (no musica, no tv, no rumori forti ma anche no altri giocattoli in giro) 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 bebè si deve concentrare!*





18-24 mesi

Il bambino sa camminare, correre e saltare, dice le prime parole ed è come una sorta di "piccolo scienziato": la sua "mente assorbente" (Montessori) è pronta e ricettiva al massimo nei confronti degli stimoli. Sta imparando a conoscere 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 lo aiutano a sperimentare.

Le azioni come afferrare, trattenere, spingere, strappare, e via dicendo sugli oggetti non sono più solo per esplorarli 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, a distruggere, a trasformare, a scatenare e via dicendo. 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



“intrafcio” tra ciò che si intende fare e il raggiungimento dell’obiettivo! Il bambino ambisce a “fare da solo”: tenta di arrampicarsi sulle sedie per aprire gli sportelli, apre il rubinetto del bidet e si ferma ad osservare l’acqua che scorre, prende pentola e coperchi dai cassettoni in cucina per batterli e far rumore, sale sul divano e si lancia sul tappeto, 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!

Nasce anche il “gioco simbolico” attraverso cui il bambino dimostra di utilizzare come “un simbolo” gli oggetti: una penna diventa un missile, un mattoncino un pezzo di pane da comperare al mercato e così via.

La casa, il supermercato, il posto di lavoro, il dottore 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, dormire, fare il bagno, andare in automobile, fare la spesa, recarsi al lavoro, andare dal medico, ecc.) facendosi aiutare dai suoi giocattoli, da bambole e peluche.



## Proposte di gioco

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

### 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 implichino 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 ammaestrati al salto nel cerchio infuocato, leprotti che zampettano felici nei boschi...

### **MAMMA CASSETTA**

Tra pentoline, forno, frigorifero e tavolo da preparare con una bella tovaglia che accolga orsacchiotti e bambolotti affamati da imboccare, ecco che si può far finta di essere a casa e di fare come mamma e papà: il pranzo è servito!

### **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...

## PRECISA – MENTE

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

Per esempio, invitiamo il bambino ad infilare materiali sottili come cannuce o spaghetti 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 nastri colorati: che magia!

Possiamo provare anche a infilare, con la supervisione dell'adulto, cose piccole come per esempio le monete nel salvadanaio o della pasta corta in un barattolo.

La manualità dei bambini ne beneficerà anche solo infilando dei pennarelli dentro fori ritagliati in una scatola da scarpe.

Su ispirazione montessoriana, si potrebbe costruire un pannello con tante cerniere da aprire e chiudere (tirare su e giù) e con il velcro tasselli da attaccare e da staccare.

## PASTA DA MODELLARE

Via libera alla creatività con la pasta da modellare o la pasta di sale da fare in casa e poi da colorare!

Per la pasta di sale bastano pochi ingredienti: una tazza di sale fino, due di farina e una di acqua tiepida. Prima si mescolano la farina con il sale e poi si aggiunge l'acqua un po' alla volta, impastando bene per ottenere una pastella che si può anche colorare! Aggiungendo infatti curcuma, cacao, caffè o coloranti alimentari oppure, dopo averla resa rigida con la "cottura", si può colorare con le tempere e appiccicarci pure i brillantini! Al forno va cotta a 120° per un tempo variabile a seconda della grandezza del "lavoretto"; in alternativa va lasciata asciugare all'aria per h24.

Attenzione! Può essere anche profumata aggiungendo all'impasto qualche goccia di oli essenziali o alcuni aromi da cucina.

Infine, per un effetto "lucido", spennelliamo le formine con un tuorlo d'uovo sbattuto mischiato ad un cucchiaino d'acqua e inforniamo per altri 30': l'effetto è assicurato!

## I TRAVASI

Niente di più coinvolgente dei giochi con l'acqua o con le farine!

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!

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 senno' 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.

Possiamo con la farina anche realizzare una versione fai da te delle "scatole azzurre" ideate da Paola Tonelli.

Solitamente la scatola azzurra è una scatola dipinta di azzurro e contenente sabbia: ricorda il mare e serve al bambino per entrare in contatto con gli elementi naturali.

Infatti, si possono mettere a disposizione sassi, rametti, conchiglie, foglie, fiori essiccati e via dicendo che il piccolo inserirà a suo piacimento nella scatola dando sfogo alla creatività.

Ci possiamo accontentare anche della farina in attesa di poter raccogliere la sabbia e fare scorta di conchiglie andando al mare!

## **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.

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!





*24-36 mesi*

Esplode il linguaggio!

Il bambino può utilizzare più agilmente anche il canale verbale per esprimersi, per comunicare i suoi stati d'animo e quello che vuole, ciò che si propone di fare: il gioco continua a supportare lo sviluppo dell'identità anche grazie alla messa in scena improvvisata di brevi "storie" in cui far finta di essere mamma, papà, un supereroe, il personaggio preferito dei cartoni animati, un dinosauro, un leone o una leonessa...

Le attività ispirate alla stimolazione dei cinque sensi sono ancora centrali e strategiche assieme al gioco simbolico e del far finta che si affinano e divengono le modalità per viaggiare anche con l'immaginazione.

Con i travestimenti e l'immedesimazione nei diversi personaggi i bambini si sperimentano; 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 sconfiggere anche la paura e ciò che si vive come minaccioso, di vincere la "battaglia" per emergere e sentirsi "forti", pensarsi "grandi".



## Proposte di gioco

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

### 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 torre 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 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 tubo di cartone 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 tra i cuscini 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 Alladin e sorvolare sul suo tappeto volante tutta la città!

## WOW: CHE TRASFORMAZIONE!

Basta indossare le scarpe col tacco o mettersi uno smalto scintillante sulle unghie ed... ecco fatto: si è come la mamma!

Valigetta alla mano andiamo al lavoro perchè siamo il papà!

Sulle spalle la coperta fa da mantello per lanciarsi a salvare un peluche: forza superman!

Pettini, mollette, ed uno specchietto per essere una famosa hair stylist! L'abito da principessa di Carnevale poi accompagna nel mondo incantato delle fiabe alle prese con ranocchi, principi, fate e chi più ne ha più ne metta...

## 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 la "paura.

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.

### **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!*

Possiamo in alternativa mettere della musica di sottofondo e poi ad un certo punto stopparla: 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 alla stanza. 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**

Impasti per una gustosa pizza, per una deliziosa torta o una invitante focaccia salata!

In cucina la creatività di adulti e bambini si può sbizzarrire!

Basta scegliere la ricetta che stuzzica maggiormente la creatività e il palato e il gioco è fatto... e forse anche il pranzo e/o la cena!

Una ricetta veloce da preparare con i bambini: i baci di dama

Ecco per esempio una variante dei classici "baci di dama": prendere due amaretti, spalmarli di crema di nocciole o di crema a piacere e unirli; infine, farli rotolare tra le codette di zucchero per renderli allegri e colorati: buon appetito! 😊

### CARTE "PARLANTI"

Già a partire da questa età, essendo alle prese con le parole e le prime frasi, 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 pedagoga 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". 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!



## Proposte di gioco

*(... oltre ovviamente 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 😊

### ACQUA, FUOCHERELLO, FUOCO

Il bambino, bendato, attende che l'adulto o un altro bambino nasconda nella stanza 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 al circo, un tg in uno studio televisivo, una recita a teatro...

Con indumenti e oggetti a disposizione, canzoncine e balletti, strumenti musicali e microfono fai via allo show!

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" nella stanza 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? Dove si trova? Eccetera.

### **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 pastelli, colori a cera, pennarelli).

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 esce dalla stanza per un po' e gli altri si accordano su un frutto per ciascuno o su un "frutto di gruppo".

Tornato nella stanza 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 della stanza vietato al lupo. Chi viene preso dal lupo diventa "il lupo", a sua volta, e dovrà indovinare il frutto, facendo ricominciare il gioco.

### **IL GORILLA NELLA GABBIA**

In una stanza con un tappeto si può giocare a non farsi prendere dal gorilla che è in gabbia ma allunga le zampe!

Il gorilla non può uscire dal perimetro del tappeto (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**

Sul tappeto (il mare), c'è qualcuno coperto da una coperta (lo squalo) e tutti i pesci devono nuotare nella stanza facendo attenzione perché quando entrano nella zona dello squalo possono essere mangiati (se lo squalo li prende o li tocca)!

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

Possono essere aiutati da piccole zone in cui trovare rifugio (sedie, pouf o divano) 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 pallina, 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.

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, 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 della stanza, 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

Servono una pallina o un peluche morbido che facciano 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.

### MEMORY

Sul tavolo vengono disposte a faccia in giù delle tessere uguali a coppie. Vince chi, scoprendone a turno due alla volta, riesce a trovare più coppie ovvero più tessere uguali a due a due.

### PUZZLE o MOSAICO

Ci sono tantissimi puzzle in commercio, alcuni ritraggono i personaggi preferiti dei cartoni animati.

Il puzzle si può fare anche in casa tagliando una cartolina oppure un disegno colorato su foglio A4 e cercando di ricomporre i pezzi o le tessere del "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.).

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

## TROVA LE DIFFERENZE

Due disegni 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 pizzaiolo a fare il percorso per infornare la pizza!

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.



6-11 anni



A questa età, da sei a undici anni, il bambino/ragazzo impara con fatica a comportarsi in maniera socialmente corretta e a seguire le regole. Proprio per questo sforzo che si compie a scuola, in famiglia, con gli amici, ad attività motoria, ecc. inconsciamente può venire attratto dal lato "irriverente" e un pizzico "trasgressivo" dei giochi, dei cartoni animati, delle conversazioni (capelli blu, personaggi che non rispettano le regole e gli adulti, situazioni particolarmente intricate da risolvere, ecc.).

Inoltre, tutto ciò che è "sfida", "lotta" e "competizione" lo entusiasma perché continua a ricercare l'occasione per sentirsi competente, in grado di farcela.

Proprio in questo periodo di crescita infatti osserva il mondo degli adulti cercando di capire come potersi inserire una volta diventato "grande".



## Proposte di gioco

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

### VORTICE!

Proviamo col *faidate* a costruire una colorata e personalizzata trottola da usare 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 striscioline da 15 mm circa (tutte uguali) uniamo le striscioline 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...

### IN ORDINE!

Si gioca a mettersi in riga in ordine di altezza, di peso, anagrafico, alfabetico, e via dicendo.

## PALLONCINO A SOFFIO

Lo scopo del gioco è riuscire a mandare giù per primi dal tavolo un palloncino solo soffiando.

Oppure, disponendosi a coppie, uno di fronte all'altro e ai lati opposti del tavolo, si gioca a rilanciarsi il palloncino solo soffiando.

## 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 casa, se possibile, anche 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: di solito caramelle. 😊

## SEDIE MUSICALI

Per giocare servono almeno tre giocatori che si dispongono attorno a tre sedie girandoci intorno al ritmo di una musica o canzone in sottofondo. Quando la musica (e/o la canzone) viene stoppata ci si siede e vince chi si siede per primo!

Si può anche fare che chi si siede per ultimo venga eliminato e perda la sedia facendo vincere l'ultima che resta in gioco.

## IL MIMO

Il gioco consiste nel far finta di essere un "mimo" che non può parlare e deve comunicare solo con i gesti. Si possono mimare: titoli di film, proverbi, parole specifiche e così via.

Potrebbe anche darsi che un giocatore abbia appiccicata sulla schiena una parola che gli altri devono fargli indovinare solo mimandola: che risate!

## KARAOKE

Adulti e bambini si possono divertire con giochi "musicali" in cui cantare e ballare. Per esempio, il classico "Karaoke" si realizza mettendo una musica di sottofondo e, con un microfono faldate, passando da una persona all'altra perché canti una strofa della canzone; oppure qualcuno intona una canzone (o una strofa di una canzone) e qualcun altro ha il compito di proseguirla o terminarla.

Le canzoni si possono anche inventare o ricordarne a partire da una parola (es. sole) che deve essere necessariamente contenuta nel testo.

## BATTAGLIA NAVALE

Disponiamo le nostre navi dopo aver predisposto le griglie di combattimento!

Foglio, matita, righello e gomma per tracciare linee orizzontali e verticali al fine di ottenere delle caselle individuate da coordinate formate da numeri (da 1 a 10) e da lettere (da A a L).

Si sistemano le proprie navi nella griglia: attenzione perché l'avversario non deve vedere dove vengono posizionate!

Si possono mettere sia in orizzontale che in verticale: una portaerei (4 caselle contigue; per esempio in orizzontale: D3, D4, D5 e D6), un incrociatore (tre caselle vicine in verticale; per esempio: D3, E3 e F3), un torpediniere (due caselle; per esempio in orizzontale: A1 e A2); un sommergibile (1 sola casella; per esempio D6).

A turno, ogni giocatore cerca di colpire una nave avversaria dando le coordinate di una specifica casella (ad esempio: D-6).

La chiamata deve essere segnata nella casella corrispondente, con un puntino se non abbiamo colpito nulla (l'altro dirà "Acqua") e con una croce se abbiamo colpito la nave nemica.

Quando l'avversario colpisce una nostra nave rispondiamo "Colpito" e anneriamo la casella. La nave tutta colpita nelle rispettive caselle viene "affondata". Il gioco finisce quando uno dei giocatori riesce nell'impresa di affondare tutte le navi del suo avversario!



## 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.

## LO SPECCHIO

Scopo del gioco è imitare la postura di un giocatore senza perdere l'equilibrio e come se si fosse uno "specchio". Quando alza la mano destra è necessario alzare la sinistra, se alza la gamba sinistra lo "specchio" riflette la destra e così via.

## CENTRO!

Un gioco ispirato alla pallacanestro: un recipiente tipo porta-giochi o un cestino, una pallina o un peluche e via! Giochiamo a fare centro cercando di buttare la pallina o il peluche proprio dentro il contenitore.

## GOLI!

Giochiamo a calcio anche in casa, se possibile.

Due strisce di scotch di carta per segnare le porte ai lati opposti della stanza (vanno bene anche due cuscini); della carta arrotolata e unita con lo scotch per fare la palla. Rincorriamoci per fare gol calciando il pallone di carta oppure con le mani come a pallanuoto!

## PALLAVOLO

Gonfiamo un palloncino e segniamo nella stanza la rete con strisce di scotch per terra: uno in una parte del "campo" e l'altro dalla parte opposta rilanciamo il palloncino per giocare una partita di pallavolo in casa!

## TIRO AL BERSAGLIO

Creiamo un bersaglio e al centro mettiamoci un disco rosso, una stella, un simbolo da colpire lanciando delle palline di carta!

## **CAMPANON O "PAMPANO"**

Con scotch di carta vengono tracciate delle linee per terra, sul pavimento, in modo da formare delle caselle: in ogni casella si dovrà lanciare una pallina di carta e poi saltare con un piede solo sino alla casella per recuperare la pallina: attenzione a non pestare le linee di scotch e a non perdere l'equilibrio!

## **IN BUCA**

Scopo del gioco è riuscire a lanciare delle biglie o delle palline tutte in buca! Come?

Procuriamoci una vaschetta o un contenitore (la buca) da posizionare alla fine di un cuscino rigido (meglio un pannello di compensato liscio) posto in obliquo, appoggiato sul divano o su un tavolino: una dopo l'altra facciamo correre le biglie che arrivino sfrecciando in buca!

Possiamo fare anche la sfida alla biglia che arriva per prima e utilizzare il "meccanismo" anche con le macchinine che tagliano il traguardo o arrivino... nella buca-garage!

## **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. Realizziamo disegni facendo passare i fili colorati da un punto all'altro della scatola, incrociandoli a piacere: un capolavoro da appendere!

## **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 della stanza al rilancio dell'aereo di qua e di là.

### **DADO, NUMERO PIÙ ALTO**

Con il cartoncino è possibile costruire un dado e poi lanciarlo a turno per vedere chi realizza il numero o il punteggio più alto (lanciandolo ad esempio 5 volte consecutive).

Il dado torna utile anche per un eventuale gioco dell'oca o gioco da tavolo (es. monopoly).

Lo schema del dado da ritagliare e incollare si trova già pronto e scaricabile da internet oppure con righello, matita, gomma e precisione si tracciano le linee per realizzare la classica "croce a t" da ritagliare e incollare indicando in ciascuna delle 6 facce un numero da 1 a 6 o i tradizionali puntini!

Con i bambini più piccoli del nido e della scuola dell'infanzia il dado invece dei numeri può riportare dei simboli anche a seconda del periodo (dado natalizio, dado primaverile, dado del compleanno, ecc.): lanciamo il dado in alto e quando ricadrà che cosa apparirà?

### **DOMINO**

Con i puntini o dei simboli possiamo contraddistinguere le tessere di un domino e giocare a chi riesce per primo ad "attaccare" tutte le tessere e a rimanere con meno o nessuna in mano!

Le tessere vanno "attaccate" sul lato in comune, stesso simbolo o stesso numero.

## **IL COLLEZIONISTA**

Il bambino è un appassionato collezionista?

Barattoli contenenti le mine perse dai pastelli, album di figure di animali/calciatori/serie di cartoni animati, oggetti naturali come foglie, sassi e conchiglie oltre che gadget specifici: spazio alla catalogazione!

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

## **SÌ O NO**

Si può giocare in più ma anche in coppia e lo scopo del gioco è riuscire a rispondere altro, mai con “sì” o con “no” alle domande che vengono poste: non è così semplice!

## **COSTRUIAMO!**

Con scatole da scarpe o contenitori di varie dimensioni ci si può divertire a costruire un garage o un autolavaggio per le macchinine, una scenografia per far muovere personaggi e mettere in scena un teatrino!

## **PARI E DISPARI**

A coppie, si gioca con le mani nascoste dietro la schiena.

Ci si accorda: uno tifa pari e l'altro dispari.

Dopo aver pronunciato assieme “Bim Bum Bam!” si tirano fuori le mani e, contando le dita aperte, si fa la somma: se è pari vince chi tifava “pari”, viceversa se la somma delle dita risulta dispari vince chi tifava perché uscisse dispari.

## **IL CUOCO “PASTICCIONE”**

Piace stare in cucina tra pentole e coperchi?

Bè, allora largo al cuoco “pasticcione” e ai suoi manicaretti ispirandosi alle ricette dei nonni, di mamma/papà o inventandole di sana pianta: aiuto, speriamo bene!

## IL QUIZZONE O SAPIENTINO

La sfida è a chi risponde correttamente a più domande o nel minor tempo possibile: pronti? Via!

Le domande possono vertere sulle materie scolastiche, sull'attualità, su oggetti o situazioni della quotidianità: è necessario che l'adulto realizzi, prima del gioco, la lista dei quesiti da rivolgere ai bambini/ragazzi.

È consigliabile anche tenere a disposizione le soluzioni alle domande in caso sorgesse il dubbio. 😊

## IL CRUCIVERBONE

Lo schema di un cruciverba ingrandito in un cartellone e appeso al muro per far giocare i bambini e i ragazzi a trovare le parole per completarlo! Per trovare i vocaboli da inserire in orizzontale e in verticale è necessario rispondere a domande, completare dei proverbi o risolvere indovinelli... prima del gioco, l'adulto trova già pronto o realizza uno schema di cruciverba "per bambini" da ricopiare in un grande cartellone, avendo cura di trascrivere in un foglio anche le domande e le relative soluzioni.

## INDOVINELLI MATEMATICI

Quanto fa tre più nove?

Quanto fa undici più venti?

Quanto fa quindici meno sette? Eccetera.

Per alcuni bambini, in età scolare, freschi di addizione e sottrazione, niente di più interessante che dimostrare di essere in grado di dare il corretto risultato agli "indovinelli matematici"!



*Dai 12 anni in poi...*



Il bambino e la bambina non sono più tali!

Ora sono a tutti gli effetti ragazzi e ragazze che si affacciano sul mondo con l'obiettivo di trovare se stessi e il proprio posto.

Sono chiamati negli anni della preadolescenza e dell'adolescenza a fare un lavoro interiore impegnativo di accettazione e valorizzazione del proprio corpo, di scoperta e utilizzo delle capacità e anche del proprio talento!

Menti matematiche, scrittori in erba, grafici d'avanguardia, aggiustatutto: ognuno coltiva i propri interessi, spesso e volentieri blindando la privacy nel chiuso della propria camera oppure, viceversa, in compagnia di amici in carne ed ossa o on line.

I giochi e le attività creative in casa possono divenire spunto interessante per coltivare hobby e passioni e per dare spazio alla creatività e alla voglia di essere unici!



## Proposte di gioco

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

I ragazzi più grandi possono organizzare dei "tornei" con le carte da gioco (briscola, scopa, scala40, eccetera), con gli scacchi, la dama, la tria, con giochi di società come i classici monopoli, risiko, scara-beo e via dicendo.

Affianchiamo a questi altri spunti di gioco o attività creativa.

### STORIE IN COLLABORAZIONE

Ogni giocatore, nella sua striscia di carta, inizia a scrivere una storia qualsiasi e poi piega la striscia in modo che solo una parte dello scritto resti visibile. Passa la carta al vicino di destra. Ciascuno continua la storia ispirandosi alla parte che vede scritta, poi piega, lasciando visibile solo una parte del suo scritto e passa ancora al vicino di destra e così via.

Il gioco continua finché tutte le varie strisce non siano ritornate ai rispettivi proprietari dopo essere passate nelle mani di tutti i giocatori. Allora si leggono una per volta suscitando le risate dei più dato il senso talvolta sconclusionato delle storie scritte in collaborazione!

### COSE, PERSONE, ANIMALI

Con un foglio di fronte e un tempo limitato a disposizione, vince chi scrive più "cose" che iniziano con una lettera dell'alfabeto concordata, per esempio la lettera "A" (oppure chi scrive più "nomi propri di persona", "professioni", "animali", "città", "fiori", "frutta" e così via).

Si può fare anche che lo scopo del gioco sia quello di scrivere, sulla base della stessa lettera - concordata o "pescata" tra i bigliettini sparsi sul tavolo - una sola parola ma di tante categorie (cose, persone, animali, città, fiori, frutta): vince chi occupa con una parola il maggior numero di tipologie e chi scrive parole "originali" ovvero a cui gli altri non hanno pensato!

### **ARTISTICA - MENTE**

Perché non rendere unici i capi di abbigliamento?

Un cappello col frontino, una maglietta, le scarpe da ginnastica o lo zaino: spazio alla fantasia e alla creatività servendosi dei pennarelli per tessuto o di stencil!

### **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!

### **REALIZZIAMO UN FUMETTO**

La vena artistica riguarda scrittura e disegno?

Bene! Inventiamoci una bella storia a fumetti, componendo le strisce con illustrazioni e testi: wow! Ecco una vera e propria opera d'arte da mostrare, da far leggere e... da far diventare la prima di una serie!



## 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?

## GIOCHI DI LOGICA e rompicapo

Se la nostra mente è "matematica" o abbiamo un istinto investigativo cimentiamoci in giochi di logica, enigmi e rompicapi: bella indagine e buona scoperta!

## TRUCCHI DI MAGIA

Trucchi di magia e numeri da illusionista: mettiamoci alla ricerca dei più coinvolgenti e stupefacenti stratagemmi per lasciare grandi e piccoli letteralmente a bocca aperta!

## GIOCOLERIA

Oplà! Alleniamoci con gli esercizi del giocoliere!

Stendiamo le braccia a croce e facciamo partire una pallina dalla mano destra facendole percorrere tutto il braccio destro, facendola passare sotto il collo o dietro la nuca per poi farla arrivare al braccio ed infine alla mano sinistra: sembra facile ma... attenzione a non farla cadere!

Con più palline: lanciamole in aria una alla volta o contemporaneamente per riprenderle ovviamente senza farle cadere...

## TRUCCO E PARRUCCO

Allestiamo il nostro salone di bellezza!

Possiamo con erbe e spezie realizzare creme e saponi ma anche profumi da spruzzare sulla chioma dopo averla acconciata: voilà, un velo di trucco seguendo un tutorial o ispirandosi ad una foto e il gioco è fatto: pronti per il red carpet!

## LA MIA BANDA SUONA IL ROCK

Non solo musica da ascoltare con cuffiette alle orecchie ma anche da produrre!

Via alla composizione di testi a seconda dei gusti e delle propensioni musicali: rap, trap, melodici, pop e via dicendo.

Spazio a melodie in linea con il nostro orecchio musicale: jazz, rock, blues... e poi, per chi sa suonare uno strumento, ben venga anche l'accompagnamento musicale al testo della propria canzone e, se si riesce, in compagnia di una propria band costituita con gli amici e le amiche!

## E poi?!

**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 i diversi manuali e i libri di giochi presenti in biblioteca, in edicola o su internet. Così, dopo aver raccolto il maggior numero di spunti o aver trovato quelli di interesse, buon divertimento ricordando che...

*giocando si cresce!*

