

1ª attività

GIOCHIAMO CON GLI ANIMALI

Obiettivi

- Promuovere una collaborazione tra i compagni.
- Conoscere gli animali.

Materiali

- Cartellone o foglio grande
- Pennarelli, pastelli
- Cartoncini colorati
- Post-it
- Colori e materiale da disegno



- **Introduzione al tema:** conosci gli animali? Chiedi ed elencali. Scegline quattro.
- Costruisci con i bambini le carte che rappresentano quattro animali della fattoria (ogni animale è presente due volte).
- **Formazione dei gruppi:** dividi la classe a coppie.
- Vengono distribuite delle carte ai bambini: sulle carte sono rappresentati degli animali della fattoria (ogni animale è presente due volte). Ognuno deve guardare l'animale pescato e tenere la carta girata sulla propria pancia, di modo che nessuno la può vedere.
- Al segnale della docente i bambini dovranno imitare il verso dell'animale che è rappresentato sulla propria carta e cercare il bambino che fa lo stesso verso e, dunque, con la stessa carta.
- Una volta che i bambini si sono trovati si siedono e aspettano la fine del gioco.

2ª attività IL PERCORSO DEI RICCETTI

Obiettivi

- Aiutarsi vicendevolmente a superare una difficoltà

Materiali

- Scatola con i giornali rotti
- Materiale che simboleggia un'edicola
- Cerchio per inizio e fine percorso (panchina, paletti, cinesini)



- I bambini si dividono in coppie e si trasformano in riccetti.
- Inizialmente devono attraversare il fiume su un tronco e lo scopo è che lo facciano insieme, così da aiutarsi. Per questo il gruppo deve prendere un foglio di giornale con due buchi e indossarlo (infilandolo dalla testa);
- I bambini camminano su una linea in salone adattando il proprio movimento motorio al compagno. Quando arrivano a destinazione (al di là del fiume) poseranno il giornale in una scatola e torneranno dagli altri compagni per dare il cambio.
- Se il giornale si rompe ritornano alla partenza e si posizionano in fondo alla fila. Secondariamente si potrebbero introdurre degli ostacoli (es. slalom tra paletti, panchina rovesciata, ecc.).