


Giochi e... questioni di stile

Garantiamo un equilibrio di proposte in modo che ciascun bambino possa avere l'opportunità di confermare e ampliare le conoscenze anche attraverso il proprio canale sensoriale privilegiato.

 di Antonio Di Pietro  3 minuti di lettura 11 febbraio 2021

Giochiamo: strega comanda... sensor!

Sperimentiamo all'aria aperta delle “varianti sensoriali” del gioco *Strega comanda color!*.

Come si gioca

- Con una conta designiamo chi dirà che cosa andare a cercare. Nel gioco originale, se pronunciamo la frase “Strega comanda color color: rosso!”, i partecipanti devono toccare qualcosa di rosso; chi viene preso durante la ricerca diventa la persona che dirà la frase di rito per dare nuovamente il via al gioco.
- A “Strega comanda... sensor” si può giocare così:
 - si dice, per esempio, di andar a toccare qualcosa di tattile (ruvido, liscio, morbido, duro, asciutto, bagnato, secco, umido, setoloso, pungente, appiccicoso, caldo, freddo...);
 - prendere l'altro, chi dice la frase di rito corre per far “paura” agli altri, ma senza toccarli;
 - l'ultima persona che tocca quanto indicato cambia di ruolo e dirà che cosa andare a cercare.



Giochiamo: cerca e trova

Proponiamo un “memory motorio” privilegiando la dimensione visiva a contatto con la natura.

Come si gioca

- Invitiamo i bambini a muoversi in lungo e in largo per il giardino, per cercare “Due cose che si assomigliano moltissimo: due foglie, due sassi, due legni... quasi uguali”. Facciamo vedere qualche esempio, notando che in natura due cose “uguali” hanno sempre qualche differenza.
- Precisiamo che ogni volta che si trovano due cose “quasi uguali” queste vanno portate in segreto da noi, che le appoggeremo sul prato sotto un pezzo di stoffa (un foulard, un fazzoletto, un canovaccio...).
- Suoniamo la campanella per segnare la fine del tempo della ricerca e ritrovarsi intorno agli oggetti naturali (s)coperti. Con una conta formiamo delle coppie invitandole a giocare insieme. Scopriamo una coppia di oggetti e invitiamo i bambini a osservarli attentamente: ricopriamo gli oggetti e invitiamo le coppie ad andare alla ricerca di oggetti “più uguali possibile” a quelli visti.
- Dopo un po’ suoniamo la campanella e osserviamo che cosa hanno trovato le diverse coppie, quali sono gli oggetti “quasi uguali” e, nel caso, quelli completamente diversi (per esempio un ramo quando sotto il tessuto non c’era nessun tipo di bastoncino).
- Riformiamo nuove coppie e scopriamo un’altra composizione di oggetti naturali... e riprendiamo il gioco.





Giochiamo: lupo uha uha

Andiamo in giardino per ritrovarci con un nascondino sonoro.

Come si gioca

- Raccontiamo che: “C’era una volta un lupo, che invece di ululare faceva: Uha! Uha! Uha!. Era un lupo che...”. Accordiamoci sullo spazio di gioco da utilizzare (una parte del giardino o tutto l’ambiente esterno) e, poi, iniziamo il gioco, senza spiegarlo, mettendo in conto che ci saranno inevitabili incomprensioni... che potrebbero diventare idee da sviluppare.
- Diciamo ininterrottamente con brevi intervalli “Uha! Uha! Uha!”; poi, “Ora chiudo gli occhi e conto fino a trenta... andate a nascondervi... e se sentite Uha! Uha! Uha!, nascondetevi ancor di più... tanto non importa vedere dov’è il lupo... lo potete sentire se si sta avvicinando! Se vedo qualcuno, lo chiamo e diventerà il nuovo lupo!”.
- Una volta che tutti si sono nascosti, quando vediamo un bambino chiamiamolo e invitiamolo a uscire dal suo nascondiglio. Diciamo: “Abbiamo un nuovo lupo Uha Uha che chiude gli occhi e inizia a contare... chi vuole, può approfittarne per cercare un altro posto dove nascondersi!”. Poi, insieme al nuovo lupo spostiamoci in tutto lo spazio a disposizione.
- Ogni volta che viene visto e riconosciuto un bambino nascosto, quest’ultimo diventerà il lupo e chi lo era fino a quel momento andrà a nascondersi. Con il nuovo lupo ricominciamo a contare prima di andare alla ricerca.

