

PRIMA, PARTENZA... Via!

Imparare giocando in vista
dell'ingresso alla classe 1^a
della scuola primaria

100 ATTIVITÀ
LUDICHE DA FARE:

 ALL'ARIA APERTA

 IN VIAGGIO

 SUL LIBRO

UN ESTRATTO DAL LIBRO

Cari genitori...

... questo libro propone numerosi giochi e attività da fare con i vostri bambini nel tempo libero, per potenziare in modo giocoso e piacevole le abilità che sono prerequisiti degli apprendimenti e prepararli ad affrontare serenamente la scuola primaria.

Il volume presenta 100 giochi divertenti e motivanti, di facile realizzazione e che si possono fare direttamente sul libro, oppure durante i viaggi o all'aria aperta. Vi sono idee per qualunque situazione! Ogni attività è contrassegnata da uno o più simboli, che indicano dove e come può essere svolto il gioco.

Per permettervi di individuare a colpo d'occhio i giochi che preferite proporre ai vostri figli, ve li presentiamo in forma di tabella alle pp. 3-5: sono organizzati in 10 aree di lavoro (a loro volta declinate in sotto-aree) e per ogni gioco è stato inserito il simbolo che ne identifica la tipologia.

Legenda dei giochi



IN VIAGGIO

Se c'è il simbolo dell'automobile, vuol dire che il gioco può essere fatto durante gli spostamenti in macchina, in treno, in autobus ecc. L'attività infatti è studiata in modo da utilizzare quello che si può vedere dal finestrino dei vari mezzi, o le cose che si possono trovare in macchina, o semplicemente non prevede altro che la fantasia e la vostra voce; sarà un gioco adatto alla situazione del viaggio, nella quale ci si può sentire, ma non ci si può guardare né muovere.



ALL'ARIA APERTA


Se c'è il simbolo del prato con i fiori, si tratta di un gioco da fare in un contesto esterno, in spiaggia, sotto l'ombrellone o in riva al mare, nel giardino di casa o al parco, in montagna e così via. Il materiale occorrente sarà facilmente reperibile sul luogo (palette, biglie, conchiglie, sassolini...); ogni attività infatti è stata studiata per essere adattata ai materiali che si hanno a disposizione.




SUL LIBRO





Se c'è il simbolo del libro, si tratta di un gioco da fare oralmente o direttamente sulle pagine del volume con uno strumento di scrittura (penna, pennarelli o matita). A volte potranno anche essere richiesti forbici, colla, fogli bianchi, colori specifici per completare l'attività: niente che non si possa tenere dentro un piccolo astuccio da portare con sé. In alcuni casi è richiesto di incollare delle immagini: le figure da ritagliare si trovano alla fine del libro (pp. 115-118).

Sommario

LEGENDA:
 = in viaggio

 = all'aria aperta


 = sul libro

AREA	SOTTOAREA	ATTIVITÀ-GIOCO	TIPO	PAG.
1. LINGUAGGIO	Lessico e semantica. La parola e la rete dei significati	1. Astronave carica di...		6
		2. Cosa mi serve per...?		6
		3. Disegniamo!		7
		4. Indovina chi		8
		5. Vero o falso?		8
		6. Scopri l'assurdo		9
	Morfosintassi. La frase e i suoi elementi	7. Palline e articoli		11
		8. Parole in casa		13
		9. Scrivo con i sassi		15
		10. Una parola per uno!		15
		11. Indovina parole		15
	Narrazione. Imparare a raccontare	12. Trova il finale		16
		13. Un buon inizio per ciascuna storia		18
		14. Cosa sta succedendo?		20
		15. Cos'era successo prima e cosa succederà dopo?		20
		16. Cosa sta per succedere?		21
		17. Inventa-storie a turno		22
2. PRAGMATICA DELLA COMUNICAZIONE	Aspetti sociali della comunicazione. Uso e funzione del linguaggio	18. In che modo?		24
		19. Senza parole		24
		20. Cosa voglio?		25
		21. Quale faccia?		26
		22. Che reazione? Si dice?		26
		23. Nei tuoi panni		27
		24. Il mio primo diario		27
		3. METAFONOLOGIA	Analisi dei suoni. Percepire, discriminare e manipolare	25. Quanti battiti?
26. Chi cerca trova				29
27. Come un robot!				29
28. Occhio alle parole				30
29. In che ordine?				30
30. Semaforo verde o rosso?				31
31. Prendine solo un pezzo!				32
32. Sembra un serpente	 			34


AREA	SOTTOAREA	ATTIVITÀ-GIOCO	TIPO	PAG.
4. NUMERO E QUANTITÀ	Contare, confrontare e ordinare	33. Dove sono di più		36
		34. Conta quanti sono!		42
		35. Tanti quanti	 	45
		36. Dove si ferma la farfalla?		47
		37. Chi è arrivato primo?		48
		38. Quanti ne vedo		48
		39. Ora sono di più o di meno?		49
		40. Metti nel cerchio!		49
5. GRAFOMOTORIO	Motricità fine. Movimenti di polso e dita	41. Il tesoro nascosto		50
		42. Faccio io, fallo tu		50
		43. Puliamo le stradine		51
		44. Non farlo cadere		52
		45. La pesca		52
		46. Portiamo a casa i cagnolini		53
		47. Travaso		54
		48. Pozioni magiche		54
		49. Pianoforte		55
		50. Accendiamo la notte		56
		51. Colori in mano!		57
		52. Il giusto verso		59
		53. L'arcobaleno		60
		Tratti grafici. Costruire correttamente numeri e lettere	54. Bastoncini sulla sabbia	
	55. Indovina la lettera			61
	56. Disegnare sulla sabbia			61
	57. Aggiusta tutto			62
	58. Decoriamo i vestiti			66
	59. Che tempo fa?			68
	60. La giusta trama			71
	61. Lecca-lecca e lumachine			72
Coordinazione occhio-mano. Integrare gli aspetti visivi con il movimento	62. Cattura gli aeroplani		74	
	63. Gara con le biglie		74	
	64. Non farlo cadere!		74	
	65. Tira in buca		75	
	66. Centra la bottiglia		75	
	67. Torre di pasta		75	
	68. Stradine		76	
	69. Tratteggi		77	

AREA	SOTTOAREA	ATTIVITÀ-GIOCO	TIPO	PAG.
6. PERCEZIONE VISIVA	Percezione visiva. Discriminare, analizzare e completare	70. Completa la figura		81
		71. Scopri cosa c'è nascosto		83
		72. Aiutiamo i pirati ad aprire i forzieri		85
7. SERIALITÀ VISIVA	Serialità visiva. Percepire ed elaborare stimoli in maniera ordinata	73. Schiaccia polpette!		86
		74. Salto delle conchiglie		86
		75. Ricordati il nome		86
		76. La squadra del cuore		87
		77. Tutti al ristorante		88
		78. Tutti in gita		89
		79. Tutto in ordine		90
		80. Catturiamo le farfalle		91
		81. Attento a dove salti		92
		82. Scala a pioli		93
		8. ATTENZIONE	Attenzione visiva selettiva. Cercare uno stimolo tra tanti in tutte le direzioni	83. La nuvola soffiona
84. Acchiappa-nuvole				96
85. Prendi il topo!				97
86. Attento alla scala!				98
87. Caccia al colore				100
88. Attento al cambio				100
89. Attento ai cambi				100
90. Prendi la stella solo se...				101
91. Prendi la bici solo se...				102
92. Girotondo dei gelati				103
9. PIANIFICAZIONE	Pianificazione. Ideare e organizzare strategie e soluzioni			93. Fai tornare la bimba a casa
		94. Diventerà una farfalla		105
		95. Quanti cartelli!		106
		96. Cosa metto nello zaino?		107
		97. Cosa posso fare?		108
10. MEMORIA	Memoria uditiva e visiva. Memorizzare e rievocare stimoli uditivi e visivi	98. Cosa c'era nel cassetto?		109
		99. Una valigia matta	 	113
		100. Ricordati tutto!	 	114

LEGENDA:

 = in viaggio

 = all'aria aperta

 = sul libro

4

Indovina chi



Indovina, indovinello! Pensiamo a un animale o a una cosa e forniamo degli indizi al bambino affinché possa indovinare cosa abbiamo in mente. Se il bambino è in grado di fare quest'attività, chiediamogli di creare, a sua volta, gli indovinelli da fare agli altri.

Esempi

- Indovina a chi sto pensando: è un animale, ha quattro zampe, ha la coda e il collo lungo. Chi è? (La giraffa)
- È un oggetto, serve per scrivere e disegnare, ha la punta e si può temperare. Cos'è? (La matita)
- È un indumento, si mette quando fa freddo, non si usa in casa ma si indossa per uscire, si mette sopra a tutti gli altri vestiti. A cosa sto pensando? (Al cappotto)
- È una persona, lavora a scuola e insegna molte cose ai bambini. Chi è? (La maestra)
- È un mezzo di trasporto, può trasportare tante persone, non si trova per strada ma in cielo perché vola. Cos'è? (L'aereo)
- È un dolce, si mangia in estate nel bicchiere, con il cono o con la coppetta, lo puoi trovare di tanti gusti. A cosa sto pensando? (Al gelato)
- È un frutto, è giallo, si sbuccia e piace molto alle scimmie. Cos'è? (La banana)
- È una bevanda, è tutta bianca, la si beve al mattino e viene prodotta dalla mucca. Cos'è? (Il latte)

5

Vero o falso?



Presentiamo al bambino alcune affermazioni relative alle categorie semantiche e chiediamo di dare un giudizio di correttezza (vero o falso) sulle frasi udite e di dare anche una motivazione alla sua risposta.

Esempi

- Mamma: "La mucca è un vestito. Vero o falso?". Bambino: "Falso!".
Mamma: "Perché?". Bambino: "Falso perché la mucca è un animale".
- "L'albero è uno strumento musicale. Vero o falso?". "Falso!". "Perché?". "Falso perché l'albero è una pianta".
- "La mela è una pianta. Vero o falso?". "Falso!". "Perché?". "Perché è un frutto. La pianta si chiama melo!".
- "La spremuta è un frutto. Vero o falso?". "Falso!". "Perché?". "Perché è una bevanda".
- "Il flauto è un vestito. Vero o falso?". "Falso!". "Perché?". "Perché è uno strumento musicale".
- "La matita è un oggetto. Vero o falso?". "Vero!". "Giusto! E che tipo di oggetto è?". "È un oggetto della scuola".
- "La mucca è un animale. Vero o falso?". "Vero!". "Giusto! E che tipo di animale è?". "È un animale della fattoria".
- "La pizza è un cibo. Vero o falso?". "Vero!". "Giusto! E che tipo di cibo è?". "È un cibo salato".

6

Scopri l'assurdo



Chiediamo al bambino di trovare gli intrusi nei disegni e, per ogni oggetto individuato, domandiamo quali siano i contesti corretti in cui è possibile trovarli (per esempio, nel disegno del parco, uno degli intrusi è il phon e si può trovare in bagno o in un negozio di elettrodomestici; nel disegno del negozio di giocattoli, uno degli intrusi è la maschera da sub, e si può trovare in un negozio di articoli sportivi ecc.).



Divento
bravo

PRIMA, PARTENZA... VIA!

Tante attività per prepararsi al meglio alla scuola primaria nel tempo libero

100 giochi "intelligenti" che i genitori possono proporre ai figli nel tempo libero per **potenziare in modo divertente i prerequisiti essenziali degli apprendimenti** che saranno proposti ai bambini a partire dalla scuola primaria. Le attività riguardano aree come: **linguaggio e comunicazione, abilità grafo-motorie, concetti di numero e quantità, attenzione, memoria** e così via.

Le attività ludiche sono **altamente motivanti e di facile realizzazione** e si possono svolgere secondo tre modalità, ognuna contrassegnata da un simbolo:



GIOCHI ALL'ARIA APERTA



GIOCHI IN VIAGGIO



GIOCHI SUL LIBRO

Un libro
che ti accompagna
ovunque, da non
lasciare mai
a casa!

Il libro nasce dall'**esperienza sul campo** di un gruppo di professioniste dell'età evolutiva, che da anni si occupano di progetti laboratoriali per potenziare i prerequisiti cognitivi ed emotivi all'apprendimento, rivolti a bambini dai 5 ai 12 anni **con difficoltà e bisogni educativi speciali**. Le proposte qui contenute, oltre che per i genitori, possono essere **utili anche a specialisti e insegnanti** per:

- **accompagnare** le attività svolte nell'**ultimo anno della scuola dell'infanzia**;
- **potenziare durante le vacanze estive le abilità** che ogni bambino deve possedere per affrontare serenamente la scuola primaria;
- **affiancare** le attività di avviamento del **primo quadrimestre della classe prima**.

Chiara Caligari

Dottore in tecniche psicologiche e logopedista, ha svolto formazione in progetti MIUR, è ora docente presso la facoltà di Logopedia dell'Università La Sapienza. Si occupa di disturbi del linguaggio e dell'apprendimento.

Caterina De Carolis

Neuropsicomotricista, laureata presso l'Università di Roma Tor Vergata, è specializzata nella riabilitazione dei disturbi della coordinazione motoria, delle disprassie evolutive, delle difficoltà visuo-spaziali e grafomotorie.

Emanuela Leone Sciolozza

Logopedista, laureata presso l'IRCCS Santa Lucia dell'Università di Roma Tor Vergata, si è specializzata in disturbi semantico-lessicali e socio-comunicativi, aree per le quali svolge attività di formazione, ricerca e supervisione.

