



# **GIOCHI E GIOCATTOLE**

**« IMPARO GIOCANDO »**



**IT. COMPRESIVO «FABRIANI» DI SPILAMBERTO- MO  
SCUOLA INFANZIA «DON BONDI» A.S. 2017/18  
INS: DOTTORRE TERESA- DE ROSA GIUSTINA**

# PREMESSA

## GIOCHI E GIOCATTOLI PER\_ CRESCERE, IMPARARE, SOCIALIZZARE

### Il valore del gioco nella scuola dell'infanzia

- **Dagli orientamenti:**
- **Il gioco** costituisce in questa età una risorsa privilegiata di apprendimento e di relazioni. Esso infatti favorisce rapporti attivi e creativi sul terreno sia cognitivo che relazionale, consente al bambino di trasformare la realtà secondo le sue esigenze interiori, di realizzare le sue potenzialità e di rivelarsi a se stesso e agli altri in una molteplicità di aspetti, di desideri e di funzioni.
- "..... **gioco**, che sostanzia e realizza nei fatti il clima ludico della scuola dell'infanzia, adempiendo a rilevanti e significative funzioni di vario tipo, da quella cognitiva e quella socializzante a quella creativa. Occorre quindi conoscere e sperimentare tutte le forme praticabili di gioco a contenuto motorio: dai giochi liberi a quelli di regole, dai giochi con materiali a quelli simbolici, dai giochi di esercizio a quelli programmati, dai giochi imitativi a quelli popolari e tradizionali."
- **Il gioco è la vita stessa del bambino**, scrisse **Froebel**, è il modo di essere e di fare esperienza dei bambini e soddisfa una vasta serie di esigenze contrapposte: **fare, esplorare, conoscere, liberarsi delle energie superflue, misurarsi con se stesso e con le cose, comunicare, esprimersi, socializzare**. Attraverso il gioco il bambino si esprime con la propria personalità mescolando elementi magici e fantastici con quelli reali tentando di riprodurre, imitare, ripetere, impersonificare, ma anche tentando di realizzarsi e divertirsi.

# GIOCHI DI INCLUSIONE E INTEGRAZIONE

La “Scuola del Gioco” si pone l'obiettivo di trasmettere contenuti inclusivi e di favorire la riflessione e il confronto attraverso strumenti ludici, valorizzando il gioco in tutte le sue forme.

Un “gioco” per avvicinarsi già da piccoli ad esperienze d'integrazione, iniziando presto a coglierne il valore di arricchimento reciproco.

L'idea è quella di proporre un percorso a più tappe, attraversando i diversi luoghi-laboratorio, in ognuno dei quali si sperimenterà, attraverso giochi ed attività di gruppo, un tema legato ai principi dell'inclusione e del mutuo aiuto.

Le attività che saranno proposte avranno varia natura, per poter offrire contenuti diversi tra loro:

- area socializzazione (esempi: giochi di conoscenza, giochi di formazione del gruppo, giochi con i genitori)
- area espressiva (esempi: work in progress di danza, teatro, musica);
- area artistica (esempi: sperimentazione di tecniche pittoriche e manipolazione di materiali riciclati e non);
- area sportiva (esempi: giochi di squadra).

# PRESENTAZIONE

**IL PROGETTO VUOLE PROMUOVERE ATTIVITÀ INCLUSIVE PER L'INTEGRAZIONE E LO SVILUPPO DI OGNI SINGOLO BAMBINO**

## Il giocattolo

Gioco e giocattolo rappresentano un anello di una catena di situazioni e problematiche che s'intrecciano e che riguardano i bambini quanto gli adulti.

Se il gioco è un elemento fondamentale del rapporto tra il bambino ed il suo ambiente, il giocattolo rappresenta uno degli strumenti più significativi che funge da “medium” a questo processo di crescita e d'apprendimento. I bisogni dei bambini e dei ragazzi trovano nei giocattoli un supporto indispensabile. Ed anche in questo caso siamo di fronte ad un fenomeno “transdisciplinare” che coinvolge riflessioni educative e pedagogiche, ma anche elementi sociologici, antropologici e culturali in senso proprio. Ciò che va ben tenuto presente è che il giocattolo risponde a funzioni diverse:

- 1. c'è il giocattolo da amare
- 2. il giocattolo che stimola funzioni psico-motorie
- 3. il giocattolo che aiuta nell'imitazione e nella drammatizzazione
- 4. il giocattolo che stimola apprendimenti intellettuali
- 5. il giocattolo che favorisce l'osservazione di fenomeni particolari
- 6. il giocattolo che stimola rapporti sociali
- 7. il giocattolo che permette esplorazioni inedite dell'ambiente

- Organizzare una piccola “**bottega**” di costruzione giocattoli all’interno della sezione( con tanto materiale di recupero, bottigliette, tappi, carte, legnetti ecc...) , non è solo un gesto “organizzativo”, ma esprime un progettualità ed una visione del mondo significativa,che possiamo sintetizzare così: passare da una posizione di consumo ad una posizione di autonomia creativa. Molto semplicemente costruirsi un giocattolo significa poter uscire da una dimensione di serialità e di omologazione per entrare in una dimensione artigianale e pertanto originale.
- **Costruire**: ovvero la scoperta di poter agire sulla materia, di piegarla alle nostre intenzioni, di manipolarla a piacere, rappresenta un momento concreto che combina la dimensione dell’immaginario a quella del fare. E’ questa dimensione che occorre recuperare. Ogni persona che riesce a fare da sé un oggetto, meglio ancora per il suo piacere, prova una soddisfazione molto diversa da quella che si può provare acquistandolo. Si tratta di rivalutare una cultura della manualità e della produzione personale di contro ad una monocultura del possesso.
- Ma costruire un proprio giocattolo ( macchinina m aereo, ...) è infinitamente più **educativo** che comprarlo già fatto. Sarà meno preciso, ma sarà più “nostro”. Perché sarà anche la testimonianza di un percorso, di un processo che ci ha visti attori protagonisti e non solo fruitori passivi.

#### Obiettivi:

- Condividere e collaborare
- Conoscere la consistenza dei materiali
- Sviluppo della creatività attraverso il riciclo
- Socializzare

## CONSEGNA PER LE VACANZE: **INVENTARE ,PROGETTARE,COSTRUIRE**

- Al rientro dalla vacanze i bambini mostrano ai loro amici il gioco costruito, raccontano come lo hanno fatto e la caratteristica del materiale usato.
- In sezione allestiamo un laboratorio per riprodurre il giocattolo in modo che tutti i bambini provano a realizzarne uno, con materiale di recupero, sotto l'attenta guida del protagonista e la mediazione delle insegnanti.



### **SHEILA**

**Un biglietto per salutare un amica/o**



# IMANE

GLI AQUILONI... CARTA, FILO, DISEGNI E L'ARIA DEL GIARDINO



# ANDREA

cariolino di legno e aereo di carta



ANDREA... il nonno mi ha aiutato a fare il cariolino di legno. E' stato difficile. Io ho imparato a fare gli aerei di carta. Sono un facili da fare





# IL CUORE DI SOFIA

disegnare,,ritagliare, colorare,incollare



Sofia: è un cuore morbido. lo l'ho disegnato e mia mamma lo ha cucito. lo tengo vicino a me quando dormo

# WITHNEY

LA RENNA: RICALCO, RITAGLIO, INCOLLO INCASTRO I PEZZI



Withney: ho costruito una renna con il cartone e i tappi colorati.

# FERDAWSS

La bambola con bottiglietta d'acqua



## FERDAWS

io costruito bambola con bottiglia acqua.  
bottiglia , disegno faccia con pennarelli, vestito con carta e tanti  
disegni con colori, poi preso colla e attaccato faccia in alto e il  
vestito intorno alla bottiglia. Capelli tagliati con forbice la carta  
colorata. fatto da sola

# LUCIA

UNA BIMBA CON BEL VESTITO



Lucia: ho fatto una bimba con un  
bel vestito con le carte colorate.  
Mi ha aiutato mia sorella



# DAVIDE

BOWLING... LATTINE NUMERATE E PALLINA CON IL RISO



Davide: è il gioco del bowling.

# MIA

BAITA



# FRANCESCO

AEREO



# NATHAN

PESCIOLINO



# RAYYAN, ADRIAN, VALENTINO

MACCHINA

CAMION

MACCHINA



ADRIAN

io ho costruito una macchina con un cartone ho fatto il tettuccio e le portiere colorate. ho disegnato i fanali e le luci, è La macchina di cars... l'ho costruito con la mia mamma è difficile... ho preso una scatola, la colla, i colori, e i tappi delle bottiglie.



RAYYAN

ho costruito macchinina con cartone carta colorata e ruote con i tappi mi ha aiutato papà



# MATTEO

INTRECCIO DI CORDE PER COSTRUIRE UNA RETE DA PESCATORE



MATTEO

E' una rete da pescatore. Mio padre è un pescatore. Lo ha fatto mio padre. Io so intrecciare le corde. E' facile.



# ...I MATERIALI DI RECUPERO PRENDONO VITA



# LA VOCE DEI BAMBINI...

Matteo:

Mi è piaciuto fare gli aquiloni e giocare e farli volare in giardino

Lucia: mia sorella mi ha insegnato a fare i vestiti di carta e io l'ho insegnato alle mie amiche

Valentino: mi sono divertito a fare le macchinine con i miei amici Adrian, Andrea,

Sheila: Ferdawss mi ha insegnato il trucco per fare i capelli alle bambole

Adrian: ho imparato da Andrea a fare gli aerei di carta

# GIOCHI IN SEZIONE NEI VARI ANGOLI



**Nella scuola invece le esperienze sono determinate dall'intenzionalità del progetto educativo (Montessori, 1999).**

**L'idea del legame che esiste tra ambiente e apprendimento poteva essere già rintracciato nella teorie di Montessori. Per la grande pedagoga infatti l'ambiente adatto è uno dei fattori formativi della personalità: sono le dinamiche relazionali e gli stimoli esterni a provocare, insieme alle leggi biogenetiche, lo sviluppo complessivo della personalità e della conoscenza.**



# GIOCHI PER CONOSCERSI E SOCIALIZZARE

- L'importanza del gioco, momento di crescita e socializzazione nel bambino nell'età evolutiva. ... Il gioco diventa significativo per lo sviluppo intellettuale del bambino, in quanto quando gioca, riesce a sorprendere se stesso e attraverso la sorpresa acquisisce nuove modalità che gli consentono di relazionarsi con il mondo ...

# SACCO PENO, SACCO VUOTO

- Giocatori
- Non c'è un limite di giocatori, è consigliato un minimo di cinque fino ad un massimo di venti bambini.
- Strumenti
- Non è necessario nessuno strumento particolare. Il sacco è intuito metaforicamente come la persona stessa quindi non è necessario dotarsi di sacchi reali.
- Regole
- Le regole del gioco sono molto semplici. I bambini vengono messi in fila davanti ad un capo gioco o istruttore che sarà colui che impartirà gli ordini di esecuzione. Egli potrà infatti dire sacco pieno e a questo ordini i bambini dovranno stare in piedi con le braccia alzate, sacco mezzo ed essi si metteranno semi accovacciati abbracciandosi le ginocchia, ed infine sacco vuoto dove i bambini si accuccheranno a terra. Se un bambino sbaglia un movimento confondendosi o perdendo l'equilibrio egli viene automaticamente eliminato dal gioco. Mano a mano che passa il tempo il capo gioco aumenterà la velocità degli ordini in modo che sarà ancora più possibile sbagliare e confondersi. Vincono, o vince, gli ultimi bambini o l'ultimo bambino rimasti in gioco che non hanno compiuto errori.



SACCO PIENO

SACCO MEZZO



SACCO VUOTO

# PECORINA, PECORINA

- **Spiegazione del gioco**
- Tutti i bambini stanno seduti in cerchio. Un bambino fa la parte del pastore e osserva attentamente gli altri bambini che, ovviamente, fanno la parte delle pecorelle.
- Dopo avere osservato si gira di schiena e nel frattempo un bambino si nasconde tutto rannicchiato sotto un telo e fa la parte di una pecorella che si è smarrita.
- A questo punto il bambino che fa la parte del pastore si volta e dice:
  - " pecorina pecorina, fa sentir la tua vocina!"
  - il bambino nascosto sotto il telo farà il verso della pecorella....
  - " Beee!"
- Se ancora il bambino "pastore" non indovina chi manca (anche ascoltando la voce del bambino nascosto) allora dirà:
  - "Pecorina pecorina, fa veder la tua zampina!"
- il bambino "pecorella" farà uscire dal telo un braccio o una gamba ed allora sarà molto facile identificarlo!
- Si procederà il gioco facendo diventare pastore il bambino che ha fatto la parte della pecorella oppure si farà una conta per vedere a chi toccherà!



# PEPITO



# MEMORY

Il memory è un popolare gioco di carte per bambini che richiede concentrazione e memoria, in cui i giocatori devono accoppiare le carte.

Vince chi fa più coppie.

Regole del gioco  
MEMORY

- Disporre tutte le tessere coperte sul tavolo.
  - A turno ciascun giocatore gira due tessere facendole vedere anche agli avversari. Lo scopo è quello di abbinare un'immagine con la frazione corrispondente:
- 🕒 se le due tessere girate costituiscono una buona coppia il giocatore le prende e tocca ancora a lui finché non sbaglia;
  - 🕒 se le due tessere non rappresentano la stessa frazione deve rigirarle e tocca al giocatore successivo.
- Il gioco termina quando non ci sono più tessere sul tavolo: vince chi ne ha raccolte di più.





# FORZA QUATTRO



## Regole.

I giocatori decidono tramite conta chi dei due inizierà il gioco. A turno faranno quindi scivolare la propria pedina nei binari prestabiliti dalla scacchiera cercando di allineare quattro pedine in fila orizzontale, verticale o obliqua. Nel frattempo devono stare attenti alle mosse dell'avversario per evitare che anch'esso ne metta quattro in fila.

# INDOVINA CHI E'...



Spiegazione gioco:

Un bambino con gli occhi bendati, attraverso il tatto, deve indovinare di quale suo amico si tratta.

Gli amici possono suggerire dando delle indicazioni... maschio/femmina...alto basso... infine iniziali del nome

# GIOCO DELL'ANELLO...

Regole:  
Bisogna indovinare se l'anello è nascosto  
nella mano destra o nella mano sinistra.  
Chi indovina dirige il gioco.



Destra o sinistra?



Sbagliato!



Indovinato!

# GIOCO CON LE CARTE : SCOPA



# UNO, DUE, TRE STELLA!



**I bambini avanzano verso la sua direzione mentre il capo girato di spalle pronuncia: “Un due tre stella”. Terminata la formula magica il capo si gira e i giocatori devono bloccarsi di scatto e restare immobili. Tutti i bambini sorpresi in movimento devono ritornare alla linea di partenza.**

# ACCHIAPPARELLA



**Regole: chi “stava sotto”  
doveva acchiappare gli  
altri giocatori che  
fuggivano di corsa per  
non lasciarsi prendere.  
Chi veniva toccato stava  
sotto a sua volta,  
liberando dal gioco  
l'avversario.**



# NASCONDINO!



. Nascondino è un gioco nel quale i giocatori cercano di nascondersi mentre altri cercano di trovarli.

**IL PROGETTO NON SI E' CONCLUSO.**

**IL GIOCO ED I GIOCATTOLI SARANNO LE ATTIVITÀ PRIVILEGIATE DELL'INTERO ANNO SCOLASTICO.**

**IL PERCORSO SI SVILUPPERÀ IN «WORK IN PROGRESS» ,SEGUENDO SEMPRE LE MOTIVAZIONI, GLI INTERESSI DEI BAMBINI E TOCCANDO TRASVERSALMENTE TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

**SHEILA: IL GIOCO  
PIU' DIVERTENTE E'  
STATO  
1.2.3.STELLA**

**VALENTINO: MI PIACE  
GIOCAR  
ACCHIAPPARELLA IN  
GIARDINO**

**FERDAWS: HO  
IMPARATO A  
COSTRUIRE LE  
BAMBOLE**

**MIA: MI PIACE  
GIOCAR AL GIOCO  
DELL'ANELLO**

**ADRIAN: MI PIACE IL GIOCO  
DEL NASCONDINO**

**MATTEO: MI  
DIVERTO A  
GIOCAR SACCO  
PIENO E SACCO  
VUOTO**