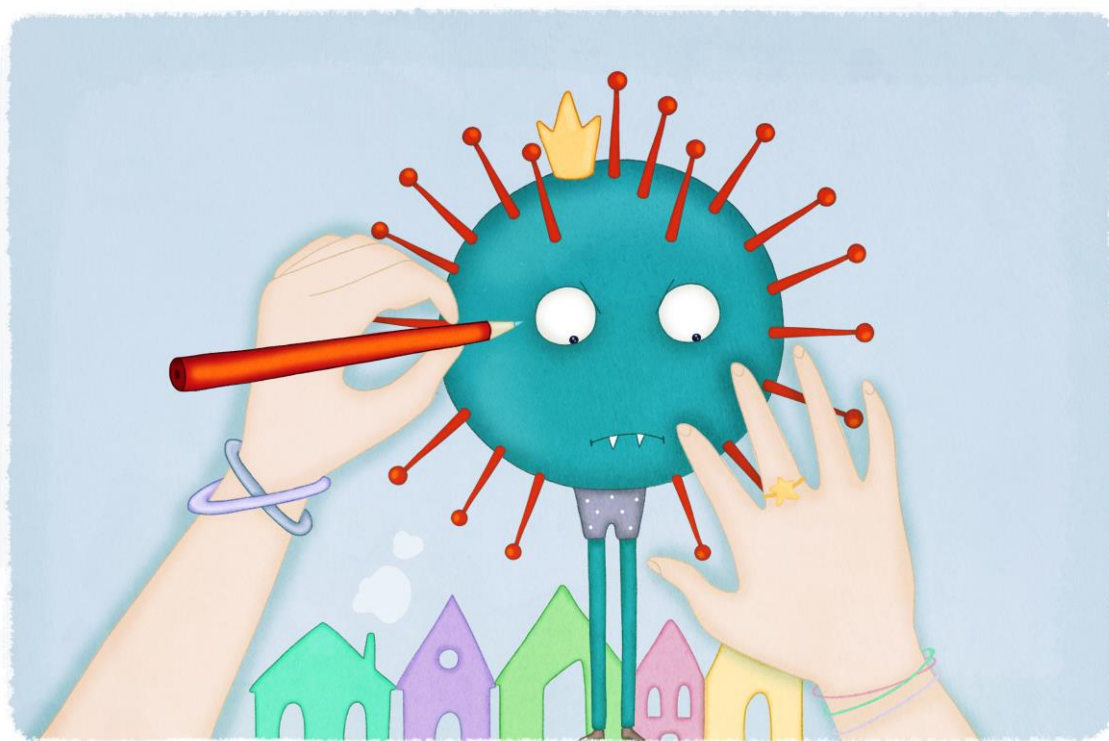


GIOCHI «CASALINGHI» AI TEMPI DEL CORONAVIRUS

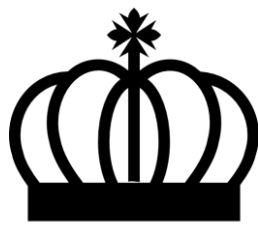


Care famiglie,
in queste giornate di lunghi tempi casalinghi, sappiamo che non è semplice inventarsi attività diversificate e stimolanti per i bambini e le bambine.

Questa guida, desidera offrire degli spunti di gioco facilmente realizzabili tra le mura domestiche.

Si tratta di semplici – ma importanti – proposte che possono sostenere le abilità e le competenze dei vostri figli, anche in queste giornate lontane dalla Scuola dell'Infanzia.

Ci auguriamo che, insieme, possiate **imparare divertendovi**.



MA CHI È QUESTO CORONAVIRUS?

LA FILASTROCCA DEL CORONAVIRUS

di Roberto Piumini, pedagoga e scrittore italiano

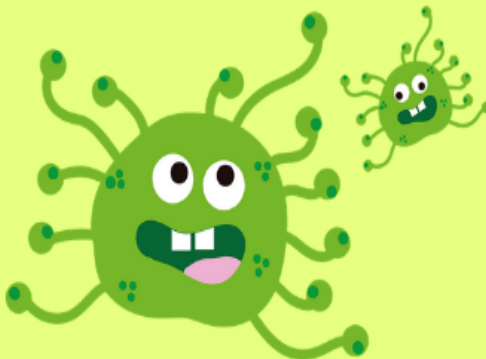
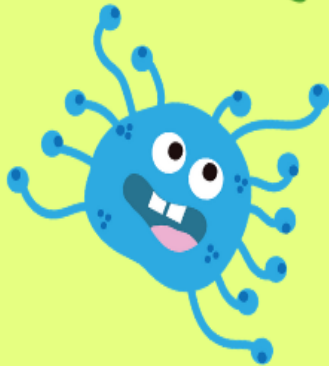
Che
cos'è che in aria vola?
C'è qualcosa che non so?
Come mai non si va a scuola?
Ora ne parliamo un po'.

Virus
porta la corona,
ma di certo non è un re,
e nemmeno una persona:
ma allora, che cos'è?

È
un tipaccio piccolino,
così piccolo che proprio,
per vederlo da vicino,
devi avere il microscopio.

È
un tipetto velenoso,
che mai fermo se ne sta:
invadente e dispettoso,
vuol andarsene qua e là.

È
un'idea straordinaria,
dato che è chiusa la scuola,
fino a che, fuori, nell'aria,
quel tipaccio gira e vola.



E
gli amici, e i parenti?
Anche in casa, stando fermo,
tu li vedi e li senti:
state insieme sullo schermo.

Chi
si vuole bene, può
mantenere una distanza:
baci e abbracci adesso no,
ma parole in abbondanza.

Le
parole sono doni,
sono semi da mandare,
perché sono semi buoni,
a chi noi vogliamo amare.

Io,
tu, e tutta la gente,
con prudenza e attenzione,
batteremo certamente
l'antipatico birbone.

E
magari, quando avremo
superato questa prova,
tutti insieme impareremo
una vita saggia e nuova.

**E SE LA FILASTROCCA
NON DOVESSE BASTARE...**



**Il coronavirus
spiegato ai bambini**

ohga!

I CAMPI DI ESPERIENZA



I giochi e le attività che vi proponiamo si basano sui **5 campi di esperienza** proposti dalle «Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia» pubblicate dal MIUR nel 2012:

1. [il Sé e l'Altro](#);
2. [la conoscenza del mondo](#);
3. [Immagini, suoni e colori](#);
4. [il corpo e il movimento](#);
5. [i discorsi e le parole](#).

**SAPETE PERCHÉ SONO COSÌ
IMPORTANTI QUESTI 5 CAMPI DI
ESPERIENZA?**



PERCHÉ...



Consolidano l'Identità,
promuovendo lo «stare bene» e
favorendo la percezione di Sé stessi
come soggetti unici e irripetibili.

Sviluppano l'autonomia,
favorendo la fiducia in Sé stessi
e negli altri.



**Favoriscono l'acquisizione di
nuove competenze** attraverso il
gioco.

**Consentono di vivere
esperienze di cittadinanza,**
scoprendo l'importanza dei
bisogni degli Altri e della
Relazione.



IL SÉ E L'ALTRO

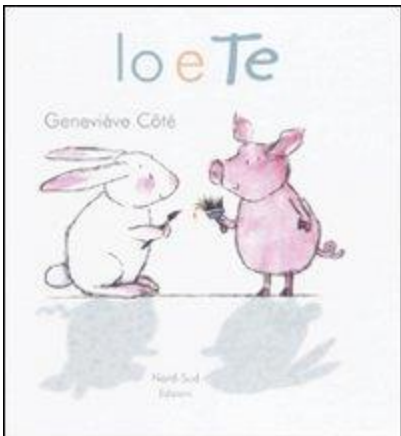


ALCUNI CONSIGLI DI LETTURA...

Poiché in queste giornate non ci si può recare in biblioteca o in libreria, abbiamo pensato di indicarti un link di acquisto online.

1. [Io e Te \(Geneviève Coté\)](#)

“Vorrei tanto essere come te!”. “E io vorrei tanto essere come te!. A volte vorremmo essere simili alle persone che amiamo. Coniglietto vorrebbe assomigliare a Porcellino e viceversa. Ma mentre si sforzano di assomigliarsi scoprono di piacersi proprio così come sono! Il libro ideale da condividere con gli amici più cari.



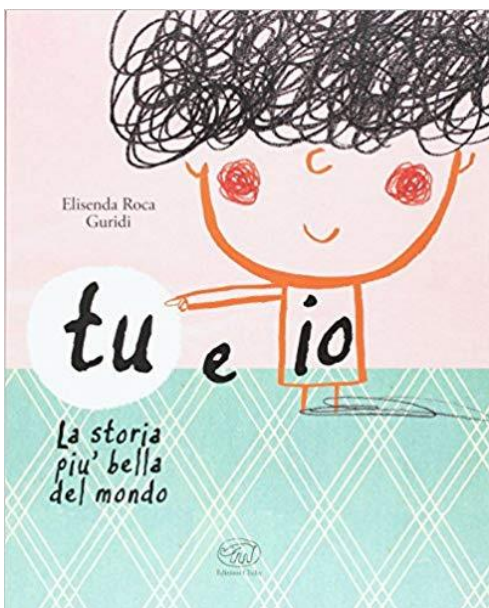
2. [Io e Te, Tu e Io \(Miguel Tanco\)](#)

Padre e figlio camminano assieme, chiacchierano in mezzo al traffico della città, giocano e soprattutto crescono fianco a fianco. È il bambino che parla al padre, facendogli le domande più difficili, insegnandogli a prestare attenzione alle piccole cose, a giocare, a fare cose che aveva dimenticato, a scegliere le parole con cura, a guardare il mondo da una prospettiva diversa. Insegnandogli insomma a essere di nuovo bambino.



3. [Tu e Io \(Elisenda Roca, Guridi\)](#)

«Ti racconto una storia bellissima. Vedrai che è molto strana. Non ci sono né streghe né fate né re né draghi. I protagonisti siamo io e te». Questo è il racconto più bello del mondo, dice il fratello maggiore al piccolino che deve nascere. Ebbene sì, ammette il protagonista, sono un po' geloso perché so che le cose cambieranno, ma la mamma e il babbo mi hanno spiegato che l'amore si moltiplica e non si divide!



IL GIOCO DELLO SPECCHIO DISEGNATO



Materiali

specchio, pennarelli/matite colorate, fogli.

Si gioca almeno in 2.

Adulto e bambino si guardano allo specchio per almeno 2 minuti, ponendo una grande attenzione alle proprie caratteristiche fisiche (è consigliabile verbalizzarle ad alta voce).

Successivamente si propone di realizzare un autoritratto, ciascuno il suo. Terminati gli autoritratti si dedica qualche minuto all'osservazione dei disegni.

Ci si pone l'uno di fronte all'altro e ci si osserva per almeno 2 minuti, ponendo una grande attenzione alle altrui caratteristiche fisiche (è consigliabile verbalizzarle ad alta voce).

Quindi si propone di realizzare il ritratto dell'Altro/a. Terminati gli autoritratti si dedica qualche minuto all'osservazione dei disegni.

IL GIOCO DELLO SPECCHIO MIMATO



Materiali
uno specchio

Si gioca almeno in 2.

Adulto e bambino si pongono di fronte allo specchio e, a turno, riproducono una smorfia che l'altro deve provare ad imitare. Per aggiungere un ulteriore tocco di «difficoltà» e divertimento, è possibile farsi delle fotografie così da verificare insieme quanto effettivamente è stata eseguita bene l'imitazione.

È possibile, inoltre, imitare espressioni del volto legate ad emozioni (es: paura, felicità, disgusto, noia, sorpresa, tristezza, rabbia, ecc.) e chiedere al compagno di giochi di indovinare quale emozione si sta rappresentando.

In ultimo, ci si trasforma l'uno nello specchio dell'altro. Ponendosi uno di fronte all'altro, a turno si eseguono semplici movimenti che l'altro deve riprodurre fedelmente.

Anche in questo caso, per aggiungere un tocco di «difficoltà» e divertimento ulteriore, è possibile chiedere a una terza persona di fare una fotografia.

IL GIOCO DELLE EMOZIONI IN RELAZIONE



Scegliete insieme 3 emozioni con le quali giocare (es: felicità, tristezza, rabbia).

Anzitutto, è possibile proporre di disegnare insieme le 3 emozioni scelte su 3 grandi cartelloni.

Successivamente si prendono le fotografie (o anche disegni) delle persone che partecipano al gioco. Ciascuno è invitato a dire che cosa gli succede quando prova quelle specifiche emozioni (es: quando sono felice mi viene voglia di correre per tutta casa, quando sono triste mi viene da piangere, quando sono arrabbiato mi viene da lanciare i giocattoli, ecc.).

Di seguito, si richiede di aggiungere un dettaglio ulteriore che riguarda il ruolo dell'Altro.

Ponendo, ad esempio le emozioni di felicità-tristezza-rabbia, si invita a rispondere alle seguenti domande.

**poniamo che stiano giocando mamma, papà e bambino.*

1. Quando sono arrabbiato vorrei che la mamma...
2. Quando papà è triste io potrei...
3. Quando sono felice vorrei tanto che mamma e papà...

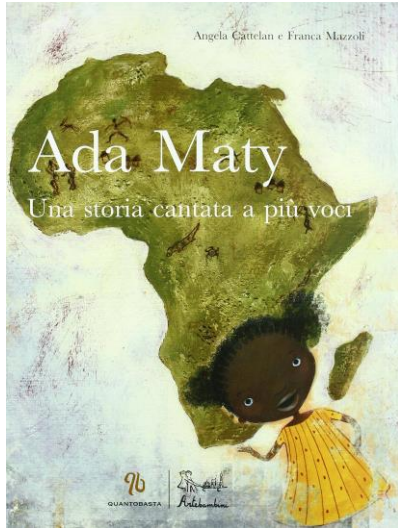
...è possibile scrivere su un cartellone queste frasi!

LA CONOSCENZA DEL MONDO



ALCUNI CONSIGLI DI LETTURA...

Poiché in queste giornate non ci si può recare in biblioteca o in libreria, abbiamo pensato di indicarti un link di acquisto online.



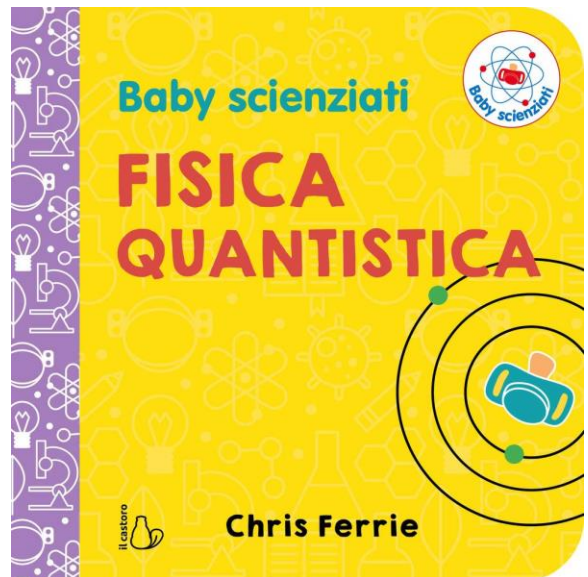
[1. Ada Maty. Una storia cantata a più voci \(Franca Mazzoli e Angela Cattelan\)](#)

Ada Maty, "Una storia cantata a più voci" è la storia dell'amicizia di due bambini: Leo, con entrambi i genitori italiani, e Ada Maty, figlia di un padre italiano e di una mamma senegalese. La storia è raccontata attraverso i fili affettivi e simbolici dei canti africani ascoltati dai piccoli protagonisti che vengono presentati al lettore a partire da situazioni quotidiane e ricorrenti nella vita di ogni bambino: la nanna, il pasto, il gioco.

[2. Fisica quantistica: Baby Scienziati \(Chris Ferrie\)](#)

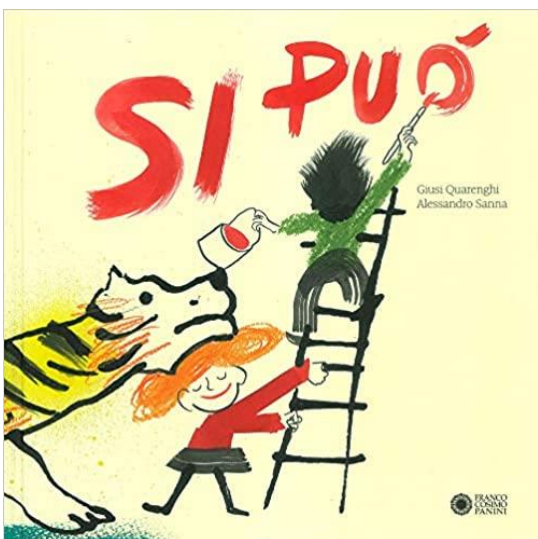
I bambini (e gli adulti!) impareranno tutto su atomi, elettroni e quanti.

Con un approccio scherzoso, questo albo è il modo perfetto per introdurre i concetti base della fisica quantistica anche ai più giovani. Non è mai troppo presto (né troppo tardi) per diventare un genio!



[3. Si può \(Giusy Quarenghi\)](#)

«Si può» è un libro positivo che incoraggia le esperienze del bambino che può e deve fare per crescere e formarsi. Per diventare grande serenamente ci si deve scontrare anche con i fallimenti, le paure... senza timori. «Si può» è un libro che incoraggia a fare, provare, osare... sempre con lo sguardo di mamma e papà che seguono da vicino infondendo fiducia.



MA COSA STA SUCCEDENDO? LA STORIA DI *CORONELLO IL VIRUS BIRBANTELLLO*



IL CORONAVIRUS
SPIEGATO AI BAMBINI

Una fiaba che aiuta i bambini a comprendere e dare un senso a cosa sta succedendo...la storia di *Coronello il Virus Birbantello!*

**Coronello
il virus
birbantello**

DIVERSI E UGUALI



Questo gioco si propone di porre l'accento sul che cosa vuol dire essere «diversi» o «uguali».

Per aiutare i bambini a meglio comprendere questo concetto possiamo utilizzare 3 diverse strategie:

1. Oggetti

Proporre ai bambini di andare alla ricerca di oggetti uguali in casa (es: due forchette uguali, due magliette uguali, due matite, ecc.). Successivamente si porrà l'accento sul concetto di diversità, trovando oggetti differenti da quelli appena trovati (es: forchetta-cucchiaio, maglietta-pantaloni, matita-pennarello)

2. Persone

Attenzione, è più difficile! Le persone possono avere qualcosa di uguale, ma perlopiù qualcosa di simile (un concetto più flessibile rispetto al precedente). Ad esempio, io e te abbiamo i capelli marroni, ma i tuoi sono un po' più chiari dei miei.

3. Gusti e preferenze

Dopo aver esplorato le differenze e le similitudini tra cose e persone, possiamo passare ai gusti, osservando quali abbiamo in comune e quali no.

PICCOLI SCIENZIATI CRESCONO



Materiale

Una ciotolina d'acqua,
pepe, sapone.

*Qui trovate una simpatica
canzone sul tema del lavare
le mani*

Mai come in questo periodo è fondamentale insegnare ai bambini l'importanza di lavarsi accuratamente le mani.

Sicuramente potrà essere più efficace e divertente attraverso un fantastico esperimento scientifico!

L'esperimento aiuterà i bambini a comprendere che il sapone riesce a tenere lontani i virus (possiamo chiamarli «mostriciattoli»).

Prendete una ciotolina e riempitela d'acqua e gettate dentro un'abbondante dose di pepe. Successivamente chiedete al bambino di mettere il ditino dentro. Si accorgerà che tutti i granelli di pepe si attaccano al suo dito.

Una volta pulito il dito, lo si cospargerà con del sapone e si ripeterà l'azione.

Questa volta accadrà una vera e propria magia...tutti i granelli di pepe si allontaneranno improvvisamente!

E successivamente cosa si può fare? Beh, già che ci siamo...perché non creare una posizione magica per difendersi dai «mostriciattoli»?

IMMAGINI, SUONI, COLORI



ALCUNI CONSIGLI DI LETTURA...

Poiché in queste giornate non ci si può recare in biblioteca o in libreria, abbiamo pensato di indicarti un link di acquisto online.

1. Colori (Hervé Tullet)

È proprio il libro a parlare direttamente al lettore coinvolgendolo in un viaggio appassionante tra i colori. Il libro suggerisce al bambino di utilizzare il dito come fosse un pennello e toccare i colori nella pagina che è la tavolozza. All'inizio sono solo tre, il giallo, il rosso e il blu poi, poco a poco, si svela la magia dei colori primari che uniti tra loro si trasformano in secondari... e cosa succede se si scuote il libro? E se con la mano si mischiano i colori?



2. I colori delle emozioni Edizione pop-up (Anna Llenas)

Che cos'ha combinato il mostro dei colori? Ha mescolato le emozioni e ora bisogna disfare il groviglio. Riuscirà a rimettere a posto l'allegria, la tristezza, la rabbia, la paura e la calma, ognuna con il proprio colore?



3. Oh! Un libro che fa dei suoni (Hervé Tullet)

Finalmente OH! il nuovo libro dello straordinario Hervé Tullet che questa volta, nel gioco tra il libro e il bambino, introduce il suono! Sarà il lettore a dare voce ai pallini colorati con ritmi, toni e modi sempre diversi, interpretandoli nelle più strambe situazioni! Un libro imperdibile, per giocare con la propria voce e sperimentare nuovi suoni!



LA SPADA ARCOBALENO



Materiale

Cartone, pennarelli,
tempere.

La costruzione della «spada arcobaleno» potrà essere proposta ai bambini come occasione di realizzare un'arma di difesa e attacco verso i «mostriciattoli» che ci stanno infastidendo in queste settimane (ciascuno ha scelto una specifica modalità di raccontare ai bambini del tema del Coronavirus, quindi vi consigliamo di utilizzare «le vostre parole»).

La metafora dell'arcobaleno comunica speranza e vita.

CREIAMO LA NOSTRA OPERA D'ARTE



Materiale

Un grande cartellone bianco, tempere,
pennarelli e...tutto ciò che può servire!

Questa è un'opera d'arte del famoso pittore Kandinsky.

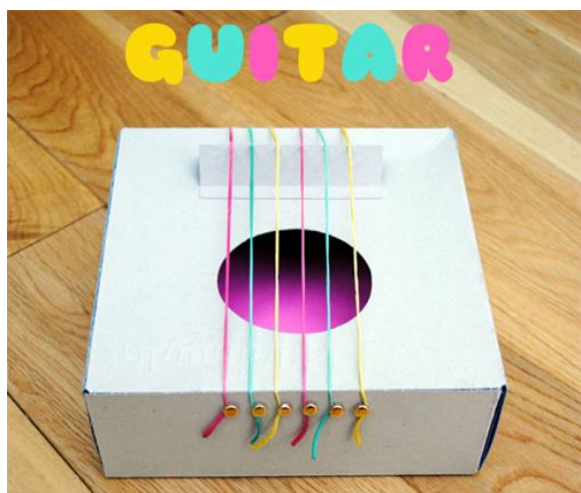
Tutti noi, se vogliamo, possiamo essere degli artisti.

Serve solo un briciolo di fantasia e un pizzico di creatività.

La proposta, quindi, è quella di creare la vostra personalissima e unica opera d'arte partendo da un grande cartellone bianco e qualche colore.

Dopodiché potete andare alla ricerca di dettagli da aggiungere e che possano rendere ancor più speciale la vostra opera d'arte (pasta secca, bottoni, fili di lana/cotone, tessuto, perline, brillantini, ecc.).

STRUMENTI MUSICALI FAI DA TE



Chitarra

Scatolone, elastici colorati/fili.

Maracas

Cucchiani, contenitore sorprese dell'ovetto di cioccolato, pastina per far rumore..



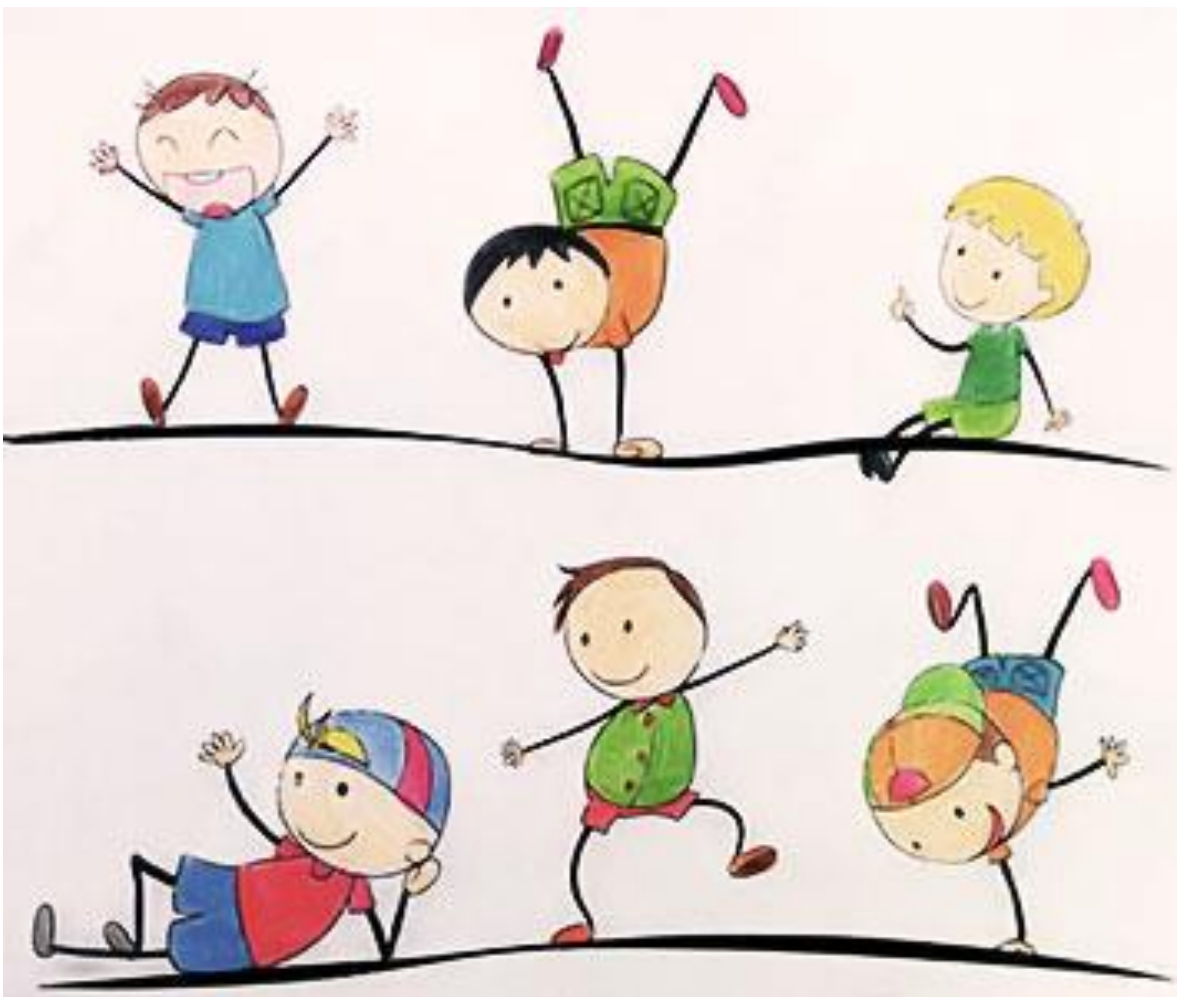
Tamburello

Piatto, fili colorati.



È possibile realizzare tanti strumenti musicali con il materiale di casa...ve ne vengono in mente altri?

IL CORPO E IL MOVIMENTO



ALCUNI CONSIGLI DI LETTURA...

Poiché in queste giornate non ci si può recare in biblioteca o in libreria, abbiamo pensato di indicarti un link di acquisto online.



1. [Pandino cosa fa? \(Satoshi Iriyama\)](#)

A Pandino piace tanto muoversi: su le braccia, pancia a terra, gira gira gira. Ma cosa fa? Imita gli oggetti che vede tutti i giorni! Il fiore, la trottola, la banana, l'aereo... Vuoi provare anche tu? Un libro da leggere insieme, per divertirsi con l'immaginazione e giocare con il corpo

2. [Facciamo le facce \(Gribaudo\)](#)

Studiato appositamente per i piccolissimi, «Facciamo le facce» è uno strumento prezioso per abituare i bambini ad apprezzare i libri fin dai primi anni di vita. Ogni faccia rappresenta una determinata espressione, che corrisponde a sua volta a un'emozione: gioia, rabbia, tristezza, stupore... I bambini avranno modo di osservare le immagini, esercitando la loro capacità di riconoscimento delle figure e degli stati d'animo associati.



3. [Un gioco \(Hervé Tullet\)](#)

Con *Un gioco*, l'autore ha trovato un nuovo modo per costruire l'interazione tra il libro e il lettore: qui il pallino diventa un personaggio con sentimenti ed emozioni, che esprime le sue paure e i suoi desideri incoraggiando il bambino a giocare insieme.

IL MURO DA DISTRUGGERE (E DA RICOSTRUIRE)



Materiali

Scatoloni e/o scatole delle scarpe.

Si gioca almeno in 2.

Con scatole e scatoloni l'adulto costruisce un muro (la prima volta lo costruisce solo l'adulto). L'altezza del muro non dovrà essere più alta del doppio dell'altezza del bambino.

Al bambino viene chiesto di aspettare e pazientare sino a che l'adulto non avrà terminato l'intera costruzione. Al termine, l'adulto spiegherà al bambino (andandogli vicino e abbassandosi alla sua altezza) che potrà distruggere il muro dopo che l'adulto avrà contato "1,2,3, via!". Il muro verrà quindi distrutto dal bambino. Il gioco si può ripetere moltissime volte (e vedrete che i bambini vi chiederanno di ripeterlo!). Per tutte le volte in cui verrà ripetuto, è possibile includere il bambino nella ricostruzione del muro.

Alcune varianti: chiedere al bambino di distruggere il muro come se fosse...un leone? Una formica? Un elefante? Una farfalla?

LA CASA



Materiali

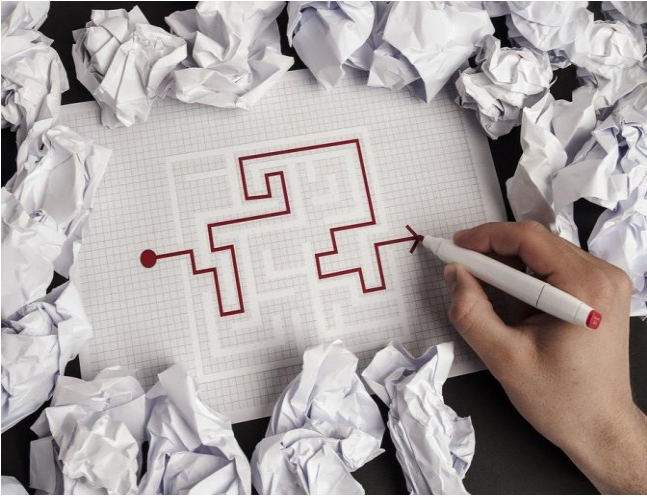
Tavolo, sedie, teli, cuscini, scatoloni.

Si gioca almeno in 2.

Costruire case è uno dei giochi che più amano i bambini. Per costruire una casa, tutto può servire. Dalla più semplice coperta su un tavolo, all'affiancare 4 o più sedie, dall'utilizzare uno stendino o un'asse da stiro. È necessario avere una grande cura nella costruzione della vostra dimora. Ogni dettaglio deve essere scelto con attenzione, ogni oggetto della quotidianità può trasformarsi in qualcosa di magico. Una volta costruita la casa si passa al “tempo della permanenza”.

Poiché la casa è “di proprietà” del bambino, se volete entrare, chiedete il permesso e non valutate negativamente qualora vi dicesse che no, non potete entrare (si tratta di un'importante affermazione della propria identità). Qualora dicesse di sì, potete trascorrere un piacevole tempo insieme dentro alla casa (sorseggiando un finto the, leggendo un bel libro, facendovi qualche coccola). Al termine del gioco il bambino può decidere come “smontare” la propria casa. La casa può essere distrutta energicamente o minuziosamente dis-allestita. Se il bambino manifesta qualche difficoltà in questa fase (ad esempio, non vuole mettere a posto), accogliete e comprendete la sua emozione (poiché è davvero faticoso smontare la propria casa) e proponete di fotografarla in modo tale da poterla ricostruire il giorno seguente.

I CIRCUITI «PAZZERELLI»



Materiali

Cuscini, sedie, tavoli, divani, bottiglie, pupazzi, scatoloni...e chi più ne ha più ne metta!

Si gioca almeno in 2.

Per costruire i “circuiti pazzerelli” vi può servire veramente di tutto! A seconda dell’età del bambino, potete valutare se utilizzare una sola stanza, due o...tutta la casa.

Per rendere il circuito più completo e utile a tutte le dimensioni psicomotorie, ricordatevi dell’importanza della variabilità. In particolare, sono importanti spazi dove la motricità può essere più ampia (es: saltare dal divano/sedia) e spazi dove la motricità deve essere più attenta e fine (es: uno slalom tra bottiglie).

È anche possibile giocare sull’altezza, in modo che il bambino impari a regolare la propria postura sulla base dello spazio circostante (es: sotto un telo dove devo solo inclinare la testa, sotto lo stendino dove devo abbassarmi un po’, sotto la sedia dove devo mettermi a gattoni, sotto il letto dove devo strisciare).

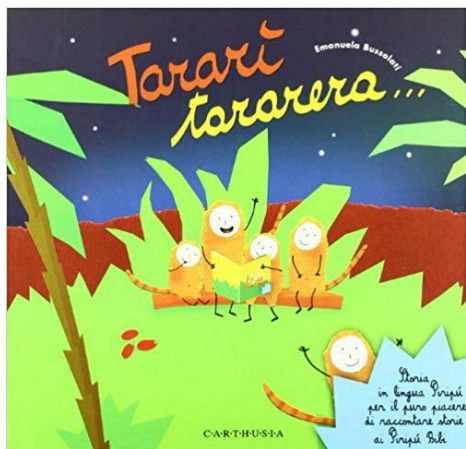
Alcune varianti: è possibile introdurre alcuni elementi di difficoltà, come ad esempio una musica che si interrompe e che richiede al bambino si immobilizzarsi.

I DISCORSI E PAROLE



ALCUNI CONSIGLI DI LETTURA...

Poiché in queste giornate non ci si può recare in biblioteca o in libreria, abbiamo pensato di indicarti un link di acquisto online.

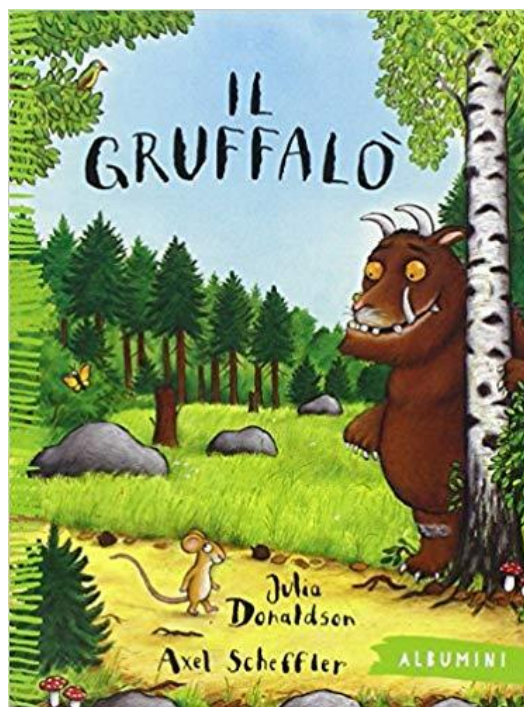


1. Tararì Tararera (Emanuela Bussolati)

Le avventure del piccolo Piripù Bibi sono narrate in una lingua inventata: un'allegria sequenza di suoni che invitano il lettore adulto a giocare con le intonazioni della voce, le espressioni del viso e del corpo... e creare così una giocosa complicità che rende unico ogni legame. E questa la magia di narrare oltre le parole.

2. Il Gruffalò (Julia Donaldson e Axel Scheffler)

Gruffalò è uno dei mostri più conosciuti e amati in tutto il mondo, che tiene compagnia a bambini e adulti. "Il Gruffalo" è la storia di un mostro tremendo, di un topo molto furbo e del loro sorprendente incontro nel bosco frondoso.



3. E tu dove leggi? (Géraldine Collet e Magali Le Huche)

Leggere è proprio bello, ma farlo in un bel posticino, è ancora meglio! Ogni lettore si costruisce la sua casetta fantastica, che solo lui può vedere, dove si rifugia ogni volta che legge un bel libro. Ma dove sistemarla, questa casetta? Sotto la coperta, come Roberta? Nella metro, come Pietro? A scuola sotto al banco, come Franco?



LE SILLABE «SALTELLANTI»

LI	MA	RE	GNO
GNO	MO	RE	TE
STA	TO	RO	MA
NO	ME	SE	ME

Materiali

Cuscini

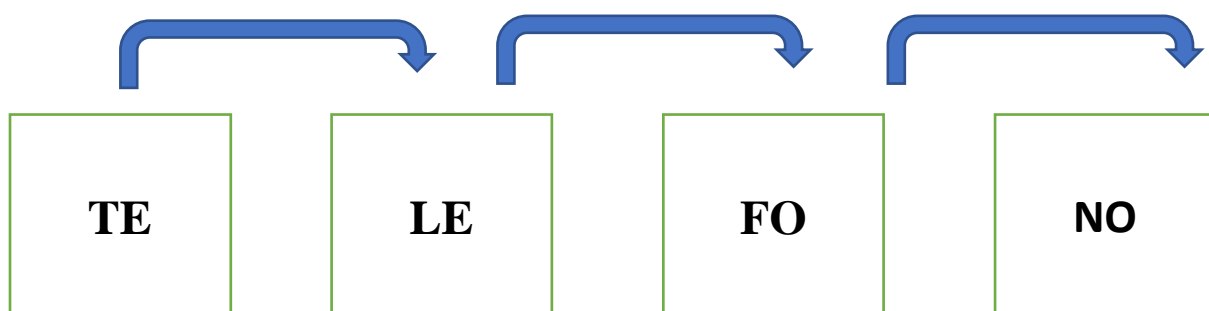
Il gioco delle sillabe «saltellanti» serve ai bambini per cominciare a riconoscere la suddivisione in sillabe delle parole.

Vi ricordate quando, da piccoli, vi veniva chiesto di battere le mani per scandire le varie sillabe?

Ecco! Possiamo proporre l'equivalente di questo esercizio ai bambini attraverso il salto.

In che modo? Prepariamo un numero adeguato di cuscini in relazione al n. di sillabe delle quali si compone la parole. Ad esempio, se pensiamo alla parola «gatt-to», prepareremo 2 cuscini, se pensiamo alla parola «te-le-fo-no», ne prepareremo 4.

Possiamo proporre al bambino di fare un bel saltello «sopra» ogni sillaba.



INVENTIAMO INSIEME UNA STORIA



Materiali

La vostra fantasia

Si gioca almeno in due

Inventare delle storie è un meraviglioso esercizio di fantasia e creatività.

In questo gioco, vi proponiamo di inventare *insieme* una storia.

In che modo? Potete partire esclusivamente grazie alla vostra fantasia o potete reperire un'immagine (tratta da un libro o dal web) che solletichi la vostra fantasia. Successivamente, a turno, dovrete comporre un pezzettino della storia.

La storia finale, quindi, sarà composta dal prodotto due (o più) fantasie mixate tra di loro.

Mentre la inventare potete scriverla, così da tenerne traccia e rileggerla alla fine.

Potete accompagnare la storia da delle illustrazioni da voi prodotte.

LA FILASTROCCA DELLE PAROLE



Le filastrocche sono uno strumento prezioso per stimolare il linguaggio. Questa è la «Filastrocca delle parole» di Gianni Rodari.

Quali sono le parole che vi piacciono di più? E quelle che vi piacciono di meno?

*Filastrocca delle parole:
si faccia avanti chi ne vuole.
Di parole ho la testa piena,
con dentro “la luna” e “la balena”.
C'è qualche parola un po' bisbetica:
“peronospera”, “aritmetica” ...
Ma le più belle che ho nel cuore,
le sento battere: “mamma”, “amore”.
Ci sono parole per gli amici:
“Buongiorno, buon anno, siate felici”,
parole belle e parole buone
per ogni sorta di persone.
La più cattiva di tutta la terra
è una parola che odio: “la guerra”.
Per cancellarla senza pietà
gomma abbastanza si troverà.*

(G. Rodari)

Cari genitori,
speriamo che questa semplice guida possa esservi utile in queste giornate, dove non sempre è semplice inventarsi nuove attività da proporre ai bambini.

Nel nostro piccolo, abbiamo pensato di sostenervi in questo:
offrirvi idee per condividere momenti di piacere e gioia.



ANDRÀ TUTTO BENE

Il Coordinamento Pedagogico
dell'Unione delle Valli del Reno, Lavino, Samoggia