



1°

## FANTASMAGORICA PROVA

*Chicco, Nanà  
e  
la Magica Rana*



# MATERIALE

- ✓ Stampe delle diapositive 7-20 (ritagliare la 17,18, 19).
- ✓ Due cartelline di supporto di colore diverso che consentano ai Folletti Direttore e Arbitro di tenere le stampe delle diapositive (7-16 per il Direttore; 20 per l'Arbitro).
- ✓ Un pennarello con un particolare utile a trasformare il pennarello in pennarello magico (es. una gomma a forma di stella come cappuccio).
- ✓ Due pezzi di stoffa di colore diverso per creare i mantelli dei folletti Direttore e Arbitro e due capellini di cartone se possibile dello stesso colore delle cartelline.
- ✓ Stampa scheda di automonitoraggio (diapositiva 21,1 per partecipante).



- ✓ Pennarelli per colorare la scheda di automonitoraggio.

- ✓ Se si desidera una rana pupazzo!



# STRUTTURA DELL'ATTIVITA'

## ***Inizio***

Ciao a tutti!

Mettiamoci seduti in cerchio! (predisporre dei segnaposto e utilizzarli fino a che tutti i bambini riescano a mettersi facilmente nella posizione richiesta).

Vi ricordate perché siamo qui?? ... (sostenere i bambini nel racconto) Giusto! Per aiutare Chicco e Nanà!

Vi ricordate cosa abbiamo fatto finora? ... Giusto! Abbiamo conosciuto Chicco e Nanà! Sapete cosa faremo adesso? ... Dobbiamo superare la prima fantasmagorica prova! Ma prima: la Magica Canzone della Super Attenzione! (cantare e ballare tutti insieme).

## ***Gioco***

Sapete qual è la prima fantasmagorica prova? Oggi.... (proporre il gioco, si vedano le diapositive seguenti).

## ***Fine***

Siamo stati bravissimi abbiamo superato la prima prova! Adesso ognuno di noi prende questo disegno (diapostiva 21) e se pensa di essere stato molto attento colora la rana con il sorriso, se pensa di essere stato un po' attento ma aver fatto un po' fatica colora la rana di mezzo, se pensa di essere stato poco attento e aver fatto tanta fatica colora l'ultima. Nel mentre coloriamo, secondo voi come abbiamo fatto a superare questa prova? (riformulare le riflessioni dei bambini condividendo con loro strategie utili, es. siamo stati in silenzio per ascoltare, ci ripetevamo a voce bassa le cose da ricordare...).

Avete finito di colorare? Bene! Tutti in piedi, mani una sopra l'altra, diciamo Magica Rana!! Prova superata!! Evviva!!

Oggi dobbiamo aiutare Chicco e Nanà con la Magica Rana!

Voi sapete chi è la Magica Rana?

(Recitare mimando la filastrocca)

*La Magica Rana salta di qua e di là e attenta mai non sta.*

*Lei vorrebbe saltare sulla fogliolina perché l'acqua è davvero freddina.*

*Ma quando salta nello stagno, finisce sempre per farsi il bagno!*

Il gioco funziona così, mettetevi tutti in piedi davanti a me.

Ogni volta che dico –Rana- bisogna fare un saltino (far vedere ai bambini il movimento).

Ogni volta che dico –Foglia- bisogna mettersi giù (chinarsi fino a terra).

Proviamo: Rana, Foglia, Rana, Rana.

Bravi! Vediamo se siete dei maghi di attenzione!

Ora vi dico una serie di cose che ci sono nel bosco incantato ma voi dovete sedervi solo se dico –Foglia- e alzarvi solo se dico –Rana-.

Proviamo!

Albero, Rana, Ape, Foglia, Farfalla- Bravi! Sentite ora: Coccinella, Uccellini, Rana, Fiore, Foglia

– Bravi ! Sentite ora: Fungo, Rana, Foglia, Coccinella, Ape. Bravi! Siete pronti per il gioco vero!

Ci servono due seggioline. Su questa si siede il Folletto Direttore, che indossa questo mantello e il cappello del Direttore e ha in mano la cartellina con i disegni (diapositive 7-16). Su questa si deve sedere il Folletto Arbitro, con questo mantello, che deve tenere il Magico pennarello e la scheda dei punti (diapositiva 20).

Di fronte ai Folletti Direttore e Arbitro si mettono in riga i tre Folletti Giocatori, che hanno in mano ciascuno un cartoncino, o con la rana o con la foglia (diapositive 17-18-19 ritagliate).

# CHICCO, NANA' E LA MAGICARANA 2

Il Folletto Direttore deve dire ad alta voce le figure che vede sulla prima riga, da qui (sinistra) a qui (destra).

Il Folletto Arbitro, insieme al Direttore, deve controllare che:

il Folletto Giocatore con la Rana salti ogni volta che il Folletto Direttore dice Rana e stia fermo immobile per tutte le altre cose;

e che i Folletti Giocatori con le Foglie tocchino per terra ogni volta che il Folletto Direttore dice Foglia ma stiano immobili per tutto il resto.

Folletti Giocatori, voi dovete guardare bene quale cartellino avete, tenerlo a mente e girarlo in modo che i Folletti Direttore e Arbitro li vedano.

Se i Folletti Giocatori fanno giusta tutta una riga, il Folletto Arbitro dice "Magica Rana" e fa un bel segnetto qui su una rana (diapositiva 20). Per segnare un punto, tutti devono fare giusto!

La prova è superata se facciamo almeno otto punti.

Folletto Direttore puoi iniziare a dire ad alta voce le immagini che vedi!!

Dopo il primo foglio i Folletti Giocatori devono scambiarsi i cartellini (diapositive ritagliate).

Dopo due fogli, si cambia ruolo e a turno (mostrare ai bambini il senso con cui si ruoterà, ad esempio in senso orario) uno diventa Folletto Giocatore, Direttore e Arbitro.

Tutto Chiaro? Iniziamo! (sostenere i bambini nel gestire da soli l'attività)

Bravi, aiutatemi!

(A prova superata ci si riunisce in cerchio con le mani una sopra l'altra per poi alzarle in alto dicendo insieme Magica Rana!!! A seguire si colora la scheda di automonitoraggio riflettendo insieme sulle strategie che sono state utili nel superamento della prova).

# GRAZIE A QUESTA ATTIVITA' I BAMBINI...

**...allenano soprattutto l'inibizione, ovvero la capacità cognitiva che ci consente di focalizzarsi sugli stimoli utili e controllare le risposte impulsive, oltre a esercitare la memoria e l'attenzione.**

## ***Se ripensiamo al gioco...***

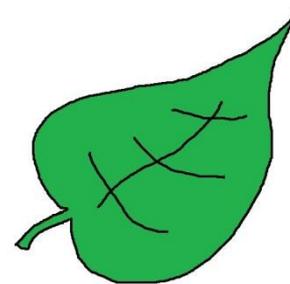
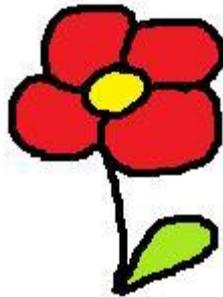
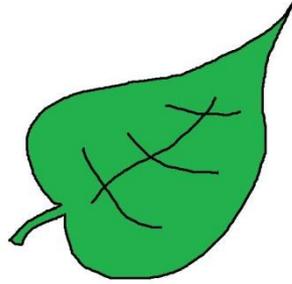
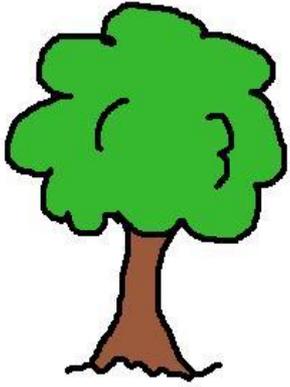
I folletti giocatori devono riuscire ad ascoltare attentamente il direttore, muoversi solo quando sentono un certo stimolo, controllando l'impulso a reagire in automatico, ricordare quale movimento devono fare in base alla regola.

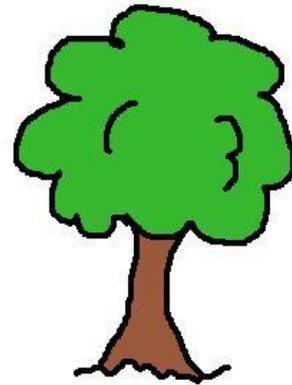
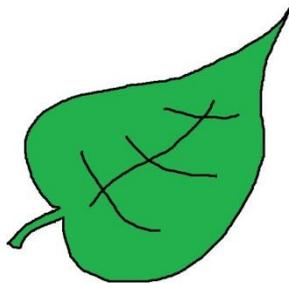
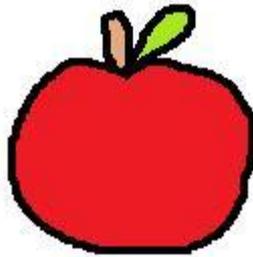
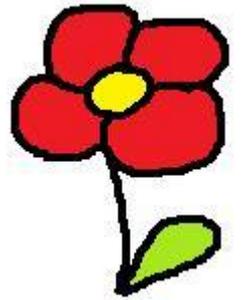
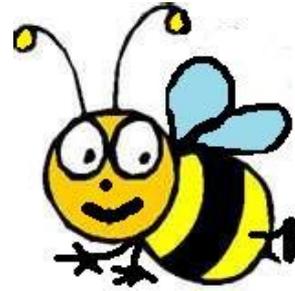
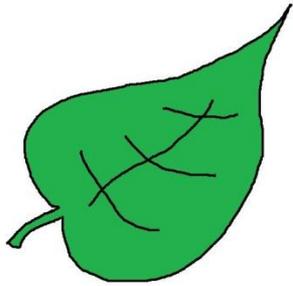
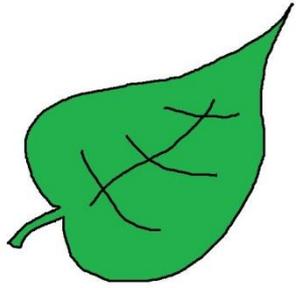
I folletti direttore e arbitro hanno il compito di organizzare e monitorare l'attività'. Il folletto direttore deve nominare le figure, recuperando velocemente in memoria il vocabolo giusto, seguire correttamente l'ordine e guardare le risposte dei folletti giocatori.

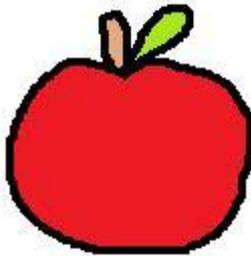
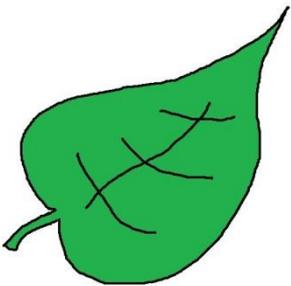
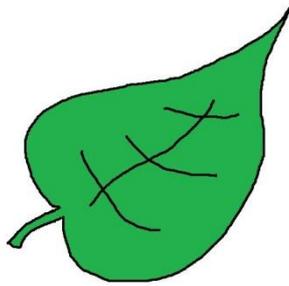
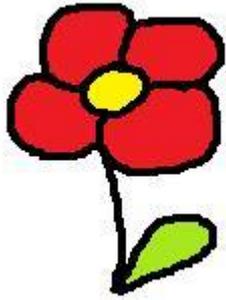
Il folletto arbitro deve monitorare l'andamento della prova, verificare se i folletti giocatori rispondono correttamente, tenendo a memoria le risposte e in caso attribuire il punteggio.

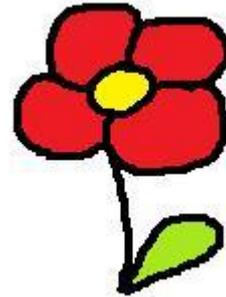
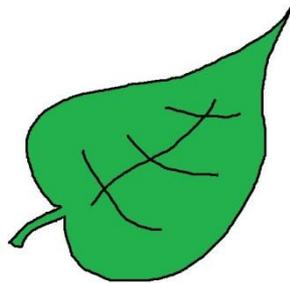
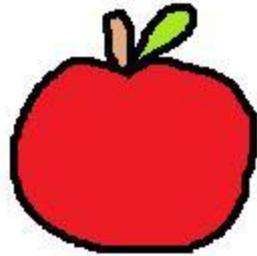
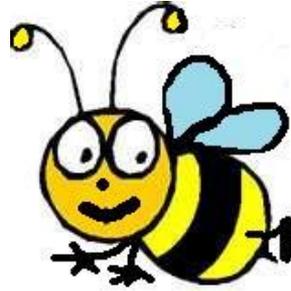
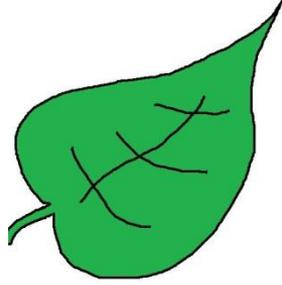
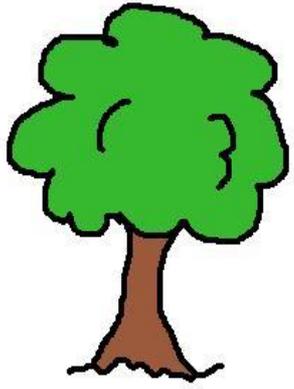
Il continuo scambio di ruoli stimola la flessibilità dei bambini e li spinge a mantenere sempre viva l'attenzione.

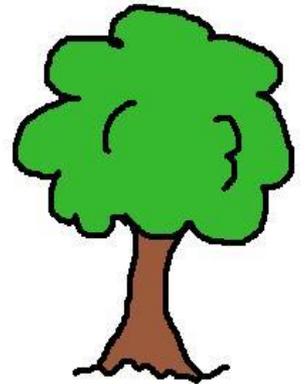
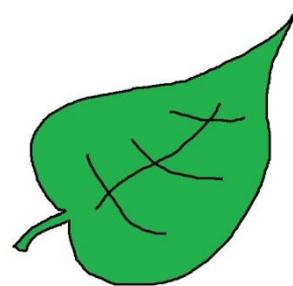
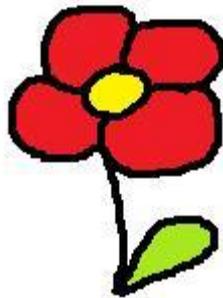
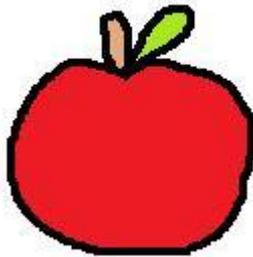
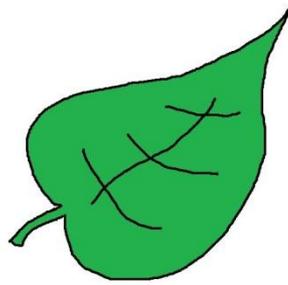
La cornice narrativa sostiene la motivazione e il festeggiamento finale rinforza positivamente l'idea che il bambino ha di sé.

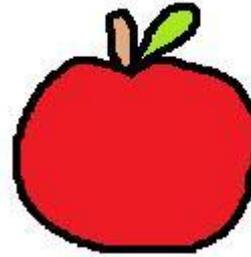
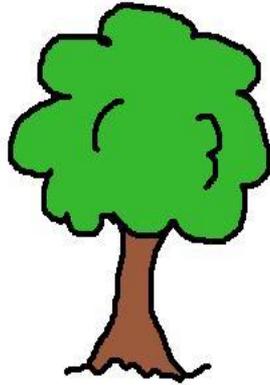
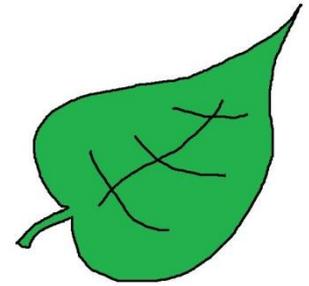
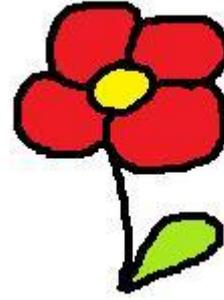


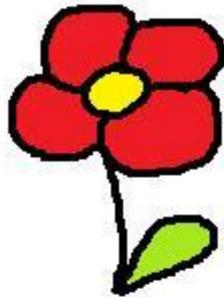
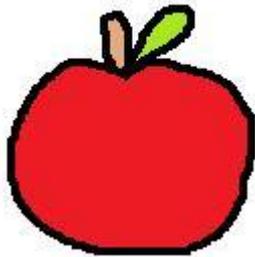
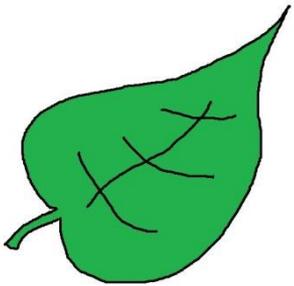
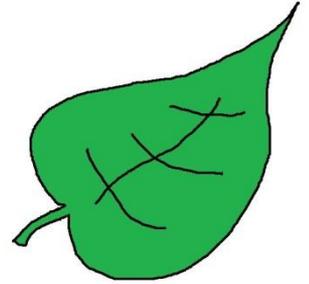
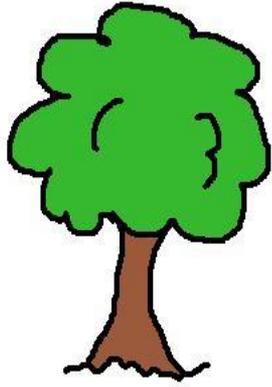


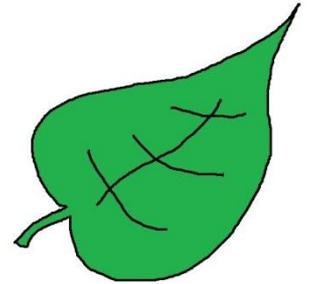
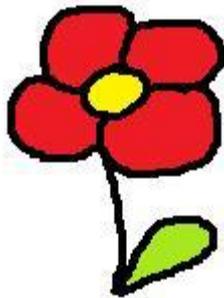
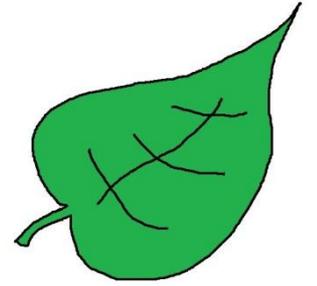
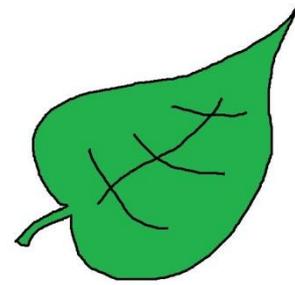


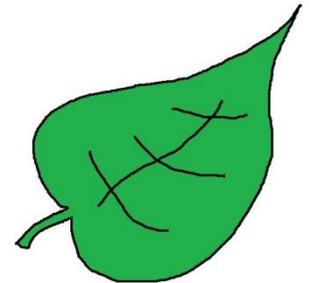
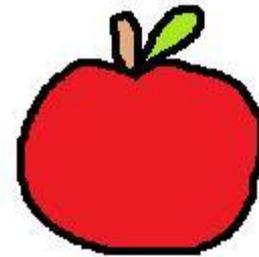
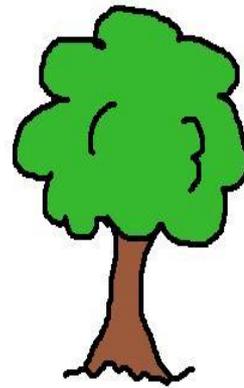
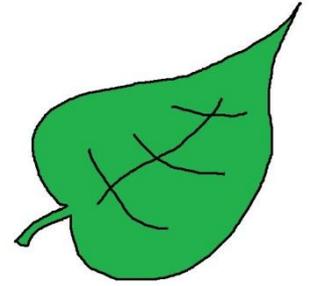
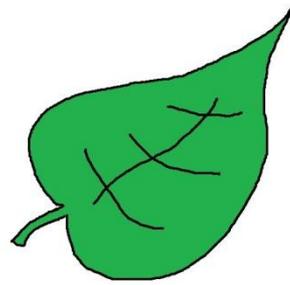


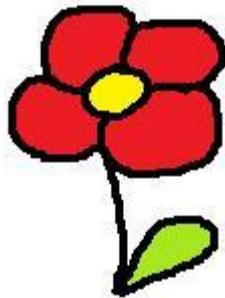
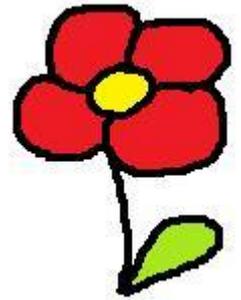
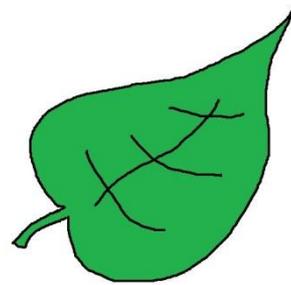
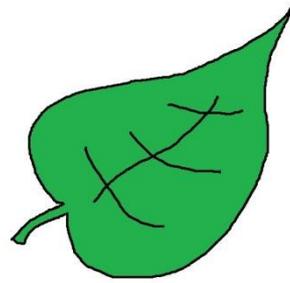
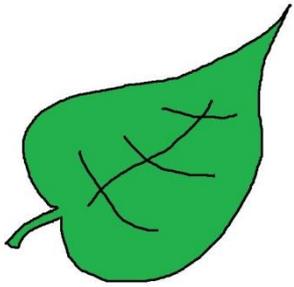




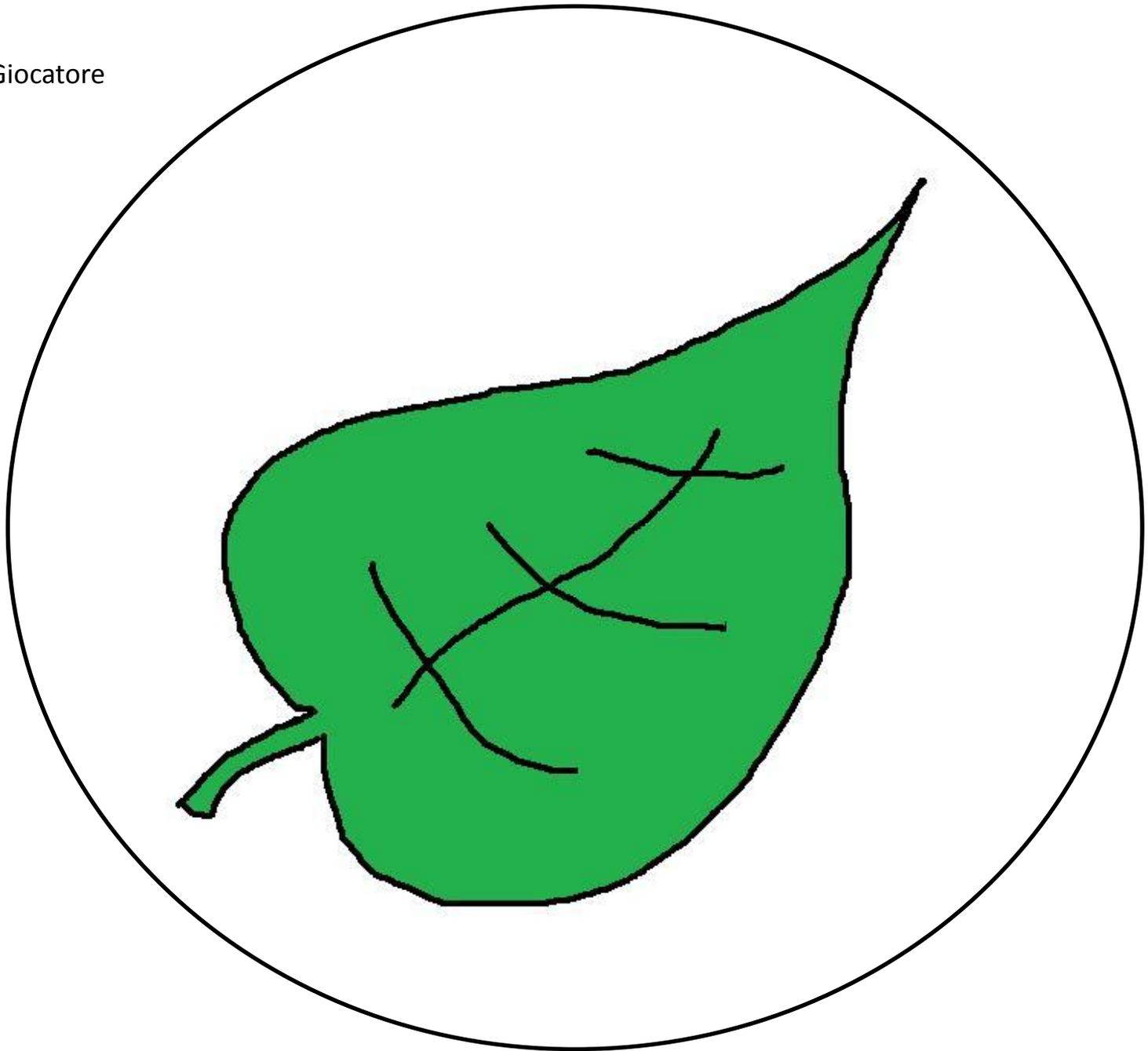




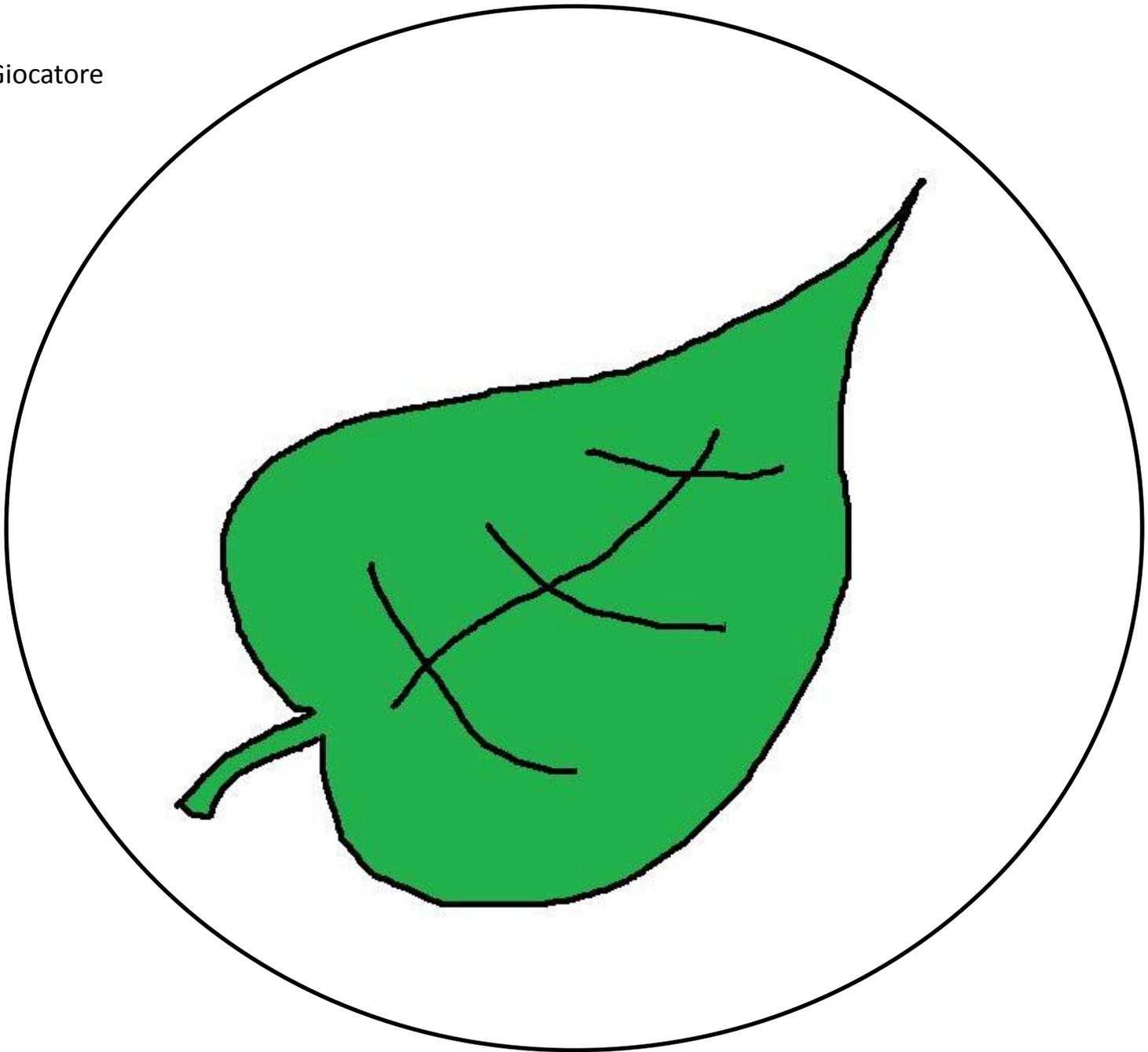




Ritagliare  
Per Folletto Giocatore



Ritagliare  
Per Folletto Giocatore



Ritagliare  
Per Folletto Giocatore





## La Magica Rana

Se pensi di essere stato molto attento colori la Magica Rana con il sorriso,  
Se ti sembra di essere stato un po' attento e un po' no, la Magica Rana di mezzo.  
Se ti sembra di essere stato poco attento l'ultima.



GIADA

