



10°

FANTASMAGORICA PROVA



*Mago Magone
vuol sapere se
Chicco e Nanà
sanno pensare prima di
fare!*



STRUTTURA DELL'ATTIVITA'

Inizio

Ciao a tutti!

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

Vi ricordate perché siamo qui?? ... Giusto! Per aiutare Chicco e Nanà!

Vi ricordate cosa abbiamo fatto finora? ...-Giusto! Abbiamo dimostrato a Mago Magone che i folletti sanno ricordare tutti gli elementi!

Sapete cosa faremo adesso? ...Dobbiamo superare l'ultima fantasmagorica prova!

Ma prima: la Magica Canzone della Super Attenzione! (cantare e ballare tutti insieme).

Gioco

Sapete qual è l'ultima fantasmagorica prova? Oggi....(proporre il gioco, si vedano le diapositive seguenti).

Fine

Siamo stati bravissimi abbiamo superato l'ultima fantasmagorica prova! Adesso ognuno di noi prende questo disegno (diapositiva 12) e si sceglie tre colori. (Una volta che i bambini hanno scelto i tre colori, dire a ciascun bambino quale colore corrisponde all'esser stati molto attenti, qual all'aver fatto un po' fatica ed essersi sentiti ogni tanto meno attenti e infine il colore che corrisponde all'aver fatto tanta fatica). Nel mentre coloriamo, secondo voi come abbiamo fatto a superare questa prova? (riformulare le riflessioni dei bambini condividendo con loro strategie utili). Avete finito di colorare? Bene! Tutti in piedi, mani una sopra l'altra, diciamo -Noi sappiamo pensare prima di fare-!! Prova superata!! Evviva!!

MATERIALE

✓ Ritagliare le figure riportate nella diapositiva 7 e incollarle su delle strisce di cartoncino colorato, che una volta pinzate a cerchio costituiranno i cappelli per il Folletto Dado, il Folletto Pezzetto, il Folletto Controllore e il Folletto Chicco e Nanà

✓ 3 Dadi dentro un piattino.

✓ 1 Puzzle da 20 pezzi (vedi diapositiva 11) e due vassoi per contenerli

✓ Carte (ritagliare dalle diapositive 8-9-10)

✓ Scheda di automonitoraggio (diapositiva 12, una per partecipante) e pennarelli

✓ 1 Scotch di carta con cui tracciare a terra una linea di circa 1,5 metri e i segnaposto.

Folletto
Dado

Folletto
Chicco e Nana

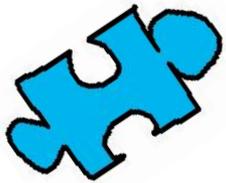
Folletto
Controllore

Folletto
Pezzetto

Striscia di scotch di carta messa a terra

Conduuttore ✕

✕ Folletto
Giocatore



MAGO MAGONE VUOL SAPERE SE I FOLLETTI SANNO PENSARE PRIMA DI FARE! 1

Sentite cosa ci dice Mago Magone:

Complimenti Folletti siete stati proprio attenti!!

Per avere la magica pozione questa è l'ultima prova a cui dovete trovare soluzione.

I folletti sanno che prima di fare bisogna pensare!!

Mago Magone vuole vedere se noi riusciamo a ricostruire questo puzzle (mostrare il disegno ai bambini). Per farlo dobbiamo prima vincere tutti questi pezzettini (mostrare ai bambini i pezzi del puzzle smontato).

Ora vi spiego come fare.

Mettetevi tutti seduti sulla riga (indicare la linea tracciata con lo scotch)

(Assegnare ai bambini i diversi ruoli consegnando i materiali necessari).

Il Folletto Dado, che ha questo cappello, deve tenere in questo piattino questi tre dadi.

Il Folletto Chicco e Nanà indossa questo cappello e deve tenere in mano queste due carte, una con Chicco e una con Nanà.

Il Folletto Pezzetto, che indossa questo cappello, ha un compito importantissimo, deve tenere in mano questo vassoio con tutti i pezzettini, facendo attenzione a non farli cadere.

Il Folletto Controllore, con questo cappello, deve stare bene attento che il Folletto Giocatore faccia tutto giusto.

Il Folletto Giocatore si mette di fronte a me.

Per prima cosa il Folletto Giocatore deve andare dal Folletto Dado e tirare i tre dadi. Poi deve dire qual è il numero più grande e tenere a mente questo numero fino alla fine della sua prova. Il folletto Dado deve tenere a mente anche lui il numero, così alla fine possiamo controllare se il Folletto Giocatore lo ricorda correttamente.

Poi il Folletto Giocatore va dal Folletto Chicco e Nanà. Il Folletto Chicco e Nanà decide se dare al Folletto Giocatore la figura di Chicco o quella di Nanà.

MAGO MAGONE VUOL SAPERE SE I FOLLETTI SANNO PENSARE PRIMA DI FARE! 2

Poi il Folletto Giocatore deve mettersi di fronte a me.

Quando io dico –Gatto- e tu vedi un –Gatto- (mostrare le carte ritagliate dalle diapositive) devi fare un salto. Quando dico –Topo- e vedi un –Topo- (mostrare le carte ritagliate dalle diapositive) devi toccare per terra. Se io dico Gatto e tu vedi un Topo devi stare immobile! Ultima regola, quando tra le figure vedi Chicco o Nanà, a seconda della figura che il Folletto Chicco Nanà ti ha dato devi fare il movimento richiesto (salto/tocco terra) e ricordarti di dire Chicco o Nanà! (Al momento della prova, mostrare le dieci figure una alla volta e per tre volte presentare una condizione discordante per il bambino, esempio gatto con la figura del topo).

Il Folletto Controllore deve guardare se il Folletto Giocatore fa tutto giusto. Una volta fatto questo, il Folletto Giocatore deve dire ad alta voce il numero che si doveva ricordare. Se il Folletto Dado dice che è giusto allora la prova è superata e il Folletto Pezzetto può dare quattro pezzettini al Folletto Giocatore che li porterà nel piattino. Bravi!! (Sostenere i bambini nella comprensione del gioco e nell'autonoma gestione dell'attività).

Ora giriamo il Folletto Giocatore va al posto del Folletto Dado, Il Folletto Dado va al posto ecc...(fare due giri)

Se siamo riusciti a prendere almeno dieci pezzettini la prova è superata e possiamo fare il puzzle. Verifichiamo!!! (contare insieme ai bambini).

Bravi!!

Ora sediamoci tutti intono, dobbiamo fare il puzzle. Vi ricordate i Folletti pensano bene prima di fare, quindi prima di iniziare conviene guardare bene la figura (diapositiva). Ora vi do 4 pezzetti a testa. Dovete riuscire a farlo lavorando insieme.

Avete quaranta secondi per finire!!! Pronti Via!!! (Contare ad alta voce)

Bravissimi!!! Prova Superata!!!!

GRAZIE A QUESTA ATTIVITA' I BAMBINI...

...i bambini esercitano soprattutto la capacità di pianificazione, ovvero pensare prima di agire.

Se ripensiamo al gioco...

Nella prima parte dell'attività i bambini devono nel breve tempo modulare le proprie reazioni a seconda degli stimoli che gli vengono proposti e le regole che governano il gioco.

Nel momento del puzzle è necessario riuscire a coordinarsi nel corso dell'attività di gruppo e al contempo comprendere dove inserire i propri pezzettini.

