



2°

**FANTASMAGORICA PROVA**



*Chicco, Nanà  
e  
la Magica Pozione*

# STRUTTURA DELL'ATTIVITA'

## ***Inizio***

Bentornati!

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?? ... (sostenere i bambini nel rispondere) Giusto! Per aiutare Chicco e Nanà!

Vi ricordate cosa abbiamo fatto finora? ... Giusto! Abbiamo aiutato la Magica Rana!

Sapete cosa faremo adesso? ... Dobbiamo superare la seconda fantasmagorica prova!

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

## ***Gioco***

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

## ***Fine***

Siamo stati bravissimi abbiamo superato la seconda prova! Adesso ognuno di noi prende questo disegno (diapositiva 20) e se pensa di essere stato molto attento colora la Magica Pozione con il sorriso, se pensa di essere stato un po' attento ma aver fatto un po' fatica colora la Magica Pozione 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).

Avete finito di colorare? Bene! Tutti in piedi, mani una sopra l'altra, diciamo Magica Pozione!!

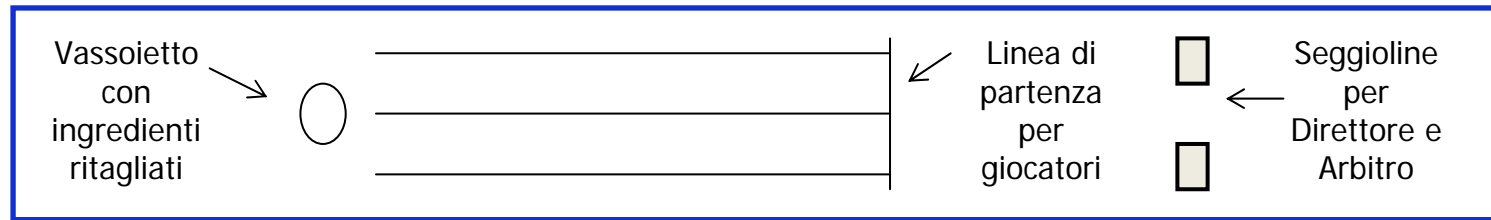
Prova superata!! Evviva!!

# MATERIALE

✓ Stampe delle diapositive 6-20 (ritagliare le carte riportate nelle diapositive 16,17,18).

✓ Un vassoio su cui disporre le carte ritagliate

✓ Uno scotch di carta con cui tracciare tre strisce parallele di circa 1,50 m e una striscia di partenza perpendicolare alle altre.



✓ Un pennarello con un particolare utile a trasformare il pennarello in pennarello magico

✓ Due cartoncini di supporto di colore diverso che consentano ai Folletti Direttore e Arbitro di tenere le stampe delle diapositive (6-15 per il Direttore; 19 per l'Arbitro).

✓ Due pezzi di stoffa di colore diverso per creare i mantelli dei folletti Direttore e Arbitro, tre pezzettini di stoffa di colore giallo, rosso e verde e una striscia di stoffa lunga quanto la linea di partenza.

✓ Stampa scheda di automonitoraggio (diapositiva 20, 1 per partecipante) e pennarelli.

✓ Un campanello

# CHICCO, NANÀ E LA MAGICA POZIONE

Provate a seguirmi mentre cammino su queste strisce (nel mentre recitare e mimare la filastrocca)

*I folletti vanno in equilibrio sui rametti,  
silenziosi come formichine si nascondono tra le foglioline,  
se sentono qualcosa suonare subito si riescono a fermare,  
vanno lenti lenti tutti insieme per poter fare la magica pozione!*

Oggi dobbiamo aiutare Chicco e Nanà a ricordarsi gli ingredienti delle pozioni.

Il Folletto Direttore, che indossa questo mantello, tiene questo cartoncino con questi fogli (diapositive 6-15).

Il Folletto Arbitro, con questo mantello, tiene questa cartellina, con il foglio dei punti (diapositiva 19) e il pennarello Magico.

Poi ci sono tre Folletti Giocatori che si devono mettere in piedi sulla linea di partenza.

I Folletti Giocatori, che hanno ognuno un pezzetto di stoffa di colore diverso, devono prima di tutto guardare gli ingredienti magici su i fogli che ha il Folletto Direttore.

Il Folletto Giocatore con il pezzo di stoffa giallo, deve ricordarsi gli ingredienti gialli, chi lo ha verde i verdi e chi lo ha rosso gli ingredienti rossi.

Una volta che li avete visti e li avete a mente, dovete andare camminando in equilibrio su queste strisce fino al vassoio dove ci sono gli ingredienti.

Attenti però dovete riuscire a camminare insieme allo stesso tempo, tenendo questa striscia di stoffa tutti e tre. Se uno arriva prima degli altri, non può prendere gli ingredienti.

Poi arrivate dal vassoio, prendete i vostri ingredienti e tornate indietro allo stesso modo.

Attenti, se il Folletto Direttore suona il campanello vi dovete fermare e stare immobili.

Il Folletto Direttore e Arbitro controlleranno che abbiate recuperato tutti gli ingredienti giusti.

Se ci siete riusciti, il Folletto Arbitro potrà segnare un punto e dire Magica Pozione!

Dopo due fogli si cambia ruolo, andando in senso orario. Dopo il primo foglio, i Folletti Giocatori devono ricordarsi il colore del loro pezzo di stoffa e tenerlo in tasca.

# GRAZIE A QUESTA ATTIVITA' I BAMBINI...

**..continuando a lavorare sul controllo degli impulsi e sul filtrare le informazioni utili, allenano soprattutto la memoria.**

*Se ripensiamo al gioco...*

Nel corso del tragitto i bambini devono riuscire ad andare piano, in equilibrio sulle strisce e aspettare gli altri. Questa continua richiesta di regolazione del movimento, compresa la regola di fermarsi se il folletto direttore suona il campanello, esercita la loro abilità di regolazione e controllo degli impulsi.

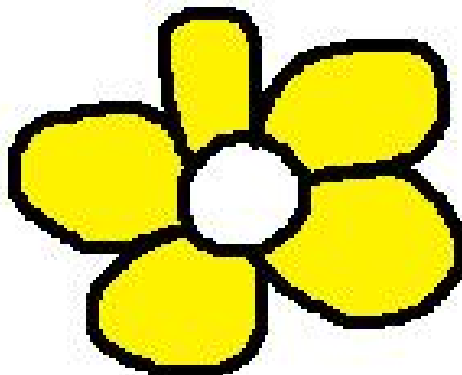
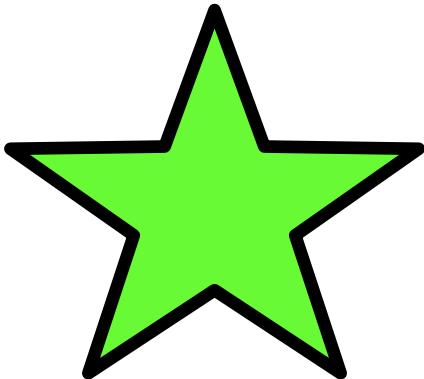
Al contempo, i folletti giocatori devono riuscire a focalizzare la loro attenzione solo sugli ingredienti del loro stesso colore e ricordarseli nel corso del tragitto per poi poterli riportare al direttore.

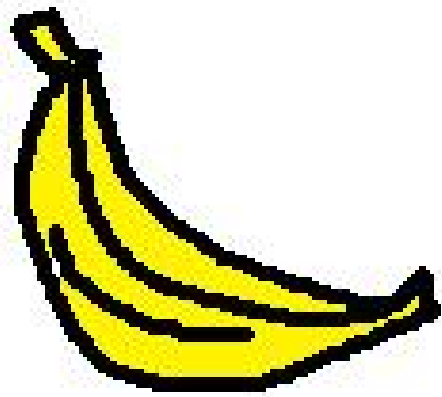
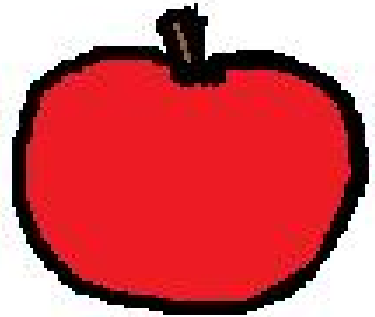
I folletti direttore e arbitro hanno il compito di organizzare e monitorare l' attività'.

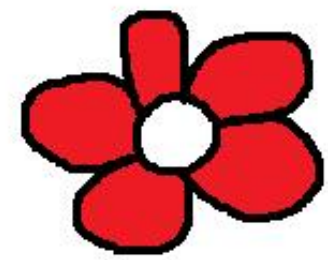
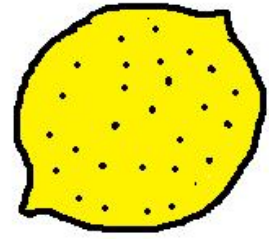
Il folletto direttore deve gestire i folletti giocatori, nel mentre guardano e cercano di memorizzare gli ingredienti. Inoltre deve ricordarsi di suonare il campanello durante il tragitto.

Il folletto arbitro deve monitorare l'andamento della prova, verificare se tutti i folletti giocatori riportano gli ingredienti corretti, ricordando in quanti hanno fatto giusto e con quante carte, e in caso attribuire il punteggio.

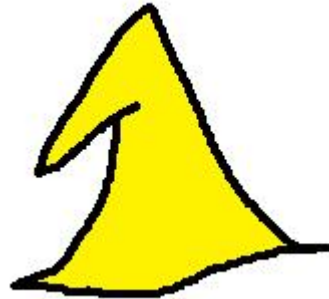
Il continuo scambio di ruoli stimola la flessibilità dei bambini e li spinge a mantenere sempre viva l'attenzione. La cornice narrativa sostiene la motivazione e il festeggiamento finale rinforza positivamente l'idea che il bambino ha di sé.

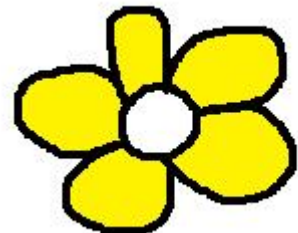
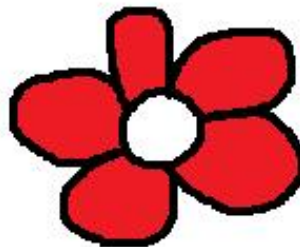
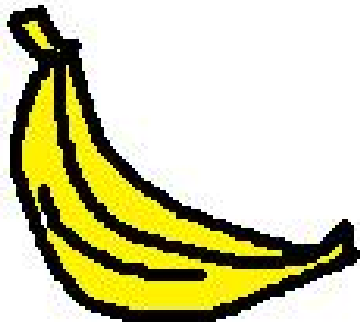
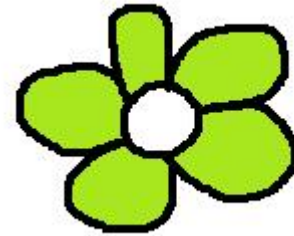
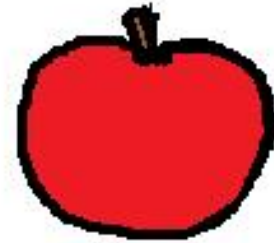
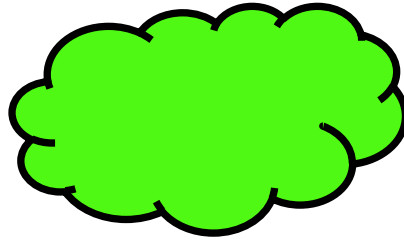
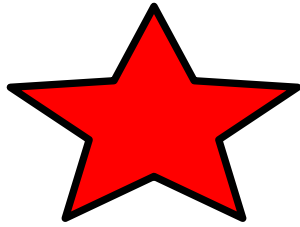


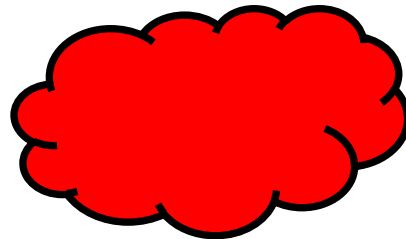
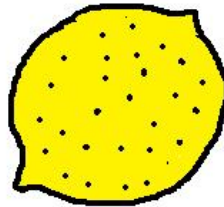
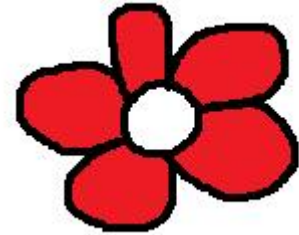
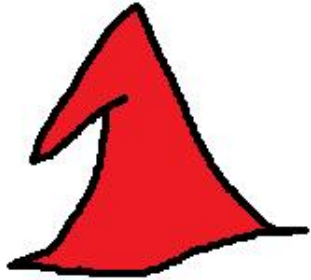


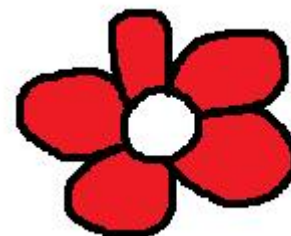
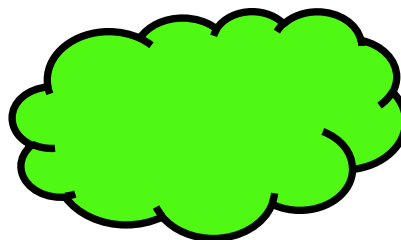
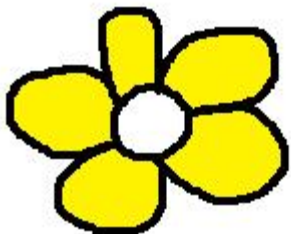
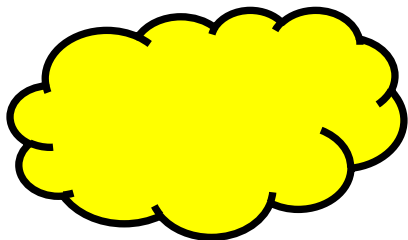
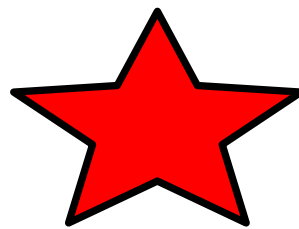
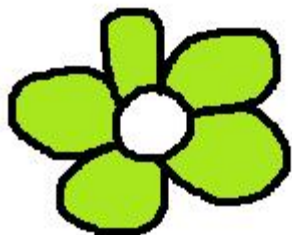
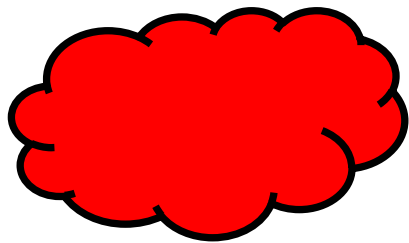


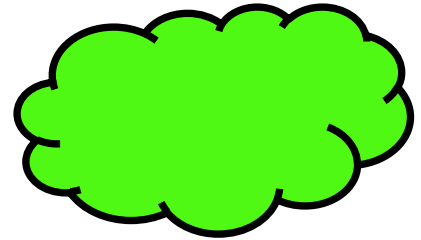
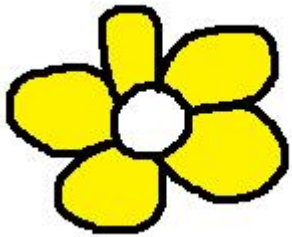
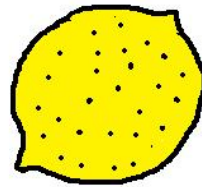
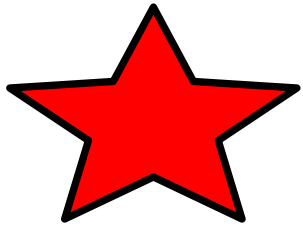


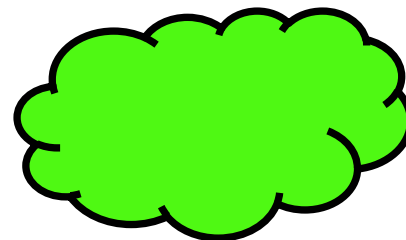
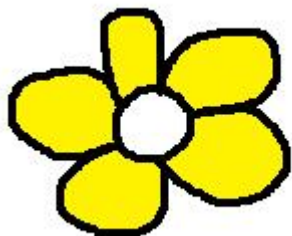
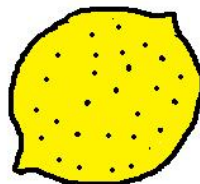


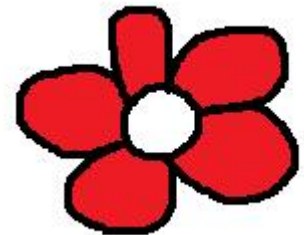
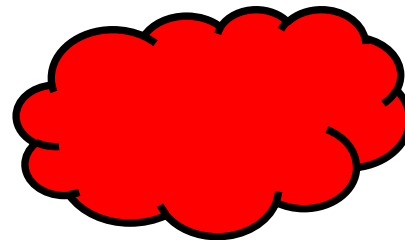
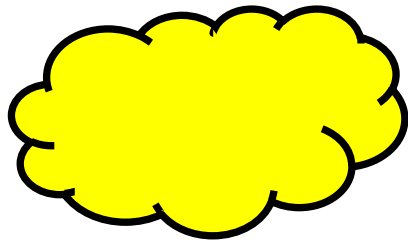
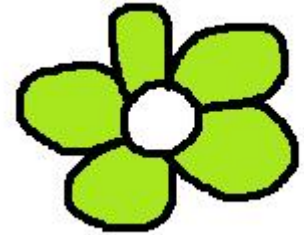
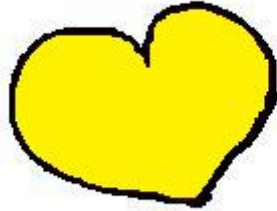
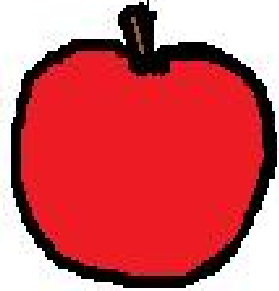


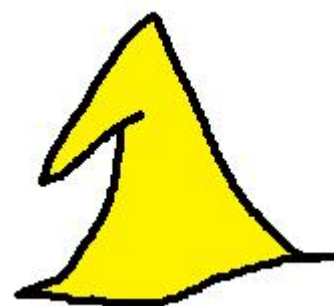




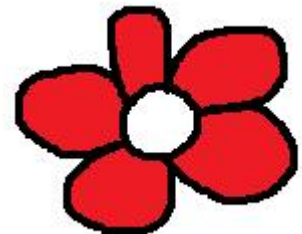
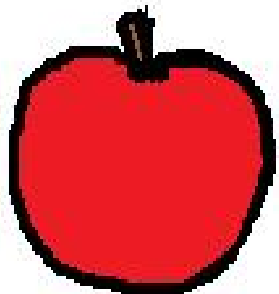
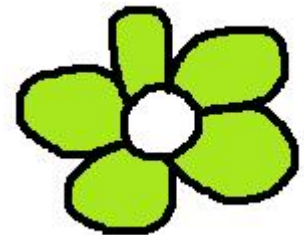
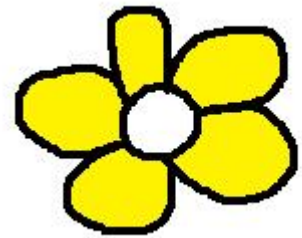
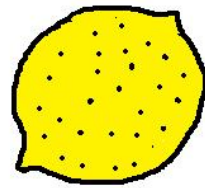


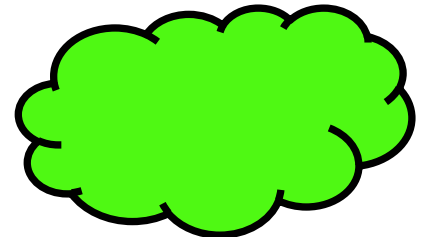
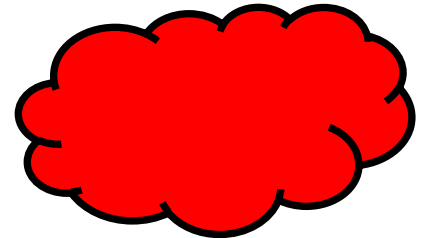
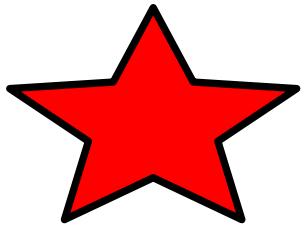
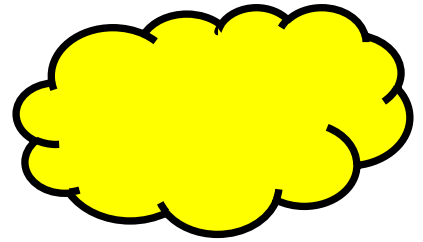
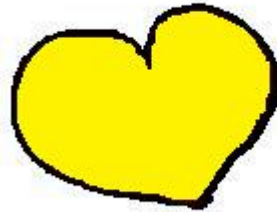
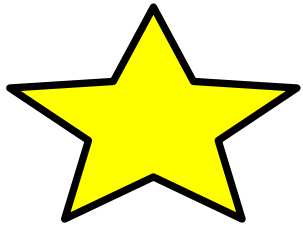


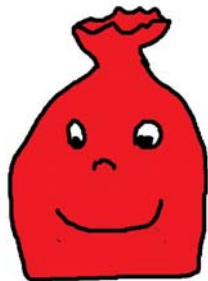
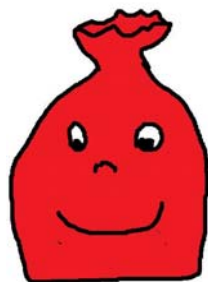
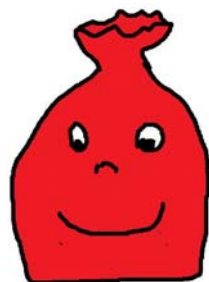
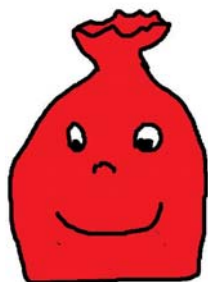












## La Magica Pozione

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

