



Francine Boisvert

GIOCARE E DIVERTIRSI PER IMPARARE

125 giochi e attività
per bambini dai 6 ai 12 anni

EDIZIONI IL PUNTO D'INCONTRO



Francine Boisvert

GIOCARE E DIVERTIRSI PER IMPARARE

125 giochi e attività
per bambini e ragazzi da 6 a 12 anni



 EDIZIONI
**IL PUNTO
D'INCONTRO**

INDICE

Prefazione	10
Presentazione	11
Categoria: Osserva bene!	15
Quanti ne vedi?	
L'occhiolino	
L'abile segugio	
Quale manca?	
Che alimento è?	
Che cosa è cambiato?	
Questione di memoria	
Questione di immagine	
Categoria: Ascolta e rispondi!	25
Abc	
Sono io!	
Giovanni dice...	
Il centesimo caldo!	
La frase deformata	
Il girotondo dei bacetti	
Le mollette	

Né sì né no
Di' un frutto o una verdura
Mela, mela, mela
Quale animale vive là?
Cosa?

Categoria: Via con la musica!

38

A chi va il regalo?
Canta per me
Ballata sul giornale
La sedia musicale
La corsa ai vestiti
La danza del limone
I palloni scoppiati
Passate il cappello
Stop... e ancora

Categoria: Colora, disegna e fai bricolage

48

La scatola dei mille e un tesoro
La scatola regalo
Cartoncini per il gioco di memoria
Cerca, ritaglia e incolla
Ritaglia, classifica e incolla
Il gioco delle tasche
La decorazione dei palloncini
Il disegno in comune
Il disegno sorprendente
La carta sgualcita
Un puzzle fatto in casa
Il sapone riciclato
Il quadro taglia e incolla
Un paesaggio unico

Categoria: Spremi le meningi!

68

Aggiungi una lettera
Incomincia con...
Gioco di memoria
Nella valigia io porto...
Disegna e indovina
Indovina il mio mestiere
Caccia al tesoro
L'ultima lettera
La griglia
La griglia di una lettera sola
La frase misteriosa
La rima
L'impiccato
La collana di parole
Il messaggio cifrato
Più parole
Il rally
Le parole dentro la parola
Neì Neò
Pari e dispari
Perché?
Quando...
Chi sono?
Raccontami una storia
Una storia inventata

Categoria: Abile e... furbo!

100

Acchiappa la busta!
Al ladro!
Sbatti il sedere

Moscacieca
Deponi il foulard
In alto va il pallone
La bottiglia rotolante
La carriola
Nascondino
Il nascondino in comune
La corda e il pallone
La corsa su un piede solo
La corsa ai palloncini
La corsa agli oggetti
La corsa delle scimmie
Il mezzo guanto
La penitenza
La corsa dei sacchi
I venti centesimi
Il tappo che paga
Il cane, il gatto e il topolino
Il semaforo
La mano più forte
Il lancio dell'uovo
Il gioco delle biglie
Il lancio delle carte
Il lancio dei dadi
Il libro in equilibrio
Il trespolo
Le biglie in equilibrio
La corsa alle noccioline
Il foulard
Il sottomarino
Le piccole scimmie

I quattro cantoni
Le tartarughe
I tre centesimi
Il bicchiere d'acqua
Il bicchiere bucato
Il regalo rubato
Maria Stella
Dove sono le mie scarpe?
Passa le carte
Passami il pallone
Pensa velocemente!
Più in alto, più veloce
Sotto il lenzuolo!
Tiro alla fune
Tris su sedia
Toccato!
Tre piccoli passi
Un passo dopo l'altro
Verde e giallo

Allegato 1 156
Suggerimenti di categorie

Allegato 2 157
I diciotto simboli suggeriti per
i cartoncini del gioco di memoria

QUANTI NE VEDI?

Accessori richiesti

- Un foglio di carta per ogni giocatore
- Una matita per ogni giocatore

Istruzioni

Determinate il tempo concesso all'attività. Ogni giocatore prende un foglio di carta e una matita. Nominare una lettera dell'alfabeto, per esempio "s", poi invitate i giocatori a trovare tutti gli oggetti presenti nella stanza e che iniziano con questa lettera e a scriverli sul foglio. Quando il tempo concesso è trascorso, il giocatore che ha trovato più parole viene dichiarato vincitore. Quindi si può nominare un'altra lettera e il gioco può proseguire.

Nota

Precisate prima:

- se si possono accettare i nomi propri;
- se deve trattarsi di un oggetto reale o se valgono le illustrazioni (per esempio di una cornice o della copertina di un libro a portata di sguardo);
- se si possono accettare i verbi (per esempio un dipinto sul muro che fa vedere un personaggio che sta "S"altando).

Età: da 8 in su	Partecipanti: 3 o più	Preparazione: breve	Durata: da stabilire
---------------------------	---------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

L'OCCHIOLINO

Accessori richiesti

Nessuno

Istruzioni

Un giocatore, nominato conduttore del gioco, esce dalla stanza, mentre gli altri formano un cerchio e scelgono chi di loro farà l'occhiolino. Il conduttore del gioco ritorna e si mette al centro del cerchio. Il bambino designato a fare l'occhiolino lo fa a un giocatore, il quale si siede per terra. Lo scopo del gioco: il bambino che fa l'occhiolino non deve farsi scoprire dal conduttore, il quale deve indovinare chi è, prima che tutti i giocatori (tranne quello che ha fatto l'occhiolino) si siedano per terra. Se quello che fa l'occhiolino viene scoperto, il gioco finisce e chi è stato scoperto prende il posto del conduttore del gioco.

Età: da 8 in su	Partecipanti: 8 o più	Preparazione: breve	Durata: breve
---------------------------	---------------------------------	-------------------------------	-------------------------

L'ABILE SEGUGIO

Accessori richiesti

- Venti piccoli oggetti
- Quattro sacchetti opachi, per esempio quelli di carta per il pane
- Una benda

Istruzioni

Disponete cinque piccoli oggetti per sacchetto, mentre ogni sacchetto viene identificato con il nome di un giocatore. Designate un primo giocatore, bendategli gli occhi, poi porgetegli, uno alla volta, gli oggetti contenuti nel sacchetto che porta il suo nome. Deve identificarli in un lasso di tempo che avrete determinato in precedenza. Quando i cinque oggetti saranno passati tra le sue mani, tocca al giocatore successivo con il proprio sacchetto. Il giocatore che avrà riconosciuto più oggetti sarà dichiarato vincitore.

Nota

Naturalmente potete aumentare il numero degli oggetti, includere della frutta o qualunque altro alimento e aggiungere degli oggetti che troverete all'esterno, se il gioco si svolge all'aperto.

Variante

- Se c'è un gran numero di partecipanti, formate delle squadre. Verranno bendati gli occhi di due compagni di squadra e gli oggetti saranno toccati dai due giocatori, che dovranno mettersi d'accordo tra di loro per dare una risposta comune.

Età: da 7 in su	Partecipanti: 4	Preparazione: breve	Durata: da breve a media
---------------------------	---------------------------	-------------------------------	------------------------------------

QUALE ANIMALE VIVE LÀ?

Accessori richiesti

Un pallone

Istruzioni

I giocatori formano un cerchio. Un giocatore passa il pallone a quello che si trova alla sua sinistra, dicendogli “terra”, “mare”, o “aria”. Il giocatore che riceve il pallone deve allora, molto rapidamente, dire il nome di un animale che vive nell'elemento nominato e passare di nuovo il pallone al compagno alla sua sinistra, il quale nomina a sua volta un elemento. Il gioco deve svolgersi **rapidamente**; il giocatore che impiega troppo tempo a rispondere viene eliminato. Il gioco finisce quando rimane un solo giocatore, che viene dichiarato vincitore.

Variante

- Il giocatore che possiede il pallone può lanciarlo a qualunque giocatore, invece di passarlo invariabilmente al compagno alla sua sinistra, creando in questo modo un effetto a sorpresa.

Età: da 10 in su	Partecipanti: 4 o più	Preparazione: breve	Durata: media
---------------------	--------------------------	------------------------	------------------

COSA?

Accessori richiesti

Nessuno

Istruzioni

Determinate il tempo concesso per l'attività. Formate due squadre, che si mettono allineate una di fronte all'altra, mantenendo una certa distanza. Un giocatore di ciascuna squadra viene nominato conduttore del gioco e si posiziona dietro la squadra avversaria. Questa bisbiglia all'orecchio del conduttore una frase di circa cinque o sei parole; il conduttore deve allora gridare questa frase per fare in modo che i giocatori della propria squadra la sentano, mentre i giocatori della squadra avversaria gridano contemporaneamente qualunque cosa per rendere più difficile la comprensione della frase. La squadra ha tre minuti per capire correttamente la frase, poi tocca all'altra squadra avere un conduttore del gioco.

Età: da 8 in su	Partecipanti: 10 o più	Preparazione: breve	Durata: da stabilire
---------------------------	----------------------------------	-------------------------------	--------------------------------