



SCUOLA DELL'INFANZIA, BAMBINI DI 3, 4, 5 ANNI

G
I
O
C
H
I

Giochi di cooperazione

La scossa

I bambini sono seduti in cerchio e si tengono per mano.

L'insegnante chiama un bambino che "Fa partire la scossa", cioè stringe la mano del compagno di destra o di sinistra.

Questi a sua volta, deve trasmettere l'impulso al compagno successivo e così via, senza interruzioni, finchè la scossa non torna dove è partita.

Una variante del gioco consiste nel passarsi il solletico sul palmo della mano.

Il serpente

I bambini si siedono per terra formando una fila, in modo che ciascuno appoggi i piedi sui fianchi del compagno che gli sta davanti.

Al via del capofila tutta la fila si mette in movimento. Il capofila può fare movimenti improvvisi, come piegarsi a destra o a sinistra, e tutta la fila deve imitarlo, facendo però sempre attenzione a non spezzare il serpente.

Il ballo dell'atatac

I bambini formano delle coppie e si muovono nella sala secondo il ritmo della musica. Ogni tanto la maestra dà un comando: « Tutti ballano solo con le ginocchia attaccate », oppure «...con i mignoli incollati », o « ... con i fianchi incollati ». E tutte le coppie si muovono secondo l'ordine. È importante che si tocchino solo le parti chiamate dall'insegnante.

1. Una palla per conoscersi. (ART. 7 - OGNI BAMBINO HA DIRITTO AD AVERE UN NOME)

Tutti i bambini con l'insegnante si siedono in cerchio sul pavimento. Inizia il gioco l'insegnante dando una spinta ad una palla, in modo che rotoli verso uno dei bambini. Questi nell'afferrarla pronuncia il proprio nome, la rilancia verso un altro bambino, in modo che si ripeta l'operazione. E così di seguito, finchè tutti avranno avuto modo di ripetere più volte il proprio nome. (bambini di 3anni)

2. Il gioco dei nomi (ART. 7 - OGNI BAMBINO HA DIRITTO AD AVERE UN NOME)

I bambini si mettono in cerchio, l'insegnante chiama per nome due concorrenti alla volta. I concorrenti devono lasciare il loro posto dal cerchio e correre in senso opposto per ritornare al proprio posto. Colui che è arrivato per primo dice a voce alta il suo nome.

3. La gatta (ART. 7 – OGNI BAMBINO HA DIRITTO AD AVERE UN NOME)

I bambini si dispongono in cerchio. Si sceglie un bimbo che, seduto in ginocchio al centro del cerchio con gli occhi chiusi e la testa fra le ginocchia, fa il gatto/a e si canta:

*La gatta, la gatta,
la gatta ha chiuso gli occhi
non sa, non sa,
non sa che cosa fare,
bada, bada,
bada che se la tocchi
essa, essa
essa ti graffierà
miao miao.*

Al miao miao si indica il bambino che va dietro la gatta, gli graffia la schiena, dicendo miao miao.

Il gatto/a deve indovinare chi è stato, riconoscendo la voce del compagno. Se il bambino/a gatto/a indovina viene preso sotto braccio dal compagno e danzando si canta:

hai detto la verità olì olì olero
hai detto la verità olì olì olà.

3. La pecora (ART. 8 – I BAMBINI HANNO DIRITTO A UNA IDENTITÀ)

I bambini sono disposti in cerchio. Ogni bambino ripete il proprio nome e fa il verso di un animale, mentre i compagni ascoltano la sua voce.

Poi l'insegnante sceglie un volontario che sarà il pastorello, lo allontana dal gruppo e gli chiede di non guardare che cosa succede nel cerchio.

Un bambino del cerchio si accuccia a terra come una pecora e viene coperto in modo da essere irriconoscibile.

Il pastorello viene condotto davanti alla pecora. Il gruppo di bambini seduto chiede:

- Hai perso una pecorella?
- Il pastore risponde sì!

Il gruppo replica. Noi abbiamo una pecorella!

La pecora fa BEEE!

Il pastore ascolta il verso della pecora e prova ad indovinare quale compagno sia.

Se non riesce, la pecora lo aiuta pronunciando la frase:

Io sono una pecorella!

Se ancora il pastore non riconosce a chi appartiene la voce, la pecora fa uscire una zampina, man mano si procede nel gioco, la pecora fornisce sempre più indizi su di sé, finché il pastore non ne svela l'identità.

4. Mamma gatta e i suoi gattini (ART. 7 e 8 – OGNI BAMBINO HA DIRITTO AD AVERE UNA FAMIGLIA)

Un bambino bendato è la mamma gatta, che ha perso i gattini (gli altri bambini). Questi se ne stanno fermi, sparsi nel salone, miagolando. Ogni gattino che la mamma riesce a prendere va a sedere e smette di miagolare. Il gioco ha termine quando tutti i gattini sono stati ritrovati.

5. Sono una lumaca e non un topolino (ART. 27 - OGNI BAMBINO HA DIRITTO AD AVERE UNA CASA)

I bambini si siedono a terra in cerchio. Si sceglie un bimbo che va al centro a fare la lumaca e sceglie i compagni che accoglierà nella propria casa. Mentre cammina canta:

Io sono una lumaca e non un topolino
Non lascio mai la casa ma resto a te vicino
Se mi sento sola oilà
Qualcuno mi consolerà
E uno e due e il terzo vien con me
Nella mia casa vivremo come re.

Al terzo vien con me , la lumaca sceglie un compagno che le darà la mano e andrà con lei a scegliere un altro bambino. E così via fino a formare una lunga catena di bambini che, girando in senso circolare, diventa una spirale simile alla casina della chiocciolina.

6. La volpe e i pulcini (ART. 27 - OGNI BAMBINO HA DIRITTO AD AVERE UNA CASA)

Un bambino impersona la volpe, gli altri i pulcini.

Ogni pulcino si siede nella sua casetta, rappresentata da un cerchio. Al segnale dell'insegnante (musica o battuta delle mani), i pulcini escono dalle case per passeggiare nel prato. Mentre essi camminano liberamente, l'insegnante toglie un cerchio- casetta dal campo di gioco, ad ogni ripresa.

Compare la volpe. I pulcini tornano velocemente alle loro casette. Il meno veloce potrà entrare nel cerchio casetta di un suo compagno. Il gioco continua fino ad eliminare tutti i cerchi, meno uno. Chi sarà meno veloce sarà mangiato dalla volpe.

7. Il popcorn appiccicoso (ART. 15 - OGNI BAMBINO HA DIRITTO AD AVERE DEGLI AMICI)

Tutti i bambini sono inginocchiati su un'immaginaria padella. Quando inizia la musica tutti i bambini-popcorn cominciano a saltare come chicchi di mais nella padella. Quando la musica smette si fermano, la maestra versa uno sciroppo immaginario su tutti i bambini. La musica inizia di nuovo e, quando due bambini popcorn si toccano, rimangono appiccicati e continuano a saltare in due, poi in tre, poi in quattro ecc., finché tutto il gruppo si è trasformato in un'unica palla di popcorn appiccicoso.

8. La danza del serpente (ART. 31 - OGNI BAMBINO HA IL DIRITTO DI GIOCARE)

I bambini sono fermi in cerchio senza darsi la mano, uno di loro passa fra gli altri, mentre cantano:

Questa è la danza del serpente che vien giù dal monte per ritrovare la sua coda che aveva perso un dì

Quando finiscono di cantare, il bimbo si ferma e, rivolgendosi a un bambino che nel frattempo ha scelto, canta:

Ma dimmi un po', sei proprio tu, quel pezzettin del mio codin?

Quando il bambino scelto risponde: "Sì", ripartono insieme, in fila, e il gioco prosegue fino all'ultimo bambino del cerchio