



## CENTRO INFANZIA "G. BONANOME"

Scuola dell'Infanzia e Nido Integrato

Via San Marco, 217 Isola Rizza - Verona

### Premessa:

Con immenso entusiasmo noi Insegnanti abbiamo colto il desiderio di voler partecipare alla sesta edizione del concorso fila - giotto, visto l'interessante e motivante argomento. Come equipe di educatori riteniamo che la ludicità, più che un metodo didattico, costituisca la modalità di conoscenza del bambino che, attraverso il gioco fa esperienza, esplora e comprende in un atteggiamento di libertà, piacere, creatività e sperimentazione. L'attenzione alla creatività e la centralità del bambino, alla base della pedagogia nell'educazione alla prima infanzia, si uniscono con la fiducia nella didattica esperienziale, che attraverso la manipolazione, la costruzione e la realizzazione pratica coinvolge tutti i canali sensoriali, per passare poi gradualmente al livello astratto della lingua. Nel gioco che vi presentiamo, gli insegnanti assieme ai bambini, partendo da attività di esplorazione attraverso l'uso della drammatizzazione, abilità propedeutica a ogni esperienza, hanno realizzato un percorso ludico finalizzato allo sviluppo cognitivo perché è toccando, osservando, e ascoltando che si inizia a esplorare e a scoprire il mondo che ci circonda. Si tratta di un gioco che favorisca non solo la conoscenza e la sperimentazione dei materiali diversi, ma stimola la curiosità e la fantasia dei bambini che scoprono così di poter intervenire sul mondo modificandolo. Simili esperienze didattiche favoriscono l'acquisizione di capacità percettive ma anche la capacità di esprimere sensazioni ed emozioni perché i bambini, stimolati a usare le proprie abilità come strumenti di conoscenza della realtà, sperimentano nell'immediato il rapporto tra gesto e segno, causa ed effetto. Si tratta di un'attività ludica che dà spazio alla dimensione operativa, del "far fare delle cose" ai bambini in un contesto piacevole e motivante, di un'attività che offre la condizione migliore per l'acquisizione del lessico e della struttura della frase perché insegna al bambino a fare e a dire contemporaneamente. Inoltre i bambini attivando nel gioco le modalità del cooperative learning sviluppano tra di loro la collaboratività per il raggiungimento del fine comune.

Isola Rizza 27/02/2018

FONDAZIONE G. BONANOME  
SCUOLA DELL'INFANZIA E NIDO INTEGRATO  
Via S. Marco n. 217 - Tel. 045/7136411  
37050 ISOLA RIZZA (Verona)

## Gioco: "IL TESORO DEI SAPERI"

Situazione di partenza: tre bambini, che rappresentano tre cavalieri, devono salvare le principesse, tenute prigioniere nel castello, per proseguire con loro il percorso, sopra a delle barche, verso l'isola dei saperi per trovare il tesoro.

1 step: I tre cavalieri lanciano a turno il dado, partirà colui che ha ottenuto il punteggio più alto del dado ... e dopo toccherà agli altri.

2 step: I cavalieri raggiungeranno il ponte delle pause del silenzio, dovranno salire sopra ad ogni pausa e per il simbolo della pausa breve ( ) dovranno fare un salto mentre per il simbolo della pausa più lunga ( ) dovranno fare un inchino.

3 step: Oltre passato il ponte i cavalieri arriveranno al castello dove dovranno salvare le tre principesse, tenute prigioniere dall'Orco Colore, rispondendo esattamente all'indovinello che le stesse faranno. **"Se il rosso ed il giallo mescolo a più non posso.... Quale colore compare in questo fosso?" Arancione**

4 step: Salvate le principesse dovranno salire con loro sopra le piccole barche e navigare verso l'isola del tesoro. Durante la navigazione dovranno oltrepassare la Baia delle Sirene e grazie all'aiuto di un campanellino dovranno addormentarle. **"Se la musica dolce suonerai... le Sirene addormenterai"**

5 step: Oltrepassata la Baia arriveranno ad una piccola isola dove apriranno una botte e al suo interno ci saranno degli elementi che andranno posizionati seguendo le indicazioni date per il consolidamento dei concetti topologici.

6 step: Prima di ripartire dovranno tirar fuori dalla bottiglia la mappa per arrivare al tesoro e raggiungere l'isola dei saperi.

7step: Giunti all'isola dovranno abbandonare le barche e rispondere ciascuno ad alcuni indovinelli. Chi risponderà esattamente riceverà il pezzo di una chiave e solo quando tutte e tre le parti della chiave saranno unite .... Solo allora il baule si potrà aprire.

8 step: All'interno del baule i bambini troveranno la medaglia dei saperi che ognuno di loro riceverà.

Isola Rizza 27/02/2018