

Prova le  
**ATTIVITÀ**

Esercizi tratti  
dal libro:  
**IL QUOKKA  
SAGGIO E IL SUO  
VIAGGIO**

SCOPRI IL LIBRO →

Scopri anche gli altri  
volumi della serie



Erickson



## 01 Attraversa il fiume

Dite al bambino di fare molta attenzione mentre gli mostrate il percorso che Quincey dovrà fare per attraversare il fiume, indicando con il dito sul libro ogni salto o passaggio. Quando avete finito, chiedete di rifare lo stesso percorso, toccando gli stessi passaggi. Il percorso può essere più breve (1 salto, se il bambino è piccolo o se è la prima volta che vede questo libro)

oppure più lungo (2, 3, 4 o 5 salti, se il bambino è più grande o se conosce già il libro). L'obiettivo è creare un livello adeguato di sfida, in modo che il bambino sia in grado di ripetere agevolmente il percorso, facendo tuttavia un piccolo sforzo cognitivo per arrivare alla fine. Quindi sentitevi liberi di scegliere il percorso che vi sembra più adatto!

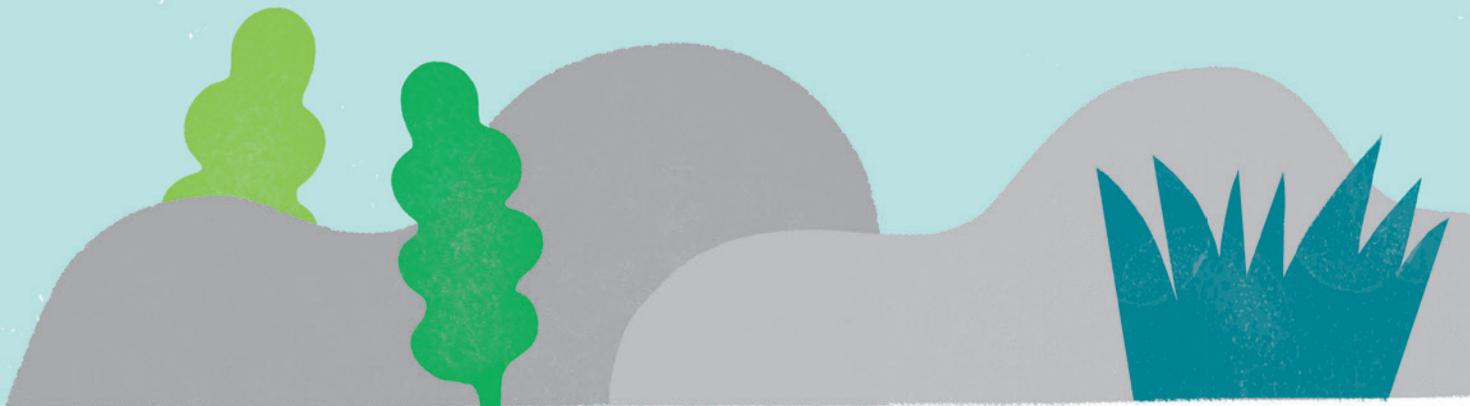


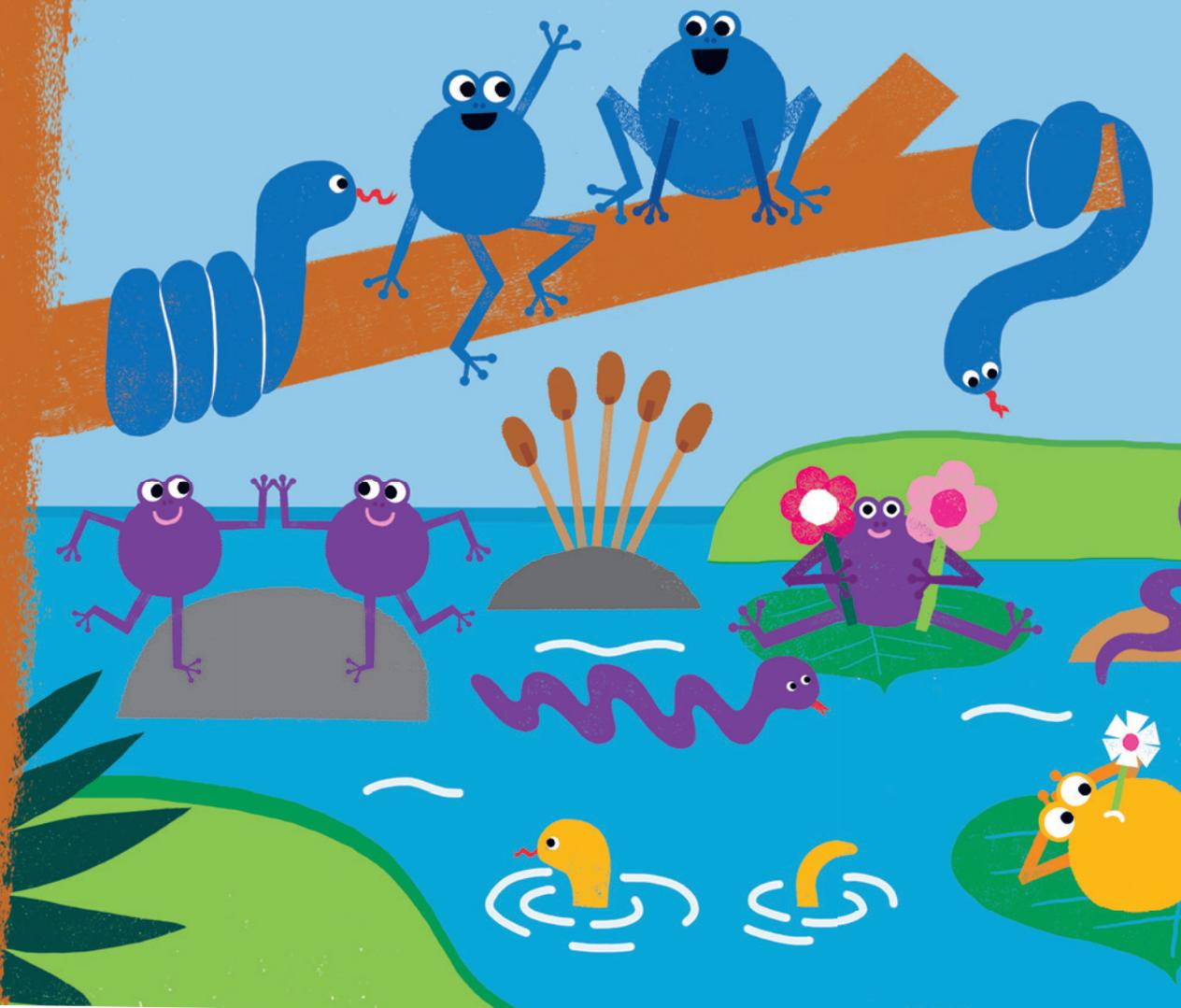


#### 04 Fai come faccio io

Lo scopo di questo gioco è imitare i movimenti della rana o della lucertola in uno dei 2 percorsi (sopra o sotto) da sinistra verso destra. Dite al bambino che per arrivare alla fine del percorso dovrà imitare le azioni e le espressioni di uno dei due animali che gli direte e di ignorare l'altro. Ad esempio, se scegliete il percorso in basso e dite di ignorare le lucertole, il bambino dovrà: (1)

stare accucciato e tirare fuori la lingua, (4) stare su un piede e fare l'occholino, (6) stare seduto con le gambe piegate e le braccia distese verso il basso, (8) saltellare sorridendo con le braccia in alto, ma per (2), (3), (5) e (7) non dovrà fare nulla. Nel passare da un animale all'altro lasciate sempre al bambino decidere se eseguire o meno i movimenti e dategli un feedback alla fine.





## 07 Dire o fare il contrario

Scegliete un percorso nella palude seguendo una fila di rane e di serpenti. Il bambino dovrà giocare al «gioco degli opposti». Per ciascun animale che toccherete, dovrà dire il nome opposto (se state giocando al «gioco dei nomi»): ad esempio quando incontra il serpente, dovrà dire «rana»

e viceversa. Oppure dovrà fare il verso opposto (se state giocando al «gioco dei versi»): ad esempio quando incontra una rana dovrà fare un sibilo, mentre quando incontra un serpente dovrà fare «cra-cra». Per aumentare la difficoltà chiedete al bambino di rispondere sempre più velocemente.

