

Viola Ravaldini, Benedetta Peri,
Veronica Gandolfi e Paola Bonifacci

LA VALIGETTA DELLE
ATTIVITÀ NELLA
scuola dell'infanzia



Giochi sui prerequisiti degli apprendimenti

ISTRUZIONI



4+	2+
ANNI	GIOCATORI
	20-40
	MINUTI

Viola Ravaldini, Benedetta Peri,
Veronica Gandolfi e Paola Bonifacci

LA VALIGETTA DELLE
ATTIVITÀ NELLA
scuola dell'infanzia
Giochi sui prerequisiti degli apprendimenti



INDICE

- Introduzione
- 1. I PREREQUISITI DEGLI APPRENDIMENTI** **P. 6**
- Caratteristiche della Valigetta
 - Giochi principali
 - Espansioni
 - Adattamenti
 - Quando e come proporre le attività
- 2. I GIOCHI PRINCIPALI: DESCRIZIONE E GUIDA ALL'USO** **P. 10**
- La Tombola morfosintattica
- Il 10piedi
- La Cucina inventa-tu
- La Caccia al tesoro
- 3. GLI STRUMENTI A SUPPORTO** **P. 24**
- Ambito numerico**
- Dado a 6 facce con dots
- Dado a 6 facce con numeri arabi
- Carte immagine per seriazione (con/senza indici percettivi)
- Carte corrispondenza cifra-quantità
- Linea dei numeri
- Ambito linguistico**
- Tavola indovinelli
- Carte immagine
- Sillabometro
- Montagna delle storie
- Ambito cognitivo (funzioni esecutive e memoria di lavoro)**
- Palette del vigile
- Carte attività funzioni esecutive
- Carte memory
- Carte colori
- 4. RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI** **P. 30**
- 5. APPENDICE** **P. 31**
- Elenco delle parole presentate nelle sei categorie
- Elenco dei materiali allegati

RISORSE ON LINE

È possibile scaricare e stampare i modelli dei tre dadi da costruire in formato più grande e la cartelle della tombola, qualora fosse necessario aggiungerne delle copie per gruppi numerosi. Per farlo, collegarsi all'indirizzo: <http://risorseonline.ericsson.it> e inserire il codice:

0590-3473-FFJG-8317

LE AUTRICI

Viola Ravaldini

Psicologa e Psicoterapeuta in specializzazione in Psicoterapia Cognitiva a indirizzo Costruttivista ed Evolutivo. Si occupa di processi cognitivi e disturbi del neurosviluppo, con particolare riferimento al ruolo dei fattori individuali e ambientali sulle traiettorie di sviluppo in età evolutiva. Collabora con il LADA (Laboratorio Assessment Disturbi di Apprendimento) presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna.

Benedetta Peri

Psicologa, laureata in Psicologia Cognitiva Applicata presso l'Università di Bologna. Si occupa di processi e disturbi di apprendimento, con particolare riferimento ai processi di cognizione numerica nello sviluppo tipico e atipico. Collabora con il LADA (Laboratorio Assessment Disturbi di Apprendimento) presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna.

Veronica Gandolfi

Psicologa, laureata in Psicologia Clinico Dinamica presso l'Università degli Studi di Padova. Lavora come libera professionista occupandosi di età evolutiva, psicologia scolastica e svolge valutazioni psicodiagnostiche. Collabora con il LADA (Laboratorio Assessment Disturbi di Apprendimento) presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna.

Paola Bonifacci

Psicologa, psicoterapeuta, PhD. Professoressa associata presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna, dove è responsabile del LADA (Laboratorio Assessment Disturbi di Apprendimento). Si occupa di processi e disturbi di apprendimento, con particolare riferimento ai prerequisiti dell'apprendimento, al bilinguismo e al ruolo dei fattori ambientali.

RINGRAZIAMENTI

La versione preliminare delle attività e dei materiali contenuti in questo prodotto è stata finanziata all'interno di un progetto in collaborazione con il Comune di Bologna U.O. Coordinamento, Innovazione e Qualificazione del Sistema Integrato dei Servizi 0-6 — Sostegno alla Genitorialità. Ringraziamo il Comune di Bologna, insegnanti, bambini e bambine che hanno partecipato alle attività.

INTRODUZIONE

La *Valigetta delle attività per la scuola dell'infanzia* è un kit composto da materiali progettati e creati dagli esperti del LADA (Laboratorio Assessment Disturbi di Apprendimento), del quale è responsabile la Prof.ssa Paola Bonifacci del Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna, all'interno di un progetto svolto nelle scuole dell'infanzia comunali e statali in collaborazione con il Comune di Bologna (Progetto Logos).

Nella valigetta, per ciascuna attività, sono presenti i materiali da utilizzare, che possono essere utilizzati sia con bambini e bambine che presentano uno sviluppo tipico sia con bambine e bambini con difficoltà linguistiche o in condizioni di bilinguismo e che possono trarre vantaggio dal supporto di materiali visivi per affinare e consolidare differenti abilità (ad esempio capacità lessicali, di osservazione, di memorizzazione, narrative).

I giochi sono rivolti ai bambini e alle bambine che frequentano la scuola dell'infanzia (età pre-scolare, seconda infanzia da 3 a 6 anni) e richiedono la conduzione da parte dell'insegnante/educatore, il cui compito è quello di promuovere le diverse attività nel pieno rispetto dei tempi individuali. L'adulto riveste il ruolo di facilitatore, selezionando l'attività più adatta al gruppo (tenendo in considerazione la presenza di eventuali fragilità) e incoraggiando la curiosità e il coinvolgimento dell'intero gruppo classe.

Le attività possono essere realizzate in gruppi di piccole e grandi dimensioni, al fine di sviluppare le competenze socio-relazionali, attraverso la cooperazione e la collaborazione tra pari.

In linea con la letteratura recente (Carroll, Holliman, Weir e Baroody, 2019), che mette in luce come assecondare le inclinazioni di ciascun bambino e di ciascuna bambina e stimolare l'interesse e il piacere in un dato compito favorisca l'apprendimento, vengono proposte attività laboratoriali in modalità ludico-didattica e multisensoriale. La scelta di una scatola gioco preserva le modalità educative proprie della scuola dell'infanzia e stimola curiosità e motivazione all'apprendimento.

Le attività proposte e di seguito descritte hanno l'obiettivo di favorire lo sviluppo dei principali prerequisiti delle future abilità strumentali di lettura, scrittura e calcolo e di stimolare capacità trasversali quali, ad esempio, le funzioni esecutive (attenzione, capacità di pianificazione, flessibilità), la memoria di lavoro e le competenze emotive e socio-relazionali.

1. I PREREQUISITI DEGLI APPRENDIMENTI

Il periodo prescolare rappresenta un momento particolarmente importante per potenziare e consolidare processi linguistici e cognitivi che poi costituiranno la base degli apprendimenti formali e delle conoscenze che si consolideranno nel periodo scolastico. La peculiarità dei processi di apprendimento nella scuola dell'infanzia è che questi emergono e si consolidano attraverso modalità ludiche e fortemente legate al fare esperienza. Inoltre, i bambini e le bambine in questa fascia di età possiedono già delle competenze linguistiche e numeriche spontanee riorganizzate e consolidate nella scuola dell'infanzia attraverso la stretta relazione che si viene a creare tra la maturazione del sistema neurofisiologico e la ricchezza e l'adeguatezza degli interventi educativi proposti. Gli interventi di potenziamento nella scuola dell'infanzia hanno quindi l'obiettivo di intervenire sulle traiettorie evolutive, in un'ottica neurocostruttivista dello sviluppo (Westermann et al., 2007) fondata sull'idea che queste competenze evolvano in modo eterogeneo in relazione alla progressiva interazione delle caratteristiche individuali e ambientali, attraverso un processo graduale di specializzazione funzionale nel quale le componenti genetiche, neurali, ambientali e sociali interagiscono reciprocamente.

I prerequisiti degli apprendimenti si riferiscono a quell'insieme di competenze, spontanee o acquisite, che coinvolgono specifiche funzioni cognitive e linguistiche, intrecciate con aspetti attentivi, motori ed emotivo-motivazionali, conosciute per essere alla base della successiva strutturazione delle conoscenze e degli apprendimenti formali (Bonifacci e Serra, 2017). Attuare precocemente interventi educativi (e/o eventualmente specialistici) che rafforzino i prerequisiti, rispondendo ai bisogni individuali con strumenti e metodologie adeguate, consente di ridurre il rischio che una lieve fragilità si esasperi e si radicalizzi, e permette al bambino di sentirsi sostenuto nel suo percorso di apprendimento.

È importante sottolineare, tuttavia, come questi prerequisiti non siano sempre riferiti a competenze «evidenti» e manifeste nei bambini e nelle bambine. La consapevolezza fonologica, la capacità di fare inferenze, la memoria di lavoro, la capacità di effettuare confronti di grandezza, ecc. possono essere osservate e potenziate a partire da un'adeguata conoscenza di questi costrutti e implementando attività didattiche specifiche. L'osservazione e il potenziamento in età prescolare dei predittori della letto-scrittura, della comprensione e delle competenze numeriche permette di lavorare nell'ottica della prevenzione e della precoce identificazione di fattori di rischio, sviluppando adeguati interventi di potenziamento, prevalentemente di tipo didattico e preventivo, come sottolineato nelle Linee Guida annesse al D.M. 12 Luglio 2011 (Legge 170/2010). Queste suggeriscono di «privilegiare l'uso di metodologie di carattere operativo su quelle di carattere trasmissivo», sottolineando che «l'uso eccessivo di schede prestampate, a volte decisamente poco originali, smorza la creatività e l'espressività del bambino». Si evidenzia inoltre l'importanza dell'attività psicomotoria, dell'uso di linguaggi diversi e del lavoro con i pari, in un clima scolastico sereno e collaborativo. Nella recente Linea Guida sulla Gestione dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento (2021) l'importanza del lavoro nella scuola dell'infanzia è rinforzato da un'attenta revisione sistematica degli studi in letteratura

che individua i principali predittori dei successivi apprendimenti formali (si veda anche Hjetland et al., 2017). Da questa revisione emerge come alcune competenze, quali la memoria di lavoro, la consapevolezza fonologica, le abilità di denominazione rapida automatizzata, le competenze morfosintattiche e lessicali e le capacità di associazione visivo-verbali, fungano da predittori significativi delle successive abilità di lettura, comprensione e ortografia, anche se con un peso specifico dei singoli fattori rispetto alle diverse competenze. Rispetto all'ambito numerico si sottolinea l'importanza delle competenze simboliche, non-simboliche e procedurali, oltre al ruolo trasversale delle funzioni esecutive.

Affinché il potenziamento didattico possa essere efficace, è necessario che le attività siano ripetute nel tempo, possibilmente con variazioni e adattamenti. L'apprendimento richiede tempo per portare a modificazioni stabili, proprio per le caratteristiche neurobiologiche di consolidamento delle conoscenze (Colicos e Goda, 2001; Jensen e Nickelsen, 2008). L'osservazione dinamica permette inoltre di monitorare nel tempo eventuali fragilità, favorendo l'individuazione di bambini e bambine che presentano fragilità resistenti nel tempo. Molti interventi documentati in letteratura hanno evidenziato che per ottenere indicatori di efficacia dell'intervento sono necessarie dalle 10 alle 20 settimane, con almeno tre attività focalizzate alla settimana sulle specifiche competenze (Clarke et al., 2010; Fricke et al., 2013, 2017). La presentazione di giochi condotti dall'insegnante con il gruppo classe può permettere che queste attività diventino parte della normale routine. Si favorisce inoltre la collaborazione tra pari coinvolgendo tutti i bambini e le bambine, in un'ottica di didattica inclusiva, anche considerando che il potenziamento di tali competenze risulta utile a tutti e non solo a quei bambini che presentano fragilità. Ciascun bambino e ciascuna bambina, con i propri punti di forza e di debolezza, può così contribuire attivamente alle attività proposte e possono verificarsi momenti fruttosi di conoscenza delle diverse caratteristiche individuali.

La Valigetta è stata sviluppata a partire da consolidate evidenze scientifiche e dall'esperienza sul campo degli esperti che per anni hanno condotto attività all'interno delle classi anche attraverso lo scambio costruttivo con i docenti.

CARATTERISTICHE DELLA VALIGETTA

GIOCHI PRINCIPALI

All'interno del kit sono presenti quattro giochi principali:

- La Tombola morfosintattica
- Il 10piedi
- La Cucina inventa-tu
- La Caccia al tesoro.

Ogni gioco fa riferimento a una delle quattro stagioni e può essere quindi inserito nella programmazione didattica e utilizzato da insegnanti/educatori nei diversi momenti dell'anno. La Tombola morfosintattica fa riferimento alla stagione autunnale, il 10piedi a quella invernale, la Cucina inventa-tu a quella primaverile e la Caccia al tesoro a quella estiva. Per ogni gioco in

questo manuale vengono specificati l'obiettivo principale, la tipologia e il grado di attivazione delle competenze/prerequisiti, i materiali necessari, le indicazioni su come introdurre l'attività e la descrizione del suo svolgimento. Vengono inoltre forniti alcuni suggerimenti riguardanti l'organizzazione del gruppo classe (ad esempio: piccolo gruppo, grande gruppo, gioco a coppie, formare tre gruppi), al fine di creare le migliori condizioni per lo svolgimento delle attività proposte.

ESPANSIONI

Per ogni gioco principale vengono descritte le possibili espansioni, ossia delle attività alternative che possono essere realizzate utilizzando i materiali a disposizione nel kit. Le attività riportate nelle espansioni, così come i giochi principali, fanno riferimento a diversi ambiti di competenza e consentono di lavorare in modo trasversale su più aspetti (linguistici, numerici, cognitivi, emotivi). Le espansioni permettono quindi di ampliare il gioco principale e consentono a insegnanti/educatori di riutilizzare i materiali che i bambini e le bambine hanno avuto modo di sperimentare e manipolare. Si suggerisce di ripetere tali attività a cadenza regolare, mantenendo comunque sempre una certa flessibilità, così da consentire a chi è maggiormente in difficoltà di sperimentare più volte uno stesso gioco e agli insegnanti di osservare in più momenti dell'anno scolastico le competenze di ciascun bambino e di ciascuna bambina.

ADATTAMENTI

Per ogni gioco principale sono specificati i possibili adattamenti:

- in base all'età (4 anni o 5 anni)
- in base al livello di competenza linguistica
- in base al contesto (indoor o outdoor).

All'interno della scatola vi sono materiali che è preferibile mettere a disposizione dei bambini e delle bambine di 4 anni (ad esempio: dado con i dots) e materiali pensati per le bambine e i bambini di 5 anni (ad esempio: dado con numeri arabi). Tali adattamenti consentono a insegnanti/educatori di includere anche i bambini e le bambine che presentano difficoltà e di far fronte alle situazioni di multilinguismo.

Nei contesti indoor si suggerisce di utilizzare i materiali a disposizione all'interno della scatola o presenti in aula (matite colorate, pennarelli, costruzioni, ecc.), mentre nei contesti outdoor si consiglia di avvalersi di materiali reperibili nell'ambiente naturale (ad esempio foglie, sassi, pigne), che sono importanti mediatori didattici in grado di coinvolgere le bambine e i bambini a livello multisensoriale. Il gioco in modalità outdoor, infatti, seppur guidato dall'adulto, consente alle bambine e ai bambini una maggiore espressione di sé. Proporre le attività all'aperto e giocare con materiali naturali stimola infatti la curiosità, la fantasia e l'interesse dei bambini e delle bambine. Le attività proposte possono essere svolte in un qualsiasi spazio outdoor, sia esso un giardino, un cortile, un orto, in base a quello di cui ciascuna scuola dispone. Attraverso il gioco outdoor si favoriscono inoltre la cura e il rispetto per l'ambiente.

QUANDO E COME PROPORRE LE ATTIVITÀ

Tutte le attività proposte sono volte a potenziare i prerequisiti dei futuri apprendimenti scolastici. La forma scelta è quella laboratoriale che, come precedentemente sottolineato, coinvolge i bambini e le bambine nella loro totalità, ovvero da un punto di vista cognitivo, linguistico, emotivo e sociale. Inoltre, la forma laboratoriale permette al bambino e alla bambina di sperimentarsi in un contesto di gruppo piccolo o grande e di interagire con i pari, favorendo così l'apprendimento cooperativo e le competenze socio-emotive, ossia la capacità di riconoscere le proprie e le altrui emozioni, l'empatia, l'autoregolazione emotiva, il rispetto per gli altri, la valorizzazione delle diversità e la capacità di costruire relazioni.

I gruppi che si vengono a creare nel contesto didattico sono principalmente eterogenei dal punto di vista delle competenze e alle volte anche dell'età (sezioni definite eterogenee per età) e questo costituisce una risorsa e un arricchimento per tutti: le bambine e i bambini più in difficoltà in un dato compito possono venire infatti supportati dai compagni con maggiori punti di forza in quell'area, i quali traggono allo stesso tempo un grande vantaggio, sia in termini di autostima che di sviluppo dell'empatia. Si suggerisce inoltre di proporre le attività di potenziamento in modo frequente, così da consolidare le competenze coinvolte e di tenere in considerazione la tenuta attenta dei bambini e delle bambine, poiché tale capacità in questa fase evolutiva è ancora in via di sviluppo.

Per ciascun gioco presente all'interno della Valigetta viene fornita una lista esaustiva delle competenze coinvolte, il cui grado di attivazione viene indicato attraverso un numero di pallini che va da 1 (competenza poco stimolata) a 5 (competenza molto stimolata). Di conseguenza l'insegnante/educatore potrà scegliere quale gioco proporre sulla base dell'area che desidera potenziare, in particolare: comprensione morfosintattica, produzione verbale, lessico, metafonologia, conteggio, riconoscimento di numeri/quantità, competenze fino-motorie e pregrafismo, funzioni esecutive, cooperazione.

2. I GIOCHI PRINCIPALI: DESCRIZIONE E GUIDA ALL'USO

LA TOMBOLA MORFOSINTATTICA

STAGIONE DI RIFERIMENTO

Autunno

OBIETTIVO PRINCIPALE

Potenziamento della comprensione morfosintattica e delle competenze lessicali.

OBIETTIVI SECONDARI

Potenziamento delle abilità di memoria visuo-spaziale e della produzione verbale.

COMPETENZE

Comprensione morfosintattica ●●●●●

Produzione verbale ●●●●●

Lessico ●●●●●

Metafonologia ●●

Conteggio ●●

Riconoscimento di numeri/quantità ●●

Competenze fino-motorie e pregrafismo ●

Funzioni esecutive ●

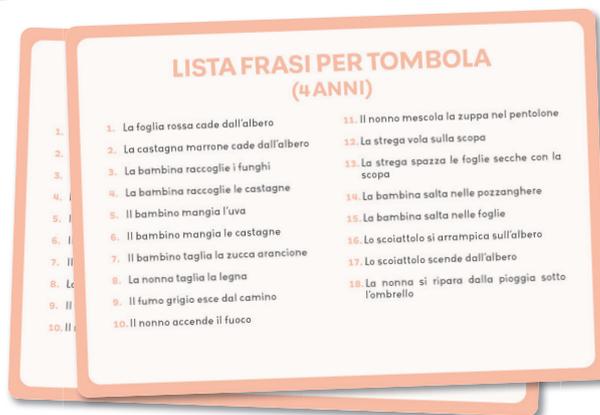
Cooperazione ●●

MATERIALI

- Cartelle della tombola
- Carte immagine/categorie
- Lista frasi per tombola (4 anni)
- Lista frasi per tombola (5 anni)

DA PROCURARSI

- Tappi o dischetti di carta
- Sacchetto



COME INTRODURRE L'ATTIVITÀ

L'attività può essere introdotta attraverso un lavoro di riflessione sulla stagione autunnale; viene chiesto ai bambini e alle bambine, ad esempio, di denominare gli elementi presenti nelle cartelle della tombola e di rievocarne altri (cibi, indumenti, oggetti inerenti alla stagione suddetta) attingendo dalle loro conoscenze personali pregresse. L'obiettivo è che tutte le bambine e tutti i bambini coprano tutte le caselle, in un'ottica di gioco cooperativo e non competitivo. I giochi presentati di seguito prevedono la conduzione da parte dell'adulto di riferimento (insegnante e/o educatore).

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

L'attività può essere svolta in piccolo gruppo (max 12 bambini e bambine), oppure in grande gruppo, dividendo le bambine e i bambini a coppie. Si dispongono i bambini e le bambine attorno a un tavolo e si spiega che ognuno di loro/ogni coppia riceverà una cartella con 6 immagini tra loro diverse inerenti alla stagione autunnale. L'insegnante/educatore pescherà dal sacchetto una carta alla volta e la descriverà ai bambini e alle bambine senza mostrarla, i quali la dovranno identificare nella cartella e coprire con un tappo/dischetto di carta. L'obiettivo è coprire tutte e 6 le caselle della cartella per poter fare tombola. Nelle cartelle sono state inserite appositamente immagini simili tra loro che differiscono per minimi particolari (plurale/singolare; femminile/maschile; locativi) al fine di attivare una riflessione sugli aspetti morfosintattici.

ESPANSIONI

Memory

I bambini e le bambine hanno a disposizione un mazzo di carte composto da coppie di carte uguali che vengono disposte in ordine sparso su un piano. A turno ciascun partecipante gira due carte mostrandole anche ai compagni; se le carte sono uguali la bambina o il bambino potrà prendere la coppia di carte e giocare di nuovo, se le carte sono diverse, è necessario girarle nuovamente, memorizzando la loro posizione e passando il turno. Si gioca fino a quando tutte le coppie vengono scoperte.

Produzione morfosintattica

Dopo aver familiarizzato con l'attività, un bambino o una bambina alla volta viene invitato/a dall'insegnante/educatore a pescare una carta e descrivere l'immagine raffigurata ai compagni, i quali dovranno cercarla nella loro cartella per poter fare tombola.

Trova le similitudini e le differenze

Come precedentemente sottolineato, nel mazzo di carte sono presenti immagini tra loro molto simili che differiscono per alcuni particolari. Si può quindi chiedere ai bambini e alle bambine di cercare le differenze e le similitudini e di verbalizzarle.

Giochi metafonologici e lessicali

Viene richiesto ai bambini e alle bambine di visionare le proprie cartelle, di individuare gli elementi di una data categoria (ad esempio i frutti presenti), denominarli e fare una divisione in sillabe dei vocaboli target.

Vocabolario

Viene chiesto alle bambine e ai bambini di denominare gli oggetti presenti nelle immagini target e di fornirne la definizione. In questo modo viene allenata la competenza definitoria, ossia la capacità di definire e determinare un determinato concetto, avvalendosi del linguaggio espressivo; vengono inoltre coinvolte le abilità di ragionamento verbale.

ADATTAMENTI

- **4 anni:** per descrivere le carte immagine l'insegnante/educatore leggerà ad alta voce frasi morfosintatticamente più semplici pensate per bambini e bambine di questa fascia d'età (frasi attive presenti nella «Lista frasi per tombola — 4 anni»).
- **5 anni:** per descrivere le carte immagini l'insegnante/educatore leggerà ad alta voce frasi morfosintatticamente più complesse pensate per bambine e bambini di questa fascia d'età (frasi relative, passive e arricchite di dettagli presenti nella «Lista frasi per tombola — 5 anni»). Inoltre, l'insegnante/educatore inviterà i bambini e le bambine a pescare le carte immagine e a descriverle ai compagni.
- **Bambine e bambini in condizione di bilinguismo:** l'insegnante/educatore può mostrare l'immagine ai bambini e alle bambine dopo averla descritta verbalmente e chiederà loro di indicarla nella propria cartella.
- **Indoor:** quando l'attività viene proposta in modalità indoor, si suggerisce di avvalersi dei materiali presenti all'interno della Valigetta e di seguire le modalità di conduzione descritte per ciascuna attività, adottando al bisogno una certa flessibilità in funzione del livello di sviluppo dei bambini e delle bambine.
- **Outdoor:** quando l'attività viene proposta in modalità outdoor, si suggerisce di utilizzare elementi presenti nell'ambiente naturale (ad esempio: sassi, foglie secche) al posto dei tappi/dischetti di carta. Si consiglia inoltre di potenziare le abilità espressive dei bambini e delle bambine attraverso l'osservazione degli elementi presenti nell'ambiente circostante, utilizzando concetti topologici e strutture morfosintattiche più o meno complesse (ad esempio: la foglia cade dall'albero; la castagna è raccolta dalla bambina). Per accompagnare i bambini e le bambine nello svolgimento dell'attività, l'insegnante/educatore può prendere spunto dalle «Liste frasi per la tombola» (4 e 5 anni).

IL 10PIEDI



STAGIONE DI RIFERIMENTO

Inverno

OBIETTIVO PRINCIPALE

Potenziamento dell'area numerica:

- confronto quantità
- principi del conteggio: cardinalità, ordine stabile, corrispondenza biunivoca
- seriazione con indici percettivi o senza indici percettivi
- conoscenza simboli arabi delle cifre.

OBIETTIVI SECONDARI

Potenziamento delle funzioni esecutive e delle competenze lessicali e metafonologiche.

COMPETENZE

- Comprensione morfosintattica ●
- Produzione verbale ●●
- Lessico ●●●
- Metafonologia ●●●
- Conteggio ●●●●●
- Riconoscimento di numeri/quantità ●●●●●●
- Competenze fino-motorie e pregrafismo ●●
- Funzioni esecutive ●●●
- Cooperazione ●●●●

MATERIALI

- Tabellone di gioco
- Gettoni «Fiocchi di neve»
- Carte di seriazione
- Carte categorie con animali: farfalla, topo, cane, cavallo, elefante
- Dado a 6 facce con dots
- Dado a 6 facce con numeri arabi
- Pedina da gioco
- Tavola degli indovinelli

COME INTRODURRE L'ATTIVITÀ

Ai bambini e alle bambine viene mostrato il tabellone di gioco dove è raffigurato un 10piedi (animale di fantasia). Il tabellone di gioco del «10piedi» si compone di 27 caselle contrassegnate da immagini che rappresentano le diverse attività del gioco. È opportuno prestare particolare attenzione alla direzionalità del percorso che prevede un punto di partenza e un punto di arrivo. Ogni partecipante utilizza una sola pedina per muoversi lungo il percorso. A turno ciascun bambino/ciascuna bambina dovrà lanciare uno dei due dadi (a scelta in base all'età e alle competenze acquisite) e avanzare sul tabellone del numero di caselle indicate dal dado. I giochi presentati di seguito prevedono la conduzione da parte dell'adulto di riferimento (insegnante e/o educatore).

 **Fiocco di neve:** quando il bambino o la bambina giunge su questa casella, dovrà svolgere un'attività di conteggio avvalendosi dei fiocchi di neve a disposizione. In particolare, gli/le verrà richiesto di lanciare il dado e pescare il numero di fiocchi indicato. Per coinvolgere più bambine e bambini l'attività può essere ampliata, chiedendo a ciascuno di distribuire un determinato numero di fiocchi di neve ai compagni e di contare quanti sono in tutto. Per i bambini e le bambine maggiormente in difficoltà, si può proporre un'attività di confronto di quantità tra i fiocchi di neve, dove dovranno indicare il gruppo di fiocchi più o meno numeroso; il conduttore del gioco chiederà loro «dove ce ne sono di più?» o «dove ce ne sono di meno?».

 **Slittino rivolto in avanti:** quando il bambino o la bambina giunge su questa casella dovrà lanciare nuovamente il dado e scivolare in avanti di tante caselle quante indicate dal lancio.

 **Slittino rivolto indietro:** quando il bambino o la bambina giunge su questa casella dovrà lanciare nuovamente il dado e scivolare indietro di tante caselle quante indicate dal lancio.

 **Albero innevato:** quando il bambino o la bambina giunge su questa casella, dovrà svolgere un'attività di seriazione, mettendo in ordine gli alberi dal più piccolo al più grande o viceversa. Dopo aver proposto l'attività di seriazione con le «Carte albero», che presentano indici percettivo-visivi, l'insegnante/educatore potrà proporre la seriazione con le carte immagine

animali (farfalla, topo, cane, cavallo, elefante), che non presentano indici percettivi e richiedono quindi una capacità di astrazione da parte del bambino e della bambina che dovranno mentalmente raffigurarsi le dimensioni reali degli animali per poterli riordinare. I bambini e le bambine maggiormente in difficoltà, avvalendosi del supporto dell'adulto, potranno disporre in ordine di altezza e/o grandezza i propri compagni e/o oggetti presenti all'interno della sezione o del giardino (matite colorate, bastoncini, ecc.).

 **Bambina in movimento:** quando il bambino o la bambina giunge su questa casella, dovrà pensare a un movimento da svolgere (ad esempio, salto a zoppo-galletto, giravolta, alzare le braccia, battere le mani, battere i piedi), tirare nuovamente il dado e compiere il movimento assegnato tante volte quante indicate dal dado.

 **Tutti assieme:** quando il bambino o la bambina giunge su questa casella, l'insegnante/educatore dovrà proporre al gruppo un'attività a sua scelta tra i seguenti giochi:

- giochi di fluenza fonemica (chiedere di rievocare tutte le parole che iniziano con un particolare fonema, ad esempio «S»);
- giochi di fluenza semantica (chiedere di rievocare tutte le parole che appartengono a una specifica categoria, ad esempio «animali»);
- giochi di denominazione lessicale (presentare le carte immagine appartenenti a una data categoria e chiedere loro di denominarle);
- giochi di segmentazione/fusione sillabica (mostrare le carte immagine, chiedere di dividere la parola a pezzetti e contare assieme il numero di sillabe/pronunciare una parola a pezzetti e chiedere di indovinare quale parola sia);
- giochi che coinvolgono le funzioni esecutive (ad esempio, proporre il gioco delle palette del vigile presente tra i materiali a supporto).

 **Punto di domanda:** quando il bambino o la bambina giunge su questa casella, il conduttore di gioco dovrà leggere un indovinello tratto dalla «Tavola indovinelli» presente nel kit tra gli strumenti a supporto. Qualora il bambino o la bambina si trovasse in difficoltà, potrebbe richiedere l'aiuto dei compagni.

ESPANSIONI

Giochi fino-motori

Per favorire il potenziamento delle abilità di coordinazione oculo-manuale e fino-motorie si suggerisce di invitare i bambini e le bambine, quando si trovano sulla casella «Fiocco di neve», a prendere i fiocchi da conteggiare utilizzando movimenti fini che interessano piccoli muscoli delle mani e delle dita.

Giochi in movimento

Se un bambino o una bambina giunge sulla casella «Bambina in movimento», ha la possibilità di tirare nuovamente il dado e inventarsi a un movimento da far svolgere al gruppo di compagni tante volte quante indicate dal dado. A questo punto tutti i bambini possono a turno

pensare a un movimento da far svolgere ai compagni. Questa variante permette un maggior coinvolgimento di tutti i bambini e di tutte le bambine.

ADATTAMENTI

- **4 anni:** si suggerisce di utilizzare il dado a 6 facce con dots. Per i giochi di seriazione, si consiglia di avvalersi di oggetti concreti reperibili in sezione (ad esempio matite colorate) e/o delle «Carte albero», che presentano indici percettivi. Per i giochi di conteggio si consiglia di proporre una minore quantità di oggetti da conteggiare e di verificare che abbiano acquisito il principio di cardinalità, chiedendo loro al termine del conteggio «quindi quanti sono?».
- **5 anni:** si suggerisce di utilizzare il dado con numeri arabi. Per le attività di seriazione verranno proposti dapprima giochi con indici percettivi («Carte albero») e successivamente senza indici percettivi («Carte animali»). Per i giochi di conteggio si consiglia di proporre una maggiore quantità di oggetti da contare.
- **Bambine e bambini in condizione di bilinguismo:** si suggerisce di utilizzare materiale iconografico a supporto dei giochi proposti. Ad esempio, negli indovinelli, si consiglia di mettere a disposizione dei bambini e delle bambine le carte immagine, raffiguranti le soluzioni, disposte in ordine sparso sul piano di gioco. Si suggerisce tuttavia di anticipare alle proposte descritte giochi di vocabolario e attività di ripetizione relativi al lessico coinvolto per assicurarsi che sia stato acquisito. Inoltre, considerando che per l'esecuzione del gioco del «10piedi» vengono fornite dal conduttore di gioco indicazioni verbali complesse (ad esempio: «Sposta la pedina in avanti o all'indietro»), si consiglia di mimare l'azione da svolgere sul tabellone o di accompagnare il bambino o la bambina nell'esecuzione dei movimenti richiesti. Inoltre, per i bambini e le bambine bilingui o che presentano difficoltà di linguaggio, una volta giunti sulla casella «Bambina in movimento», l'insegnante/educatore può suggerire, mimando con il proprio corpo, il movimento da svolgere e accompagnarne l'esecuzione contando ad alta voce il numero di movimenti compiuti dal bambino o dalla bambina.
- **Indoor:** quando l'attività viene proposta in modalità indoor, si suggerisce di avvalersi dei materiali presenti all'interno della Valigetta e di seguire le modalità di conduzione descritte per ciascuna variante, adottando al bisogno una certa flessibilità in funzione del livello di sviluppo dei bambini e delle bambine.
- **Outdoor:** le attività di conteggio e seriazione presenti nel gioco «10piedi» sono realizzabili anche in versione outdoor. I bambini e le bambine possono infatti reperire nell'ambiente circostante elementi naturali (come sassi, foglie secche e legnetti) di dimensioni diverse, conteggiarli e metterli in ordine dal più piccolo al più grande e/o dal più grande al più piccolo.

LA CUCINA INVENTA-TU

STAGIONE DI RIFERIMENTO

Primavera

OBIETTIVO PRINCIPALE

Potenziamento delle competenze fino-motorie, del pregrafismo e della prescrittura.

OBIETTIVI SECONDARI

Potenziamento dell'area numerica, del lessico e della morfosintassi.

COMPETENZE

Comprensione morfosintattica ●

Produzione verbale ●

Lessico ●●●

Metafonologia ●●

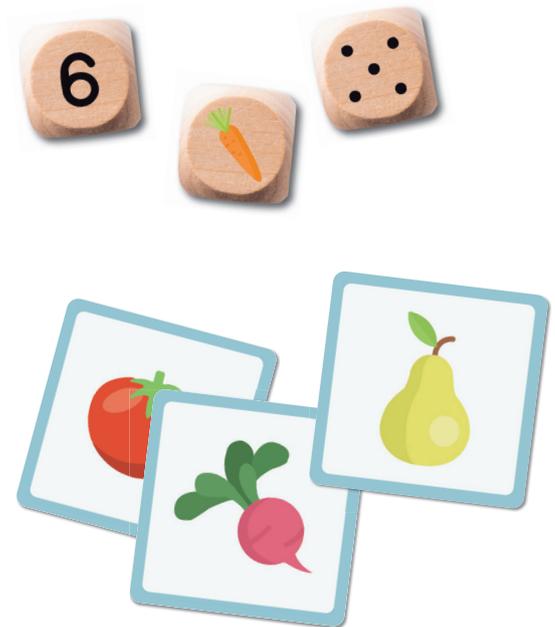
Conteggio ●●●●●●

Riconoscimento di numeri/quantità ●●●●●●

Competenze fino-motorie e pregrafismo ●●●●

Funzioni esecutive ●

Cooperazione ●●●●●



MATERIALI

- Dado a 6 facce con ingredienti
- Dado a 6 facce con dots
- Dado a 6 facce con numeri arabi
- Carte immagine ortaggi (pomodoro, carota, ravanella, patata, carciofo)

DA PROCURARSI

- Fogli bianchi
- Matite
- Colori
- Forbici
- Sacchetto di tela

COME INTRODURRE L'ATTIVITÀ

Il conduttore di gioco introduce l'attività presentando ai bambini e alle bambine l'ambientazione, ossia un parco dove si sta svolgendo una festa di primavera e dove vengono preparate

varie pietanze, tra cui pizze, panini e insalate. La festa è stata organizzata da un cuoco un po' pasticciona che ha bisogno di aiutanti perché la clientela è numerosa. I giochi descritti di seguito prevedono la conduzione da parte dell'adulto di riferimento (insegnante e/o educatore). Per coinvolgere maggiormente le bambine e i bambini si suggerisce di presentare la seguente filastrocca:

*C'è un cuoco buffo e dormiglione che in cucina è un po' pasticciona
tutto il giorno deve cucinare e tante ricette ama inventare!
Ma proprio oggi i suoi clienti sono tanti e ha bisogno di alcuni aiutanti.*

«Cuoco, non ti preoccupare, i bambini e le bambine della (nome scuola dell'infanzia) sono bravissimi a cucinare e sono pronti ad aiutare».

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Questo gioco è stato pensato per venire proposto in 3 modalità differenti (variante pizza, variante insalata e variante panino) che l'insegnante/educatore potrà scegliere in base alle caratteristiche del gruppo di bambini e bambine. Tutte queste attività si propongono di potenziare le abilità fino-motorie, di pregrafismo e prescrittura, l'ambito numerico e lessicale.

Variante: pizza

Si dispongono i bambini e le bambine attorno a un tavolo fornendo a ciascuno di loro un foglio bianco (A4), una matita e mettendo a disposizione colori e forbici. L'insegnante/educatore dirà ai bambini e alle bambine di disegnare un cerchio (che simboleggerà la pizza) e di ritagliarlo. A questo punto un bambino o una bambina alla volta dovrà lanciare il dado «ingredienti», denominare l'ingrediente estratto e successivamente lanciare il dado (con dots o numeri arabi) per sapere quante volte disegnarlo sopra la propria pizza. Completato il primo giro, si suggerisce di ripetere tale azione per almeno tre volte. Questa attività mira a potenziare le abilità fino-motorie, il pregrafismo e le competenze numeriche.

Variante: insalata

Si dispongono i bambini e le bambine attorno a un tavolo fornendo a ciascuno di loro un foglio bianco (A4), una matita e mettendo a disposizione colori e forbici. L'insegnante/educatore dirà ai bambini e alle bambine di disegnare un semicerchio (che fungerà da insalatiera) e di ritagliarlo. A questo punto un bambino o una bambina alla volta dovrà pescare dal sacchetto di tela contenente le carte immagine degli ortaggi una carta, denominare l'ortaggio estratto e successivamente lanciare il dado (con dots o numeri arabi) per sapere quante volte disegnarlo dentro la propria insalatiera. Completato il primo giro, si suggerisce di ripetere tale azione per almeno tre volte. Questa attività mira a potenziare le abilità fino-motorie, di pregrafismo e le competenze numeriche.

Variante: panino

Si dispongono le bambine e i bambini a coppie fornendo a ognuno di loro due fogli bianchi (A4), matite e colori. L'insegnante/educatore dirà a ciascun bambino o a ciascuna bambina di disegnare due semicerchi separati tra loro da uno spazio ampio (che simboleggeranno il panino). Ciascuno, utilizzando la propria immaginazione e la propria creatività, dovrà comunicare

al compagno quali ingredienti desidera nel suo panino per poi disegnarli tra le due fette di pane, mentre l'altro bambino o l'altra bambina dovrà prendere l'ordinazione, tracciando disegni, segni o simboli sul foglio bianco come se stesse scrivendo una comanda per il ristorante. A questo punto verranno invertiti i ruoli. Al termine del gioco i bambini e le bambine potranno colorare il proprio panino. Attraverso queste attività (colorazione dentro ai bordi, disegno degli ingredienti, disegno del panino e gioco dello scrittore) vengono stimolate le abilità di pregrafismo e prescrittura.

ESPANSIONI

Il gioco «Cucina inventa-tu» può essere proposto in modalità mista: l'insegnante/educatore, dopo aver disposto i bambini e le bambine attorno al tavolo, esplicita le tre diverse varianti del gioco e chiede loro di scegliere quale realizzare. Tale modalità permette di seguire le inclinazioni di ognuno, rispettando i tempi di acquisizione delle diverse competenze. Prima di proporre questa modalità di gioco al gruppo classe, si suggerisce di far sperimentare alle bambine e ai bambini la realizzazione di tutte e tre le varianti (pizza, insalata e panino), consentendo così loro di familiarizzare con esse.

ADATTAMENTI

- **4 anni:** si suggerisce di proporre alle bambine e ai bambini di 4 anni le varianti «pizza» e «insalata» poiché coinvolgono abilità già acquisite in questa fascia di età. Si consiglia inoltre di utilizzare il dado a 6 facce con dots.
- **5 anni:** per questa fascia di età si suggerisce di utilizzare il dado a 6 facce con numeri arabi nelle varianti «pizza» e «insalata». Benché tutte le varianti proposte si prestino a bambini e bambine di 5 anni di età, la variante «panino», coinvolgendo diverse competenze, può rivelarsi più stimolante e funzionale al potenziamento dei prerequisiti propri di questa fascia di età.
- **Bambine e bambini in condizione di bilinguismo:** nella variante «panino» si suggerisce di supportare la scelta degli ingredienti con materiale iconografico (carte immagine ortaggi e dado ingredienti) per facilitare il recupero lessicale.
- **Indoor:** se la «Cucina inventa-tu» viene proposta in modalità indoor, si suggerisce di avvalersi dei materiali presenti all'interno della Valigetta e di seguire le modalità di conduzione descritte per ciascuna variante, adottando al bisogno una certa flessibilità in funzione del livello di sviluppo dei bambini e delle bambine.
- **Outdoor:** l'attività si presta molto bene per essere realizzata in modalità outdoor, l'ambientazione del gioco, ovvero un parco, è infatti di per sé naturale. Si suggerisce al conduttore del gioco di allestire lo spazio esterno a disposizione ricreando l'atmosfera di una festa di primavera, predisponendo ad esempio una serie di postazioni rappresentanti i diversi stand gastronomici. Nella realizzazione dell'allestimento è importante coinvolgere direttamente i bambini e le bambine, accogliendo i loro suggerimenti e le loro idee. Per la realizzazione delle tre varianti di gioco possono venire inoltre utilizzati gli elementi reperibili nell'ambiente circostante.

LA CACCIA AL TESORO

STAGIONE DI RIFERIMENTO

Estate

OBIETTIVO PRINCIPALE

Potenziamento dell'area metafonologica e delle competenze lessicali.

OBIETTIVI SECONDARI

Potenziamento delle funzioni esecutive e delle abilità numeriche.

COMPETENZE

- Comprensione morfosintattica ●●
- Produzione verbale ●●
- Lessico ●●●●●
- Metafonologia ●●●●●
- Conteggio ●●●
- Riconoscimento di numeri/quantità ●
- Competenze fino-motorie e pregrafismo ●●●
- Funzioni esecutive ●●●
- Cooperazione ●●●●●



MATERIALI

- Carta personaggio del gioco: carta immagine tartaruga
- Immagine «lucchetto»
- Immagine «forziere»
- Carte cifra-quantità
- Carte immagine (animali, parti del corpo, luoghi, indumenti, ortaggi, mezzi di trasporto)
- Carta colore blu
- Carte attività funzione esecutive (conchiglia, stella marina, sole)

COME INTRODURRE L'ATTIVITÀ

L'insegnante/educatore introduce l'attività presentando ai bambini e alle bambine, seduti in cerchio, la tartaruga Pepperepè e descrivendo loro l'ambientazione di gioco, ovvero l'isola deserta in cui sono rimasti bloccati.

L'attività può essere svolta in piccolo gruppo, tuttavia si presta anche a essere estesa all'intero gruppo classe.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

L'obiettivo del gioco è quello di trovare il portale che permette ai partecipanti di uscire dall'isola e tornare a scuola. Prima di raggiungere il portale, i bambini e le bambine dovranno superare due prove, collaborando tra di loro con l'aiuto della tartaruga Pepperepè che darà degli indizi. Si suggerisce all'adulto che conduce l'attività di non anticipare ai bambini e alle bambine numero e tipo di attività da svolgere per favorire un loro maggior coinvolgimento.

Le prove da superare sono descritte di seguito.

Prova 1: la gabbia dorata

La tartaruga Pepperepè dice di aver trovato il primo indizio; tuttavia, per poterlo leggere, è necessario sbloccare il lucchetto che chiude una gabbia dorata (si presenta l'immagine «lucchetto»). Il lucchetto può essere aperto contando le sillabe di alcune parole segrete, di cui l'insegnante/educatore mostrerà le carte immagine, una alla volta: gabbiano, tartaruga, cocco, blu, fenicottero.

I bambini e le bambine dovranno dapprima denominare l'immagine mostrata e poi contare il numero di sillabe. L'insegnante/educatore a questo punto posizionerà le carte cifra-quantità su un ripiano e inviterà alcuni dei giocatori a cercare la carta corrispondente al numero di sillabe contato.

Una volta identificato il numero corretto, questo dovrà essere posizionato sopra l'immagine del lucchetto; si procede allo stesso modo per tutte e cinque le parole target.

Dentro alla gabbia i/le bambini/e troveranno il primo indizio: «Il primo passo per poter uscire dall'isola è trovare un forziere nascosto in una foresta di palme!».

Prova 2: il forziere

Si presenta quindi l'immagine «forziere». Per avviare il gioco, la tartaruga Pepperepè dice di aver trovato vicino al forziere alcune immagini (sole, stella marina, conchiglia): queste sono la chiave per aprirlo. A ogni immagine viene associato un movimento che le bambine e i bambini dovranno riprodurre:

- *stella marina* → braccia aperte e gambe aperte
- *sole* → fare un cerchio con le braccia
- *conchiglia* → sedersi con le gambe incrociate.

Tale attività può essere resa più complessa dall'adulto che può introdurre in associazione all'immagine un movimento appositamente contraddittorio (ad esempio, si mostra l'immagine della stella marina ma si fa il movimento associato in precedenza all'immagine del sole). In questo caso i bambini e le bambine dovranno essere in grado di seguire l'input visivo dell'immagine, inibendo quello proveniente dal movimento dell'adulto. Quando la maggior parte dei bambini e delle bambine riuscirà nell'attività, si aprirà il forziere. Al suo interno i giocatori troveranno delle carte immagine da denominare e dividere in categorie.

Verranno preparati sei tavoli dove disporre le carte, uno per ciascuna categoria. Le categorie scelte sono: animali, parti del corpo, luoghi, indumenti, ortaggi, mezzi di trasporto. Si suggerisce di procedere una categoria alla volta e di denominare le carte immagine.

Superate le prove, la tartaruga Pepperepè dice alle bambine e ai bambini che, girando nella foresta di palme, ha intravisto il portale magico: per attraversarlo è necessario trovare un numero segreto. Pepperepè consiglia quindi di suddividere i giocatori in sei gruppi di ricerca, gruppi che possono essere creati ad esempio chiamando i bambini e le bambine che rispondono a una determinata caratteristica (un aspetto fisico, i colori degli indumenti, la lettera iniziale del nome, ecc.: «Si alzino i giocatori che non hanno gli occhi azzurri», «Si alzino i giocatori che indossano una maglietta rossa», «Si alzino i giocatori il cui nome inizia per P» e così via). Man mano che vengono scelti, i bambini e le bambine sono direzionati verso uno dei sei tavoli/categoria.

Il gioco prevede che le bambine e i bambini trovino tra le carte immagine presenti nel proprio tavolo tutte le parole che iniziano o finiscono con un suono target (ad esempio: CA – CO – MO – MA, o altri suoni scelti dall'insegnante/educatore sulla base delle carte immagine presenti sui diversi tavoli da gioco). L'insegnante/educatore pronuncerà uno dei suoni target, dando l'indicazione di cercare tutte le parole che iniziano o finiscono con quel suono tra le immagini del loro tavolo. Le immagini trovate verranno raccolte e conservate dall'adulto che conduce il gioco.

A questo punto le bambine e i bambini verranno disposti in cerchio e si chiederà loro di contare quante immagini sono state trovate per poi andare a cercare la carta numero/quantità corrispondente: grazie al numero trovato, il portale si aprirà e i bambini e le bambine potranno ritornare a scuola. Pepperepè li saluterà con una filastrocca:

*Pepperepè,
che bello è
darci una mano
in un due tre!*

ESPANSIONI

Indovinelli

I giochi di denominazione possono essere introdotti attraverso la presentazione di indovinelli in rima. Gli indovinelli sono brevi componimenti che attivano tramite indizi le reti neurali contenenti informazioni precedentemente apprese e consentono di effettuare delle inferenze. La tavola degli indovinelli è presente tra gli strumenti a supporto.

Giochi di conteggio

Considerando che all'interno della «Caccia al tesoro» prevalgono attività linguistiche che potenziano in maggior misura gli aspetti lessicali e metafonologici, si suggerisce di espandere i giochi presenti coinvolgendo i prerequisiti dell'area numerica. In particolare, nel gioco di denominazione e categorizzazione è possibile inserire la sillabazione e il conteggio delle sillabe di tutte le parole.

Disegno del proprio tesoro

Una volta terminato il gioco, si suggerisce di proporre alle bambine e ai bambini un'attività di disegno. Può essere richiesto di disegnare un contenuto alternativo del forziere facendo riferimento a quello che è importante per ciascuno dei partecipanti: il loro tesoro. Quest'attività favorisce l'espressione emotiva e la capacità riflessiva. In seguito, per favorire l'elaborazione si suggerisce di stimolare le bambine e i bambini a condividere quanto realizzato.

Dettato topologico

A seguito del gioco della «Caccia al tesoro», l'insegnante/educatore può proporre ai bambini e alle bambine un dettato topologico, ovvero un'attività in cui si richiede di disegnare quanto descritto dall'adulto. In questo caso si suggerisce di proporre la realizzazione dell'isola del tesoro e dei suoi elementi, fornendo per ciascuno un'indicazione spaziale al fine di rafforzare il riconoscimento dei concetti topologici (sopra, sotto, vicino, lontano, tra, destra, sinistra). Ad esempio: «Disegna nel foglio in alto a destra un sole, disegna in basso a sinistra il mare». Per i bambini e le bambine più in difficoltà è possibile aiutarsi con le carte a supporto raffiguranti alcune immagini (ad esempio: sole, stella marina e conchiglia).

ADATTAMENTI

I giochi descritti si prestano tutti ad essere svolti da bambini e bambine di 4 e 5 anni; tuttavia, l'attività del portale magico può essere adattata come di seguito descritto.

- **4 anni:** nel gioco del portale magico si suggerisce di prediligere attività di riconoscimento di sillaba iniziale, poiché il riconoscimento delle rime e del fonema iniziale sono attività più complesse da un punto di vista meta-fonologico.
- **5 anni:** nel gioco del portale magico si suggerisce di non esplicitare ai bambini e alle bambine la sillaba iniziale, ma di pronunciare la parola intera (ad esempio: «Cercate tutte le parole che cominciano come CASA»). Inoltre, può essere utile giocare con i fonemi iniziali invece che con le sillabe (ad esempio: «Cercate tutte le parole che cominciano con C»).
- **Bambine e bambini in condizione di bilinguismo:** per tutti i giochi proposti nella «Caccia al tesoro», si suggerisce di avvalersi del supporto di materiale iconografico (ad esempio le carte immagine). È importante inoltre esplicitare le consegne tramite i movimenti delle mani e del capo e con azioni non verbali e dimostrative. In generale, per i bambini e le bambine che si trovano più in difficoltà si consiglia di proporre immagini di parole bisillabe ad alta frequenza d'uso.
- **Indoor:** quando il gioco della «Caccia al tesoro» viene proposto in modalità indoor, si suggerisce di avvalersi dei materiali presenti all'interno della Valigetta e di seguire le modalità di conduzione descritte, adottando al bisogno una certa flessibilità in funzione del livello di sviluppo dei bambini e delle bambine.
- **Outdoor:** qualora possibile, si suggerisce di realizzare il gioco della «Caccia al tesoro» all'aperto per permettere alle bambine e ai bambini di sviluppare maggiormente la fantasia e l'immaginazione, così da creare un contatto con la natura e favorire la libertà di movimento.

3.

GLI STRUMENTI A SUPPORTO

Gli strumenti a supporto sono materiali utilizzabili nelle diverse attività qui proposte e nelle pratiche quotidiane della didattica in classe. In particolare, tali strumenti fanno riferimento a più aree di competenza, quali: ambito numerico, ambito linguistico e ambito cognitivo. Questi materiali possono essere adottati con bambine e bambini di diverse fasce d'età (3-4-5 anni) e si prestano a essere utilizzati per attività con diversi livelli di complessità. Oltre a poterli utilizzare come supporto ai giochi presenti nella Valigetta, l'insegnante/educatore se ne potrà avvalere anche in altri momenti di attività didattica. Per ogni area seguirà una breve descrizione di ciascuno strumento di cui la scatola è dotata.

AMBITO NUMERICO

Dado a 6 facce con dots

Dado a 6 facce in cui sono presenti da 1 a 6 dots, utilizzabile preferibilmente con bambine e bambini di 3-4 anni. Questo strumento serve per potenziare le abilità di conteggio e i suoi principi: ordine stabile, corrispondenza biunivoca e cardinalità. Il dado con dots può essere utilizzato nei seguenti giochi: il «10piedi», la «Cucina inventa-tu» e la «Caccia al tesoro».

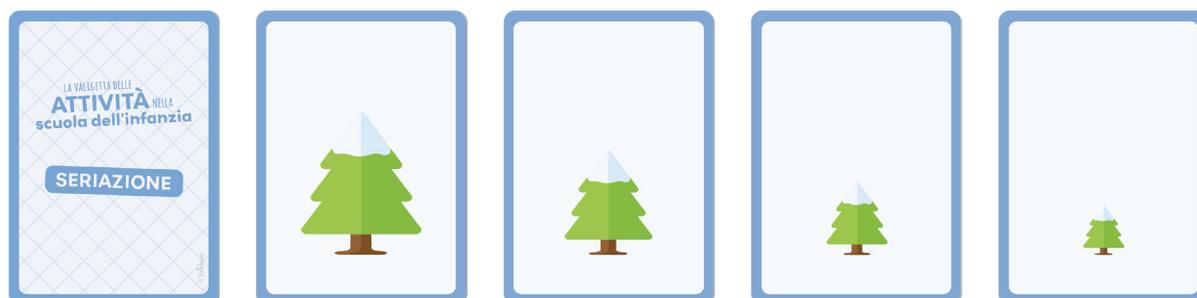
Dado a 6 facce con numeri arabi

Dado a 6 facce in cui sono presenti i numeri arabi da 1 a 6, utilizzabile preferibilmente con bambini e bambine di 5 anni. Questo strumento serve per lavorare sulle competenze simboliche del numero, ossia il riconoscimento di cifre arabe. Il dado con numeri arabi può essere utilizzato nei seguenti giochi: il «10piedi», la «Cucina inventa-tu» e la «Caccia al tesoro».



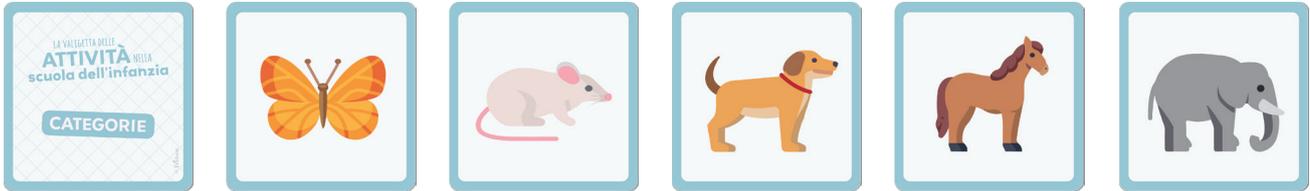
Carte immagine per seriazione con indici percettivi

Carte raffiguranti lo stesso elemento (albero) di grandezza differente da disporre sulla base di un ordine prestabilito di grandezza (crescente/decrescente). La seriazione è un'attività che può essere proposta già a partire dal primo anno della scuola dell'infanzia (3 anni). Le carte albero possono essere utilizzate nel gioco del «10piedi».



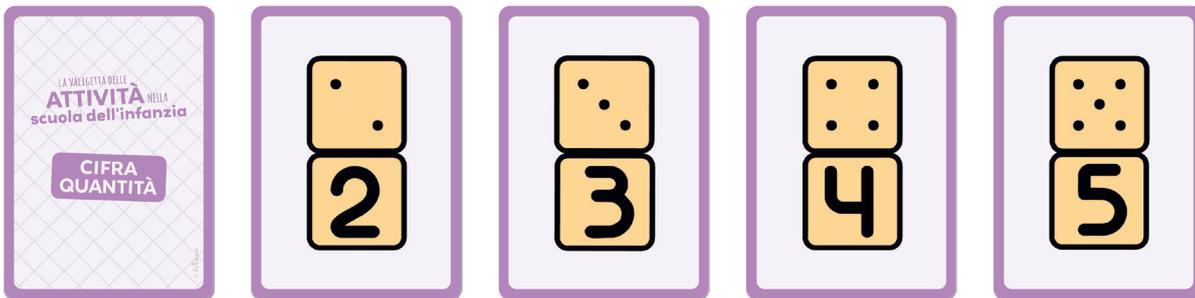
Carte immagine per seriazione senza indici percettivi

Carte raffiguranti elementi diversi (animali) della stessa dimensione da disporre sulla base di un ordine prestabilito di grandezza (crescente/decescente) senza l'utilizzo di indici percettivi: i bambini e le bambine devono infatti utilizzare un processo di astrazione basandosi sulla reale grandezza degli elementi raffigurati e non sulla grandezza delle immagini adottate. Si suggerisce di proporre quest'attività a partire dai 5 anni di età. Le carte immagine animali (farfalla, topo, cane, cavallo, elefante) possono essere utilizzate nel gioco del «10piedi».



Carte corrispondenza cifra-quantità

Carte raffiguranti il numero arabo con associata la quantità corrispondente (dots). Tali carte possono essere utilizzate per rafforzare la consapevolezza che a ciascun simbolo arabo corrisponde una precisa quantità di elementi, stimolando ad esempio l'associazione tra etichetta lessicale «due», simbolica «2» e quantità corrispondente «••». Si suggerisce di introdurre tale materiale a partire dai 5 anni. Le carte corrispondenza cifra-quantità possono essere utilizzate nei seguenti giochi: il «10piedi», la «Cucina inventa-tu» e la «Caccia al tesoro».



Linea dei numeri

È utile per consolidare la sequenza numerica, rappresentata nello spazio lungo una retta orientata solitamente da sinistra verso destra. La linea dei numeri può essere utilizzata come strumento a supporto nel gioco del «10piedi», quando ad esempio vi sono bambini o bambine che per le attività di conteggio incontrano difficoltà nel recuperare i numeri in ordine (principio dell'ordine stabile).



AMBITO LINGUISTICO

Tavola indovinelli

Tavola contenente una raccolta di indovinelli in rima le cui soluzioni attengono a vocaboli appartenenti a diverse categorie semantiche (ad esempio: ortaggi, animali, parti del corpo, indumenti). Gli indovinelli proposti sono pensati per bambine e bambini di 4 e 5 anni di età. Si suggerisce di utilizzarli nei giochi del «10piedi» e nella «Caccia al tesoro».



Carte immagine

Queste carte fanno riferimento a più categorie semantiche: animali, parti del corpo, indumenti, ortaggi, mezzi di trasporto e luoghi. Le carte immagine possono essere utilizzate per giochi di categorizzazione e denominazione, al fine di arricchire il lessico e per giochi di segmentazione, fusione sillabica, riconoscimento di sillaba iniziale e finale e rime e per potenziare la metafonologia. Le parole selezionate per realizzare le carte immagine possiedono un diverso grado di complessità; in particolare, vi sono parole bisillabiche e ad alta frequenza d'uso, più indicate per bambine e bambini che frequentano il primo e il secondo anno della scuola dell'infanzia (3-4 anni) e parole plurisillabiche e a bassa frequenza d'uso maggiormente indicate per bambini e bambine frequentanti l'ultimo anno della scuola dell'infanzia (5-6 anni). Si suggerisce di utilizzare le carte immagine nei seguenti giochi: il «10piedi», la «Cucina inventata» e la «Caccia al tesoro».



Sillabometro

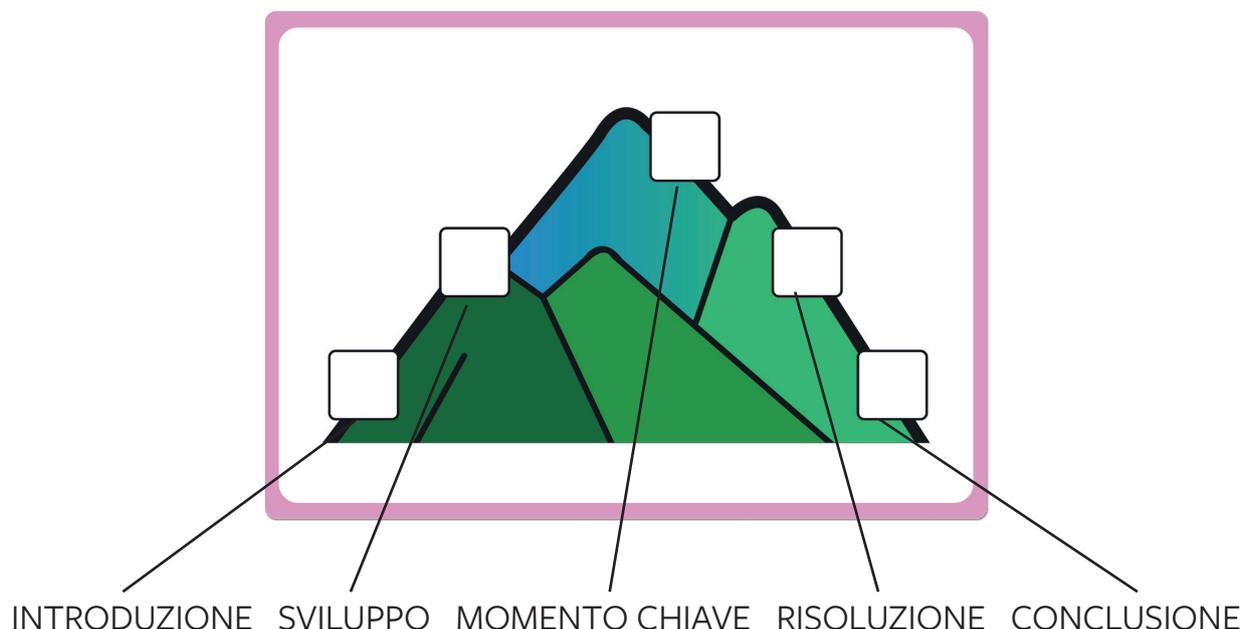
È uno strumento composto da 5 forme di uguale dimensione e di colore differente poste orizzontalmente una vicina all'altra. Ogni forma del sillabometro corrisponde a una sillaba di una parola, il bambino o la bambina dovrà quindi battere la mano su tante forme quante sono le sillabe della parola target. Può essere utilizzato per attività di segmentazione sillabica, conteggio delle sillabe e per la riflessione sulla lunghezza delle parole. Il sillabometro può venire introdotto a partire dal primo anno della scuola dell'infanzia (3 anni) per attività di segmentazione, ponendo attenzione alla lunghezza e alla complessità delle parole proposte, mentre

può essere utilizzato per attività di conteggio dai 4 anni d'età e per attività sul riconoscimento della lunghezza delle parole a partire dai 5 anni. Si suggerisce di utilizzare il sillabometro nei seguenti giochi: la «Tombola morfosintattica», la «Cucina inventa-tu» e la «Caccia al tesoro».



Montagna delle storie

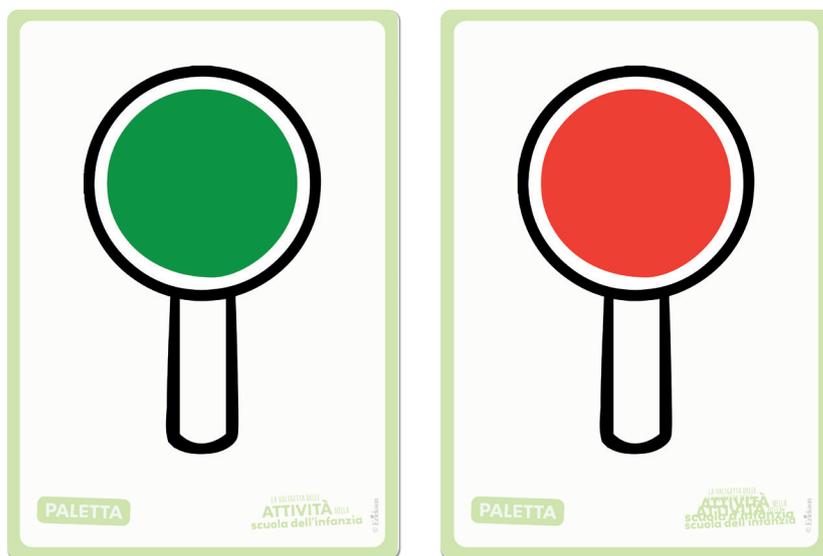
È uno strumento pensato per supportare attività di lettura/racconto orale di storie conosciute o inventate. Si tratta del disegno di una montagna sulla quale andranno disposte le immagini raffiguranti gli eventi salienti della storia in un ordine preciso: ai piedi della montagna (in basso a sinistra), andrà collocata l'introduzione, nella salita lo sviluppo, in cima il momento chiave, nella discesa la risoluzione e ai piedi (in basso a destra) la conclusione. La montagna delle storie si presta ad essere utilizzata con storie nelle quali è possibile identificare con chiarezza questi cinque momenti costitutivi; inoltre, le immagini da selezionare, che potranno essere tratte dalle illustrazioni dei libri oppure realizzate direttamente dall'insegnante/educatore, dovranno essere semplici, chiare, facilmente comprensibili e descrivibili. All'interno della scatola gioco è fornito un modello esemplificativo della montagna delle storie: tuttavia l'insegnante/educatore potrà realizzarne la sagoma su materiale cartaceo di varie dimensioni a seconda dell'età (4 o 5 anni) e del numero di bambini e bambine coinvolti (piccolo o grande gruppo). L'attività può essere proposta nei diversi momenti della routine quotidiana in sezione. Tale strumento è particolarmente indicato come supporto alla lettura dialogica, ossia quella forma di lettura condivisa in cui l'adulto e il bambino o la bambina conversano e dialogano sulla storia.



AMBITO COGNITIVO (funzioni esecutive e memoria di lavoro)

Palette del vigile

Lo strumento proposto si compone di due palette (la forma è quella di una classica paletta da vigile), una di colore rosso e una di colore verde. Può essere utilizzato trasversalmente in diverse attività al fine di potenziare e rafforzare le capacità esecutive, ad esempio, attraverso giochi di inibizione della risposta automatica. In questi giochi si associa a ciascuna paletta (rossa o verde) un preciso movimento che dovrà essere riprodotto dai bambini e dalle bambine ogni qualvolta l'insegnante/educatore mostrerà una delle due palette. Dopo una prima fase di allenamento uno dei due movimenti associati viene modificato e sostituito da uno nuovo; in questo modo i bambini e le bambine dovranno mantenere una delle due associazioni precedentemente apprese e modificare l'altra, inibendo la risposta comportamentale spontanea (la prima appresa) ed eseguire il nuovo movimento. Inoltre, le palette del vigile possono essere utilizzate in giochi di riconoscimento di parole e non parole (ovvero parole senza un significato semantico), attività nelle quali l'insegnante/educatore pronuncerà una parola o una non parola e i bambini e le bambine dovranno alzare la paletta verde quando riconosceranno una parola oppure la paletta rossa quando riconosceranno una non parola. Questo strumento può essere proposto alle bambine e ai bambini di 4-5 anni. Le palette del vigile possono essere utilizzate nei giochi del «10piedi» e nella «Caccia al tesoro».



Carte attività funzioni esecutive

Si tratta di alcune forme (stella marina, conchiglia e sole) a ciascuna delle quali viene associato un movimento che il bambino o la bambina dovrà riprodurre. L'attività può essere resa più complessa introducendo oltre alla rappresentazione grafica un comando vocale appositamente contraddittorio (ad esempio, si mostra l'immagine del quadrato ma si dà il comando «cerchio»). In questo caso la bambina o il bambino dovrà essere in grado di seguire l'input visivo, inibendo quanto proveniente dal comando vocale. Tali attività possono essere proposte a partire dai 3 anni. Le forme possono essere utilizzate nel gioco della «Caccia al tesoro».



Carte memory

Si tratta di un mazzo di carte composto da coppie di immagini uguali che vengono disposte in ordine sparso su un piano. Il gioco del memory può essere proposto a partire dai 3 anni di età; tuttavia, si suggerisce di modulare la quantità di carte da presentare ai bambini e alle bambine a seconda della fascia di età considerata. Le carte memory possono essere utilizzate come espansione del gioco della «Tombola morfosintattica».



Carte colori

Si tratta di carte immagine che riproducono i colori primari, secondari e terziari. Tale strumento è stato pensato per i bambini e per le bambine che mostrano difficoltà nel riconoscimento dei colori e possono pertanto essere utilizzate al fine di rafforzare questo aspetto. Possono inoltre essere adottate come strumento a supporto in varie attività, ad esempio, in quelle di dettato topologico, nelle quali insegnanti/educatori forniscono indicazioni verbali («Disegna un sole giallo in alto nel foglio»), mostrando la carta corrispondente al colore presente nella descrizione.



4.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

BIBLIOGRAFIA

Bonifacci P. e Serra P. (2017), *Prerequisiti e scuola dell'infanzia*. In P. Bonifacci e V. Tobia, *Apprendere nella scuola dell'infanzia. Lo sviluppo dei prerequisiti*, pp. 39-60, Roma, Carocci.

Carroll J. M., Holliman A.J., Weir F. e Baroody A.E. (2019), *Literacy interest, home literacy environment and emergent literacy skills in preschoolers*, «Journal of Research in Reading», vol. 42, n. 1, pp. 50-161.

Clarke P.J., Snowling M.J., Truelove E. e Hulme C. (2010), *Ameliorating children's reading-comprehension difficulties: A randomized controlled trial*, «Psychological science», vol. 21, n. 8, pp. 1106- 1116.

Colicos M.A., Collins B.E., Sailor M.J. e Goda Y. (2001), *Remodeling of synaptic action induced by photoconductive stimulation*, «Cell», vol. 10, n. 5, pp. 605-616.

Fricke S., Bowyer-Crane C., Haley A., Hulme C. e Snowling M. (2013), *Efficacy of language intervention in the early years*, «Journal of Child Psychology and Psychiatry», vol. 53, pp. 280-290.

Fricke S., Burgoyne K., Bowyer-Crane C., Kyriacou M., Zosimidou A., Maxwell M., Lervag A., Snowling M.J. e Hulme C. (2017), *The efficacy of early language intervention in mainstream school settings: a randomized controlled trial*, «Journal of Child Psychology and Psychiatry», 10.1111/jcpp.12737.

Hjetland H.N., Brinchmann E.I., Scherer R., Melby-Lervåg M. (2017), *Preschool predictors of later reading comprehension ability: a systematic review*, «Campbell Systematic Reviews», vol. 14.

Istituto Superiore di Sanità (2021). *Linea Guida sulla gestione dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento*, <https://www.iss.it/-/snlg-disturbi-specifici-apprendimento>.

Jensen E. e Nickelsen L. (2008), *Deeper learning: 7 powerful strategies for in-depth and longer-lasting learning*, Thousand Oaks, CA, Corwin Press.

Westermann G., Mareschal D., Johnson M.H., Sirois S., Spratling M.W. e Thomas M.S. (2007), *Neuroconstructivism*, «Developmental Science», vol. 10, n. 1, pp. 75-83.

5.

APPENDICE

1. ELENCO DELLE PAROLE PRESENTATE NELLE SEI CATEGORIE

La tabella presenta le parole utilizzate nei diversi giochi, elencate in ordine alfabetico e distinte nelle seguenti categorie: animali, indumenti, luoghi, mezzi di trasporto, ortaggi e parti del corpo. L'elenco di parole target scelte non vuole essere esaustivo, ma fornire all'insegnante/educatore una traccia al fine di promuovere le attività di arricchimento del lessico e di categorizzazione semantica.

CATEGORIA	PAROLA TARGET
Animali	Cane
Animali	Cavallo
Animali	Elefante
Animali	Farfalla
Animali	Fenicottero
Animali	Gabbiano
Animali	Rana
Animali	Tartaruga
Animali	Topo
Animali	Volpe
Indumenti	Berretto
Indumenti	Camicia
Indumenti	Canottiera
Indumenti	Cintura
Indumenti	Costume
Indumenti	Gonna
Indumenti	Maglietta
Indumenti	Mutande
Indumenti	Pantalone
Indumenti	Sciarpa
Luoghi	Aeroporto
Luoghi	Casa
Luoghi	Castello

Luoghi	Cinema
Luoghi	Circo
Luoghi	Mulino
Luoghi	Ospedale
Luoghi	Parco
Luoghi	Stazione
Luoghi	Supermercato
Mezzi di trasporto	Autobus
Mezzi di trasporto	Barca
Mezzi di trasporto	Bicicletta
Mezzi di trasporto	Elicottero
Mezzi di trasporto	Furgone
Mezzi di trasporto	Macchina
Mezzi di trasporto	Monopattino
Mezzi di trasporto	Motorino
Mezzi di trasporto	Trattore
Mezzi di trasporto	Treno
Ortaggi	Carciofo
Ortaggi	Carota
Ortaggi	Ciliegia
Ortaggi	Cocco
Ortaggi	Cocomero
Ortaggi	Limone
Ortaggi	Patata
Ortaggi	Pera
Ortaggi	Pomodoro
Ortaggi	Ravanello
Parti del corpo	Bocca
Parti del corpo	Braccio
Parti del corpo	Caviglia
Parti del corpo	Collo
Parti del corpo	Gamba
Parti del corpo	Lobo
Parti del corpo	Mano

Parti del corpo	Narice
Parti del corpo	Ombelico
Parti del corpo	Sopracciglio

2. ELENCO DEI MATERIALI ALLEGATI

I GIOCHI PRINCIPALI	MATERIALI
La Tombola morfosintattica	Cartelle della tombola + carte immagine + lista frasi per tombola (4 e 5 anni)
Il 10piedi	Tabellone di gioco + gettoni fiocchi di neve + carte attività albero + carte immagine (animali: farfalla, topo, cane, cavallo ed elefante) + dado a 6 facce con dots/dado a 6 facce con numeri arabi + pedina da gioco + tavola indovinelli
La Cucina inventa-tu	Dado a 6 facce con ingredienti + dado a 6 facce con dots/dado a 6 facce con numeri arabi + carte immagine (ortaggi: pomodoro, carota, ravanella, patata e carciofo)
La Caccia al tesoro	Carta personaggio Tartaruga + immagine lucchetto + immagine forziere + carte corrispondenza cifra-quantità + carte immagine delle sei categorie + carta immagine colore blu + carte attività funzioni esecutive

GLI STRUMENTI A SUPPORTO	MATERIALI
Ambito numerico	Dado a 6 facce con dots + dado a 6 facce con numeri arabi + carte immagine per seriazione + carte corrispondenza cifra-quantità + linea dei numeri
Ambito linguistico	Tavola indovinelli + carte immagine delle sei categorie + sillabometro + montagna delle storie
Ambito cognitivo	Palette del vigile + carte attività funzioni esecutive + carte memory + carte colori





CREDITI

Coordinamento: **Sara Lisa Di Mario**

Progetto grafico: **Leonardo Michelin**

Editing: **Serena Larentis**

Illustrazioni dei giochi: **Viola Ravaldini**

Illustrazione della scatola: **Federico Mariani**

Direzione artistica: **Giordano Pacenza**

© 2025 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

ISBN: 978-88-590-4185-6



Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a.

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it - info@erickson.it

