

# Indice dei giochi all'interno

dell'appartamento o della classe per bambini dai 4 ai 6 anni:

L'audio dei canti mimati è sul DVD "Vestiamo la festa" della Casa Editrice Mimep-Docete di Pessano (MI)

1. **Giochi d'imitazione**
2. **Chi è sparito ?**
3. **Che cosa è sparito ?**
4. **Travestimento parziale**
5. **Vola, vola ..... l'ape?**
6. **E' vero il mio animale ?**
7. **Mare e terra.**
8. **Proponiamo i 9 giochi con le carte delle attività manuali**
9. **Il pozzo**
10. **Ballare o mimare una canzoncina conosciuta da tutti.**
11. **Il direttore d'orchestra.**
12. **Una staffetta a squadre per abbigliarsi.** (gioco a squadre)
13. **Il gioco del chiodino**
14. **Il negozio delle statue**
15. **Mano avanti e mano indietro** (canto mimato)
16. **Lo zio che stà a Forlì** (canto mimato)
17. **Il ponte**
18. **La sulla montagna** (canto mimato)
19. **Il gioco del palloncino**
20. **Parapai, parapai** (canto mimato)
21. **Che cosa tocchi?**
22. **Di che cosa sa?**

\* \* \* \* \*

1. **Giochi d'imitazione** degli animali: pecora, gatto, cane, ecc.
2. **Chi è sparito ?** Si fa uscire un bambino dalla stanza e se ne copre uno con un lenzuolo. Al bambino che rientra si chiede chi è sparito. Se indovina dopo tre tentativi riceve un applauso. Chi è scoperto prende il suo posto.
3. **Che cosa è sparito ?** Disporre su un grande vassoio una decina di piccoli oggetti. Anche qui se ne fa sparire uno e chi indovina prende l'applauso.

4. **Travestimento parziale:** un bambino che lo desidera, o con il solito sorteggio, viene invitato a uscire dalla stanza della festa e lì si può sostituire un capo di abbigliamento oppure farglielo indossare a rovescio.

Richiamato nel gruppo vince il bambino che, per primo, individua il cambiamento. A quest'ultimo viene assegnato un buono e alla fine del travestimento sarà vincitore chi ha preso il maggior numero di buoni. *Oppure per evitare troppa tensione tra i bambini così piccoli meglio è limitarsi a battere le mani a chi ha indovinato il travestimento effettuato.*

5. **Vola, vola ..... l'ape?** Se l'animale menzionato vola tutti si mettono a volare se invece non vola bisogna che i giocatori stiano fermi come statue di sale.  
Chi si muove è chiamato a fare un inchino a tutti.

6. **E' vero il mio animale ?** o un'altra cosa che decide il capo gioco.  
A tutti i bambini viene regalato su un piattino di carta con un pezzo di pasta morbida o un pezzetto di pasta dolcissima creata con la glassa; o di pasta mandorle  
*Queste due ultime paste si prestano ad essere mangiate allegramente anche subito dopo il gioco.*  
(Vedi le ricette sul mio DVD "Modelliamo con..." della Casa Editrice MIMEP di Pessano).  
Si chiede ai bambini di creare l'animale designato e poi ogni scultore chiede agli amici se il suo animale è vero o meno.  
Ogni animale riceverà un scroscio più o meno prolungato di applausi.

7. **Mare e terra.**

Occorrente: un tappeto abbastanza grande per accogliere tutto il gruppo: I bambini si dispongono sul bordo del tappeto che ora si chiamerà "spiaggia".

Quando il capo gioco dice "mare" tutti saltano all'interno del tappeto; se, invece, dice: "terra" tutti dovranno saltare all'esterno del tappeto.

*Chi sbaglia per tre volte fa una penitenza per avere il diritto di continuare a giocare.*

8. **PROPONIAMO I 9 giochi con le carte delle attività** del testo su DVD "Modelliamo con.." già citato sopra per le paste commestibili. Tra i 9 giochi ce ne sono di molto semplici, adatti anche a quest'età, come il Memory game, Il gioco dei nonni, Bingo, ecc.

9. **Il pozzo** Occorrente: una bacinella o scatola rivestita posta al centro di un grosso tappeto e  
10 caramelle colorate per ciascun giocatore. Ogni giocatore ha il suo colore.

Un giocatore alla volta cerca di far entrare una sua caramella nel pozzo. Alla fine del nono giro, dopo che un valletto ha raccolto le caramelle sul tappeto, i giocatori contano quante delle loro caramelle sono entrate nel pozzo. Vince naturalmente chi ne ha fatto entrare di più e il premio è assicurato dalle rispettive caramelle introdotte nel pozzo.

10. **Ballare o mimare una canzoncina conosciuta da tutti.**

Vedi anche la rubrica del sito "Canzoni inglesi", ci sono canzoncine con le quali fare un allegro girotondo come ad esempio quella dell'Alfabeto inglese, Two little dicky birds, The birthday song.

11. **Il gioco delle sedie.** Questo gioco è più indicato all'interno della scuola materna dove i bambini hanno le sedie piccole che devono essere tante quante sono i bambini meno una.

In casa o in Oratorio è possibile solo se ai bambini si dice che è sufficiente, per non perdere la sedia, appoggiare le manine su un sedile.

Al suono di una musica (o battito delle mani dell'educatore), i bambini girano intorno alle sedie e quando la musica si ferma tutti si siedono. Chi rimane senza sedia riceve un pegno.

Alla fine del tempo stabilito, vince colui che ha ricevuto il minor numero di pegni.

Quest'ultimo stratagemma educativo, permette di acquisire ai bambini l'abilità di cui hanno bisogno continuando a giocare.

11. **Il direttore d'orchestra.** Un bambino è sorteggiato per indovinare chi sarà il nuovo direttore d'orchestra e quindi è invitato a uscire dalla stanza.

Un bambino del gruppo viene scelto per essere il direttore con il compito d'iniziare per primo a fare un gesto dopo l'altro che gli altri dovranno imitare velocemente.

Il bambino mandato fuori viene richiamato per indovinare chi è il direttore dell'orchestra.

Ha tre possibilità, dopo di che viene sostituito e il gioco ricomincia.

12. **Una staffetta a squadre per abbigliarsi.**

Occorrente: 2 cesti con lo stesso tipo d'indumenti:

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| 1. un paio di calzoncini | 7. occhiali da sole                     |
| 2. una gonna o pantaloni | 8. un cappello                          |
| 3. una cintura           | 9. una collana senza allacciatura       |
| 4. un golf               | 10. un bracciale da infilare            |
| 5. un paio di guanti     | 11. una spilla d'applicare (per grandi) |
| 6. foulard grande        | 12. un paio di ciabatte                 |

I bambini seduti su una riga divisi in due squadre hanno davanti il loro cesto. Al via del capo gioco, uno alla volta si alza va a rovistare nel cesto il capo che più gli piace, lo indossa e torna al suo posto.

Vince la squadra che per prima avrà vuotato il cesto.

### 13. **Il gioco del chiodino.**

Un bambino tiene in pugno un chiodino e chiama un compagno ad indovinare in quale pugno si trova. Se indovina prende il suo posto altrimenti torno al posto.

### 14. **Il negozio delle statue**

Un bambino è allontanato dal cerchio (cliente), mentre gli altri si trasformano in statue.

Richiamato nel negozio il bambino sceglie quella che preferisce e il gioco riparte con la statua prescelta che prende il posto del primo cliente.

### 15. **Mani avanti e mani in dietro** (canto mimato)

I bambini sono disposti in cerchio a colonnine singole e mimano ciò che cantano:

Mano avanti, mano indietro,  
mano a zigo zago, mano su e giù.  
Facciamo mezzo giro con il dito sulla testa,  
scambiamoci di posto io e te.

Poi ci sarà:

Mani avanti e mani indietro, ecc.  
Piede avanti e piede indietro, ecc.  
Piedi avanti e piedi indietro, ecc.  
Fianco avanti e fianco indietro, ecc.  
Testa avanti e testa indietro, ecc.

### 16. **Lo zio che sta a Forlì** (canto mimato)

1. Io ho uno zio, uno zio che sta a Forlì e  
quando va a ballare con il piede fa così, così (mimo)  
uno zio che sta a Forlì, così, così uno zio che sta a Forlì!
2. Io ho ..... Con una gamba fa così.....
3. Io ho ..... Con un ginocchio fa così ...
4. Io ho ..... Con un fianco fa così.....
5. Io ho ..... Con i fianchi fa così ....
6. Io ho ..... Con la schiena fa così.....
7. Io ho ..... Con la testa fa così .....

### 17. **Il ponte**

I bambini in fila indiana con le mani sulle spalle del bambino davanti, passano sotto il ponte parlante:

"Una volta sol si passa e poi il ponte si abbassa  
e chi sotto resterà più passare non potrà!"

**Nota bene:** usiamo il solito stratagemma educativo per evitare che i bambini siano esclusi dal gioco. Ai bambini che restano sotto il ponte è dato un biglietto. Alla fine del gioco chi ne avrà il minor numero riceverà un grande applauso.

## 18. **La sulla montagna** (canto mimato)

1. La sulla montagna (martello) pum pum um  
lavorano i sette nani pum pum pum.
2. La sulla montagna (colgono funghi) tic tic tic  
Colgono i sette nani tic tic tic
3. La sulla montagna (mangiano fragoline e lamponi) gniam gniam gniam  
mangiano i sette nani ..... gniam gniam gniam
4. La.....(suonano) pe pe pe
5. La.....(bevono) glu glu glu
6. La .....(ballano) lalla lallà
7. La .....(pregano)
8. La .....(dormono) ron ron ron.

## 19. **Il gioco del palloncino**

*Occorrente:* tanti palloncini medio grandi gonfiati.

I bambini sono tutti in gruppo meno uno che con la schiena girata ai compagni tira il palloncino nel gruppo: chi lo raccoglie o lo tocca per primo vince un punto e prende il posto del primo giocatore.

Vince colui che, allo scadere del tempo, possiede più punti.

## 20. **Parapai, parapai** (canto mimato)

I bambini in fila indiana (uno dietro l'altro con le mani appoggiate sulle spalle del compagno davanti) O in riga tenendosi per mano, avanzano di un passo ai primi due "Parapai", al terzo .....ecc.

Si torna da capo sino alla fine del percorso stabilito.

1. Parapai, parapai, (passi marcati)
2. parapai, pai, pai pai (passi normali veloci)
3. Zumpappa, zumpappa (bis) (piegamento delle ginocchia su e giù).

## 21. **Che cosa tocchi?**

*Occorrente:* \* un sacchetto con il bordo elasticizzato  
\* 5-6 oggetti vari da inserire ne sacchetto  
\* un fazzoletto grande per bendare gli occhi al giocatore

Il bambino bendato inserisce una mano nel sacchetto e i compagni contano sino a dieci- o venti . Scaduto il tempo il giocatore deve dire il nome dell'oggetto che ha individuato e tirarlo fuori dal sacchetto.

Se ha indovinato acquisisce un punto e ha diritto di pescare una seconda volta.

La vincita del gioco può essere modificata in tante versioni dal capo gioco.

## 22. **Di che cosa sa?**

*Occorrente:* \* 7-8 tipi di frutta o di verdura conosciuti dai bambini  
\* un fazzoletto grande per bendare gli occhi al gioca

Su un piatto sono disposti i pezzetti di frutta per l'assaggio.

Vincitore è colui che indovinerà il maggior numero delle frutta o della verdura assaggiata.

