

1. Acqua acqua-fuoco fuoco

Materiali: Un oggetto da nascondere e un ambiente in cui nascondarlo



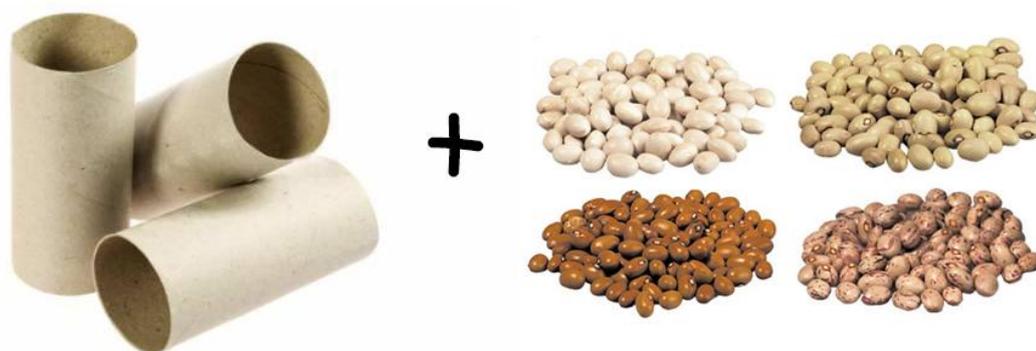
- E' un gioco che sicuramente conoscete tutti: un giocatore nasconde un oggetto all'interno di una stanza mentre l'altro non può vederlo. A quel punto il giocatore che ha nascosto l'oggetto dovrà aiutare l'altro a trovarlo guidandolo dicendo "acqua" quando è lontano e "fuoco" quando invece si avvicina al nascondiglio. Per variare un po', quando il bambino che sta cercando è davvero vicinissimo potete anche usare parole come "fuocone" "incendio" "lava" mentre quando si allontana troppo "acquazzone" "diluvio" "oceano"

2. Scopri come ho fatto

Materiali: cilindri di cartone (della carta igienica), materiali piccoli e secchi (fagioli, lenticchie, riso, pastina, sassolini, ceci, semi), fogli di carta, scotch, colla, elastici vari materiali di cartoleria, pezzi di stoffa, ecc...

- Mentre il bambino non è presente, preparate l'invenzione: sigillate una delle due aperture del cilindro con un quadrato ritagliato dal foglio di carta fissato tutto intorno con lo scotch (o con la colla o gli elastici), riempitelo con del materiale a scelta (ad esempio fagioli) e poi chiudete anche l'altra estremità. Otterrete un oggetto che fa rumore se lo agitate.
- Il compito del bambino sarà quello di capire come avete costruito l'oggetto e di riprodurlo da solo.
- Mettete a disposizione sul tavolo tutto ciò che avete usato per costruire l'oggetto (in questo caso: cilindro di carta, fogli di carta, fagioli e

scotch) insieme a tutta un'altra serie di materiali che non avete usato, come gli altri legumi secchi, la pasta, i sassi, gli elastici, la stoffa, ecc... Il bambino dopo aver osservato l'oggetto da voi costruito, dovrà costruirne uno uguale usando ciò che ha a disposizione. La parte esterna sarà abbastanza facile da riprodurre, mentre per sapere cosa avete usato per riempirlo dovrà fare delle prove con i diversi materiali fino a trovare quello che, facendo agitare il cilindro, riproduce lo stesso suono.



3. Gli indovinelli

Materiali: nessuno

- Un giocatore pensa ad un oggetto qualsiasi e l'altro deve indovinare cos'è tramite una serie di domande come: di che colore è? è grande o piccolo? Si trova in casa? Noi ne abbiamo uno? E' liscio o ruvido? Si usa a scuola? Si mangia? E' divertente? Si usa per lavorare? ecc...
- Man mano che si fanno le domande, si comincia a disegnare un ritratto mentale dell'oggetto finché non lo si indovina. Il bello è anche cercare di porre delle domande originali!

