

Direzione Didattica 2° Circolo - Mondovì

## Scuole dell'Infanzia



Progetto Metacognizione  
Raccolta di giochi e attività svolte

Anno scolastico 2010/2011

A cura di Cavagno Elena e Beccaria Annamaria



# Metacognizione

Definizione semantica:

**meta** = aldilà/oltre

**cognizione**: = conoscenza/effetto del conoscere

Definizione sintetica:

l'insieme delle conoscenze e processi di controllo relativi al proprio funzionamento cognitivo

•Nelle Scuole dell'infanzia del 2° Circolo Didattico di Mondovì, nell'anno scolastico 2010/2011 è stato sperimentato un progetto di metacognizione rivolto ad alunni dai 3 ai 6 anni.



•La **metacognizione** si basa sulla teoria della mente cioè sulla capacità individuale di rapportarsi agli altri come individui dotati di una mente, comprendendo che le proprie azioni sono mosse da una intenzionalità (emozioni, valori, esigenze).




Il bambino gradualmente matura la capacità di monitorare il sé, a dare nome a quelle emozioni che inizialmente non hanno un nome ma che, in seguito, lui impara a focalizzare e a riconoscere in collaborazione con gli altri.






La didattica metacognitiva è applicabile  
a qualsiasi disciplina,  
sia in ambito formale che informale.



L'approccio metacognitivo rappresenta una modalità  
privilegiata per trasmettere contenuti e strategie, a  
qualsiasi età, poiché mira alla costruzione di una mente  
aperta.



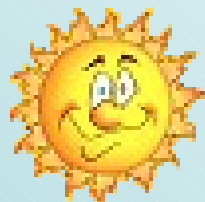
L'allievo "metacognitivo" si propone di creare il proprio  
bagaglio intellettuale attraverso domande, investigazioni  
e problemi da risolvere

Nella Scuola dell'infanzia si suggeriscono giochi che comportano  
l'uso dei cinque sensi per conquistare strategie e riflessioni  
metacognitive

Quindi la didattica metacognitiva è un modo di fare scuola: nella quotidianità ogni qualvolta l'insegnante formula una consegna questa è sempre accompagnata in modo quasi meccanicistico da una breve spiegazione che stimola il ragionamento e, al tempo stesso, la giustifica di fronte alla mente del bambino stesso.



Nella scuola il bambino viene appunto costantemente stimolato a trovare una giustificazione alle azioni proprie e degli altri, a trovare una soluzione ai piccoli problemi... per renderlo sempre più autonomo ed elastico nel ragionamento e nei momenti di problem solving.



Considerato perciò che la mente dei bambini, come si è detto, è comunque continuamente stimolata, le insegnanti del Circolo hanno ritenuto interessante cercare e sperimentare giochi più specifici che riguardassero appunto la metacognizione nella sua peculiarità.

Nel gioco, considerato come dice Winnicot *un'area transizionale*, il bambino si può sperimentare, si può mettere alla prova all'interno di un ambiente protetto dove è accompagnato da un insegnante facilitante e stimolante.

# Metodologia adottata, organizzazione, input

## COME SPIEGARE UN GIOCO IN MODO EFFICACE



- 1) L'insegnante spiega in modo metacognitivo le regole del gioco qua parte dal riconoscimento dell'obiettivo del gioco cioè quando ad esempio, viene posta la domanda: " Come si fa a vincere?", "Si vince quando?", poi chiede ai bambini se hanno capito e se hanno domande.

Per spiegare alcune regole sono utili gli esempi...

Si chiede ai bambini quando, secondo loro, si vince (riconoscimento dell'obiettivo)

- 2) Si individuano insieme le strategie da seguire per ottenere la vittoria e si pianifica il percorso da svolgere (strategie e divisione in steps)

- 3) Feed-back finale: si chiede se sono riusciti a mettere in atto le strategie; se hanno avuto difficoltà e quali; se sono state efficaci le strategie adottate e, in ultima analisi, se il gioco è piaciuto o no e perché.

Tale percorso prettamente verbale può essere reso meno noioso dalla fantasia e dalla creatività dell'insegnante che può presentare ogni fase sottoforma di scommessa, investigazione, ecc. ecc.

stemperando la competitività fine a se stessa in una competizione costruttiva come sfida per tutto il gruppo.

La metacognizione intesa come approccio alla didattica si fonda sulle modalità relazionali dell'insegnante. Essa non deve avere uno spazio ristretto all'interno di unità didattiche specifiche, ma deve essere una metodologia che l'insegnante possiede e si ricostruisce ogni giorno nel continuo scambio con gli alunni stessi.

*L'insegnante metacognitivo cresce insieme con l'allievo meta cognitivo.*







## DIDATTICA METACOGNITIVA SPERIMENTATA

Si è riconosciuta l'importanza della preparazione adeguata da parte del docente per svolgere con gli alunni una didattica metacognitiva efficace che prenda in considerazione i seguenti punti:

Attenzione particolare nei riguardi dei processi utili al bambino per lo svolgimento di determinate attività (centralità del bambino)

Analisi delle strategie che si vogliono insegnare per facilitare il raggiungimento di un compito specifico (scomporre in passaggi)

Insegnare le strategie che siano utilizzabili in un contesto e in compiti diversi

Dare spazio alla condivisione, al circle time, ai commenti personali indispensabili per lavorare sulla motivazione, sulla riflessione, sulla potenzialità individuale, sulle differenze (intese come specificità individuali)

Dedicare l'intero anno scolastico per attuare un percorso metacognitivo efficace e procedere con calma nel pieno rispetto dei tempi degli alunni.

**Soggetti interessati:**

**Alunni dai 3 ai 5 anni a seconda  
delle difficoltà del gioco**



**Durata del percorso didattico:**

**L'anno scolastico**

**Verifica :**



**Le insegnanti nei momenti di intersezione e di dipartimento  
si sono confrontate scambiando le esperienze effettuate  
e le difficoltà riscontrate nei vari plessi.**



# Verifica :

Si è ad esempio, riconosciuta la possibilità di cadere in errore confondendo l'ambito cognitivo con quello metacognitivo, infatti è importante ricordare che sono costrutti essenzialmente meta cognitivi quelli del monitoraggio delle componenti cognitive e del controllo esecutivo.

Non è stato possibile, per quest'anno, stilare una verifica cartacea che attesti in percentuale gli eventuali progressi dei bambini. Si rimanda pertanto alla prosecuzione del progetto la stesura di una griglia di verifica oggettiva e adeguata anche perché le insegnanti non si sentono ancora sufficientemente preparate. La loro formazione, pur riconoscendo alla meta cognizione un ruolo molto importante e fondamentale sia sul piano metodologico/didattico che riguardo ai risultati che si possono ottenere con gli alunni nel loro divenire, non è comunque del tutto adeguata.

Per questo il percorso svolto è servito anche per mettersi in discussione come insegnante e a riconoscere l'importanza di divenire ogni giorno di più una persona che sa osservare, che sa essere riflessiva, empatica, organizzata, che sa mettersi in discussione e porsi come modello positivo e sa proporre l'attività ai bambini.

Si è riconosciuta l'esigenza di affiancare ad una formazione di tipo teorico/sperimentale una formazione esperienziale che possa aiutare le insegnanti.

# COME SFORNARE UNA BUONA...METACOGNIZIONE

## INGREDIENTI PER UN GRUPPO:

- 📖 i miei ricordi e le mie esperienze :quello che già so
- 📖 le mie intuizioni: quello che scopro ragionando e interrogandomi
- 📖 i contenuti da apprendere: quello che voglio e posso imparare
- 📖 il mio gruppo di lavoro: i miei compagni con tutto l'aiuto reciproco che ci possiamo dare

## TEMPO:

- 📖 tutto quello necessario a fare un buon lavoro

## PROCEDIMENTO:

- 📖 mettere sulla spianatoia i contenuti e sistemarli in modo ordinato
- 📖 aggiungere gli altri ingredienti uno alla volta riflettendo su quali sono necessari e quali no
- 📖 iniziare a lavorare l'impasto
- 📖 lasciare lievitare il tutto nel frattempo ravvivare il fuoco di cottura mediante i legnetti del ragionamento
- 📖 chiedere aiuto all'insegnante e ai compagni per stabilire insieme se si sta procedendo bene
- 📖 sistemare l'impasto nella teglia, condirlo col sale del ragionamento e metterlo a cuocere
- 📖 controllare che non si spenga il fuoco dell'entusiasmo e della gioia di apprendere; lasciarlo cuocere a puntino, sfornarlo e dividerlo con i compagni
- 📖 confrontarsi sul risultato ottenuto relativamente alle aspettative, alla gratificazione al livello di impegno richiesto e la fatica,



# Giocare con la fantasia : Gioco simbolico

## Abilità metacognitive che si intendono prediligere:

- Sviluppo di strategie di autoregolazione cognitiva (cioè impostare una strategia prima di agire) attraverso le seguenti tappe:
- Trovare e specificare bene l'obiettivo che si vuole raggiungere;
- Impostare una strategia d'azione che permetta di dividere il processo in tappe (pianificazione);
- Capacità di valutare il processo in itinere e ad attività conclusa
- Sviluppo e potenzialità delle abilità di metamemoria tramite:
- Lo sviluppo della consapevolezza dei meccanismi mnemonici
- La scoperta e l'utilizzo di strategie di memoria
- Sviluppo della capacità autoriflessiva
- Sviluppo della capacità di autogestione della concentrazione
- Sviluppo della capacità di pianificazione per quanto riguarda la persona, il compito e la strategia
- Sviluppo della capacità di controllo per quanto riguarda la persona, il compito e la strategia
- Sviluppo della capacità di valutazione per quanto riguarda la persona, il compito e la strategia
- Sviluppo della capacità di verbalizzare degli aspetti meta cognitivi messi in atto
- Sviluppo della capacità di comprendere gli atti altrui come eventi dotati di intenzionalità (consegne del conduttore del gioco, commenti dei compagni, ecc.)
- Sviluppo della capacità di autostima.



# I BISCOTTI DI BERENICE (4 e 5 anni)

Il gioco è preceduto da un breve racconto:

Berenice è una bambina un po' disordinata. Al mattino, quando finisce di fare colazione, lascia sempre sul tavolo i biscotti avanzati, sparsi qua e là.

D'estate, quando le finestre restano aperte per lasciare che l'aria corra per la casa, portandosi via il caldo, il passero Slurp usa spesso i biscotti dimenticati dalla bimba per fare colazione. Ma la gattina Occhidolci è di guardia su una sedia vicino e non è affatto facile prendere gli squisiti biscotti.

Il passero Slurp aspetta che il buio lo nasconda agli occhi della gatta, ma anche nel buio più fitto Occhidolci è in agguato.

Slurp deve stare molto attento a non far rumore, perché la gattina ha le orecchie buone e se sente il passero le basta un salto per acciuffarlo e ricacciarlo fuori dalla finestra.

**Giocatori:** Due per volta, con un conduttore .....





## VERO O FALSO ? (4 e 5 anni)

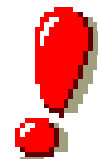
**Giocatori:** Quanti si vuole, seduti in cerchio e con un conduttore.

**Occorrente:** Niente.

**Preparazione:** Ciascun giocatore osserva per bene l'aspetto dei compagni ed i vestiti che indossano.

**Regole:** Un giocatore si allontana di qualche passo dagli altri e si volta in modo da non vederli.

Il conduttore chiama un giocatore seduto in cerchio e gli pone una domanda riguardante l'aspetto di uno dei compagni o i vestiti che questo compagno indossa ("Di che colore sono gli occhi di Luca?", "Di che colore sono le calze di Francesca?") giocatore interpellato può dare una risposta vera o falsa, a piacere, e quello che è voltato dall'altra parte deve stabilire veridicità ("È vero!") o la falsità ("È falso!") di ciò che afferma il compagno. Se indovina, il conduttore chiama un altro giocatore, gli pone un'altra domanda e così via. Se sbaglia, torna in cerchio e viene sostituito da un compagno.



AVOB





# LA NONNA COMANDA... (5 anni)

**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore.

**Occorrente:** Diciotto cartoncini delle dimensioni di una cartolina.  
Una scatola di pennarelli colorati.

**Preparazione:** Il conduttore disegna su sei cartoncini i ritratti di altrettanti personaggi (il bimbo, la bimba, il papà, la mamma, il nonno e la nonna), caratterizzandoli molto, in modo che siano decisamente diversi uno dall'altro e facendo poi altre due copie di ciascun ritratto. I giocatori si dispongono in ordine sparso davanti a lui e osservano con attenzione i disegni che vengono loro mostrati e i gesti che il conduttore abbina ai vari personaggi (grattarsi il naso, saltellare su un piede solo, battere per tre volte le mani...). I diciotto disegni vengono mescolati, facendo in modo che qualche personaggio resti a testa in giù e qualche cartoncino sia voltato dalla parte bianca.

**Regole:** Il conduttore mostra ai giocatori, uno dopo l'altro, i vari cartoncini. Ogni volta che compare un ritratto i giocatori devono compiere, senza errori né esitazioni, il gesto abbinato a quel personaggio, mentre devono restare immobili quando compare un cartoncino bianco. Una penalità a chi sbaglia o esita troppo. Ogni tanto il conduttore dà una mescolatina al mazzo, voltando qualche disegno a testa in giù o qualche cartoncino dall'altra parte. Il gioco termina quando un giocatore raggiunge sei penalità.

**Vince:** Il giocatore che conclude il gioco con il minor numero di penalità



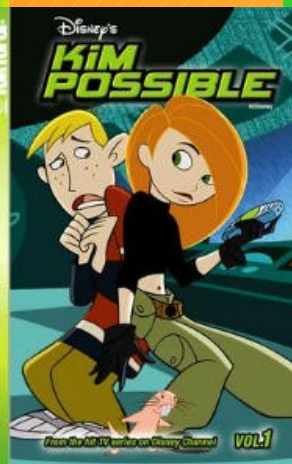
## IL GIOCO DI KIM (3-4-5 anni)

**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore

**Occorrente:** oggetti di varia forma

**Preparazione:** Si dispongono su un piano una serie di oggetti, che possono essere di numero esiguo (4-5) o elevato (15-20), formare un insieme coerente e/o tematico o essere scelti a caso, possono variare di numero, colore, forma, comunque di dimensioni non troppo ingombranti. Si può giocare con un solo partecipante, a coppia o in gruppo.

**Regole:** Viene chiesto ai partecipanti di osservare bene gli oggetti.....



**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore

**Occorrente:** oggetti di varia forma, fogli, matite, colori.

**Preparazione:** il conduttore dispone su un tavolo centrale 10-12 oggetti di uso comune presenti nella sezione, invita i bambini ad osservarli perché poi dovranno ricordarne quanti più possibile.

**Regole:** Dopo 10'' di osservazione gli oggetti vengono tutti coperti e si invitano i bambini a disegnare su un foglio dato precedentemente quanti più oggetti ricordano.

**Vince** chi ha ricordato e disegnato più oggetti. La maestra disegna .....

## IL GIOCO DI KIM 2- (5 anni)

# ACCENDI LA RADIO (4 e 5 anni)

**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore

**Occorrente:** //

**Preparazione:** il bambino prescelto deve decidere quale parte del suo corpo diventerà un pulsante di accensione

**Regole:** (in cerchio) i giocatori sono apparecchi radio che funzionano solo se vengono "accesi" in modo giusto. Ogni giocatore pensa a come vorrebbe essere acceso per es.: alzandogli un braccio, toccandogli un orecchio ecc... e lo dice nell'orecchio del conduttore.

Un giocatore inizia, sistemandosi di fronte ad un compagno quest'ultimo può tentare di accenderlo una sola volta poi si passa al bambino accanto. Quando viene localizzato "il pulsante" colui che è stato acceso deve cantare qualcosa.

**Vince** chi indovina dov'è il pulsante



# ANDIAMO A PESCARRE (3,4 e 5 anni)



**Giocatori:** un piccolo gruppo per volta con un conduttore

**Occorrente:** cartoncino colorato o un drappo di stoffa azzurra, pesciolini di stoffa o in cartoncino, fermagli metallici, contrassegni individuali, bastone per la canna da pesca, fune con calamita finale.

**Preparazione:** con il panno o con il cartoncino colorato, i bambini aiutati dall'insegnante, realizzano dei pesciolini sui quali viene applicato un fermaglio metallico e un contrassegno.. Vengono costruite anche le canne con una fune attaccata e all'altro capo viene legata una piccola calamita.

**Regole:** Sistemati i pesci sulla stoffa azzurra che simula il lago, i bambini invitati dal conduttore, prendono una alla volta la canna da pesca e agganciano un pesciolino a loro scelta.

L'insegnante consegna ad ogni bambino il contrassegno pescato spiegandone l'uso e la funzione.

Successivamente, quando i bambini di tre anni hanno acquisito la capacità di individuare il proprio contrassegno l'insegnante propone un'esperienza di gioco-pesca ai bambini e ai loro genitori.

Ogni bambino individua e pesca il proprio contrassegno mostrandolo al genitore pronunciando ad alta voce il nome del proprio simbolo.



## ...E ADESSO CAMBIA CASA...(3,4 e 5 anni)

**Giocatori:** grande gruppo con un conduttore

**Occorrente:** sedioline e canzone specifica

**Preparazione:** si sistemano le sedie in cerchio tante quanti sono i bambini partecipanti

**Regole:** si inizia a cantare: "Batti le mani, pan pan, batti i piedini pan pan e adesso cambia casa spostati un po' più in là."

Al termine della strofa, al momento di cambiare casa, i bambini si alzano e cercano un nuovo posto dove sedersi e ricomincia il canto con una nuova strofa: "Cogli le stelle pin pin, calcia la palla pin pin, ....(vedi canzone)

**Vince:** nessuno...l'importante è trovare un posto sulla sedia senza scaraventare un compagno a terra e prima che inizi la nuova strofa e perciò orientarsi nello spazio



# GIOCO DEI COLORI ( 5 anni)

**Giocatori:** grande gruppo con un conduttore

**Occorrente:** cartoncini con immagini e colori diversi

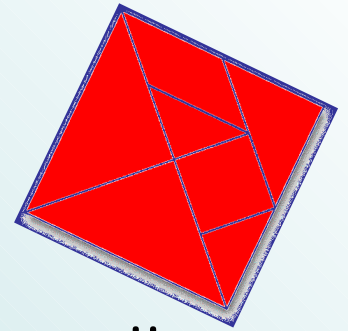
**Preparazione:** i bambini si dispongono in cerchio seduti con le gambe incrociate.

**Regole:** ad ogni bambino viene assegnato un colore diverso; ciascuno si sceglie un frutto o un ortaggio corrispondente al colore assegnatogli. Con una conta si decide chi sia ad iniziare. Quest'ultimo esclama : " Ce l'ho! Ce l'ho!" - Ed indica un compagno che di rimando chiede: " Di che colore ce l'hai?" - il primo bambino risponde con il suo colore, l'altro deve indovinare quale frutto o ortaggio il compagno ha associato a quel colore, se il bambino non indovina il gioco passa ad un altro.

**Vince:** chi indovina l'oggetto associato al colore.



# TANGRAM (5 anni)



**Giocatori:** grande gruppo con un conduttore

**Occorrente:** Il Tangram è un gioco che consiste nella combinazione creativa di tessere di carta, o legno, o plastica, provenienti dalla scomposizione in sette pezzi che compongono un quadrato

**Preparazione:** i bambini si dispongono in cerchio seduti con le gambe incrociate.

**Regole:** Unica regola è quella di impiegare tutti e sette i pezzi del Tangram.

**Vince:** chi crea figure libere o date utilizzando i 7 pezzi del tangram.



# GIOCO DEI RUOLI (4 e 5 anni)

*Se io fossi un leone, un elefante, un canguro, una tigre.....*

**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore

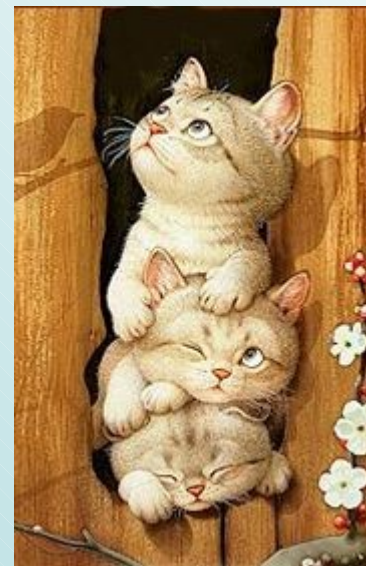
**Occorrente:** maschere di cartoncino colorato, carta roccia o semplici drappi di stoffa, gong o tamburello.

**Preparazione:** i bambini stanno in ordine sparso in un ambiente ampio che permetta movimento

**Regole:** Conduttore e bambini accordano i ruoli. I bambini si muovono con libertà, al suono del ritmo del Tam Tam indossano le maschere di cartoncino colorato e assumono atteggiamenti, deambulazioni e versi inerenti l'animale rappresentato da piccoli gruppi e il luogo dove vive. Al suono del secondo segnale "Gong" i bambini si muovono in cerca delle proprie "tane" rappresentate con i banchi e le sedioline ricoperti da carta roccia attraverso i quali passare e nascondersi.

Trovate le tane, ognuno si nasconde e aspetta gli altri animali simili a lui;

**Vince:** chi trova la tana entro un certo tempo .



## GLI AMBIENTI DEGLI ANIMALI (3, 4 e 5 ANNI)

**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore

**Occorrente:** cartoncini di 50 x 40 cm.; colori, colla, scotch colorato.

**Preparazione:** il conduttore, dopo aver piegato un cartoncino incolla immagini (o le disegna su una facciata dello stesso) che riguardano gli ambienti di vita di alcuni animali e dispone tali cartoncini in un punto del salone opposto al luogo dove è posizionato il bambino. Poi traccia un percorso con lo scotch colorato.

**Regole:** a turno un bambino interpellato svolgerà il percorso tracciato con lo scotch imitando con il corpo l'andatura corrispondente all'animale che abita nella tana da raggiungere.

**Es.:** chi impersonerà il serpente dovrà raggiungere il cartoncino sul quale è raffigurato un grosso sasso.

Il bambino farà il percorso strisciando con il corpo e tirandosi avanti con le mani, gli avambracci e le gambe..

**Vince:** non c'è un vero e proprio vincitore..vince chi partecipa, l'importante è scovare la strategia corporea per imitare al meglio l'animale richiesto!!







## SEI UN SOMARO ! (4 e 5 anni)



**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore

**Occorrente:** Dieci cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco.

**Preparazione:** Su ciascun cartoncino è disegnata una caratteristica comune ad un certo numero di animali. I cartoncini vengono mescolati e posati, a faccia in giù, in mezzo al cerchio formato dai giocatori.

**Regole:** Il primo giocatore prende il primo cartoncino, lo legge e pensa a due animali che possano

possedere la caratteristica scritta sul cartoncino. Rappresenta quindi ai compagni il primo di questi tre animali, imitandone i gesti e facendone il verso. Chi pensa di aver individuato la caratteristica disegnata sul cartoncino, la comunica agli altri: anche questa volta, un punto se indovina e divieto di riprovare ad indovinarla se sbaglia.

Terminato il compito del primo giocatore, sarà il secondo a prendere un cartoncino con una nuova caratteristica e così via..

**Vince:** Chi termina il gioco con il punteggio più alto, dimostrando così conoscere bene gli animali e di sapersi calare in loro altrettanto bene.



## SE FOSSI UN ANIMALE (3,4,5 anni)

**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore: a turno un bambino sarà protagonista, altri bambini spettatori che si alternano in piccoli gruppi.

**Occorrente:** tutto ciò che occorre per creare un bosco scatole,cerchi,tappetini, lenzuola,drappi colorati...

**Preparazione:** un bambino a turno pensa e sceglie un animale da imitare;

**Regole:** il bambino si muove come l'animale che ha deciso di interpretare, gli altri che assistono devono indovinarne il nome.

**Vince** chi indovina l'animale imitato e come premio ne interpreta un altro da far indovinare ai presenti

Sarà cura del conduttore intervistare ogni volta i bambini sul perché della scelta compiuta.



## IL SENTIERO ARTIFICIALE (4 e 5 anni)

*E' preferibile organizzare e svolgere il gioco all'aperto preferibilmente in un luogo dove ci siano cespugli, alberi bassi ed erba dove nascondere in precedenza gli oggetti;*

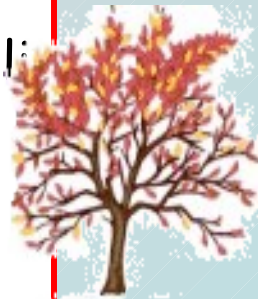
**Giocatori:** Quanti si vuole, con un conduttore

**Occorrente:** oggetti sul genere di pennarelli, piccoli giochi, pupazzetti, ecc. che siano estranei all'ambiente in cui si svolge il gioco.

**Preparazione:** ogni oggetto va precedentemente sistemato dal conduttore del gioco lungo un breve percorso un po' nascosto tra l'erba, cespugli...alberi..

**Regole:** i giocatori partiranno uno alla volta camminando lentamente si guarderanno intorno e, se vedranno oggetti estranei, non dovranno nominarli bensì li memorizzeranno. Giunti all'arrivo dovranno dire sottovoce nell'orecchio del conduttore quanti e quali oggetti hanno visto durante il percorso.

**Vince** chi trova il maggior numero di oggetti e riesce a ricordarli e ad enunciarli correttamente al conduttore del gioco. In alternativa ogni giocatore può, al termine del percorso, disegnarli su un foglio e presentarli al conduttore. In alternativa i bambini possono essere divisi in due gruppi: vince quello che ricorda o disegna più oggetti



## GIOCHIAMO ALLA TV ( 5 anni )

*La particolarità di questo gioco è che esso possiede una duplice finalità: una che riguarda i bambini ed è quello di facilitare il rinforzo degli apprendimenti in modo ludico, divertente e stimolante e l'altro che riguarda l'insegnante poiché permette di svolgere una sorta di verifica e di rinforzo degli apprendimenti della propria sezione tenendo sempre attive e deste sia l'interesse che la partecipazione.*

*Fondamentalmente è un gioco metalinguistico basato su domande che riguardano il percorso didattico svolto e scatena nella mente del bambino una miriade di stimoli meta cognitivi quali il riflettere su quanto appreso, la ricerca di strategie per avanzare nel gioco, l'uso e il riconoscimento dei connettivi logici ecc.*

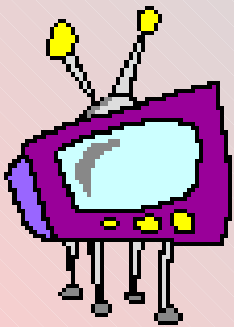
*N.B. poiché i bambini non sanno ancora leggere, le parole scritte che incontrano nel gioco sono sempre, per quanto possibile, accompagnate dall'immagine.*

*Il gioco è stato inventato e sperimentato dall'ins. Cavagno con i bambini di 5 anni..*

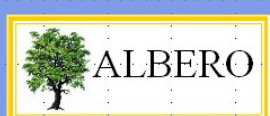
**Giocatori:** un massimo di 15 più il conduttore

**Occorrente:** cartoncini illustrati, una serie di domande riguardanti svariati argomenti conosciuti dai bambini (es. personaggi di storie, concetti logici, uso di connettivi logici...) una scatola di bottoni.

**Preparazione:** i concorrenti (6) si siedono intorno ad una tavola, il conduttore li invita a presentarsi. Un gruppo di bambini interpreta la parte degli accompagnatori che, a turno, presentano il concorrente prescelto.....



CLICCA PER GIOCARE ALLA TV



GIOCO CON LE

PAROLE

Esci