

4+

# I miei giochi del 2° anno di Scuola dell' Infanzia

Oltre 20 attività per imparare e divertirsi scoprendo il mondo, le lettere e i numeri

Questo set completo offre al vostro bambino oltre 20 diverse attività ludiche per aiutarlo a scoprire le principali nozioni impartite durante il **2° anno di scuola dell'infanzia**.

Grazie a un ingegnoso sistema di schede numerate, scoprirà progressivamente la ricchezza dei contenuti e dei temi presentati, secondo il proprio personale ritmo, da solo o con i propri amichetti.



Linguaggio



Logica

Preparazione  
alla scrittura

Ecco i tre compagni di giochi che il vostro bambino troverà all'interno della scatola:

- Un orsetto coccolone
- Un gattino giocherellone
- Un uccellino curioso

Accompagneranno il vostro bambino in mille avventure!

# Contenuto della scatola



- 1 tabellone da gioco con ruota integrata

- 4 pedine personaggio con supporto in plastica



- 54 tessere con le lettere dell'alfabeto (minuscole su un lato e maiuscole sul retro)



- 20 tessere numerate da 1 a 10 (numero su un lato e puntini corrispondenti sul retro)



- 8 tessere rotonde "Le buone abitudini"



- 7 pezzi del Tangram



- 9 schede attività numerate

- Per l'attività nr. 10:  
2 schede con immagini fustellate



## Prima di iniziare

Staccate accuratamente le pedine personaggio, le tessere rotonde, le tessere con le lettere, con i numeri e i pezzi del Tangram e riponeteli negli appositi spazi all'interno della scatola.

Staccate anche la **freccia nera** e fissatela sulla ruota raffigurata sul tabellone da gioco.

Preparate ugualmente le **due immagini fustellate** aprendo tutti i fori.

# Le 10 schede attività e i temi trattati

 <b>L'alfabeto degli animali</b> Lettere e iniziali delle parole	 <b>Un pasticcio di colori</b> I colori di base e le loro combinazioni	 <b>Le buone abitudini</b> Oggetti e azioni della vita quotidiana	 <b>Lo specchio in frantumi</b> Forme e grandezze	 <b>Il giardino dei numeri</b> I numeri
 <b>L'umore del giorno</b> Emozioni ed espressioni facciali	 <b>Miao</b> Il suono delle parole	 <b>Giochiamo con le mani</b> I numeri	 <b>Il ciclo della vita</b> Il mondo vivente	 <b>Puntini per decorare</b> Attività grafica in preparazione alla scrittura

## Svolgimento di una partita lunga [20 minuti] - da 1 a 4 giocatori

### Preparazione

Preparate il tabellone di gioco e le pedine dei personaggi. Ciascun giocatore sceglie il proprio personaggio e lo posiziona sulla casella di partenza.

### Scopo del gioco

Arrivare per primi sulla casella d'arrivo, svolgendo correttamente più attività scelte in modo casuale lungo il percorso.

### Come si gioca

Il giocatore più giovane fa girare la freccia sulla ruota e poi muove la propria pedina di tante caselle quante indicate dalla freccia.

Quando la sua pedina si ferma su una determinata casella numerata, il giocatore prende dalla scatola la scheda con il numero corrispondente e svolge una delle attività proposte. **Se ci riesce, rimane sulla casella, altrimenti arretra di una.** A questo punto tocca al giocatore successivo.

Vince il primo che arriva con la propria pedina sulla casella d'arrivo.

Ciascuna scheda attività propone uno o più giochi, descritti nel dettaglio più avanti in questo libretto.



1 puntino bianco:  
avanzo di una casella



2 puntini bianchi:  
avanzo di due caselle



3 puntini bianchi:  
avanzo di tre caselle



1 puntino nero:  
arretrato di una casella

### Se si gioca da soli

Il bambino può giocare anche da solo con il tabellone e una sola pedina personaggio seguendo le indicazioni riportate qui a lato. Se riesce a svolgere una delle attività proposte, rimane sulla casella, altrimenti arretra. Farà quindi girare nuovamente la freccia sulla ruota e continuerà il percorso, fino a quando non raggiungerà la casella d'arrivo.

Nessuna partita è uguale all'altra! È la ruota che decide quale scheda attività usare.

## Svolgimento di una partita breve [da 2 a 5 minuti]

Se avete solo pochi minuti a disposizione, potete anche giocare senza utilizzare il tabellone: proponete al vostro bambino una o due schede attività e giocate solo con quelle.

Le schede numerate sono ordinate per grado di difficoltà.

# 1

# L'alfabeto degli animali

L'uccellino ha amici in tutto il mondo. Alcuni di loro, però, sono poco conosciuti! Vuole presentarteli e ti invita a scoprire con quale lettera inizia il loro nome. Nota: nella lingua italiana, ci sono due lettere per le quali non esiste il nome di un animale. Riesci a trovarle?

## Il gioco delle lettere (livello facile)

Mostrate al bambino la scheda e le tessere con le lettere maiuscole.

Il bambino **riconosce l'animale raffigurato** nella prima casella, indica **la lettera iniziale** della parola e la associa alla tessera corrispondente.

Nel caso non conoscesse l'animale, sarete voi a dire il nome e incoraggerete il bambino ad **osservare la parola scritta** nella casella.

## Il gioco delle parole (livello difficile)

Proponete al bambino di scrivere alcuni nomi di animale con le lettere minuscole o maiuscole (evitando parole con l'accento).



## Impariamo qualcosa di nuovo!

Ecco alcune informazioni sugli animali meno conosciuti del nostro alfabeto, per imparare chi sono e da dove vengono.

- **Il tasso:** piccolo animale carnivoro con zampe corte, la cui attività principale consiste nello scavare delle tane nel terreno. Vive in Europa e in America.
- **L'iguana:** animale tipico dell'America tropicale, assomiglia ad una grande lucertola.
- **Il giaguaro:** grosso felino carnivoro dell'America del Sud. E' capace sia di arrampicarsi sugli alberi che di nuotare.
- **Il narvalo:** grande animale marino della famiglia delle balene. E' dotato di una lunga zanna che si sviluppa sulla parte anteriore del cranio. Vive nei mari freddi del Nord.
- **Il quetzal:** uccello con un piumaggio dai colori vivaci, verde e rosso. Vive nelle foreste dell'America Centrale.
- **L'urubù:** avvoltoio di piccole dimensioni che vive nell'America tropicale. Si ciba di animali morti e detriti.
- **Il wapiti:** grande cervo del Nord America e della Siberia.
- **Lo xerus:** piccolo roditore tipico dell'Africa e dell'Asia con una pelliccia particolarmente ispida.
- **Lo yak:** bue di grandi dimensioni che vive sugli altipiani dell'Asia Centrale.





Il gatto birichino si è divertito a rovesciare i vasetti di vernice per giocare con i colori. Ha combinato un grande pasticcio! Sai dire quali vernici si sono mischiate per dare origine ai nuovi colori?

## Il guazzabuglio

Staccate le quattro impronte colorate dalla scheda, mischiatele e posizionatele capovolte. Ponete la scheda davanti al bambino.

Il bambino sceglie una tessera a caso, la osserva, riconosce il colore e **indica da quali barattoli di vernice è stato ottenuto**. Per verificare l'esattezza della sua risposta dovrà incastrare la tessera nel foro corrispondente.



## Una sfida in più

Proponete al vostro bambino di utilizzare la sua scatola di tempere per riprodurre le miscele colorate ed incoraggiatelo poi a creare dei nuovi colori: il grigio (unendo il nero e il bianco) o il marrone (mischiando il rosso e il verde o il blu e l'arancio...!)



L'uccellino, sempre molto curioso, scopre cosa accade in casa e per la strada. Sa che bisogna essere molto prudenti in certe situazioni e soprattutto quando si usano alcuni oggetti. Nella figura qui sotto sono rappresentate 8 buone abitudini: scopri quali sono!

### Il gioco delle buone abitudini

(un giocatore solo)

Posizionate di fronte al bambino la scheda e le otto tessere illustrate rotonde in modo che siano visibili le immagini.

Il bambino sceglie una tessera rotonda, la osserva, la identifica e poi **trova a quale scena corrisponde**, se all'interno della casa o per la strada.

Sul retro della scheda sono raffigurate altre situazioni, per rendere l'attività più varia ed interessante.

Ogni oggetto rappresentato sulla tessera corrisponde ad una situazione presente sulla scheda, nella quale i personaggi mettono in pratica le buone abitudini per quanto riguarda l'igiene o la sicurezza.

### Una sfida in più

Incoraggiate il bambino a descrivere la situazione che osserva e a raccontare ciò che accade nella sua vita quotidiana. Individuate le situazioni che potrebbero essere pericolose per il bambino e stabilite insieme cosa deve fare una persona prudente.



#### IGIENE



**Spazzolino:** trova il bambino che si sta lavando i denti in bagno.



**Spazzola per capelli:** un bambino si sta facendo spazzolare i capelli in bagno.



**Rubinetto:** in cucina, un bambino sta lavando un frutto prima di mangiarlo.

#### SICUREZZA



**Coltello:** un bambino non può usare un coltello perché potrebbe ferirsi e deve quindi chiedere ad un adulto di tagliargli una fetta di pane o un frutto.



**Casco per la bicicletta:** per viaggiare in tutta sicurezza, il ciclista deve indossare il casco.



**Guinzaglio:** il cane deve essere tenuto al guinzaglio quando passeggia in strada.



**Attenzione bambini in zona:** questo cartello stradale segnala agli automobilisti che la zona è frequentata da bambini. Serve per proteggere i pedoni ma ciononostante bisogna essere sempre molto prudenti.



**Semaforo pedonale:** ci sono dei bambini che attraversano la strada perché per loro il semaforo è verde, mentre altri sono fermi sul marciapiede perché il semaforo è rosso.

#### Consiglio

*La tessera con l'immagine del semaforo può essere associata indifferentemente ai bambini che aspettano con il rosso o a quelli che attraversano con il verde. Approfittate di questa occasione per ricordare al bambino il principio facendo alcune domande del tipo "Dove sono i bambini vicino al passaggio pedonale? Quali sono quelli che attraversano la strada? Perché possono attraversare? E quelli che invece sono fermi?"*

Il gattino giocherellone si stava ammirando allo specchio quando ... patatrà! Lo specchio è caduto e si è rotto in 7 pezzi. Puoi aiutare il gattino a ricostruire la sua immagine usando i pezzi dello specchio frantumato?

### Il gatto allo specchio

Mostrate al bambino la scheda e disponete i 7 pezzi di Tangram con la parte gialla verso l'alto.

Lo scopo del gioco è osservare l'immagine tracciata sulla scheda e organizzare i pezzi di Tangram per ottenere la sagoma del gatto.

#### Consiglio

*Potete aiutare il bambino chiedendogli "Dov'è la testa del gatto? Come la tiene?" È normale che il bambino faccia diversi tentativi prima di trovare la soluzione, o che cambi più volte idea su come posizionare e orientare i pezzi. La manipolazione e la ricerca della soluzione per tentativi ed errori sono parte integrante di questa attività.*



### L'orso allo specchio

Le regole del gioco restano invariate, ma questa volta si dovrà ricostruire la sagoma dell'orso rappresentata sul retro della scheda.



### Altri modelli da costruire



Puoi aiutare l'uccellino blu a contare tutto ciò che lo circonda?

### I numeri da 1 a 5 (livello facile)

Mostrate la scheda al bambino con la parte anteriore verso l'alto e disponete i **gettoni numerati da 1 a 5** in modo che siano visibili i puntini. Per ogni vignetta, il bambino dovrà contare gli oggetti presenti e associare il gettone numerato corrispondente. Una volta acquisita dimestichezza con questa attività, potrà provare ad utilizzare i gettoni con i numeri.



### Un piccolo suggerimento!

Il puntino colorato sotto le caselle vuote indica il colore del gettone numerato corrispondente. Ciò permette al bambino di verificare la sua risposta e di apprendere in modo autonomo.

### I numeri da 6 a 10 (livello difficile)

Utilizzare il retro della scheda: le regole del gioco restano le stesse ma ora gli oggetti da contare sono più numerosi. Per giocare occorre utilizzare i **gettoni da 6 a 10**.

Il gattino è certo che le sue fusa abbiano il potere di rendere felici le persone. Nella vita di tutti i giorni ci troviamo in situazioni che ci fanno provare diverse emozioni. Sai riconoscere e descrivere ciò che provi?

### Il gioco delle espressioni

(per un solo giocatore)

Dalla scheda, staccate le quattro tessere che rappresentano le espressioni facciali e disponetele con la parte anteriore verso l'alto. Ponete poi la scheda di fronte al bambino. Cominciate a descrivere insieme le quattro scenette illustrate e chiedete al bambino come ci si potrebbe sentire in quella particolare situazione. Il bambino sceglie poi a caso una tessera, la osserva, descrive **l'emozione che esprime il volto raffigurato** e la associa alla situazione corrispondente.



Circondato da ciò che gli piace, il bambino ha un volto rilassato e **felice!**



Il suo giocchino si è rotto e il bambino è **triste!**



Questo gattino è sbucato all'improvviso da dietro un muretto! Il volto del bambino esprime **sorpresa!**



Durante la ricreazione, i bambini talvolta bisticciano per avere la palla e questo li manda in **collera**.

### Una sfida in più

Proponete al bambino di raccontare come si sente e di descrivere le proprie emozioni. Poi, fatevi raccontare quella volta in cui si è sentito in collera, triste, felice o sorpresa...

Il gatto miagola tutta la giornata ma talvolta vorrebbe saper parlare, proprio come te. Ci sono così tanti suoni differenti nelle parole! Riesci a trovare le parole che contengono il suono GA come in "gatto"? E il suono GI come in "giraffa"?

### Il gioco dei suoni

Staccate le sei tessere dalla scheda e posizionatele con la parte anteriore verso l'alto in modo che si veda l'immagine. Lo scopo del gioco è di **posizionare le tessere sulla riga esatta in corrispondenza con il suono GA come in "gatto" o GI come in "giraffa"**.

Il giocatore sceglie una tessera, identifica la figura illustrata e mette a paragone i suoni che sente prima di posizzarla sulla riga esatta.

### La corsa ai suoni [due giocatori]

I bambini scelgono uno degli animali all'inizio della riga: il gatto o la giraffa. Ciascuno di loro deve trovare, il più rapidamente possibile, le tre immagini che hanno un suono in comune con quello del proprio animale. Il primo che posiziona le tre immagini correttamente, vince.

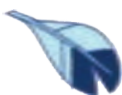
### La gara dei suoni [da 2 a 4 giocatori]

Il giocatore più giovane dice un nome a caso e toccherà al giocatore accanto (o a voi) trovare una parola che abbia un suono comune con quella pronunciata. Se ci riesce, toccherà a lui dire una parola a caso e così via!



### Una sfida in più

Ci sono altri suoni con i quali si può giocare. Incoraggiate il bambino a trovare delle parole con il suono CA come "cane" o CC come "riccio" o alcune combinazioni con consonante e vocale (CA, CE, CI, CIA, CC, CCI)...



### Un piccolo suggerimento!

Se il bambino ha posizionato la tessera correttamente, si completerà il piccolo puntino verde in alto. Ciò gli consentirà di verificare immediatamente le sue risposte e di apprendere in modo autonomo!



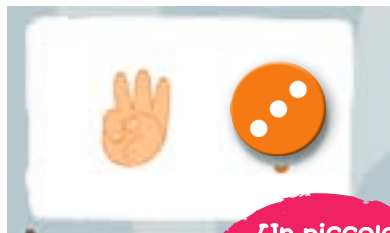
L'orsetto non sa ancora contare molto bene e quindi si aiuta con gli artigli delle sue zampe. Sarebbe più facile se avesse le mani e le dita come te! Puoi aiutarlo?

## I numeri da 1 a 5 (livello facile)

Mostrate al bambino la scheda con la parte anteriore verso l'alto e i **gettoni numerati da 1 a 5**.

Il bambino dovrà contare le dita alzate in ciascuna vignetta e posizionare nella casella vuota il **gettone con il numero corrispondente**.

Può iniziare a giocare usando i gettoni con i puntini e una volta acquisita dimestichezza può passare ai numeri.

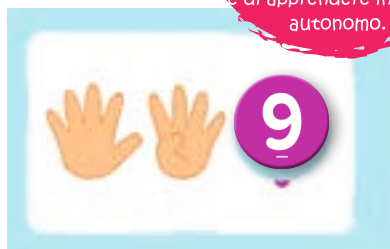


### Un piccolo suggerimento!

Il puntino colorato sotto le caselle vuote indica il colore del gettone numerato corrispondente. Ciò permette al bambino di verificare la sua risposta e di apprendere in modo autonomo.

## I numeri da 6 a 10 (livello difficile)

Usare il retro della scheda: le regole sono le stesse ma ora le dita da contare sono di più perché si usano due mani. Per giocare, usare i **gettoni da 6 a 10**.



### Una sfida in più

Nascondete le mani dietro la schiena e poi mostrate al bambino per esempio 4 dita alzate oppure tre dita di una mano e due dell'altra. Questo aiuta il bambino a contare in modo più veloce.

Potete inoltre indicare un gettone numerato e chiedergli di mostrarvi il numero di dita corrispondenti.



Prima di poter volare, l'uccellino e la farfalla attraversano diverse fasi di sviluppo e assumono aspetti sempre diversi. Sai come avviene la trasformazione?

## La metamorfosi della farfalla

Dalla scheda, staccate i quattro spicchi del cerchio e disponeteli a fianco con le immagini relative alla farfalla verso l'alto (scritte blu).

Il bambino deve ricreare il ciclo di evoluzione della farfalla inserendo i quattro pezzi secondo un ordine corretto (uovo > bruco > crisalide > farfalla).

### Consiglio

*La storia dell'evoluzione di un animale è sempre molto appassionante e soddisfa pienamente la curiosità dei più piccoli. Occorre però dare una spiegazione molto attenta e accurata. È importante che il bambino comprenda che il bruco e la farfalla sono in effetti lo stesso animale a due stadi di evoluzione differenti e non due animali distinti.*



## Le fasi di vita dell'uccellino

Applicate le stesse regole del gioco per ricostruire le fasi della vita dell'uccellino.



## Una sfida in più

Il bambino può descrivere altri animali che diventando grandi cambiano il proprio aspetto (la gallina, la rana...).

### Le greche a puntini

Per giocare, occorre essere seduti ad un tavolo. Appoggiate la scheda con le diverse greche su un foglio bianco. Date ora al bambino una matita ben appuntita e una gomma o un pennarello con la punta fine.

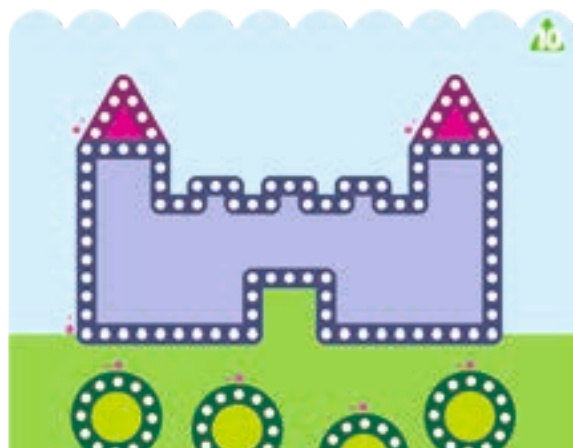
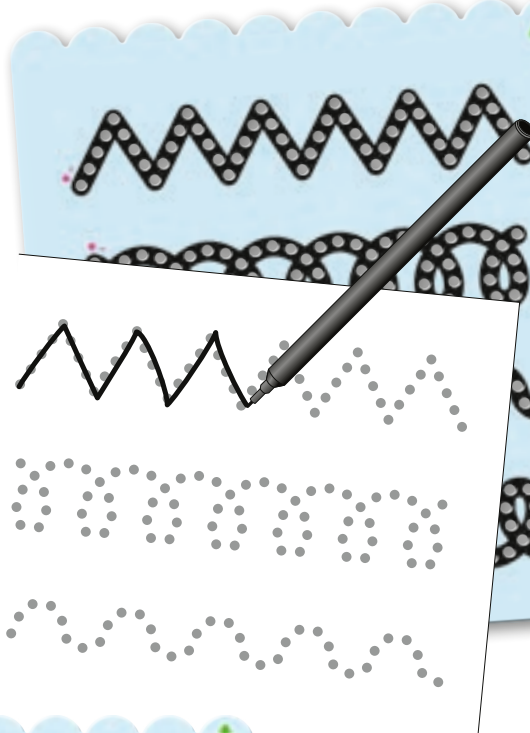
Seguendo i piccoli fori, il bambino deve **tracciare i puntini che delineano la greca**, senza far scivolare la scheda sul foglio.

Una volta terminato, toglie la scheda e **unisce i puntini che formano la greca** seguendo il senso indicato dalla freccia. Il movimento deve essere fluido.

### Il paesaggio a puntini

Questa attività si svolge come la precedente. Il paesaggio rappresenta un castello circondato da alberi; le diverse forme degli oggetti permettono al bambino di esercitarsi in preparazione alla scrittura.

Per abbellire il disegno, il bambino può poi colorarlo.



Illustrazioni  
Nina Caniac

Redazione  
Bilkis Média

Progetto grafico  
Sophie Voisin

Design packaging  
Kinetic MCD

La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

© 2020

Ravensburger S.r.l. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (MI)  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Wuerenlos  
www.ravensburger.com