

5+

I miei giochi del 3° 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 che lo aiuteranno a scoprire le principali nozioni insegnate durante **l'ultimo anno di scuola dell'Infanzia**.

Grazie ad un ingegnoso sistema di schede numerate con linguette colorate, il vostro bambino scoprirà progressivamente la ricchezza dei contenuti e dei temi proposti, seguendo il proprio ritmo, giocando da solo o con i suoi amichetti.



Logica



Preparazione
alla scrittura



Autonomia

Gioco Ravensburger n° 24.078 4



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

un dolcissimo pony,
un volpacchiotto
giocherellone e un
pesciolino sempre in
cerca di avventure!

Accompagneranno il vostro bambino attraverso le varie attività.

Ravensburger

Contenuto della scatola



- 1 tabellone da gioco con freccia girevole

- 4 pedine personaggio con supporto in plastica



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



- 20 tessere numerate (numero su un lato e puntini corrispondenti sul retro)



- 7 pezzi Tangram



- 9 schede attività numerate

- Per l'attività nr. 10:
2 schede con sagome forate



Prima di utilizzare il gioco per la prima volta

Staccate accuratamente tutte le tessere, i pezzi del tangram e le pedine dalle tavole di cartone prefustellate: potranno essere disposte negli appositi spazi all'interno della scatola.

Staccate anche la **freccia nera** e fissatela sulla ruota raffigurata sul tabellone da gioco e preparate le **2 schede con sagome forate**, aprendo tutti i fori.

Le 10 schede attività e i temi trattati

Caldo o freddo Il mondo animale	Il domino delle cifre Numeri e cifre	La pesca delle parole Lettere e parole	I cinque sensi Il corpo umano	Cartoline postali I paesaggi
Rime in festa Suoni e rime	Lo specchio in frantumi Forme e grandezze	Componi la parola Lettere e parole	Completa l'addizione Numeri e primi calcoli	Il mio abbecedario a puntini Attività grafica in preparazione alla scrittura

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

Preparazione

Preparate il tabellone e le pedine dei personaggi. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza.

Scopo del gioco

Arrivare per primi sulla casella d'arrivo, svolgendo correttamente le attività proposte 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 pedina si ferma su una determinata casella, il giocatore prende dalla scatola la scheda 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 porta la propria pedina sulla **casella d'arrivo**.

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



1 punto bianco
Avanzo di una casella



2 punti bianchi
Avanzo di 2 caselle



3 punti bianchi
Avanzo di 3 caselle



1 punto nero
Arretrato di 1 casella

Se si gioca da soli

Il bambino può giocare anche da solo con il tabellone e una sola pedina, 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 per giocare, 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.

Il pesciolino è un animale curioso, che adora viaggiare in tutto il mondo. Così facendo scopre tanti luoghi diversi, dai più freddi ai più caldi, e gli animali che ci vivono!

Ognuno al suo posto [per giocare da soli]

Staccate gli animali dalla scheda e mischiateli, tenendo l'immagine rivolta verso il basso. Mettete la scheda davanti al bambino.

Il bambino pesca una tessera-animale a caso, la osserva, la identifica e la ripone sulla scheda dove c'è la banchisa (l'orso polare, il pinguino e la foca), o la savana (il leone, la gazzella e la zebra).

A ognuno il suo turno [da 1 a 4 giocatori]

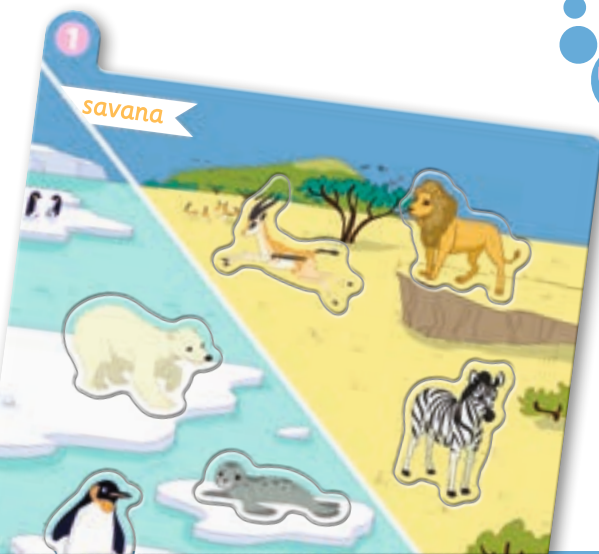
Questa volta si utilizza la ruota sul tabellone da gioco.

Inizia il giocatore più giovane e fa girare la freccia.

Se si ferma sul punto nero, il bambino passa il turno. 1, 2 o 3 punti bianchi sulla ruota, invece, indicano il numero di animali che deve posizionare allo stesso tempo nel posto giusto, senza sbagliare.

Se sbaglia, le tessere raffiguranti gli animali vanno rimesse nel mazzetto. A questo punto tocca al giocatore successivo.

Quando tutti gli animali saranno posizionati al loro posto sulla scheda, vincerà chi ne avrà messi di più.



Una sfida in più

Fate osservare al vostro bambino ciascun ambiente di vita: ci sono delle piante sulla banchisa? Di che colore è il pelo degli animali? Cosa mangiano?

Il dolce pony vive sia al pascolo che in scuderia. Ti porterà a visitare il suo mondo...Puoi aiutarlo a contare tutto ciò che trova?

I numeri da 1 a 10 (livello facile)

Presentate al bambino la parte anteriore della scheda (mondo del pony) e le tessere numerate girate dal lato con i puntini.

Dovrà contare il numero di oggetti o di vegetali che vede in una casella del domino, e posizionare la tessera con i punti corrispondente sulla casella vuota del domino successivo.

Una volta che avrà familiarizzato per bene con questo esercizio, gli si potrà proporre di completare tutta la sequenza dei domino usando però le tessere girate dal lato dei numeri.

Piccolo suggerimento!

Il puntino colorato accanto alle caselle vuote del domino indica il colore della tessera numerata associata. Ciò permette al bambino di verificare la sua risposta e di apprendere in modo autonomo.

I numeri da 11 a 20 (livello difficile)

Mostrate al bambino il retro della scheda. L'attività si svolge come in precedenza, ma gli oggetti e i vegetali da contare sono più numerosi nel mondo del volpacchiotto!

Anche qui si comincia con le tessere rivolte sul lato a puntini e, una volta acquisita dimestichezza con questa attività, il bambino potrà provare ad utilizzare le tessere con i numeri.



Ordinare i puntini

Proponete al vostro bambino di riordinare i puntini allineandoli in ordine crescente.



Ordinare i numeri

Proponete al vostro bambino di fare la stessa cosa con i numeri, allineandoli da 1 a 20.



Consiglio

Il bambino può allineare progressivamente i puntini in due tappe, prima da 1 a 10 e poi da 11 a 20 e fare lo stesso con le tessere dal lato dei numeri.

La barca dei pescatori ha catturato nella sua rete tutte le lettere degli animali. Puoi aiutare a ricostruire il nome di ogni animale mettendo in ciascuna casella le lettere giuste?

Le maiuscole [livello facile]

Mostrate al bambino la scheda e le **tessere con le lettere, dal lato delle maiuscole**.

Scopo del gioco è identificare la lettera di ciascuna casella, trovare la tessera corrispondente e da qui ricostruire il nome delle illustrazioni.

Una sfida in più

Girando la scheda potrete scoprire altre parole da ricostruire.



Piccolo suggerimento!

Sotto ogni casella vuota, potete trovare un determinato colore che corrisponde alla relativa lettera associata. Questo consentirà al bambino di verificare subito l'esattezza delle proprie risposte e a diventare più autonomo.

Le minuscole [livello difficile]

Proponete al vostro bambino di ripetere l'esercizio, ma questa volta utilizzando il lato delle tessere in minuscolo. Ciò aumenterà un po' il livello di difficoltà del gioco perché si tratta di associare due diverse grafie: quella maiuscola (sulla scheda) e il suo equivalente minuscolo.

Consiglio

Se il vostro bambino incontra delle difficoltà nell'identificazione delle lettere minuscole, proponetegli di cercare la maiuscola corrispondente e poi di girare la tessera per posizionarla con il lato in minuscolo rivolto verso l'alto. Quando si sentirà più a proprio agio, giocherà direttamente con le lettere minuscole.



Lettere mischiate [livello esperti]

Scegliete un lato della scheda e mostratelo al bambino. Formate una delle parole presenti sulla scheda mischiando le lettere tra loro. Dovrà indovinare di quale parola si tratta e rimettere le lettere nell'ordine giusto sulla scheda.

Per esempio, presentategli le lettere seguenti: L, O, L, O, R, C, A. Per indovinare la parola "CORALLO" dovrà quindi rimetterle nell'ordine giusto.



Gioco con i miei sensi

Mostrate al vostro bambino la parte anteriore della scheda.

Prima di cominciare, chiedetegli di guardare la scheda e di memorizzare ciò che vede.

Proponetegli di **descrivere le vignette che illustrano ciascuno dei cinque sensi**. Per esempio, il gatto stimola il tatto perché il suo pelo è morbido e caldo. L'olfatto può essere stimolato da cose che hanno un buon odore, come il profumo, ma anche da cose il cui odore è molto intenso, tipo il formaggio.

Una volta che avrà descritto le cinque vignette associate a ciascun senso, domandategli di cercare attorno a sé altri oggetti che stimolino uno o più sensi.



• Per il **tatto**, chiedetegli di trovare un oggetto morbido, liscio o ruvido, duro o molle, caldo o freddo.



• Per la **vista**, gli esempi sono tanti! Invitatelo a nominare le differenze di colore, di contrasto, di motivo...



• Per l'**udito**, può disegnare una radiolina, uno strumento musicale, oppure battere un cucchiaino su una pentola o canticchiare una canzoncina.



• Per l'**olfatto**, incoraggiatelo a trovare in casa o nei suoi ricordi esempi di profumi gradevoli o di odori sgradevoli. Qual è l'odore che preferisce?



• Per il **gusto**, il bambino può indicare sull'immagine quello che è zuccherato, salato o acido e trovare altri esempi attorno a lui: un frutto, un biscotto, uno yogurt ecc. Divertendosi a confrontare con gli altri i sapori gradevoli o meno, il vostro bambino scoprirà che i suoi gusti sono unici!

Consiglio

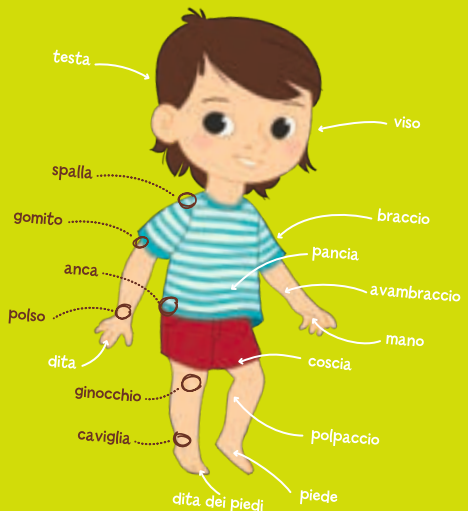
Scopo del gioco è consentire al vostro bambino di esprimersi e sviluppare il proprio vocabolario sul tema dei cinque sensi e dell'ambiente immediato. Incoraggiatelo a fare domande, dandogli idee, indizi. Fatelo muovere nella stanza in cui si trova o in quelle vicine per cercare oggetti che stimolino uno o più sensi.

Conosco il mio corpo

Mostrate al bambino il retro della scheda. Fategli osservare le **varie parti del corpo** raffigurate e ponetegli delle domande.

Per prima cosa sulle parti del corpo: dov'è l'avambraccio? Che parte del corpo è questa? Sai mostrare dov'è sul tuo corpo?...

Poi passate alla nozione più complessa delle **articolazioni**: quante ne conosci? Come si chiama questa articolazione, tra la coscia e il polpaccio? Prova a muoverla....



Se vai al mare, avrai forse la possibilità di incontrare il pesciolino, che adora nuotare! Magari, invece, preferisci le vacanze in montagna? Divertiti a completare i paesaggi di queste due cartoline postali!

Ognuno al suo posto [per giocare da soli]

Staccate le figure dalla scheda e mischiatele, tenendo l'immagine rivolta verso il basso. Mettete la scheda davanti al bambino.

Il bambino prende una figura a caso, la osserva, la identifica e la ripone sulla scheda sul paesaggio di montagna o di mare.

A ognuno il suo turno [da 1 a 4 giocatori]

Questa volta si utilizza la ruota sul tabellone da gioco.

Inizia il giocatore più giovane e fa girare la freccia.

Se la freccia si ferma sul punto nero, passa il turno. 1, 2 o 3 punti bianchi, invece, indicano il numero di figure da prendere e posizionare allo stesso tempo nel posto giusto, senza sbagliare. Se sbaglia, rimette le figure al centro del tavolo. A questo punto tocca al giocatore successivo.

Quando tutte le figure saranno posizionate al loro posto sulla scheda, vincerà chi ne avrà messe di più.

il granchio



la barca



il gabbiano



l'abete



la casa



il camoscio



Una sfida in più

Fate osservare al vostro bambino ciascun paesaggio e le sue caratteristiche:

Cosa si vede lontano, nel mare?

E in montagna, sulla cima?

Il vostro bambino vive in un ambiente che assomiglia a quelli raffigurati?

Ha già visto un paesaggio di montagna o di mare?

Era differente da quello raffigurato?



Il volpacchiotto e il pesciolino non hanno molte cose in comune, ma adorano comunque giocare insieme! Uno dei loro giochi preferiti consiste nel trovare le parole che fanno rima con i loro nomi! Vuoi giocare con loro?

Il gioco delle rime [per giocare da soli]

Iniziate staccando le sei tessere a incastro dalla scheda e ponetele a fianco della scheda stessa, con la figura rivolta verso l'alto. Scopo del gioco è collocare **le parole che si trovano nella medesima fila, a seconda che rimino con VOLPACCHIOTTO o con PESCIOLINO.**

Il giocatore prende una tessera, identifica l'oggetto o l'animale raffigurato e poi confronta i suoni e posiziona la tessera nella fila giusta.

La corsa alle rime [2 giocatori]

Ogni bambino sceglie uno dei due animali: il volpacchiotto o il pesciolino. Ciascuno gioca a trovare il più rapidamente possibile le tre vignette che fanno rima con il nome dell'animale scelto. Il primo che riesce a posizionare le sue tre tessere vince!

La gara delle rime [da 2 a 4 giocatori]

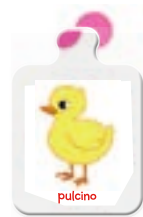
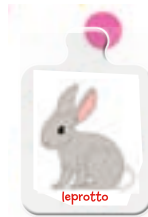
Il giocatore più giovane dice una parola a caso e il giocatore accanto a lui deve trovare la rima. Se ci riesce, toccherà a lui pronunciare un'altra parola a caso, e così via.



Piccolo suggerimento!

Se il bambino mette la tessera nella fila giusta, l'incastro evidenzierà in alto un cerchietto rosa, a cavallo tra la tessera e la scheda.

Questo gli consentirà di verificare subito l'esattezza delle proprie risposte.



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

Lo specchio del pony

Mostrate al vostro bambino la scheda e i 7 pezzi del tangram, disposti con il lato arancione rivolto verso l'alto. Scopo del gioco è quello di osservare l'immagine tracciata sulla scheda, quindi riorganizzare i pezzi del tangram in modo da ottenere l'immagine del pony.

Consiglio

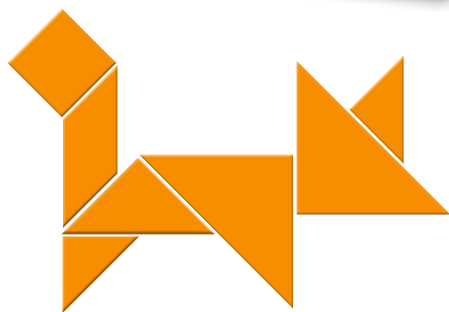
Potete aiutare il vostro bambino ponendogli domande come: dov'è la testa del pony? E la coda? Dove sono le zampe? In quale posizione si trova?

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.



Lo specchio del volpacchiotto

Stesse regole di gioco, ma con l'immagine del volpacchiotto sul retro di questa scheda.



Altri modelli da ricostruire



Riconosci queste illustrazioni? Completa i loro nomi con le lettere a disposizione.

Le lettere maiuscole [livello facile]

Mostrate al vostro bambino la scheda e le **tessere con le lettere**. Deve indovinare il nome per ogni illustrazione (CASCO, CASA, CAROTE, UOVO, FIORE) e riprodurlo in lettere maiuscole sulla riga o la colonna corrispondenti.

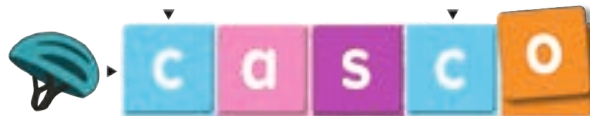
Una sfida in più

Girando la scheda, troverete altre parole (POLIPO, FOCA, MICIO, PONY) da riprodurre con le lettere a disposizione!



Le lettere minuscole [livello difficile]

Il bambino deve completare il cruciverba ma questa volta usando le lettere minuscole che trova sulle tessere-lettere.



Il piccolo pony fa fatica a contare tutti gli amici che ha invitato al pascolo. Puoi aiutarlo a completare le addizioni?

Conto gli animali [livello facile]

Mostrate al vostro bambino la parte anteriore della scheda e le **tessere con i numeri da 1 a 10**.

Su ciascuna riga il bambino dovrà contare il numero di animali e completare l'addizione ponendo la tessera del numero giusto sulla casella vuota.

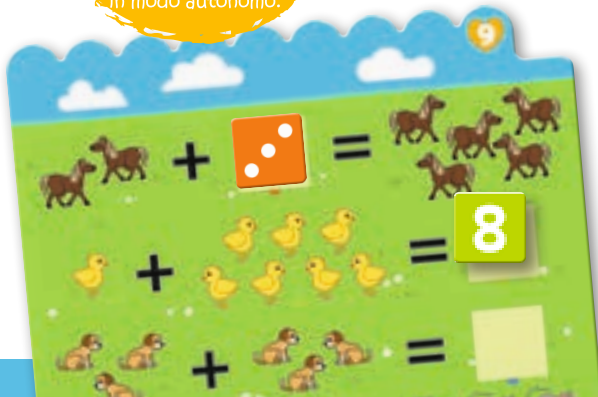
Può cominciare a giocare con il lato a puntini delle tessere. Quando avrà familiarizzato con l'attività, potrà ricominciare usando le tessere dal lato dei numeri.

Conto ciò che mangiano [livello difficile]

Stesse regole di cui sopra, ma questa volta si gioca con il retro della scheda, dove gli oggetti da contare sono più numerosi. Per giocare bisogna usare le **tessere da 1 a 20**.

Piccolo suggerimento!

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



10 Il mio abbecedario a puntini

Le mie sagome forate

L'abbecedario è composto da due schede con sagome forate delle 26 lettere dell'alfabeto e dei numeri da 0 a 5.

Per giocare occorre sedersi a un tavolo. Date al vostro bambino un foglio di carta bianco e ricopritelo con una delle schede; poi dategli una matita ben temperata e una gomma, oppure un pennarello a punta fine.

Con l'aiuto delle sagome forate il vostro bambino dovrà tracciare i puntini che disegnano il contorno della lettera, senza far spostare la sagoma dal foglio.

Una volta tolto il foglio, unirà i puntini seguendo il senso della freccia presente sulla scheda. Il gesto dovrà essere fluido e potranno essere necessari più tentativi.

Consiglio

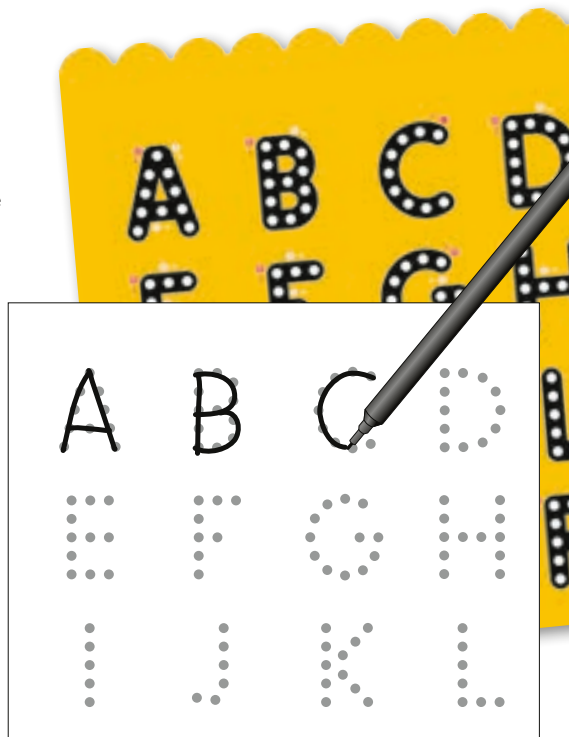
Potete aiutarlo cominciando a tracciare i puntini al suo posto, per poi lascargli progressivamente fare tutto da solo.

Una sfida in più

Una volta che il vostro bambino avrà disegnato una lettera più volte con l'aiuto della sagoma, potrà provare a rifarlo da solo, senza scheda né puntini. Guidatelo tracciando due righe sottili parallele alla matita: la parte bassa della lettera dovrà partire dalla riga inferiore, mentre la parte alta si fermerà su quella superiore.

Piccolo suggerimento!

Le lettere sulla scheda hanno delle frecce e dei numeri per indicare il punto e il senso da cui partire per tracciare la lettera.



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

220475