

## **SFONDO INTEGRATORE:**

Giramondo è uno strano personaggio, ama divertirsi e conoscere paesi lontani per vedere se e quanto sono diversi dal suo. Propone ai bambini uno scambio: loro guideranno Giramondo alla scoperta della loro terra e Giramondo li guiderà alla scoperta del suo Arcipelago. Faranno un viaggio utilizzando una macchina meravigliosa che soprattutto i bambini hanno: la fantasia!!! Pur non allontanandosi fisicamente dalla scuola il gruppo andrà alla scoperta dei due mondi. Giramondo porta con sé uno strano lenzuolo colorato (la mongolfiera) che permetterà ai bambini di sorvolare fantastiche e colorate nuvole e di cavalcare le alte onde del mare!!!! Giramondo mostrerà ai bambini la mappa del suo arcipelago indicando loro quale sarà la strada da percorrere: un viaggio avventuroso ma soprattutto molto divertente! Come premio finale: un viaggio nella Terra delle Meraviglie, la vera isola di Giramondo (l'Oasi Ripa Bianca di Jesi). Giramondo spiegherà che tutti i bambini della scuola parteciperanno a questo gioco, ma considerando che sono tanti verranno suddivisi in gruppi: Giramondo andrà a trovarli tante e tante volte e ogni volta sarà una straordinaria sorpresa.

## **Il personaggio fantastico GIRAMONDO**

Folletto che indossa un bizzarro cappello e porta con sé una borsa piena di moltissime cose che potrebbero tornare utili ai bambini; trucco pesante sulle sopracciglia che devono risultare belle nere e spesse, e guance rosse. In mano tiene un grosso rotolo di carta....la mappa dell'arcipelago composto da quattro isole:



## ARRIVO DI GIRAMONDO CON LA MONGOLFIERA

“*FAMMI-TI VEDERE*”: arriva un momento in cui i compagni di viaggio devono incontrarsi!! Come scoprissero improvvisamente che dietro ogni nome si nasconde una persona, un mistero. Può succedere che insieme si sia fatta una certa cosa...”che io ne sia uscito entusiasta e tu impaurito con tanta voglia di piangere....ma allora tu non sei come me?! E chi sei? Come sei fatto? Cosa ti piace e cosa non ti piace?” Nell’incontro si ritroveranno piacevolmente uguali e sorprendentemente diversi. Questa è la sorpresa da cui partire! Questa la ricchezza del nostro gruppo: fare le stesse cose diversamente. *FARE DELLE DIFFERENZE UNA FONTE DI APPRENDIMENTO*: un gioco a volte faticoso, ma quasi sempre avvincente. Più ci si scopre più si incontra l’altro e se stessi. Tanto più profonda sarà la *COSCIENZA* della nostra *IDENTITÀ*, la *CONSAPEVOLEZZA* delle nostre professionalità tanto più sapremo amare l’identità = diversità dell’altro.

### Obiettivi:

Conoscenza, sviluppare autostima, creare clima di gruppo, stimolare attenzione verso l’altro.

### Attività:

- Arrivo del personaggio Giramondo con travestimenti, oggetti in valigia e una lettera
- Il paracadute didattico
- Racconto di Giramondo del suo viaggio "virtuale" nell' Arcipelago
- Gichi per imparare a conoscersi meglio, divertendosi
- Verbalizzazione, espressioni grafico-pittoriche e plastico manipolative delle esperienze
- Schede didattiche per il rinforzo di alcuni concetti: discriminazione di forme e colori, sequenze numeriche, ritmi...

## MAPPA DI GIRAMONDO



## PARACADUTE DIDATTICO

Il "paracadute didattico" è un ottimo strumento di aggregazione per introdurre al gioco cooperativo. La sua forma circolare e la sua grandezza invitano quasi magicamente i bambini a disporsi in cerchio. La dinamica specifica del suo movimento determina quasi obbligatoriamente un meccanismo di cooperazione da cui scaturiranno giochi che diventano ancora più divertenti nella misura in cui si collabora. Il telo soffice e leggero rende possibile proporlo anche ai bambini di età prescolare perché nel favorire attività psicomotorie il suo uso non comporta pericolo, perché ci si può nascondere sotto senza soffocare e ci si può camminare sopra senza romperlo. Inoltre essendo quasi trasparente non provoca paura nel bambino che si nasconde sotto con tranquillità.



[www.jesicentro.it](http://www.jesicentro.it)



percorsididattici

## GIOCHI PER IMPARARE A CONOSCERSI MEGLIO

### IL GIOCO DEL SALUTO

*Ci sono mille modi diversi per salutarsi. Questo gioco ne presenta uno in più.*

*Lo scopo è quello di favorire la comunicazione non verbale, il contatto corporeo e la fantasia.*

Tutti i bambini si mettono per terra a “quattro zampe” e camminano in giro. Quando incontrano un altro bambino lo salutano in qualche modo, purché non sia verbale: strofinandosi contro la schiena dell’amico incontrato, facendo qualche carezza, miagolando, strisciando lungo il corpo...

Basta un saluto breve, ma ognuno può decidere quanto lungo e come debba svolgersi.

Il gioco finisce quando tutti si sono salutati.

### LA SCOSSA D’ENERGIA

*Questo gioco è un ottimo mezzo per cogliere l’attenzione del gruppo all’inizio di una sessione di giochi. E’ anche un buon esercizio di concentrazione sulla percezione tattile.*

Un gruppo di bambini si dispone in cerchio prendendosi per mano. La maestra manda una “scossa” stringendo la mano del bambino alla sua sinistra, che a sua volta la passa al compagno alla sua sinistra e così via finché la scossa ha fatto il giro del cerchio. Allora la maestra manda una nuova scossa a sinistra e, contemporaneamente, una a destra; le scosse ad un certo punto si incontreranno. Il gioco finisce quando si sono fatti alcuni giri

### IL MONDO CAPOVOLTO

*Questo gioco offre ai bambini la possibilità di vedere il mondo da una prospettiva diversa.*

*Lo scopo è quello di stimolare la fantasia, favorire la comunicazione e il divertimento.*

I bambini si muovono con le gambe divaricate, piegati un giù con la faccia che guarda tra le gambe. Quando incontrano un altro bambino si mettono sedere contro sedere, si prendono per mano e dicono “quack”. Poi continuano per la loro strada. Il gioco finisce quando tutti hanno salutato tutti.

### ZUM

*Questo gioco divertente permette ai bambini di creare un buon clima di gruppo.*

Ci si dispone in cerchio, stando seduti. La maestra fa un suono che imita il rumore di una vettura di Formula uno: “ZUM”. Il suono viene velocemente ripetuto in circolo da un bambino, poi un altro... Quando il giro è completato, la maestra fa il suono della frenata, mettendo avanti un piede e sporgendosi leggermente indietro: “Yyyiiiiiii...”

Ricomincia quindi il giro dello zum nella direzione inversa, e così via. Il gioco è finito quando tutti hanno frenato una volta.

### I LEONI ADDORMENTATI

*Obiettivi del gioco sono: rilassamento, fantasia, mimo, divertimento.*

I bambini si dispongono sdraiati oppure accoccolati in terra, in un ambiente all’aperto o anche al chiuso.

Un volontario in piedi fa il cacciatore e gira tra i compagni a terra nelle loro diverse posizioni, ma con gli occhi aperti. Il bambino capo-gioco cercherà, con tutta la sua abilità clownesca, di far ridere questi animali addormentati. Chi comincia a ridere diventa cacciatore pure lui.

Il gioco è finito quando l’ultimo che è riuscito a rimanere serio scoppia finalmente a ridere davanti a tutti.

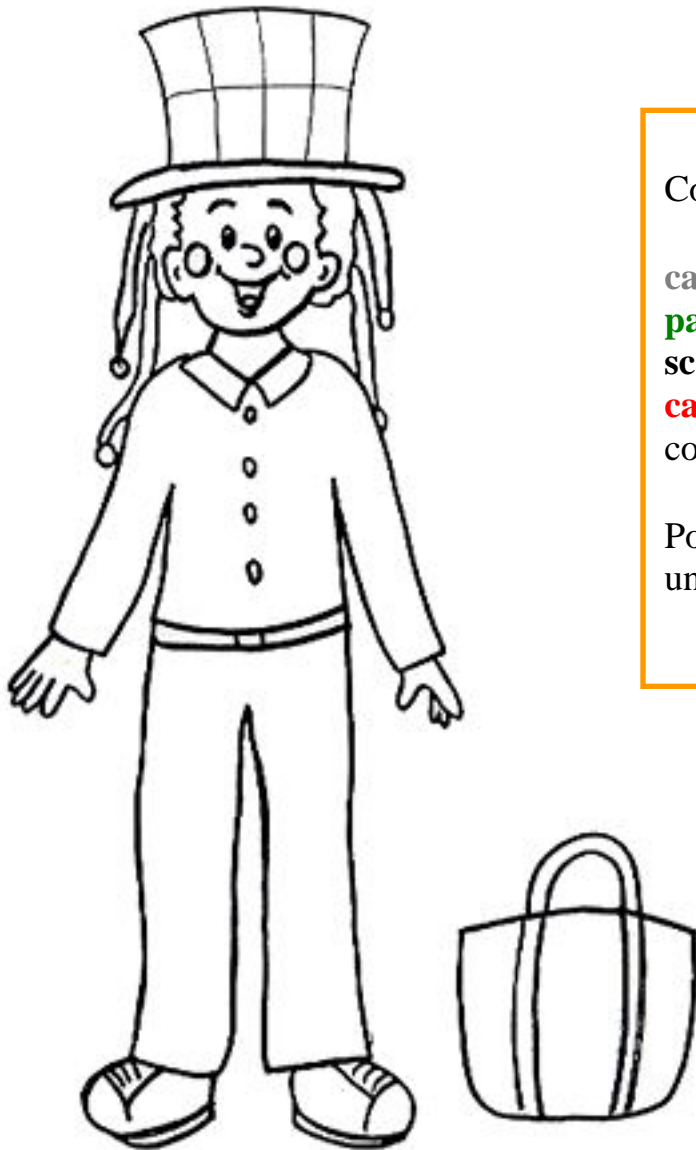


## SCHEDE DIDATTICHE

Ai bambini vengono proposte alcune schede (mantenendo come sfondo integratore il personaggio di Giramondo e i suoi “oggetti”), che hanno finalità più strettamente didattiche:

- Conoscere e discriminare colori e forme
- Memorizzare informazioni visive
- Utilizzare adeguatamente le tecniche grafico-pittoriche
- Comprendere e riprodurre semplici ritmi
- Riconoscere una sequenza numerica
- Rappresentare graficamente situazioni vissute o narrate, distinguendo le componenti essenziali: oggetti, personaggi, ambienti

### GIRAMONDO



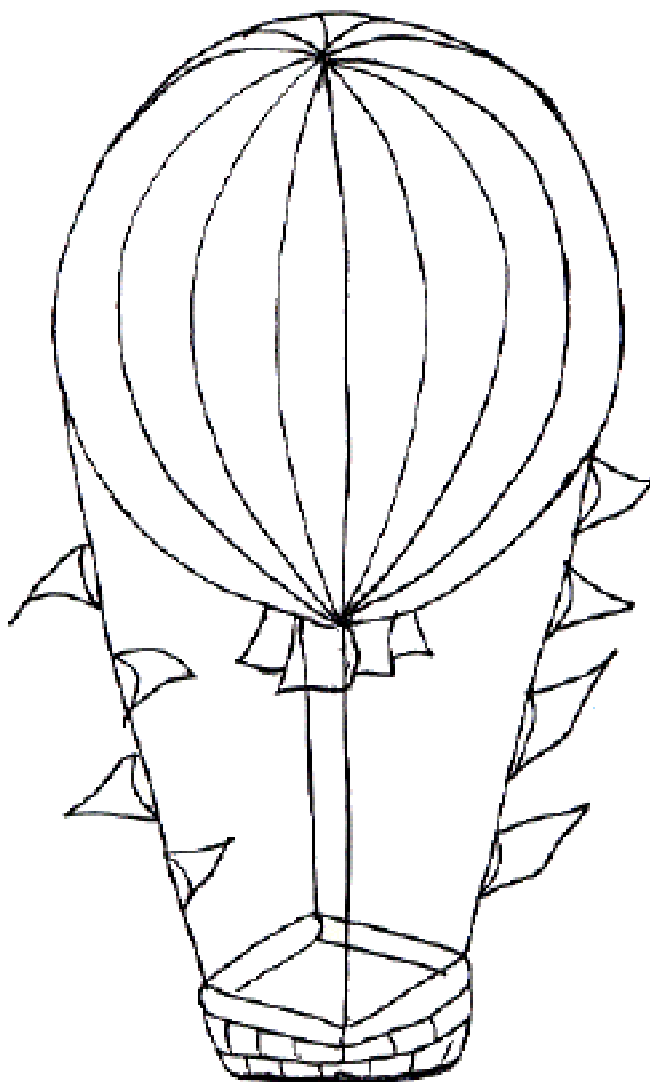
Colora il vestito di Giramondo:

**camicia grigia,**  
**pantaloni verdi,**  
**scarponi neri,**  
**cappello colorato a quadri**  
con 4 campanellini.

Porta con sé  
una valigia **nera e marrone**

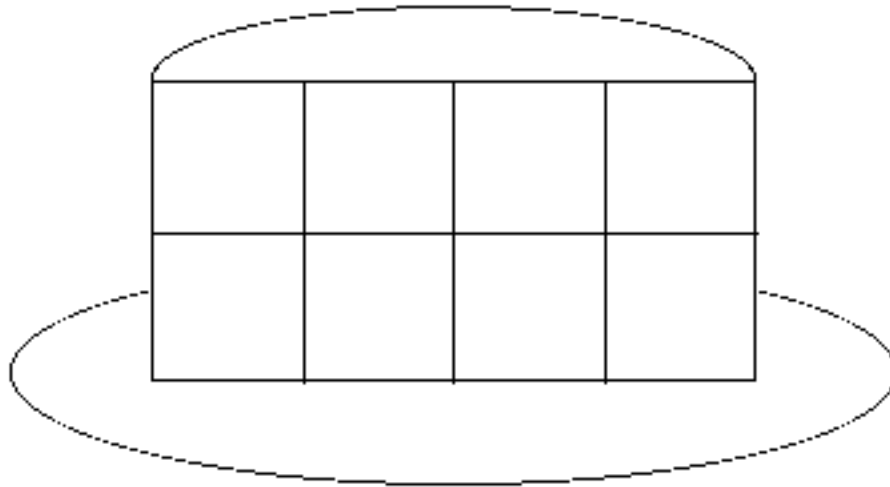
## LA...MONGOLFIERA

Colora  
la mongolfiera  
rispettando  
l'alternanza ...



## IL CAPPELLO DI GIRAMONDO

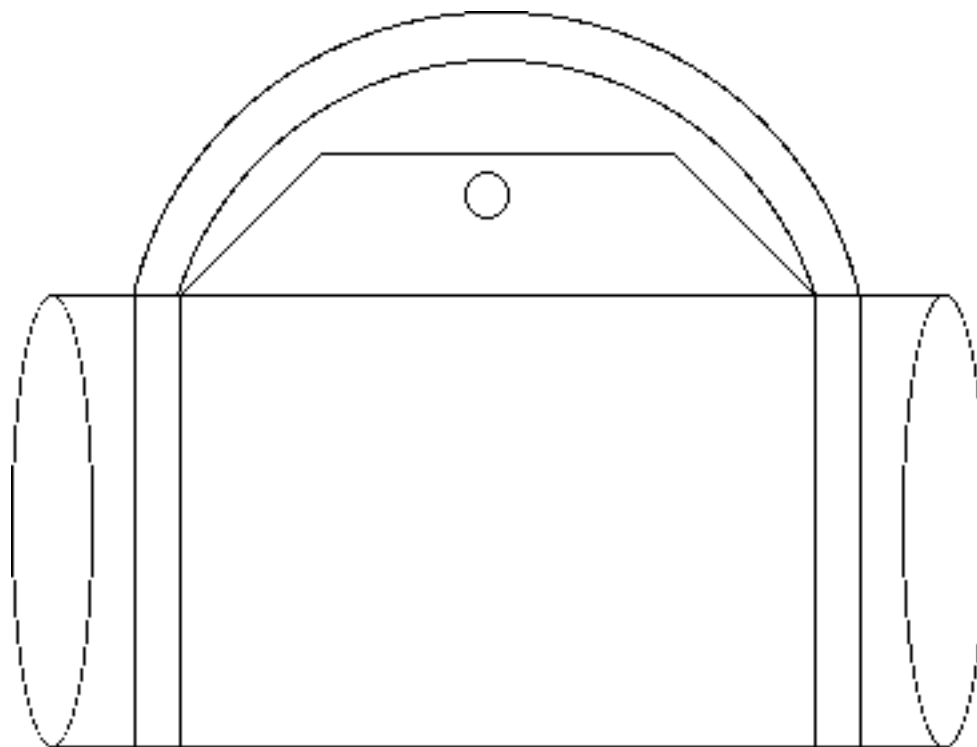
- Ritaglia e incolla i quadrati nel cappello rispettando la sequenza numerica
- Disegna i campanellini nel cappello



## COSA C' E' DENTRO LA VALIGIA?

Giramondo porta con sé una valigia che contiene:  
CARTA COLORATA, STRUMENTI MUSICALI, PONGO, COLORI A DITA, UNA MAPPA  
E LE CARTE DA VIAGGIO PER OGNI BAMBINO.

Disegna gli oggetti dentro la valigia ed enumera in sequenza gli oggetti rappresentati.



[www.jesicentro.it](http://www.jesicentro.it)



[percorsididattici@jesicentro.it](mailto:percorsididattici@jesicentro.it)