

# L'arcipelago di Giramondo

SCHEDA N° 2

## ISOLA DEI GIGANTI E DEI PICCINI

### VEDERE LE COSE DA ALTRI PUNTI DI VISTA

Si tratta di attività che consentono ai bambini di vedersi e di vedere da altre angolazioni; sono attività fondamentali e propedeutiche al decentramento del proprio punto di vista.

I bambini partono con la mongolfiera per l'Isola dei giganti e dei piccini.

Prima di visitare l'isola i bambini si divertono a nuotare nel mare, ma arriva uno squalo e, per salvarsi, hanno a disposizione solo 3 zattere (cerchi), tutti si stringono e si aiutano vicendevolmente. Inizia la scoperta dell'isola: i bambini vedono sulla spiaggia delle impronte molto più grandi dei loro piedi (impronte dei giganti) e altre molto più piccole dei loro piedi (impronte dei piccini); trovano poi un prato fiorito con dei bruchi che strisciano, anch'essi vengono trasformati in bruchi. I bruchi incontrano diversi ostacoli da superare, poi stanchi si riposano. Al risveglio si ritrovano bellissime e colorate farfalle che riescono a superare tutti gli ostacoli perché hanno le ali e possono volare.

Continuando l'esplorazione dell'isola incontrano degli gnomi molto piccoli sotto un albero gigante; Giramondo scrive una lettera a tutti i bambini, invitandoli a preparare con la creta un regalino per i piccoli gnomi.

### Obiettivi:

- Favorire il decentramento del proprio punto di vista attraverso giochi di simulazione e di immedesimazione.
- Consolidare l'appartenenza al piccolo gruppo di età e al grande gruppo della scuola.
- Cogliere le differenze che ci circondano nell'ambiente, nelle cose, negli esseri viventi.
- Avviare il bambino a riconoscere ed accettare il diverso da sé e al piacere di cooperare.
- Scoprire opinioni diverse dalle proprie.

### Attività:

- Giochi per esplorare l'ambiente che ci circonda, per scoprire l'altro e socializzare con i compagni.
- Giochi di simulazione e/o immedesimazione: "Lo squalo", "I bruchi e le farfalle".
- Schede per il riconoscimento di: elementi topologici, successioni logico-temporali, quantità.



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



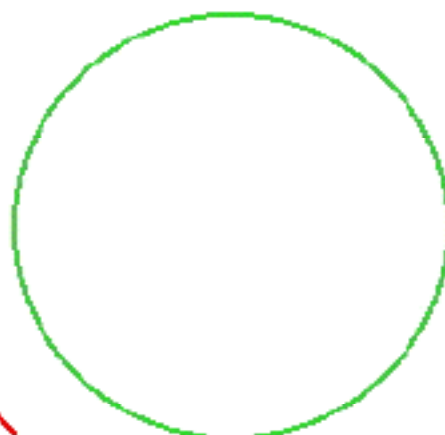
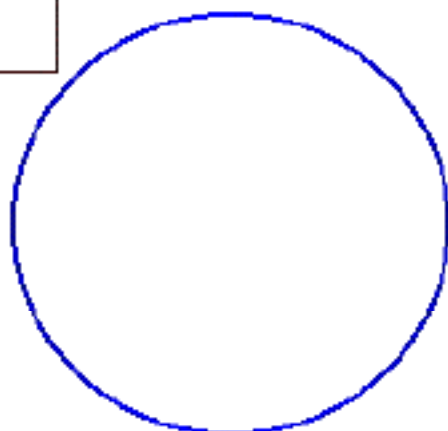
[percorsididattici@jesicentro.it](mailto:percorsididattici@jesicentro.it)

## ARRIVA LO SQUALO, SALVIAMOCI !!

### Gioco di simulazione

I bambini partono con la mongolfiera (il paracadute didattico) per l'Isola dei giganti e dei piccini. Prima di visitare l'isola si divertono a nuotare nel mare, ma arriva uno squalo e, per salvarsi, hanno a disposizione solo 3 zattere (cerchi).

*Questo gioco permette ai bambini di socializzare tra loro (nuotare tutti insieme nel mare), di esprimere i propri sentimenti sulla paura (lo squalo) e di aiutarsi reciprocamente (per entrare tutti nelle zattere devono stringersi e rimanere uniti fino alla riva).*

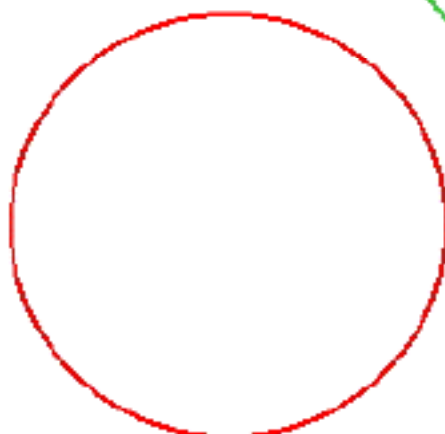


Disegna lo squalo.

Colora il mare.

Ritaglia, colora e  
incolla i bambini nelle  
zattere.

Scrivi nei quadratini  
I numeri dei bambini  
salvati in ogni zattera.



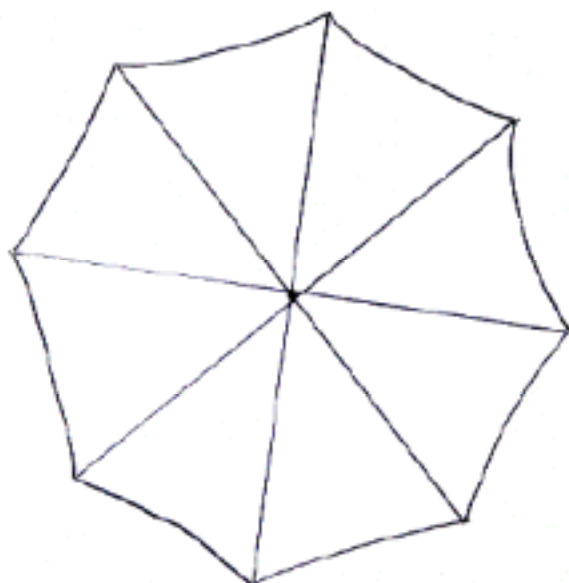
## LA SCOPERTA DELL' ISOLA

### Una scoperta per discutere e riflettere insieme

Ritrovamento di impronte giganti e piccine.... rispetto ai piedi e alle mani dei bambini. Misuriamo le nostre impronte e confrontiamole con quelle trovate. Da chi potrebbero essere state lasciate? Chi sono? Che aspetto hanno? Come vivono? Dove vivono? Come vedrebbero un albero? Proviamo a diventare come loro.

### Approfondimento: vedere le cose da altri punti di vista

Si tratta di attività che consentono ai bambini di vedersi e di vedere da altre angolazioni; sono attività fondamentali e propedeutiche al decentramento del proprio punto di vista. La proposta è quella di lavorare sui seguenti obiettivi: *comprendere i principali indicatori topologici* (dentro-fuori, sopra-sotto), *facilitare e stimolare la conoscenza e l'osservazione di altri punti di vista*. È sufficiente ad esempio prendere un oggetto (banco, sedia, armadio, cuscino, portapenne...) e mettere il bimbo nelle condizioni di vederlo dall'alto, dal basso, da dentro, da fuori, di lato e....a testa in giù. Sarebbe importante stimolare una *verbalizzazione* o una *rappresentazione grafica* di ciò che hanno visto e su come lo hanno visto (più grande o più piccolo, più storto o più dritto, uguale o diverso).

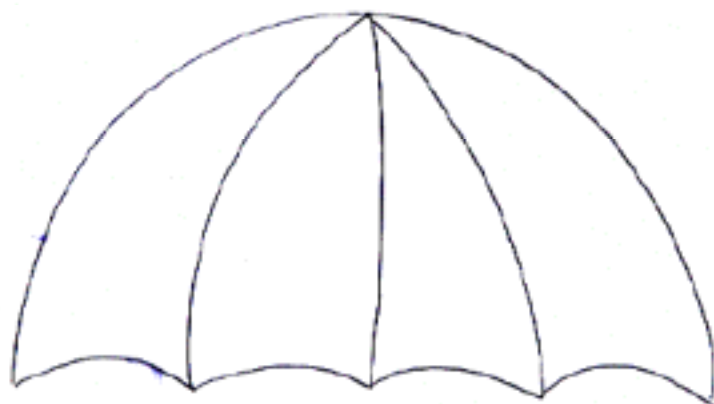


**SOPRA**

Colora la mongolfiera, vista dall'alto e di fronte rispettando la sequenza dei colori (rosso, giallo, blu, verde).

Disegna due bambini su di un foglio.

Taglia e incolla un bambino "sopra" e un bambino "sotto" la mongolfiera.



**SOTTO**



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

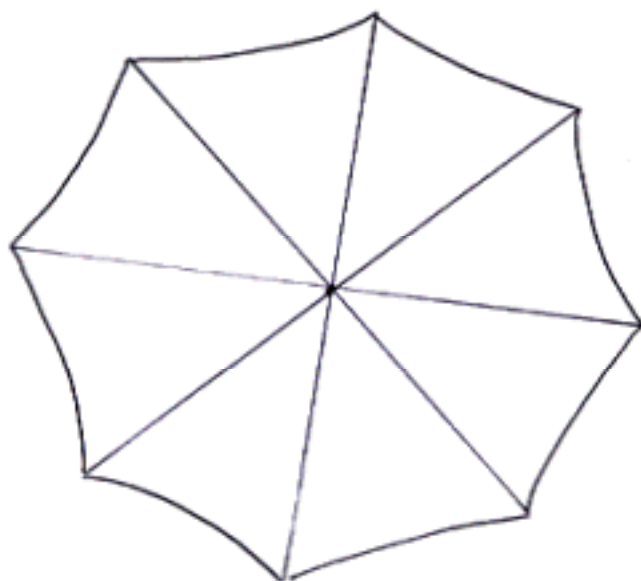


[percorsididattici@jesicentro.it](mailto:percorsididattici@jesicentro.it)

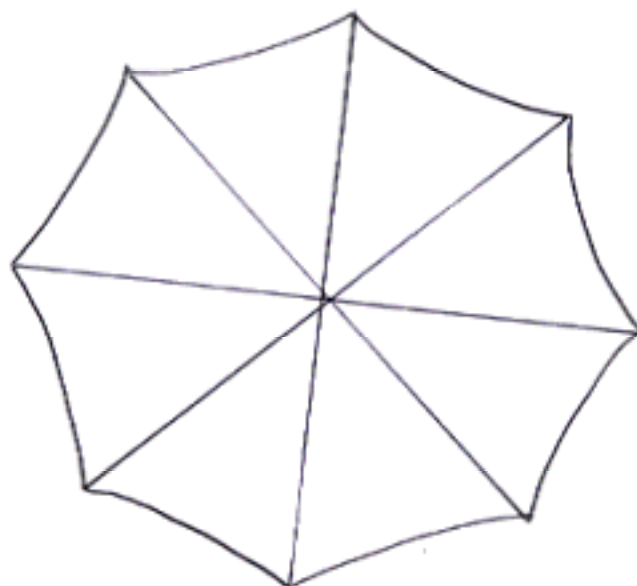
Disegna le impronte dei giganti e dei piccini alternando una impronta **grande** e una impronta **piccola** "intorno" al paracadute.

Disegna l'impronta grande e l'impronta piccola "in mezzo" alla mongolfiera

I  
N  
T  
O  
R  
N  
O



I  
N  
M  
E  
Z  
Z  
O



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



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

## IL PRATO FIORITO

### **Gioco di simulazione e di immedesimazione.**

I bambini arrivano in un prato fiorito, si trasformano in bruchi che strisciano.

Nel prato ci sono diversi ostacoli da superare. Quando sono stanchi, i bruchi si riposano.



Al risveglio si ritrovano trasformati: ora sono bellissime e colorate farfalle.

Volando riescono superare tutti gli ostacoli.



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



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

## INCONTRO CON GLI GNOMI

### LA LETTERA DI GIRAMONDO

Continuando l'esplorazione dell'isola, i bambini incontrano, sotto un albero gigante, degli gnomi molto piccoli.

Giramondo invia una lettera a tutti i visitatori dell'isola, invitandoli a preparare con la creta un regalino adatto ai piccoli gnomi



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



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

## IL REGALO

### Disegna cosa vorresti regalare allo gnomo

*Questa attività favorisce nei bambini lo sviluppo della manualità attraverso la manipolazione, stimola la fantasia e l'inventiva, sviluppa in essi la capacità di esprimere bisogni, emozioni e sentimenti.*



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



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