

SCHEDA TECNICA:

TITOLO	SHAPES GAME (Giochi di Forme)
COLLOCAZIONE IN AUSILIOTECA	D 3
DISPONIBILE PER IL PRESTITO	SI
ETA'	4-6 anni; piacevole anche per bambini più grandi
DESCRIZIONE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tabella con disegnate forme geometriche colorate; 2. Due dadi sulle cui facce sono disegnate le stesse forme geometriche della tabella; 3. Due pedine (bianca e nera); 4. Un bicchiere per lanciare il dado.  <p><u>Come si gioca:</u> I due giocatori dispongono le rispettive pedine ai due angoli dello stesso lato della tabella. Ogni giocatore al suo turno lancia il dado che dovrà raggiungere l'angolo opposto spostandosi seguendo le indicazioni emerse dal lancio del suo dado. Potrà infatti muoversi di una sola posizione nelle quattro direzioni, senza saltare spazi. Vince il gioco chi arriva primo. Richiede: conoscenza delle forme geometriche, dei colori e attenzione.</p>
PERCHE' UTILIZZARE QUESTO AUSILIO	Consente di accedere alla conoscenza e al riconoscimento delle forme geometriche dei colori e di potenziare l'attenzione.
ATTIVITA' DIDATTICHE	Può essere utilizzato per l'apprendimento delle forme geometriche dei colori e delle quattro direzioni. Può essere integrato con altre attività

	<p>prescolastiche per la realizzazione di immagini con forme geometriche (PATTERN BLOCKS – LEARNING WITH FUN) e per il potenziamento dell'attenzione.</p>
<p>OSSERVAZIONI AGGIUNTIVE</p>	<p>Apprendimenti strumentali e sociali Il gioco di forme, pensato per i bambini non ancora scolarizzati, consente di conoscere le varie forme geometriche e colori; gli aspetti di orientamento spaziale: avanti, dietro, destra, sinistra e le regole sociali dell'alternanza e dell'attesa del proprio turno di gioco. Favorisce l'apprendimento delle regole sociali e la comunicazione con i pari. Come per tutti i giochi 'sociali' anticipa la conoscenza del codice comunicativo dell'età evolutiva e poi adulta.</p> <p>Aspetti educativo didattici In ogni tipo di gioco il bambino manifesta la sua natura espressiva e creativa ma anche i suoi stati d'animo, le sue difficoltà. Capita che non tutti i bambini accettino di buon grado il confronto con altri bambini. Pur così piccoli, alcuni rimangono restii al confronto e trovano difficile accettare di essere arrivati secondi. Il gioco diventa allora uno specchio degli stati d'animo del bambino per chi osserva, e di riequilibrio emotivo per chi lo sperimenta. Il bambino impara a relazionarsi con il suo coetaneo, ad accettare le 'regole del gioco': le cose non accadono sempre come si vorrebbe e quando si vorrebbe. A volte bisogna aspettare, tornare indietro; ma anche provare la gioia di procedere e qualche volta anche di vincere sperimentando tutte le difficoltà del caso. Come in ogni gioco di gruppo, il bambino impara a comunicare.</p> <p>Uno dei più attenti sostenitori del gioco come mezzo per imparare con spirito positivo fu senz'altro Fröbel (Oberweißbach, 21 aprile 1782 – Marienthal, 21 giugno 1852). Fröbel considera il gioco l'elemento creativo del bambino, attraverso il quale la spiritualità del bambino e la sua natura emergono in modo evidente. Per questo suo interesse come pratica fondamentale per lo sviluppo dei bambini, si occupò della trasformazione degli asili infantili (Kindergarten) in strutture educative. Attraverso il gioco il bambino sviluppa il linguaggio, l'attività logica, la creatività ed è dunque fondamentale per Fröbel per stabilire rapporti con sé e con gli altri; con l'ambiente. Lo studioso e pedagogista segue il principio secondo cui le regole apprese nel gioco infantile verranno trasferite nelle attività da adulti; il gioco è il mezzo tramite il quale si costruisce il mondo interiore ed esteriore dell'uomo adulto.</p> <p>Questo gioco è adatto per bambini dai 4 ai 6 anni, ma può essere strumento di dialogo e comunicazione affettiva tra genitore e figlio. A scuola può rappresentare un piacevole strumento di apprendimento e relazionale tra bambini in piena autonomia.</p>

Pedagogista Claudia Durso