



GIOCHI

ACCOGLIENZA
CLASSE SECONDA

www.lavoridiclasse.it



PRIMA E DOPO

- A turno, ciascun bambino si mostra alla classe, che deve osservarlo bene, per un tempo limitato e breve.
- Si invita, quindi, il bambino ad uscire dall'aula e cambiare qualche particolare nel suo abbigliamento. Ad esempio, slacciare un bottone, aggiungere una spilla non troppo evidente, slacciare la scarpa, infilare una matita nel taschino...
- Il bambino rientra e si chiede alla classe di dire cosa è cambiato.
- Chi indovina prenderà il suo posto e il gioco ricomincerà...



CAPO FACCI CAMBIARE

I bambini sono seduti in cerchio e uno di loro si allontana, perché non deve vedere ciò che presto succederà all'interno. Gli altri bambini, disposti in cerchio, scelgono un CAPO che inizia una sequenza precisa di gesti, cambiando molto spesso movimento (es. battere le mani, muovere i piedi, gesticolare, ecc...). Gli altri bambini del cerchio dovranno ripetere esattamente i suoi movimenti, cercando di sviare il bimbo fuori dal gruppo, che ha il compito di scoprire chi sia il capo. I bambini in cerchio, mentre fanno i gesti, cantano: "Capo facci cambiare, facci cambiare capo, se non ci fai cambiare, noi cambieremo capo". Il bambino viene riammesso nel gruppo ed è chiamato a scoprire chi è il capo osservando attentamente chi fa cambiare al gruppo i gesti. Ha tre tentavi per indovinare il capo: se lo fa, il capo deve uscire dal cerchio e diventa lui quello che deve indovinare; se non indovina si allontana nuovamente e si deve eleggere un nuovo capo.



PRENDI IL POSTO (Prova di ASCOLTO)

- Il gioco richiede massimo silenzio.
- All'inizio, quasi sussurrando, l'insegnante chiama un alunno invitandolo a posizionarsi in un punto stabilito della classe, il più possibile lontano dai banchi.
- Il bambino, raggiunta tale posizione, sussurrerà il nome di un compagno che si alzerà e prenderà il suo posto. Il chiamante, invece, si siederà al posto del bambino che ha scelto e chiamato.
- Il gioco proseguirà abbassando sempre più l'intensità della voce fino a che non sarà più necessario pronunciare il nome del compagno, ma basterà fissarlo e far cenno con gli occhi.



TELEFONO SENZA FILI (Prova di ASCOLTO)

- Il gioco richiede massimo silenzio.
- I bambini sono seduti in cerchio.
- Si stabilisce chi è il bambino che inizia per primo a pensare ad una parola, il quale la deve trasmettere all'orecchio del bambino che si trova alla sua destra.
- L'ultimo del gruppo la dirà ad alta voce.
- Il gioco può essere reso un po' più difficile se invece di dire una parola si dice un'intera frase.



CERCA E TROVA (Prova di INTENSITÀ)

- A turno, sarà chiesto ad un/una alunno/a di uscire dall'aula, mentre l'insegnante nasconderà un oggetto che l'alunno/a dovrà trovare.
- Il «cercatore» dovrà farsi aiutare nella ricerca dal resto della classe, che però potrà dare solo informazioni sonore: quando il «cercatore» sarà vicino all'oggetto, la classe suonerà più forte; quando sarà lontano la classe «suonerà» piano!



INDOVINA LA FONTE (Prova di TIMBRO)

- Utilizzando lo strumentario ORFF, a turno ciascun alunno, mentre il resto della classe darà le spalle agli strumenti, sceglierà di farne suonare uno a piacere.
- La classe dovrà individuare la fonte sonora.



GIOCHI CON L'ALFABETO

- Proponiamo la realizzazione di “cartelloni alfabetici” con nomi di animali o con nomi di personaggi di cartoni animati e fumetti.
- Assegniamo a ogni alunno una lettera e un foglio bianco su cui dovranno scrivere e disegnare l'animale o il personaggio, che abbia come iniziale la lettera assegnata.
- Facciamo ritagliare il disegno e scrivere la parola al computer.
- Poi incolliamo su un cartellone abbastanza grande i disegni e accanto il nome, rispettando l'ordine alfabetico e unendo una parola all'altra con una freccia.