

7°

## FANTASMAGORICA PROVA

*Mago Magone  
vuol sapere se  
Chicco e Nanà  
sanno controllare bene i  
loro movimenti*

# STRUTTURA DELL'ATTIVITA'

## ***Inizio***

Ciao a tutti!

Mettiamoci seduti in cerchio! (predisporre i segnaposto e utilizzarli fino a che tutti i bambini si mettano facilmente nella posizione richiesta).

Vi ricordate perché siamo qui?? ... Giusto! Per aiutare Chicco e Nanà!

Vi ricordate cosa abbiamo fatto finora? ... Giusto! Siamo riusciti a trovare Mago Magone!!

Sapete cosa faremo adesso? ... Dobbiamo superare la settimana fantasmagorica prova!

Ma prima: la Magica Canzone della Super Attenzione! (cantare e ballare tutti insieme).

## ***Gioco***

Sapete qual è la settimana fantasmagorica prova? Oggi....(proporre il gioco, si vedano le diapositive seguenti).

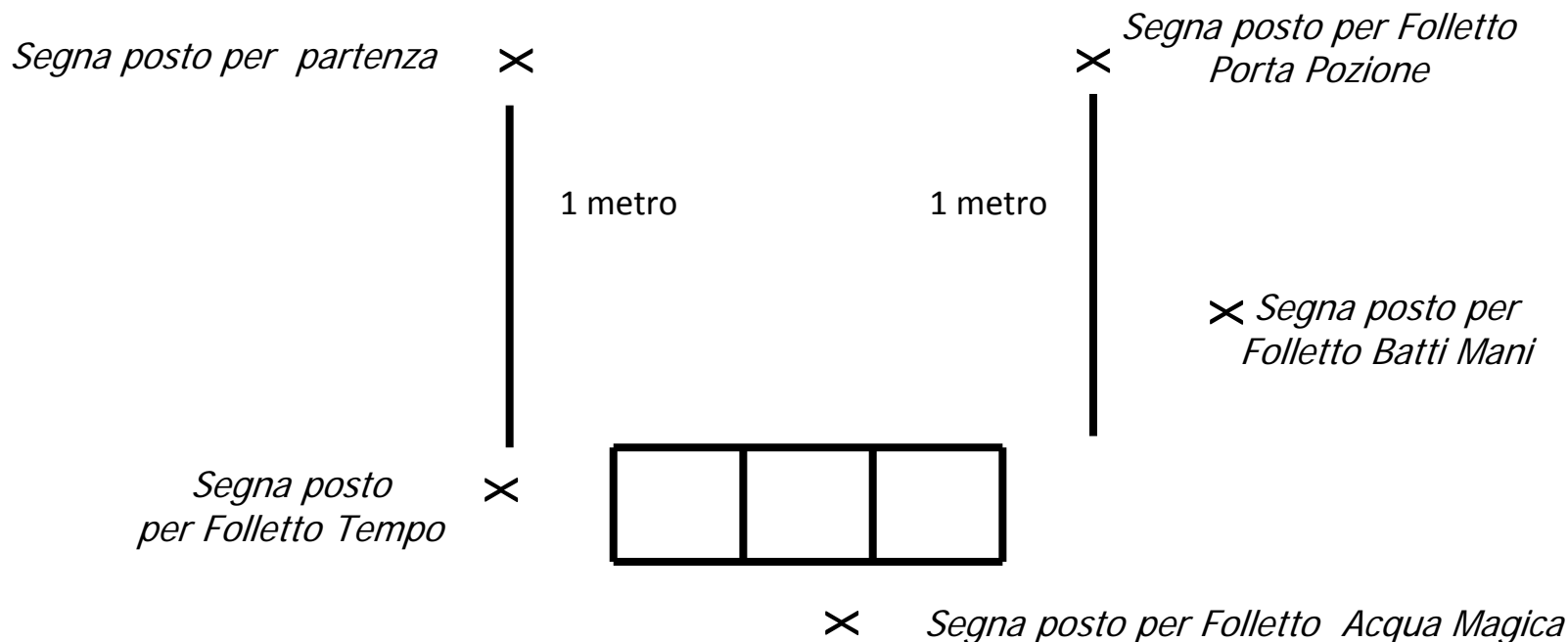
## ***Fine***

Siamo stati bravissimi abbiamo superato la settimana fantasmagorica prova! Adesso ognuno di noi prende questo disegno (diapositiva 13) e se pensa di essere stato molto attento colora il Porta Pozione con il sorriso, se pensa di essere stato un po' attento ma aver fatto un po' fatica colora il Porta Pozione di mezzo, se pensa di essere stato poco attento e aver fatto tanta fatica colora l'ultimo. Nel mentre coloriamo, secondo voi come abbiamo fatto a superare questa prova? (riformulare le riflessioni dei bambini condividendo con loro strategie utili).

Avete finito di colorare? Bene! Tutti in piedi, mani una sopra l'altra, diciamo I folletti sono attenti e sanno controllare bene i loro movimenti!! Prova superata!! Evviva!!

# MATERIALE

- ✓ Ritagliare le figure riportate nelle diapositiva 8-9 e incollarle su strisce di cartoncino colorato, che una volta pinzate a cerchio costituiranno i cappelli per il Folletto Tempo, il Folletto Acqua Magica, il Folletto Battito di Mani, il Folletto Magica Pozione;
- ✓ Cinque tappi di bottiglia dentro un piattino;
- ✓ Una bottiglietta di acqua;
- ✓ Un barattolo "Porta Pozione" ;
- ✓ Stampa Scheda di Automonitoraggio (diapositiva 13, una per partecipante), pennarelli
- ✓ Un segnatempo: ad esempio, un orologio, una clessidra o un cronometro;
- ✓ Carte ritagliate dalle diapositive 10-11-12;
- ✓ Scotch di carta con cui riprodurre lo schema:



# CHICCO, NANÀ E LA PRIMA SFIDA DI MAGO MAGONE 1

Oggi dobbiamo aiutare Chicco e Nanà nel superare la prima sfida di Mago Magone!!

*Mago Magone darà la pozione per trasformare Chicco e Nanà solo se dei bravi folletti vedrà.*

*Mago Magone dice che i folletti sono molto pazienti e sanno controllare bene i loro movimenti!*

Prima di fare il gioco vero, dovete riuscire a stare immobili e in silenzio seduti su questa che è la linea dell'attesa per tre minuti, qualunque cosa faccia o vi chiedo io (spiegare ai bambini che il tempo è finito quando il cronometro arriva a tre; oppure usare una clessidra)!

(Dopo i primi trenta secondi, provocare i bambini chiedendo loro come si chiamano, cosa gli piace più da mangiare e il colore preferito).

Bravi!!! Allora ora vi spiego come funziona il gioco.

Per dimostrare a Mago Magone che siamo attenti e sappiamo controllare bene i nostri movimenti dobbiamo riuscire a fare bene questo percorso e riempire di acqua magica questo porta pozione, almeno fino a qua! (indicare sul barattolo).

Vedete questo tragitto (indicare lo scotch a terra –si veda diapositiva 5-). Ogni Folletto Giocatore deve fare il percorso una volta.

Prima di tutto il Folletto Giocatore deve andare in equilibrio su questa riga mettendoci più di venti secondi.

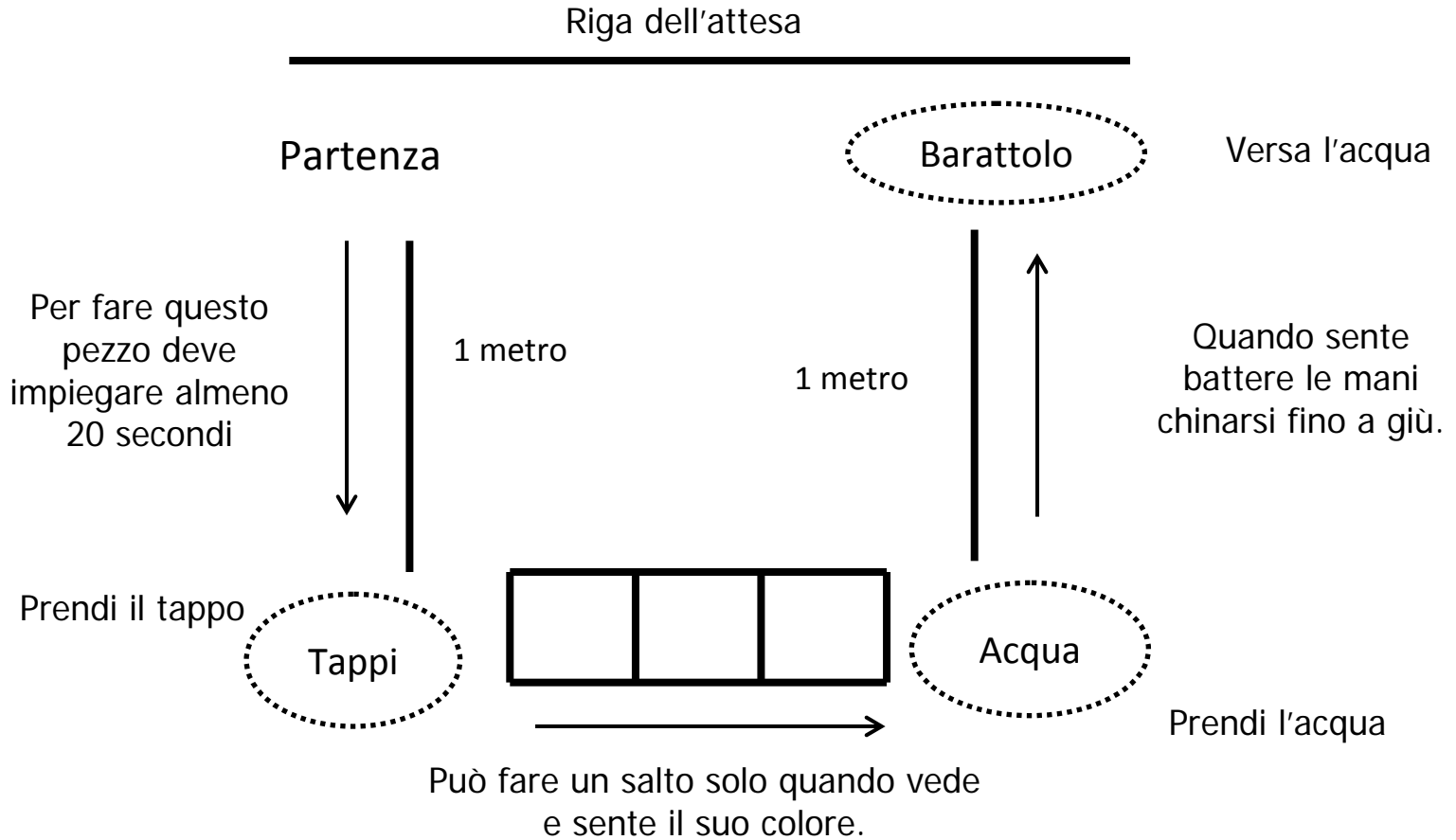
Il Folletto Tempo (chiamare un bambino) che indossa la corona con l'orologio, deve controllare se il Folletto Giocatore ci mette più di venti secondi.

Se il Folletto Giocatore arriva alla fine della riga dopo che il Folletto Tempo ha finito di contare fino a venti, allora gli dice bravo e gli consegna un tappo, tra questi nel vassoio, altrimenti lo fa tornare indietro.

Superata questa riga, il Folletto Giocatore con il tappo, deve dirigersi verso il Folletto Acqua Magica, che ha il cappello con l'acqua ed è seduto qui, al fianco di queste tre caselle

# CHICCO, NANÀ E LA PRIMA SFIDA DI MAGO MAGONE 2

*Schema del percorso*



# CHICCO, NANÀ E LA PRIMA SFIDA DI MAGO MAGONE

Io, dovrò stare alla fine delle tre caselle. Da qui mostrerò al Folletto Giocatore delle carte colorate e dirò dei nomi di colori. Il Folletto Giocatore potrà fare un saltino in avanti solo se io dirò rosso e mostrerò il cartoncino rosso (carte ritagliate dalle diapositive 9-10-11; dire un colore a voce e far vedere un cartoncino colorato secondo la tabella 1, riportata sotto).

Se il Folletto Acqua Magica dice che il Folletto Giocatore ha fatto tutto giusto, dice bravo e versa piano piano nel tappino l'acqua magica.

Il Folletto Giocatore con il tappo pieno d'acqua magica deve riuscire ad andare in equilibrio fino al barattolo porta pozione che è tenuto dal Folletto Porta Pozione.

Attenzione se il Folletto Battito di mani, che ha questo cappello e siede qui a fianco alla linea, batte le mani, il Folletto Giocatore deve riuscire a toccare per terra senza far cadere l'acqua magica.

Arrivato alla fine della linea il Folletto Giocatore incontra il Folletto Porta Pozione che gli farà versare dentro il porta pozione l'acqua magica.

A turno i bambini fanno la prova come Folletti Giocatori ruotando nei diversi ruoli in senso orario. (Sostenere i bambini nel gestire in modo autonomo l'attività, dopo averli supportati nel ricordare le regole durante il primo giro).

Bravi!!! Prova Superata!!!

Tabella 1

A voce	Rosso	Rosso	Rosso	Giallo	Rosso	Rosso
Cartoncino	Rosso	Giallo	Rosso	Rosso	Blu	Rosso

# GRAZIE A QUESTA ATTIVITA' I BAMBINI...

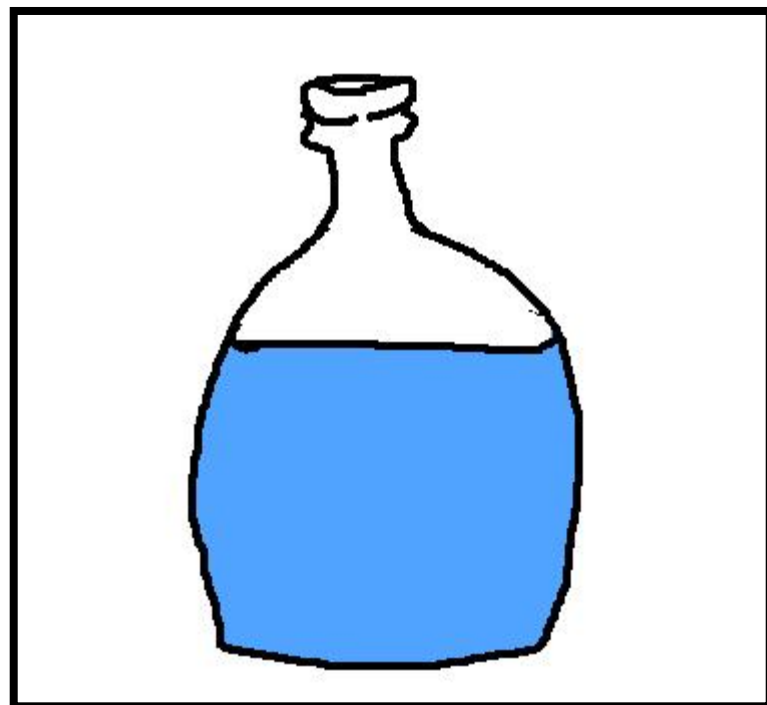
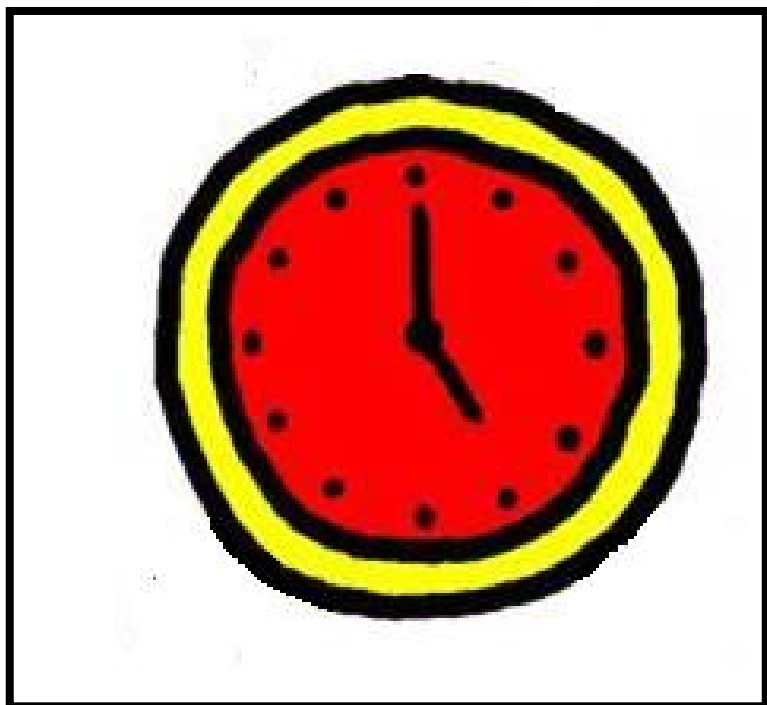
**...i bambini esercitano soprattutto la capacità inibitoria.**

...

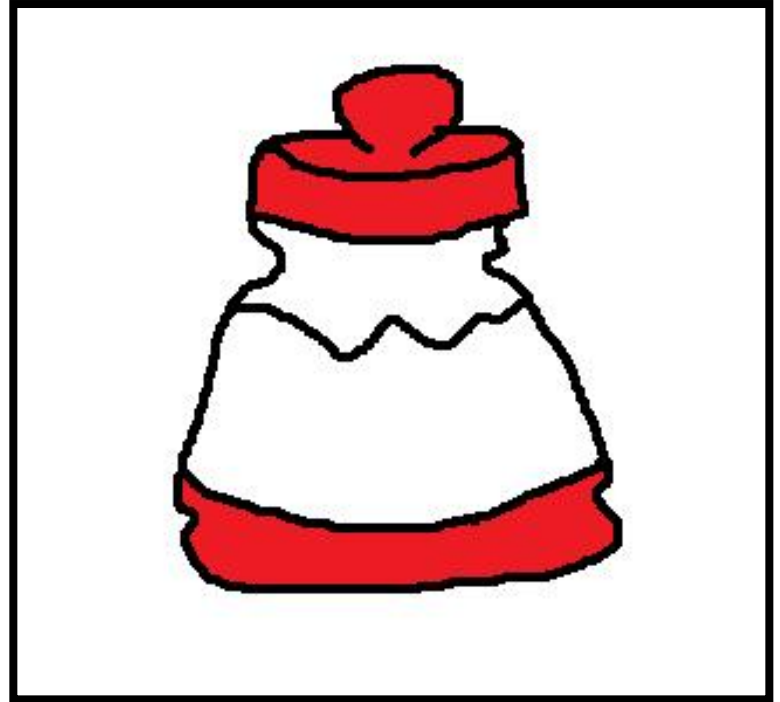
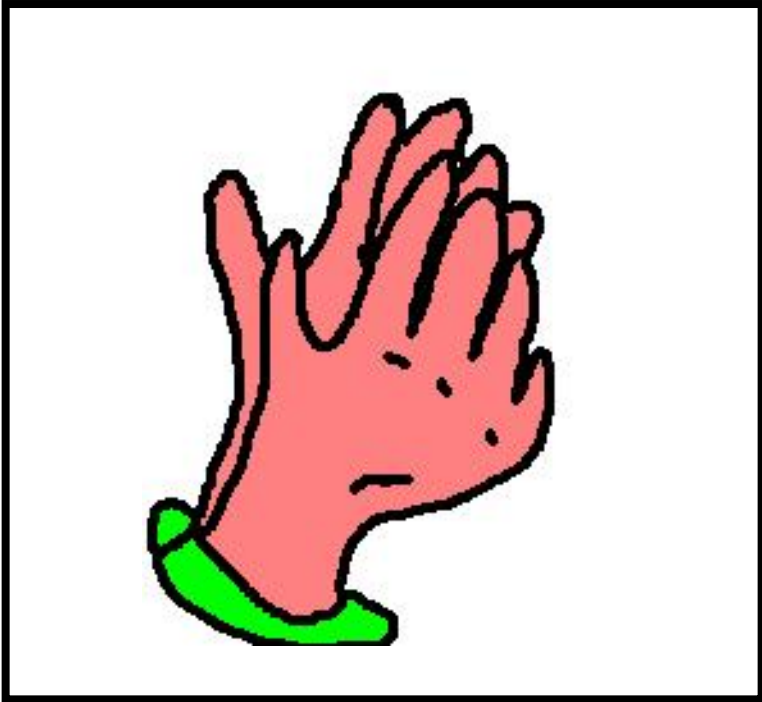
**Se ripensiamo al gioco...**

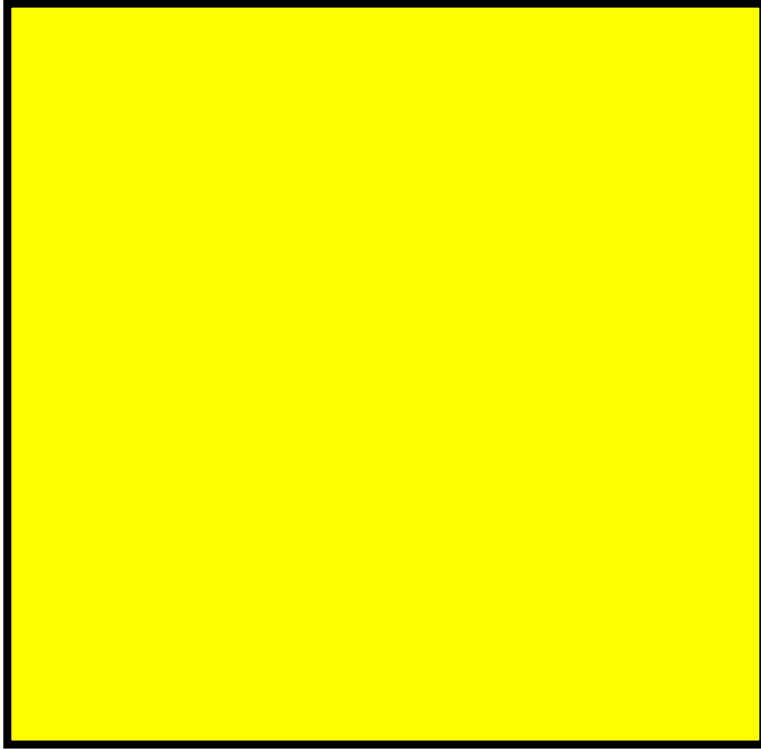
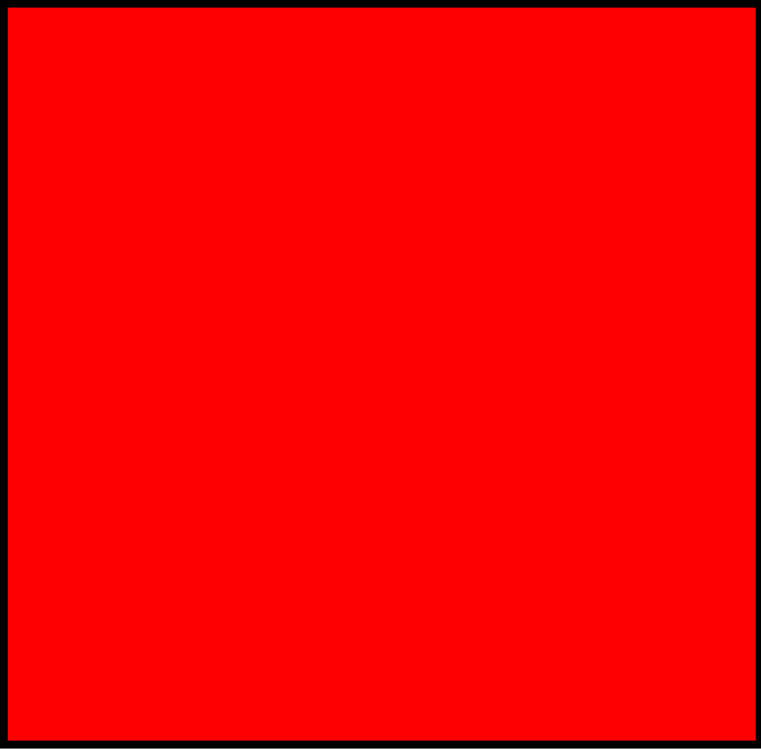
Nella prima parte del percorso il Folletto Giocatore deve riuscire ad andare piano, lentamente, poi deve riuscire a controllare l'impulso a saltare, poi deve riuscire a muoversi con cautela per portare l'Acqua Magica nel porta Pozione. Questo continua richiesta di regolazione del movimento porta il bambino ad esercitare la sua capacità inibitoria.

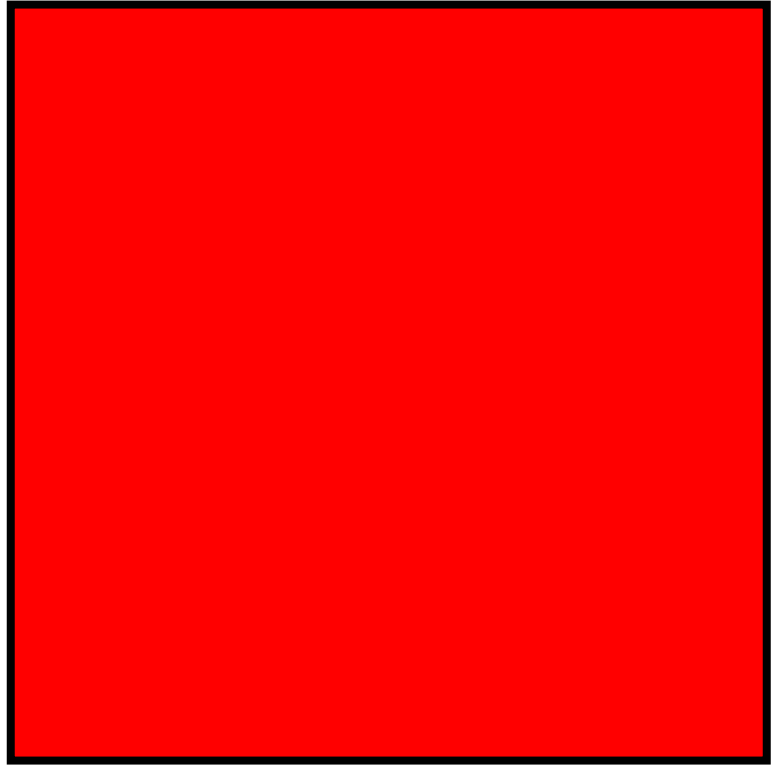
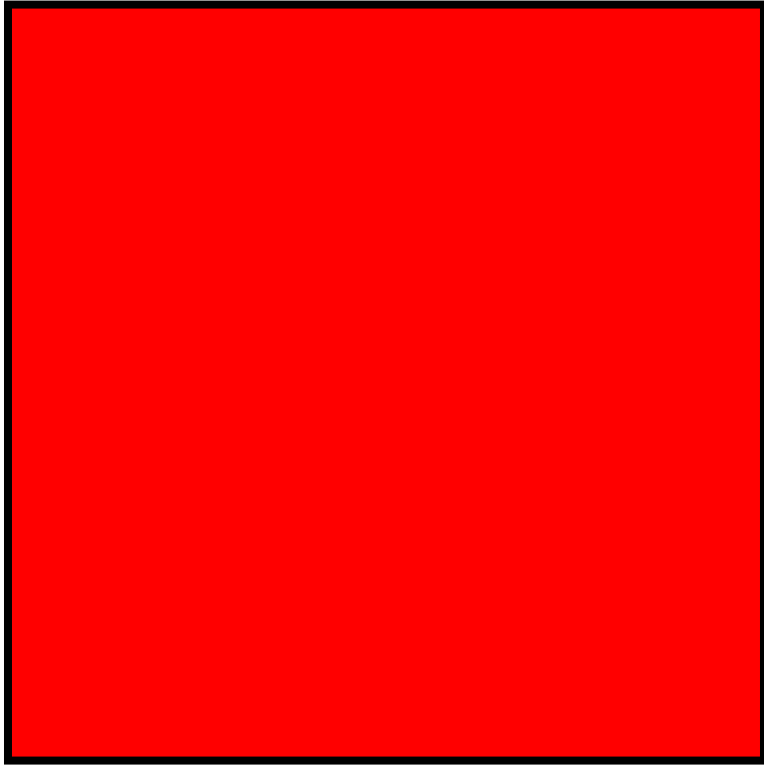
Nel corso del gioco è inoltre necessario ricordare tutte le regole che caratterizzano il percorso. I Folletti Tempo, Acqua Magica, Battito di Mani e Porta Pozione devono continuamente prestare attenzione ai comportamenti del Folletto Giocatore ed essere attivi nel gestire l'attività.

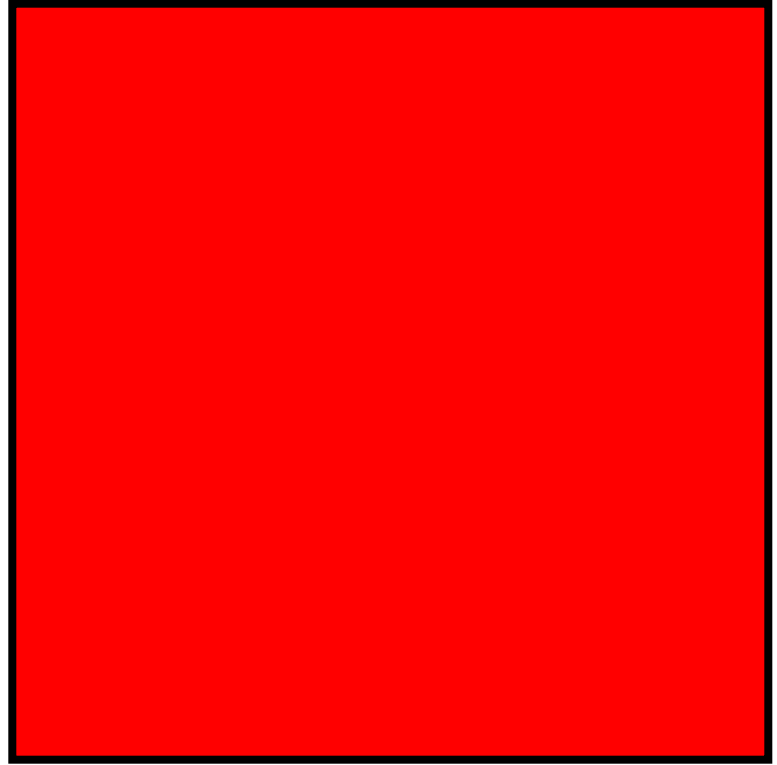
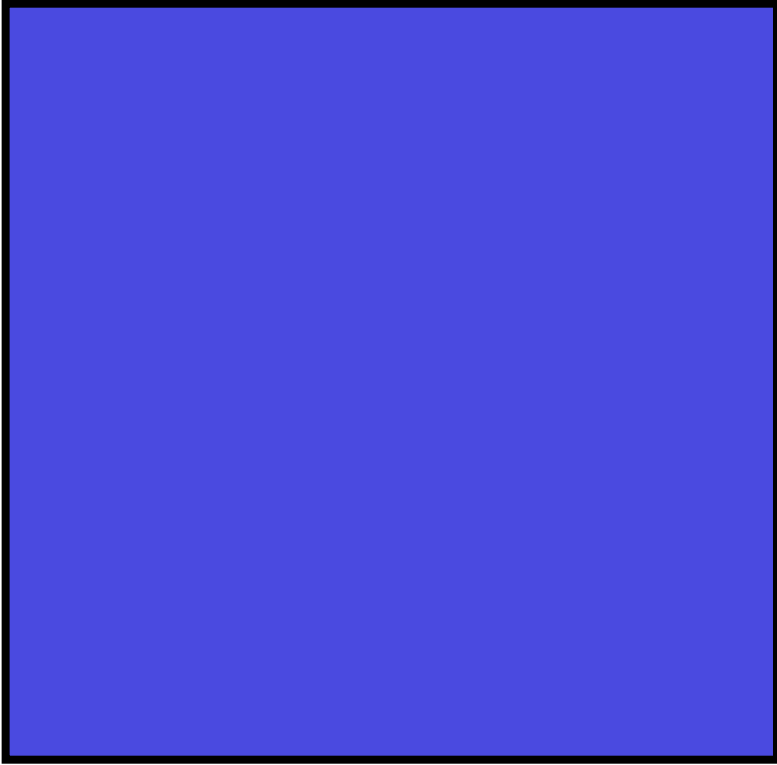












## Mago Magone vuol sapere se Chicco e Nanà sanno controllare bene i loro movimenti

Se pensi di essere stato molto attento colora il Porta Pozione con il sorriso,  
se ti sembra di essere stato un po' attento e un po' no, il Porta Pozione di mezzo.  
Se ti sembra di essere stato poco attento l'ultimo.

