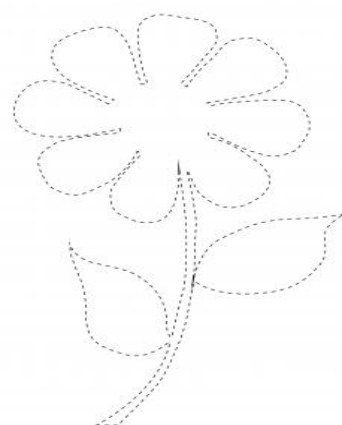


LE ESPERIENZE CONTINUANO...

*Numeri, cinque sensi, racconti,
percorsi, pregrafismi, laboratori*

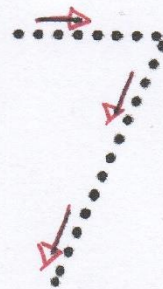
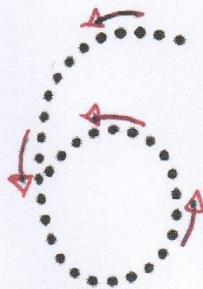
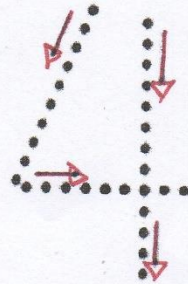
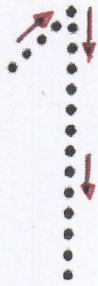


SEZIONE FARFALLE



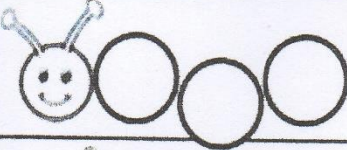


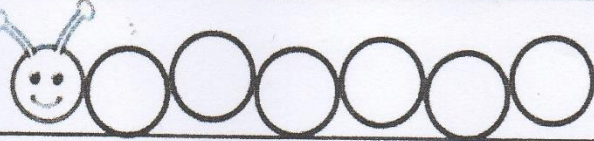
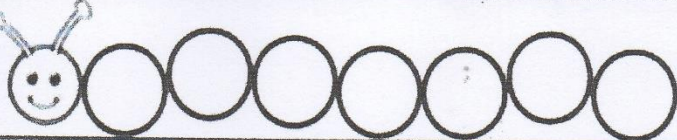

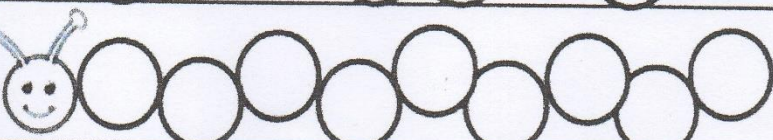

Le attività proseguono con:

- Numeri e pregrafismo
- Riconoscere, confrontare e registrare quantità
- Raggruppare e classificare in base ad un criterio
- Spazio: percorsi e labirinti
- Racconto: “Nel bosco incantato”
- Giochiamo con i numeri
- Racconto: “Cinque gnomi per cinque sensi”
- Schede didattiche cinque sensi
- Giochi sensoriali: “il telefono senza fili”
- Laboratorio
- Link

**Completa i numeri
seguendo le frecce**

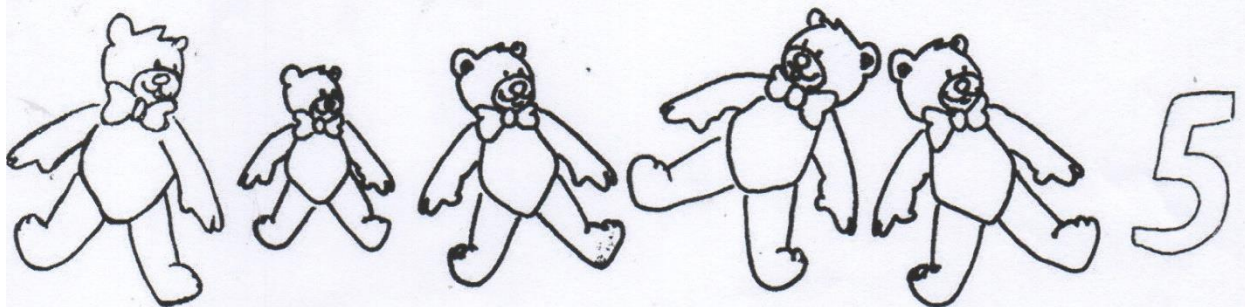
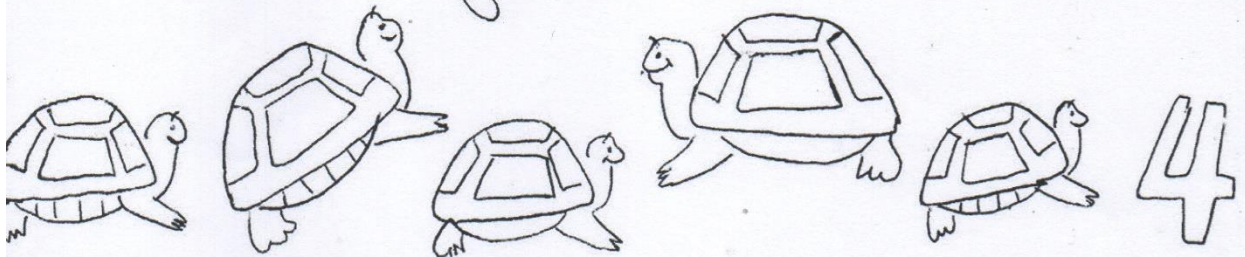
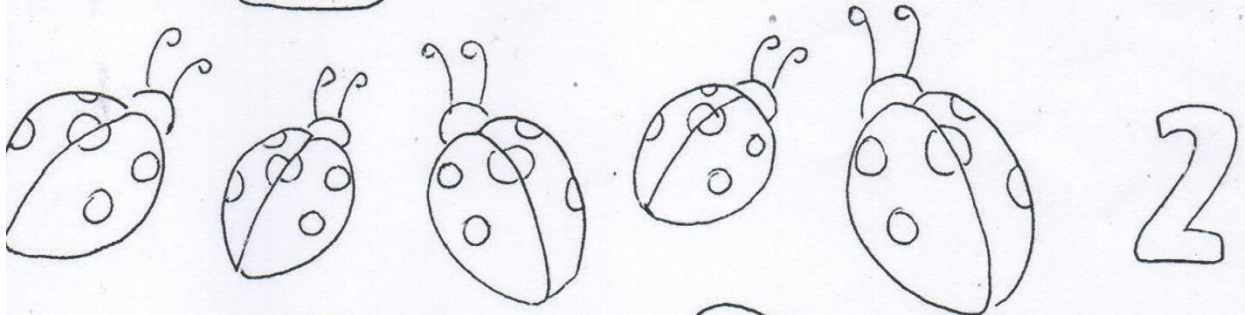
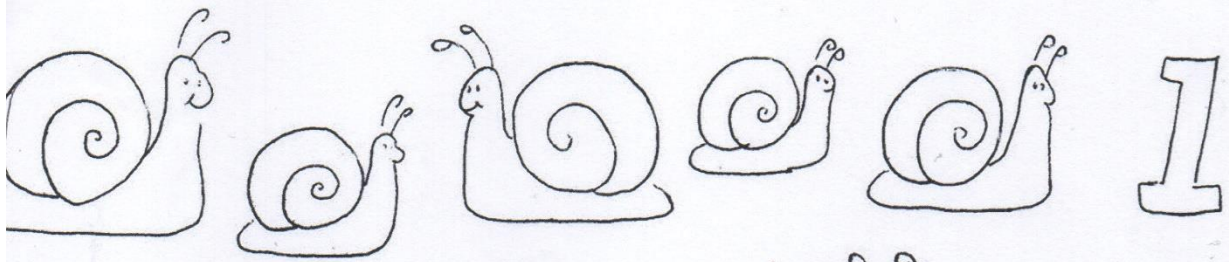


AMICO BRUCO

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

COSA FARE:

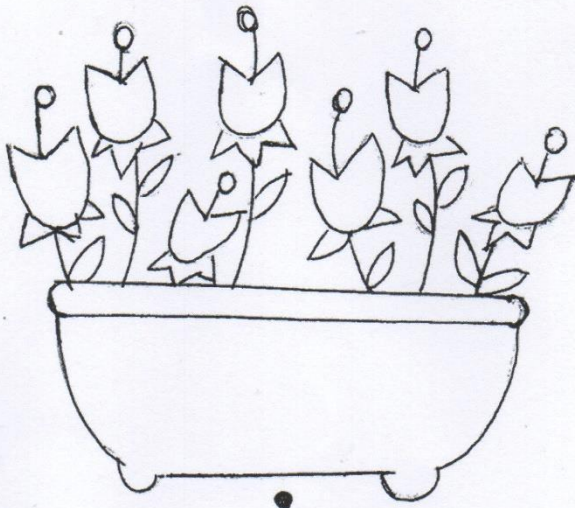
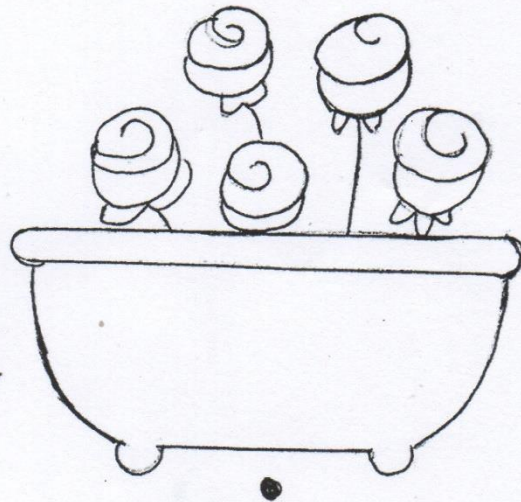
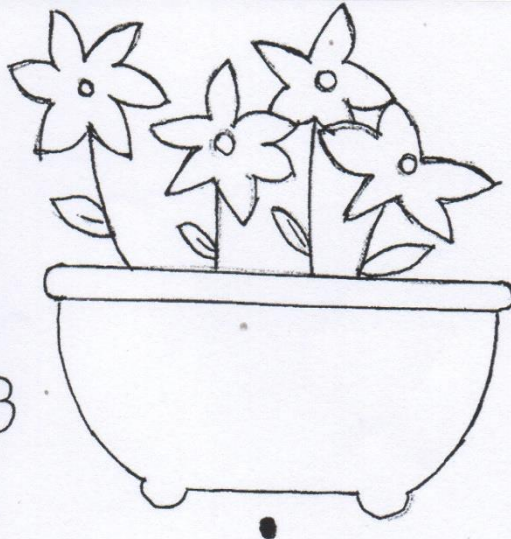
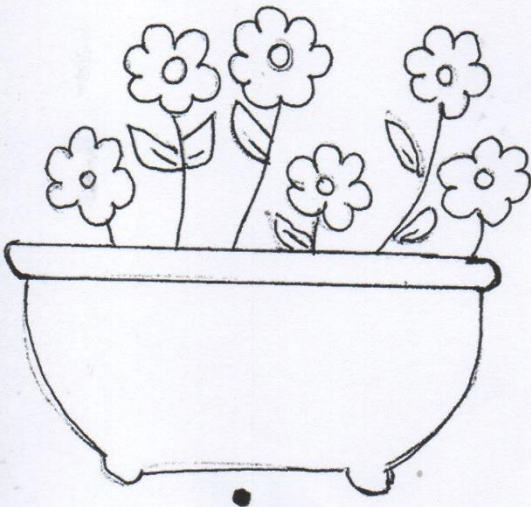
Con il colore a tempera verde e il dito indice stampa i cerchietti del corpo del bruco facendo attenzione alla quantità e al simbolo numerico.



Colora tanti animaletti quanti ne indica il numero corrispondente.

Eeguire semplici conteggi.

Numeri e quantità



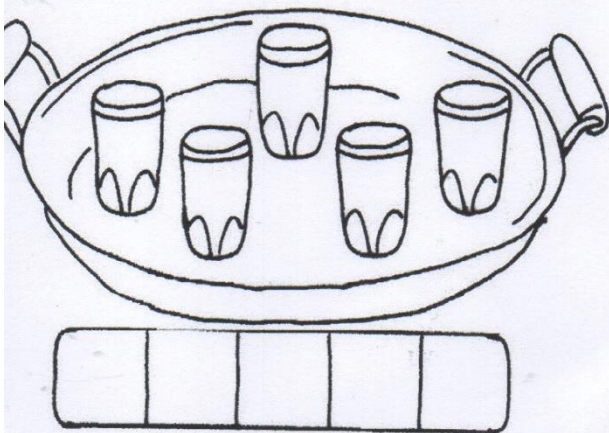
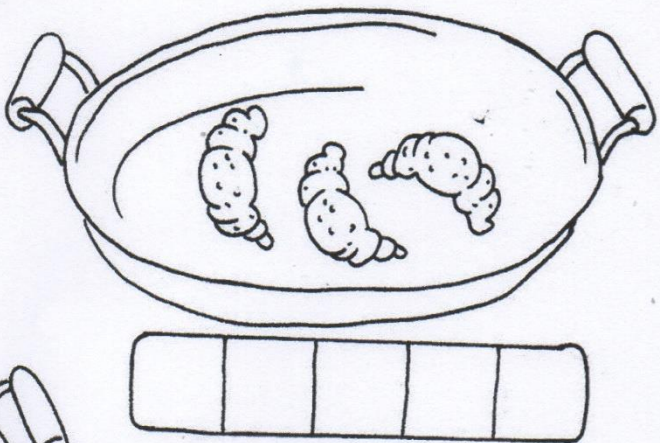
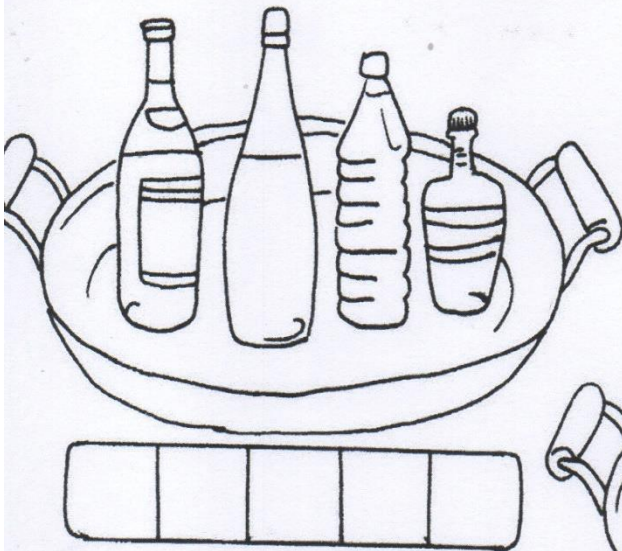
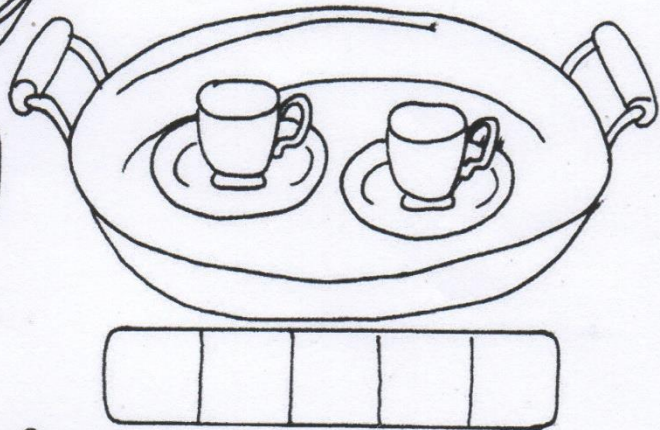
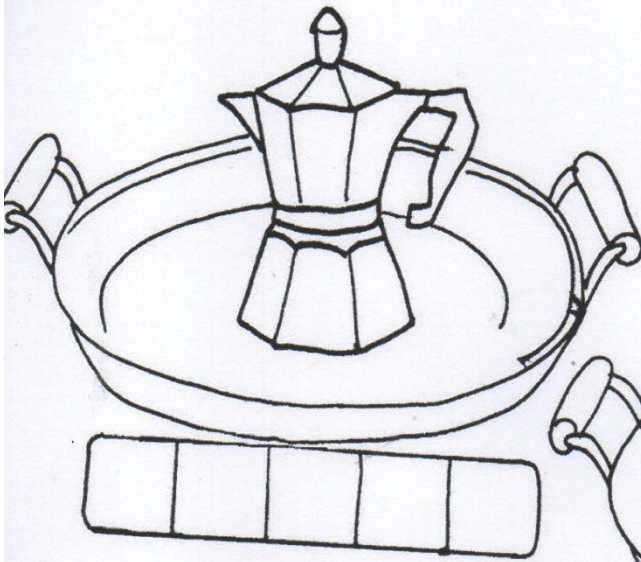
Att: Collega il cerchietto sopra ad ogni vaso a quello del vaso in cui sono nati la stessa quantità di fiori.
Conta i fiori dentro ai vasi e scrivi il numero relativo.

Ob: Confrontare quantità ed associarle al rispettivo numero. Contare fino a 7

Tanti quanti

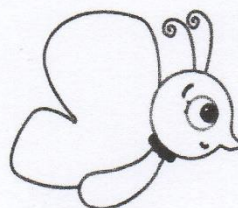
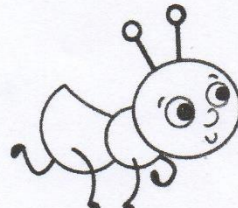
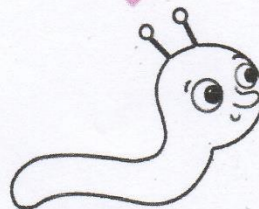
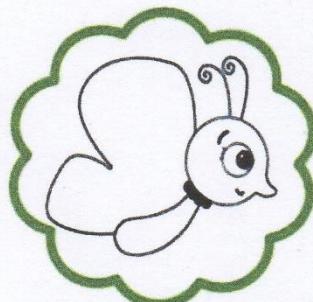
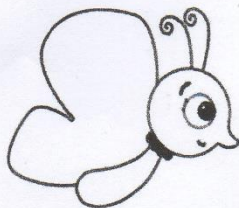
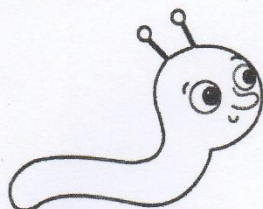
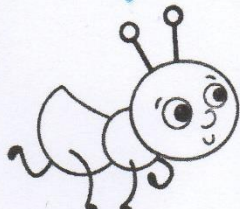
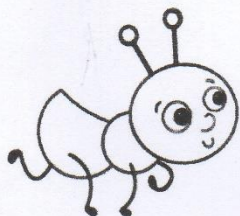
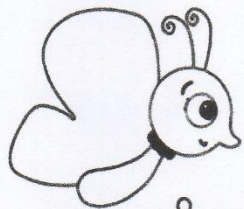


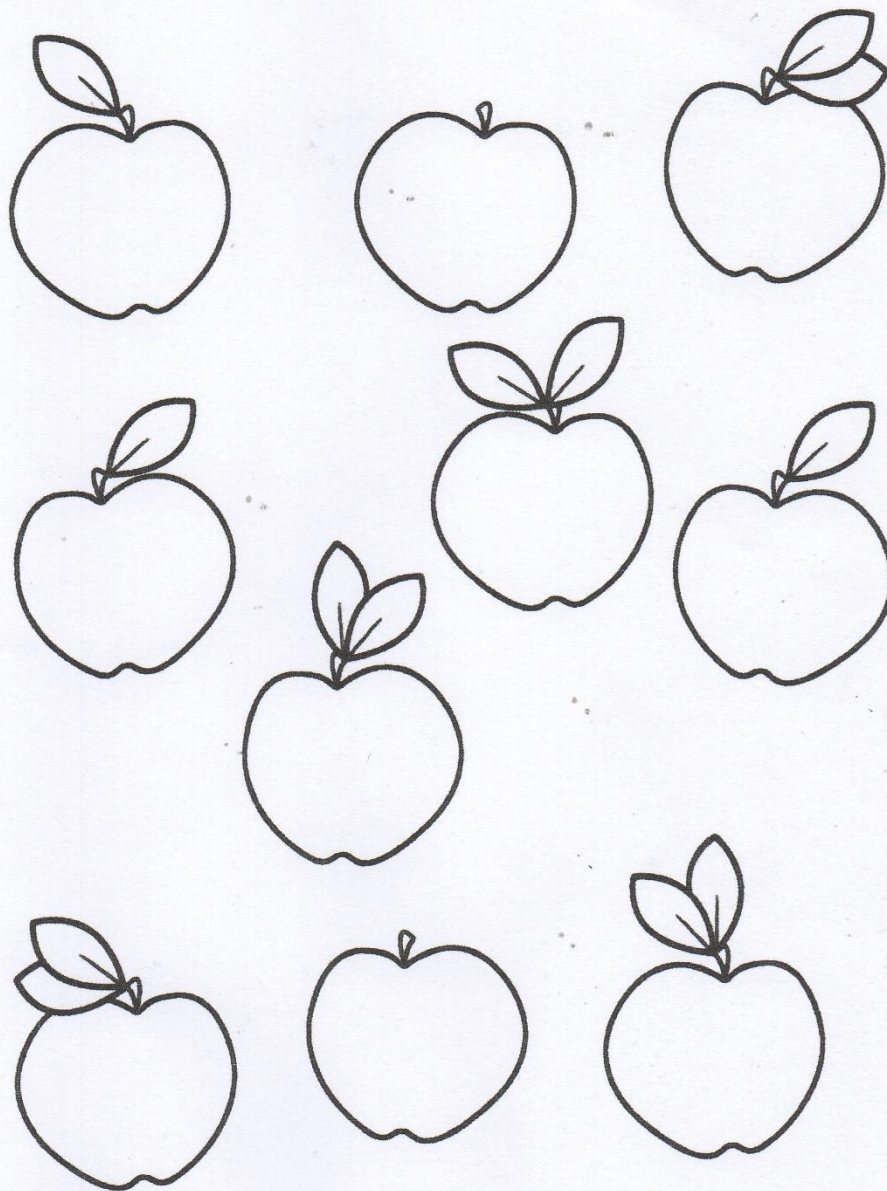
Colora tanti quadratini quanti sono i biscotti quadrati e quelli rotondi:
quanti sono di più e quanti di meno? Colora la scheda.



Colora un quadratino per ogni elemento contenuto nel vassoio.

Colora l'elemento uguale a quello dato





COSA FARE:

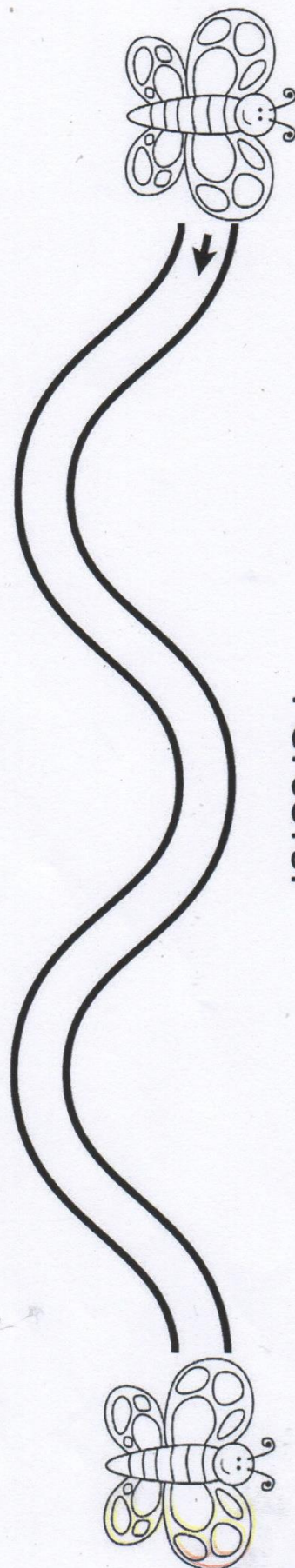
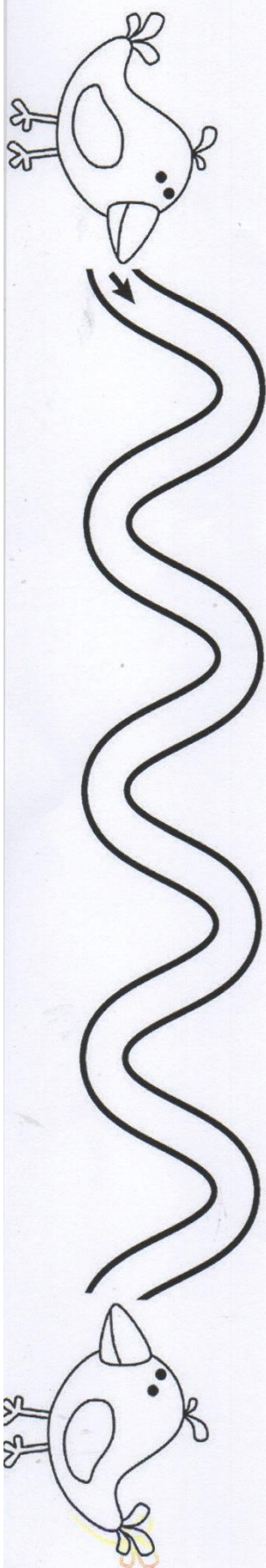
Colora 5 mele rosse, 3 mele verdi, e 2 mele gialle.
Raggruppale insieme classificandole per colore. In quale
insieme ci sono più mele?

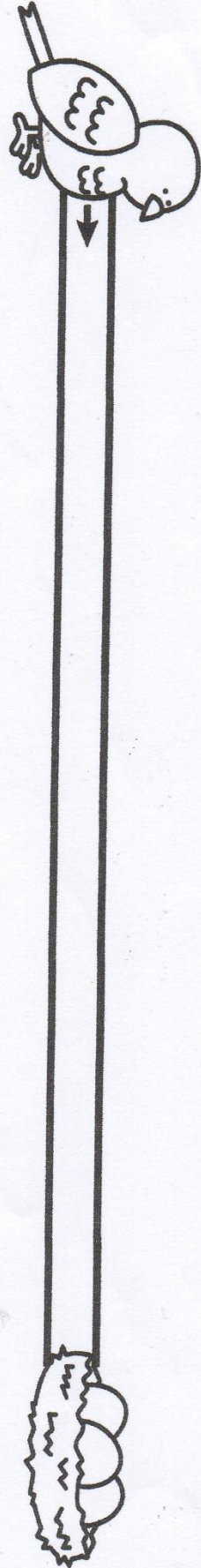
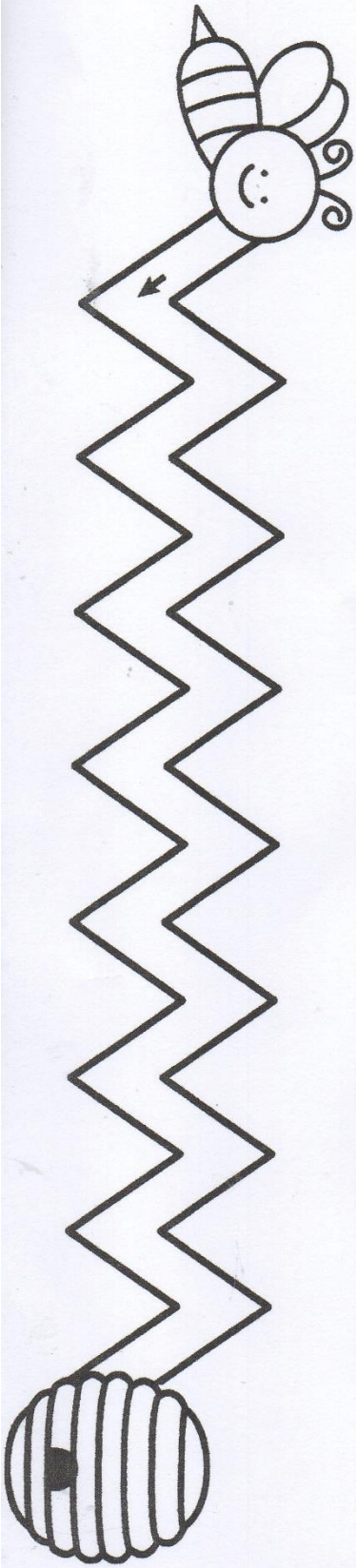
Percorsi e labirinti con un po' di fantasia!

Tra le attività consigliate troverete percorsi e labirinti...si possono completare non solo con il classico pennarello ma anche utilizzando semplici materiali da incollare, ad esempio: pasta di piccolo formato, lenticchie, fagioli, sassolini colorati, piccoli bottoni e qualsiasi altra cosa abbiate in casa!

Oltre ad essere più divertente favorirà ad affinare la coordinazione occhio-mano, la motricità fine, la fantasia e la creatività.

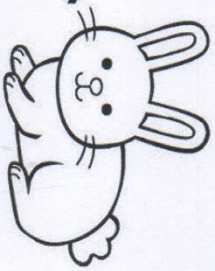
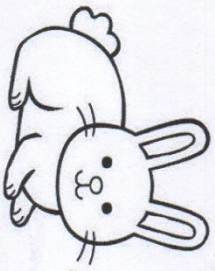
Percorsi





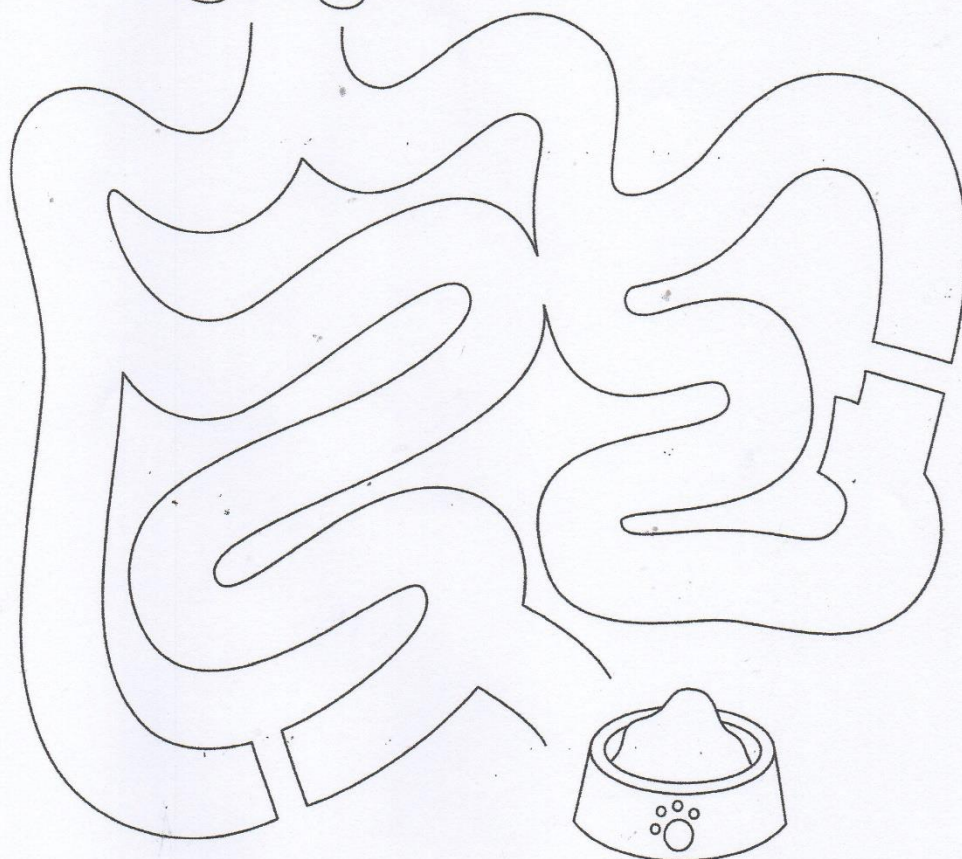
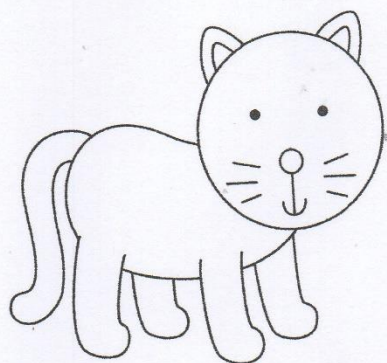
Percorsi

Percorsi



LABIRINTO

Aiuta il gatto a trovare il suo cibo.



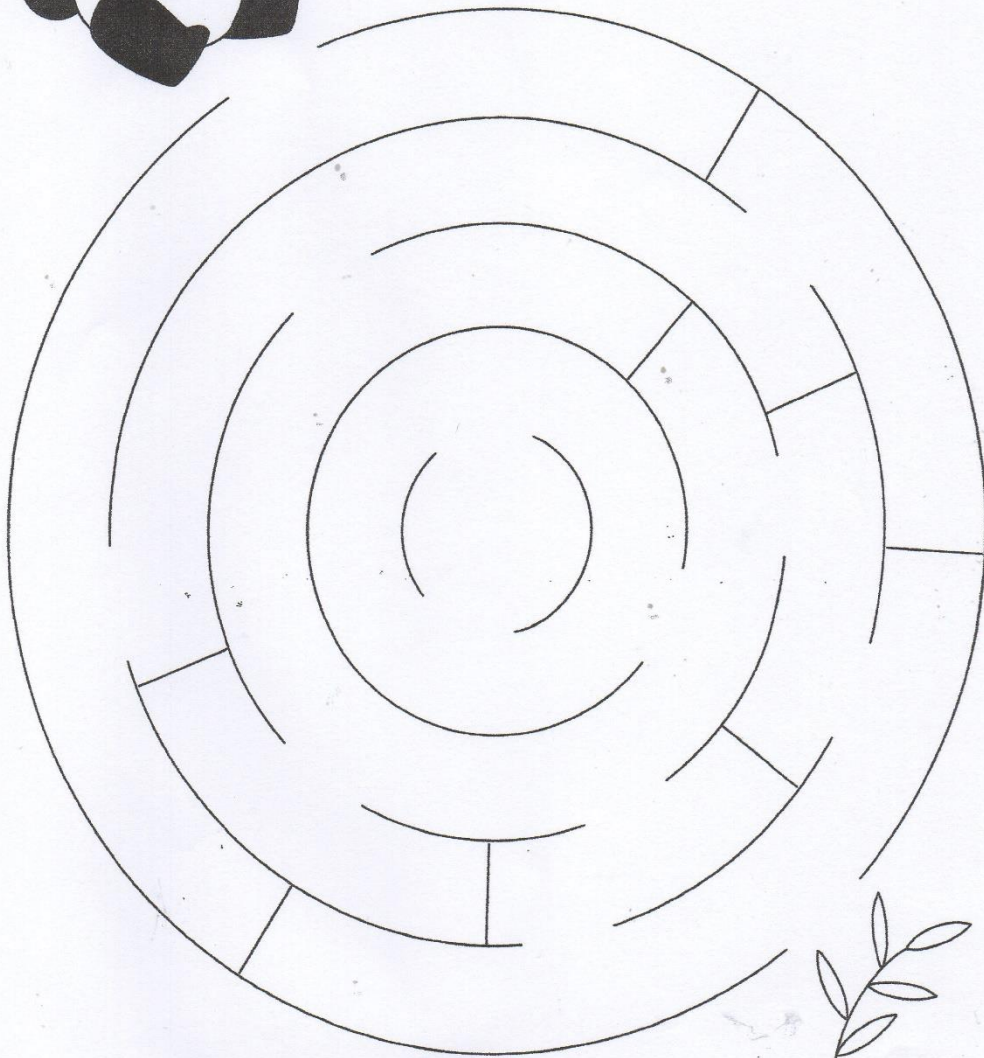
LABIRINTO

Trova la via attraverso il labirinto nella mela.



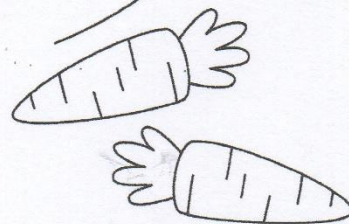
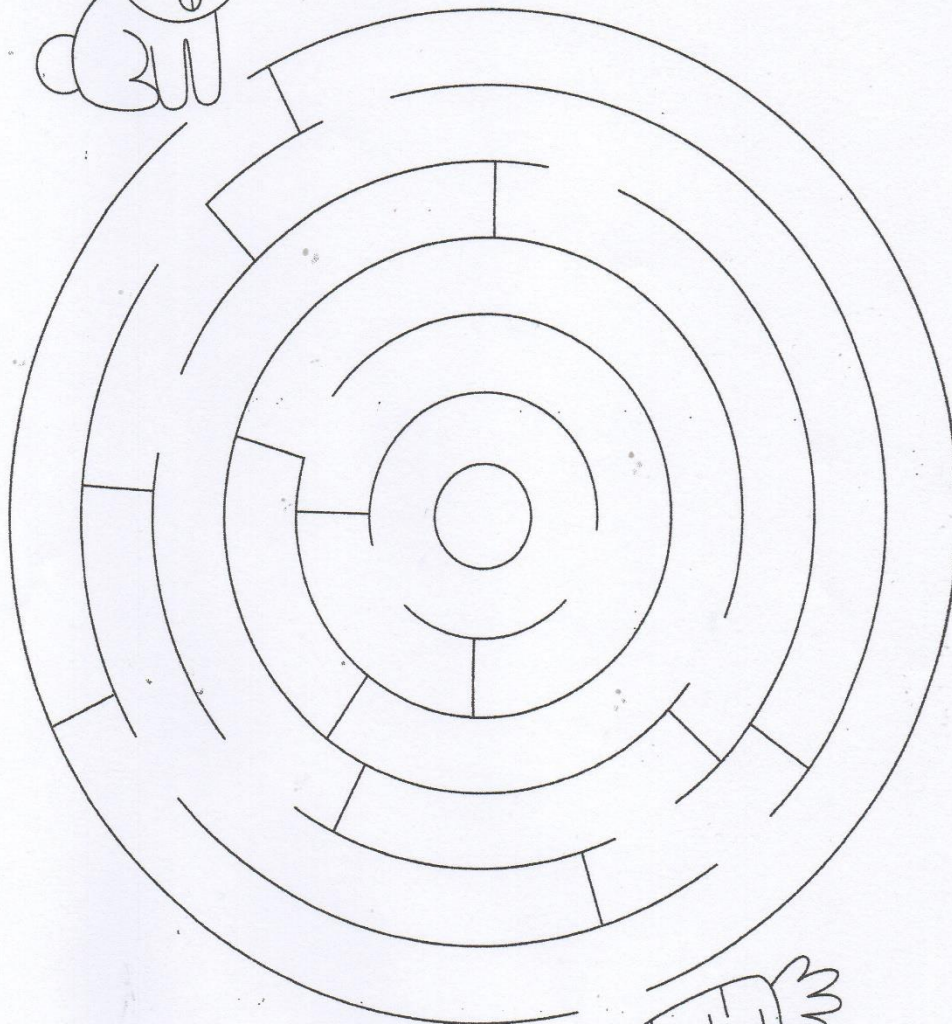
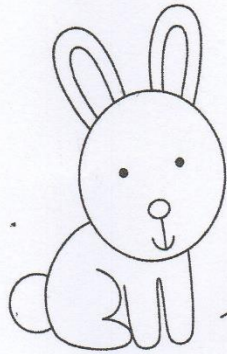
LABIRINTO

Aiuta il panda a trovare i germogli di bambù.



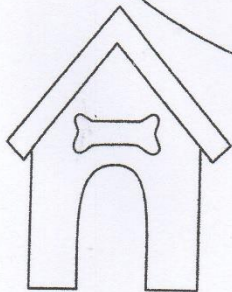
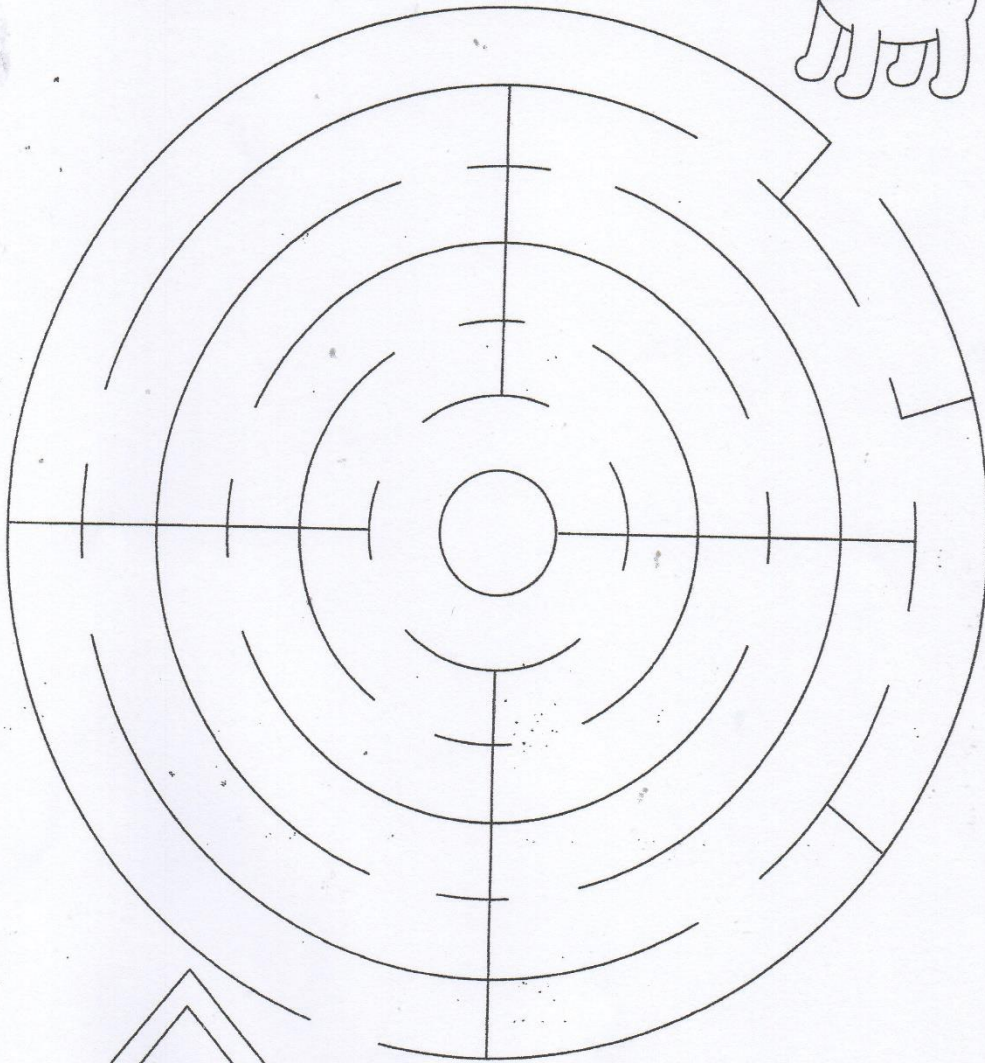
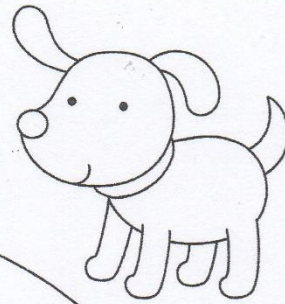
LABIRINTO

Aiuta la lepre a trovare le carote.



LABIRINTO

Aiuta il cane a ritrovare la sua cuccia.



NEL BOSCO INCANTATO

Nel bosco incantato vivono 4 fate che amano fare le magie più belle per realizzare i sogni dei bambini.

C'è Teodora, la fata che ama cucinare deliziosi pranzetti, c'è Domitilla, sempre allegra e solare, Serena, la fata che ama canticchiare e Sibilla che le piace il cielo e le stelle.

Le fate usano le bacchette per fare le magie ed un pizzico di polvere magica.

Oggi nel bosco c'è grande subbuglio, le fatine sono molto agitate: è arrivato il mago Matù che con un soffio vuole spazzare via i sogni belli dei bambini.

Matù possiede un flauto dorato: quando ci soffia dentro, non escono suoni melodiosi, ma una strana polverina grigia che trasforma i sogni dei bambini in mostri.

Matù è accompagnato dal suo fedele pappagallo Tutù.

Le fatine decidono di chiedere aiuto così appendono al tronco degli alberi del bosco il seguente cartello:

Matù è arrivato, la paura ha portato....cercasi fatina esperta in alta magia perché i brutti sogni porti via.

Serafina che è una fatina molto esperta, la più brava fatina di tutte, è andata nel bosco incantato per fare una passeggiata, vede il cartello e decide di aiutare le sue amiche fate.

Serafina si mette d'accordo con le altre fate su come scacciare quel dispettoso mago Matù!

Innanzitutto bisogna distrarre il pappagallo Tutù, Serafina batte le mani e chiama 5 uccellini...gli uccellini svolazzano qua e là e impediscono a Tutù di vedere cosa stanno facendo le fate.

La fata Domitilla chiama 4 ranocchie che vivono nello stagno, queste iniziano a gracidiare, a saltare intorno a Matù e gli fanno il solletico.

Matù si agita e lascia cadere il flauto. Serena allora chiama 3 amiche bisce che subito accorrono e si aggrovigliano sul flauto bloccando l'uscita della polverina grigia.

"Mi arrendo, grida Matù, me ne vado!!!"

Le fatine esultano dalla gioia e per festeggiare organizzano una splendida festa nel bosco.

La fatina Sibilla chiama 10 amiche stelline perché illuminino il bosco....e la festa ha inizio!!!!

Cosa fare:

Rileggi la storia con mamma, papà, nonni o fratellini poi se ti fa piacere disegna gli animaletti del racconto e le stelline rispettando le quantità indicate.

GIOCHIAMO CON I NUMERI

Cari genitori, ci sono simpatiche filastrocche, giochi, conte molto apprezzate dai vostri bambini e spesso utilizzate a scuola. Sarà divertente interpretarle insieme a voi, ai fratellini, ai nonni, ai cuginetti...
Alcune di esse sono:

UN ELEFANTE SI DONDOLAVA

Un elefante si dondolava
attaccato al filo di una ragnatela,
visto che il gioco era interessante
andò a chiamare un altro elefante. (Questo ritornello si ripete fino al numero dieci)

Il bambino va a scegliere un compagno (in questo caso un adulto) e poi si danno la mano dondolando con le gambe.

Due elefanti si dondolavano...

Tre elefanti si dondolavano...

Quattro elefanti si dondolavano...

Cinque elefanti si dondolavano...

Sei elefanti si dondolavano...

Sette elefanti si dondolavano...

Otto elefanti si dondolavano...

Nove elefanti si dondolavano...

Dieci elefanti si dondolavano

Attaccati al filo

di una ragnatela

visto che il gioco era

interessante andarono a

dormire tutti quanti.

(Si mima il gesto del dormire)

UN, DUE, TRE...STELLA

1. Il bambino si pone di fronte alla parete e posa la testa sulle mani incrociate appoggiate al muro, in modo da non vedere i bambini alle sue spalle.
2. Gli altri giocatori si posizionano all'altro lato del corridoio, rivolti verso di lui.
3. Il bambino "stella" conta: "Uno, due, tre...stella", poi si gira di scatto.
4. Mentre egli conta, gli altri giocatori tentano di avvicinarsi alla sua parete, ma, non appena sentono la parola "stella", devono immobilizzarsi.
5. Chi viene sorpreso in movimento deve ritornare al punto di partenza. Chi è davvero immobile può rimanere nella posizione conquistata.
6. Il bambino "stella" si gira nuovamente di spalle. Di volta in volta, muterà la velocità del suo conteggio, in modo da sorprendere gli altri in movimento.
7. Vince chi raggiunge per primo la parete della "stella."

REGINA REGINELLA

Il bambino "regina" si pone ad un'estremità del corridoio, tutti i giocatori vanno all'altra.

Ogni giocatore chiede: *"Regina, Reginella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello così grande e così bello?"*

La regina risponde indicando il numero e il tipo di passi che il giocatore può fare. Se, ad esempio, dice "due passi da formica", il giocatore farà solo due minuscoli passetti. Se dice "dieci passi da elefante", egli avanzerà a grandi passi. Se la risposta è "quattro passi da rana", il giocatore salterà quattro volte. Se, invece, fosse "tre passi da gambero", egli retrocederà di tre passi. E così via. Il primo giocatore che raggiunge la regina prende il suo posto.

RUBABANDIERA

1. Disponiamo bambini e adulti su due file parallele e assegniamo ad ognuno un numero progressivo, in modo che in ogni fila ci siano un numero 1,2,3, ecc...
2. Poniamoci appena dietro ai due numeri 1 tenendo la "bandiera" ben in vista.
3. Chiamiamo un numero. I due bambini (o adulti) con questo numero devono correre verso la bandiera e cercare di afferrarla per primi, ritornando al proprio posto senza essere toccati dall'avversario. Chi ci riesce fa guadagnare un punto alla propria squadra. Se si viene toccati dall'avversario, non si ottiene il punto.
4. Vince la squadra che per prima totalizza dieci punti.

Infine c'è il classico gioco che conoscete sicuramente tutti.....

NASCONDINO

BUON DIVERTIMENTO!!!

Racconto della storia :

CINQUE GNOMI PER CINQUE SENSI.

Cinque gnomi vogliono uscire dal bosco e cammina cammina si trovano in una bella scuola con un grande giardino intorno.

Entrano, girano, osservano, raccolgono oggetti e quando tornano a casa, raccontano entusiasti alla loro mamma, la loro esperienza in quella scuola .

Occhione, lo gnomo dagli occhi grandi racconta: nella scuola ci sono tanti bambini, tanti tavoli piccini, tante seggioline, tanti giochi, tanti colori per pitturare e nel giardino ho visto alberi, fiori colorati, foglie, erba e c'è un bellissimo stagno. Ed io mi sono fermato a guardare tutte queste cose. La mamma risponde compiaciuta, sono contenta che hai visto tutte queste cose belle.

Orecchione, lo gnomo dalle orecchie grandi, che assomiglia a Dumbo, dice: mamma, io ho sentito le grida gioiose dei bambini, poi sono andato in giardino ed ho sentito il rumore del vento, gli uccellini cinguettare e mi sono divertito molto ad ascoltare questi suoni e rumori. La mamma gli risponde: bravo! sono contenta che hai ascoltato tutti questi suoni.

Nasone, lo gnomo con il naso grandissimo ed un fiuto eccezionale racconta: mamma, loro non hanno sentito il profumo dei fiori del giardino, l'odore della terra bagnata, quello delle piante aromatiche, tutti odori che mi hanno reso felice! La mamma risponde a nasone: bravo! sono contenta che hai annusato questi odori.

Golosone, gnometto super affamato e dal palato raffinato dice: io ho sentito il sapore delle tante pietanza che i bambini mangiano a scuola ed ho fatto una scorpacciata di carote, insalata, piselli, ed altre buone cose, ma ho mangiato troppo e mi è venuto un po' di mal di pancia. La mamma risponde a golosone: bravo! sono contenta che hai sentito questi sapori, ma in seguito cerca di mangiare di meno.

Tattoo, lo gnomo con la pelle del corpo sottilissima racconta: io ho sentito il vento fresco sul viso, il calore dei raggi del sole, l'acqua gelida dello stagno, le foglie lisce e ruvide, e le punte degli aghi dei pini. La mamma gli risponde: bravo! sono contenta che hai sentito sulla pelle tutte queste cose. Poi i cinque gnomi cominciano a litigare perchè ciascuno di loro crede che nella scuola che hanno visitato ci sono solo le proprie sensazioni. La mamma rimette la pace tra loro abbracciandoli e dicendogli che tutte le cose che hanno fatto e sentito sono belle ed importanti in ugual modo.

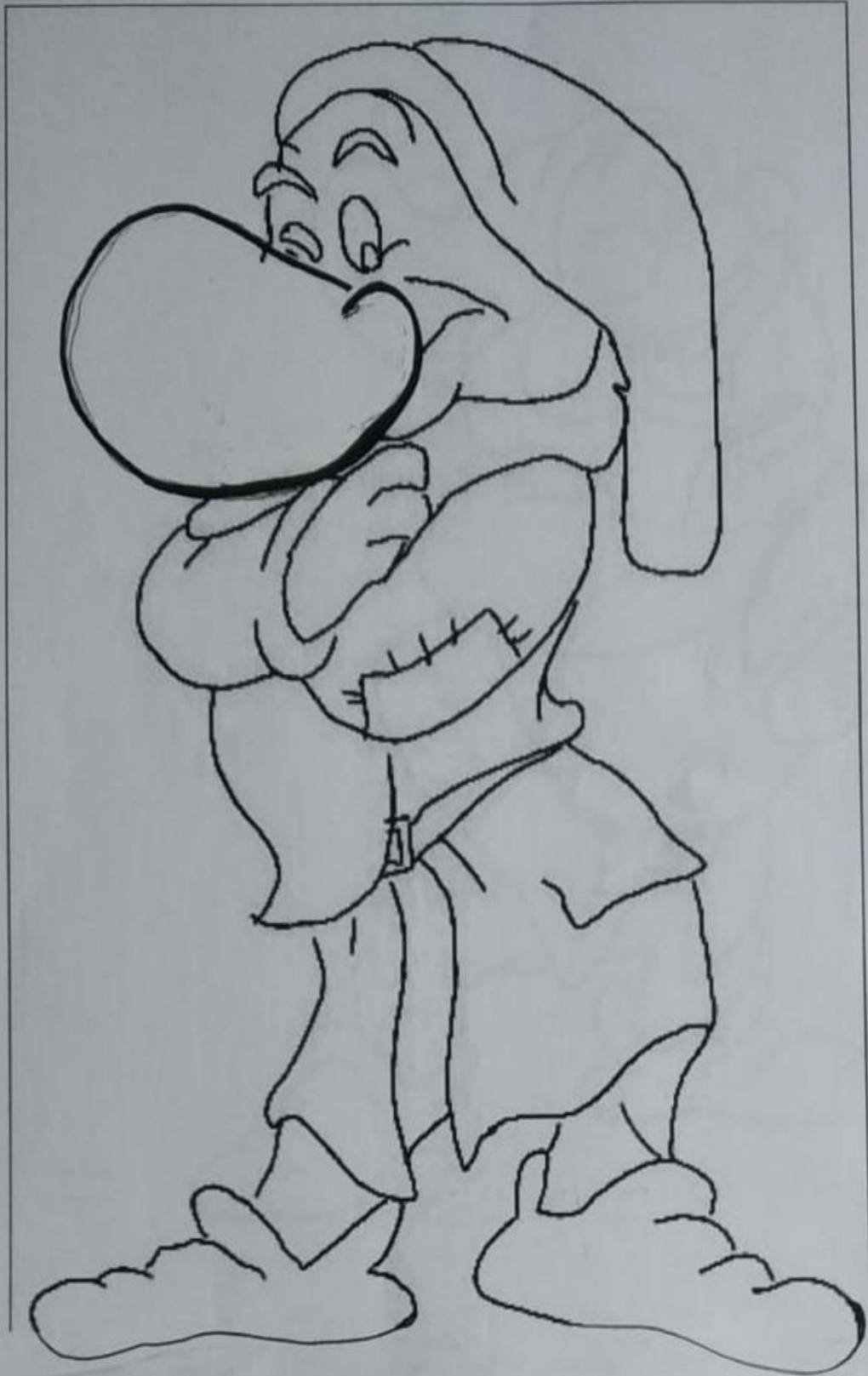
OCCHIONE, LO GNOMO DAGLI OCCHI GRANDI



ORECCHIONE, LO GNOMO DALLE ORECCHIE GRANDI



NASONE, LO GNOMO CON IL NASO GRANDISSIMO



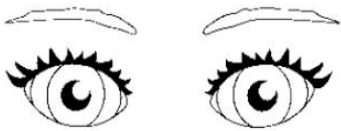
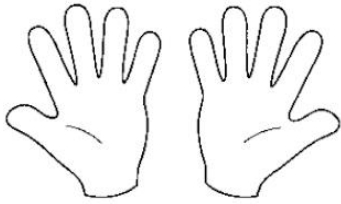
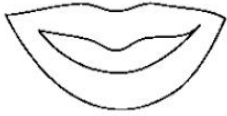
GOLOSONE, GNOIETTO DAL PALATO RAFFINATO.



TATTOO, LO GNOMO CON LA PELLE SOTTILISSIMA

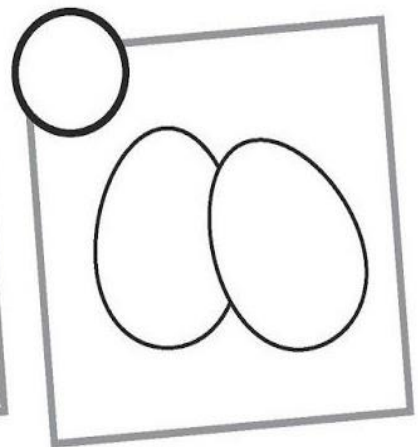
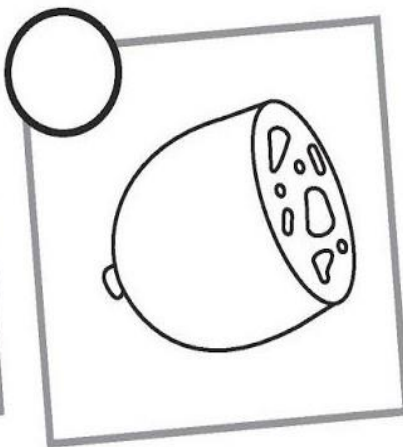
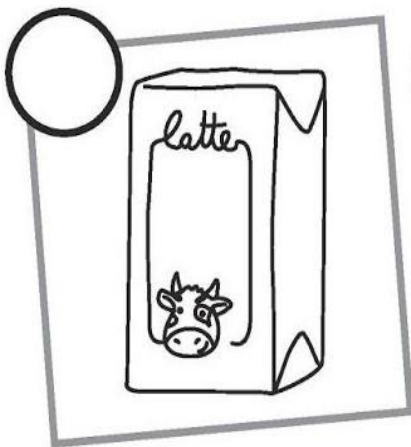
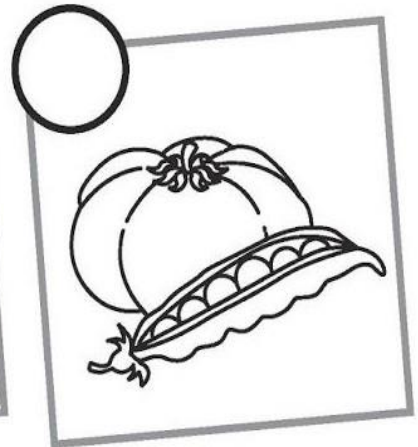
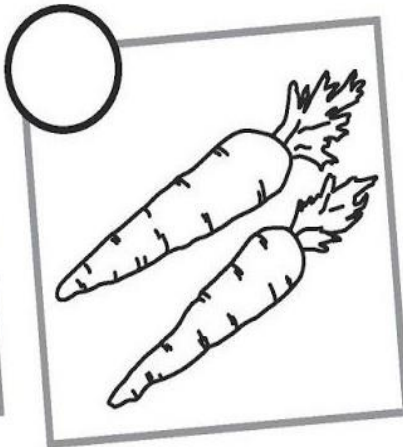
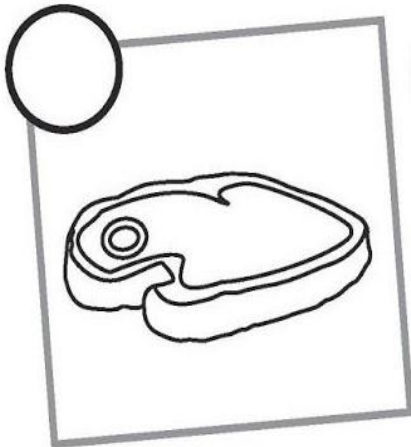
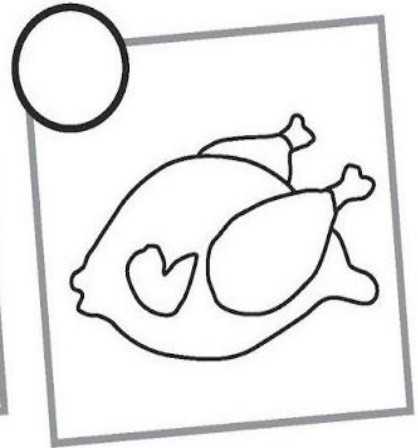
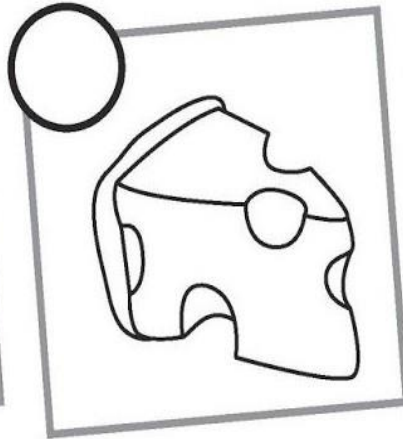
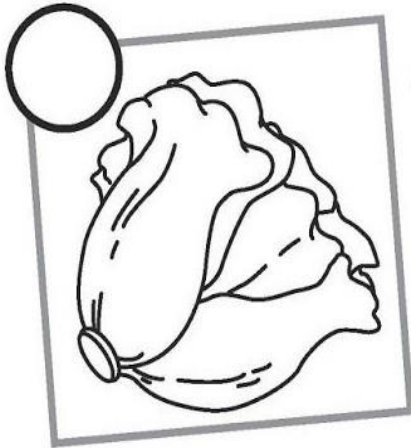


I 5 SENSI



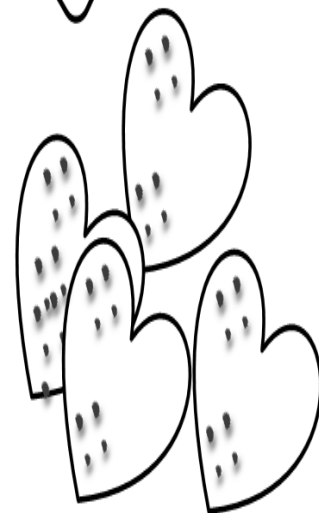
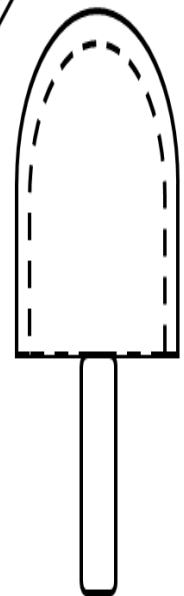
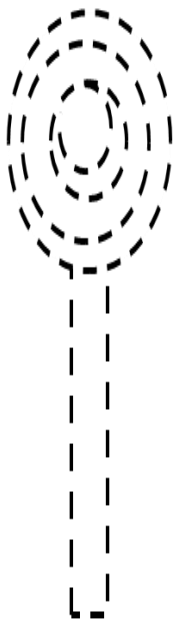
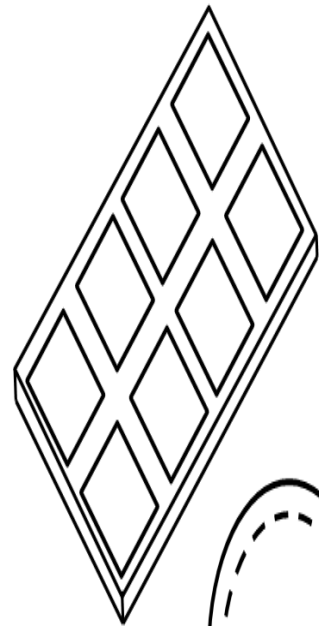
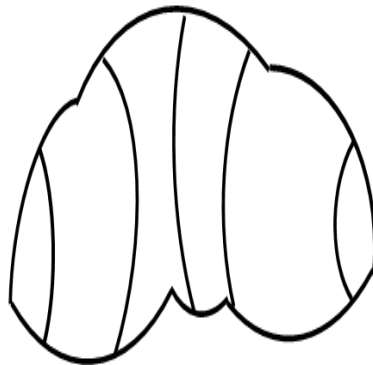
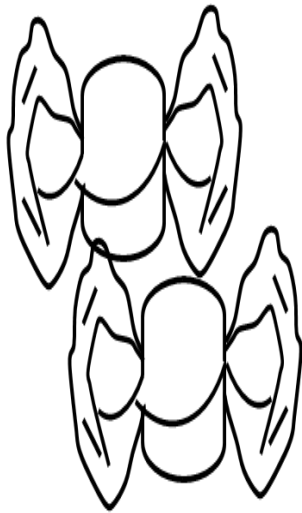
Collega con una linea l'immagine al senso utilizzato.

Origine degli alimenti



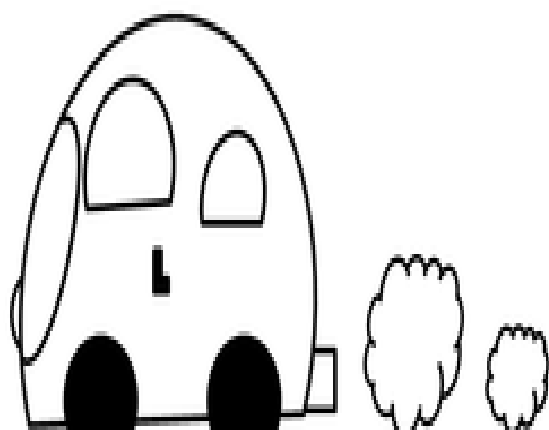
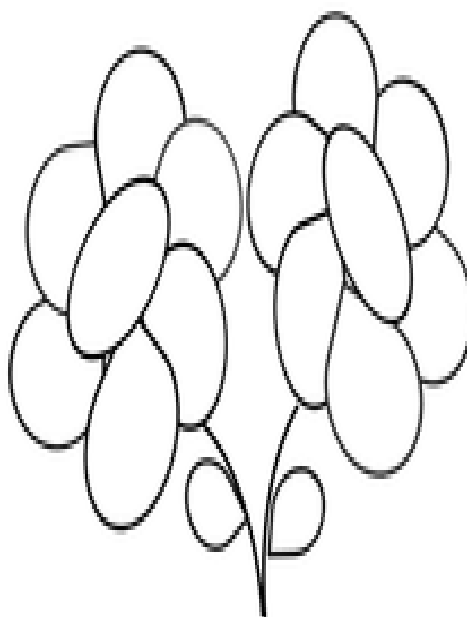
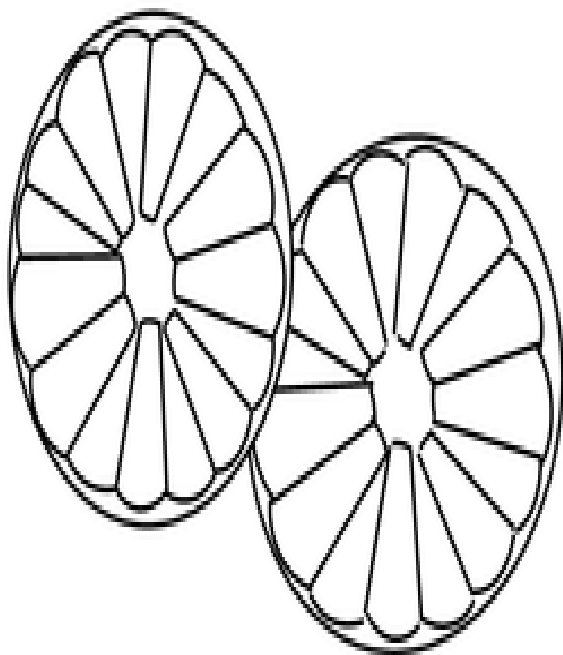
Colora il pallino di rosso negli alimenti di origine animale e di verde negli alimenti di origine vegetale.

I DOLCI



Osserva e cerchia l' intruso.
Sai che non puoi abusare di questi cibi?

COLORA SOLO LE COSE CHE HANNO UN BUON ODORE

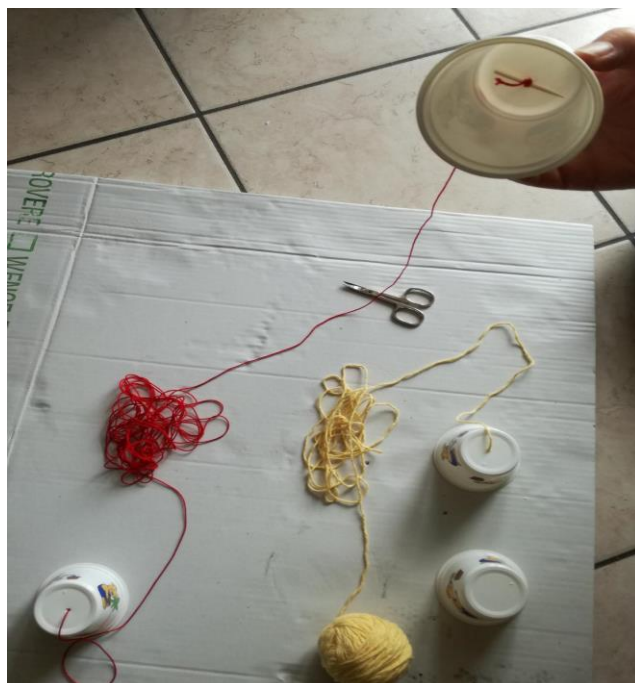


ISTRUZIONI PER COSTRUIRE "IL TELEFONO SENZA FILI":

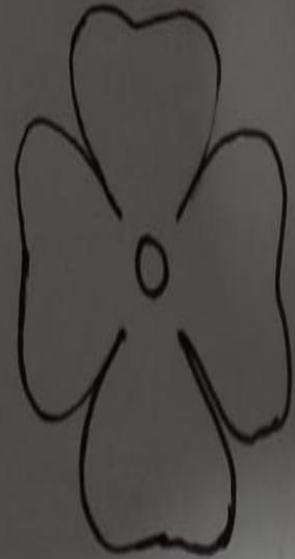
OCCORRENTE:

- 2 Bicchieri di plastica o carta
- 1 gomitolo di filo di cotone o spago
- 1 stuzzicadenti
- 1 punteruolo o forbicine

Applicare un foro sul fondo di entrambi i bicchieri, infilare, dalla parte esterna del fondo di bicchiere il filo o lo spago nel primo buco lasciando una lunghezza consistente di filo (almeno 4 mt). Ricavare due o tre nodi sul filo e all'ultimo passaggio includere anche un pezzetto di stuzzicadenti che impedisce al filo di uscire dal buco. Ora ripetere la stessa operazione all'altro capo del filo con il secondo bicchiere. Ed ecco pronti i nostri telefoni. Ma come si fa a farli funzionare?... Bisogna solo ricordare che, delle due persone che vogliono comunicare distanziandosi di tanto tra loro, una deve parlare nel bicchiere e l'altra accostare il bicchiere all'orecchio e ascoltare, poi invertire i ruoli e... buona conversazione e buon divertimento!



PER REALIZZARE IL CENTRO TAVOLA DI FIORI GALLEGGIANTI OCCORRE:
TAPPO DI SUGHERO PER BOTTIGLIA, COLLA, Ciotola con acqua, COLORI PER COLORARE QUESTI FIORI
DOPO AVER COLORATO E RITAGLIATO INCOLLARE IL FIORE SUL SUGHERO E POSIZIONARLO
IN ACQUA DENTRO LA CIO TOLA



DI SEGUITO TROVERETE DEI LINK RIGUARDANTI GLI ARGOMENTI
PROPOSTI DURANTE LE VIDEOLEZIONI: I NUMERI, I 5 SENSI E LO
SCHEMA CORPOREO

<https://www.youtube.com/watch?v=aDhV6dtFRH4>

<https://www.youtube.com/watch?v=8dl-vFKDHA>

<https://www.youtube.com/watch?v=GG4FtYP41jU>

https://www.youtube.com/watch?v=3B68C_lj5_E

<https://www.youtube.com/watch?v=xvV7f5MiWkE>

https://www.youtube.com/watch?v=YUOv_s0lm1w

https://www.youtube.com/watch?v=3BOl1gAFJ_Q

<https://www.youtube.com/watch?v=lCO8dPOO4Ws>

BASTERA' COPIARE IL LINK E INCOLLARLO SULLA URL DEL VOSTRO
MOTORE DI RICERCA.