

Giochi tattili

Un bambino a turno viene bendato e invitato a riconoscere oggetti attraverso il tatto seguendo la seguente sequenza di proposte:

- il bambino cerca un oggetto stabilito tra una serie posta sul tavolo
- il bambino nomina gli oggetti a mano a mano toccati seguendo la direzione sinistra-destra
- il bambino definisce le qualità dell'oggetto
- il bambino inventa qualità assurde relativamente all'oggetto toccato

- il bambino esplora attraverso il tatto forme relative ai grafemi alfabetici

Giochi uditivi

- il bambino ascolta ad occhi bendati un suono o un rumore e ne individua la provenienza
- il bambino ascolta ad occhi bendati un suono e un rumore e ne individua la fonte
- il bambino ascolta e riconosce due suoni simili
- il bambino riconosce la differenza tra rumore, suono e fonema
- il bambino ascolta una serie di suoni e li riproduce nella giusta sequenza
- il bambino ascolta una serie di parole e le ripete nella giusta sequenza
- il bambino ascolta una serie di suoni registrati e individua il suono richiesto dall'insegnante o dai compagni
- il bambino ascolta suoni e rumori registrati ed abbina ad ognuno di essi l'immagine corrispondente
- il bambino sceglie tra una serie di immagini, quelle il cui nome inizia con lo stesso fonema

- il bambino riempie insieme con immagini il cui nome inizia con il fonema stabilito

Giochi per conoscere il corpo

- il bambino tocca sul proprio corpo le parti nominate dall'insegnante o da un compagno
- il bambino esegue con il proprio corpo consegne verbali di questo tipo:
 - alza un braccio
 - chiudi gli occhi
 - apri la bocca

- siediti all'indiana

Giochi acrobatici

- il bambino imita posizioni assunte dall'adulto
- il bambino imita posizioni rappresentate con le immagini
 - in posizione supina solleva la palla con i piedi
 - in posizione prona solleva la palla con le mani
 - in piedi fa rimbalzare a terra la palla con le mani

- il bambino assume posizioni e le descrive

Giochi destra-sinistra

- alza la mano che ti serve per disegnare
- alza la mano che ti serve per mangiare
- lancia la palla verso destra
- tocca il piede sinistro
- fai tre passi a destra
- colpisci con la palla il birillo a sinistra

Giochi di equilibrio

- in piedi ad occhi chiusi conta fino a dieci
- in equilibrio su un piede solo conta fino a cinque

- in equilibrio sulle punte dei piedi conta fino a cinque
- esegue attività di equilibrio dinamico:
- saltella a piedi uniti
- saltella a piedi uniti e divaricati
- saltella alternativamente prima su un piede, poi sull'altro
- saltella su un piede solo
- saltella tra una serie di ostacoli senza urtarli
- cammina sulle punte
- cammina sui talloni

Le andature mimiche:

- Saltare come conigli.
- Camminare fingendo di essere giganti(sollevando il più possibile le braccia e in punta di piedi).
- Camminare fingendo di essere nanetti.
- Camminare al rallentatore(cioè molto lentamente).
- Camminare fingendo di avere molta fretta.
- Camminare fingendo di trascinare qualcosa di molto pesante.
- Camminare facendo più rumore possibile.
- Camminare silenziosamente.
- Camminare allegramente.
- Camminare tristemente.

Movimenti in sequenza

Il bambino esegue sequenze motorie su imitazione e su richiesta verbale

- braccia in alto-mani alle spalle
- braccia in alto-mani alle spalle-mani ai fianchi
- battere le mani in alto-mani alle spalle-battere le mani a destra e sinistra
- toccati il capo- tocca le spalle- tocca le gambe"
- toccati il capo- tocca le spalle-tocca le gambe-batti le mani"
- toccati il capo,-tocca una spalla-tocca l'altra spalla- tocca le gambe-batti le mani"
- il bambino esegue sequenze motorie invertendo la sequenza proposta dall'adulto.

Seguire con gli occhi

- il bambino esegue un percorso a ostacoli, poi lo ripete a parole
- il bambino cammina su una linea tracciata sul pavimento
- il bambino lancia la palla nel canestro
- il bambino colpisce con la palla un gruppo di birilli
- il bambino lancia e riafferra la palla
- il bambino lancia la palla, la fa rimbalzare e la riafferra
- il bambino colpisce ripetutamente un palloncino evitando di farlo cadere
- il bambino esegue percorsi grafici
- il bambino esegue ripassi grafici
- il bambino esegue sequenze grafiche
- il bambino riproduce grafemi rispettando le corrette sequenze grafo-motorie

Uno spazio da conoscere

- il bambino esegue consegne verbali relative a relazioni spaziali
- il bambino riproduce immagini rispettando relazioni spaziali
- il bambino descrive la posizione di oggetti nello spazio
- il bambino disegna rispettando le consegne verbali dell'insegnante
- il bambino riproduce disegni e grafemi rispettando le relazioni spaziali

Le azioni nel tempo

- il bambino rappresenta mimicamente una situazione suggerita dall'adulto rispettando la sequenza delle azioni.
- il bambino rappresenta mimicamente una situazione a piacere, che l'adulto dovrà indovinare.
- il bambino indovina un'azione rappresentata dall'adulto attraverso la mimica.
- il bambino verbalizza una sequenza di azioni che l'adulto ha rappresentato attraverso la mimica.
- il bambino verbalizza situazioni di vita quotidiana rispettando la sequenzialità delle azioni.
- il bambino esegue sequenze di azioni su consegna verbale("Appunta la matita gialla e disegna un sole; prendi questo pezzo di carta, piegalo e gettalo nel cestino).
- il bambino individua se le azioni descritte dall'adulto sono sequenzialmente corrette oppure no.
- il bambino ascolta una sequenza di azioni verbalizzata dall'adulto ed eseguirla al contrario attraverso la mimica. casa; disegna prima rispettando la consegna verbale("disegna prima un fiore, poi un fungo, poi una mela..".)
- il bambino riordina in sequenza temporale una serie di scenette relative a situazioni di vita quotidiana.
- il bambino riordina in sequenza temporale una serie di vignette relative a una storia ascoltata.
- il bambino riordina in sequenza temporale una serie di vignette cercando di ricostruire una storia già nota(ad esempio una fiaba).
- il bambino riordina in sequenza coppie di immagini individuando e verbalizzando la relazione causa-effetto.
- il bambino descrive situazioni di contemporaneità

Ritmo!

- il bambino ascolta e riproduce un ritmo eseguito dall'adulto.
- il bambino ascolta e riproduce un ritmo rispettando battute e pause.
- il bambino ascolta e riproduce un ritmo rispettando battute, pause e intensità.
- il bambino fa corrispondere una battuta di mani a ciascuno degli oggetti disposti su un piano(partire da minime quantità per aumentare gradualmente la difficoltà).
- il bambino ritma con battute e pause una sequenza di blocchi logici disposti sul tavolo dall'adulto.
- il bambino scandisce un ritmo rappresentato graficamente alla lavagna dall'adulto.
- il bambino scandisce un ritmo grafico rispettando pause e intensità.
- il bambino ascolta una sequenza di battute e la rappresenta graficamente.
- il bambino ascolta una sequenza di battute e pause e la rappresenta graficamente.
- il bambino ascolta una sequenza di battute di diversa intensità intervallate da pause e la rappresenta graficamente