



GIOCHIAMO CON IL CORPO
E
IMPARIAMO CON LA MENTE.

SCUOLA DELL'INFANZIA
DI GRIGNASCO.

CINCIARELLA.

MIEI PICCOLI AMICI ECCOMI NUOVAMENTE QUI, SEMPRE IO LA VOSTRA CINCIARELLA LELLA . MI TROVO NEL GIARDINO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: CANTO, SALTELLO E SPICCÒ IL VOLO DA UN RAMO ALL'ALTRO.

C'È TANTO SILENZIO INTORNO MA AD UN TRATTO HO SENTITO LA VOCE DI UN BIMBO.

NON POTEVO CREDERCI !

VOLANDO MI SONO AVVICINATA E HO VISTO SEDUTI SULLA PANCHINA ACCANTO AL NOSTRO GIARDINO UN NONNO CON IL SUO NIPOTINO.

IL PICCOLO RIPETEVA UNA SIMPATICA FILASTROCCA SUL CORPO CHE IL NONNO GLI STAVA INSEGNATO L'HO ASCOLTATO ATTENTAMENTE ED, ENTUSIASTA DI QUELLO CHE SENTIVO, HO PENSATO SUBITO A VOI.

SO CHE SIETE MOLTO BRAVI AD IMPARARE FILASTROCCHES, POESIE, CANTI QUINDI FATEVELA LEGGERE DA UN GRANDE E, COME QUEL BIMBO RIPETETELA ANCHE VOI .

CON SIMPATIA E AFFETTO LELLA



BAMBINI VI RICORDIAMO CHE LE ATTIVITÀ SONO FACOLTATIVE :

FATE QUELLE CHE VOLETE E CHE VI PIACCIONO DI PIÙ.

FILASTROCCA

QUEL CHE POSSIEDE UN BIMBO

DUE PIEDI LESTI LESTI
PER CORRERE E SALTARE,
DUE MANI SEMPRE IN MOTO
PER PRENDERE E PER FARE :
LA BOCCA CHIACCHIERINA
PER TUTTO DOMANDARE ,
DUE ORECCHIE SEMPRE ALL 'ERTA
INTENTE AD ASCOLTARE;
DUE OCCHIONI SPALANCATI
PER TUTTO INVESTIGARE
E UN CUORICINO BUONO
PER MOLTO, MOLTO AMARE.

ADESSO DISEGNA
IL TUO SCHEMA CORPOREO.



SCHEMA CORPOREO CON I BOTTONI.

OCCORRENTE:

FOGLIO BIANCO , PENNARELLI,
BOTTONI, COLLA.

RIPRODUCI
LO SCHEMA CORPOREO
COME LA FOTO.



ADESSO BALLATE CON IL BOOGIE BOOGIE.



BRACCIA AVANTI BRACCIA INDIETRO BRACCIA ZIGO ZAGO BRACCIA SU E GIÙ BALLIAMO IL BOOGIE BOOGIE COL DITO SULLA TESTA SCAMBIAMOCI DI POSTO IO E TE ;

TESTA AVANTI TESTA INDIETRO TESTA ZIGO ZAGO TESTA SU E GIÙ BALLIAMO IL BOOGIE BOOGIE COL DITO SULLA TESTA SCAMBIAMOCI DI POSTO IO E TE ;

PANCIA AVANTI PANCIA INDIETRO PANCIA ZIGO ZAGO PANCIA SU E GIÙ BALLIAMO IL BOOGIE BOOGIE COL DITO SULLA TESTA SCAMBIAMOCI DI POSTO IO E TE;

PIEDI AVANTI PIEDI INDIETRO PIEDI A ZIGO ZAGO PIEDE SU E GIÙ BALLIAMO IL BOOGIE BOOGIE COL DITO SULLA TESTA SCAMBIAMOCI DI POSTO IO E TE;

GAMBE AVANTI GAMBE INDIETRO GAMBE ZIGO ZAGO GAMBE SU E GIÙ BALLIAMO IL BOOGIE BOOGIE COL DITO SULLA TESTA SCAMBIAMOCI DI POSTO IO E TE .



<https://pin.it/3RZCz2u>

IL GIOCO DI CINCIARELLA . COSTRUISCI I DADI PER GIOCARE CON CINCIARELLA.

OCCORRENTE :

DUE DADI , E PER LE PEDINE TAPPI DI
PLASTICA DI COLORE DIVERSO.

REGOLE DEL GIOCO.

SOLITAMENTE INIZIA IL GIOCO,
IL GIOCATORE CON LA PIU' GIOVANE ETA'.

IL PRESELTO INIZIERA' LANCIANDO I DADI
E MUOVENDO LA PROPRIA PEDINA DI UN
NUMERO DI CASELLE PARI ALLA SOMMA
DI USCITA.

VINCE CHI ARRIVA PRIMA DA
CINCIARELLA.



IL GIOCO PSICOMOTORIO DI CINCIARELLA

TIRA I DADI E RAGGIUNGI CINCIARELLA.



PARTENZA

PRONUNCIA IL TUO NOME.	FAI 5 SALTII A PIEDI UNITI.	CINGUETTA COME CINCIARELLA.	TOCCA CON LE DITA LA PUNTA DEI PIEDI.	FAI UNA CAPRIOLA.
				CAMMINA SULLE PUNTE E CONTA FINO A 10.
		ARRIVO	SALTA E BATTI LE MANI INSIEME PER 9 VOLTE.	FAI 3 SALTII A PIEDI UNITI.
FAI UN PASSO DA GIGANTE.	MUOVI LE BRACCIA COME LE ALI DI UNA FARFALLA.	TORNA INDIETRO DI 3 CASELLE E FAI 3 SALTII .	FAI IL GIRO DELLA STANZA.	BATTI 5 VOLTE LE MANI.
SIEDITI A TERRA APRI LE GAMBE E CONTA FINO A 8.				INDICA IL VISO, LE BRACCIA I PIEDI.
MANDA 2 BACI.	SEDUTO SU UNA SEDIA, BATTI LA MANO DX SULLA GAMBA SN 5 VOLTE	FAI 6 SALTII DI RANA.	RESTA IN EQUILIBRIO SU UNA GAMBA E CONTA FINO A 7.	CAMMINA COME UN RAGNO .
				PRONUNCIA IL NOME DI 4 ANIMALI.



CANZONE

Canta e Impara i Numeri fino al 10



<https://youtu.be/-8x4EyGOq04>

Batto 1 al castello del RE batto batto ma non c'è dove è andato non si sa tra non molto arriverà;

Batto 2 al castello del RE batto batto indovina chi c'è c'è la regina col raffreddore ha la febbre vuole il dottore ;

Batto 3 al castello del RE batto batto indovina chi c'è c'è il mago con un gran librone che si inventa una canzone;

Batto 4 al castello del RE batto batto indovina chi c'è c'è un topo col morbillo che si chiama Camillo ;

Batto 5 al castello del RE batto batto indovina chi c'è c'è la cuoca con un pentolone che prepara il minestrone ;

Batto 6 al castello del RE batto batto indovina chi c'è c'è una bella infermiera con in mano una dentiera ;

Batto 7 al castello del RE batto batto indovina chi c'è c'è il principe Gaetano che saluta con la mano;

Batto 8 al castello del RE batto batto indovina chi c'è c'è una Dama con dei fiori con gioielli e molti ori;

Batto 9 al castello del RE batto batto indovina chi c'è c'è un gattone affamato che si mangia un bel gelato;

Batto 10 al castello del RE batto batto indovina chi c'è finalmente il RE è tornato e da tutti è festeggiato.

Costruiamo la ruota dei numeri.

MATERIALE OCCORRENTE:

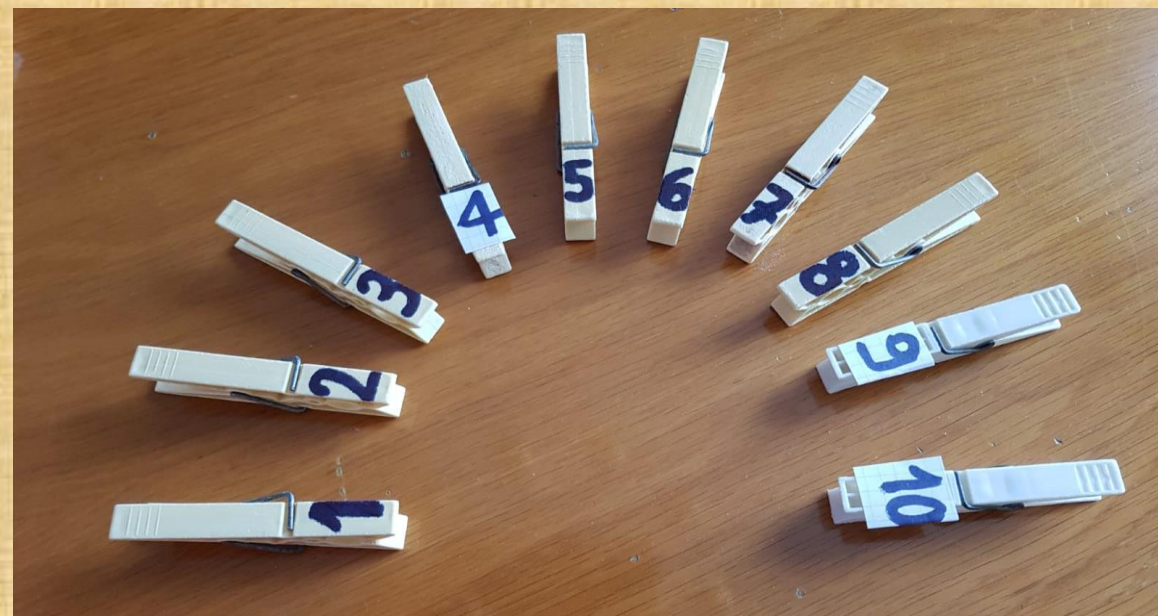
CARTONCINO, FORBICI, COLLA, MOLLETTE PER I PANNI, O TAPPI DI PLASTICA .

REGOLE:

PRENDETE UN CARTONCINO DISEGNATE UN CERCHIO, RITAGLIATELO E DISEGNATE AL CENTRO UN ALTRO CERCHIO PIÙ PICCOLO DOVE METTERETE LA SCRITTA: I NUMERI DA 1 A 10 (VEDI FOTO) .

DISEGNATE POI 10 SPICCHI DOVE ALL'INTERNO SISTEMERETE A SCELTA (PALLINE, CERCHI, CUORICINI, STELLINE, OPPURE DISEGNATE VOI) PER FORMARE IL NUMERO. PRENDETE POI DELLE MOLLETTE PER I PANNI O DEI TAPPI DI PLASTICA E SCRIVETEVI SOPRA I NUMERI (VEDI FOTO)

DIVERTITEVI POI A CERCARE LA MOLLETTA O IL TAPPO CON IL NUMERO UGUALE A QUELLO DELLA RUOTA.





RUOTA.





ADESSO DIVERTITEVI CON LE BOLLE
E CONTATE QUANTE BOLLE RIUSCITE
A SCOPPIARE.

BOLLE DI SAPONE.

INGREDIENTI.

4 TAZZE DI ACQUA TIEPIDA;
MEZZA TAZZA DI ZUCCHERO;
MEZZA TAZZA DI DETERSIVO .

PROCEDIMENTO:

METTERE LO ZUCCHERO NELL'ACQUA
TIEPIDA E MESCOLORE BENE.

AGGIUNGERE IL DETERSIVO
CONCENTRATO E MESCOLORE
IL TUTTO .

**BUON
DIVERTIMENTO!**



**CIAO
A TUTTI
LE VOSTRE MAESTRE
E
CINCIARELLA !**

