

Servizio



Asilo Infantile Veratti
Via Como 9 - 21100 Varese
A.S. 2026/2027

Titolo

Progetto Grafo – Motorio 4ANNI

“Dal gesto al segno: un viaggio grafo- motorio”



Premessa Piccoli, mezzani e grandi	La Scuola dell'Infanzia rappresenta il luogo ideale per cogliere le modalità di espressione delle difficoltà di apprendimento, costituendo un terreno fertile per la prevenzione e la progettazione di interventi educativi e didattici legati alle specifiche problematiche individuali. A tale scopo, dopo un'accurata preparazione della grafologa dott.ssa Primavera, abbiamo deciso di dedicare una parte della nostra programmazione al percorso "Grafo motorio". L'idea nasce dall'intuizione che i bambini con difficoltà di scrittura non presentino solo problemi spaziali o di forma, ma anche legati alla motricità. Per questo motivo abbiamo cercato strategie per potenziare le loro capacità grafo-motorie. Lavorare sul gesto grafico significa sviluppare abilità percettive, di manipolazione, di motricità fine e grafiche, fondamentali per compiere un gesto grafico adeguato. Scrivere, infatti, non significa disegnare lettere, ma acquisire le capacità necessarie per farlo. Aspetti spaziali e motori si intrecciano nella scrittura, un'attività complessa che richiede l'attivazione di un processo specifico. Attraverso il progetto grafo motorio, proponiamo un percorso il più completo possibile, che consenta ai bambini di sviluppare i prerequisiti cognitivi e strumentali utili ad affrontare con maggiore facilità i successivi apprendimenti scolastici. Sono stati quindi pensati esercizi mirati a sviluppare la conoscenza corporea attraverso il movimento e il gioco, strumenti attraverso cui il bambino scopre il mondo, entra in relazione con sé stesso e con la realtà. In questo modo acquisisce nuove abilità, impara a coordinare i gesti e a migliorare l'equilibrio, ponendo le basi per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale e di competenze come la pre-alfabetizzazione e l'apprendimento del calcolo. N.B: il cuore del metodo 'Susanna Primavera' consiste nell'affiancare ad ogni attività motoria, una attività grafica, il bambino ha bisogno di vivere fisicamente un'esperienza per poi tradurla in un'esperienza grafica.
Campi di esperienza e traguardi (tratti dalle indicazioni nazionali 2012)	IL SÉ E L'ALTRO • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con

	gli altri e con le regole condivise. I DISCORSI E LE PAROLE • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. IL CORPO E IL MOVIMENTO • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. IMMAGINI, SUONI E COLORI • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. LA CONOSCENZA DEL MONDO • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, con-
--	--

	fronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
--	---

Obiettivi di Apprendimento	<u>Il sé e l'altro</u> • Pone domande, riflette, si confronta, discute con adulti e compagni • Ascolta, dialoga, dà spiegazioni • Lavora e collabora in modo costruttivo <u>Il corpo in movimento</u> • Rispetta le regole • Sviluppa una buona motricità fine e grossa <u>Immagini, Suoni, Colori</u> • Utilizza tecniche espressive e diversificate • Sa rimanere concentrato e porta a termine il proprio lavoro. <u>I discorsi e le parole</u> • Acquisisce padronanza nelle abilità pre-alfabetiche • Ascolta e comprende parole e discorsi
-----------------------------------	---

	<u>La conoscenza del mondo</u> • Raggruppa e ordina secondo criteri diversi • Trova strategie per contare e operare con i numeri e familiarizza con le lettere • Gioca con i numeri e le lettere, li riconosce, prova a scriverli
Obiettivi specifici per i bambini di 4 anni (api)	1. Sviluppare la percezione e la consapevolezza dello schema corporeo, proprio e in relazione ad altri: saper raffigurare un volto con i dettagli occhi, naso, bocca, tronco, braccia, gambe 2. Favorire il controllo e la mobilità globale del corpo attraverso il movimento, acquisizione di un maggiore equilibrio (da seduti, in piedi in movimento e in una condizione di staticità) 3. Acquisire la consapevolezza dello spazio e della lateralità, il bambino sceglie con che area del corpo eseguire specifiche attività: scelta della parte destra/sinistra del corpo. 4. Promuovere l'orientamento del gesto grafico nello spazio del foglio, acquisire una maggiore coordinazione oculo-manuale, il bambino segue percorsi tratteggiati, labirinti, figure geometriche. 5. Introdurre all'acquisizione dello spazio-temporalità: il bambino si orienta nello spazio prendendo dei propri punti di riferimento, riprodurre graficamente la locazione spaziale degli oggetti osservati, percezione della distanze, del sopra e del sotto, vicino e lontano. 6. Imparare a percepire elementi temporali e ritmici: continuità e rinforzo al lavoro di ritmica secondo modalità diverse, come ad esempio si parte da un corso di disegno per arrivare alla esplorazione del proprio mondo interiore e riconoscimento delle principali emozioni 7. Raggiungere una postura corretta durante le attività grafiche, il bambino lavora graficamente da seduto, la mano scrivente deve impugnare correttamente lo strumento grafico, la mano di supporto deve essere poggiata sul foglio, la schiena sarà appoggiata sullo schienale della sedia, piedi piantati per terra. 8. Introdurre e acquisizione del concetto di simmetria, del proprio corpo e di quello altri. 9. Sviluppare un diretto dialogo con il proprio sé interiore attraverso la respirazione. 10. Favorire la comprensione e la produzione del segno grafico partendo dall'esperienza concreta con oggetti reali, attraverso l'uso di un linguaggio semplice e familiare al bambino. 11. Utilizzare la presa a tre dita

	NB. Le api lavoreranno su fogli bianchi A3, gli ultimi 6 incontri lavoreranno su foglio A3 con quadretti da 3 cm.
Attività I parte Grafo motorio	<u>1° Incontro – Respirazione</u> Attività: evocare immagini di ambienti familiari ai bambini, come il mare, un prato o il cielo. Obiettivo: prendere consapevolezza del proprio respiro a occhi chiusi. Inspirazione dal naso, espirazione dalla bocca. Esercizio 1: da sdraiati, con l’uso della propria mano appoggiata sul petto o sulla pancia per percepire il movimento del respiro. Esercizio 2: <i>La piuma che vola</i> – soffiare delicatamente su una piuma (vera o di carta) per mantenerla in aria, controllando il fiato. Esercizio 3: <i>Il palloncino che si gonfia</i> – seduti o sdraiati, i bambini immaginano di avere un palloncino nella pancia: inspirano dal naso “gonfiando” il palloncino (addome che si solleva), ed espirano sgonfiandolo lentamente. Strumenti: il proprio corpo – mano, naso e bocca. Piuma (facoltativa). Gioco motorio: correre per qualche secondo, poi fermarsi e ascoltare come cambia la respirazione. <u>2° Incontro – Postura</u> Attività: preparazione di una corona di cartoncino già ritagliata; i bambini la decorano liberamente con materiali a scelta (collage, pennarelli, adesivi...). Gioco simbolico: <i>“Re e Regine”</i> – camminare su un binario immaginario mantenendo la schiena dritta, con la corona appena appoggiata sulla testa (non schiacciata). Esercizio 1: <i>La passeggiata reale</i> – i bambini camminano lentamente su diverse superfici (ad es. tappeti, fogli, corde a terra) senza far cadere la corona. Possono tenere in mano uno “scettro” (bastoncino o cucchiaino di legno) per au-

mentare la concentrazione e la postura composta.

Esercizio 2: *Il saluto del re* – da fermi in piedi con la corona in testa, i bambini si inchinano leggermente senza farla cadere, poi salutano con un gesto elegante (mano al petto o piccolo cenno del capo), mantenendo la postura eretta.

Percorso motorio: affrontare un tragitto con piccoli ostacoli (cerchi, cuscini, birilli), mantenendo l’equilibrio e la corona in testa.

Gioco finale: *“Gioco delle sedie”* con la corona sulla testa – muoversi e fermarsi seguendo la musica, curando postura ed equilibrio.

3° incontro – Impugnatura e motricità fine

Attività iniziale: gioco sensoriale con mani e olio, crema o acqua. I bambini massaggiano le proprie mani e poi quelle dei compagni, stimolando la percezione tattile e il rilassamento.

Filastrocca: *“Cin ciu e non bevo latte ma solo tè”* accompagnata da semplici movimenti per riscaldare le mani: aprire, chiudere, intrecciare le dita, tamburellare con le punte.

Esercizio 1: disegnare un pallino su ogni dito e farli "incontrare" tra loro (pollice con indice, medio, ecc.), prima lentamente poi più velocemente.

Esercizio 2: *“Le mani musiciste”*: I bambini, seduti in cerchio, usano solo le mani per riprodurre suoni e ritmi diversi. Un bambino (o l’insegnante) esegue una breve sequenza ritmica battendo le mani, schioccando le dita, tamburellando sul pavimento o sfregando i palmi. Gli altri devono imitare la sequenza con precisione. Inserire gesti codificati (es. *“mani a farfalla”*, *“battito sul tavolo”*, *“pollici in alto”*) per aumentare la complessità.

Occhialini: creare occhialini con le mani e osservare attraverso di essi, poi fare il gesto dell'“Ok” con pollice e indice, alternando le mani.

Attività artistica:

Presentazione di un foglio bianco A3. Esplorazione dei movimenti del pittore (dall'alto verso il basso), il movimento del tergicristallo, e la creazione di un arcobaleno utilizzando ampi gesti.

4° incontro – Sviluppo la percezione e la consapevolezza dello schema corporeo, proprio e in relazione ad altri:

Obiettivo: Favorire la conoscenza del corpo partendo dalle parti più grandi fino alle più piccole.

Esempi di comandi:

- “Tocca le braccia / le gambe / la pancia / la schiena” → **parti grandi**
- “Tocca la testa / i piedi / le mani / le spalle”
- “Tocca il naso / le orecchie / le ginocchia / i gomiti”
- “Tocca le sopracciglia / le dita dei piedi / l'unghia della mano / il mento” → **parti piccole e specifiche**

Variante: Si può usare una **filastrocca o canzone** che guida i comandi in modo ritmato, es. *“Testa, spalle, ginocchia e piedi...”*

Gioco dello Specchio (N° 38)

Materiale: Musica ritmata (lenta/all'inizio, più veloce in seguito).

Modalità:

- A coppie, un bambino fa movimenti lenti e l'altro li riproduce come se fosse il suo riflesso.
- Si alternano i ruoli.
- Variante con musica: il cambio del ritmo guida anche il tipo di movimenti (es. lento = movimenti lenti, veloce = salti, braccia alte, ecc.)

Obiettivo: Riconoscimento di sé e dell'altro, lateralizzazione, attenzione e imitazione.

Gioco: Ballo delle Statue (N° 29)

Modalità:

- I bambini ballano liberamente seguendo la musica.
- Quando la musica si ferma, devono rimanere immobili come statue.
- L'insegnante può complicare il gioco chiedendo: "Statue con una mano sulla testa!" o "Statue su un piede solo!"

Variante: Dare consegne legate a parti del corpo: "Quando la musica si ferma, tocca il naso con il piede!"

Attività Artistica: "Il corpo a pezzi"

Materiale:

- Sagome grandi di cartoncino (una per bambino o in gruppi)
- Parti del corpo ritagliate da riviste o disegnate da loro
- Colla, forbici, pennarelli, matite

Modalità:

1. Ogni bambino lavora sulla **propria sagoma** (può essere fatta ricalcando il corpo su un grande foglio).
2. Incolla e colora le parti del corpo, posizionandole correttamente.
3. Si possono usare materiali diversi per rappresentare pelle, capelli, vestiti, ecc.

Obiettivo: Consolidare il riconoscimento e la posizione delle varie parti del corpo, lavorare sulla percezione di sé.

Rappresentazioni Grafiche

1. Poster "Il mio corpo"

- Un grande cartellone diviso in:

- Parti grandi
- Parti medie
- Parti piccole
- I bambini incollano immagini o disegni nelle categorie giuste.

3. Puzzle del corpo umano

- Ogni bambino riceve un puzzle con le parti del corpo da ritagliare e ricomporre.

4. “Memory” delle parti del corpo

- Carte a coppie (es. immagine della mano – parola “mano”)
- I bambini trovano e associano le coppie corrette.

Esercizi Aggiuntivi

“Indovina la parte del corpo”

- Un bambino descrive una parte del corpo senza nominarla (es. “Serve per ascoltare”), gli altri devono indovinare.

“Disegna il tuo compagno”

- A coppie: uno fa da modello, l’altro disegna cercando di riconoscere e posizionare le parti del corpo.

“Il corpo canta”

- Associazione di suoni a parti del corpo (es. mani = battito, piedi = salto, bocca = fischio), per creare una sequenza ritmica.

5° incontro: Acquisire la consapevolezza dello spazio e della lateralità.

Il bambino viene guidato a riconoscere e utilizzare consapevolmente le diverse parti del corpo, scegliendo se eseguire un'attività con la parte destra o sinistra.

Attività e strategie

-Segnale fisico (braccialetto, adesivo, colore)

Utilizzare un riferimento visivo per aiutare il bambino a riconoscere la destra o la sinistra:

- Mettere un **braccialetto colorato** o un **adesivo** sulla **mano destra**.
- Porre domande come: **“Qual è la mano con il braccialetto?”**
- Questo crea un punto di riferimento costante e rassicurante.

- Filastrocche e canzoncine

Una filastrocca semplice:

*"Questa è la mia mano destra,
con cui saluto in fretta.*

*Questa è la mia mano sinistra,
che mi serve se sono artista!"*

-Esempi di giochi

- **Il semaforo delle mani**
Il conduttore dà comandi come:
“Tutti con la **mano destra** in alto!”,
“Batti con la **sinistra**!”,
“Tocca il piede destro con la mano sinistra!”, ecc.

- **Percorso direzionale**

Creare un percorso a terra con **frecce colorate** o oggetti.

Dare indicazioni come:

“Salta a destra”, “Gira a sinistra”, “Cammina sulle frecce verdi”.

-Movimento del violino

Simulare il gesto dell’archetto:

- Eseguire un **movimento orizzontale da destra verso sinistra** (e viceversa) con il braccio, come se si stesse suonando il violino.
- Questo stimola la percezione direzionale e la coordinazione tra le due parti del corpo.

-Attività grafica con foglio a quadretti grandi

- Presentare un **foglio a quadretti grandi**:
 - Parte **sinistra** colorata di **rosso**
 - Parte **destra** colorata di **verde**

Esercizi suggeriti:

1. Fare un punto su ogni incrocio, partendo dalla parte rossa con la mano sinistra, e proseguire nella parte verde con la mano destra.
2. Tracciare una linea che va da un punto rosso (a sinistra) a un punto verde (a destra), lavorando sul passaggio da una zona all'altra del foglio.

6° incontro: Concetto dentro e fuori

Comprendere e interiorizzare i concetti spaziali di **dentro** e **fuori** attraverso il gioco motorio e un'attività grafica.

-Attività motoria

Materiali:

- Cerchi (hula hoop)
- Scatoloni grandi o tunnel morbidi (tipo tunnel IKEA)

Svolgimento:

1. Disporre cerchi e/o scatoloni sul pavimento.
2. Invitare i bambini, a turno o a piccoli gruppi, a **saltare dentro** e poi **fuori** dai cerchi.
3. Successivamente, farli **entrare** nello scatolone o **passare dentro e poi uscire fuori** dal tunnel.
4. Ogni volta che il bambino entra o esce, verbalizzare insieme:
 “Ora sei **dentro!**”
 “Ora sei **fuori!**”

Variante: si può rendere il gioco più dinamico con la musica – quando la musica si ferma, i bambini devono essere **dentro** o **fuori** a seconda del comando.

-Attività grafica

Materiali:

- Fogli A3 a quadretti (possibilmente con quadretti grandi)
- Matite colorate, pennarelli o pastelli
- Sagome disegnate o già stampate (es. cerchi, scatole, tunnel) – opzionale

Svolgimento:

1. Consegnare a ciascun bambino un foglio A3 a quadretti.
2. Dare il seguente compito:
 - Colorare **con un colore** tutti i quadretti **dentro** una forma (es. dentro un cerchio disegnato su metà del foglio).
 - Colorare **con un altro colore** i quadretti **fuori** da quella forma.

3. Si può ripetere l'esercizio più volte con forme diverse (cerchio, quadrato, scatola, tunnel stilizzato).

7° incontro: Concetto sopra- sotto

Per favorire l'acquisizione del concetto di **sopra/sotto**, si propongono diverse attività ludiche e grafo-motorie, volte a stimolare la percezione spaziale, la motricità globale e fine, e il linguaggio descrittivo. Di seguito, una serie di giochi ed esercizi:

1. Percorsi motori "Sopra e Sotto"

- **Gioco del tunnel e del ponte:** realizzare un percorso motorio in cui i bambini devono passare **sotto un tavolo**, una corda o un telo e **salire sopra una panca** o uno sgabello stabile.
- **Stazioni motorie:** organizzare una sequenza di postazioni (es. "vai sotto l'arco", "passa sopra il cuscino", "striscia sotto la sedia", "cammina sopra i cerchi").

2. Attività grafiche e pittoriche

- **Colora sopra/sotto:** su una griglia con grandi quadretti, chiedere di colorare i quadretti **sopra** di **azzurro** e quelli **sotto** di **verde**.
- **Disegno diviso in due:** su un foglio A3 diviso a metà orizzontalmente, disegnare o incollare:
 - in alto (**sopra**) animali che volano (es. uccelli, farfalle),
 - in basso (**sotto**) animali che camminano o strisciano (es. cani, gatti, serpenti).
- **Sopra o sotto l'albero?:** disegnare un albero grande e far posizionare o incollare figure (es. uccellini sopra i rami, funghi o animaletti sotto l'albero).

3. Giochi simbolici e di ruolo

- **Giochiamo a "Dove sono?":** un bambino si nasconde **sotto una coperta** o **sopra un cuscino**; gli altri devono indovinare e descrivere la posizione.
- **Marionette o pupazzi:** far muovere i personaggi **sopra e sotto** a una sedia, a un tavolo o a un telo sospeso, verbalizzando le azioni.

4. Giochi di osservazione e verbalizzazione

- **Memory visivo:** mostrare immagini con oggetti posizionati **sopra o sotto** altri oggetti e chiedere di descrivere cosa vedono.
- **Caccia al tesoro:** nascondere oggetti in aula o in giardino, dando indizi come "cerca sotto il banco" o "guarda sopra la mensola".

5. Canzoni e filastrocche

- Introdurre canzoncine o filastrocche che utilizzano i concetti di **sopra e sotto** (es. "Sopra il ponte di Baracca..."), accompagnate da movimenti gestuali coerenti.

8° incontro: Alto- basso

Il concetto spaziale **alto/basso** viene esplorato attraverso attività corporee, grafiche e simboliche che stimolano la percezione dello spazio, la coordinazione motoria e la comprensione linguistica, attraverso il gioco e l'osservazione.

1. Giochi motori e corporei

- **Sacco pieno / sacco vuoto**

Gioco corporeo che alterna due posizioni:

- Alla parola "**sacco pieno**", i bambini si raccolgono a terra, in posizione accovacciata (posizione **bassa**).
 - Alla parola "**sacco vuoto**", si alzano in piedi con le braccia tese verso l'alto (posizione **alta**).
- Il gioco può essere accompagnato da musica e comandi variati, anche in sequenza veloce per aumentare l'attenzione.

- **Camminare con le punte e con i talloni**

Attività motoria per esplorare il concetto di **altezza**:

- **Camminare sulle punte** per "andare in alto" e allungare il corpo;
- **Camminare con i talloni** o piegati verso il basso per "abbassarsi".

Può essere svolto su percorsi tracciati a terra o in forma di gioco libero.

- **Salta e tocca in alto / Raccogli in basso**

Appendere oggetti leggeri (palloncini, foulard) in alto. I bambini devono **saltare per toccarli**. Successivamente, spargere a terra altri oggetti da **raccogliere** in posizione bassa.

A ogni azione, si verbalizza: *"Sto toccando in alto", "Sto raccogliendo in basso"*.

- **Imita chi sta in alto e chi sta in basso**

Gioco di imitazione motoria:

- I bambini imitano **uccelli, farfalle, api** con movimenti ampi e braccia sollevate (in **alto**).
- Poi imitano **animali che camminano o strisciano** (cani, gatti, serpenti) vicino al pavimento (in **basso**).

2. Attività grafiche e artistiche

- **Disegno strutturato su foglio A3 diviso in quattro quadranti**

L'attività sviluppa l'orientamento spaziale e la distinzione tra alto e basso:

- Si consegna un foglio A3 diviso in **quattro quadrati** (due in alto, due in basso).
- L'insegnante guida l'attività con indicazioni verbali:
 - *"Nel quadrato in alto a sinistra, disegna una farfalla"*
 - *"Nel quadrato in alto a destra, disegna un'ape"*
 - *"Nel quadrato in basso a sinistra, disegna un fiore"*
 - *"Nel quadrato in basso a destra, disegna un cane"*

Al termine, si osservano i disegni e si rinforzano i concetti: *"Dove vola la farfalla? In alto. Dove cresce il fiore? In basso..."*

- **Colora alto e basso**

Proporre un foglio diviso a metà:

- Nella parte **alta**: colorare il cielo, il sole, le nuvole, uccelli, ecc.
- Nella parte **bassa**: colorare il prato, gli animali, i fiori.

- **Collage "In alto o in basso?"**

	Fornire immagini ritagliabili. I bambini devono incollare: ◦ Quelle che si trovano in alto (aerei, farfalle, mongolfiere) nella parte superiore del foglio; ◦ Quelle in basso (case, alberi, animali) nella parte inferiore. 3. Giochi verbali e cognitivi • Dov'è? In alto o in basso? Mostrare immagini o oggetti posti a diverse altezze in aula. I bambini devono indicare e rispondere: "<i>È in alto</i>", "<i>È in basso</i>". • Caccia al dettaglio Preparare una grande illustrazione o un ambiente reale (es. angolo lettura). I bambini devono trovare: ◦ 3 oggetti che si trovano in alto; ◦ 3 oggetti che si trovano in basso. <u>9° incontro: Piccolo- grande</u> Le attività proposte mirano a sviluppare nei bambini la capacità di discriminare le dimensioni attraverso il movimento, il gioco, la manipolazione e la rappresentazione grafica. Le esperienze stimolano l'osservazione, il linguaggio descrittivo e la coordinazione motoria fine e globale. 1. Giochi motori e di esplorazione spaziale • Corsa alla linea e raccolta degli oggetti Si traccia una linea di partenza e una linea di arrivo. Al via, i bambini corrono fino alla linea e, su indicazione dell'insegnante, devono: ◦ Raccogliere oggetti piccoli o grandi (es. palline, cubi, costruzioni) a seconda del comando dato: "<i>Pren- di qualcosa di grande!</i>" oppure "<i>Cerca un oggetto piccolo!</i>" ◦ Riportare gli oggetti al punto di partenza e verbalizzare la scelta: "<i>Ho preso una palla piccola</i>". • Gara degli oggetti per dimensione Si posizionano due contenitori: uno etichettato con la parola e/o immagine "grande", l'altro con "piccolo". I
--	---

bambini devono:

- Correre, raccogliere un oggetto da una cesta comune,
- Osservarlo e classificarlo nel contenitore corretto.

Variante: fare il gioco a squadre a tempo.

2. Attività grafiche e manipolative

• **Ritaglia e incolla: piccoli vicino ai grandi**

- Fornire immagini doppie (es. un grande sole e uno piccolo, un grande orsetto e uno piccolo, ecc.).
- I bambini devono **ritagliare le figure piccole e incollarle vicino a quelle grandi corrispondenti** sul foglio, rispettando l'associazione.
- Durante l'attività si può verbalizzare: *“Questo è grande... questo è piccolo, ma sono uguali”*.

• **Colora i quadretti piccoli e grandi**

- Su una griglia composta da **quadretti di diverse dimensioni**, i bambini devono:

- **Colorare i quadretti grandi di verde**
- **Colorare i quadretti piccoli di rosso**

Questa attività sviluppa l'attenzione visiva, la discriminazione dimensionale e la motricità fine.

• **Disegna piccolo e grande**

Su un foglio, l'insegnante chiede di disegnare:

- *“Una mela grande e una mela piccola”*,
- *“Un sole grande nel cielo e una nuvola piccola”*.

Si può lavorare anche a coppie per confrontare i disegni.

3. Giochi simbolici e cognitivi

• **Coppie di oggetti "piccolo-grande"**

- Disporre sul tavolo una serie di oggetti doppi di dimensioni diverse (es. due cucchiaini, due tazze, due palline).
- I bambini devono **formare le coppie** e nominare: *“Questo è grande, questo è piccolo”*.

• **Tombola delle dimensioni**

	Preparare cartelle con disegni misti (piccoli e grandi) e tessere corrispondenti. Quando l'insegnante estrae e nomina un oggetto (<i>"fiore grande"</i>, <i>"casa piccola"</i>), i bambini devono coprire il disegno corretto. • Memory "piccolo-grande" Realizzare un memory con immagini doppie (una grande, una piccola). I bambini devono trovare le coppie uguali per forma, ma diverse per dimensione. <u><i>10° incontro: La passeggiata della lumaca</i></u> Stimolare la coordinazione tra i movimenti delle due dita e quelli di traslazione in avanti del braccio. MATERIALI OCCORRENTI Scheda di p. 181 dell'appendice. Libro “ 150 giochi in movimento”. COSA FARE Fingere di andare a mangiare il gelato facendo «camminare» l'indice e il medio lungo il percorso di pallini: - mano destra: indice = grigio e medio = bianco; - mano sinistra: indice = bianco e medio = grigio. VARIANTI/SVILUPPI Far fermare il bambino a un certo punto del percorso e vedere se si trova nella posizione corretta (con un dito su un pallino grigio e uno su un pallino bianco). <u><i>11° incontro: Il salto della rana</i></u> Il bambino parte da una posizione accovacciata, con le ginocchia flesse e le braccia davanti a sé, come una piccola rana pronta a muoversi. Al via dell'adulto, esegue un salto in avanti, estendendo contemporaneamente le braccia e le gambe. L'idea è quella di imitare una rana che salta da una foglia all'altra durante una passeggiata avventurosa nel bosco. Varianti giochi motori: 1. Salto a misura della rana: Si invita il bambino a modulare la forza del salto, provando a fare salti più lunghi o più corti, in base a comandi vocali ("Salto piccolo!", "Salto grande!") o a segnali visivi posti a terra (cerchi, corde, fogli colorati).
--	--

2. **Il percorso della rana:** Si crea un **percorso motorio** con ostacoli morbidi (cuscini, cerchi, strisce adesive) che la rana deve superare con piccoli salti, cercando di mantenere l'equilibrio.
3. **La rana e la foglia:** Si utilizzano fogli A4 con immagini di foglie (o un **foglio prestampato** con la rana o altri animali). Il bambino deve saltare da una foglia all'altra, cercando di **atterrare con precisione** all'interno del foglio.
4. **Gara di rane** (in piccoli gruppi): Chi riesce a percorrere una certa distanza con il minor numero di salti? O al contrario, con il maggior numero di salti piccoli? Si può tenere traccia con segnalini o mollette.

-foglio prestampato A4 del "Salto della rana"

12°incontro: Le onde del serpente

Nastro abbastanza lungo e leggero, tipo quelli utilizzati per la ginnastica ritmica.

Chiedere al bambino di eseguire con il nastro evoluzioni di varia natura.

VARIANTI/SVILUPPO: Con un nastro analogo ma più piccolo, far eseguire lo stesso esercizio chiedendo unicamente i movimenti del polso. Far notare al bambino i differenti distretti corporei che lavorano.

13°incontro: La scalata della formica

Fare due copie della scheda in appendice e disporle affiancate sul piano di lavoro, in modo che le parti bianche siano al centro e quelle grigie verso l'esterno. Far porre al bambino le mani di taglio lungo le righe nere. Alternare movimenti di pronosupinazione delle due mani facendole poggiare entrambe sul bianco, poi entrambe sul grigio.

VARIANTI/SVILUPPI Rovesciare la scheda a destra in modo da avere al centro la parte grigia e all'esterno quella bianca. Far muovere le mani in maniera reciproca tra loro, dicendo:

«Quando una è sul bianco l'altra è sul grigio» per semplificare la comprensione del compito.

14°incontro: Il volo della mosca

Metti della musica e invita i bambini a **muoversi come delle mosche**, volando nello spazio:

- quando la musica si ferma, l'adulto dà un comando: "Linea dritta!" – i bambini devono rappresentarla col corpo (in piedi, sdraiati, con le mani, ecc.)
- quando riparte la musica, le mosche tornano a volare.

Varianti:

- Usa nastri o foulard per far "volare" le mani
- Disegna le traiettorie con i piedi su linee a terra (nastro adesivo, corde)

Su fogli A4 prestampati, i bambini devono aiutare la mosca a **seguire il percorso** con un pennarello o il dito.

15° incontro: Verifica

"La missione degli esploratori del segno!"

I bambini partecipano a una piccola "avventura" a tappe, ogni tappa valuta un'abilità specifica. Si può allestire in salone, aula o cortile.

1. Percorso motorio guidato (*motricità globale + orientamento spaziale*)

Obiettivo: Osservare la coordinazione motoria e la comprensione dei comandi spaziali.

Materiale: cerchi, coni, panche basse, tunnel, corde, tappeti

Consegne:

- Cammina **sopra** la linea tracciata a terra
- Passa **sotto** il tavolo o tunnel
- Salta **dentro e fuori** dai cerchi
- Cammina **a zig-zag** tra i coni
- Cammina **sulle punte** e poi **accovacciato**
- Raccogli un oggetto **grande** e uno **piccolo**

Osserva:

- Coordinazione dei movimenti
- Capacità di seguire una sequenza
- Comprensione delle indicazioni spaziali

2. Attività grafica al tavolo (*motricità fine + grafismo + organizzazione spaziale sul foglio*)

Materiale: foglio A4 o A3, scheda strutturata o disegno libero guidato, matite colorate o pennarelli

Attività suggerita:

- **Colorare quadretti:** piccoli di **rosso**, grandi di **verde**
- **Unisci i puntini** per completare una linea curva, una retta e una spezzata
- **Traccia una linea dall'alto al basso**, una da sinistra a destra
- **Disegna nel foglio diviso in 4 quadranti:**
 - In alto a sinistra: una farfalla
 - In alto a destra: un sole
 - In basso a sinistra: un fiore
 - In basso a destra: un gatto

Osserva:

- Impugnatura dello strumento grafico
- Precisione nel colorare o tracciare
- Orientamento sul foglio
- Rispetto delle consegne

3. Gioco simbolico o imitativo (*lateralizzazione, ritmo, schema corporeo*)

Attività: “La danza delle direzioni”

Materiale: musica, cerchi colorati, frecce, cartoncini con simboli

Esercizio:

- A ritmo di musica, i bambini si muovono liberamente.
- Alla pausa, l'insegnante mostra un comando o simbolo (es. "mano destra", "salta in alto", "toccati il ginocchio", "metti il piede sinistro nel cerchio").
- Variante: imitare animali (striscia come il serpente, salta come la rana, cammina come il granchio)

Osserva:

- Consapevolezza del proprio corpo
- Riconoscimento destra/sinistra
- Capacità di imitazione e attenzione

Strumenti per l'osservazione

Puoi usare una griglia con questi indicatori:

COMPETENZE	SI	PARZIALMENTE	NO	OSSERVAZIONI
Coordina i movimenti grossolani	☐	☐	☐	
Riconosce e usa correttamente concetti spaziali (alto/basso, sopra/sotto...)	☐	☐	☐	
Usa correttamente gli strumenti grafici	☐	☐	☐	
Traccia linee rette, curve, spezzate	☐	☐	☐	
Colloca oggetti/disegni nello spazio del foglio	☐	☐	☐	
Riconosce destra e sinistra sul proprio corpo	☐	☐	☐	
Rispetta la sequenza delle consegne	☐	☐	☐	

	Conclusione: piccolo diploma simbolico Alla fine della verifica-gioco, puoi consegnare un diploma di “Esploratore del Segno” con il nome del bambino, per celebrare il percorso fatto insieme.
Tempi	Da ottobre fino a fine anno scolastico, una volta la settimana (modalità da concordare).
Verifica di conoscenze ed abilità	Che cosa si verifica: Partecipazione e livello di competenze acquisite Come si effettua la verifica: Quando si effettua la verifica: “In itinere” e alla fine del percorso. Strumenti di verifica : • Portfolio individuale: raccolta di disegni, tracciati, foto di attività, annotazioni. • Documentazione fotografica: utile per osservare posture, movimenti, espressioni. • Osservazioni carta e penna dell’insegnante conduttrice Relazione finale del referente del progetto. Valutazione criticità/punti di forza e nuove proposte di adeguamento e integrazione progettuale.
Metodologia	‘Susanna Primavera’.
Destinatari	Tutti i bambini delle tre fasce d’età della scuola dell’infanzia.
Insegnanti coinvolti	Il personale della scuola.
Bibliografia progetto grafo motori	<i>‘Alla conquista della scrittura, e non solo...Guida didattica’</i> Alessandra Venturelli, Valentina Valenti. Mursia , 2024

