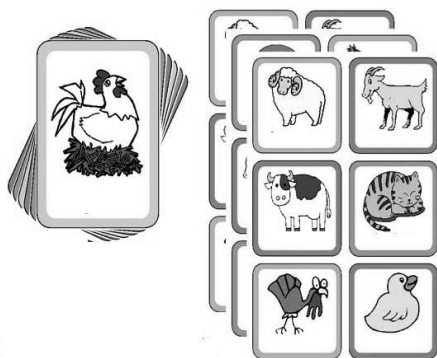


ATTIVITÀ DIDATTICA GRUPPO SPERIMENTALE¹

Attività 1



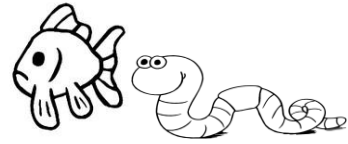
Giochi con la lingua: spostarla dentro la bocca, farla schioccare, fare la noce, con la punta toccare il mento o il naso. Imitiamo il neonato emettendo le prime sillabe (la-la-la, ta-ta-ta, ma-ma-ma) e alterniamo i vari modi: sussurrando, gridando, pianissimo, a ritmi diversi. Imitiamo il rumore o suono prodotto dal trapano, dalla sega, dalla zanzara, dal serpente, dalla sirena. Imitiamo la voce degli animali: il cane, l'asinello, la pecora, la mucca, la gallina. Pronunciamo, tenendo la mano sul collo, le vocali in modo esagerato. Associamo il tono alto o basso, nell'immissione di una vocale, alzando o abbassando le mani. Ripetiamo il nostro nome scandendo bene le lettere. Ripetiamo alcune parole con inizio diverso: cane-pane-rane, melo-velo-gelo, callo-ballo-gallo. Ascoltando la cassetta dei suoni e dei rumori proviamo a decifrarli e ad imitarli.



Giochi di carte: l'insegnante emetterà un suono ed il bambino individuerà l'immagine e la denominerà scegliendo fra alcune carte rappresentanti oggetti che producono suoni o rumori. Stesso gioco, ma con carte rappresentanti animali.

¹ VEDASI PARAGRAFO 7, pp. 244-248.

Attività 2



1. Scoperta del corpo attraverso la narrazione della favola 'Pesce Giramondo'.

2. Lettura di immagini che rappresentano le azioni della favola.



3. Imitazione e verbalizzazione dell'azione rappresentata da parte dell'insegnante.

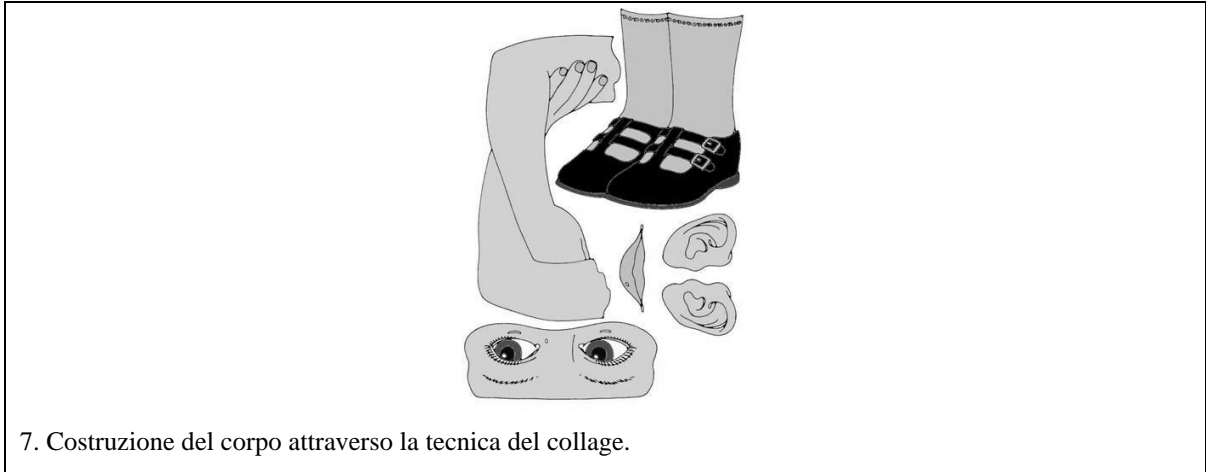
4. Rielaborazione verbale e con i movimenti da parte dei bambini.



5. Gioco con carte raffiguranti la favola di pesce giramondo + singole schede da colorare.



6. Costruzione del 'libro impertinente' sulla favola 'Pesce Giramondo'



Attività 3






Mettiamo in un sacchetto degli oggetti, il bambino estraendoli dovrà denominarli

Con alcune immagini reali impariamo e attraverso l'imitazione dell'azione del lavarsi, del sedersi iniziamo a conoscere il nome degli oggetti di casa e formuliamo le prime brevi frasi: sapone "io mi lavo le mani con il sapone"; spazzolino "io mi lavo i denti con lo spazzolino". Attraverso la colorazione di una scheda strutturata coloriamo gli oggetti denominati.


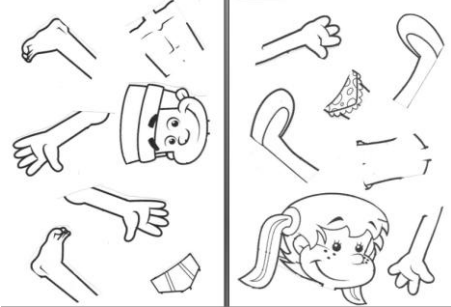
Attività 4

1. Avvio alla scoperta del corpo attraverso la




2. Lettura di immagini che rappresentano le azioni della favola.

favola 'Pesce Giramondo' è diventato uomo'	
 <p>3. Imitazione e verbalizzazione dell'azione rappresentata da parte dell'insegnante.</p>	 <p>4. Rielaborazione verbale e con i movimenti da parte dei bambini dei bambini.</p>
 <p>5. Gioco con carte rappresentanti la favola di Pesce Giramondo + singole schede da colorare.</p>	 <p>6. Realizzazione del 'libro impertinente' sulla favola 'Pesce Giramondo è diventato uomo'</p>
 <p>7. Racconto dei bambini con frasi semplici della favola 'Pesce Giramondo è diventato uomo'.</p>	

Attività 5

 <p>Nascondiamo un oggetto dentro l'armadio ed il bambino, attraverso domande, deve indovinarlo.</p>	 <p>Gioco del completamento del corpo attraverso il disegno.</p>
---	--

Attività 6

 <p>Mostriamo le gambe, braccia, viso, orecchie, naso, occhi, etc. e impariamo la filastrocca "tocca tocca".</p>	 <p>Gioco dello specchio: attraverso l'uso dello specchio ogni bambino dovrà riconoscersi, descriversi e denominare le varie parti del proprio corpo.</p>
<p>Gioco della danza: attraverso l'ascolto di musica siciliana (tarantella) ed etnica i bambini son liberi di muoversi: ballare, correre, saltare, cercarsi, toccarsi l'insegnante ferma la musica e pronuncia la parte del corpo che il bambino deve toccare sull'altro bambino vicino.</p>	

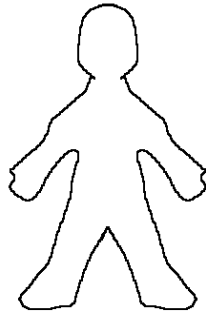
Attività 7



Si invitano i bambini a sviluppare con spontaneità delle produzioni grafiche sul proprio corpo. In un secondo momento si invitano a copiare il modello del corpo umano.

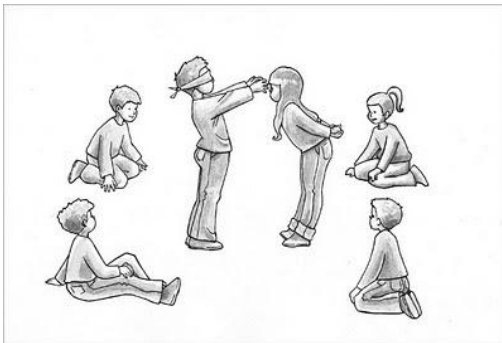


Costruire il corpo attraverso la tecnica del ritaglio.



Costruzione e riempimento delle sagome del corpo umano. Attraverso ritagli di carta di giornale sagomati a forme geometriche con quadrati grandi e piccoli, rettangoli grandi e piccoli da incollare si riempiranno le sagome e formare sagome vestite.

Attività 8



Gioco di "Mosca cieca" a suon di musica ritmata.

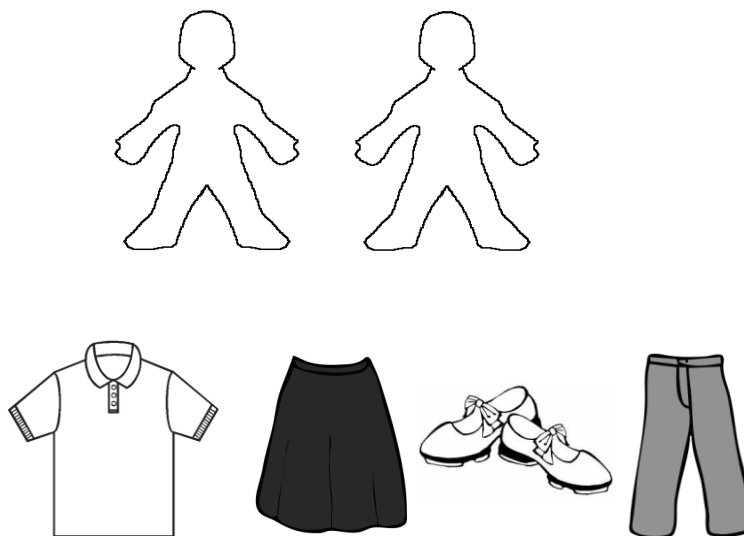


Ripetere e memorizzare rime: rosso come l'osso è caduto nel fosso.

Gioco dell'indovinello "passaparola": disponiamo i bambini a cerchio e creiamo una catena di parole, dove un bambino inizia con un nome e lo sussurra all'orecchio del bambino accanto poi ciascuno via via a catena lo riferiscono fin quando giunge all'ultimo bambino che deve indovinare se la parola "udita" è la parola iniziale.





Attività 9



Costruiamo il corpo con la carta pacchi. I bambini sono suddivisi due gruppi: uno di maschi e uno di femmine. Un bambino si distende su un foglio da pacco mentre gli altri bambini contornano il corpo con i pennarelli ultimato il contorno, il bambino si alza. Tutti insieme completano lo schema disegnando i particolari del corpo: occhi, naso, bocca, orecchie, capelli, ecc. Poi si passa a "vestire" il corpo. I "vestiti" sono fatti con la carta crespa appallottolata che i bambini devono incollare. Nel lavoro è bene incollare rispettando i contorni del disegno. A questo punto il bambino con l'aiuto dell'insegnante scrive sotto il cartellone il nome del bambino che ha fatto da modello e lo appenderà al muro.

Attività 10

 <p>Raccontare in modo comprensibile ai compagni le proprie usanze del paese d'origine: cibo, ricorrenze speciali e giochi tipici.</p>	 <p>Gioco del traduttore simultaneo. Si sceglie una parola: nome proprio, testa, occhi, bocca, braccio, mano, gamba, piede ed ogni bambino, con l'aiuto del mediatore linguistico, lo tradurrà oralmente e lo scriverà nella propria lingua d'origine, tutti gli altri la ripeteranno.</p>
--	--

“LA FAVOLA DI PESCE GIRAMONDO”²

Pesce nonno Giramondo è un pesce che abita in una vecchia casa di pescatori e che i bambini vanno a trovare l'estate per farsi raccontare le avventure di quando era un pesce con coda e pinne. Questo strano pesce, voleva diventare un uomo. E così decise di fare il giro del mondo per trovare un paese che gli piacesse. In fretta in fretta si mise a nuotare: **nuota, nuota, nuota** ... Arrivò in un paese.....Con la A..... ma non gli piaceva. Per parlare le persone dicevano solo: **A! A! A! A!** In fretta in fretta ricominciò a nuotare: **nuota, nuota, nuota** ... Arrivò in un paese.....Con la O..... ma non gli piaceva. Per parlare le persone dicevano solo: **O! O! O! O!**E via! In fretta in fretta ricominciò a nuotare: **nuota, nuota, nuota** ... Arrivò in un paese.....Con la E..... ma non gli piaceva. Per parlare le persone dicevano solo: **E! E! E! E!**E ricominciò a nuotare, per trovare a tutti i costi un paese che gli piacesse. E così **nuota, nuota, nuota, nuota, nuota, nuota**....E..Finalmente...Ecco il paese delle **UI** “Che bello” Un paese lungo. Mi piace: Voglio diventare un uomo di questo paese!.E uscì dall'acqua... Ma non sapeva **camminare**. Provò a nuotare con le braccia e con le gambe: rimase più fermo di prima. Riprovò. Tutto inutile. Che fare? Pensa..Ripensa...Cominciò a **strisciare** come un **serpentello** appena nato. Striscia, striscia, che fatica!Ma il pesce vuole imparare al più presto a camminare. E così striscia, striscia, **striscia, striscia, striscia, striscia**.....Finché stanco morto si addormentò ...Mentre dormiva sognò di essere diventato un uomo con quattro braccia, sette gambe,nove mani, un cappello.Quando si svegliò provò a camminare a quattro zampe, come un agnello....come un vitello.....come un cane con il guinzaglio...Diventò bravo sempre di più. Finalmente, dopo tanto, riuscì a **reggersi in piedi** da solo, **sulle gambe**. Era diventato **un uomo**.







² La storia della favola è stata ricostruita attraverso le battute presenti nella sequenza con immagini, da [www.fantasiaweb/editore/erickson/psicomotricità/riccio/ pp. 11-15](http://www.fantasiaweb/editore/erickson/psicomotricità/riccio/pp.11-15) e pp.24-26, [ultimo accesso: 22/12/2009]

“PESCE GIRAMONDO È DIVENTATO UOMO”











E così il pesce aveva imparato a camminare, ricordate? Si sentiva importante,....Si gonfiava e si sgonfiava per la contentezza, come un pallone. Che fanatico! E adesso? Cominciò a visitare la città delle **UI**. Prima però andò a comprarsi una macchina fotografica e se l'appese al collo. E via a fare il turista!“ **UI** “ esclamò! “che bel mondo, somiglia tanto a un francobollo”. Prese la macchina fotografica e via a scattare. Aveva fotografato tutto: **CLIC! CLIC! CLIC!**.Che altro doveva fare per diventare un uomo da rispettare. Idea! Fare amicizia con gli abitanti della città delle **UI**. “ **UI,UI,UI!**” cominciò a gridare. Però la gente non lo considerava.Ma non si scoraggiò. Si avvicinò ad un signore e cominciò a guardarlo e a toccarlo e pensava “Che saranno queste?” (gambe, braccia, viso,orecchie, pancia e bocca).Quel signore gli insegnò tutto con una **filastrocca: tocca tocca** sulle parti del corpo; Il pesce era proprio soddisfatto e per essere sicuro di aver imparato prese un foglio e una matita e fece cento disegni di uomo. Così non l'avrebbe dimenticato.

SEQUENZA DELLA STORIA CON LE IMMAGINI

“LA FAVOLA DI PESCE GIRAMONDO”³




<p>1</p>  <p>Pesce nonno Giramondo è un pesce che abita in una vecchia casa di pescatori e che i bambini vanno a trovare l'estate per farsi raccontare le avventure di quando era un pesce con coda e pinne.</p>	<p>2</p>  <p>Questo strano pesce, voleva diventare un uomo. E così decise di fare il giro del mondo per trovare un paese che gli piacesse.</p>
<p>3</p>  <p>In fretta in fretta si mise a nuotare: nuota, nuota, nuota ... Arrivò in un paese....</p>	<p>4</p>  <p>Con la A..... ma non gli piaceva. Per parlare le persone dicevano solo: A! A! A! A!</p>
<p>5</p>  <p>In fretta in fretta ricominciò a nuotare: nuota, nuota, nuota ... Arrivò in un paese....</p>	<p>6</p>  <p>Con la O..... ma non gli piaceva. Per parlare le persone dicevano solo: O! O! O! O!</p>

³ Tutta la sequenza è ripresa da: www.fantasiaweb/editore_erickson/psicomotricità/riccio/pp.11-15 [ultimo accesso:22/12/2009]

<p>7</p>  <p>E via! In fretta in fretta ricominciò a nuotare: nuota, nuota, nuota ... Arrivò in un paese.....</p>	<p>8</p>  <p>Con la E..... ma non gli piaceva. Per parlare le persone dicevano solo: E! E!E! E!</p>
<p>9</p>  <p>E ricominciò a nuotare, per trovare a tutti i costi un paese che gli piacesse. E così nuota, nuota, nuota, nuota, nuota, nuota....</p>	<p>10</p>  <p>E....Finalmente...Ecco il paese delle UI "Che bello" Un paese lungo. Mi piace: Voglio diventare un uomo di questo paese!.</p>
<p>11</p>  <p>E uscì dall'acqua... Ma non sapeva camminare. Provò a nuotare con le braccia e con le gambe: rimase più fermo di prima.</p>	<p>12</p>  <p>Riprovò. Tutto inutile. Che fare? Pensa...Ripensa...Cominciò a strisciare come un serpentello appena nato. Striscia , striscia, che fatica!</p>
<p>13</p>  <p>Ma il pesce vuole imparare al più presto a camminare. E così striscia, striscia, striscia, striscia, striscia, striscia.....</p>	<p>14</p>  <p>Finché stanco morto si addormentò ...Mentre dormiva sognò di essere diventato un uomo con quattro braccia, sette gambe, nove mani, un cappello.</p>
<p>15</p>  <p>Quando si svegliò provò a camminare a</p>	<p>16</p>  <p>Diventò bravo sempre di più. Finalmente,</p>





quattro zampe, come un agnello....come un vitello.....come un cane con il guinzaglio...	dopo tanto, riuscì a reggersi in piedi da solo, sulle gambe. Era diventato un uomo.
---	---

SCHEMA SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ: SCHEDE 1⁴






STORIA	AZIONI DEI BAMBINI	DISEGNI ATTIVITÀ
<p>Enzo mi ha incaricato di raccontarvi la storia di nonno Pesce Giramondo.</p> <p>Guardiamo insieme le figure di questa storia.</p> <p>Pesce nonno Giramondo è un pesce che adesso abita in una vecchia casa di pescatori in riva al mare, e che i bambini vanno a trovare l'estate per farsi raccontare le sue avventure di quando era un semplice pesce con coda, pinne e basta. Questo strano pesce, vi dicevo, voleva diventare un uomo. E così decise di fare il giro del mondo per trovare un paese che gli piacesse tanto.</p>	<p>I bambini guardano i disegni dell'album.</p> <p>Mentre si racconta la storia i bambini sono disposti a semicerchio seduti sulle sedie</p>	
<p>In fretta in fretta si mise a nuotare: nuota, nuota, nuota, nuota..... Arrivò in un paese.....</p>	<p><i>Al primo racconto</i> l'insegnante imita i movimenti del nuoto</p> <p><i>Al secondo racconto</i> Sono i bambini ad imitare ripetendo ad ogni bracciata: NUOTA, NUOTA, NUOTA. Poi l'insegnante dice: STOP! Tutti i bambini si devono fermare.</p> <p><i>Mentre si svolge l'attività motoria</i> i bambini stanno distesi con la pancia in giù e far finta di nuotare senza spostarsi dal posto.</p>	
<p>..... Con la A</p>	<p><i>Al primo racconto</i> L'insegnante ripete alcune volte A per fissare meglio la vocale e abbina il gesto della A. <i>Al secondo</i> i bambini imitano l'insegnante ripetendo a voce alta la A Per aiutare i bambini a ripetere insieme, l'insegnante dà il ritmo battendo le mani.</p>	

⁴ Molti spunti per questa e altre attività vengono da: www.fantasiaweb/editore/erickson/psicomotricità/riccio/ pp. 16-21 [ultimo accesso: 22.12.2010].

SCHEMA SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ: SCHEDA 2

STORIA	AZIONI DEI BAMBINI	DISEGNI ATTIVITÀ
<p>..... Ma non gli piaceva E via di nuovo a nuotare: nuota, nuota, nuota...</p>	<p><i>Al primo racconto</i> l'insegnante imita i movimenti del nuoto <i>Al secondo racconto</i> Sono i bambini ad imitare ripetendo ad ogni bracciata:NUOTA,NUOTA. Poi l'insegnante dice STOP, tutti i bambini si devono fermare.</p>	
<p>Arrivò al paese delle O....</p>	<p><i>Al primo racconto</i> l'insegnante ripete varie volte la O, per fissare meglio la vocale, si abbina il gesto della O.</p>	
<p>Ma niente,non gli piaceva.E via di nuovo, più in fretta di prima. Nuota,nuota, nuota, nuota.....</p>	<p><i>Al secondo racconto</i> i bambini ripetono ad alta voce O.....</p>	
<p>.....Arrivò in un altro paese...Era il paese delle E... E un'altra volta anche in questo paese le persone sapevano parlare solo con la E.....E ricominciò a nuotare. Era stanco, ma voleva trovare a tutti i costi un paese che gli piacesse. E così, molto lentamente, molto lentamente: nuota, nuota, nuota, nuota, E ... finalmente.... Ecco il paese delle UI. "che bello! Un paese lungo. Mi piace. Voglio diventare un uomo di questo paese".</p>	<p><i>Al primo racconto</i> L'insegnante ripete varie volte. Per fissare meglio la vocale si pronuncia abbinando il gesto. <i>Al secondo racconto</i> i bambini ripetono ad alta voce la E..... solo i bambini devono nuotare molto, molto lentamente. <i>Al primo racconto</i> L'insegnante ripete varie volte UI, per fissare meglio le due vocali abbinando due gesti: uno per la I, e uno per la U. <i>Al secondo racconto</i> I bambini ripetono ad alta voce abbinando i due gesti insieme.</p>	

SCHEMA SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ: SCHEDA 3

STORIA	AZIONI DEI BAMBINI	DISEGNI ATTIVITÀ
<p>E uscì dall'acqua.. Ma...non sapeva camminare.e come provò a reggersi in piedi cadde giù, disteso come un pesce salame. Provò a nuotare con le braccia e le gambe. Ma niente: rimase più fermo di prima. Riprovò: nuota, nuota, nuota,</p>	<p><i>Al primo racconto</i> L'insegnante imita il pesce. <i>Al secondo racconto</i> i bambini seduti si sforzano per alzarsi, ma non ci riescono. Quando si passa all'attività motoria i bambini sono distesi in terra a pancia in giù e si sforzano ad alzarsi, ma non ci riescono e ricadono distesi.</p>	
<p>Tutto inutile: fatica sprecata. Che fare?.. Pensa... ripensa.. Cominciò a strisciare come un serpentello appena nato: striscia, striscia, striscia. Che fatica! Ma il pesce voleva imparare al più presto a camminare. E così: striscia, striscia, striscia....</p>	<p>Durante l'attività motoria i bambini devono strisciare spostandosi dal posto. L'insegnante incita i bambini a strisciare con la voce e con il ritmo battuto con le mani.</p>	
<p>... Finché stanco morto si addormentò... Mentre dormiva il pesce sognò di essere diventato un uomo con: quattro braccia... Sette gambe...Otto occhi.. Nove nasi...E un cappello. Che bello! Forse si sbagliava: gli uomini non hanno sette gambe.</p>	<p>I bambini devono far finta di dormire chiudendo gli occhi. Mentre dormono l'insegnante invita i bambini a immaginare quel che dice del sogno del pesce.</p>	
<p>Quando si svegliò provò a camminare a quattro zampe Come un agnello... Come un vitello.... Come un cane con il guinzaglio... Come un gatto con il pennello.. Era bello! E poi? Cosa fece?...imparò a camminare come un elefante di Cefalù..</p>	<p>I bambini camminano a carponi. I bambini camminano come un elefante.</p>	
<p>Diventò bravo sempre di più. Pensate riuscì a restare in piedi solo su due zampe; adesso chiamamole gambe, che somigliano già a quelle di un uomo. Ma ancora erano molto traballanti. Così camminava reggendosi al muro. Finalmente, dopo tanto, riuscì a reggersi in piedi da solo, sulle gambe: era diventato un uomo.Beh! Forse ancora gli mancava qualcosa. Che ? ...</p>	<p>I bambini camminano in modo incerto, prendendosi per mano due a due.</p>	

SEQUENZA DELLA STORIA CON LE IMMAGINI⁵

“PESCE GIRAMONDO È DIVENTATO UOMO”

<p>1</p>  <p>E così il pesce aveva imparato a camminare, ricordate?</p>	<p>2</p>  <p>Si sentiva importante,. Si gonfiava e si sgonfiava per la contentezza, come un pallone. Che fanatico</p>
<p>3</p>  <p>E adesso? Cominciò a visitare la città delle UI. Prima però andò a comprarsi una macchina fotografica e se l'appese al collo. E via a fare il turista!</p>	<p>4</p>  <p>“ UI “ esclamò! “che bel mondo, somiglia tanto a un francobollo”. Prese la macchina fotografica e via a scattare. Aveva fotografato tutto: CLIC! CLIC! CLIC!</p>
<p>5</p>  <p>Che altro doveva fare per diventare un uomo da rispettare. Idea! Fare amicizia con gli abitanti della città delle UI. “ UI, UI,UI!” cominciò a gridare. Però la gente non lo considerava.</p>	<p>6</p>  <p>Ma non si scoraggiò. Si avvicinò ad un signore e cominciò a guardarlo e a toccarlo e pensava “Che saranno queste?” (gambe, braccia, viso, orecchie, pancia e bocca).</p>

⁵ Sequenza tratta (con alcune correzioni) da: [www.fantasiaweb/editore_ericson/psicomotricità/riccio/ pp. 24-26](http://www.fantasiaweb/editore_ericson/psicomotricità/riccio/pp.24-26) [ultimo accesso: 22.12.2010].

7



Quel signore gli insegnò tutto con la filastrocca: Tocca, Tocca, Tocca!

Due lunghi bastoni di muscoli pieni, che portano a spasso due piccole mani; che servono a stringere, a dare gli abbracci, ecco qui le uniche braccia.

8



Ed ecco due mani simpatiche e belle che portano a spasso dieci dita sorelle, e servono molto a fare di tutto.

9



E poi un rotondo che chiamano testa con sopra un vestito di pasta e minestra. Si chiaman capelli ce l'hanno pure le mucche e gli uccelli

10



Al centro ciccione un naso speciale che sente l'odore di un grosso maiale.

11






Sopra due occhi che guardano tutto: lontano- vicino, davanti-di lato, sotto una bocca che parla e che mangia.

12



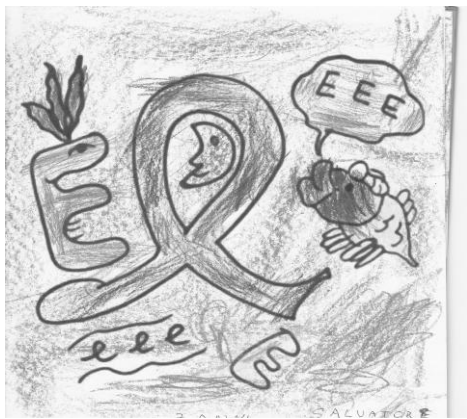
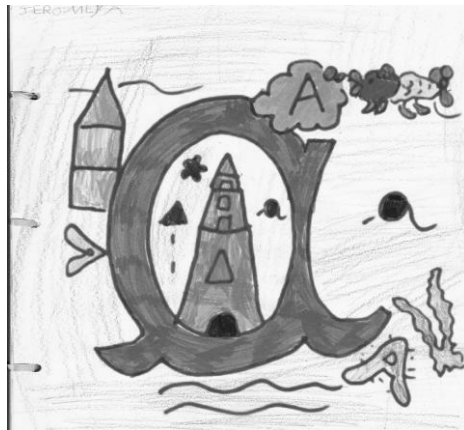
E poi in mezzo nella parte davanti al centro un pochino, tutti abbiamo...l'ombelichino. Il pesce era proprio soddisfatto e per essere sicuro di aver imparato prese un foglio e una matita e fece cento disegni di uomo. Così non l'avrebbe dimenticato.

SCHEMA SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ: SCHEDA 1⁶

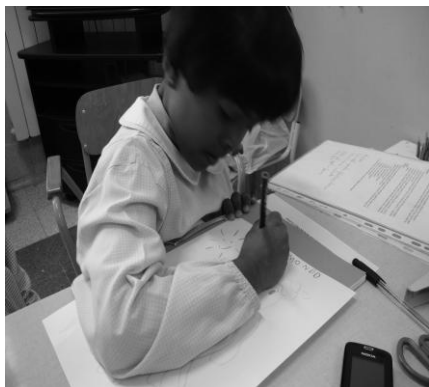
STORIA	CONSEGNE PER I BAMBINI	DISEGNI
<p>Cominciò a camminare lentamente, si fermò: “UI” esclamò, “che bel mondo! Somiglia tanto a un francobollo”. Prese la macchina fotografica e via a scattare. Un passo. CLIC CLIC; un altro passo CLIC CLIC Idea! Fare amicizia con gli abitanti della città delle UI. “UI, UI, UI !” Però la gente non lo considerava. Il pesce fece una faccia triste come quella di una sardina imbalsamata. Ma non si scoraggiò.</p>		
<p>Anziché parlare si avvicinò ad un signore e lo cominciò a guardare! “UI “ pensava; “UI, che saranno queste?” e intanto gli toccava le braccia, le gambe e il viso; le orecchie, la pancia e la bocca.</p>	<p>I bambini devono disporsi a coppie, uno di fronte all’altro mimano, si guardano e si toccano l’un con l’altro. I bambini si toccano reciprocamente le parti del corpo nominate dall’insegnante.</p>	
<p>E quel signore che era proprio gentile capì che il pesce non lo voleva infastidire. E allora con la solita pazienza gli insegnò tutto. E per essere più gentile glielo disse con la filastrocca: TOCCA, TOCCA, TOCCA</p>		
<p>Il pesce era proprio soddisfatto di aver imparato come era fatto. Ma per essere sicuro di avere bene imparato, prese un foglio e una matita, e con la mano fece cento disegni di uomo. Così non l’avrebbe più dimenticato</p>	<p>Dopo aver imparato la filastrocca, aver fatto il gioco a coppie e con gli occhi bendati, il gioco dello specchio, i bambini disegnano lo schema corporeo. Si completa il gioco facendo fare disegni in grande su fogli da pacco della sagoma di un bambino disteso.</p>	

⁶ Sequenza di attività ripresa, con alcune correzioni delle diciture, da [www.fantasia web](http://www.fantasiaweb.com) /editore erickson/psicomotricità/riccio/ pp.27-29, [Ultimo accesso: 22/12/2009]

STRALCI DEL LIBRO IMPERTINENTE



FASI DELLA COSTRUZIONE DEL LIBRO IMPERTINENTE E GIOCHI PSICOMOTORI:

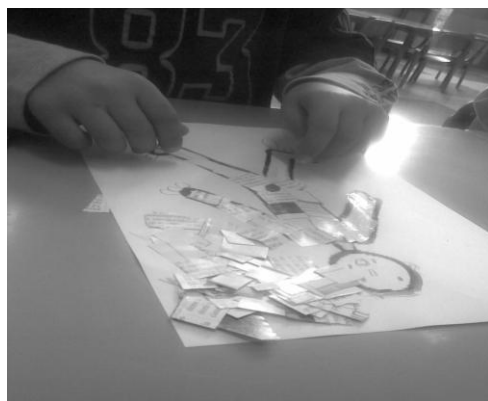




GIOCO DEL TRADUTTORE



COSTRUZIONE DEL CORPO CON VARIE TECNICHE:





FILASTROCCA TOCCA TOCCA⁷

Filastrocca tocca tocca
tocca la testa, tocca i capelli,
tocca il naso, tocca l'orecchio,
tocca la bocca.

Filastrocca di domani
tocca la gambe, tocca le braccia
tocca il piede, tocca le mani,

Filastrocca per giocare
tocca il pollice, tocca il mignolo
tocca il medio, tocca l'anulare.

Filastrocca sul pavimento
tocca il viso, toccati il mento
tocca il collo, toccati il petto
per avere un altro confetto.

GIOCO DELLO SPECCHIO



⁷ La filastrocca è stata modificata per le esigenze didattiche specifiche di questa ricerca

DISEGNI LIBERI E ATTIVITÀ STRUTTURATE:

JEROMEA



GIACINCA 1/03/20

