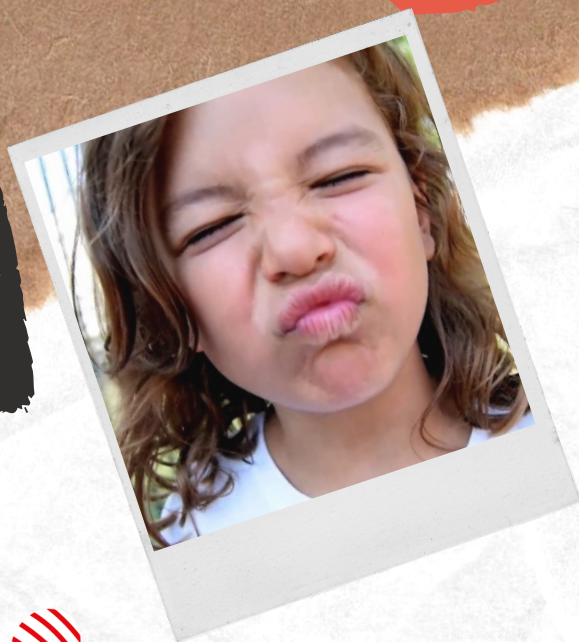


#PERCHENOICREDIAMO
L'ORMA



L'ORMA BOOK

**#notformalparents : 10 attività che
puoi fare in casa con la tua famiglia!**



TIPOLOGIE DI GIOCHI

01

Giochi espressivi

02

**Giochi per sviluppare
la fiducia**

03

**Giochi per
sviluppare il dialogo**



PERCHE' E' IMPORTANTE GIOCARRE

Giocare è importante, in qualsiasi fase della nostra vita, ma lo è ancora di più per i bambini che, proprio giocando, imparano a crescere.

E' FONDAMENTALE FAR GIOCARE I BAMBINI!

Col gioco i bambini imparano a conoscere se stessi, a rapportarsi con gli altri, a stare in gruppo e a reagire nelle varie circostanze.

Siamo noi adulti che ogni tanto ci dimentichiamo quanto abbiamo imparato e quanto ancora potremmo scoprire attraverso questa meravigliosa attività! Il gioco stimola la creatività, la capacità di prendere decisioni, l'immaginazione.... i bambini sono il nostro futuro! Facciamoli divertire, facciamoli creare e lasciamoli liberi di immaginare un mondo su misura per loro!



GIOCHI ESPRESSIVI

SEDIE EMOZIONALI

Questa attività aiuta ad ampliare il vocabolario emotivo dei nostri figli e a prendere consapevolezza che ognuno esprime le proprie emozioni in modo differente.

Posizionare una sedia in mezzo alla stanza e preparare 15 foglietti. Su ogni foglietti scrivere un'emozione diversa (gioia, frustrazione, apatia, passione, rabbia, vergogna, paura, eccitazione, ecc). A turno un giocatore pesca un bigliettino e si posiziona sulla sedia. Quando si sente pronto dà il via e ha a disposizione 20" per far indovinare l'emozione nascosta nel biglietto pescato. All'inizio del gioco si sceglie la modalità di gioco: - L'emozione può essere mimata utilizzando solo con le espressioni del viso - L'emozione può essere mimata utilizzando tutto il corpo ma stando seduti - L'emozione può essere mimata utilizzando anche i suoni ma senza l'uso di parole - L'emozione può essere mimata utilizzando anche le parole

COME SE FOSSI...

Questa attività permette di osservare come ognuno di noi interpreta in modi differenti gli stessi ruoli e soprattutto a capire quanta importanza ha nella comunicazione il linguaggio non verbale e paraverbale al di là delle parole enunciate.

Scegliere una filastrocca che i partecipanti devono ripetere per tutta la durata del gioco (ad es: "c'era una volta un re, seduto sul sofà..."). Chi vuole prende parola dicendo: "COME SE FOSSI..." e aggiunge un ruolo, un personaggio, reale o inventato. Per esempio:

- Come se fossi... un comandante della nave
- Come se fossi... paparino
- Come se fossi... un vecchietto senza denti
- Come se fossi... un persona timida

Tutti i giocatori dovranno muoversi e interpretare il personaggio scelto ripetendo però solo le parole della filastrocca scelta.

IMPROVVISAZIONE CON OGGETTO

Lo scopo del gioco è far prendere consapevolezza dell'utilizzo idoneo del volume della voce. Il gioco può infatti essere ripreso in più momenti della vita quotidiana ricordando a tuo figlio ad esempio di abbassare la voce come se stesse parlando al compagno di banco, o di alzare la voce come se stesse parlando alla mamma sul balcone.

Scegliere un brano musicale su cui i partecipanti potranno ballare liberamente. Una persona deve interpretare il ruolo del "Volumometro". Il Volumometro quando vuole stoppa la musica e comunica ai partecipanti a chi dovranno ripetere tre volte la parola "AMBARABACCICO". Ad esempio: - Dillo a una formichina sulla spalla- Dillo all'amico di banco durante la lezione - Dillo alla mamma sul balcone - Dillo a un amico che parte su una nave che va lontano Il compito del Volumometro è verificare il tono di voce sia ideale.



#PERCHÉ NOI CREDIAMO

L'ORMA



GIOCHI CREATIVI

LA SCATOLA DEI SEGRETI

Questa attività sviluppa in modo divertente il senso del tatto e la capacità di immaginazione astratta di un oggetto.

Cercate gli oggetti più strani che avete in casa, metteteli in una scatola e copriteli con un telo. Un giocatore alla volta viene bendato e con il solo senso del tatto, deve indovinare più oggetti possibili in un tempo prestabilito (esempio 10"). Al termine della sua prova dovrà scrivere quali oggetti secondo lui sono segretamente custoditi nella scatola e consegnare il foglio a chi sta conducendo il gioco. Vince il giocatore che ha indovinato più oggetti segreti contenuti nella scatola.

OGGETTO ANIMATO

Questo gioco sviluppa la fantasia e offre la possibilità di riflettere su come possono esistere differenti punti di vista e differenti interpretazioni di medesimi oggetti o situazioni.

Scegliere 10 oggetti che si trovano in casa (un cuscino, l'omino dei vestiti, un libro, un asciugamano, una pentola, ecc.) e posizionarli per terra. I partecipanti si posizionano intorno agli oggetti. Uno alla volta sceglie un oggetto e crea una scenetta utilizzando l'oggetto con una funzione diversa da quella per cui è generalmente usato. Ad esempio l'omino degli abiti diventa una maniglia del tram, il cuscino una tavola da surf. Gli altri partecipanti dovranno indovinare in cosa si è trasformato l'oggetto.

IL RACCONTASTORIE

Questa attività sviluppa la capacità di ascolto attivo, la capacità di elaborare velocemente le informazioni, di creare nuove risposte, di costruire collegamenti logici e di sviluppare la capacità di verbalizzazione.

Tutti insieme si sceglie l'inizio e la fine di una storia (ad es "c'era una volta un cavaliere" e "se ne andò felice con il suo cavallo verso una nuova avventura"). In uno spazio adeguato, tutti i partecipanti si dispongono a circa due metri di distanza. Il primo giocatore inizia a raccontare e mimare la storia spostandosi verso un secondo giocatore. Una volta toccato il secondo giocatore il primo si ferma e il secondo continua la storia a suo piacimento. Continuare includendo tutti i giocatori fino ad arrivare a conclusione della storia.





GIOCHI DI FIDUCIA

IL ROBOTTINO

Come ogni attività dove viene precluso l'uso della vista, uno dei nostri sensi più utilizzati, questo gioco aiuta a testare il livello di fiducia già esistente e a rafforzare, migliorare o creare il legame tra i partecipanti.

Scegliere un percorso al chiuso o all'aperto. Questa attività si fa in coppia! Uno della coppia veste i panni del Robottino e l'altro della Guida. L'obiettivo è che il Robottino segua tutto il percorso privato dell'uso della vista. La guida ha il compito di condurre il compagno per tutto il percorso senza però poter utilizzare la voce. Può prima di partire codificare dei comandi ad esempio: 1 tocco sulla testa o schiena significa "avanti", 2 tocchi significano "stop" e 1 tocco sulla spalla significa "girati da questo lato".



UP&DOWN

Gioco molto semplice e molto divertente. Mette alla prova sia le tue capacità coordinative generali, sia la capacità di affidarti al compagno per riuscire ad alzarti rimanendo attaccati.

Si gioca a coppie! Siete seduti schiena contro schiena con le braccia incrociate. L'obiettivo è quello di riuscire a rialzarsi e risedersi senza l'uso delle mani e senza staccare nessuna parte delle schiena. Sfida tutti i membri della tua famiglia! Vuoi renderlo più difficile? decidi un percorso che la coppia dovrà effettuare senza perdere il contatto con il proprio compagno di squadra!



#PERCHÉ NOI CI CREDIAMO

L'ORMA



GIOCHI DI DIALOGO

TI DO UNA MANO...

L'obiettivo di questo gioco è aiutare i bambini a elaborare e verbalizzare le situazioni del vissuto personale e sostenere i genitori a creare un dialogo aperto con i propri figli.

I partecipanti disegnano su un foglio in contorno della propria mano. Su ogni dito si riportano le seguenti indicazioni:

- POLLICE:** cosa ho imparato oggi
- INDICE:** qual è stata la cosa più bella
- MEDIO:** qual è stata la cosa più difficile
- ANULARE:** grazie a... (una persona) perché... (motivazione)
- MIGNOLO:** cosa vorrei fare domani

Mettere una musica di sottofondo e lasciare 10 minuti di tempo per riflettere e completare l'attività. Quando tutti hanno riportato sul foglio le proprie riflessioni sulla giornata trascorsa, è possibile confrontarsi e condividere quanto emerso.

IL QUADRO DELLE BUONE AZIONI

Anche questa attività è pensata per aiutare i bambini ad esprimersi e gli adulti a trovare canali e strumenti che migliorino l'apertura al dialogo. Focalizzandosi su qualcosa che abbiamo fatto dando il nostro meglio, si alimenta l'autostima nel bambino e la sua capacità di senso critico.

Utilizzare una lavagna se già esistente in casa oppure costruire un quadro ad esempio con il fondo di uno scatolone grande di carta. Scrivere in alto o al centro il titolo "The best of today" e appendere il quadro o la lavagna in un posto ben visibile. Tutte le sere ogni componente della famiglia scrive sulla lavagna o su di un post it da appendere al quadro, una parola o una frase che possa identificare un momento della propria giornata in cui pensa di aver dato il meglio di sé. Sarà un bellissimo modo per parlare e condividere la propria giornata!

