

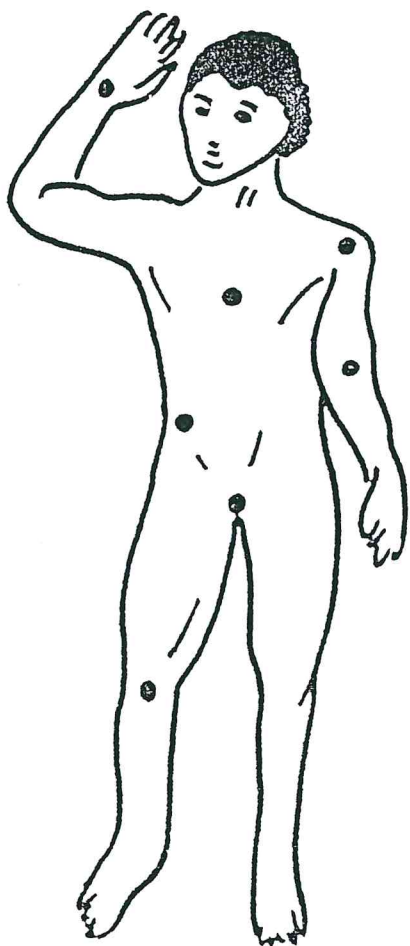
1<sup>^</sup> raccolta

*FILASTROCCH*E per

*...fare,*

*muoversi,*

*conoscere.*



## filastrocca lunga un metro...

Filastrocca lunga un metro  
i capelli avanti e dietro,  
occhi, orecchie, naso, bocca  
e la lingua, a volte, sciocca.

Filastrocca lunga cento  
ciglia, guance, labbra, il mento  
nuca, spalle, schiena, ascelle  
e le mani sporche o belle.

Filastrocca fino in Francia  
collo, petto e poi la pancia,  
l'ombelico a « tortellino »  
due gambette col piedino.

Filastrocca di Siviglia  
fianchi, glutei e la caviglia;  
la coscetta col polpaccio  
e il culetto se sculaccio.

Filastrocca sul cuscino  
chi si vuole addormentare  
il mignoletto e l'anulare  
e poi mancano altri tre  
stan dormendo come te.

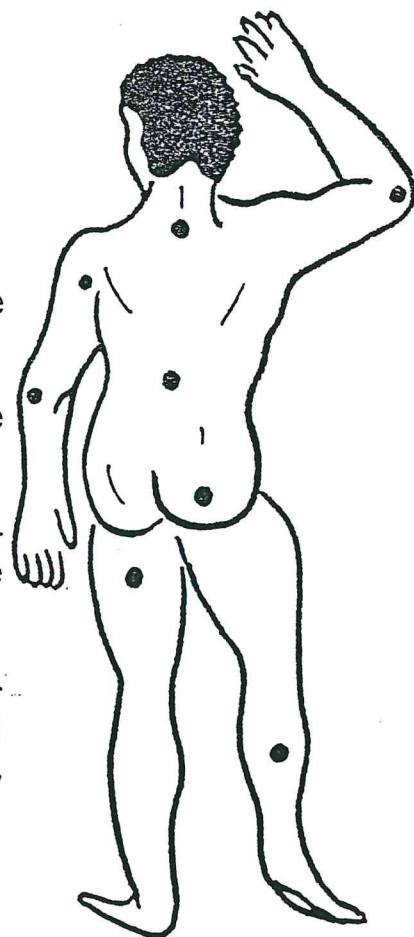
## idee-gioco:

a) Aggiungere con puntini colorati le parti anatomiche di cui il bambino viene man mano a conoscenza.

b) Mentre si recita la filastrocca si vanno a localizzare su di un tabellone murale le parti anatomiche citate.

c) I bambini hanno su di un foglio una figura umana stilizzata; vanno a colorare a colori diversi le braccia, le gambe, il viso, ecc.

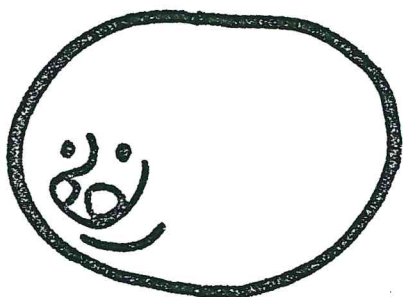
L'educatore avrà cura di spiegare i termini che il bambino non conosce: glutei, ascelle ecc. ed indicare di alcune parti del corpo le diverse denominazioni: pelle, cute, epidermide.



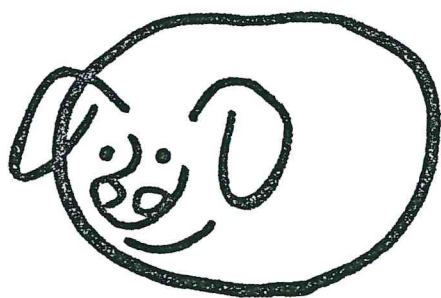
# ascoltare, dipingere e imparare...



Tondino s'annoia  
e vuol giocare;  
con pennello e colori  
si mette a lavorare...

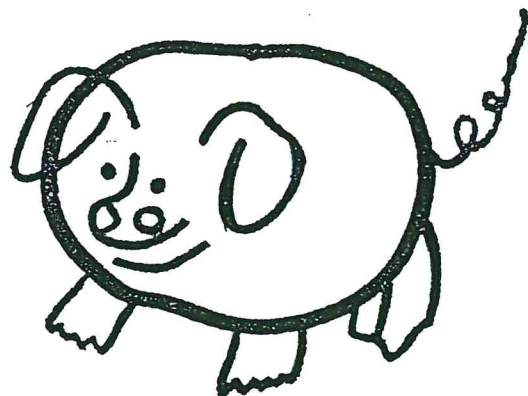


Si dipinge addosso  
col nero e col rosso  
due occhi, il naso  
e sotto, in contorno,  
una bocca grande come un forno.



Poi mette  
due orecchie bizzarre  
come bandiere  
gialle e nere.

Colora zampette  
e codino  
e, chi l'avrebbe mai detto,  
Tondino  
adesso è un bel porcellino.



# dipingere imparare costruire...

## luna, lunella

Luna, lunella  
dalla faccia bella;  
stella, stellina  
dalla bella faccina.



## il burattino Geppo

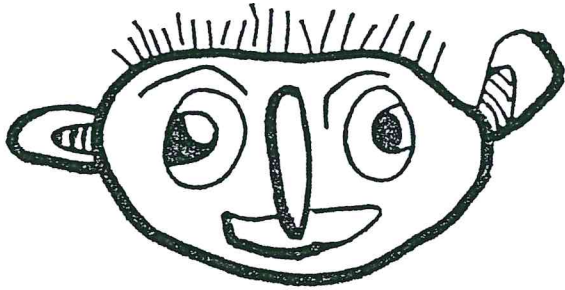
Il burattino Geppo  
per naso ha un tappo  
per occhi due fiocchi,  
per capelli cordelli,  
per denti stuzzicadenti  
per orecchie due coperchini  
ed è il più bello dei burattini.



Il burattino Geppo  
e la piccola Serena  
giocano all'altalena....



# filastrocche...



## la lingua

Lingua rossa è il suo colore;  
Lingua bianca per il dottore.

## il gomito

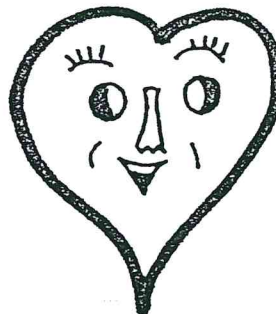
Sei bravo, bambino.  
Prendi un gomito e dagli un bacino.

## ”chiusa,, di favole

La mia favola è finita,  
tagliati il naso e fatti una piva;  
la mia favola è più lunga,  
tagliati il naso e fatti una tromba.

## filastrocca del naso Tommaso

Filastrocca del naso Tommaso  
che non si sa, se apposta o per caso,  
decise, senza permesso o biglietto,  
d'andarsene a zonzo per un visetto.  
Orecchio, mi fai posto?  
L'orecchio disse: — No —  
Occhietto mi fai posto?  
L'occhietto disse: — No. —  
Boccuccia mi fai posto?  
La boccuccia disse: — No. —  
S'arrampicò fin sui capelli,  
ma quelli  
gli fecero un solletichino  
che quel naso Tommaso  
che era andato a zonzo per caso  
sconsolato e mesto  
ritornò al suo posto  
e se lo cerchi è lì  
da settanta giovedì.



# ascoltare dipingere fare...

## il nanetto che non voleva star solo

C'era una volta un nanetto  
che aveva la casa in un boschetto  
e questo nanetto,  
purtroppo, era solo, soletto.  
Per giocare nè un insetto, nè un gatto,  
lì non cantava un usignolo  
e purtroppo, quel nanetto  
era sempre, sempre solo.  
Curiosando nella soffitta  
dalla sua mini-casetta  
trovò pennello, colori in una cassetta.  
Ebbe l'idea più geniale del mondo  
e in un battibaleno il secchio tondo,  
il bicchiere, la padella,  
il vaso di coccio con la genzianella  
tutti dipinse di facce buffe e la scodella  
la fece con i baffi e la barbetta.  
Da quel dì, là nella sua casetta,  
il nanetto non è più solo soletto:  
mille amici ha intorno ogni giorno  
e sul suo viso è tornata l'allegria  
di avere amici e stare in compagnia.



## idea-gioco:

I bambini trasformano piccoli oggetti:  
utensili, bidoni, scatole, ecc.  
dipingendovi sopra curiose facce.

# povero merlo

(filastrocca musicale)

Il mer-lo ha per - soil bec - co  
co-me fa-ràa bec - car? Il mer-lo ha per - soil  
bec - co co-me fa-rà a bec - car? Il  
mer-lo ha per-so il bec - co po-ve-ro mer - lo  
mi - o co-me fa - rà a bec - car

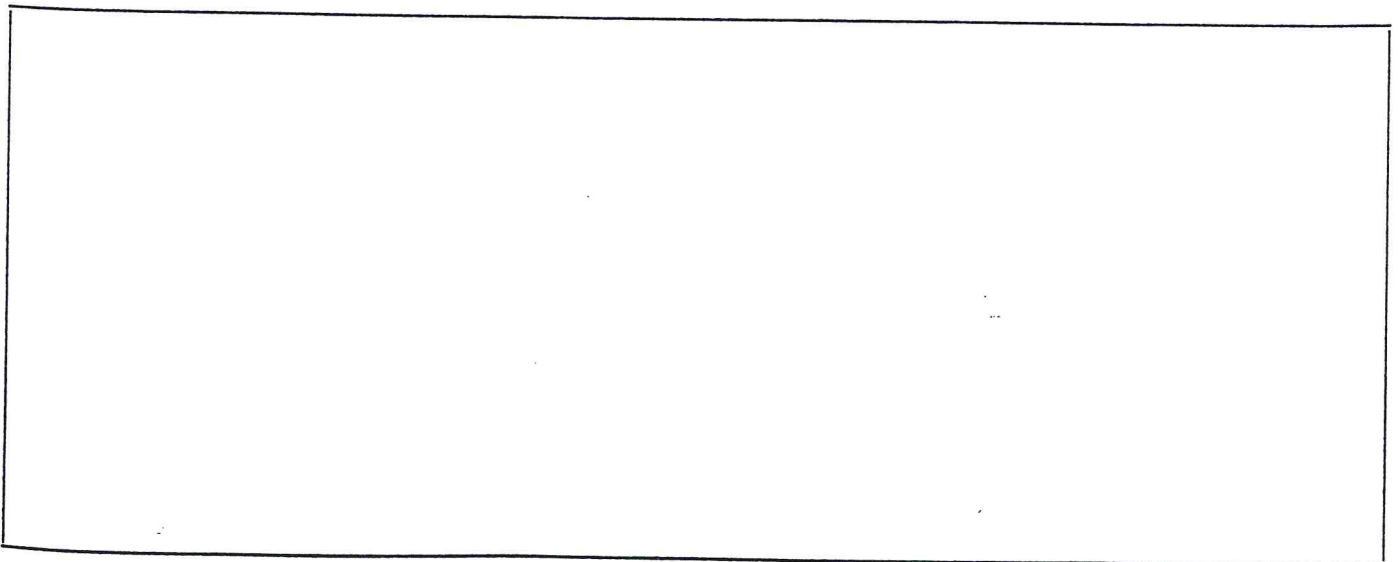
**Testo:** Il merlo ha perso il becco  
come farà a beccar?  
Il merlo ha perso il becco  
come farà a beccar?  
Il merlo ha perso il becco,  
povero merlo mio,  
come farà a beccar?

Il merlo ha perso i denti — come farà a mangiar.  
Il merlo ha perso la lingua — come farà a cantar.  
Il merlo ha perso gli occhi — come farà a veder.  
Il merlo ha perso le zampe — come farà a saltar.  
... ecc. ecc.

**idea-gioco:** I bambini si toccano la parte del corpo indicata dalla filastrocca musicale.

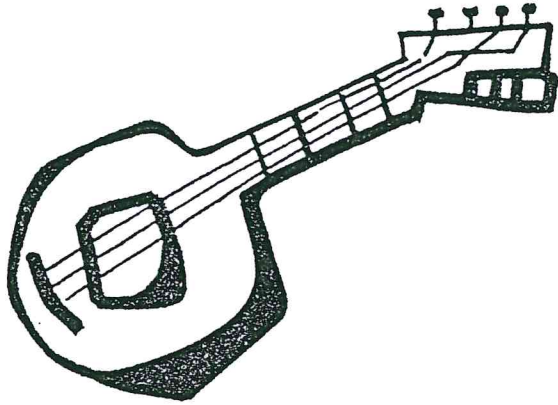
Inventiamo, disegniamo e ... rappresentiamo la fiaba di ...

**merlo carboncino**



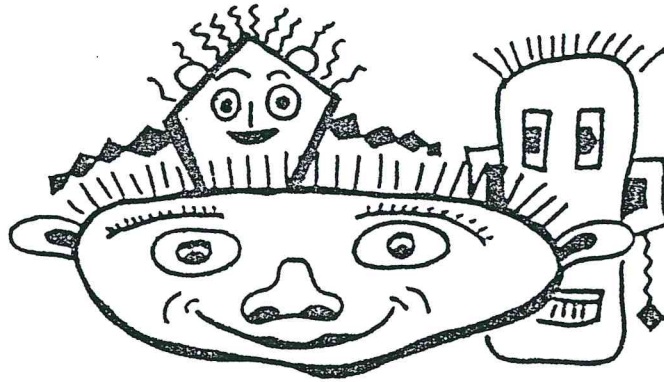


# canta, canta menestrello...



Canta, canta menestrello  
l'occhio non è l'occhiello,  
il gomito non è il gomitolo,  
il pollice non è l'alluce  
il dito non è il ditale  
e la canzone è sempre uguale.

Naso fa rima con vaso.  
Bocca fa rima con rocca.  
Mento fa rima con cento.  
Gamba fa rima con samba.  
Orecchio fa rima con secchio.  
Guancia fa rima con pancia.  
E si ricomincia da prima  
con un'altra parola e la rima.



Occhio bello — questo è il fratello  
Orecchia bella — questa è la sorella.  
Qui del convento c'è il portone  
e qui fa — din, don — il campanone.

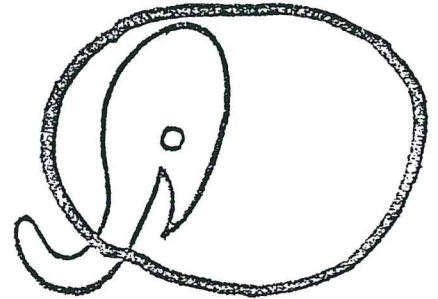
Dentro la testa c'è il cervello  
dentro la scarpa il piedino  
dentro il petto il cuoricino.



# ascoltare dipingere e imparare...

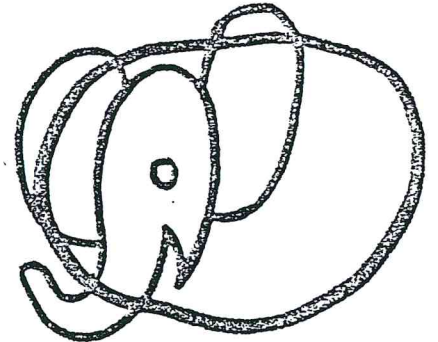


Tondino si è dipinto  
un cerchietto  
con un occhio  
e un lungo nasetto.

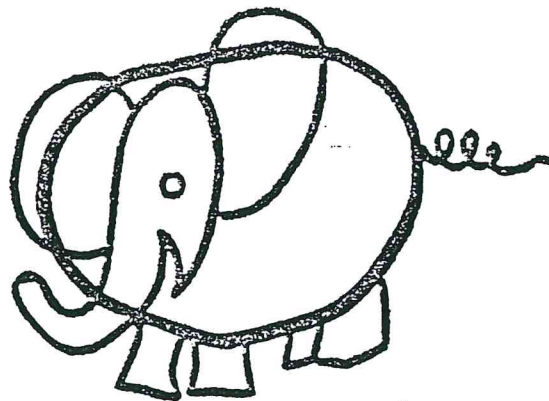


Tondino  
ha voglia di giocare...

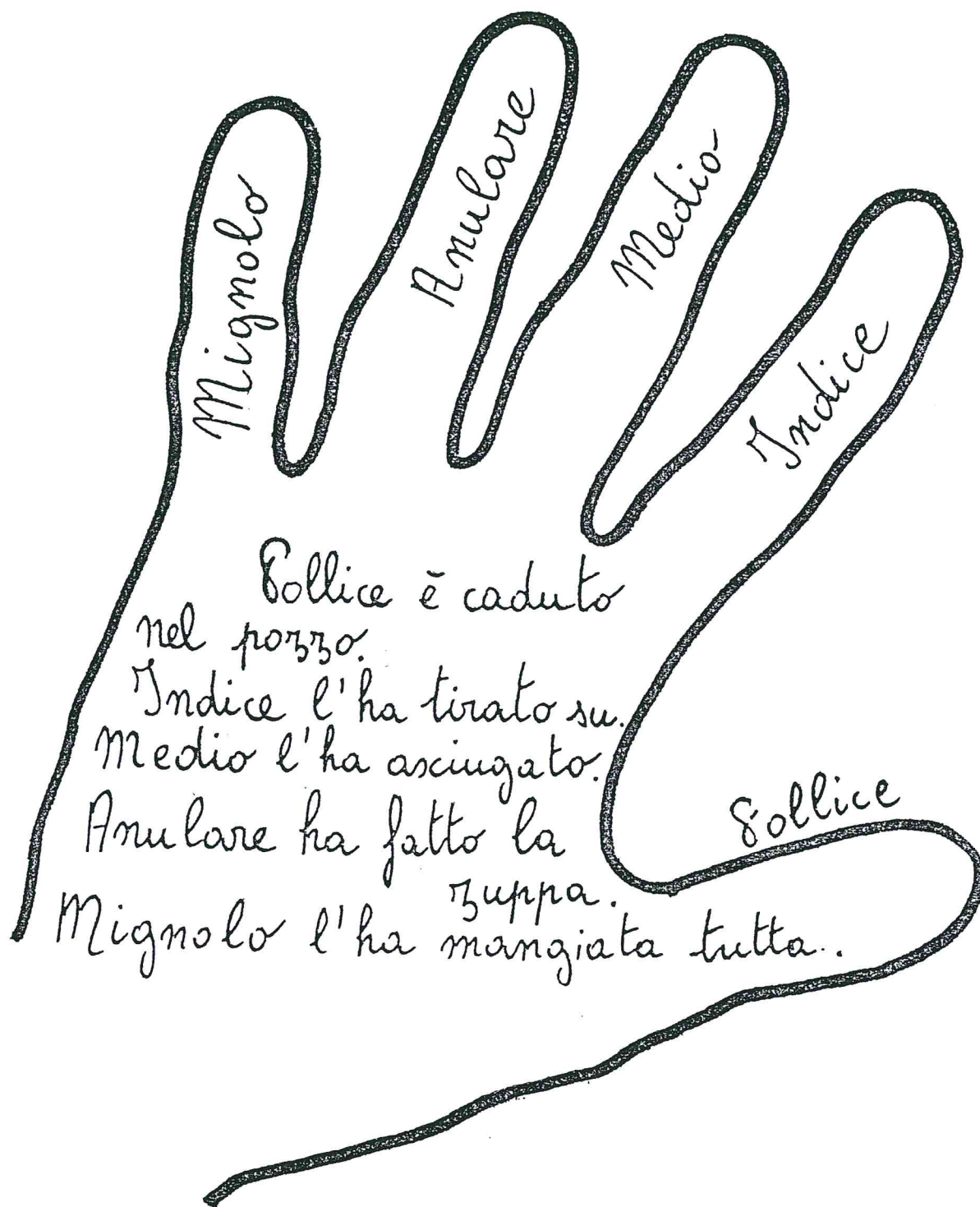
All'orecchio  
e al naso lungo parecchio  
Tondino aggiunge  
un orecchio e un orecchio.



All'occhio  
al naso lungo parecchio  
ad un orecchio  
e un altro orecchio  
Tondino  
aggiunge un dente,  
un altro dente,  
le zampe e  
in fondo il codino  
Si trasforma così,  
come fosse niente,  
in un simpatico elefante.



# la mano



**impariamo a conoscere:** le dita,  
i polpastrelli,  
le unghie,  
il dorso,  
il palmo ...

# indovina indovinello...

a) Siam due sorelline  
di qua e di là dal naso  
morbide, morbidine  
non è per caso  
che siam come melarance  
e siam proprio le ...

b) Neri o biondi  
o rossi fitti  
come alberi dritti  
o come fuscilli  
sopra la testa  
siamo i ...

c) Batte, batte  
forte o piano  
giorno e notte  
sera e mattino  
dentro al petto  
il ...

e) Siamo in cinque fratellini  
sempre in moto e biricchini;  
sappiam suonare, sappiam grattare,  
sappiam toccare, sappiam sfiorare.  
Di tutti e cinque il più furbino  
strano, ma vero è il più piccino.

d) Sopra al mento  
c'è un monumento  
dritto o storto  
lungo o corto.  
Quando s'arrabbia  
fa proprio così ...  
epcì, epcì ...

f) Sto giù in fondo  
con mio fratellino  
dentro un caldo  
scarponcino;  
mi diverto a camminare,  
a saltare per giocare.  
Se il mio nome  
uno ti chiede  
tu, bambin, rispondi il ...

g) Ciricocca, ciricocca  
sotto il naso me ne sto.  
Con due labbra  
di corallo  
parlo, rido, canto un po'.  
Ciricocca, cocca, cocca  
hai capito: son la ...

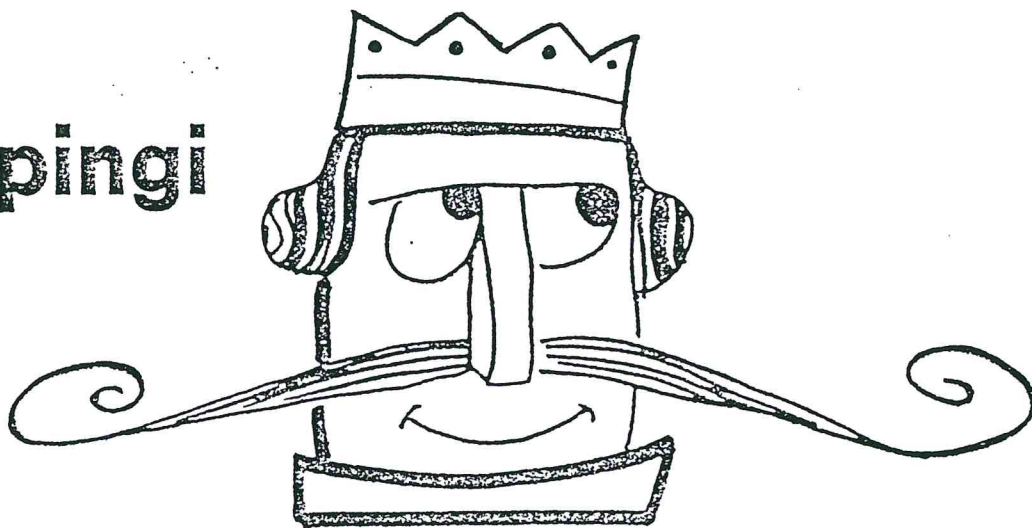
h) Una pianura; di qua e di là un piccolo monte  
avrà capito, bambin, che son la ...

## risoluzioni:

a) guance, b) capelli, c) cuore, d) naso, e) dita, f) piede, g) bocca, h) fronte.

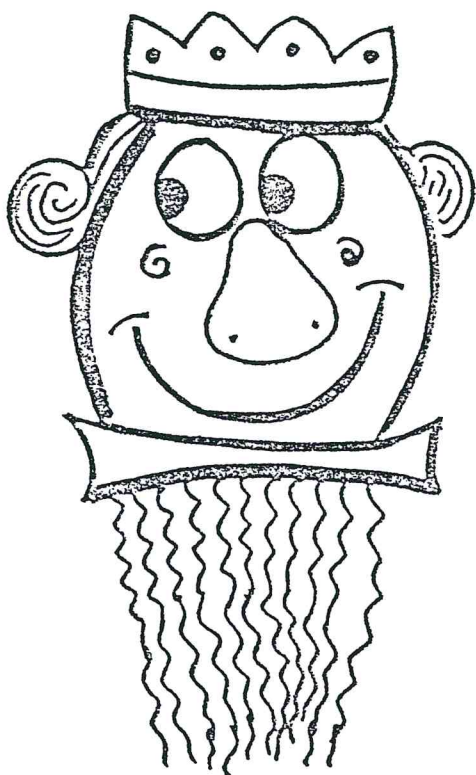


ascolta  
e...dipingi



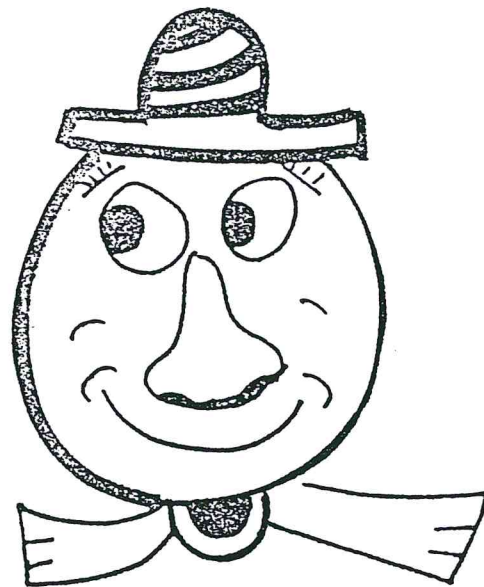
### il re di Piripaffi

Il re di Piripaffi  
aveva due baffi  
e ne era così fiero  
da gridarlo al mondo intero.  
— Sono il re di Piripaffi!  
Due chilometri di baffi! —  
Solo un omino distratto  
ascolta quel re matto.



Il re di Mela Acerba  
aveva una lunga barba  
e ne era così fiero  
da gridarlo al mondo intero.  
— Sono il re di Mela Acerba!  
Tre chilometri di barba! —  
Solo un cane e un gatto  
ascoltan quel re matto.

Piretto il contadino  
non ha i baffi  
e non sta a Piripaffi,  
non ha la barba  
e non sta a Mela Acerba  
e neppure è re,  
ma è il più furbo dei tre.



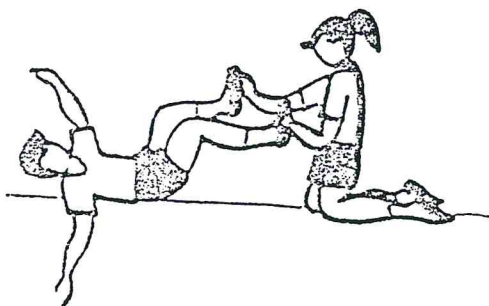


# filastrocche da dire e da "fare",



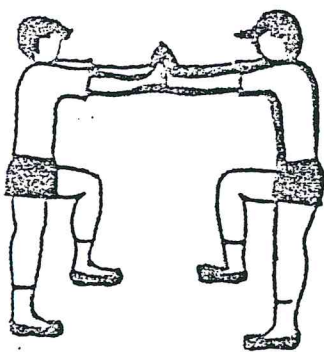
## trotta, trotta Pir Ballotta

Trotta, trotta Pir Balotta  
un formaggio, una ricotta,  
un paiolo di tagliatelle  
per riempir le tue budelle  
le budelle e il budellino  
trotta, trotta cavallino  
il cavallin non trotta più  
e Pir Balotta cade giù.



## e zing - e zing - Ghignola

E zing - e zing Ghignola  
che mena la carriola;  
è un'arte che consola  
finche la ruota va.  
E zing - e zing - e zing - e zing ...



## Girolamino l'arrotino

Girolamino, Girolamino  
girar la mola,  
girar la mola  
è un'arte che consola  
fin che la mola va.  
Girolamino, bravo arrotino,  
Girolamino, bravo arrotino,  
Girolamino, bravo arrotino ...

## il giochetto del gancio

Pollice e pollice fecero un gancino  
tira, tira, tira e il gancio si spaccò.  
Indice e indice fecero un gancino  
tira, tira, tira e il gancio si spezzò,  
medio e medio fecero un gancino  
tira, tira, tira e il gancio si allentò,  
anulare e anulare fecero un gancino  
tira, tira, tira e il gancio si tirò,  
mignolo e mignolino fecero un gancino  
e andarono insieme a fare un girettino.

**filastrocche  
da dire  
e da "fare",**

**filastrocca ciricocca**

Filastrocca ciricocca  
c'è chi guarda con la bocca  
c'è chi mangia con il naso  
c'è chi ride con le orecchie  
c'è chi parla con gli occhi  
dicendo una cosa sciocca  
come questa filastrocca ciricocca.

**bella manina**

Bella manina, dove sei stata?  
— A casa dal nonno —  
Cosa ti ha dato?  
— Pane e ciccina. —  
Gratta, gratta la manina.

**occhietto bello...**

Occhietto bello si chiuse così.  
Anche suo fratello si chiuse così.  
Quando il gufo fece: — HUUUU!!! —  
Non si aprirono proprio più.

**la manina matta**

La manina matta  
picchia, ma è distratta  
ha incontrato il suo padrone  
e gli ha dato uno schiaffone.

**piede  
piedone...**

Piede, piedone si mise a camminare  
ma senza scarpe non sapeva come fare  
provò sulla sabbia in riva al mare,  
ma ad ogni passo gli toccava d'affondare;  
provò sul sentiero, ma, poverino,  
fu disgraziato e pestò uno spino;  
provò sull'erba, ma scivolò  
piedino, piedone gridando: — ohibò —

**un gigante  
andava  
a Siena...**

Un gigante andava a Siena  
con un monte sulla schiena,  
un monticello, una montagna  
sulla schiena, che cuccagna,  
Dopo un pezzo si stancò  
e la montagna ruzzolò  
ruzzolò nell'acqua blù  
e più nessuno la tirò su.

# esercizio-gioco

- a) I bambini, a coppie, s'identificano uno nel cavaliere e l'altro nel cavallino. Recitano la filastrocca; al termine il cavaliere « ruzzola » giù dal cavallino. Ora i bambini invertono le parti.
- b) Anche questo è un giochetto a coppie; i bambini recitano la filastrocca: un bambino è a terra, in posizione supina, e l'altro l'afferra per le caviglie (le due stanghe della carriola) e finge di « pilotarlo » con movimenti alterni ritmici avanti e indietro.
- c) Due bambini in piedi di fronte, allacciati per le mani; con le braccia imitano il giro rotatorio della mola dell'arrotino. Possono sollevare il piede destro e fingere di pedalare per fare, appunto, funzionare la mola.
- d) E' giochetto per una « esplorazione tattile » e per una piccola prova di forza. I due bambini di fronte s'afferrano con i pollici della mano destra e tirano a spezzare il gancio formatosi. L'esercizio si ripete con tutte le dita delle due mani. Variante: un bambino l'esegue da solo usando le due mani.
- e) E' filastrocca della tradizione; un bambino trattiene una mano del compagno e al termine della recitazione ne « gratta » velocemente il palmo.
- f) Un bambino lascia una mano « inerte » che il compagno si diverte a far dondolare qua e là e che al termine della filastrocca per « premio » farà andare a battere proprio sul viso del « padrone della mano ».
- g) Imitare quanto dice la filastrocca.
- h) All'aperto, se è possibile, è utile esperienza tattile far camminare scalzi i bambini sull'erba, sul selciato, ecc. ecc.
- i) I bambini, come il gigante che andava a Siena, si caricano un oggetto sulle spalle che poi abbandonano a terra dopo un breve percorso. Logicamente il carico deve essere ben dosato in rispetto alla forza del bambino.



# la ballerina

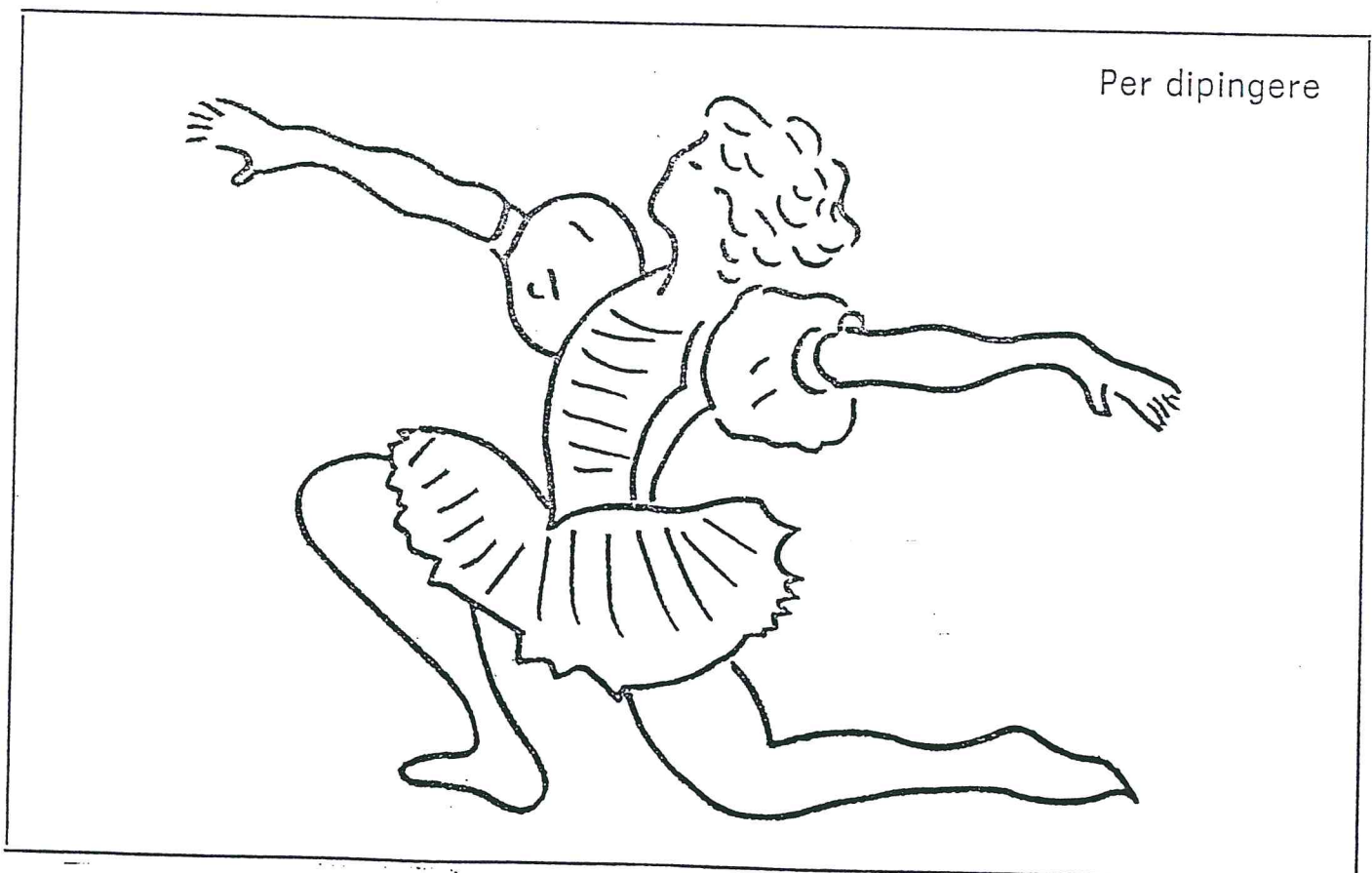
Come è brava la ballerina!  
Muove con grazia la manina,  
poi svelta gira e rigira la gambetta  
pronta per un saltello o una piroetta.

Come è brava la ballerina!  
Stende dolcemente il piedino  
poi ci cammina sulla punta  
poi si prepara a far l'inchino.

Come è brava la ballerina!  
Le braccia le apre, le chiude, le allaccia  
come ali di una farfallina  
Come è brava la ballerina!

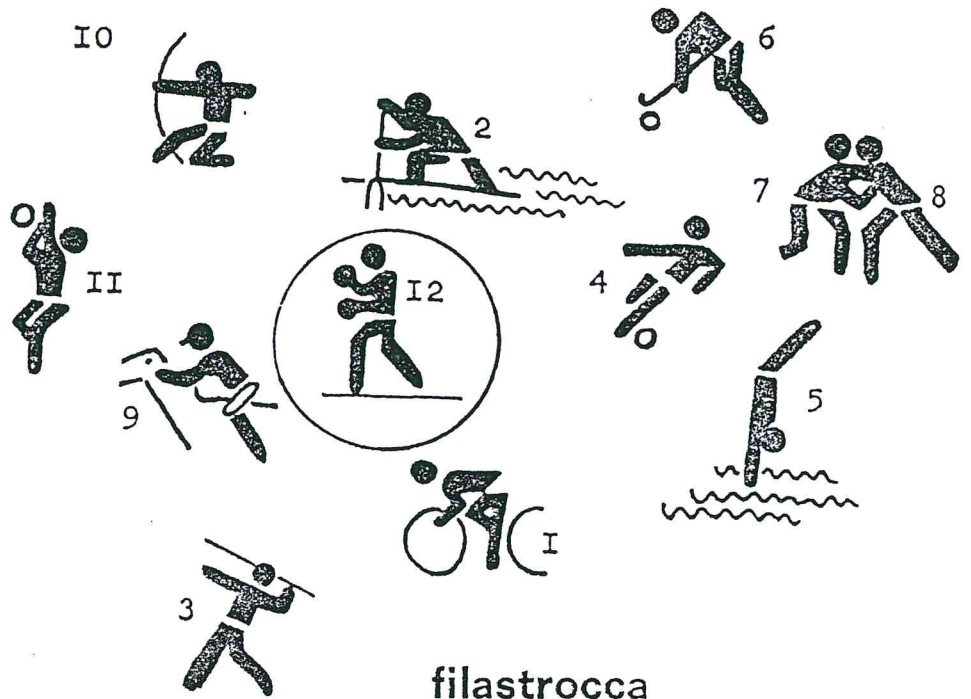
## idea-gioco:

- a) I bambini, ascoltano un motivo musicale interpretandolo liberamente con movimenti ritmici come ballerini.
- b) I bambini riproducono quanto suggerito nella poesiola della ballerina.
- c) Due gruppi di bambini; uno con strumenti a percussione, improvvisati, dà il ritmo; l'altro gruppo danza. L'Educatore dopo pochi minuti chiama il cambio.





# rappresentazione "dinamica," del corpo umano



filastrocca  
degli undici ometti

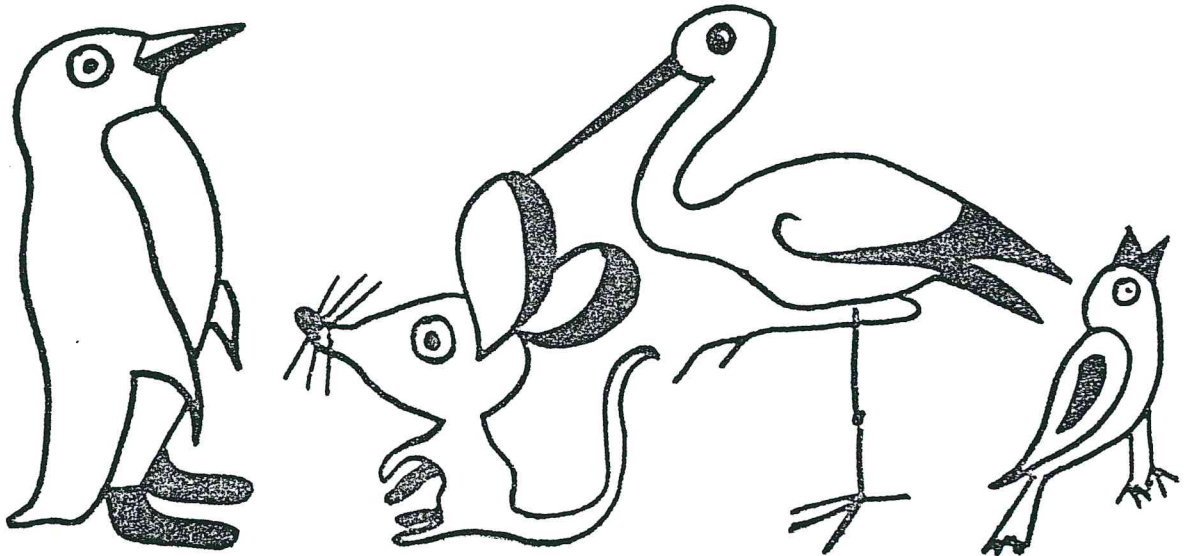
Nel paese di Scacciapensieri  
c'erano undici ometti neri.  
**Uno** andava in bicicletta  
**Due** sul fiume con la barchetta  
**Tre** lanciava un giavellotto  
**Quattro** calciava una palla in salotto  
**Cinque** si tuffava in un mare turchino  
**Sei** aveva una palla e un bastoncino  
**Sette** e **Otto** facevan la lotta  
**Nove** al cavalluccio gridava: — Trotta —  
**Dieci** con l'arco mirava a una stella  
**Undici** con le mani giocava alla palla  
poi c'è anche **Dodici** ma non è stato contato  
perchè è cattivello e fa il pugilato.

## idee-gioco:

- L'Educatore recita la filastrocca suddetta ed i bambini indicano la « figurina » corrispondente all'attività citata.
- I fanciulli, a memoria, riproducono alcune delle attività indicate nella filastrocca compiendo così in forma libera e personale svariati movimenti.
- Piccola composizione « animata » - Es. Pierino quel pomeriggio prese la **bicicletta** andò a fare un giro poi si **sdraiò** sull'erba a riposarsi; fece, poi, una **corsa**, lanciò un **bastone** in alto, **saltellò** su di un piede come un grillo poi ritornò a casa di **corsa** a far merenda perchè aveva proprio fame ».

# la nuova società

Un pinguino, un trampoliere, un usignolo  
e un topo di città  
un bel giorno decisero di fare  
una nuova e più giusta società.  
Discussero sette giorni filati  
delle case, dei semafori e dei prati  
dello smog, del mare e della gente  
poi visto che non potevan cambiar niente  
il pinguino, accaldato, tornò al polo,  
nel suo boschetto si rifugiò l'usignolo,  
il trampoliere prenotò un aquitrino  
e il topolino . . .  
il topolino tornò al terzo piano  
di un palazzotto  
a rosicchiar carta gialla e parmigiano  
e le sedie del salotto.  
Credo proprio che ancora stia là  
in attesa di questa nuova società.



- idee-gioco:**
- a) Dipingiamo le figurine degli animali a colori vivaci.
  - b) Muoviamoci come il pinguino, il trampoliere, il topolino, voliamo come l'usignolo.

## da solo e con gli altri

Se il bambino ha bisogno di giocare da solo, ha altrettanto bisogno di incominciare presto, molto presto, a giocare insieme con gli altri: bambini della sua età, più grandi di lui e anche adulti.

Anche questa sua esigenza richiederà la nostra attenzione e il problema potrà essere risolto se lo affrontiamo, insieme, con parenti e amici, in casa nostra e degli altri, ai giardini pubblici e nei campi gioco, alla Scuola dell'infanzia.

(Da « Gioco e giocattoli nella vita del fanciullo »  
Comitato Italiano per il gioco infantile - 1971)

Oggi ho sentito il sole  
penetrarmi di luce la pelle  
così ho detto grazie alla pelle  
di riscaldarmi l'intimo del cuore.

Oggi ho bevuto con gli occhi  
sorsate fresche di stelle  
così ho detto grazie agli occhi  
di luccicarmi stelle sull'anima.

Oggi mi è penetrato il fremere del bosco  
nella pelle, nelle nari, nelle orecchie  
così ho detto mille grazie al bosco  
di avermi fatto mille volte vivo.

## **esplorazione sensoriale**



## comare Lina

**Spiegazione:** I bambini in circolo seduti a terra. Ogni bambino ha in mano un piccolo oggetto: un pezzo di legno, un birillo, una palla, ecc. ecc.

Al comando — Gioco — ogni bambino passerà il proprio oggetto al compagno di fianco.

La filastrocca « Comare Lina » cadenza i movimenti.

Ogni volta che si effettua il gioco si varierà il senso di rotazione degli oggetti.

**Osservazione:** Inizialmente, le prime esecuzioni, saranno improntate ad una cadenza molto rallentata; si aumenterà « il ritmo » via via che i bambini avranno acquisito maggior padronanza e abilità nel ricevere e passare gli oggetti.

- 1) Comare
- 2) Lina
- 3) acqua
- 4) non ha.
- 5) Comare
- 6) Lina
- 7) vino
- 8) non ha.
- 9) Guarda
- 10) che rosa
- 11) che rosa
- 12) che ha.
- 13) Mira
- 14) che luna
- 15) che luna
- 16) che ha.

Ad ogni « parola » o insieme di parole corrisponde un « passaggio » dell'oggetto al compagno.

### per la ricerca:

Esistono svariate filastrocche « ritmiche » del tipo di « Comare Lina »; si giocano generalmente al mare sulla sabbia con le ciabatte o nei prati con gli zoccolotti . . .

Andiamone a ricercare qualcuna . . .

---

---

---

---

---

---

---

---



## **sacco pieno, sacco vuoto, sacco mezzo**

Numero dei partecipanti: a piacere.

Luogo: aula, cortile, palestra.

Attrezzi: nessuno.

**Spiegazione:** Il capogioco (o un bambino) recita la seguente cantilena:

Il mugnaio Giacomone  
con una forza da leone  
ha caricato sul groppone  
un . . .

- ... sacco pieno!!! (tutti i bambini ben dritti in piedi)
- ... sacco vuoto!!! (i bambini si « afflosciano » a terra)
- ... sacco mezzo!!! (i bambini flettono il busto avanti o piegano lievemente le gambe)

Il capogioco oltre a variare in continuazione i comandi sbaglierà appositamente l'esecuzione del movimento in relazione a quanto « chiamato » dalla filastrocca (es. sacco pieno!!! - afflosciarsi a terra); i bambini saranno costretti alla massima attenzione e non solo visiva.

Chi commette errori può essere « condannato » a simpatiche penitenze.

## **l'asino vola!!!**

Numero dei partecipanti: a piacere.

Luogo: aula, cortile, palestra.

Attrezzi: nessuno.

**Spiegazione:** E' gioco simile al precedente.

- Il capogioco chiama — **La farfalla vola!!!**  
(i bambini imitano il volo con le braccia in fuori).
- **Il serpente vola!!!**  
(i bambini si sdraiano sul terreno).
- **L'asino vola!!!**  
(i bambini si portano con le mani e le ginocchia a terra).

Il capogioco varierà in continuazione i comandi e fingerà di cadere in errore (es.: L'asino vola!!! - accennare al volo).

Il gioco deve ampliare le conoscenze dei bambini; molta cura va posta inizialmente nella scelta degli animali da imitare che debbono essere conosciuti dai bambini.

## **il gatto dormiva, il topo ballava...**

Numero dei partecipanti: a piacere.

Luogo: aula, palestra, cortile.

Attrezzi: nessuno.

**Spiegazione:** I bambini sono in libero schieramento; il bambino capogioco volta la schiena ai compagni e grida:

Il gatto dormiva  
il topo ballava,  
ma il gatto si svegliò  
e il topo si mangiò!!!

Mentre il capogioco recita la sua brava filastrocca gli altri bambini che impersonano i « topi » ballano, saltellano, compiono liberi movimenti; al termine della filastrocca devono farsi, invece, trovare **immobili** sul posto.

Il gatto ha il diritto di « mangiarsi » il topo sorpreso in movimento.

Il topo acchiappato diventa capogioco, si riparte con la filastrocca ed il gioco si prolunga . . . all'infinito.

**Variante:** Quando il sottofondo musicale s'interrompe i topolini debbono farsi trovare immobili.

## **il fosso dei coccodrilli**

Numero dei partecipanti: a piacere.

Luogo: aula, cortile erboso, palestra.

Attrezzi: nessuno.

**Spiegazione:** Due righe di bambini seduti di fronte; le gambe dei bambini di una riga sfiorano quelle dei bambini della riga di fronte.

Al — Via — del capogioco un bambino tenterà di attraversare il « fosso dei coccodrilli » senza caderci dentro e restare irrimediabilmente « mangiato » dai voraci predatori.

I bambini che costituiscono il fosso muoveranno sveltamente ed insieme le gambe per disorientare e far cadere il cacciatore che tenta l'attraversata.

Ogni bambino, a turno, diventa « cacciatore » e prova l'emozione del passaggio nel fossato dei coccodrilli.

**Nota:** Il gioco risulta senza alcun pericolo se i bambini sono a piedi scalzi o calzano scarpette ginniche o pantofole.

## **la patata bollente**

Numero dei partecipanti: a piacere (suddivisi in vari circoli).

Luogo: aula, palestra, cortile.

Attrezzi: una palla o un piccolo oggetto qualsiasi.

**Spiegazione:** I bambini in circolo, non allacciati per mano, si passano un piccolo oggetto mentre recitano la seguente filastrocca:

C'era una volta un frate  
che cuoceva le patate;  
una patata lo bruciò  
e la barba si scottò!!!

Il bambino che al termine della filastrocca si ritrova in mano la « patata bollente » paga una simpatica penitenza.

**Osservazione:** Il gioco riesce con i bambini dei cinque anni; è notevole infatti la difficoltà che incontrano nel passare sveltamente e senza pause l'oggetto al compagno a fianco.

### **volpe zoppa e gallo rosso**

Numero dei partecipanti: a piacere.

Luogo: aula, cortile, palestra.

Attrezzi: nessuno.

**Spiegazione:** Delimitato il campo di gioco l'Educatore inizialmente impersona la « volpe zoppa » ed invita i « galletti » a fuggire per non farsi mangiare. La volpe è appunto zoppa e procede a piccoli balzi su di un solo piede; il galletto afferrato si « trasforma » a sua volta in volpe zoppa e si mette alla caccia dei gallettini rossi.

**Osservazione:** Il campo di gioco deve essere molto circoscritto per la difficoltà del bambino che imita la volpe a saltellare su di un solo piede.

### **gli spazzini (la scopa in piazzetta)**

Numero dei partecipanti: a piacere.

Luogo: aula, cortile, palestra.

Attrezzi: scope e palle di gomma o di stoffa.

**Spiegazione:** I bambini seduti in circolo (la distanza di un bambino dall'altro deve essere di circa 50 cm.). All'interno del circolo che s'identifica con « la piazzetta » sono poste un certo numero di palle di gomma ed alcuni spazzini (bimbi muniti di scopa).

I bimbi seduti in circolo iniziano con la seguente filastrocca:

Scopa, scopina, scopetta  
spazza, spazza la piazzetta,  
scopa, scopina, scopetta  
spazza, spazza la piazzetta . . .  
scopa, scopina, scopò  
se non la spazzi ti brucerò!!!

**Variante:** In forma di gara fra due squadre; vince quella che riesce a far uscire più palle dalla « piazzetta ».



## **il "ruzzolino",,**

Numero dei partecipanti: a piacere (6-8 bambini per riga).

Luogo: aula, cortile erboso, palestra.

Attrezzi: nessuno.

**Spiegazione:** I bambini, in una o più righe, sono sdraiati con la pancia a terra e a stretto contatto l'un l'altro. Ora il primo della riga comincia a « ruzzolare » sui compagni sdraiati e si porta in fondo alla riga; tutti i bambini successivamente compiono la medesima operazione.

**Osservazione:** Il gioco è molto divertente: è importante che i bambini possano ruzzolare sulle schiene e sui glutei dei compagni evitando il capo.

## **il nano Barbablù** (l 4 cantoni)

Numero dei partecipanti: a piacere.

Luogo: aula, cortile, palestra.

Attrezzi: cerchi di legno, copertoni d'auto; seggiolini o qualsiasi oggetto per delimitare un certo numero di « case ».

**Spiegazione:** E' una variante del gioco tradizionale dei « quattro cantoni »; ogni bambino occupa una sua « casa »; al centro o in una posizione stabilita è posto un bambino che s'identifica con il nano Barbablù.

Il nanetto grida — Sono il nanetto Barbablù  
dammi una casa, dammela tu!!!

I bambini, in fretta, abbandonano la propria casina per cercare di occuparne un'altra che prima apparteneva ad un compagno. Anche Barbablù, logicamente, corre in cerca di una casa, il bambino che rimane senza alloggio dà inizio nuovamente al gioco e diventa Barbablù.

## **uno, due, tre... sulla via di Roma**

Numero dei partecipanti: a piacere.

Luogo: aula, cortile, palestra.

Attrezzi: nessuno.

**Spiegazione:** E' gioco della tradizione infantile; i bambini si dispongono in riga all'estremità dell'aula o su un lato del cortile; il capogioco dalla parte opposta chiama: — Uno, due, tre sulle vie di Roma! —

Mentre il capogioco grida i bambini avanzano; si fermano rapidamente quando tace.

Vincono, per modo di dire, i bambini che raggiungono per primi una linea posta nella zona del capogioco.

**Nota:** I bambini, a seconda dello spazio disponibile, possono correre, avanzare su di un piede, strisciare, procedere carponi, rotolare, ecc. ecc.

L'Educatore può finalizzare il gioco per l'acquisizione di ben definiti comportamenti motori.

- m) **Salto, non salto.** I bambini, in fila, sono ad alcuni metri di distanza da una funicella tenuta (non fissata) in bilico su due supporti a 15-20 cm. dal suolo.

Recitano la seguente filastrocca e presa la breve rincorsa tentano il salto dell'ostacolo.

Salto, non salto  
mi rompo la testa  
mi rompo il viso  
salto in paradiso!

**Nota:** La funicella può essere tenuta da due bambini.

- n) **Salto in basso.** I bambini da un tavolino o da un arredo qualsiasi a superficie piana (non più alto di 50, 70 cm.) effettuano un salto a terra. E' bene che il punto d'impatto sia protetto da un tappeto, un panno, ecc. Anche in questo caso possono declamare la filastrocca tradizionale di cui alla lettera precedente.

- o) **Leprotto « Saltafossi ».** Vengono disposti sul terreno piccoli oggetti debitamente distanziati; il bambino che s'identifica nel leprotto tenterà di « saltare » gli ostacoli che gli si parano davanti.

**Osservazione:** E' un percorso elementare finalizzato all'esercizio del salto.

- p) **Filastrocca Salta Cavalletta**

Tra l'erbetta  
salta cavalletta, salta cavalletta;  
giù nel piano  
salta cavallino, salta cavallino;  
nel laghetto  
salta ranocchietto, salta ranocchietto;  
sopra il pino  
salta scoiattolino, salta scoiattolino.  
E quando è sera e il cielo è blù:  
tutti a nanna che non si salta più.

I bambini recitano la filastrocca e fanno le imitazioni in essa elencate. Sul canovaccio della filastrocca possono essere facilmente inserite nuove e diverse imitazioni.

v) **Salta palla.**

Numero dei partecipanti: a piacere.

Attrezzi: palle da tennis, palle di gomma.

Luogo: aula, cortile, palestra.

**Spiegazione:** I bambini sono posti in circolo, seduti o in piedi, molto vicino fra di loro.

Al centro del cerchio vanno alcuni altri bambini che cercheranno, saltando, di evitare le palle che i compagni all'esterno fanno **rotolare** sul pavimento. Per i bambini colpiti si può inventare qualche simpatica penitenza.

**gatto "salta dappertutto,,**

Cari bambini questa è la storia di un gatto dal nome comico e matto « Gatto Saltadappertutto ». Perchè dovete sapere, bimbi, questo gatto salterellava sul divano, le sedie del salotto e sul letto e mai si stancava: tutt'al più si leccava un baffetto e poi ricominciava a saltare come un pagliaccetto.

Cari bambini questa è la storia di un gatto dal nome comico e matto « Gatto Saltadappertutto » che da un mesetto circa, giorno meno giorno più, ha smesso del tutto di saltellare su e giù. La mosca Carolina il perchè del cambiamento confidò al cardellino giallo che l'ha detto a me ...

Gatto Saltadappertutto perchè non salta io lo so: per sbaglio saltò sulla stufetta e si bruciò. Un pezzetto di coda e un baffo si strinò e da quel giorno il gioco del « saltello » abbandonò.

**idea-gioco:**

I bambini imitano il gatto « salterellone » balzando sugli arredi predisposti allo scopo; al termine della filastrocca s'adagiano sul terreno immobili.





Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Giochiamo a far poesia

Sottotitolo: Progetto di educazione linguistica

Collocazione: LI 108



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)