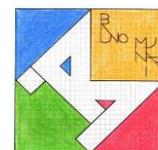


LA PROVA



..DI DOV'É DOV'É

Idea originale dell'ins. S.Graziani

PREMESSA

L'attività proposta, come le successive, è adattata alla situazione (casa).

Nella pratica educativa, a scuola, il gruppo decide la strategia e il bambino/ personaggio decodifica ed esegue il comando, muovendosi su una griglia sul pavimento.

DESTINATARI ATTIVITA': *Bambini di 5 anni e quelli di 4 con semplificazioni*

Importante: Prima di presentare il gioco si consiglia di far vedere al bambino un breve video ("La prova la storia"), che fa da spunto al gioco.

Tipo di Gioco: di Collaborazione

2 Giocatori inizialmente il bambino "deve essere affiancato" dall'adulto, in seguito da un fratello più grande, e infine potrà affrontare "la missione" da solo.

MATERIALI : (Vedi **tutorial** Preparazione dei materiali)

- Griglia grande 5 x7 caselle
- Carte da CODING con frecce: 24 frecce dritte; 8 per girare a destra e 8 per girare a sinistra
- Personaggi: Filippo, la porta del tesoro (vedi tutorial robot) una carta chiave, 5 sassi un chiave (disegnati) 5 cifre (es. 2-1-3-5-1)

La missione: Aiutare Filippo a superare la prova.

Il ruolo: Aiutare Filippo a raccogliere sotto i sassi i numeri codice ed accompagnarlo alla chiave del tesoro.

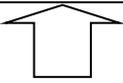
Lo spazio: la griglia rappresenta il percorso per raggiungere il tesoro.

1° Passo: Prendere la Patente: Dire al bambino *“Dobbiamo conoscere i comandi per guidare FILIPPO*

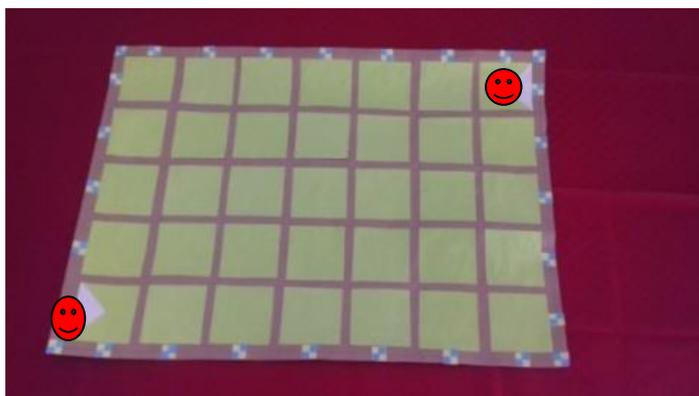
In seguito è necessario spiegare il codice/carte facendogli vedere e poi sperimentare i tre comandi; .

L'adulto dà l'esempio per primo – **in piedi, carta in mano, compie l'azione** .

Il bambino, - in piedi con la carta in mano, ripete l'azione (la comprensione del codice è alla base del gioco).

	Avanzare di una casella in avanti nella direzione di marcia.
	Girarsi nella direzione della freccia senza spostarsi nelle altre caselle.

Mettere Filippo/ la pedina, nell'angolo contrassegnato e in quello opposto (della diagonale) la chiave e il forziere del tesoro.



Sassi mettere i cinque sassi (disegnati o dei foglietti oppallottolati) in cinque caselle sulla griglia sotto ogni sasso ci sarà un foglietto con un numero.

Le carte (vedi tutorial) si raggruppano in un mazzo e ogni giocatore ne prende cinque.

I giocatori a turno usano le loro carte possono decidere di usare da una fino a cinque.

Devono comunque usarne una.

Eccezione Se si hanno in mano tutte frecce dritte e l'unica mossa consentita porta fuori dalla griglia si può scartare una carta e prenderne un'altra dal mazzo.

Importante Il giocatore di turno si pone dietro a Filippo/Dov'èDov'è "la pedina". Questo *aiuterà il bambino ad orientarsi nello spazio/griglia*, vi posa sopra la carta, prima sposta la pedina e dopo "scarta" la carta.

Quando, il **Giocatore A** ha fatto il proprio gioco, prende dal mazzo le carte, tante quanto quelle giocate.

Ora è il turno del **Giocatore B**, che fa il suo gioco. I due giocatori si alternano così nella "missione".

Quando arriverà alla casella del forziere, girando *la carta chiave, la missione sarà compiuta.

PER IL BAMBINO DI 5 ANNI

Il bambino dovrà far passare la pedina (Filippo/ Dov'è Dov'è) in tutte le 5 caselle con i sassi, raccogliere i numeri ed accompagnarlo fino all'ultima casella scriverà su un foglietto scriverà la somma dell'addizione e girando *la carta chiave ne verificherà l'esattezza.

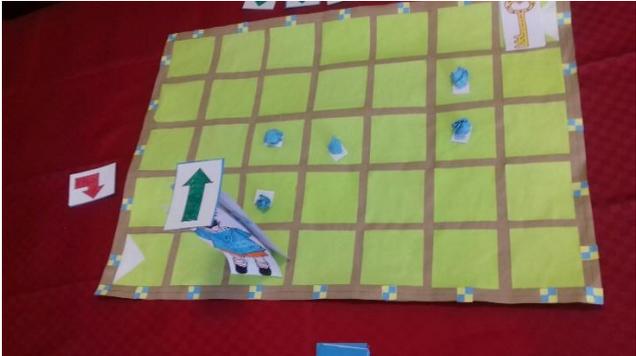
PER IL BAMBINO DI 4 ANNI

- Il bambino nelle prime partite userà la griglia 5 caselle per 5.
- Il bambino dovrà far passare Filippo in tutte le caselle con i sassi (2 o 3) raccogliere i numeri ed accompagnarlo fino all'ultima casella girerà la carta chiave e metterà i numeri trovati su quelli corrispondenti e avrà concluso la missione.
- In seguito potrà usare la griglia grande e aumentare i sassi e quindi la difficoltà.

INIZIA LA PROVA DEL PRINCIPE FILIPPO DETTO DOV'È DOV'È



CON IL TUO AIUTO.....





DAL PRIMO NUMERO DEL CODICE



ALLA VITTORIA FINALE