



Compiti per le vacanze: divertirsi, stare all'aria aperta e fare movimento!

Un'idea per ripassare divertendosi adatta a tutte le materie e a tutte le età.

di **VALENTINA PEROLIO**

Chi ha voglia di rintanarsi in casa, magari sedendosi al tavolo per ore, **quando fuori l'aria è tiepida e il sole splende nel cielo azzurro?** Io sicuramente no! E penso che non ce l'abbiano nemmeno i nostri bambini e le nostre bambine.

Ma i mesi estivi sono lunghi e trascorrerli esclusivamente giocando senza ripassare rischia di essere controproducente se a settembre non ricordiamo più nulla e dobbiamo fare il triplo della fatica per rimetterci in sella.

Quindi **cosa possiamo fare per mantenere bambine e bambini in allenamento senza privarli dei benefici dello**

stare in movimento all'aperto, magari in un bel giardino o in un parco...ma perché no? Anche in spiaggia!

UN GIOCO PER RIPASSARE DIVERTENDOSI, CORRENDO E...RESPIRANDO ARIA "BUONA"!

L'idea trae spunto dal **gioco dell'associazione Biella Cresce* "Centra il vassoio"**, che può essere riadattato per bambini di tutte le età e modificato sulla base dell'argomento che vogliamo ripassare con loro. È possibile preparare il gioco anche per un solo bambino, ma l'ideale è avere a disposizione qualche amico o amica, meglio ancora un piccolo gruppo...insomma **più si è e più ci si diverte!**



Partiamo subito dall'**occorrente**: tanto per cominciare è necessario individuare un bello **spazio ampio all'aperto**, naturalmente; dopodiché il materiale da utilizzare è davvero poco: qualche vassoietto oppure delle scatoline (ma vanno bene anche piattini di carta o altri **contenitori**), dei **bigliettini di carta** su cui chi organizza il gioco scriverà numeri, operazioni, parole, domande, rappresentazioni grafiche, eccetera e degli **oggetti con i quali allestire un breve percorso** (coni per lo slalom, bastoni da saltare, una palla con cui far canestro in una scatola, un materassino su cui poter fare una capriola, insomma...sbizzarritevi).



Ora vediamo come si gioca: non si tratta di un gioco competitivo, infatti ciascuno fa la propria partita indipendentemente dagli altri (per questo si potrebbe anche giocare in modalità "solitario") e soltanto alla fine si può prevedere un momento di confronto e "verifica".

I bigliettini verranno sparsi a terra, ciascun giocatore ne prenderà uno e deciderà se "risolverlo" o posarlo a terra per prenderne un altro, scoperta la soluzione dovrà seguire il percorso indicato per portare il bigliettino nel giusto contenitore.

ENTRIAMO NEL VIVO DEL GIOCO CON ALCUNI ESEMPI



- **Matematica:** sui bigliettini si possono scrivere delle semplici addizioni e/o sottrazioni entro il 20 e le categorie tra cui scegliere possono essere in questo caso "MAGGIORE DI 10" e "MINORE O UGUALE A 10"; oppure i bigliettini

possono riportare le tabelline e i due contenitori saranno "PARI" e "DISPARI"; o ancora si può lavorare sulle frazioni distinguendo tra " <1 ", " $=1$ ", " >1 "; per le divisioni entro il 100 si possono preparare i cartellini " <5 " e " >5 ".

- **Italiano:** sui bigliettini si possono scrivere delle parole e le categorie in cui classificarle potete deciderle voi: articoli, nomi, aggettivi, verbi, ... oppure maschile, femminile, o ancora i diversi tipi di aggettivi o pronomi e così via.
- **Inglese:** un'idea potrebbe essere quella di scrivere delle parole, alcune ortograficamente corrette e altre non corrette e chiedere ai giocatori di posizionarle nel contenitore giusto.
- **Storia:** prendiamo in considerazione due o più civiltà e scriviamo alcune frasi che si riferiscono all'una o all'altra chiedendo di individuare quella corretta.
- **Geografia:** lo stesso lo possiamo fare con delle parole per i diversi ambienti o con le caratteristiche delle regioni italiane.
- **Scienze:** sui bigliettini si potrebbero scrivere i nomi di svariati esseri viventi da classificare tra vertebrati e invertebrati oppure tra mammiferi, rettili, pesci, anfibi e rettili e così via.

IL MOMENTO DELLA "VERIFICA" FINALE



Queste sono soltanto alcune delle infinite possibilità che questo gioco offre, l'importante è che i quesiti non siano troppo difficili per i bambini e che ci si diverta!

Per dare un maggior valore didattico all'attività, è bene dedicare i 10/15 minuti finali a un **momento di riflessione condivisa**, in cui andare a ripescare i bigliettini dai contenitori in cui erano stati messi e valutare tutti insieme se stiano bene lì o se non sia più corretto inserirli in un'altra categoria di risposta. **Non importa sapere chi avesse eventualmente sbagliato ma che tutti comprendano l'errore.**

Allora, siete pronti?! 3, 2, 1...Buon divertimento!!

*Biella Cresce | Cresciamo insieme una generazione migliore