

# PRIMA E DOPO

## Gioca con i primi concetti temporali!

### ISTRUZIONI

Con questi materiali si possono svolgere tre tipi di attività. Con il Gioco delle Sequenze e la Tombolina i bambini imparano a collocare tre scene in sequenza temporale, acquisendo così i concetti di «prima», «dopo» e «infine». Con il gioco Inventastorie si usano le cartine per costruire liberamente storie e racconti.

### IL GIOCO DELLE SEQUENZE

Si scelgono le cartine delle sequenze che hanno la fascia di uno stesso colore (ad esempio le tre cartine con la fascia blu) e si ricompongono in ordine temporale sulla apposita plancia. Quindi si posiziona la relativa barretta di verifica: se si formano tre faccine, la sequenza delle scene è stata ricostruita correttamente, altrimenti si modifica la posizione delle cartine fino a che non si ottiene la sequenza giusta. Si ripete il gioco riordinando le altre otto sequenze.

## TOMBOLINA

Si gioca tra più bambini che si distribuiscono le barrette di verifica in numero uguale. Le cartine delle scene si mettono coperte sul tavolo. Un bambino (a turno) pesca una cartina, che va assegnata a chi possiede la barretta di verifica di colore corrispondente. Vince chi per primo completa la sua sequenza (o le sue sequenze).

## INVENTASTORIE

Si mescolano le cartine, se ne pescano tre (o cinque) e si mettono scoperte sul tavolo, senza rispettare il colore e l'ordine temporale. Quindi si costruisce un racconto collegando le scene delle cartine e lasciandosi ispirare liberamente dalle immagini. Si può giocare anche in modo cooperativo: un giocatore pesca una carta e inizia il racconto; il giocatore successivo ne pesca un'altra e prosegue la storia collegandosi alla situazione precedente e così via fino alla conclusione.

