



# BAMBOLOTTO AMICO DEL CUORE

Il gioco per lo sviluppo  
emotivo dei più piccoli



## BAMBOLOTTO AMICO DEL CUORE

Bambolotto amico del cuore consente ai bambini di fare un'esperienza di gioco simbolico, utile allo sviluppo delle capacità empatiche e della personalità. Nel gioco sono contenuti 6 puzzle-scenari, 24 elementi sagomati e un bambolotto. Gli oggetti sagomati sono elementi significativi per il bambino, che possono essere usati nelle ambientazioni e nel gioco con il bambolotto. Negli scenari sono illustrati bambini che animano diverse situazioni e compiono tante azioni. Ogni scena è studiata per lasciare lo spazio necessario dove collocare un massimo di quattro elementi sagomati.

A CASA



AL PARCO



A SCUOLA



IN CAMPAGNA



AL MARE



IN MONTAGNA





## Cos'è il Gioco Simbolico

Il gioco simbolico è una modalità di gioco in cui i bambini interpretano qualcosa che non sta realmente accadendo, attraverso dei materiali che hanno a disposizione. Qualsiasi oggetto può assumere un significato e una forma scelti dal bambino. Ad esempio: una sedia può diventare una moto, una penna una bacchetta magica! Generalmente questa modalità di gioco si sviluppa fra i 2 e i 3 anni e, attraverso la stessa, i bambini sperimentano diverse situazioni immaginarie. Immedesimandosi e interpretando più ruoli sviluppano le abilità personali e le capacità affettive.



## Iniziamo a giocare!

Si consiglia iniziare a giocare con un'ambientazione alla volta, invitando il bambino a completare il puzzle e selezionando quattro elementi sagomati da far interagire con il puzzle.



I bambini possono giocare facendo interagire gli elementi sagomati con il bambolotto, ad esempio: ricostruiamo il puzzle del parco, successivamente prendiamo la sagoma della palla e aiutiamo il bambino a posizionarla nella tasca del bambolotto.

Il bambino estrae la palla dalla tasca e la posiziona nell'ambiente del parco, dove preferisce. L'educatore può incentivare il bambino nella narrazione, chiedendogli: "Ti piace giocare con la palla al parco?" Oppure: "Vuoi portare la palla con te per giocare al parco?"



È possibile completare la scena posizionando gli elementi desiderati nell'ambientazione.

In una fase successiva di gioco il bambino ricomponete tutti i puzzle e, attraverso il bamboletto, interpreta le scene partendo dagli oggetti sagomati. Ad esempio: sceglie lo zaino, prende la sagoma e la posiziona nella tasca prima di andare a scuola o in montagna. Quindi sposta il morbido bamboletto in una specifica ambientazione. Toglie dalla tasca l'elemento sagomato e lo posiziona nell'ambientazione.





## **Multiple Intelligences Games**