



ANIMALI E FAVOLE

Gioca, componi e inventa!



Animali e Favole

Il gioco, ispirato alle favole classiche, è composto da 24 tessere illustrate. Per ogni favola gli elementi salienti, utili per lo sviluppo della narrazione, sono rappresentati da quattro tessere. L'attività di gioco implica principalmente lo sviluppo dell'intelligenza personale: le favole danno la possibilità ai bambini di scoprire il proprio mondo, di apprendere nuovi schemi di comportamento e di identificarsi nei protagonisti vivendo in prima persona le emozioni.

Come si gioca

Prima di iniziare il gioco è fondamentale preparare l'ambiente in modo da favorire l'attenzione del bambino. Il luogo deve essere uno spazio tranquillo e controllato, la postazione scelta dovrà essere priva di oggetti non appartenenti all'attività di gioco.

Modalità di gioco

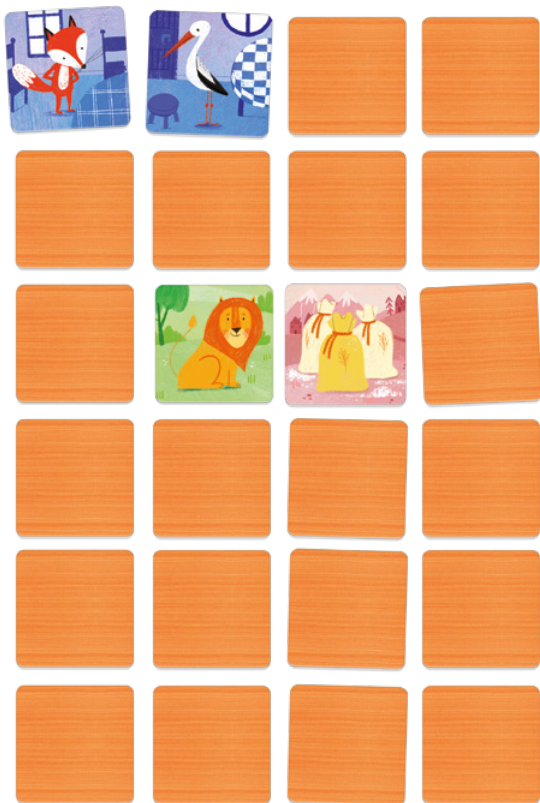
1. Raccontafavole.

Il gioco può essere svolto con uno o con più bambini. Invitiamo i bambini a raggruppare le tessere di ciascuna favola, osservando i disegni e i contesti. Una volta raggruppate le tessere, l'adulto può raccontare le singole favole, mostrando ai bambini le tessere in sequenza durante la narrazione. In un secondo momento, possiamo chiedere ai bambini di raccontarci le storie che già conoscono aiutandosi con le tessere. Infine, insieme ai bambini più grandi, possiamo giocare ad inventare nuove favole mescolando le tessere in modo sempre nuovo ed originale. Prendiamo, ad esempio, la tessera della fattoria, sostituendo le tessere dei due soggetti della favola (la pulce e il bue) con altri due soggetti, come la lepre e la tartaruga.



2. Memo delle favole.

Si dispongono le tessere sul tavolo in modo ordinato con i disegni rivolti verso l'alto. I giocatori ne osservano la posizione e poi le girano. A turno, ciascun giocatore cerca di trovare una coppia di carte della stessa favola. Se trova una coppia la guadagna, altrimenti la rimette nella stessa posizione e passa il turno. Vince chi forma più coppie.



Approfondimenti e curiosità

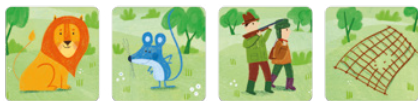
Attraverso l'attività di gioco i bambini imparano le favole classiche, si cimentano nel compito della narrazione e allenano la memoria grazie all'ascolto dei racconti. Per lo sviluppo della capacità narrativa è fondamentale l'intervento di un adulto. Questa capacità riveste un ruolo molto importante ed è predittiva dell'organizzazione del pensiero logico e del ragionamento verbale.

Di seguito sono riportate le trame delle sei favole del gioco. Gli elementi salienti delle favole, raffigurati sulle tessere, sono evidenziati nei testi.



Il leone e il topo

C'era una volta un **topo** che si arrampicò sulla schiena di un **leone** per dimostrare agli altri animali di essere il più coraggioso di tutti. Il leone però si svegliò, lo afferrò per la coda e minacciò di ucciderlo. Il topo implorò di essere risparmiato, offrendogli in cambio la sua amicizia per tutta la vita. Il leone gli risparmiò la vita e lo lasciò andare non credendo alle sue parole. Un giorno, **due cacciatori** catturarono il leone con una **rete**. Nessun animale andò in suo soccorso, per paura, eccetto il topo. In modo furtivo, il topo rosicchiò la rete e liberò il leone dalla trappola. I due scapparono insieme nella foresta e da quel giorno divennero migliori amici.



La cicala e la formica

C'era una volta, durante una calda estate, una **cicala** a cui non piaceva faticare, che trascorreva le giornate a cantare, sdraiata sotto il ramo di un albero. Un giorno incontrò una **formica**, che andava avanti e indietro trasportando sulla schiena un sacco pieno di **provviste** per l'inverno. La cicala provò a fermarla, invitandola a riposarsi con lei, ma la formica continuò imperterrita il suo lavoro, senza badare alla cicala. I mesi trascorsero velocemente e l'inverno arrivò inesorabile. La cicala iniziò a vagare per i campi al freddo, senza cibo e senza una dimora. Una sera, completamente infreddolita, bussò alla porta di una piccola **casetta**. Ad aprirle fu proprio la formica che durante l'estate con tanto impegno aveva provveduto alle provviste per l'inverno. La formica, impietosita, le offrì un po' di cibo e un riparo dove trascorrere la notte. La cicala capì la lezione e la ringraziò di cuore.



La lepre e la tartaruga

C'era una volta una **lepre** che si vantava di essere la più veloce di tutti gli animali e prendeva in giro la povera **tartaruga**, che invece camminava lentamente. Un giorno la tartaruga, stufa di essere derisa, decise di sfidare la lepre in una gara di velocità. La lepre, convinta di avere la vittoria facile, accettò! Le due si posizionarono alla partenza e iniziarono la gara alla massima velocità. La lepre però, dopo un paio di balzi, e convinta della sua bravura, decise di fermarsi. Fece un sonnellino e al risveglio se ne andò a pranzare con gli **amici**, passò del tempo con loro e poi, tranquilla della vittoria, tornò a fare un pisolino sotto un albero... Al suo risveglio il sole era sceso e la tartaruga era a pochi centimetri dal traguardo, indicato da un **giunco**. La lepre schizzò via di corsa, ma ormai era troppo tardi. Capì che la sua presunzione le aveva fatto sottovalutare la sfida. Dalla tartaruga c'era una lezione importante da imparare: "Chi va piano va sano e va lontano!".



Il cavallo e l'asino

C'erano una volta un **cavallo** e un **asino** che vivevano nella stessa fattoria. Il loro **padrone** voleva bene ad entrambi, ma quando si trattava di faticare trasportando i **sacchi di farina** al mercato li caricava tutti sulla groppa dell'asino. L'asino non protestava ma era stremato da tutto quel peso! Un giorno il padrone, senza accorgersene, caricò troppo il dorso dell'asino, che iniziò prima a camminare con fatica e poi a barcollare. Sfinito, l'asino supplicò il cavallo di prestargli aiuto facendosi carico di qualche sacco di farina. Ma il cavallo, superbo e altezzoso, non volle aiutarlo. L'asino, sfinito, stramazzone al suolo. Il padrone disperato pensò bene di farlo riposare all'ombra e gli offrì da mangiare e da bere. Al cavallo toccò l'arduo compito di portare tutti i sacchi di farina da solo fino al mercato.



La volpe e la cicogna

C'era una volta una **volpe** che aveva fatto amicizia con una **cicogna**.

Un giorno decise di invitarla a pranzo a casa sua, ma mentre cucinava

le venne in mente di fare un dispetto alla povera cicogna. Preparò

un delizioso minestrone di verdure che servì in un **piatto largo e**

basso. Sedute a tavola, la cicogna tentò in tutti i modi di sorseggiare il

minestrone, ma con il suo becco lungo e appuntito fu impossibile. Capita

l'intenzione della volpe, si congedò, invitando la volpe a pranzo da lei per

il giorno seguente. Decisa a dare all'amica una lezione, la cicogna preparò

un gustoso piatto di pesce, ma lo servì in un **vaso stretto e lungo**.

A tavola, la volpe si disperò perché il suo muso largo e corto non riusciva

a entrare nel vaso, mentre la cicogna, grazie al suo becco, aveva ormai

finito di mangiare. Si rese allora conto che avrebbe dovuto pensarci meglio

prima di fare quello scherzo di cattivo gusto alla cicogna, perché quello

che facciamo può sempre tornare indietro.



La pulce e il bue

C'era una volta una **pulce**, energica e vivace. Un giorno però si sentiva

stanca, non aveva voglia di saltare, e per darsi una scossa decise di andare

a trovare il **bue** nella **fattoria**. Il bue, grande lavoratore, in quel momento

si stava riposando, così la pulce gli propose di parlarle un po' del suo lavoro.

Il bue le raccontò la grande fatica che doveva fare ogni giorno: lavorava da

mattina a sera, senza sosta, per aiutare il **fattore** che lavorava nei campi.

La pulce gli rispose che invece lei era felice di essere libera, poteva godersi

la vita e andare dove voleva. Il bue, d'altro canto, rispose che non era

invidioso della sua libertà perché nonostante il duro lavoro era contento

della gratitudine del padrone nei suoi confronti. Allora la pulce capì che

forse per una tale ricompensa valeva la pena sopportare la fatica del lavoro.





Multiple Intelligences Games

Ref. IT55058 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy