

ORA SI PUÒ!

Ciascuna delle sei cartelle della tombola rappresenta un animale protagonista che vive un'esperienza gratificante. Per ognuna di queste cartelle ci sono sei tessere, che ritraggono l'animale protagonista in una serie di azioni che hanno reso possibile l'esperienza vissuta.

Elefantino per poter andare a giocare al parco con i suoi amici ha prima dovuto: **fare i compiti; ricaricare le energie facendo merenda; assicurarsi che ci fosse il sole; andare in bicicletta rispettando le regole della strada; aspettare il suo turno di gioco; giocare rispettando le regole.**



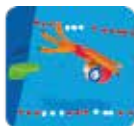
Cagnolino, prima di sedersi a tavola, ha dovuto: **aspettare che fosse ora della cena; aiutare la mamma a tagliare le carote; apparecchiare insieme a papà; lavare bene le zampette; aiutare il nonno a sedersi a tavola; utilizzare in modo corretto le posate.**



Tigrotto, prima di godersi il momento delle coccole con la sua mamma, ha dovuto affrontare una giornata impegnativa: **si è preparato per andare a scuola; ha seguito attentamente la lezione della maestra; ha partecipato alla lezione di tennis; ha aiutato papà con le faccende di casa; ha lavato bene i denti; si è messo a letto con il suo peluche preferito.**



Gattino, prima di partecipare alla gara di nuoto, ha dovuto: **affrontare la paura dell'acqua; stare a galla con il salvagente; imparare a nuotare con la tavoletta; ascoltare gli insegnamenti del suo istruttore; imparare a fare i tuffi; nuotare in modo corretto come da insegnamenti.**



Orsetto, per arrivare sulla cima della montagna e godersi il bellissimo panorama, ha dovuto: **svegliarsi molto presto; preparare lo zaino con il necessario; fare un lungo viaggio in macchina; aspettare il suo turno per salire sulla seggiovia; scalare una ripida montagna; rispettare le regole ambientali.**



Coniglietto prima di veder nascere dei bellissimi fiori ha dovuto: **preparare il terreno con l'aiuto del nonno; piantare i semi con tanta cura; annaffiare ogni giorno per tanto tempo; aspettare che le piantine nascessero; proteggerle dagli agenti atmosferici; averne cura ogni giorno anche ora che i fiori sono sbocciati.**



Prima di giocare il genitore o educatore, descrive ad alta voce le scene-esperienza di ogni cartella e le azioni che le hanno rese possibili, mostrando ai bambini le tessere corrispondenti.

LA TOMBOLA Ogni bambino sceglie la propria cartella, tutte le tessere vengono mischiate e posizionate scoperte sul piano di gioco (con il disegno visibile). Il giocatore più piccolo inizia il turno prendendo una tessera che ritiene appartenga alla propria cartella, giustificando il motivo della sua scelta. Ad esempio, nel caso in cui il bambino abbia la cartella che ritrae come protagonista Elefantino e voglia prendere la tessera in cui Elefantino sta facendo i compiti, potrà dire: "Prima di andare a giocare al parco, Elefantino deve avere pazienza e fare i compiti", oppure, nel caso in cui vorrà prendere la tessera che ritrae Elefantino che guarda fuori dalla finestra, potrà dire: "Elefantino ha dovuto aspettare che uscisse il sole per andare fuori a giocare". Posiziona poi la tessera su uno degli spazi corrispondenti della sua cartella.

Se il bambino non riconosce l'azione corrispondente alla tessera scelta, o non riesce a descriverla, passa il turno ad un altro giocatore, aspettando che sia di nuovo il suo turno per poter riprovare. Il gioco si conclude quando tutte le cartelle sono state completate.