

Flashcards Alfabeto Mimato



Queste flashcards permettono ai bambini di sperimentare i movimenti del corpo, la gestualità e le espressioni del volto, utilizzando più canali di apprendimento: l'intelligenza corporeo-cinestetica e quella linguistica.

Le flashcards sono 41, così divise:

- 26 flashcards dell'alfabeto da mimare con i movimenti del corpo;
- 5 flashcards delle vocali da mimare con le espressioni del viso;
- 10 parole da mimare sia con i movimenti del corpo che con le espressioni del viso.

Per ogni gruppo di carte vengono proposte attività guidate da un adulto che i bambini possono eseguire da soli o in gruppo.

FLASHCARDS DELL'ALFABETO – INDOVINA LA LETTERA

Si gioca con le 26 carte dell'alfabeto. Sulle carte sono raffigurati bambini che, con il loro corpo, imitano la forma delle lettere dell'alfabeto; le altre flashcards sono usate come segnapunti.

In una prima fase l'adulto mostra ai bambini tutte le carte, invitandoli a pronunciare ad alta voce il nome della lettera. Tutte le carte vengono poi mischiate e posizionate coperte sul piano di gioco. Il giocatore più grande inizia pescando una carta e, senza mostrarla agli avversari e senza parlare, mima con i movimenti del corpo la lettera raffigurata, cercando di farla indovinare ai suoi compagni. Guadagna una carta segnapunto non solo il giocatore che per primo indovina la lettera, ma anche il bambino che ha mimato la lettera. Vince chi, per primo, guadagna 3 carte segnapunto.

FLASHCARDS DELLE VOCALI – INDOVINA LA VOCALE

Si gioca con le 5 carte delle vocali, illustrate con i volti dei bambini che le pronunciano; utilizzare le altre flashcards come segnapunti.

In una prima fase l'adulto mostra ai bambini le carte delle vocali, invitandoli a pronunciare ad alta voce il nome della lettera. Le carte vengono poi mischiate e posizionate coperte sul piano di gioco. Il giocatore più grande inizia pescando una carta e, senza mostrarla agli avversari, mima con l'espressione del viso la vocale raffigurata cercando di farla indovinare ai suoi compagni. Guadagna una carta segnapunto non solo il giocatore che per primo indovina la vocale, ma anche il bambino che ha mimato la vocale.

Vince chi, per primo, guadagna 3 carte segnapunto.

FLASHCARDS DELLE PAROLE – INDOVINA LA PAROLA

Si gioca con le 10 carte delle parole, illustrate con i corrispettivi soggetti; utilizzare le altre flashcards come segnapunti. In una prima fase l'adulto mostra ai bambini le carte delle parole, invitandoli a pronunciare ad alta voce il nome della parola. Le carte vengono poi mischiate e posizionate coperte sul piano di gioco. Il giocatore più grande inizia pescando una carta e, senza mostrarla agli avversari, mima il soggetto raffigurato sia con i movimenti del corpo che con le espressioni del viso, cercando di farlo indovinare ai suoi compagni. Guadagna una carta segnapunto non solo il giocatore che per primo indovina il soggetto, ma anche il bambino che ha mimato la parola.

Vince chi, per primo, guadagna 3 carte segnapunto.