

UNO per tutti, tutti per UNO

<i>Autori gioco</i>	Docenti: Deborah Piuma, Tiziana Tosi, Alessia Vezina, Giulia Viola e Carola Zolezzi
<i>Contesto in cui proporre il gioco</i>	SCUOLA
<i>Fascia età bambini giocatori</i>	6-8 anni
<i>Abilità cognitive coinvolte</i>	Memoria, Memoria visiva, Attenzione, Capacità di passare da un compito ad un altro, Capacità di controllarsi, Capacità di pianificare, Coordinazione oculo-motoria, Classificazione
<i>Apprendimenti</i>	Abilità di base, Matematica, Lingua straniera
<i>Gioco con difficoltà graduabile</i>	Sì
<i>Gioco con feedback</i>	Visivo & Sonoro
<i>Gioco pensato per bambini con</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo tipico (no disabilità), • Difficoltà/disturbo di attenzione con o senza iperattività, • Disturbo Specifico dell'Apprendimento, • Disabilità cognitiva, • Disturbo dello Spettro Autistico

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Prima fase (individuale, solo bimbo/a con difficoltà)

Gioco 1 - utilizzo delle carte di uno per classificarle in base al colore

Gioco 2 - utilizzo di due colori (rosso e giallo): quando si pesca la carta rossa battere le mani, quando quella gialla bisogna dire il numero. Gradualmente si può pensare di aggiungere un colore e un altro gesto.

Seconda fase (tutta la classe ma suddivisa in piccoli gruppi)

Realizzazione delle carte giganti di UNO.

In classe con l'utilizzo di Wordwall "Gioca a memory con le carte di uno" per far conoscere meglio le carte.

Terza fase (piccoli gruppi, due o tre bambini)

Ripresa del gioco 1 e 2, in cui uno estrae la carta e l'altro fa l'azione alternandosi di ruoli.

Quarta fase (tutta la classe)

Si riprende il gioco 2, in cui l'insegnante pesca la carta e i bambini rispondono o compiono il gesto richiesto nello stesso momento.

Gioco 3 - in palestra, gioco del 'semaforo': la maestra mostra una carta, rossa si devono fermare, gialla devono camminare e verde devono saltare. Successivamente si potrebbero cambiare i movimenti.

Gioco 4 - bambini divisi a gruppi, devono pianificare un percorso da far realizzare ai propri compagni, mettendo sul pavimento le carte, ogni colore rappresenta l'azione da fare da un lato all'altro della

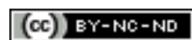
palestra. Il gruppo mostra le carte scelte seguendo l'ordine che vogliono per 10 secondi. La classe dovrà rifare il percorso.

Questa attività potrà essere proposta anche in lingua inglese.

MATERIALI

Carte di UNO, Carte di UNO plastificate grosse create dai bambini, piattaforma Wordwall, attrezzi psicomotori.

Link a materiali utili: https://drive.google.com/drive/folders/1hCJje5Nzmzku3JQkYfJ5arZr_czg-yr7?usp=sharing



Quest'opera è distribuita con Licenza
[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).
