



GIOCO DELL'OCA DELLE IMITAZIONI

Cosa serve:

- dado (se non lo avete potete anche creare dei pezzettini di carta con i numeri sopra e sorteggiarli a turno da un sacchetto)
- pedine di gioco (oggetti piccoli che avete anche in casa)
- due fogli A4 oppure un foglio A3
- colla
- pennarello
- forbici
- stampante per le caselle (oppure disegnate voi le facce buffe)

Come si gioca:

Nella pagina 3 e 4 del documento vi proponiamo un esempio di gioco dell'oca con caselle che riguardano imitazioni di facce, movimenti del corpo e fare movimenti tipici di alcuni animali (serpente, coniglietto, ecc.). Il **razzo** può assumere il significato del “tira ancora il dado” e **le mani che applaudono** “complimenti hai vinto”!

Nella personalizzazione del vostro tabellone di gioco cercate di tenere conto dei movimenti che riesce a compiere il vostro bambino e quelli che ancora potrebbe imparare a fare.

Da considerare che i movimenti più facili sono quelli che il bambino riesce a fare su di sé vedendoli con i propri occhi (quindi salto, braccia in su, ecc.), un po' più difficili sono i movimenti che non riesce a vedere (mano sulla testa, toccare il mento) e infine le facce buffe (movimenti di occhi, bocca, lingua).

Dopo aver costruito e personalizzato il vostro tabellone di gioco, potete cominciare il gioco tirando a turno il dado e muovendo la vostra pedina.

Variante:

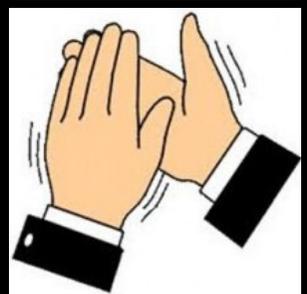
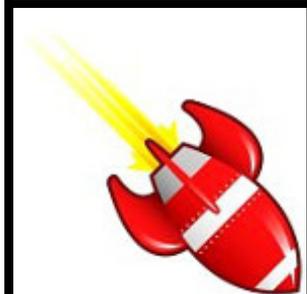
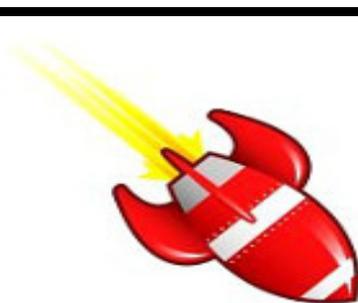
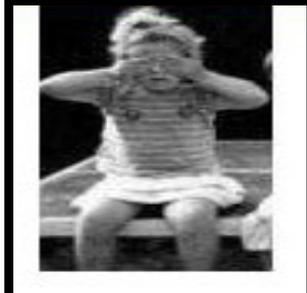
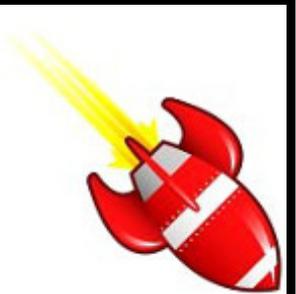
Potete utilizzare anche le carte *Prassie imitazione bimbo* oppure *Prassie imitazione scimmia* contenute sul sito alla pagina <https://www.ausl.re.it/comprendione-e-linguaggio>.

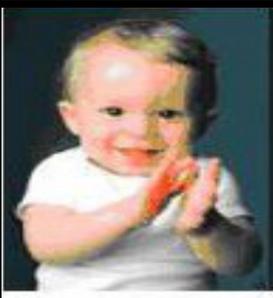
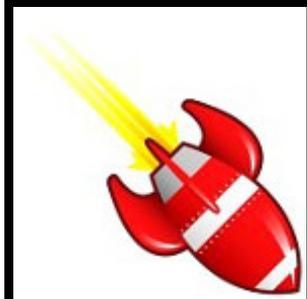
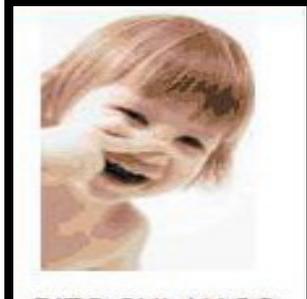
A pagina 2 troverete altri esempi di facce buffe da poter inserire nel tabellone; potete anche inventare una casella con il simbolo di una lampadina oppure di un bimbo che pensa, e chi capita su quella casella deve inventare un movimento da imitare.

Buon divertimento!

Esempi facce buffe:







PRONTI..VIA