

L'ACCADEMIA DEI PICCOLI GIOCATORI

Laboratorio di educazione al gioco da tavolo



Anno scolastico 2026/2027

Presentazione del progetto

Il progetto "L'Accademia dei Piccoli Giocatori" nasce dalla volontà di proporre ai bambini della scuola dell'infanzia un'esperienza educativa basata sul gioco da tavolo come strumento di apprendimento, relazione e crescita.

Il gioco rappresenta per il bambino una modalità privilegiata per conoscere sé stesso, gli altri e il mondo che lo circonda. Attraverso il gioco il bambino sperimenta, formula ipotesi, affronta piccoli problemi, impara a rispettare regole condivise e sviluppa capacità di collaborazione.

Il gioco da tavolo, in particolare, offre un contesto ricco di opportunità educative: richiede attenzione, ascolto, memoria, capacità di scelta, rispetto dei turni e gestione delle emozioni legate al risultato. Ogni partita diventa così un'occasione per imparare insieme, valorizzando il percorso di ciascun bambino più che il risultato finale.

Premessa

Nella scuola dell'infanzia il gioco costituisce il principale strumento attraverso cui i bambini costruiscono apprendimenti significativi. Le esperienze ludiche favoriscono lo sviluppo globale della persona e permettono di intrecciare dimensione cognitiva, emotiva, sociale e linguistica.

In coerenza con le "Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione", il progetto propone un ambiente di apprendimento nel quale il bambino è protagonista attivo, curioso e competente.

Attraverso il gioco da tavolo i bambini vengono accompagnati a:

- confrontarsi con regole condivise;
- sviluppare autonomia e senso di responsabilità;
- comunicare pensieri e strategie;
- collaborare con i compagni;
- affrontare difficoltà e imprevisti;
- riconoscere e gestire le proprie emozioni.

Il laboratorio intende quindi valorizzare il gioco come esperienza intenzionale e significativa, capace di promuovere competenze trasversali utili nella vita scolastica e quotidiana.

Destinatari e organizzazione

Il progetto è rivolto alle due sezioni omogenee della scuola dell'infanzia:

Orsetti (bambini di 4 anni);

Coccinelle (bambini di 5 anni).

Il percorso sarà articolato in due cicli:

ottobre- gennaio: realizzazione del laboratorio con la sezione delle Coccinelle;

febbraio- aprile: realizzazione del laboratorio con la sezione degli Orsetti.

Ogni gruppo parteciperà a 8 incontri, organizzati in modalità laboratoriale.

La durata indicativa di ogni incontro sarà di circa 60 minuti.

La cornice narrativa: l'Accademia dei Piccoli Giocatori

Ad accompagnare il percorso sarà Gufo Anacleto, il custode dell'Accademia dei Piccoli Giocatori. Gufo Anacleto accompagnerà i bambini attraverso otto missioni speciali, ognuna dedicata ad allenare una diversa competenza.

All'inizio di ogni incontro comparirà lo zaino dell'Accademia, contenente una breve lettera del Gufo, un piccolo indizio e il gioco protagonista della giornata.

Il primo incontro sarà dedicato alla consegna del Passaporto del Piccolo Giocatore, un piccolo strumento di documentazione personale nel quale, al termine di ogni esperienza, verrà inserito un timbro simbolico relativo alla competenza allenata.

Il passaporto rappresenterà il viaggio compiuto da ogni bambino e valorizzerà il percorso personale di crescita, sottolineando che ogni giocatore può migliorare, imparare e contribuire al gioco del gruppo.

Finalità

Il progetto si propone di:

- * valorizzare il gioco come esperienza educativa;
- * favorire lo sviluppo delle competenze cognitive, sociali ed emotive;
- * promuovere la capacità di stare nel gruppo;
- * sostenere autonomia e fiducia nelle proprie capacità;
- * educare al rispetto delle regole e degli altri;
- * favorire il piacere di apprendere attraverso esperienze coinvolgenti.

Obiettivi

Attraverso il laboratorio i bambini saranno accompagnati a:

Area cognitiva

- * sviluppare attenzione e concentrazione;
- * potenziare memoria e capacità di osservazione;
- * formulare ipotesi e strategie;
- * affrontare semplici situazioni problematiche;
- * sviluppare il pensiero logico.

Area linguistica

- * comprendere e spiegare semplici regole;
- * arricchire il lessico;
- * raccontare strategie e scelte;
- * confrontarsi con i compagni.

Area socio-relazionale

- * rispettare il turno;
- * collaborare;
- * accettare risultati diversi;
- * sperimentare il valore del gioco condiviso.

Area emotiva

- * riconoscere le proprie emozioni;
- * gestire attesa, errore e frustrazione;
- * sviluppare autocontrollo e fiducia.

Campi di esperienza coinvolti

Il progetto coinvolge tutti i campi di esperienza:

Il sé e l'altro

per lo sviluppo delle relazioni, della collaborazione e del rispetto delle regole.

I discorsi e le parole

per la comunicazione, la verbalizzazione delle strategie e il confronto.

La conoscenza del mondo

per il ragionamento logico, la classificazione, la previsione e a soluzione di problemi.

Il corpo e il movimento

per la coordinazione oculo-manuale e la gestione dello spazio di gioco.

Immagini, suoni, colori

per la creatività e la costruzione di materiali ludici.

Articolazione del percorso

Missione	Titolo	Competenza allenata
1	Le regole ci fanno giocare	Rispetto delle regole e turnazione
2	Occhi da detective	Attenzione e osservazione
3	La memoria in gioco	Memoria e associazione
4	Pensa e scegli	Logica e problem solving
5	Insieme è meglio	Collaborazione
6	Ogni mossa conta	Strategie e pianificazione
7	Inventiamo un gioco	Creatività e progettazione
8	Oggi giochiamo noi!	Autonomia e consapevolezza

La scelta dei giochi verrà effettuata in relazione agli obiettivi di ogni incontro e all'età dei bambini, utilizzando proposte adeguate alla fascia 4-5 anni, provenienti anche da editori specializzati nel gioco educativo.

Metodologia

Il laboratorio utilizzerà una metodologia attiva e laboratoriale basata su:

- * gioco guidato;
- * scoperta e sperimentazione;
- * confronto tra pari;

- * cooperative learning;
- * valorizzazione dell'errore come occasione di apprendimento;
- * verbalizzazione delle strategie utilizzate.

L'insegnante avrà il ruolo di facilitatore e osservatore, predisponendo situazioni nelle quali ogni bambino possa partecipare secondo le proprie possibilità.

Documentazione e valutazione

Durante il percorso saranno raccolte osservazioni relative a:

- * partecipazione;
- * autonomia;
- * rispetto delle regole;
- * capacità di collaborazione;
- * attenzione;
- * gestione delle emozioni;
- * capacità di comunicare strategie e pensieri.

La documentazione comprenderà:

- * fotografie delle esperienze;
- * passaporti dei piccoli giocatori;
- * produzioni dei bambini;
- * osservazioni dell'insegnante.

Al termine del percorso potrà essere realizzato un momento di condivisione con le famiglie nel quale i bambini presenteranno alcuni giochi sperimentati, diventando protagonisti e "maestri di gioco".

Conclusione

"L'Accademia dei Piccoli Giocatori" vuole offrire ai bambini un tempo e uno spazio in cui il gioco diventi occasione di incontro, scoperta e crescita.

Ogni partita rappresenterà un piccolo viaggio: imparare una regola, aspettare un turno, aiutare un compagno, trovare una soluzione. Attraverso il gioco ogni bambino potrà scoprire le proprie capacità e sperimentare il piacere di costruire qualcosa insieme agli altri.