

### Preparazione

Sono necessari un cartellone e, se disponibile, un dispositivo per riprodurre musica ambientale di sottofondo. Per ciascun bambino serve un distintivo con due orecchie (applicabile, ad esempio, sull'abito con una molletta) e un distintivo con una bocca che parla (riportati nell'ultima pagina, stampabili e ritagliabili), che l'insegnante consegnerà nei momenti opportuni.

L'insegnante forma delle coppie casuali (se i bambini sono dispari vi sarà un gruppo di tre).

### Consegna

L'insegnante distribuisce un distintivo con le orecchie e uno con la bocca per ciascuna coppia (le orecchie ad un bambino, la bocca all'altro), spiega il gioco nelle sue varie fasi e distribuisce un foglio di carta bianca per ciascun bambino e matite colorate o pennarelli o acquarelli.

### Esperienza

L'insegnante legge ai bambini la seguente storia:

*«C'era una volta, in un posto molto lontano, un piccolo paese di montagna di nome Alpenzù. Il suo esteso prato verde era ricoperto di tanti alberi e fiori colorati. Un grosso fiume passava in mezzo al paese e formava un laghetto poco profondo e pieno di vegetazione. Il sole era sorto e il gallo cantava.»*

Dopodiché chiede ai bambini di disegnare come immaginano essere il paese di Alpenzù, dando loro un tempo di 10-15 minuti. Dopo averlo raffigurato, i bambini dovranno raccontare il proprio disegno al compagno di coppia. Ogni coppia sceglie liberamente il posto dove sedersi, per terra o ai banchi, l'importante è che i bambini siano seduti uno di fronte all'altro e possano vedere il disegno del compagno mentre realizzano il proprio.

### Esposizione

A turno, ogni bambino mette il distintivo con la bocca e descrive il proprio disegno al compagno di coppia, che mette il distintivo con le orecchie. Per descrivere il disegno, il bambino si alza in piedi e l'altro, che rimane seduto, ascolta in silenzio senza intervenire. Il bambino che ha il distintivo con la bocca può accompagnare la descrizione con gesti e mimo.

Quando il bambino in piedi finisce di raccontare il disegno, i due si scambiano il distintivo, il bambino che ha parlato si siede e il suo compagno si alza per descrivere a sua volta il suo disegno.

Quando tutti i bambini hanno mostrato i disegni ai compagni, l'insegnante scioglie le coppie e forma un grande gruppo. La metà dei bambini ha il distintivo con la bocca e l'altra metà quello con le orecchie. I bambini in questa fase possono muoversi liberamente nello spazio tenendo davanti a sé il proprio disegno, in modo che sia visibile

anche ai compagni. Muovendosi nello spazio scelgono un compagno che ha un distintivo diverso dal proprio e, se hanno la bocca, si fermano sul posto, si siedono a terra e descrivono il loro disegno; se hanno le orecchie, si fermano sul posto, si siedono a terra e ascoltano la descrizione del compagno. I compagni scelti non possono rifiutare l'interazione, o vengono esclusi dal gioco. Dopo 15 minuti, l'insegnante dice "Cambio di ruolo!": chi ha il distintivo con la bocca lo scambia con chi ha il distintivo con le orecchie e la sessione si ripete con i nuovi parlanti.

### *Analisi dell'esperienza e dell'esposizione*

Sia nella prima interazione a coppie fisse, sia in quella a coppie "mobili", l'insegnante può intervenire facendo alcune domande ai parlanti (es. "E questo cos'è? Perché si trova proprio in quel punto del disegno?"), con lo scopo di stimolare ed arricchire la narrazione. È importante che i bambini si sentano sempre liberi di esprimersi come vogliono, senza obblighi o forzature, e che si sentano ascoltati con interesse e curiosità dai compagni e dall'insegnante.

### *Estrapolazione di regole*

Al termine delle due sessioni a coppie "mobili", l'insegnante riunisce i bimbi in un grande cerchio, proponendo una riflessione di gruppo. L'insegnante, rileggendo la storia a voce alta, disegna su un grande cartellone tutti gli elementi che descrivono il paese di Alpenzù: le montagne, il prato verde, tanti alberi e fiori colorati, il sole, il grosso fiume e il gallo che canta. Nel farlo pone delle domande guida ai bambini: "Cosa abbiamo imparato dal racconto?", "Dove si trova Alpenzù?", "Quanto è grande?", "Chi ci abita?", "Cosa c'è vicino?", "Quali oggetti sono presenti nella storia?", "Quali animali?", e fa notare che tutte queste risposte si trovano nel testo del racconto, basta ascoltarlo attentamente e, se necessario, chiedere all'insegnante di rileggerlo. "Perché è importante capire tutte queste cose?", chiede poi ai bambini, facendo notare che rispondendo a queste domande si ottengono le informazioni che ci servono per fare bene il disegno.

Quando termina il disegno, l'insegnante chiede ai bambini: "Ci sono delle differenze tra il mio disegno e il vostro?"; "Quali differenze trovate?"; "Ci sono elementi in comune?"; "Quale disegno vi piace di più e perché?"; "Quale disegno secondo voi rappresenta meglio il paese descritto nella storia?". In questa fase tutti i bambini hanno solo il distintivo con le orecchie. I bambini possono chiedere di intervenire, uno alla volta, alzando la mano: l'insegnante consegna loro il distintivo con la bocca e quando ce l'hanno possono parlare. Negli interventi, i bambini cercano di descrivere quali sono le somiglianze e le differenze tra il proprio disegno e quello dell'insegnante e quale disegno, secondo loro, rappresenta meglio la storia raccontata, spiegando anche perché.

### *Applicazione delle regole estrapolate*

L'insegnante ripete le fasi precedenti con una nuova storia (da lei/lui inventata), leggermente più articolata della precedente e con più particolari, sempre ispirata al

paese immaginario di Alpenzù che rappresenta lo "sfondo integratore" dell'insieme di Attività.

## *Varianti*

Per rendere il gioco più stimolante, l'insegnante può usare dei suoni di sottofondo, ad esempio lo scroscio del fiume, il gallo che canta, ecc. Questo promuove nei bimbi una maggior attivazione emozionale e consente loro di costruire immagini mentali più ricche della storia narrata dall'insegnante.

