

Preparazione

L'insegnante deve stampare le 15 figure presenti nella terzultima pagina di questo documento, raffiguranti gli animali citati nella storia (cane, gatto, asinello, oca, coniglietto). Deve poi stampare le 16 figure presenti nella penultima pagina di questo documento (ciotole e frutti) e fissarle ognuna su un cartoncino di colore differente (es. giallo, rosso, verde, blu), in modo da poterle staccare e riattaccare (ad esempio con del nastro biadesivo o del patafix). I cartoncini colorati devono avere tutti le stesse dimensioni. I frutti non devono essere attaccati su un cartoncino dello stesso colore (es. la prugna che è blu non deve essere attaccata su un cartoncino blu).

Per ciascun bambino serve poi 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 al momento opportuno.

Consegna

L'insegnante invita i bambini a sedersi in cerchio, spiega il gioco nelle sue varie fasi e inizia la fase di Esperienza.

Esperienza

L'insegnante legge ai bambini la seguente storia:

«Gli abitanti di Alpenzù abitavano in case semplici, fatte di argilla, legna e pietre. Erano in pochi ad abitare lì, circa 20 persone. Si conoscevano tutti.

Arthur, il più anziano del paese, era molto amato dalla gente. Era conosciuto come il "fattore di Alpenzù" perché possedeva molti animali: 2 cagnolini, 3 gatti, 4 asinelli, 5 oche, 6 coniglietti. Voleva tanto bene ai suoi amici animali, che vivevano liberi nel prato davanti alla sua fattoria. Lo conoscevano a memoria e sapevano bene dove trovare il loro cibo, perché si trovava in contenitori di diversi colori e grandezze...».

Al termine chiede ai bambini: "Sapete riprodurre i movimenti degli animali citati nella storia?"; "Come si muove il cagnolino? Il gatto? L'asinello? L'oca? E il coniglietto?".

I bambini vengono divisi in coppie, formate dall'insegnante in modo mirato, con un bambino con capacità verbali meno sviluppate e uno con capacità verbali più sviluppate. Ogni coppia pesca dal mazzo delle carte con bordo nero una carta con un animale che la coppia dovrà imitare. Ovviamente vi saranno più coppie che imiteranno lo stesso animale.

Ad ogni coppia viene chiesto di riprodurre il passo e il verso dell'animale che corrisponde alla carta pescata, quindi:

- I "cagnolini" camminano a quattro zampe, annusano il terreno e gli oggetti e abbaiano.
- I "gattini" miagolano fanno i classici movimenti dei gatti, come fare la gobba e la conca con la schiena, camminare a quattro zampe e rotolarsi per terra.

- Gli "asinelli" ragliano e camminano a quattro zampe e ogni tanto impennano le zampe anteriori oppure scalciano all'indietro (stando attenti che dietro non ci sia nessuno!) proprio come fanno gli asinelli.
- Le "oche" starnazzano, ispirano ed espirano cercando di gonfiare il petto come un pallone, sollevano le braccia e le sbattono forte proprio come un'oca impettita.
- I "coniglietti" zigano (ossia emettono un urletto acuto) si accovacciano e fanno balzi spingendo sulle braccia e poi sulle gambe, proprio come fanno i coniglietti.

Per imparare a farlo bene, ciascuna coppia si allena insieme esplorando ritmi e velocità differenti in base all'animale che imita quindi stabilisce se procedere per la stanza con passi pesanti, leggeri, veloci o lenti. Se necessario, l'insegnante mostra a ciascuna coppia i movimenti e i versi dell'animale da riprodurre e dopodiché lascia che i bambini ne diano una loro interpretazione.

Durante l'allenamento dei bambini, l'insegnante posiziona in un angolo dell'aula quattro cartoncini colorati, ciascuno con incollato un frutto (vedere ultima pagina), e in un altro angolo quattro cartoncini colorati ciascuno con incollata una ciotola di dimensioni differenti (vedere ultima pagina). Il primo sarà l'angolo dei frutti, il secondo l'angolo delle ciotole.

Al termine dell'allenamento ciascuna coppia, a turno, deve partire da un angolo della stanza e raggiungere prima l'angolo dei frutti, guardare le carte e ricordarsi gli abbinamenti colore del cartoncino-frutto, e poi l'angolo delle ciotole, guardare le carte e ricordarsi l'ordine delle ciotole, dalla più piccola alla più grande, esprimendolo con i colori (es. giallo-rosso-verde-blu, dove il cartoncino giallo è quello con su la ciotola più piccola e il blu quello con su la ciotola più grossa), fermandosi al massimo trenta secondi in ciascun angolo.

Esposizione

Quando tutte le coppie hanno esplorato i due angoli, i bambini si riuniscono in un grande cerchio e l'insegnante distribuisce a ciascuno di loro un distintivo con le orecchie. Poi dà ad una coppia il distintivo con la bocca. Chi ha il distintivo con le orecchie non può parlare ma solo ascoltare; solo chi ha il distintivo con la bocca può parlare. Il primo bambino della coppia deve dire le corrispondenze tra i colori dei cartoncini e i frutti incollati sopra (es. blu-mela, giallo-kiwi, rosso-pera, verde-prugna) e raccontare le difficoltà incontrate nello svolgere il gioco (ad esempio muoversi come l'animale rappresentato, fare i versi, ricordarsi le corrispondenze tra colori e frutti, ecc.). Il secondo bambino della coppia deve dire l'ordine dei cartoncini con le ciotole, dalla più piccola alla più grande (es. giallo-rosso-verde-blu), e le difficoltà incontrate nello svolgere il gioco (ad esempio muoversi come l'animale rappresentato, fare i versi, ricordarsi l'ordine dei colori, ecc.). Quando i bimbi della coppia hanno finito di esporre, passano il distintivo con la bocca alla coppia seguente, che può parlare a sua volta.

L'insegnante rivela solo alla fine, quando tutti hanno parlato, qual è la vera corrispondenza colore-frutto e il vero ordine delle ciotole.

Analisi dell'esperienza e dell'esposizione

Durante l'esposizione da parte dei bambini l'insegnante può fare domande di approfondimento, allo scopo di stimolare la narrazione ("Avete avuto difficoltà nell'imitare il vostro animale?", "Siete riusciti a fare bene i movimenti?", "Come avete fatto per cercare di memorizzare le corrispondenze colore-frutto?", "E l'ordine delle ciotole?", "Avete avuto difficoltà nel ricordare le corrispondenze colori-frutti e l'ordine delle ciotole?") e di far riflettere i bambini su eventuali incongruenze in quanto esposto, senza assumere mai un atteggiamento valutativo, ma esprimendo viva curiosità. I bambini devono potersi esprimere liberamente ed essere ascoltati con interesse dall'insegnante e dai compagni.

Estrapolazione di regole

Quando tutte le coppie hanno raccontato la loro esperienza, l'insegnante rilegge la storia a voce alta e pone ai bambini le seguenti domande: "Cosa abbiamo imparato dal racconto?", "Come sono fatte le case di Alpenzù?", "Quanti abitanti ha il paese?", "Chi è Arthur?", "Che lavoro fa?", "Quali animali possiede?", "Quanti sono?", "Dove vivono?", "Dove si trova il loro cibo?", "Come lo trovano?", "Cosa abbiamo imparato muovendoci come loro?", "E' stato facile ricordare le corrispondenze colore-frutto?", "E l'ordine delle ciotole?", "Avete usato una strategia? Quale? (es. ripetere nomi e colori ad alta voce, ricordare le immagini, ecc.)", "Dover imitare gli animali vi ha aiutato a ricordare i colori? Oppure no?", "Dover ricordare tante cose contemporaneamente è facile o difficile?". Nell'esposizione, l'insegnante aiuta i bambini ad arricchire le loro spiegazioni, cercando di cogliere più dettagli e particolari possibili, e ad acquisire consapevolezza delle difficoltà incontrate.

Applicazione delle regole estrapolate

L'insegnante cambia le figure sui cartoncini colorati e li aumenta di uno (5 cartoncini di colori differenti anziché 4). Le coppie scambiano la loro carta con l'animale da imitare con un'altra coppia (devono prendere un animale diverso da quello che hanno imitato prima) e ripetono il gioco, facendo i movimenti corrispondenti al nuovo animale, così come hanno visto fare dai compagni nella prima fase. Il gioco termina quando tutte le coppie hanno imitato 5 animali ciascuna, ogni volta con un cartoncino colorato in più fino a un massimo di 8.

Varianti

Lo stesso gioco si può fare sostituendo i cartoncini colorati con la frutta con scatole forate di colori differenti in cui vi siano sostanze con odori differenti (es. in una scatola fiori, in una frutta a pezzettini, in una cioccolato e in una formaggio) e i

cartoncini colorati con le ciotole con sacchetti opachi di colori differenti contenenti pesi differenti (es. uno con 6 biglie, uno con 9, uno con 12 e uno con 15). In tal modo l'esperienza diventa multisensoriale oltre che visiva e produce una maggiore stimolazione.

Per rendere più difficile il percorso è anche possibile inserire ostacoli che i bambini devono saltare o aggirare.





