

Preparazione

Sono necessarie dodici tessere per ciascuna coppia di allievi, sei su cui sono stampati gli animali della fattoria di nonno Nicola e sei su cui sono stampati i rispettivi giacigli, nidi, tane o luoghi in cui in genere si trovano (vedere ultime pagine). 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 (vedere ultima pagina), che l'insegnante consegnerà nei momenti opportuni. L'insegnante forma delle coppie eterogenee: un bambino con capacità sensomotorie meno sviluppate con un bambino con capacità sensomotorie più sviluppate. Nel caso in cui i bambini siano dispari, vi sarà un gruppo di tre bambini. L'attività si svolge in 6 fasi.

Consegna

L'insegnante invita ogni coppia di bambini a sedersi in un angolo predisposto e distribuisce le dodici tessere con gli animali e le tane per ciascuna delle coppie formate. Distribuisce poi un distintivo con le orecchie e uno con la bocca per ciascuna coppia e spiega l'attività nelle sue varie fasi.

Esperienza

L'insegnante recita ai bambini la seguente filastrocca per due volte:

*Ogni animale ha la sua tana,
nella fattoria da noi lontana.
Quando il cane vuol riposare,
nella sua cuccia si deve sdraiare.
Seduta nel nido fa "coccodè!",
la gallina sforna un uovo per te.
Per una foto si mette in posa,
sdraiato nel fango il maialino rosa.
Se la mucca il fieno vuole mangiare,
è nella stalla che lo deve brucare.
Nel recinto che saltella,
vive felice la pecorella.
Sulla paglia dorme il cavallo,
quando si sveglia farà un bel ballo.*

Al termine della lettura della filastrocca, l'educatrice chiede ad ogni coppia di associare la tessera raffigurante l'animale alla tessera raffigurante il corrispettivo giaciglio o tana (ad esempio maiale - fango), dando un tempo di 10 minuti.

Esposizione

L'insegnante raduna le coppie e le fa sedere in un grande cerchio al centro della stanza. A turno, ogni coppia si alza in piedi, mette il distintivo con la bocca e mostra a

tutti gli altri membri del gruppo (che nel frattempo hanno messo il distintivo con le orecchie) le associazioni prodotte, cercando di spiegare perché quelle associazioni sono corrette. Alcune di queste spiegazioni saranno semplicemente del tipo "Perché lo dice la filastrocca", altre invece saranno più articolate e conterranno anche saperi pregressi e/o credenze dei bambini. Successivamente i bambini della coppia devono usare la loro gestualità ed espressività per mimare - insieme, anche con movimenti diversi - il comportamento dell'animale descritto nella filastrocca, cercando di ricordarsi le parole e di recitarla ad alta voce mentre la mimano. Per ricordare il comportamento dell'animale possono aiutarsi guardando le tessere che loro stessi hanno associato, e che dispongono davanti a sé.

Analisi dell'esperienza e dell'esposizione

Durante l'esposizione e il mimo fatti da ogni coppia, l'insegnante può intervenire per stimolare ed arricchire l'imitazione e la descrizione (ad esempio con domande del tipo "Come si posiziona il cane nella cuccia?", "E la mucca nella stalla?", "Chi saltella? Il recinto o la pecora?", "Come entra la gallina nel nido? Come fa l'uovo?", "Come balla un cavallo secondo voi?"). E' importante che i bambini si sentano sempre liberi di esprimersi come vogliono, senza obblighi o forzature e che si sentano sempre ascoltati con interesse e curiosità dai compagni e dall'insegnante. Se una coppia sbaglia associazione o descrizione verbale/gestuale del comportamento dell'animale, né l'insegnante né i compagni devono farlo notare, rimandando il confronto alla fase successiva.

Estrapolazione di regole

Al termine di tutte le esposizioni e le sessioni di mimo fatte dalle coppie, l'insegnante propone una rappresentazione di gruppo. Rilegge la filastrocca a voce alta e contemporaneamente mostra le associazioni corrette. Poi la recita un'ultima volta mimandola e chiede ai bambini di farlo con lei, imitandola. Poi inizia un nuovo gioco: tutti i bambini vengono messi all'estremo della stanza, l'insegnante pronuncia un animale a caso (es. "Cavallo!") e tutti i bambini devono mimare il movimento corrispondente, continuando fino a che l'insegnante non pronuncia un altro animale. Il gioco si ripete fino a che tutti gli animali della filastrocca non sono stati esauriti e pronunciati più volte.

Finito il gioco, l'insegnante raduna tutti i bimbi in cerchio, seduti, al centro della stanza e pone delle domande guida utili per la riflessione ("Quanti sono gli animali che abbiamo imitato?", "È stato facile ricordare i loro movimenti?", "Come vi siete aiutati con le tessere che avete associato?", "Quali informazioni erano presenti nella filastrocca e non erano presenti nelle tessere?", "E' stato facile associare l'animale alla sua tana?", "Quali difficoltà avete avuto?", "Cosa vi ha aiutato?"). Fa notare ai bambini che tutte le informazioni che servono per mimare e per rispondere alle domande si trovano nel testo della filastrocca, che quindi va ascoltato attentamente, e che il testo e le tessere raccontano la stessa storia, solo che nella filastrocca ci

sono delle informazioni in più (i movimenti degli animali) che nelle tessere non sono presenti. Dopodiché, chiede ai bambini se gli animali nelle loro tane possono fare anche altre cose oltre a quelle descritte dalla filastrocca (ad esempio "La pecora non potrebbe fare altre cose nel recinto anziché saltellare?", "E la gallina nel nido può solo fare l'uovo?", "E il cane nella cuccia?", "E la mucca nella stalla?"). Nel rispondere a tutte queste domande, i bambini possono intervenire uno alla volta, alzando la mano. Quando l'insegnante dà loro la parola, indossano il distintivo con la bocca e poi possono parlare. Quando finiscono di parlare tolgono il distintivo. È importante che l'insegnante nel commentare le risposte dei bambini non assuma mai un atteggiamento valutativo, ma che esprima una viva curiosità verso le esposizioni prodotte.

Applicazione delle regole estrapolate

L'insegnante ripete le fasi precedenti con una nuova filastrocca o un breve racconto (può inventarlo o cercarlo su web, che descrive le abitudini di altri animali diversi da quelli considerati in questa prima sessione).

Varianti

Il gioco si può ripetere per qualsiasi altra storia che ammetta associazioni tra esseri viventi/personaggi e luoghi/oggetti (es. Pirata-Nave, Pompiere-Autopompa, Medico-Ospedale, ecc.). La filastrocca può essere sostituita da una canzone o da una narrazione, l'importante è che il ricordo delle informazioni presenti venga supportato da parole, immagini e gestualità e che il richiamo del gesto corrispondente sia innescato dall'animale/personaggio/essere vivente.





