

Preparazione

Sono necessarie diciotto tessere per ciascuna coppia di allievi, sei su cui sono stampati gli animali della fattoria di nonno Nicola, sei su cui sono stampati i rispettivi giacigli (gli stessi dell'attività precedente) e sei su cui sono stampati i loro cuccioli (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, che l'insegnante consegnerà nei momenti opportuni (vedere ultima pagina). 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 diciotto tessere con animali-genitori, giacigli e cuccioli 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:

*Poco prima di far la nanna,
ogni cucciolo va dalla mamma.
Dalla mucca va il vitellino.
Dalla pecorella, l'agnellino.
Dalla cagnetta, il cagnolino.
Dalla cavalla, il puledrino.
Dalla gallina, il pulcino.
Dalla scrofa, il maialino.
E tutti a passeggio, intorno al cortile,
sanno che è l'ora di andare a dormire,
e del buio non hanno paura,
perché c'è qualcuno che di loro ha cura...*

Al termine della lettura della filastrocca, l'insegnante chiede ad ogni coppia di bambini di associare la tessera raffigurante l'animale-genitore al corrispondente giaciglio (come appreso nell'attività precedente) e al rispettivo cucciolo (ad esempio scrofa - fango - maialino), e poi di scegliere una di queste coppie genitore-cucciolo appena formate. La coppia di bambini dovrà immedesimarsi nei due animali della coppia scelta: uno l'adulto (papà o mamma, a seconda del genere) e uno il cucciolo. Se è presente un gruppo da tre, ci sarà un genitore con due cuccioli. A turno, le coppie dovranno di mimare la

situazione descritta dalla filastrocca: il genitore accompagna a nanna il cucciolo facendogli fare un giro intorno alla stanza (che rappresenta il cortile), con l'andatura dell'animale in questione, mettendolo poi nel rispettivo giaciglio e prendendosi cura di lui per farlo addormentare.

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) la coppia genitore-cucciolo che ha scelto, descrivendo con parole proprie come il "genitore" si è preso cura del cucciolo e lo ha messo a nanna nel giaciglio (es. gli ha dato del cibo, lo ha fatto giocare, lo ha accarezzato, lo ha cullato, lo ha riscaldato con il suo corpo, gli ha cantato una ninna nanna, gli ha letto una storia, gli ha procurato un pupazzo per la notte, ...), e come si è sentito il "cucciolo" quando il genitore si è preso cura di lui.

Analisi dell'esperienza e dell'esposizione

Durante l'esposizione fatta da ogni coppia, l'insegnante può intervenire per stimolare ed arricchire la descrizione (ad esempio con domande del tipo "Come vi siete posizionati nel giaciglio?", "E se il cucciolo avesse avuto freddo?", "E se non avesse avuto sonno?"). È 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 dei gesti di cura che il genitore ha riservato al cucciolo, né l'insegnante né i compagni devono farlo notare, rimandando il confronto alla fase successiva.

Estrapolazione di regole

Al termine di tutte le esposizioni fatte dalle coppie, l'insegnante propone una rappresentazione di gruppo. Prima rilegge la filastrocca a voce alta e mostra le associazioni corrette genitore-giaciglio-cucciolo. 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, disponendosi nelle coppie precedentemente formate, devono nominare un "genitore" e un "cucciolo" e mimare la situazione precedente. Quando l'insegnante dice "Cambio!", i ruoli nella coppia si invertono e la coppia rappresenta di nuovo la situazione a parti invertite. L'insegnante pronuncia poi un altro animale e il gioco si ripete fino a che tutti gli animali della filastrocca non sono stati esauriti.

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 - da genitori - capire come prendersi cura dei propri cuccioli?", "Cosa si è provato - da cuccioli - nel sentire i propri genitori che si prendono cura di te?", "È stato facile dire con parole vostre cosa avete provato?"),

"Quali difficoltà avete avuto?", "Cosa vi ha aiutato?"), facendo anche notare ai bambini l'importanza di ascoltare attentamente il testo della filastrocca e di associare correttamente le tessere per capire cosa fare (es. coprire con la paglia il puledrino che ha freddo). 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 rappresenta una situazione differente in cui un animale-genitore si prende cura del proprio cucciolo (es. il genitore insegna un gioco al cucciolo), con i componenti della coppia che si alternano nel ruolo di genitore e di cucciolo.

Varianti

Il gioco si può ripetere per qualsiasi altra vicenda in cui vi siano personaggi con ruoli differenti in cui uno si "prende cura" dell'altro (es. Medico-Paziente, Soccorritore-Persona che viene soccorsa, Autista-Trasportato, ecc.). La filastrocca può essere sostituita da una canzone o da una narrazione, l'importante è che venga descritta a grandi linee la vicenda e i bambini possano ideare modi sensati in cui uno si "prende cura" dell'altro, in quella particolare situazione.







