

Preparazione

Sono necessarie diciotto tessere per ciascuna coppia di allievi, sei su cui sono stampati i momenti della giornata (alba, mattina, mezzogiorno, pomeriggio, tramonto, notte) e dodici su cui sono stampate le corrispondenti azioni di Nonno Nicola (svegliarsi, fare colazione, dare il fieno agli animali, zappare, seminare, annaffiare i fagioli, mangiare un panino, fare un pisolino sulla poltrona, dare il mangime agli animali, pulire la stalla, cenare, andare a letto) (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 (6 con i momenti della giornata e 12 con le azioni di Nonno Nicola) 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:

*In un'alba nuvolosa,
il sole sveglia chi riposa,
Nonno Nicola s'alza presto,
e di pane riempie il cesto.
Con il latte è colazione:
pane, miele, caffè marrone.
Porta il fieno nella stalla,
col forcone che traballa.
Poi nell'orto, con gran cura,
zappa e semina verdura,
e innaffia col secchiello,
i fagioli col baccello.
Un panino per pranzare,
poi in poltrona a riposare.
Poi prepara il mangime,
con fave, segale e farine.
Lo aspettano gli animali,
mucche, pecore, maiali.
Con la stalla ben pulita,*

*questa è tutta un'altra vita.
Rosso arriva il tramonto,
e il tavolo è già pronto.
Non ci resta che cenare,
poi nel letto riposare.*

Al termine della lettura della filastrocca, l'insegnante chiede ad ogni coppia di bambini di ordinare le tessere con i vari momenti della giornata e associare le azioni di Nonno Nicola a questi momenti, ordinandoli secondo la sequenza descritta nella filastrocca. Dopo averli ordinati la coppia dovrà esercitarsi nel mimare - sul posto - nella sequenza corretta le 12 azioni descritte dalle tessere "azione": 1) svegliarsi, 2) fare colazione, 3) dare il fieno agli animali, 4) zappare, 5) seminare, 6) annaffiare i fagioli, 7) mangiare un panino, 8) fare un pisolino sulla poltrona, 9) dare il mangime agli animali, 10) pulire la stalla, 11) cenare, 12) andare a letto. Per aiutarsi a ricordare la sequenza potranno guardare con le carte da loro stessi ordinate. Ovviamente se vi sono termini nella filastrocca di cui i bambini non conoscono il significato, l'insegnante li deve spiegare opportunamente, anche aiutandosi con le raffigurazioni presenti sulle tessere.

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 mima a tutti gli altri membri del gruppo (che nel frattempo hanno messo il distintivo con le orecchie) la sequenza di azioni di Nonno Nicola, pronunciando ad alta voce il momento della giornata e il nome dell'azione (es. "Alba!", "Sveglia!", "Colazione!", "Mattina!", "Dare il fieno!", "Seminare!", ...).

Analisi dell'esperienza e dell'esposizione

Durante l'esposizione-mimo fatta da ogni coppia, l'insegnante può intervenire per stimolare l'esposizione (ad esempio con domande del tipo "Cosa ha fatto Nonno Nicola all'alba?", "Cosa ha fatto dopo aver seminato?", "Come ha innaffiato i fagioli?"). 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 la sequenza dei momenti della giornata e delle azioni, il nome o il modo di mimarle, né l'insegnante né i compagni devono farlo notare, rimandando il confronto alla fase successiva.

Estrapolazione di regole

Al termine di tutte le esposizioni-mimo fatte dalle coppie, l'insegnante propone una rappresentazione di gruppo. Prima rilegge lentamente la filastrocca a voce alta e mima le azioni corrette, con i bambini che la devono imitare. Poi inizia un nuovo gioco: tutti i bambini vengono distribuiti nella stanza, l'insegnante pronuncia ad alta voce azioni a

caso di Nonno Nicola (es. "Seminare!") e tutti i bambini devono mimare l'azione pronunciata. In mezzo a queste azioni (ogni tre o quattro, senza preavviso) pronuncia un momento della giornata (es. "Pomeriggio!") e i bambini devono mimare nella sequenza corretta le azioni corrispondenti, ricordandole da soli e pronunciando prima ad alta voce il nome dell'azione (es. "Riposare in poltrona!", "Dare il mangime!", "Pulire la stalla!"). Il gioco si ripete fino a che tutti i momenti della giornata 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 i momenti della giornata?", "Quante sono le azioni di Nonno Nicola?", "Quante ne fa al mattino?", "Quante ne fa il pomeriggio?", "E' stato difficile ricordare la sequenza?", "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 "momenti della giornata" e le tessere "azione", ordinandole anche nella giusta sequenza definita dalla filastrocca, per capire cosa fare (es. il risveglio di Nonno Nicola va associato con l'alba, la cena con il tramonto, la semina con il mattino, ecc.). 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 personaggio svolge delle azioni in sequenza in corrispondenza di una scansione temporale data (es. i momenti della giornata, le stagioni, i mesi dell'anno, i giorni della settimana).

Varianti

Il gioco si può ripetere per qualsiasi altra narrazione che preveda una sequenza inserita in una scansione temporale che i bambini devono ricostruire a partire da tessere date. La filastrocca può essere sostituita da una canzone o da una narrazione, l'importante è che venga descritta a grandi linee la vicenda e la scansione temporale in cui si svolge. Il gioco in cui l'insegnante pronuncia ad alta voce un'azione e i bambini la devono imitare si può anche fare ballando a tempo di musica.





