

Preparazione

Sono necessarie, per ciascuna coppia di allievi, 6 tessere che raffigurano animali della fattoria, 6 tessere che raffigurano i vestiti di Nonno Nicola, 6 tessere che raffigurano frutta e verdura (le tessere sono quelle già utilizzate nelle attività precedenti, tranne una, e sono riportate nelle penultime 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 18 tessere per ciascuna delle coppie formate e invita i bambini a mescolarle. 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 cosa al suo posto,
se ne è fuori, io la sposto,
Chi è verdura, chi è animale,
chi è abito da indossare.
Chi sta fermo e chi si muove,
chi si distingue dal colore.
Chi finisce in insalata,
chi riscalda la giornata.
Chi ha il pelo, chi ha le piume,
chi si lava dentro il fiume.
Chi è pesante, chi è leggero,
chi è dolce per davvero.
Tutto ha un suo insieme,
che lo comprende e lo contiene.*

Al termine della lettura della filastrocca, l'insegnante chiede ad ogni coppia di classificare le tessere a loro disposizione secondo una proprietà che lei stessa enuncerà, ad esempio "E' verde!" e i bambini devono scorrere le tessere a loro disposizione ed estrarre tutte le carte che raffigurano un oggetto/animale prevalentemente di colore verde. Dopo aver ripetuto questa fase per alcune delle

possibili proprietà degli oggetti/animali raffigurati sulle tessere (ad esempio "E' un essere vivente", "Respira", "Può correre", "Può saltare", "Si indossa", "Si conserva nel frigorifero", "Ha la coda", "E' elastico", "E' pesante", "E' freddo", "E' rotondo", "Ha un sapore dolce", "Ha il pelo", "Ha la buccia", ecc.), l'insegnante chiede ai bambini di fare due mazzetti di carte: nel primo ci devono essere tutte le tessere che rappresentano un oggetto/animale che ha una data proprietà enunciata dall'insegnante (ad esempio "E' morbido") e nel secondo tutte le carte che rappresentano un oggetto/animale che NON ha quella proprietà (in questo caso "Non è morbido"). L'insegnante spiega che i due mucchietti rappresentano due insiemi (in questo esempio "Cose morbide" e "Cose non morbide"). Ovviamente trattandosi di oggetti/animali tratti dal mondo reale sorgeranno delle ambiguità (es. "Il cane è morbido o no? E la mucca? E le bretelle?"), quindi la scelta di mettere la tessera nell'uno o nell'altro insieme andrà giustificata dai bambini.

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 dice quali sono le tessere che ha messo nella categoria "Cose morbide" e quali sono quelle che ha messo nella categoria opposta ("Cose non morbide"), esplicitando anche il perché le ha messe in quella categoria.

Analisi dell'esperienza e dell'esposizione

Durante l'esposizione fatta da ogni coppia, l'insegnante può intervenire per stimolare l'esposizione (ad esempio con domande del tipo "Perché dici che la pecora è morbida?", "Cosa te lo fa pensare?", "E il maialino?", "Cosa ti fa pensare che sia morbido?", "E gli scarponi? Sono morbidi?"). 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 esprime idee non corrette sulle proprietà degli oggetti/animali in questione, 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 lentamente la filastrocca a voce alta e poi assegna a ogni coppia una proprietà tra quelle menzionate nelle fasi precedenti, diversa da quella su cui ha lavorato prima (es. "Cose pesanti", "Cose che respirano", ecc.). Ogni coppia deve classificare le tessere a disposizione sulla base di quella proprietà e poi interpretare uno degli oggetti/animali presenti in quella categoria (es. "Siamo le cose pesanti! Io sono una mucca!", muovendosi poi come una mucca, oppure "Siamo le cose indossabili! Io sono un pigiama!", dando poi una propria interpretazione mimata del pigiama, ecc.).

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 (es. "Quali sono i criteri che ci consentono di creare degli insiemi di oggetti simili?", "Quali sono le caratteristiche comuni per tutti gli animali?", "E per gli abiti?", "E per la frutta?", "E per la verdura?", "Quali difficoltà avete avuto nel classificare le tessere che avevate a disposizione secondo il criterio che vi è stato dato?", "Cosa vi ha aiutato?"), facendo anche notare ai bambini l'importanza di ascoltare attentamente il testo della filastrocca (che descrive possibili criteri di classificazione e i loro contrari), le esposizioni fatte dai compagni e di guardare attentamente le tessere a disposizione, riconoscendo gli oggetti, pensando agli oggetti reali che rappresentano e notandone i particolari che li contraddistinguono. 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 ma questa volta la classificazione è a due criteri (es. "Si indossa ed è rosso", "Ha il pelo e salta", ecc.). Ovviamente diventerà meno numeroso l'insieme degli oggetti/animali che hanno congiuntamente quella proprietà e più numeroso l'insieme di oggetti/animali che congiuntamente non le hanno. Successivamente il gioco viene ripetuto chiedendo alle coppie di fare tre insiemi: a) oggetti che hanno entrambe le proprietà (es. "Si indossano E sono rossi"); b) oggetti che hanno una sola delle due proprietà (es. "Si indossano O sono rossi"); c) oggetti che non hanno nessuna delle due proprietà (es. "NON si indossano E NON sono rossi"). In un passaggio ancora successivo, si chiede alle coppie di fare quattro insiemi: a) oggetti che hanno entrambe le proprietà (es. "Si indossano E sono rossi"); b) oggetti che hanno solo la prima delle due proprietà e non la seconda (es. "Si indossano E NON sono rossi"); c) oggetti che hanno solo la seconda delle due proprietà e non la prima (es. "NON si indossano E sono rossi"); d) oggetti che non hanno nessuna delle due proprietà (es. "NON si indossano E NON sono rossi"). In questi passaggi le fasi descritte possono essere svolte più rapidamente, focalizzando gli sforzi dei bambini sulla classificazione degli oggetti, più che sulla descrizione o sul mimo.

Varianti

Il gioco si può ripetere con tessere con oggetti/animali differenti, l'importante che raffigurino oggetti familiari ai bambini, perché ne fanno esperienza quotidiana, diretta (es. spazzolino da denti, abiti) o indiretta (es. animali conosciuti perché visti sui media).







