

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal gioco:
**LA VALIGETTA
DEL LABORATORIO
DI ITALIANO 2**

SCOPRI IL GIOCO →



Erickson

VEDI IL SOGNO?

TUTTA LA CLASSE / A COPPIE

Tipologia di gioco:

- Attività linguistica di ascolto e parlato, attività visivo-spaziale e di costruzione

Obiettivi didattici:

- Ascoltare, comprendere e cogliere in una discussione le emozioni e i punti di vista dei propri compagni.
- Esprimere oralmente pensieri, esperienze ed emozioni rispettando l'ordine causale e temporale.
- Raccontare esperienze personali in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.
- Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.



Materiali:

- modello di dado da costruire (BLOCCO ALLEGATI E RISORSE ONLINE)
- colori
- forbici
- colla

ATTIVITÀ

Attraverso questo gioco si dà la possibilità a ogni studente, a turno, di rivestire due ruoli: quello di «efficace raccontastorie» e quello di «attento ascoltatore». Da un lato infatti si raccontano i propri sogni e, dall'altro, si visualizzano nella propria mente i sogni riferiti dal compagno, utilizzando la propria immaginazione.

SVOLGIMENTO

Il gioco ha inizio con una conversazione collettiva sui sogni, dando la possibilità a ciascuno di intervenire

liberamente sull'argomento, rispettando il turno di parola. Quando tutti hanno avuto l'opportunità di esprimersi almeno una volta, si scelgono insieme 6 colori da associare all'emozione provocata da altrettante tipologie di sogni.

Una proposta potrebbe essere:

- Nero** = il sogno più pauroso
- Rosso** = il sogno che ti ha fatto più arrabbiare
- Viola** = il sogno più triste
- Arancione** = il sogno più felice
- Azzurro** = il sogno più bello
- Verde** = il sogno più simpatico e divertente

Dopo avere scelto i colori si consegna a ogni alunno il modello del dado da ricostruire (si consiglia di fotocopiarlo o di scaricarlo dalle Risorse online e di stamparlo su un foglio A3, poi di incollarlo su un cartoncino) e si chiede di colorare le cornici di ogni faccia con i colori scelti insieme.

Si invitano poi i bambini a disegnare all'interno di ogni riquadro (faccia del dado) un loro sogno corrispondente al colore della cornice, e poi a ricostruire il cubo con le forbici e la colla.

A questo punto ha inizio il gioco vero e proprio: si dividono gli alunni in coppie, in cui a turno ciascuno lancia il proprio cubo raccontando al compagno con dovizia di particolari il sogno precedentemente disegnato sulla faccia che è uscita. Il tempo limite è di 3 minuti per ciascun «lancio».

Il compagno ascolta a occhi chiusi, prova a immaginare e visualizzare il sogno ascoltato come se fosse una fotografia o un video, e fa al massimo 3 domande o richieste di chiarimento.

Scaduto il tempo, si invertono i ruoli: chi prima ha ascoltato, ora lancia il suo cubo e diventa protagonista del racconto descrivendo il proprio sogno.

Il gioco può proseguire con nuovi lanci all'interno della stessa coppia o all'interno di coppie sempre nuove.

Al termine del racconto di tutti e 6 i sogni da parte di ciascuno, o in un momento successivo, nel grande gruppo si avvia una discussione collettiva nella quale si chiede agli studenti di esprimere le loro riflessioni e considerazioni sull'esperienza appena conclusa, quali emozioni hanno provato nel raccontare i propri sogni e nell'ascoltare quelli dei compagni.

VARIANTI

Questo gioco può avere molti altri sviluppi ed essere proposto con alcune semplici varianti. Ad esempio,

un'ulteriore attività da fare con gli stessi materiali e la stessa dinamica di gioco è di chiedere ai bambini di parlare non più dei sogni, ma delle cose e/o delle esperienze reali che hanno creato e creano in loro una serie di emozioni.

Si possono mantenere gli stessi colori delle cornici per caratterizzare ognuna delle sei facce del dado e poi si può chiedere di disegnare o scrivere all'interno di ciascuna faccia l'esperienza vissuta. Quindi:

Nero = l'esperienza o la cosa che ti ha fatto o ti fa più paura

Rosso = l'esperienza o la cosa che ti ha fatto o ti fa più arrabbiare

Viola = l'esperienza o la cosa che ti ha fatto o ti fa essere triste

Arancione = l'esperienza o la cosa che ti ha fatto o ti fa essere felice

Azzurro = l'esperienza o la cosa più bella che hai fatto

Verde = l'esperienza o la cosa che ti ha fatto o ti fa divertire

Un'altra possibile attività è quella di utilizzare il dado per far conoscere agli altri qualcosa in più di se stessi. Si chiede di disegnare in ognuna delle sei facce le proprie preferenze relative a:

1. Animale preferito
2. Cibo preferito
3. Hobby preferito
4. Colore preferito
5. Letture preferite
6. Sport preferito.

Lo svolgimento e la dinamica del gioco è la stessa di quello inizialmente proposto.

