



Percorsi operativi per il passaggio alla scuola primaria

70 attività per lo sviluppo dei prerequisiti di apprendimento

Anna Guernieri

MATERIALI
DIDATTICA

Erickson

IL LIBRO

PERCORSI OPERATIVI PER IL PASSAGGIO ALLA SCUOLA PRIMARIA

Il volume presenta numerosi suggerimenti operativi per predisporre progetti di continuità educativa tra scuola dell'infanzia e primaria, accompagnando i bambini nello sviluppo di competenze in cinque ambiti fondamentali:

- metafonologia
- grafomotricità
- pregrafismo
- area visuo-spazio-temporale
- area logico-matematica.

Il libro offre inoltre numerosi spunti per attività di icebreaker e cornicette, fondamentali, rispettivamente, per la creazione del gruppo e per stimolare concentrazione e motricità fine.

Un percorso mirato e completo per preparare i bambini ad affrontare il delicato passaggio tra scuola dell'infanzia e primaria in armonia e con un senso di continuità, guidati dal filo conduttore di una storia coinvolgente.

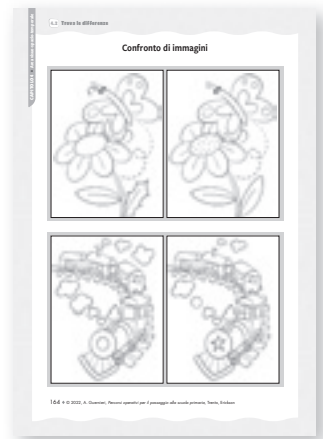
Nel fascicolo a colori allegato, vengono narrate le avventure del piccolo protagonista Pallino, che intraprende, con l'aiuto di vari amici, un lungo viaggio dal paese di IoParto a quello di IoPasso, superando la montagna Altissima.

Questo permette l'immedesimazione dei bambini, che vedono riflesse le difficoltà e le soddisfazioni del loro personale percorso di crescita, e la costruzione di una cornice narrativa per attivare le competenze in modo unitario, graduale e significativo.



▲ Attività «Seriazioni»

Ordinamento secondo la grandezza



▲ Scheda «Confronto di immagini»

Consolidamento della discriminazione visiva



▲ Il viaggio di Pallino

Storia illustrata allegata

L'AUTRICE



ANNA GUERNIERI

Laureata in Psicologia, ha collaborato dapprima con un terapeuta occupazionale, in seguito con fattorie didattiche, servizi educativi e scuole (dell'infanzia e primarie) e con altri professionisti. Si occupa di singoli e di gruppi. Tra i suoi strumenti di lavoro, oltre alle attività, uno spazio speciale è riservato agli Incontri Assistiti con Animali (ex Pet Therapy), che realizza con il suo cane Albert. Per i temi di cui è competente, viene chiamata a costruire momenti di formazione.

€ 23,50

volume + allegato indivisibili



9 788859 102910 6

www.erickson.it

INDICE

7	Introduzione
21	Cap. 1 Metafonologia
91	Cap. 2 Grafomotricità
127	Cap. 3 Pregrafismo
157	Cap. 4 Area visuo-spazio-temporale
195	Cap. 5 Area logico-matematica
237	Cap. 6 Icebreaker
265	Cap. 7 Cornicette
279	Bibliografia

Introduzione

Il progetto continuità

La scuola dell'infanzia accompagna i bambini nel triennio che precede la scuola primaria. Le attività proposte in questo periodo seguono lo sviluppo dei bambini e li preparano per le future richieste scolari.

La progressione si estende lungo tutto il triennio, seguendo le indicazioni del MIUR con riferimento al curriculum verticale e ai campi di esperienza in esso contenuti.

Tuttavia, l'ultimo anno di scuola dell'infanzia è un anno speciale, nel quale la preparazione al passaggio successivo è molto sentita. Per questo, spesso, attività in progressione dagli anni precedenti assumono spazi sempre maggiori nelle esperienze dei bambini. Tra queste, le attività di riflessione sui suoni della lingua, quelle grafomotorie e pregrafiche, quelle visuo-spaziali, le attività delle aree logico-matematiche, il potenziamento della memoria di lavoro e di altre funzioni esecutive.

Poi passa l'estate, e inizia la scuola primaria.

Per i bambini il passaggio è impegnativo: si cambiano set e setting di apprendimento, ci si ritrova in una classe (non più una sezione) con altri bambini in gran parte nuovi e insegnanti nuovi; a ricreazione si incontrano altri bambini più grandi altrettanto sconosciuti, i tempi sono diversi, c'è un banco a testa, lo zaino, i compiti (voluti e graditi all'inizio, e poi...). I «grandi» dell'anno scorso sono i piccoli di adesso.

Anche per gli insegnanti il passaggio è importante: iniziare con una classe prima, molte volte, significa aver lasciato una classe quinta l'anno precedente. Il gruppo ormai consolidato (compreso quello dei genitori) lascia il posto a un gruppo da creare, che all'inizio è un insieme di elementi separati che occupano lo stesso spazio e solo in seguito diventerà realmente un gruppo. I tempi dei bambini cambiano in modo abissale tra classe quinta e classe prima, così come le capacità, le competenze e i bisogni dei bambini.

Insomma, per ogni passo avanti c'è un momento in cui si perde l'equilibrio per poterlo ritrovare poco dopo, e l'ingresso alla scuola primaria è uno di questi.

I primi giorni sono dedicati quindi alla conoscenza reciproca e alle prove di ingresso per verificare le competenze dei bambini rispetto ai prerequisiti d'apprendimento. Poi ogni classe ha il proprio libro di testo, adottato dal corpo insegnante, e si procede con le attività nell'ambito della cornice proposta dal libro. Spesso questi libri propongono scenari e personaggi, frequentemente

fantastici e antropomorfizzati, sempre sorridenti, che accompagnano il bambino alla scoperta di matematica, letto-scrittura, spazio-tempo (che poi diventerà geografia e storia), ecc.

Il *progetto continuità* è un insieme di attività e di esperienze che sono proposte ai bambini al fine di armonizzare l'uscita dalla scuola dell'infanzia e l'ingresso nella primaria. Ha uno span temporale di utilizzo di qualche mese, dagli ultimi mesi di scuola dell'infanzia ai primi giorni di scuola primaria. I destinatari sono molto precisi e limitati: i bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e i loro insegnanti; gli stessi bambini usciti dalla scuola dell'infanzia e ora in ingresso alla classe prima della scuola primaria e i loro nuovi insegnanti.

Va detto che in alcuni casi anche i bambini delle classi quinte in uscita vengono coinvolti, ma in questo volume la loro presenza non è contemplata. Se l'insegnante intenderà trovare spazi anche per loro dovrà adattare attività agli scopi specifici che si pone con il coinvolgimento dei bambini.

Concludendo, il progetto proposto in questo volume vuole essere un ponte tra scuola dell'infanzia e scuola primaria per rendere il più armonico possibile il passaggio dei bambini da una scuola alla successiva. Esso utilizza una storia (*Il viaggio di Pallino*) che funge da gancio (o scenario) per le attività che vi ruotano attorno, assistite e scortate dai personaggi che popolano il racconto. Per ciascuno degli ambiti suggeriti sono consigliate 10 attività, alcune pensate prevalentemente per la scuola dell'infanzia, altre per la scuola primaria. Spesso l'apertura di una attività coincide con l'attività tout-court nella scuola dell'infanzia ed è invece solo d'apertura per la scuola primaria, cui segue lo svolgimento a tavolino. Ma ogni insegnante troverà spunti da poter adattare alle necessità del suo gruppo.

La storia

Ogni progetto ha bisogno di uno sfondo, uno scenario integratore entro il quale far muovere i bambini e attraverso il quale contribuire a dare significati alle attività proposte. Pallino e la sua storia (*Il viaggio di Pallino*) sono nati con questo scopo preciso. Il racconto fornisce uno *scenario unitario*, scenografie esterne e interne, urbane e naturali. La *trama* è piuttosto lineare e non ci sono grandi colpi di scena, il che rende i significati alla portata di tutti i bambini, anche quelli con competenze ancora da consolidare.

I *personaggi* sono gli elementi che serviranno ai bambini per avvicinarsi alla scuola primaria; a essi si potrebbero aggiungere Sforzo, Impegno, Determinazione, Resilienza, Frustrazione, Tenacia, Insuccesso, Decisione, Costanza, Insistenza (alcuni, in effetti, inseriti brevemente in versioni precedenti rispetto a quella definitiva), e molti altri ancora. Tutti i personaggi sono bidimensionali, privi di elementi sensoriali e di caratteristiche antropomorfe.

Solo la combinazione dei personaggi tra loro, alla fine della storia, dà origine a una struttura antropomorfizzata.

Nel testo compaiono, in forma di disegno, moltissime delle parole utilizzate nelle attività, con particolare riguardo a quelle di metafonologia. Questo è stato voluto espressamente, per mettere i bambini in condizione sia di poter leggere le immagini all'interno di configurazioni complesse, sia di ritrovare, durante le singole attività, elementi noti.

Similmente, il *tempo* della storia è stato creato ad hoc per fare in modo che la vicenda si snodi entro una settimana, che siano presenti le quattro parti del giorno

e che, ai nomi della settimana, si affianchino altri indicatori di tempo (il giorno dopo, l'indomani, ecc.).

Da un *punto di vista numerico*, gli amici di Pallino sono 10, e si sfonda la decina se consideriamo anche il piccolo Pallino. Anche questo è un risultato voluto, ed è anche per questo che qualche ulteriore personaggio è stato eliminato: in tal modo è possibile lavorare accuratamente su quantità, somme, sottrazioni, raggruppamenti e rapporti tra elementi senza generare confusione, con la possibilità di adeguare il lavoro anche a bambini con bisogni educativi speciali o con disabilità. I bambini spesso tendono a identificarsi con un personaggio delle storie che ascoltano. Nel nostro caso, quale che sia il personaggio con cui il bambino si identificherà, rimarranno sempre altri 10 elementi con cui lavorare. Ne segue che l'insegnante che volesse rimanere con i 10+1 personaggi può serenamente svolgere il progetto così com'è; mentre l'insegnante che volesse ampliare il range di quantità può farlo tranquillamente usando gli spunti per i personaggi sopra indicati, o trovandone altri attraverso lo scambio di idee con i bambini.¹

I *rapporti spaziali* vengono indicati durante la storia, come strumento di prove e tentativi di soluzione di problemi. In questo senso, dunque, i bambini li sentono nominare e nulla vieta di fermare la lettura e fare qualche prova pratica (con il proprio corpo, con i compagni, con oggetti, ecc.) prima di riprendere la storia. È presente anche un rapporto relativo («più alto di»), quando l'altezza della montagna viene rapportata alle montagne circostanti; uno solo, ma c'è.

Le *emozioni* sono presenti, sebbene incompletamente rappresentate. Utilizzando le emozioni di base indicate da Paul Ekman (1972), si incontrano gioia (p. 3 dell'allegato: Pallino è felice), sorpresa (p. 5: la notizia lascia Pallino sorpreso), Paura (p. 9: con la maiuscola perché è proprio un personaggio) e tristezza (p. 11: dopo i falliti tentativi di scalare la montagna Altissima). Mancano rabbia e disgusto; mancano altresì tutte le emozioni sociali. Ma è comunque un inizio per poter impostare, eventualmente, anche un piccolo percorso sul riconoscimento emotivo su di sé e sugli altri. A questo riguardo, l'ultima annotazione rimanda al ruolo della paura nello sviluppo umano: essa è un elemento protettivo, a tutela della specie al fine di evitare le insidie e i pericoli. Come tale andrebbe proposta. Tutte le emozioni hanno un ruolo dentro di noi ed è solo un loro eccesso (in quantità o durata) o una loro non gestibilità (dal riconoscimento al coping) che genera difficoltà. Tutto questo per concludere che un bambino che sia timoroso di passare dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria ha tutto il diritto di sentirsi come si sente e ha altrettanto il diritto di venire accompagnato a conoscere la nuova realtà, in modo da non averne più paura. D'altronde il pericolo è fuori, la paura è dentro di noi; e la scuola primaria non è un pericolo!

Infine, alcune parole sulla genesi della storia. La storia è originale, nata nel susseguirsi di versioni alternative, sulla scorta delle caratteristiche sopra esposte. Ma senza dubbio si sentiranno chiari echi di altre storie. Si possono ad esempio riconoscere le risonanze di *Pezzettino* di Leo Lionni,² dei libri con personaggi geometrici (ad esempio *Orso, buco!* di Nicola Grossi³ e *Forme in gioco* di Silvia Borando),⁴ dei libri geniali di Hervé Tullet (ad esempio *Un gioco, Un memo, o*

¹ Qualora ciò dovesse succedere e l'insegnante avesse la volontà di comunicarlo, può mandare una e-mail ad anna.guernieri@gmail.com indicando i personaggi inseriti e le loro fattezze (forma e colore).

² L. Lionni (1975), *Pezzettino*, Milano, Babalibri.

³ N. Grossi (2013), *Orso, buco!*, Reggio Emilia, minibombo.

⁴ S. Borando (2014), *Forme in gioco*, Reggio Emilia, minibombo.

Un'idea,⁵ di *Piccola Macchia* (di Lionel Le Néouanic)⁶ e di molti altri ancora. La differenza principale tra la storia di Pallino e gli altri libri resta nello scopo per il quale la prima è stata creata e, in conseguenza, la scelta delle specifiche (temporali, spaziali, di scenari, di parole, ecc.) con le quali è stata costruita.

Struttura del volume

Questo volume si prefigge lo scopo di accompagnare gli ultimi mesi del percorso dei bambini di 5 anni che si preparano a uscire dalla scuola dell'infanzia per entrare nella scuola primaria. Quindi, i destinatari sono sia i bambini che gli insegnanti di scuola dell'infanzia e primaria che potrebbero trovare un progetto continuità in gran parte adattabile alle loro specifiche necessità.

Gli ambiti di attività sono:

- metafonologia
- grafomotricità
- pregrafismo
- area visuo-spazio-temporale
- area logico-matematica
- icebreaker
- cornicette.

Approfondiamo brevemente ciascuno di essi.

Metafonologia

Tutte le parole che iniziano con «meta» indicano la «riflessione su», il «pensare su», il ciò che si sa rispetto a una particolare funzione. Metafonologia, dunque, suggerisce riflessioni e manipolazioni dei suoni della lingua. La definizione di Bortolini (in Sabbadini, 1995) rimanda alla capacità di pensare, riflettere e manipolare le strutture linguistiche facendo riferimento alla forma del linguaggio e non al suo significato.

Non vengono proposti in questa sede i modelli di Uta Frith, il modello a due vie di Patterson, l'influenza delle lingue (trasparenti o opache) sull'apprendimento, o altri aspetti che restano comunque il riferimento teorico adottato in questo volume; per tutto questo si rimanda a testi specifici (Cornoldi, 1991; Sabbadini, 1995; Denes e Pizzamiglio, 1996; Sabbadini e Sabbadini, 1996; Pratelli, 2002; Mazzucchi, 2003; Tarter e Tait, 2013; Silvestri, 2016).

È importante tuttavia sottolineare che nell'evoluzione generale si parte da attività di discriminazione vero/falso (di una frase, della pronuncia di una parola), si passa poi alla fusione (di sillabe prima e fonemi poi), per giungere infine alla segmentazione (di sillabe prima e fonemi poi). Nonostante questo, nel testo le attività di segmentazione sono proposte prima rispetto a quelle di fusione. Questo per due principali motivi: il primo rimanda al fatto che il progetto continuità non è la prima occasione per esporre i bambini ad attività fonologiche e metafonologiche, quindi verosimilmente i bambini hanno seguito la progressione nel tempo prece-

⁵ H. Tullet (2016), *Un gioco*, Modena, Franco Panini; H. Tullet (2016), *Un memo*, Modena, Franco Panini; H. Tullet (2018), *Un'idea*, Modena, Franco Panini.

⁶ L. Le Néouanic (2018), *Piccola Macchia*, Cervinara (AV), Edizioni Primavera.

dente al progetto stesso. Il secondo motivo rimanda al ruolo attivo che i bambini hanno nelle attività e quindi alla necessità, per poter realizzare attività di fusione, che i bambini abbiano prima sperimentato la segmentazione.

Infine, i personaggi. Essi sono stati scelti dopo alcuni tentativi. Il loro scopo è di un tipo in ambito matematico, di un altro in ambito metafonologico. Se è chiara la funzione di forme e colori legata all'ambito matematico, è bene sottolineare il legame nome-forma: i nomi trisillabi (Pazienza, Fiducia e Coraggio) sono triangoli e i quadrisillabi (Compagnia, Entusiasmo, Curiosità e Imprevisto) sono quadrilateri. Fanno eccezione Tempo e Fatica (pentagono ed esagono) per introdurre la segmentazione fonemica. Altra eccezione sono Pallino e Paura — ma servivano anche i cerchi!

ATTENZIONE...

- È meglio indicare le lettere con il loro suono fonetico: è quindi meglio dire «b» anziché «bi», «m» anziché «emme».
- È meglio seguire una progressione di difficoltà nella scelta delle parole (dalle bisillabe alle trisillabe; dalle parole con suoni semplici a quelle con suoni complessi).
- Nel gioco con il focus giusto/sbagliato è meglio seguire la progressione indicata nell'attività stessa, prima della tabella delle parole, e qui riportata: bisillabe con variazione alla prima sillaba (ad esempio, pino-dino); bisillabe con variazione all'ultima sillaba (ad esempio, scudo-scuto); trisillabe con variazione alla prima sillaba (ad esempio, camino-gamino); trisillabe con variazione all'ultima sillaba (ad esempio, ruvido-ruvito); trisillabe con variazione alla sillaba centrale (ad esempio, verdura-vertura).

Grafomotricità e pregrafismo

Grafomotricità e pregrafismo hanno lo scopo di preparare il bambino al futuro apprendimento della scrittura. Alla base della scrittura ci sono prerequisiti generali e specifici: tra i primi equilibrio, controllo posturale e lateralizzazione, tra i secondi coordinazione, motricità, percezione e funzioni frontali. Anche in questo caso il rimando al lettore è a testi più specifici sia sullo sviluppo neuropsicologico, normativo e non (Sabbadini, 1995; Denes e Pizzamiglio, 1996; Sabbadini e Sabbadini, 1996), che, più nel dettaglio, sulle funzioni legate alla scrittura (Pratelli, 2002; Blason et al., 2004; Fantuzzi e Tagliazucchi, 2009; Auzias, 1991). In questa sede deve emergere come alcune attività, non strettamente legate all'uso di strumenti a scopi grafici, sono comunque fondamentali per consolidare i prerequisiti.

Prima di prendere in mano uno strumento grafico, o di estendere l'indice e utilizzare quello, è possibile e auspicabile allenare il corpo a seguire movimenti volontari e finalizzati. I bambini possono essere allenati a muovere distretti corporei, singolarmente o insieme ad altri, coordinando i movimenti o attraverso movimenti asimmetrici, focalizzandosi su estensioni, flessioni, circonduzioni, ecc.

Poi arrivano i movimenti e le prassie di mani e dita, con e senza significato: in altri termini, si può salutare (sia muovendo la mano estesa e usando il polso, sia aprendo e chiudendo il pugno con il palmo rivolto all'interlocutore), oppure si può estendere il solo dito mignolo tenendo il resto del pugno chiuso.

I movimenti sono infiniti e la progressione è sempre dal grande al piccolo (distretto corporeo), dal facile al difficile (movimento proposto).

Parallelamente, tutte le attività di equilibrio (statico e dinamico), di coordinazione oculo-motoria e di sviluppo della tonicità muscolare accompagnano e arricchiscono il set di capacità che aiuteranno il bambino nella sua futura opera di apprendimento della scrittura.

Per questi motivi, le attività proposte nella sezione di grafomotricità sono divise in due categorie: le prime 5 senza strumenti grafici, le seconde 5 con.

Nell'ambito dell'uso di strumenti grafici si aprono ulteriori capitoli che possono, ad esempio, riguardare:

- la postura del bambino (sia in piedi, sia seduto);
- la posizione del foglio (verticalmente o sul piano del tavolo);
- l'impugnatura dello strumento (impugnatura a 3 dita con strumento tenuto da indice e pollice, sostenuto dalla falangetta del medio e appoggiato posteriormente nell'incavo della mano alla confluenza di indice e pollice; punta dello strumento a circa 2 cm dalle dita);
- le dimensioni del foglio (grande foglio, foglio A3, foglio A4);
- le dimensioni e il tipo di tratto richiesto;
- la lateralità del bambino (destrimane o mancino, soprattutto di mano, ma anche di occhio, di gamba, ecc.);
- la propedeuticità degli strumenti (dito, pennello senza colore, pennello con colore, pennarello, ecc.);
- la gestione dello spazio (da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso, cerchi spesso in senso antiorario, ecc.);
- le accortezze e variazioni in casi speciali.

Di nuovo, per tutti questi aspetti si rimanda ai testi più specifici sopra citati, ma l'insegnante deve esserne consapevole prima di proporre attività ai bambini.

Ad esempio, una linea di approccio possibile, nel rispetto della lateralità di ogni bambino, potrebbe essere quella di mostrare i movimenti possibili sia con la mano destra (dominante in molti bambini) sia con la sinistra: in tal modo ogni bambino trova l'esemplificazione visiva del gesto svolto con la sua mano dominante. Altrimenti, è possibile evitare l'esemplificazione e rendere il gesto solo attraverso la descrizione orale dello stesso; questo è un metodo un po' più complesso dal punto di vista del bambino perché richiede la comprensione del discorso verbale, e la contestuale costruzione di una immagine mentale che poi esita in programmazione motoria e realizzazione del gesto.

Giungiamo infine alle attività di pregrafismo in senso stretto: tutte e 10 le attività propongono l'uso di strumento grafico, e la progressione è quella classica, dalle linee ortogonali a quelle oblique alle curve ricorsive, ai salti, alle linee spezzate, al completamento di tratteggi o all'unione di più linee. Nulla di nuovo in senso stretto: il vantaggio rimane nel collegamento alla storia e ai personaggi, che forniscono ai bambini una cornice nota entro la quale muoversi.

ATTENZIONE...





- È meglio usare strumenti adeguati (per destrimani e mancini).
- Se si usa una matita/pennarello, è meglio che la punta sia a circa 2 cm dalle dita e che lo strumento, tenuto da indice e pollice, appoggi sul medio e nell'incavo della mano (*dynamic tripod*).
- Se si lavora in verticale, è meglio che il foglio sia appeso all'altezza delle spalle del bambino.

CAPITOLO 1

Metafonologia

- 1.1 Pallino o Ballino?**
➤ Riconoscere parole giuste o sbagliate
- 1.2 Gioco dell'oca**
➤ Imparare la divisione in sillabe
- 1.3 Pa come Pazienza**
➤ Distinguere e pronunciare la prima sillaba
- 1.4 Ci vogliono Coraggio, Pazienza, Fatica, Fiducia e Curiosità**
➤ Esercitarsi nella fusione di sillabe
- 1.5 Po come Tempo**
➤ Distinguere e pronunciare l'ultima sillaba
- 1.6 Tempo ed Entusiasmo**
➤ Distinguere parole lunghe e parole corte
- 1.7 Labirinto**
➤ Imparare a dividere in fonemi
- 1.8 Pallino nel cestino di un bambino nel giardino**
➤ Riconoscere e allenare le rime
- 1.9 Pallino – nota – tavoli – liberi**
➤ Creare collegamenti ultima sillaba/prima sillaba
- 1.10 Pallino – patata – pavone – parete**
➤ Allenarsi a ricercare parole con sillaba in comune

1.1 Pallino o Ballino?

 Dove	In cortile, in palestra o in aula sgombra di arredi.
 Durata dell'attività	Circa 30 minuti.
 Parola chiave	Nessuna.
 Materiali	Un cerchio da psicomotricità, Pallino e Fiducia (raffigurazione oppure elemento in cartone/ cartoncino), una sciarpa o altro materiale scuro per bendare il bambino in turno.

Apertura

L'insegnante evita questa attività se ha il raffreddore o altra condizione per la quale la sua pronuncia muta rispetto al consueto.

Il gruppo è disposto in semicerchio e l'insegnante chiede ai bambini di ricostruire gli eventi della storia di Pallino. Terminata la narrazione o quando l'insegnante lo ritiene opportuno, domanda ai bambini (o a un bambino in particolare) se il nome del personaggio sia Pallino oppure Ballino (P-B); auspicabilmente si otterrà una risposta corretta. Segue una seconda prova in cui l'insegnante chiede se quello che sta mostrando (un cerchio) sia un cerchio o un gerchio (C-G); ed eventualmente una terza con Fiducia-viducia (F-V) e un'ultima in cui l'insegnante mostra il suo indice chiedendo se è un dito o un tito (D-T).

Svolgimento

A questo punto l'insegnante chiama un bambino che fa mettere fuori dal semicerchio, fronte ai compagni. Alla sua destra mette un cerchio da psicomotricità, alla sinistra lascia vuoto. Ora chiede al bambino di bendarsi e ascoltare la parola che sente: se essa è corretta deve fare un passo laterale verso il cerchio ed entrarci, mentre se è sbagliata deve fare un passo laterale in direzione opposta, allontanandosi dal cerchio, e poi correggere la parola.

Ad esempio, se la parola è «tavolo» e l'insegnante pronuncia «tavolo» il bambino fa un passo laterale verso il cerchio; se invece l'insegnante pronuncia «tafolo», allora il bambino si allontana dal cerchio e dice: «non è tafolo ma tavolo». All'inizio dell'attività, è opportuno che l'insegnante presti attenzione a non pronunciare parole che si prestino a più correzioni; ad esempio, «davolo» potrebbe essere corretto in «tavolo» ma anche in «cavolo». Siccome il bambino non ha altri riferimenti oltre al suono, in questa fase è preferibile facilitare il lavoro per massimizzare la probabilità di successo e il rimando di autoefficacia che da esso deriva.

A fine turno il bambino si toglie la benda, chiama un amico a sostituirlo al nuovo turno e torna al suo posto nel semicerchio.

➤ **Chiusura** Ricostruzione dell'attività e mentalizzazione.

Parole

Per questa attività non sono previste schede; riportiamo invece una lista di parole che possono essere usate durante l'attività e come spunto per trovarne di nuove. In progressione:

- bisillabe con variazione alla prima sillaba
- bisillabe con variazione all'ultima sillaba
- trisillabe con variazione sulla prima sillaba
- trisillabe con variazione sull'ultima sillaba
- trisillaba con variazione nella sillaba centrale
- nomi dei personaggi della storia.

Alcune parole si ripetono; altre, come già si è accennato, si prestano a più correzioni e si consiglia quindi di utilizzarle solo quando i bambini hanno compreso bene il funzionamento dell'attività.

Variazione	V-F		P-B		D-T		C-G	
*o	vaso	faso	pane	bane	dito	tito	campo	gampo
	velo	felo	poco	boco	disco	tisco	cubo	gubo
	fata	vata	bocca	pocca	toro	doro	gamba	camba
	foca	voca	bacio	pacio	tappo	dappo	gufo	cufo
o*	nave	nafe	talpa	talba	ghianda	ghianta	mosca	mosga
	corvo	corfo	serpe	serbe	scudo	scuto	bruco	brugo
	stufa	stuva	gamba	gampa	menta	menda	spiga	spica
	gufo	guvo	rombo	rompo	conto	condo	fungo	funco
*oo	valigia	faligia	budino	pudino	dirupo	tirupo	camino	gamino
	vestito	festito	bambola	pambola	diverso	tiverso	cometa	gometa
	farina	varina	pallone	ballone	timone	dimone	gustare	custare
	figura	vigura	pedana	bedana	tavolo	davolo	gomito	comito
oo*	saliva	salifa	colomba	colompa	aperto	aperdo	lumaca	lumaga
	arrivo	arrifo	microbo	micropo	minestra	minesdra	formica	formiga
	giraffa	giravva	principe	princibe	ruvido	ruvito	orango	oranco
	tartufo	tartuvo	polipo	polibo	lavanda	lavanta	siringa	sirinea
o*o	pavone	pafone	sapone	sabone	verdura	vertura	pecora	pegora
	civetta	eifetta	campana	cambana	gridare	gritare	boccale	boggale
	rinfusa	rinvusa	bambino	bampino	cestino	cesdino	regina	recina
	stufato	stuvato	barbuto	barputo	partita	pardita	regalo	recalo
Storia	Fatica	Vatica	Pazienza	Bazienza	Tempo	Dempo	Coraggio	Goraggio
	Fiducia	Viducia	Paura	Baura	Entusiasmo	Endusiasmo	Compagnia	Gompagnia
			Imprevisto	Imbrevisto			Curiosità	Guriosità







Varianti

A seconda delle capacità dei bambini, si può proporre una delle seguenti varianti.

- Inserire confronti di fonemi non indicati in tabella (ad esempio: tavolo-tabolo; pavone-pagone).
- Dare indizi ai bambini prima di dire la parola; ad esempio, «è un animale: pafone», «ha una coda coloratissima: pafone».
- Introdurre turni multipli: alla fine del proprio turno, il bambino si toglie la benda, chiama un compagno e fa due passi indietro. Il nuovo bambino si posiziona nei pressi del cerchio ed entrambi si bendano. Tutti e due, quindi, faranno insieme il nuovo turno, ma non toccandosi e non vedendosi, ciascuno potrà scegliere autonomamente da che parte spostarsi. Serviranno più bende e più marker (un altro cerchio, ma anche altro, come un segno a terra fatto con nastro adesivo di carta a indicare dove devono posizionarsi i bambini a inizio turno). Finito il turno, il bambino che era in gioco già dal precedente torna al suo posto, mentre quello che lo ha raggiunto dopo chiama un compagno a svolgere il turno a coppie con lui.

1.2 Gioco dell'oca*

 Dove	L'apertura in cortile, in palestra o in aula sgombra di arredi; lo svolgimento a tavolino.
 Durata dell'attività	Circa 40 minuti.
 Parola chiave	Nessuna.
 Materiali	Fotocopie eventualmente ingrandite della scheda «Piano di gioco», pedine reperite tra gli oggetti di sezione/classe, 5 cerchi da psicomotricità, cartoncini con i disegni delle parole ritagliati dalla scheda «Parole – Gioco dell'oca», un sacchetto di tela scura, fogli, gessi o nastro adesivo.

Apertura

L'insegnante ha preventivamente preparato la versione collettiva del gioco, assemblando dei fogli (magari ogni bambino può realizzare una o due caselle) oppure disegnandola per terra con dei gessi o del nastro adesivo, per creare un piano di gioco con caselle del lato di circa 30 cm sul modello della scheda «Piano di gioco». Ha inoltre costruito una pista sillabica con i 5 cerchi disposti uno dietro l'altro.

Il gruppo è disposto in semicerchio lungo il lato corto della palestra e l'insegnante chiede ai bambini di ricostruire gli eventi della storia di Pallino. A questo punto, l'insegnante chiede se qualche bambino ha già imparato a «tagliare le parole in pezzetti». Se qualcuno dice di sì, l'insegnante chiede che spieghi agli altri e dia dimostrazione tagliando a pezzetti il proprio nome; altrimenti, l'insegnante spiega e dà dimostrazione tagliando il proprio.

A turno, ciascun bambino fa una prova tagliando a pezzetti il proprio nome.

Dopo essersi assicurato che i bambini abbiano capito l'attività, l'insegnante può introdurre il «taglio con il salto», mostrando i cerchi allineati a formare una pista. A questo punto i bambini, a turno, possono tagliare di nuovo il loro nome oppure scegliere una parola a piacimento: lo scatto in più è che a ogni pezzetto di parola devono fare un salto e alla fine dire quanti salti hanno fatto (quindi di quanti pezzi è formata la parola che hanno tagliato). Quindi, ad esempio, Andrea dirà «An» e farà un salto, «dre» e un salto nel cerchio successivo, «a» e salto nel terzo cerchio; poi potrebbe dire direttamente di aver fatto tre salti, oppure potrebbe girarsi e, aiutandosi con i cerchi, fare il conto dei salti che ha fatto.

Dopo che tutti hanno provato tagliando il proprio nome e hanno capito, l'attività si svolge con tesserine ritagliate dalla scheda «Parole – Gioco dell'oca» e un piano di gioco ingrandito dalla scheda «Piano di gioco» che resta nei pressi del gruppo. L'insegnante aggiunge il piano di gioco con la pedina, mostra il sacchetto con dentro le tesserine e nomina due bambini, uno che sarà in turno e l'altro che sarà responsabile di contare.

Al bambino in turno viene chiesto di pescare una tesserina, leggere l'immagine a voce alta, spostarsi alla pista di cerchi e tagliare la parola. Se, ad esempio, viene

* L'attività è un adattamento originale del noto Gioco dell'oca.

pescata la tesserina del fungo, il bambino dirà «fungo», poi si avvicinerà alla pista e dirà «fun» (salto), «go» (salto). Il responsabile contabile deve contare il numero dei pezzi di cui è formata la parola e spostare la pedina sul piano di gioco di tanti passi quanti sono i pezzi (nel nostro esempio, 2).

Alla fine del turno il responsabile contabile diventa in turno e chi era in turno nomina il suo successore, che diventerà responsabile contabile. Come nel gioco dell'oca ci sono imprevisti e facilitazioni.

Quando tutti i bambini hanno fatto almeno un turno e si è giunti, sul piano di gioco, alla fine del percorso, il gruppo si sposta a tavolino.

Svolgimento

A tavolino, i bambini vengono divisi in coppie (o anche in gruppetti di 3 o 4) e si può riprovare. L'insegnante, decidendo come meglio ritiene, può impostare il gioco in senso competitivo, assegnando a ciascun bambino una pedina, oppure in senso cooperativo, assegnando una pedina unica a ogni coppia/gruppo.

Il vantaggio di questo svolgimento è che ogni bambino è attivo e partecipa, lo svantaggio è che l'insegnante non può seguire singolarmente i bambini; per questo è consigliato comunque procedere con l'apertura prima di far lavorare i bambini a tavolino.

➤ **Chiusura** Ricostruzione dell'attività e mentalizzazione.

Parole

Sono mischiate le parole con soli suoni semplici CV e quelle con suoni complessi CVC, CCV, VVC, ecc. L'insegnante dovrà colorare almeno i personaggi.

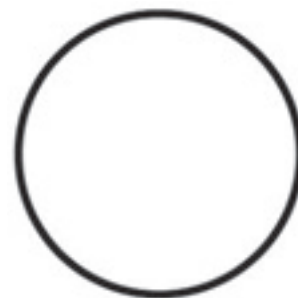
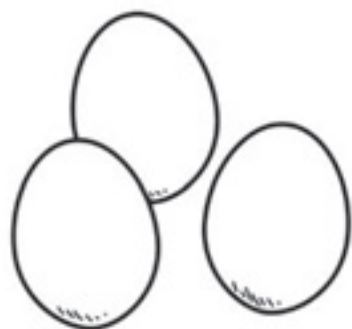
Bisillabe	Trisillabe	Quadrisillabe
Tempo	Pallino	Imprevisto
ape	Paura	Entusiasmo
fiore	Fiducia	Compagnia
pigna	Coraggio	Curiosità
orso	Pazienza	Altissima
nido	Fatica	scoiattolo
fungo	farfalla	comodino
erba	albero	libreria
sole	nuvola	gomitolo
uova	marmotta	condominio



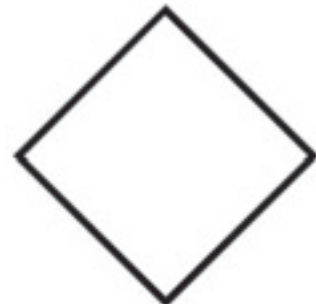
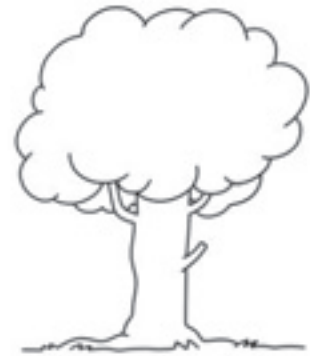
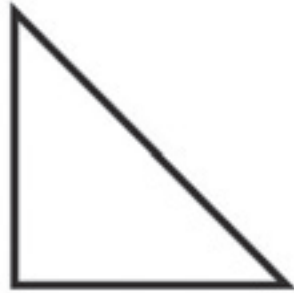
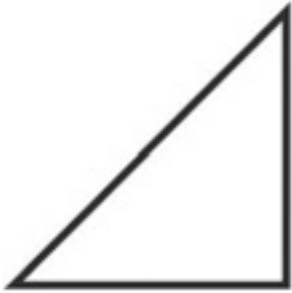
Varianti

A seconda delle capacità dei bambini, si può cambiare il piano di gioco e utilizzare quello dei Cavallini/Non ti arrabbiare™, oppure quello di Scale e serpenti, o di altri giochi con i dadi.

Parole – Gioco dell'oca



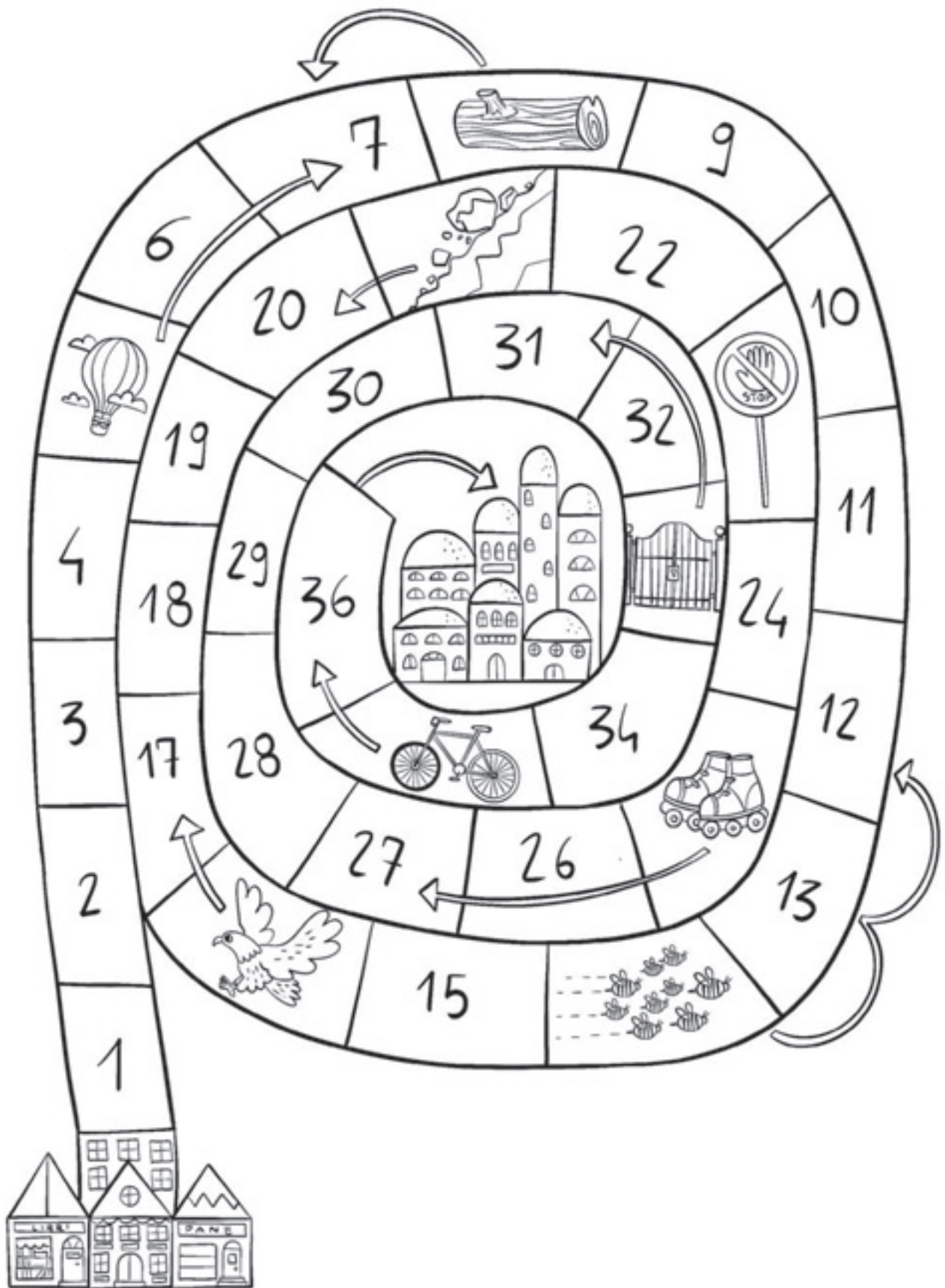
Parole – Gioco dell'oca








Parole – Gioco dell'oca



Piano di gioco



2.8 Segui il tratteggio*

 Dove	In aula/sezione, a parete o a tavolino.
 Durata dell'attività	Circa 10-15 minuti.
 Parola chiave	Nessuna.
 Obiettivi	Corretta prensione, gestione dello strumento grafico, fluidità del tratto, coordinazione oculo-manuale.
 Materiali	Fotocopia della scheda «Immagini da completare», strumento di lavoro a scelta (per un elenco di opzioni, si veda il box «Varianti»).

Apertura

L'insegnante avrà scelto un elemento/personaggio da usare in apertura e lo avrà con sé, senza mostrarlo ai bambini.

Il gruppo è disposto in cerchio e l'insegnante chiede di ricostruire brevemente la storia di Pallino. L'obiettivo è arrivare a nominare l'elemento/personaggio scelto dall'insegnante; dopo di che, l'insegnante lo mostra ai bambini e chiede cosa manca. I bambini probabilmente diranno che in fondo non manca niente, oppure potrebbero dire che la linea che lo costituisce non è completa. Vanno bene entrambe le versioni: il focus deve spostarsi sulla forma dell'elemento. Quando tutti i bambini stanno prestando attenzione alla forma, allora l'insegnante ne chiama uno e gli chiede di partire dal pallino indicato e seguire interamente il tracciato della figura senza mai staccare il dito dal foglio. Quando il bambino termina il suo turno, chiama un compagno a prendere il suo posto e torna a sedersi.

Svolgimento

L'insegnante colloca i bambini a parete oppure a tavolino e porge loro un elemento/personaggio da completare fotocopiato dalla scheda «Immagini da completare» su formato A3. A ciascun bambino viene richiesto di completare l'immagine utilizzando lo strumento che l'insegnante avrà indicato.

> **Chiusura** Ricostruzione dell'attività e mentalizzazione.

> **N.B.** Attenzione alla postura del bambino se in piedi e all'impugnatura se a tavolino. Se in piedi, il foglio va appeso all'altezza delle spalle del bambino; se a tavolino, l'impugnatura corretta è quella a tre dita: pollice e indice che tengono lo strumento e medio che lo sostiene, a circa 2 cm dalla punta dello strumento. Attenzione inoltre al polso: deve muoversi fluidamente e non essere rigidamente contratto.

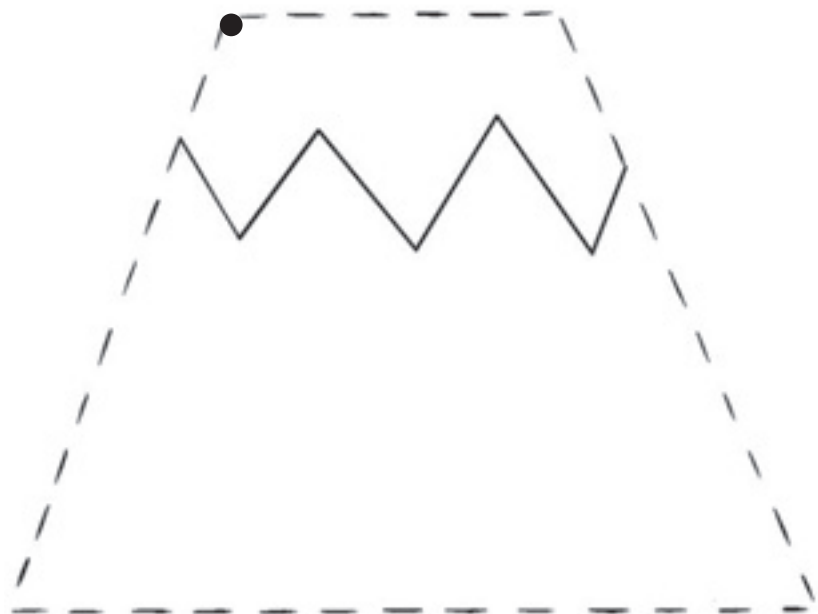
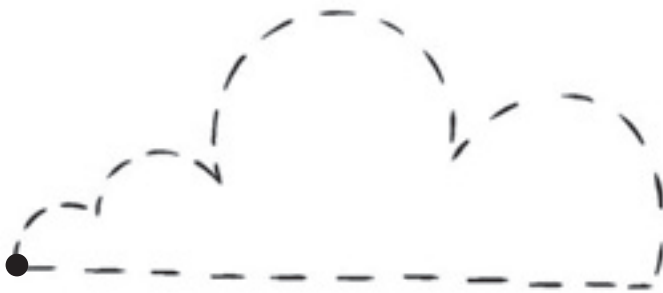
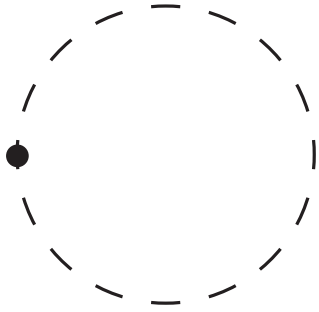
* Per un approfondimento teorico sulla progressione e sull'uso dello strumento grafico (che vengono anche richiamati nelle varianti), si veda P. Fantuzzi e S. Tagliazucchi (2009), *Laboratorio grafo-motorio*, Trento, Erickson.



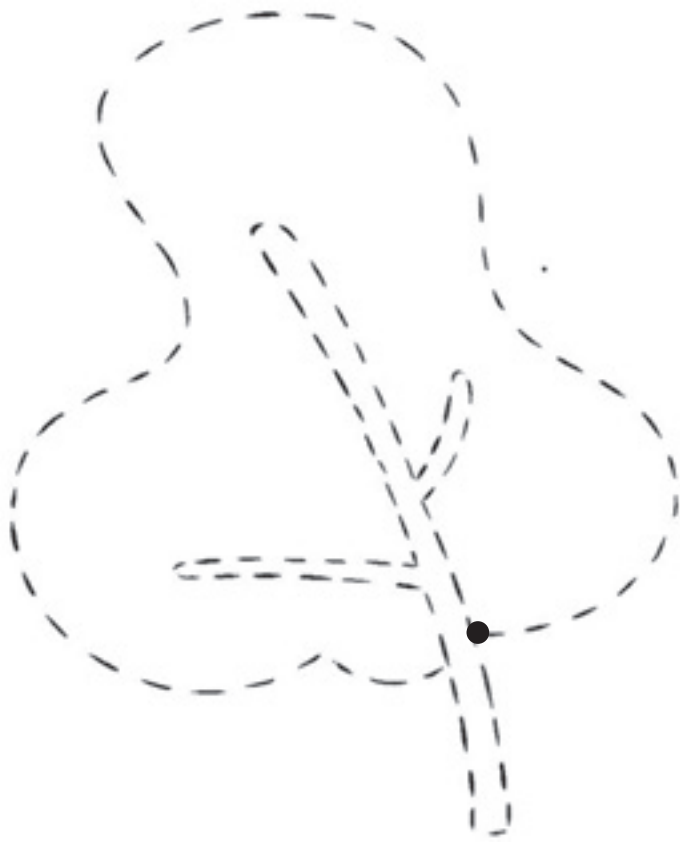
Varianti

- Cambiare lo strumento. In ordine dal più semplice al meno semplice: dito (che verrà usato da tutti in apertura), colori a dita, pennello senza colore, pennello con colore, pennarello grande, pennarello piccolo, matita di grafite (HB), pastello a cera, matita colorata.
- Variare la dimensione del foglio.
- Creare una versione per esercizi individuali supervisionati: alternando alle fotocopie dei fogli di triacetato trasparente, si possono usare pennarelli indelebili a punta tonda il cui tratto può essere rimosso con alcol rosa. Si viene a creare un quaderno con tutti i possibili soggetti, destinato a un lavoro individualizzato, che può essere svolto da tutti i bambini e/o da quei bambini che hanno bisogni speciali.
- Usare altri soggetti creati in precedenza dall'insegnante o dai bambini stessi.





Immagini da completare



Immagini da completare



Indicazioni per tutte le attività

 Dove	In aula/sezione, a parete o a tavolino.
 Durata dell'attività	Circa 5 minuti.
 Parola chiave	Nessuna.
 Materiali	Fotocopia della scheda (si vedano le singole attività), strumento di lavoro a scelta (per un elenco di opzioni, si veda il box «Varianti»).

Svolgimento



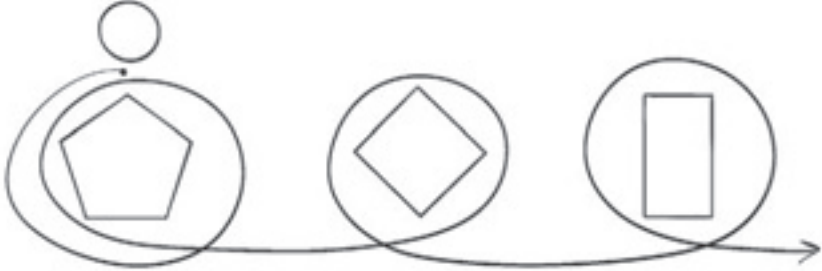
L'insegnante colloca i bambini a parete oppure a tavolino e porge loro una scheda da svolgere stampata su formato A3 (successivamente in formato A4), ispirata ai personaggi e agli eventi della storia di Pallino. A ciascun bambino viene richiesto di risolvere la scheda utilizzando lo strumento che l'insegnante avrà indicato.

- **N.B.** Attenzione alla postura, se in piedi, e all'impugnatura, se a tavolino. Se in piedi, il foglio va appeso all'altezza delle spalle del bambino; se a tavolino, l'impugnatura corretta è quella a tre dita: pollice e indice che tengono lo strumento e medio che lo sostiene, a circa 2 cm dalla punta dello strumento. Attenzione inoltre al polso: deve muoversi fluidamente e non essere rigidamente contratto. È possibile introdurre un piccolo leggio (altezza posteriore: circa 9-10 cm; porzione inclinata: circa 27 cm; proiezione a terra: circa 20 cm; questo genera un angolo di inclinazione di circa 20°) in modo da agevolare il lavoro e consentire al bambino di tenere una postura di schiena, collo e testa più perpendicolare al suolo.

Varianti

- Cambiare lo strumento. In ordine dal più semplice al meno semplice: dito (che verrà usato da tutti in apertura), colori a dita, pennello senza colore, pennello con colore, pennarello grande, pennarello piccolo, matita di grafite (HB), pastello a cera, matita colorata.*
- Variare la dimensione del foglio.
- Creare una versione per esercizi individuali supervisionati: alternando alle fotocopie dei fogli di triacetato trasparente, si possono usare pennarelli indelebili a punta tonda il cui tratto può essere rimosso con alcol rosa. Si viene a creare un quaderno con tutti i possibili soggetti, destinato a un lavoro individualizzato, che può essere svolto da tutti i bambini e/o da quei bambini che hanno bisogni speciali.
- Usare altri soggetti creati in precedenza dall'insegnante o dai bambini stessi.

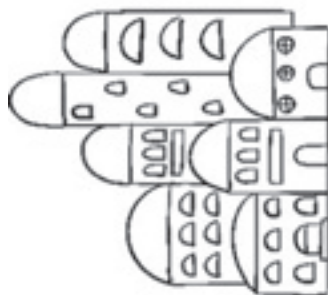
* Per un approfondimento teorico sulla progressione e sull'uso dello strumento grafico (che vengono anche richiamati nelle varianti), si veda P. Fantuzzi e S. Tagliazucchi (2009), *Laboratorio grafo-motorio*, Trento, Erickson.

ATTIVITÀ	CONSEGNA DELLA SCHEDA	OBIETTIVI
<p>3.1 – Pallino si muove da loParto a loPasso</p>	<p><i>Linee orizzontali:</i> i bambini aiutano Pallino a spostarsi da loParto a loPasso collegando le due figure con una linea retta orizzontale, dapprima seguendo le linee guida e poi in autonomia.</p>	<p>Corretta prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica, coordinazione oculo-manuale e linea orizzontale da sinistra a destra.</p>
<i>Esempio</i>		
		
<p>3.2 – Pallino sale Altissima o scende da Altissima</p>	<p><i>Linee ascendenti e discendenti:</i> i bambini aiutano Pallino a salire e scendere dalla montagna Altissima collegando le due figure con una linea obliqua ascendente/discendente, dapprima seguendo le linee guida e poi in autonomia.</p>	<p>Corretta prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica, coordinazione oculo-manuale e linea obliqua ascendente/discendente da sinistra a destra.</p>
<i>Esempio</i>		
		
<p>3.3 – Pallino circonda di affetto gli amici</p>	<p><i>Curve:</i> i bambini tracciano curve a partire da Pallino intorno agli amici.</p>	<p>Corretta prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica, coordinazione oculo-manuale e linea spirale curva ricorsiva antioraria.</p>
<i>Esempio</i>		
		

ATTIVITÀ	CONSEGNA DELLA SCHEDA	OBIETTIVI
3.4 – Pallino salta la cavallina	<i>Salti</i> : i bambini aiutano Pallino a saltare gli amici tracciando linee curve spezzate che scavalchino gli amici senza toccarli, dapprima seguendo le linee guida e poi in autonomia.	Corretta prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica, coordinazione oculo-manuale e linea curva spezzata.
3.5 – Messaggi in codice	<i>Simboli</i> : i bambini riportano in ogni figura geometrica i simboli corrispondenti, rappresentati nel riquadro di esempio in cima alla scheda.	Corretta prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica e coordinazione oculo-manuale.
3.6 – Pallino supera gli amici	<i>Slalom tra le figure</i> : seguendo le linee guida, i bambini tracciano linee a zigzag tra gli amici di Pallino, senza toccarli e seguendone in parte la forma.	Corretta prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica, coordinazione oculo-manuale, discriminazione visiva, linee varie.
3.7 – Unisci gli amici come indicato	<i>Figure in successione</i> : i bambini collegano con una linea a piacere gli amici di Pallino, seguendo l'ordine indicato di volta in volta nei riquadri di esempio in cima alle schede.	Corretta prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica, coordinazione oculo-manuale e discriminazione visiva, pianificazione, monitoraggio, sequenzialità.
3.8 – Amici gemelli	<i>Trova le figure</i> : i bambini collegano ogni figura della colonna di sinistra alla figura uguale nella colonna di destra.	Corretta prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica, coordinazione oculo-manuale, linea retta/obliqua, logica.
3.9 – Unisci il tratteggio	<i>Completa l'immagine</i> : seguendo le linee guida tratteggiate, i bambini ridisegnano tre scene già note della storia di Pallino.	Corretta prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica, coordinazione oculo-manuale e linee varie.
3.10 – Pallino dentro lo Passo	<i>Labirinti</i> : i bambini devono risolvere i labirinti per aiutare Pallino e Coraggio a raggiungere Tempo.	Corretta prensione, corretta postura, gestione dello strumento grafico, controllo della pressione del tratto, fluidità e destrezza grafica, coordinazione oculo-manuale, linea retta/obliqua/curva, visuo-spazialità, pianificazione e monitoraggio.





3.1 Pallino si muove da loParto a loPasso

Linee orizzontali



Linee orizzontali

4.4 Dov'è Pallino?

 Dove	In aula/sezione, a parete o a tavolino.
 Durata dell'attività	5-10 minuti per l'apertura (a seconda di quante volte viene ripetuto il gioco), pochi minuti per lo svolgimento.
 Parola chiave	Nessuna.
 Materiali	In apertura, un contenitore pieno di palline da psicomotricità e una pallina rimbalzina; durante lo svolgimento, fotocopia della scheda «Cerca l'uccellino/il fiore», matita o altro strumento grafico.

Apertura

In un grande contenitore vengono messe molte palline da psicomotricità (o mattoncini da costruzioni, matite, tappi, ecc.) e una pallina rimbalzina (o qualcosa di analogo, ad esempio una biglia). A turno si chiede a un bambino di mescolare e nascondere Pallino e a un altro di trovarlo.

Svolgimento

L'insegnante colloca i bambini a parete oppure a tavolino e porge loro le fotocopie della scheda «Cerca l'uccellino/il fiore». Sul modello della serie *Dov'è Wally?*, i bambini dovranno trovare e cerchiare l'uccellino/il fiore giusti in un'immagine affollata da altri elementi.

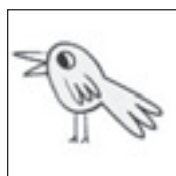
Si tratta di un'attività di visuo-spazialità che coinvolge risorse frontali (soprattutto attenzione, pianificazione, monitoraggio e memoria di lavoro).







Varianti

A seconda delle capacità dei bambini, si possono usare altri stimoli creati in precedenza dall'insegnante o dai bambini stessi.

Cerca l'uccellino/il fiore



5.6 Gli alberi del bosco

 Dove	L'apertura in palestra o in aula sgombra di arredi, lo svolgimento a tavolino.
 Durata dell'attività	Circa 40 minuti.
 Parola chiave	Bosco.
 Materiali	Fotocopia della scheda «Nascondino nel bosco», matita di grafite, gomma, matite colorate o pennarelli.

Apertura

Il gruppo è disposto in semicerchio e l'insegnante chiede ai bambini di ricostruire brevemente gli eventi della storia di Pallino. Arrivati alla parola chiave, lo scopo diventa ricostruire quali sono le caratteristiche di un bosco: a turno ciascun bambino potrebbe dire cosa deve esserci in un bosco (alberi, piante, animali di terra, animali del cielo, ecc.).

A questo punto l'insegnante chiama un bambino, lo nomina Albero e lo posiziona nello spazio di fronte al gruppo, con il viso verso i compagni.

Chiama quindi un altro bambino e gli chiede di mettersi dietro all'albero. Ora chiede a un terzo bambino di verificare l'esecuzione e spiegare a parole come si fa a capire se il secondo bambino è dietro all'albero. In una buona percentuale di casi il focus dei bambini potrebbe essere spostato al fatto che l'albero sia davanti e non al bambino che è dietro. Lo scopo qui è far emergere che l'elemento dietro è incompleto, se ne vede solo una parte, perché l'altra è coperta dall'elemento che è davanti e che si vede pienamente.

Si passa al terzo attore, che andrà davanti all'albero. Di nuovo il focus della discussione è sulla strategia per capire se un elemento è davanti a un altro. Conclude la fase di warm up la riflessione sul fatto che ora l'albero è in mezzo tra due elementi.

Quando i bambini dimostrano di aver capito la logica delle relazioni spaziali, si possono nominare più alberi e disporli nello spazio. Dei bambini che restano, uno è scelto ed entra in turno, uno diventa il responsabile alla supervisione, mentre gli altri diventano elementi da poter coinvolgere. Il bambino in turno riceve indicazioni dall'insegnante (o dal responsabile alla supervisione) su dove collocare un compagno. Ad esempio, «Mario, puoi scegliere un compagno e posizionarlo in mezzo a due alberi», oppure «... davanti all'albero-Ludovica».

Il responsabile alla supervisione eventualmente aiuta e in definitiva sancisce la correttezza del passaggio. Ogni bambino in turno ha a disposizione 3 richieste, in modo da poter provare diverse relazioni spaziali o poter riprovare una relazione che gli ha creato difficoltà.

A ogni turno viene cambiato lo scenario, spostando gli alberi, e ogni tanto si ruotano i ruoli in modo che tutti alla fine possano avere svolto il ruolo di albero, supervisore, comparsa e bambino in turno.

Svolgimento

Il gruppo si sposta a tavolino e ciascun bambino riceve la fotocopia della scheda «Nascondino nel bosco». È richiesto di svolgere opportunamente le richieste della scheda e poi colorare le immagini.

➤ **Chiusura** Ricostruzione dell'attività e mentalizzazione.



Varianti

- Cambiare il punto di vista dell'attività, spostandolo da frontale a laterale. In questo caso i bambini che stanno svolgendo i ruoli sono posti di fianco rispetto ai compagni e si può creare una fila in cui al bambino in turno viene chiesto di posizionare un compagno davanti/in mezzo/dietro a un altro; si può quindi chiedere: «Mario, puoi scegliere un compagno e posizionarlo dietro a Carla?»; «... davanti a Luigi e dietro a Enrico?»; «... in mezzo tra Luigi ed Enrico?»; e così via.
- Provare con oggetti anziché con i bambini, disponendone alcuni nello spazio e chiedendo al bambino in turno di posizionarne uno (o più di uno) dove necessario, seguendo le richieste.

Nascondino nel bosco





Colora chi è davanti agli alberi



Colora chi è dietro agli alberi



6.1 Una pigna per ogni albero del bosco

 Dove	In cortile, in palestra o in aula sgombra di arredi.
 Durata dell'attività	Circa 30 minuti.
 Parola chiave	Bosco.
 Materiali	Indicatori degli elementi usati (10 indicatori di pigna e 10 indicatori di alberi, fotocopiati ingranditi dalla scheda «Indicatori del bosco»), cordicelle per rendere indossabili gli indicatori.

Apertura

L'insegnante ha preventivamente procurato gli indicatori degli alberi e delle pigne, fotocopiati e ingranditi dalla scheda «Indicatori del bosco». Per indicatore si intende un foglio A5 o di dimensioni simili, meglio se montato su cartoncino e non su semplice carta, sul quale sia stato rappresentato un elemento della storia e al quale siano stati praticati due fori in alto per farvi passare una corda così da poterlo indossare a mo' di collana.

Il gruppo è disposto in linea o in semicerchio lungo il lato corto della palestra e l'insegnante chiede ai bambini di ricostruire gli eventi della storia di Pallino sino ad arrivare alla parola chiave. A questo punto, a turno, ciascun bambino nomina un elemento che caratterizza il bosco oppure, in alternativa, un tipo di albero.



Svolgimento

L'insegnante nomina un bambino che sarà di turno, lo fa alzare e lo benda. Fatto questo, sceglie dei bambini che saranno gli alberi, consegna a ciascuno di loro un indicatore di albero e li fa posizionare sparpagliati nello spazio. Allo stesso modo nomina altrettanti bambini che saranno le pigne, riceveranno il loro indicatore e si metteranno di nuovo seduti.

Al bambino in turno viene chiesto di togliersi la benda e nominare i bambini-pigna da assegnare ai bambini-albero, ad esempio: «Andrea è la pigna di Lucia». Alla fine degli abbinamenti, il bambino cede il suo turno a un altro a sua scelta, identificandolo per nome (ad esempio: «Cedo il mio turno a Elisa»), e torna a sedersi.

➤ **Chiusura** Ricostruzione dell'attività e mentalizzazione.

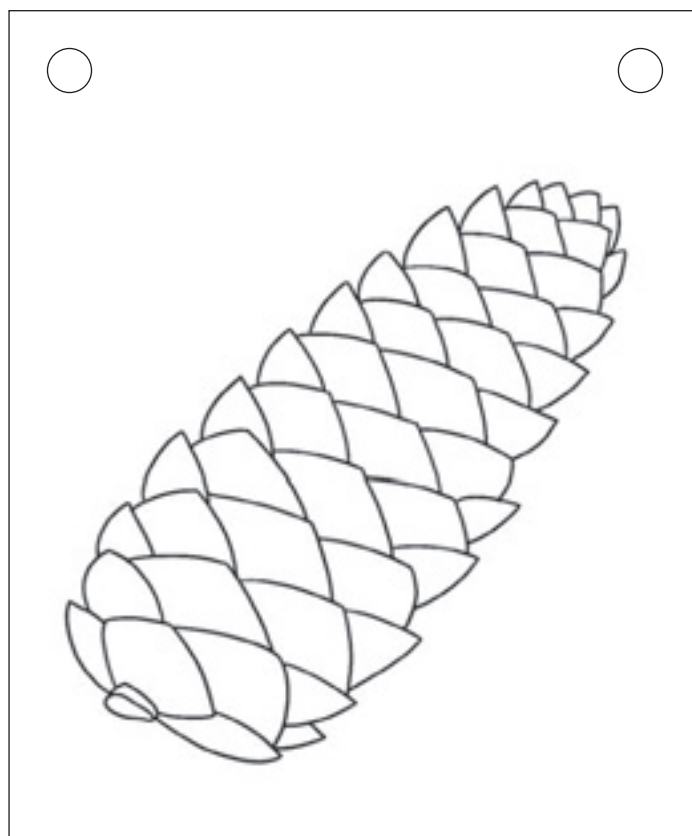
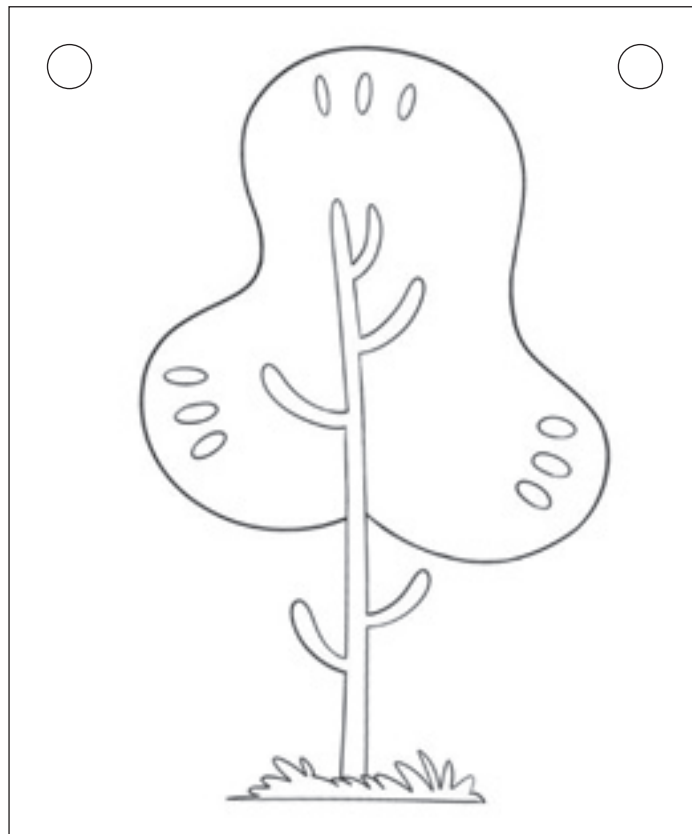
➤ **N.B.** Poiché lo scopo di questa attività è imparare/ricordare i nomi dei compagni, le copie devono essere inizialmente poche, per poi aumentare di numero all'aumentare della familiarità dei bambini tra loro. Questo stesso gioco si può utilizzare in ambito matematico per lavorare su quantità e abbinamenti logici, ma l'insegnante deve valutare il carico chiesto ai bambini nel caso di uso come icebreaker o come gioco matematico.



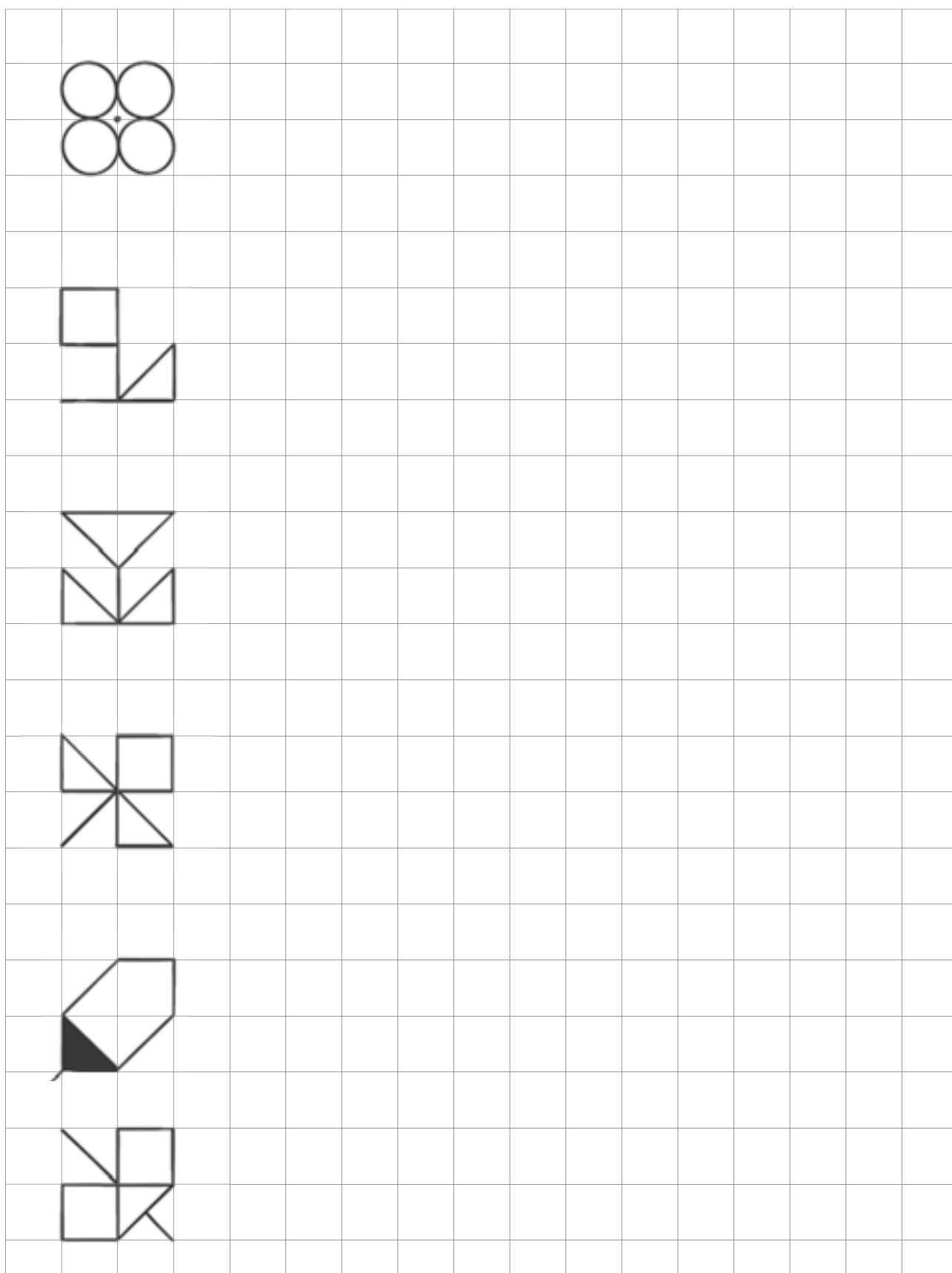
Varianti

- Mettere distrattori: nominare più pigne del necessario; prevedere elementi che con il bosco non hanno attinenza (ad esempio, mettere 3 alberi e un galeone nello spazio; mettere 3 alberi e predisporre 3 pigne e un ferro da stiro; ecc.).
- Evidenziare i bambini-pigna facendoli sedere vicini, davanti al resto del gruppo.
- Cambiare gli elementi: non più solo alberi-pigne, ma fiori-farfalle, nidi-uccellini, ecc.
- Individuare il numero degli alberi attraverso il tiro di un dadone di gommaspugna; in questo caso si può far lanciare il dado a un bambino (non come inizio dell'attività in caso di icebreaker).

Indicatori del bosco



Cornicette da due quadretti (medie)



Anna Guernieri

Il viaggio di Pallino

Illustrazioni di
Elena Della Rocca



Erickson



Rotondo e felice, Pallino rotola spensierato nel piccolo paese di IoParto... finché non scopre che al di fuori c'è un mondo tutto da esplorare. Tra ostacoli da superare, amici da incontrare e paesaggi da ammirare, il viaggio di Pallino rappresenta uno spunto per tantissime attività che aiuteranno i bambini e le bambine nel loro viaggio verso la scuola primaria.

IN GRUPPO



piega il libro
e mostra l'illustrazione

mentre leggi il testo

CON UNO O DUE BAMBINI



leggete e guardate l'immagine assieme





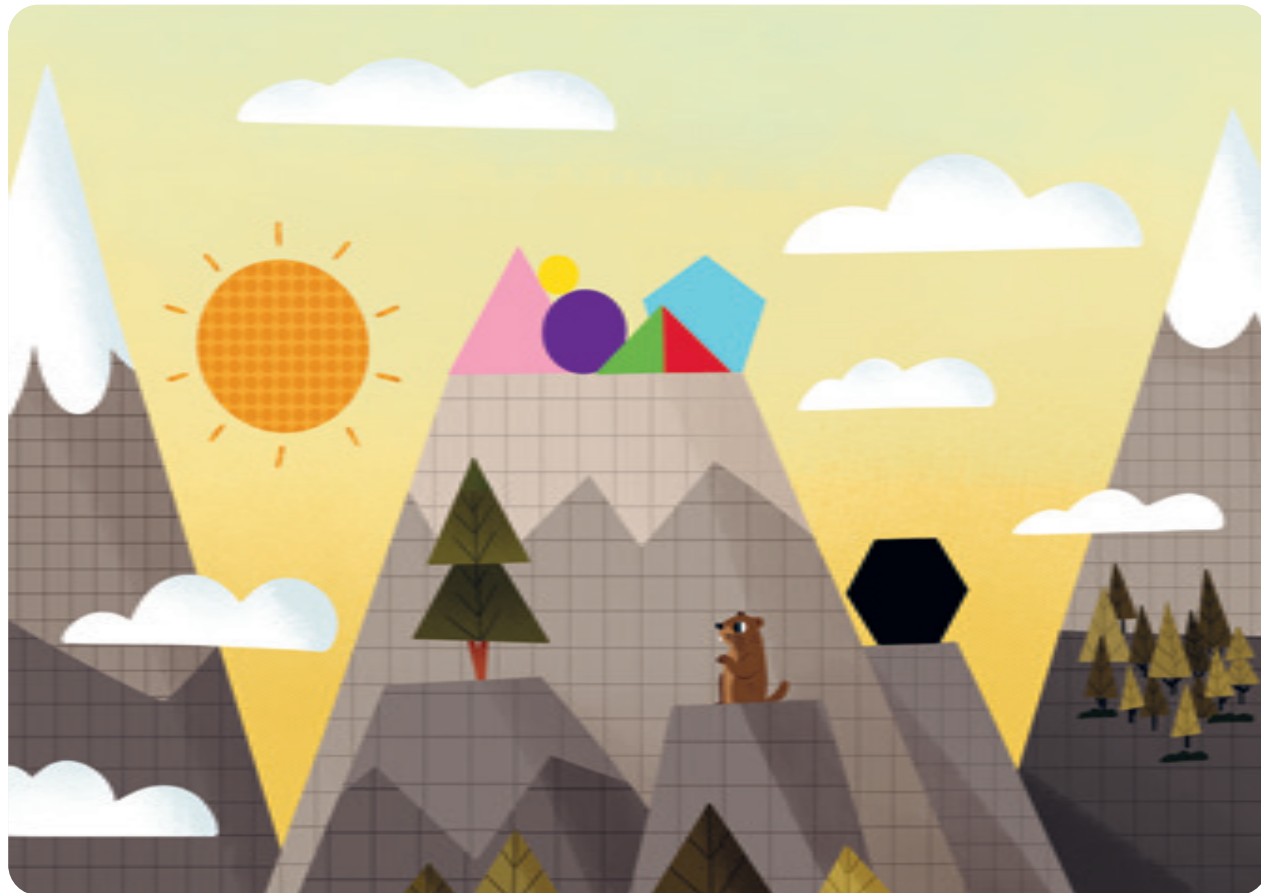


1

UN PO' DI TEMPO FA, IN UN PAESE CHIAMATO IOPARTO, VIVEVA PALLINO. PALLINO ERA TUTTO TONDO, PAFFUTO E FELICE. IOPARTO ERA UN PAESE PIANEGGIANTE, PIATTO COME UNA PISTA DI MACCHININE. PALLINO CI VIVEVA VOLENTIERI ROTOLANDO FACILMENTE DOVE VOLEVA: CONOSCEVA IL POSTO ALLA PERFEZIONE.



9



DALL'ALTO SI VEDEVA TUTTO: DA UNA PARTE SI VEDEVA IOPARTO, ORMAI PICCOLA A VALLE. DALL'ALTRA SI VEDEVA IOPASSO, ALTRETTANTO PICCOLA NELLA VALLE OPPOSTA. PALLINO SI DISSE CHE ALTISSIMA IN FONDO NON ERA PROPRIO ALTISSIMA: SI VEDEVANO MONTAGNE PIÙ ALTE TUTT'ATTORNO. INFINE, UN'ALTRA COSA SI VEDEVA... SEDUTO SU UN SASSO SI VEDEVA UN PERSONAGGIO CHE SI RIPOSAVA: ERA FATICA, CHE SI UNÌ AL GRUPPO.

