

## Il primo incontro del percorso di tre incontri di laboratorio

### Preparazione del setting di lavoro e Presentazione del progetto

Prima dell'avvio delle attività si dispone un foglio di carta da pacchi al muro, e poi si opera con la classe per **creare il setting** da mantenere per tutto l'incontro, posizionando i banchi ai lati della stanza, per fare spazio al centro dell'aula al cerchio di persone o alle attività ludiche in programma.

Le informazioni sono successivamente passate per via di una trasmissione diretta di contenuti verbali o per maieutica (rilevando quello che la classe già conosce): il progetto nel suo complesso e nello specifico del laboratorio (le date dei tre incontri, i tipi di attività e come esse si collegano ai diritti dei bambini/e, i tre obiettivi). Dopo la descrizione di come la classe arricchirà la festa (attraverso la creazione di slogan e manifesti) si passa al gioco in aula, in palestra, meglio ancora se nel giardino scolastico.



### A partire dal gioco

A partire da questo setting si chiede al gruppo se si conoscono giochi da fare insieme, e si anticipa che ad essi seguirà un gioco portato dall'adulto. I giochi vengono brevemente raccontati. E poi si chiede di votare le scelte perché solo una o due di esse verranno giocate.

Tra i giochi ricorrono spesso : "Il gatto ed il topo", "Il gioco del telefono", Ad esse segue il gioco nuovo: "il vento soffia". La sua spiegazione è associata ad "una prova" del gioco prima di farlo "seriamente". Nel gioco, chi sta al centro esprime una frase magica che ha il potere di: "il vento soffia e fa spostare/volare tutti quelli che hanno ...ad esempio le scarpe da ginnastica bianche!". In questo modo tutti/e coloro che hanno la caratteristica enunciata devono alzarsi e cambiare di posto. Chi resta senza il posto sarà la nuova persona ad andare al centro del cerchio a pronunciare la frase magica.

L'aggancio di questo gioco con il tradizionale "gioco della sedia" rende lo stesso facile da comprendere.



### Debriefing del gioco

La riflessione sull'esperienza è attivata con una modalità individuale: ognuno/a è invitato/a a trasporre sul foglio (scrivendo e/o con un disegno) "ciò che è piaciuto" e "ciò che non è piaciuto" dell'esperienza di gioco precedente, utile diventa il confronto tra di loro delle diverse esperienze ludiche appena praticate. Piegando e dividendo il foglio in due parti - oppure in quattro (per avere 2 o 4 cose da dire) - si ricavano delle finestre su cui esprimere una cosa che è piaciuta ed una che non è piaciuta del giocare precedente. Solitamente, seguono diverse domande da parte dei bambini/e per capire meglio cosa viene richiesto loro, o forse per legittimare che sarà legittimo che ognuno/a si esprima come desidera.

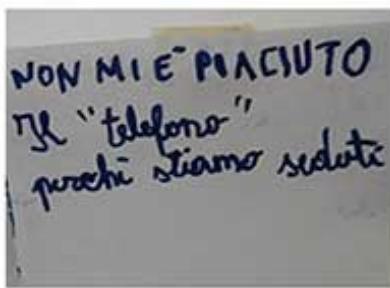
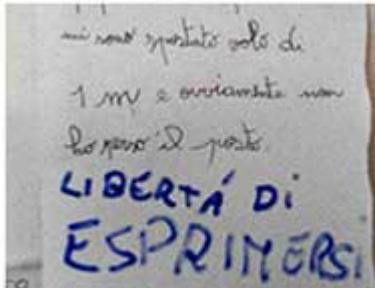
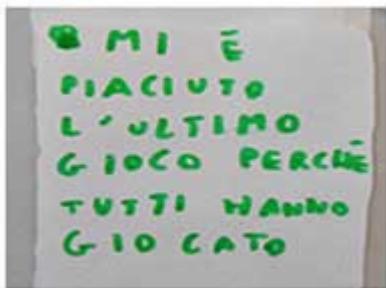
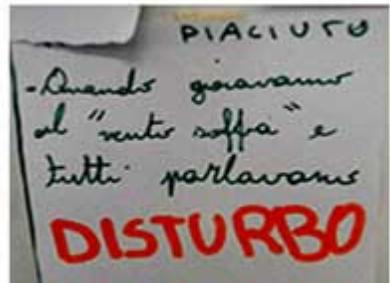
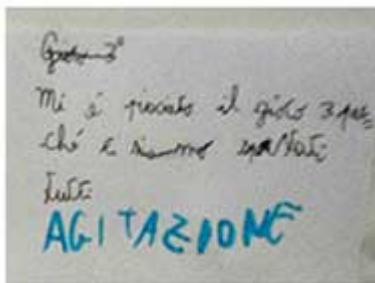
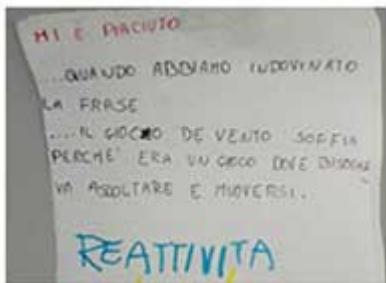


L'attività prosegue ritagliando il foglio in 2 o 4 finestre, per poi andare ad attaccare i 2 o 4 fogliettini sul cartellone, facendo attenzione a selezionare tra la colonna del "Mi piace" e del "Non mi piace". Per avvantaggiare la disposizione dei fogliettini sul cartellone, sono stati predisposti tanti pezzettini di nastro adesivo, permettendo ad ogni

Per alcuni bambini diventa importante poter stare affianco agli altri se non anticipare agli altri quanto vorrebbero scrivere sul loro foglio

partecipante di essere autonomo/a.

Un foglio di carta da pacchi (2,20 x 1,20) è quasi appena sufficiente a contenere il tutto, dovendo anche spostare certi fogliettini per "risparmiare" spazio, utile ad altri.



Quando tutti hanno terminato di attaccare le loro espressioni al cartellone si chiede alla classe se vi siano volontari/e disponibili a raccontare il contenuto di uno dei loro fogliettini.

Uno dopo l'altro, bambini e bambine si susseguono in questo ruolo, e diventa necessario ravvisare loro di esprimere solo cose diverse da quelle già esposte.

La richiesta di motivare la scelta fa facilmente emergere ciò che fonda il giocare.

Domande aggiuntive quali... come si possa sintetizzare la frase? estrapolare il nucleo di senso? riformulare il tutto in una parola? anche chiedendo a resto della classe di aiutare in questa ricerca di sintesi (siamo già in una preparazione dello slogan)... contribuiscono a rivelare le qualità del giocare.

Alcune volte l'espressione dei singoli non è stata semplice ed immediato trovarne la sintesi, estrarre il senso, che anche potesse "risuonare" compatibile con quanto il singolo riusciva/non riusciva a descrivere e spiegare a se e agli altri.

Le parole trovate vengono prima riconosciute come idonee da colui o colei che in quel momento è nel ruolo di raccontatore, e poi scritte sul cartellone, consegnando il pennarello alla stessa persona.



## LISTA del "mi è piaciuto perchè"

- libertà di esprimersi (poter stare nel gioco anche in un ruolo che ti senti confortevole
- c'è chi vuole stare a centro dell'attenzione e chi più defilato)
- partecipazione (permettere a tutti di essere attivi durante il gioco, di non stare ad aspettare, o esclusi)
- ridere
- divertirsi
- agitazione (nel gioco ci vuole anche il momento della confusione)
- immaginazione
- reattività prontezza agilità
- pazzia selvaggio sensazioni
- giocare con gli amici
- liberi di scegliere i giochi che si desidera fare
- fantasia (mia nonna inventava giochi dal nulla)
- correre molto
- la partecipazione delle maestre
- giocare tutti assieme
- si può essere veloci (agilità come abilità da esercitare)
- è bello conoscere cose nuove: novità
- diversità ma uguaglianza nei diritti (liberi di essere diversi nel fare le cose ma uguali nei diritti)

## LISTA del "Non mi piace perché..."

- Noioso: se è ripetitivo, sempre uguale
- Rischioso: quando c'è il pericolo di farsi male
- Monotono: se c'è poca variabilità
- Statico: mancanza di movimento
- Triste
- Disagio: non sentirsi a proprio agio (ad es. nello stare seduti a terra se è sporco)
- disturbo (rumore di sottofondo di gente che parla quando si deve stare attenti, interferenze degli altri che ti urlano che cosa devi fare)
- contestare (giudizio degli altri che contestano la mia versione dei fatti)
- esclusivo (quando nel gioco solo pochi hanno veramente partecipato attivamente, gli altri erano a guardare o aspettava il loro turno che non è mai arrivato perché è finito il tempo del giocare)
- stare seduti troppo tempo senza fare del movimento;
- quando una bambina è caduta;
- il litigio durante la decisione del quale gioco giocare;
- che vi sia stato poco tempo per giocare i giochi;
- essere stata presa di mira (nel vento soffia sono stata scelta solo io perché chi diceva la frase magica ha detto Il vento soffia e fa spostare quelli che hanno... il cerchietto in testa);
- disordine nel gioco

## I racconti

In preparazione a quest'attività, si è progettato di coinvolgere la classe in una piccola indagine che precede il primo incontro di laboratorio. Alle insegnanti è stato chiesto di promuovere agli studenti e studentesse l'intervista i genitori, collezionando delle memorie ludiche d'infanzia. In classe, i racconti raccolti dai bambini/e sono stati oggetto dell'attività di narrazione, seduti in cerchio, sulle sedie o a terra. Alcuni dei racconti sono anche diventati testi trascritti. Prima di avviare la fase del racconto si è dato loro il tempo di rileggere il testo.

Alla fine di ogni racconto si è chiesto loro "Che cosa piaceva e che cosa non piaceva del racconto raccolto - del mondo del gioco che apparteneva ai loro genitori".

Questo ha portato ad un ulteriore arricchimento di quanto era già scritto sul cartellone, nuovi elementi per identificare il giocare che si desidera.

Molta attenzione è stata riposta affinchè siano i bambini/e a definire verbalmente cosa aggiungere sul cartellone. Chi definiva la cosa veniva poi incaricato/a scriverla, di aggiungerla sul cartellone. Ed anche quando alcuni bambini/e non avevano "svolto il compito" di ricerca, c'è stata la possibilità di ascoltare racconti. Infatti per alcuni genitori e nonni è importante passare alle nuove generazioni quanto era stato della loro memoria d'infanzia. E per questi nipoti e figli/e era sempre soddisfacente ascoltare e nutrirsi l'immaginario, forse riscoprire che anche papà e mamma sono stati come loro.

### ELENCO aggiunte

*"Cosa ti è piaciuto di ciò che ti hanno raccontato i genitori..."*

Costruire: il piacere di costruire delle cose...

Usare le mani: per costruire giocattoli o per giocare

Passione : avere passione per qualcosa

Strada: giocare in strada

Amicizia: nel senso di "amici veri" e di "tanti amici"

Sporcarsi

Sensazioni: sentire il soffice dell'erba e la testa che gira quando si fanno



raccontare le memorie ludiche dei genitori (per alcuni di loro anche dei nonni/e) ha affascinato la classe, offrendo uno sfondo per confrontare ieri ed oggi

## le capriole nel prato

*“Cosa non ti è piaciuto di ciò che ti hanno raccontato i genitori...”*

Ostacoli: persone che infastidiscono chi gioca

Difficoltà: le troppe difficoltà per giocare o gioco troppo difficile

Perdita: perdere qualcosa o qualcuno a cui si è affezionati (es. la morte di un animale o un tuo oggetto rubato e/o perso)

Tempo insufficiente: inteso come mancanza di tempo per giocare o come necessità di giocare di più ("quando si gioca il tempo vola e quello per giocare non è mai abbastanza")

Al termine il cartellone resta in classe (anche perché altre cose potrebbero venire aggiunte, in quanto alcune maestre hanno dato disponibilità a fare altro cerchio dei racconti, dando spazio a coloro che ancora non lo hanno fatto, e potendo quindi ricavare altri elementi da aggiungere al cartellone). Questo è un elemento che può fare riconoscere come l'attività abbia funzionato, risultando contagiosa.

## A CONCLUSIONE: I DIRITTI DEI BAMBINI/E

L'incontro si conclude con la lettura di alcuni dei diritti che sono nel librettino "I diritti dei bambini in parole semplici" Unicef, associando il concetto alle esperienze fatte durante quest'incontro: espressioni delle opinioni (articolo 12), giocare assieme (diritto di associazione), giocare (articolo 31), diritto all'intimità (chiamare solo i volontari ad esprimere se stessi di fronte al gruppo), diritto all'informazione "a misura di bambino/a" (...come ad esempio lo è questo stesso librettino Unicef oppure l'opuscolo "Pimpa alla scoperta dei diritti delle bambine e dei bambini"), diritto all'identità (art. 7 e 8 - ognuno aveva sul grembiule un il cartellino con scritto il proprio nome, nonché le personalizzazioni).

L'incontro si chiude con la **valutazione**, attraverso un'attività chiamata "lo schieramento bi-polare": si chiede ai bambini/e di "esprimersi con il corpo", da un lato si posizionano coloro che considerano il primo incontro con un "mi è piaciuto", dall'altro chi lo ha vissuto con un "non mi è piaciuto".

La maggioranza si posiziona nell'area del "mi è piaciuto molto", ad esempio motivando "che si è giocato ed interagito, non sembrava una lezione motivano alcuni". Poche persone si posizionano a metà, ad esempio motivando il fatto che "alcuni giochi sono piaciuti di più ed altri di meno, oppure che la fase dei racconti era troppo lunga".

Si nota che alcuni hanno detto che è stato molto interessante ascoltare i racconti e scoprire cose nuove sul gioco ed il giocare.

Nessuno si è posizionato nell'area del "Non mi è piaciuto".

Infine si ricorda di portare chiedere a genitori e/o nonni/e di fare lista dei possibili ostacoli che impedivano loro di giocare all'aperto. Si consegna copia gratuita alla classe del libretto dell'Unicef e mini opuscoli della Pimpa.

**VEDERE i resoconti del secondo incontro - [terzo incontro \(lavori in corso\)](#)**