SONO QUI, VIENI DA ME

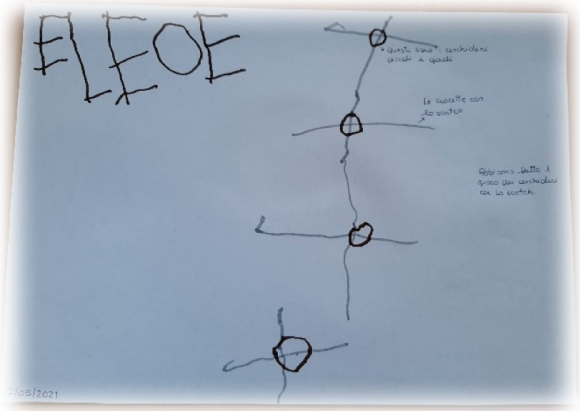
Partiamo dalla creazione di Samuele C.

1. In palestra facciamo giochi di movimento. Quando c'è la musica ci muoviamo, quando si ferma ci immobilizziamo. Troviamo un "posto" dove fermarci, scegliendo i mattoncini come posto dello "stop"

"queste sono le bollicine rotonde quando siamo andati sopra.
E io spiego il gioco"

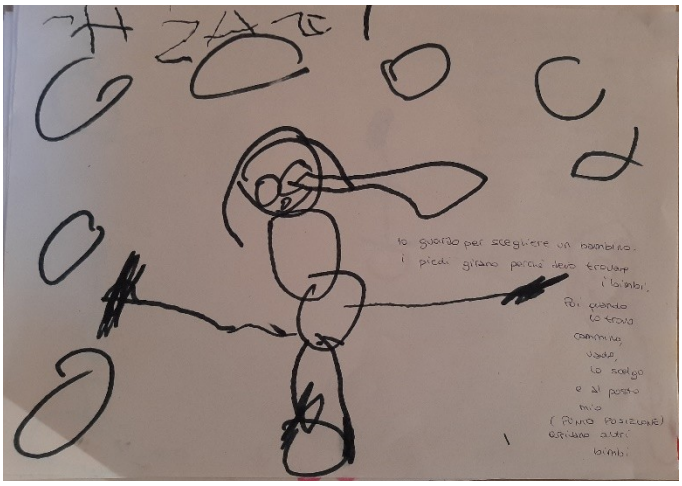
2. Successivamente sostituiamo i mattoncini con dei cerchi sul pavimento. I bambini li chiamano. “cerchiolini”, “cerchi piatti”, “legnetti rotondi” oppure “punti dove sono”. Ci spostiamo da un punto all’altro. Prima liberamente, poi decidendo prima quale spostamento fare. Per farlo, indichiamo con il dito la meta.

“Questi sono i cerchiolini con lo scotch.”



“il legnetto rotondo con lo scotch. Dobbiamo correre qua e là”

3. Proviamo a “spiegare” ai nostri amici la strada per venire da noi (giochiamo a telefonarci, giochiamo a scegliere il compagno usando il cannocchiale per indicarci la strada). I bambini usano parole come “vai avanti, gira di qui, dall’altra, torna indietro, destra sinistra”… Sperimentiamo questo gioco e ci accorgiamo di avere bisogno di pochi comandi, e comprensibili da tutti… . Li sperimentando insieme, giocando e osservando attentamente i gesti che compiamo per farci capire (in particolare il braccio teso avanti o le mani unite come una freccia; muovere i piedi, girare su se stessi fino ad indirizzare le braccia sulla strada giusta; il fermarci nel punto preciso). Alla fine scegliamo i seguenti: AVANTI-STOP-GIRA. Con questi riusciamo a fare tutto… Chiamiamo i punti che abbiamo creato PUNTI POSIZIONE perché indicano la posizione dove ci troviamo.
“io guardo per scegliere un bambino. <u>I piedi girano</u> perché devo trovare i bimbi. Poi, quando lo trovo, vado, lo scelgo e al posto mio arrivano altri bimbi”

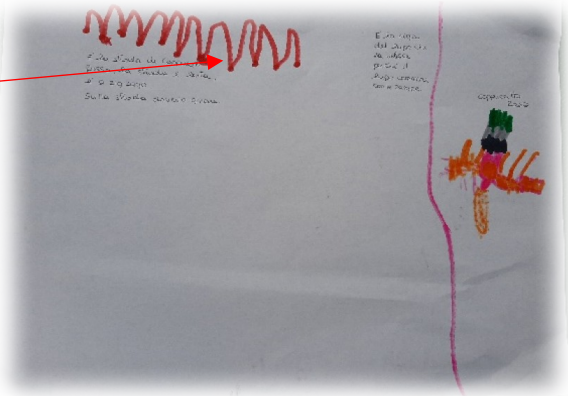


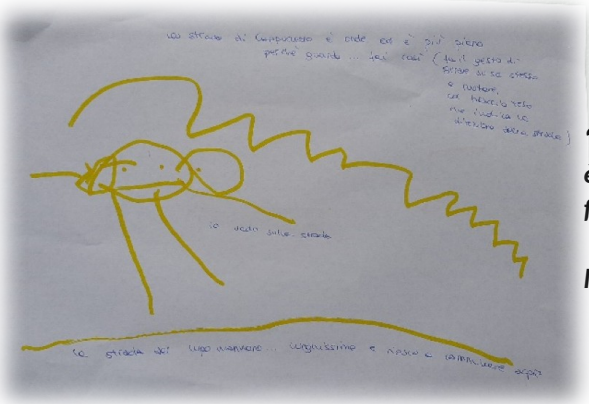
4. Raccontiamo la storia di cappuccetto rosso. Tracciamo a terra la strada che Cappuccetto compie per andare dalla nonna; quella del lupo la tracciamo solo dopo averla individuata col cannocchiale.
Quale sarà la più corta? Perché? Formuliamo ipotesi e verifichiamo concretamente.

5. Individuiamo nella strada non dritta i “punti posizione” in cui ci si deve fermare e girare per cambiare direzione.

“Questo qui è Cappuccetto Rosso che va dalla nonna sulla strada a zigzag
e arriva prima del lupo che ha una strada a riga.
Sulla strada di
Cappuccetto rosso devi girare e arrivi dopo”

“Sono quelli scotchiati che
si fa stop e poi metti la freccia
e giri e cammini…
Sulla strada dovevi girare”





“La strada di Cappuccetto
è più piano perché …guarda…
fai così (gira su se stesso,
col braccio teso indica
la direzione della strada)”

6. Torniamo a guardare i punti posizione sparsi sul pavimento della nostra palestra. Proviamo a “rendere visibile” la strada, unendo i punti posizione in cui ci troviamo con i fili tesi. I bambini percorrono il filo toccandolo con la mano e, successivamente, mettendo a terra il filo. Vediamo con i nostri occhi la strada. È tutta dritta! E ci accorgiamo che alcuni fili formano “le crocette”. Sulle crocette puoi cambiare strada, quindi devi fermarti per farlo. E se ti fermi per farlo, vuol dire che è una posizione. Aggiungiamo altri punti posizione.

Sui pallini cambiavo strada. Mi fermavo, giravo i piedi e andavo in un’altra direzione

Ci fermiamo sul punto posizione.E poi devi girare… Anche le mani girano perché di cambia direzione.