

LA CASA DEGLI SCACCHI DI VITTORIO



PERCORSO INTERATTIVO PER L'AVVIAMENTO AL GIOCO DEGLI SCACCHI
TRAMITE WEB



Accesso gratuito per gli insegnanti tramite info@mspscacchi.it



**Giocomotricità
su scacchiera gigante**

**Manuale
per Insegnanti
e Istruttori di scacchi**

www.mspscacchi.it
info@mspscacchi.it

Questo manuale è stato creato
grazie al lavoro di :

Paola Russo (Insegnante di Ed. Motoria), ha creato e testato negli anni questa attività.



Claudia Pulzoni (Dott.ssa in Scienze Motorie), è autrice della parte pratica.



Alessandro Dominici (Istruttore di scacchi FSI - FIDE), è ideatore, promotore e realizzatore del progetto.



Irene Pulzoni (Professional Counselor e Supervisor), ha eseguito e scritto le osservazioni sulle dinamiche relazionali.



Laura Novellini (Insegnante), sta diffondendo la giocomotricità su scacchiera gigante nella provincia di Cuneo.



INDICE

Giocomotricità su scacchiera gigante - Introduzione pag. 3

1° Livello

Attività 1 La scoperta dello spazio scacchiera	pag. 8
Attività 2 La verticale avanti, la verticale indietro	pag. 14
Attività 3 Orizzontale e verticale	pag. 20
Attività 4 La diagonale	pag. 26
Attività 5 Gli spostamenti	pag. 30
Attività 6 Le catture	pag. 34
Attività 7 Le coordinate 1	pag. 38
Attività 8 Le coordinate 2	pag. 42

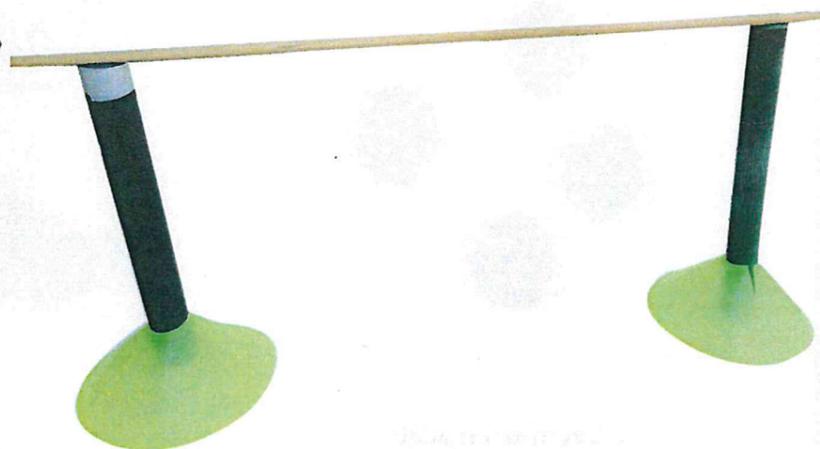
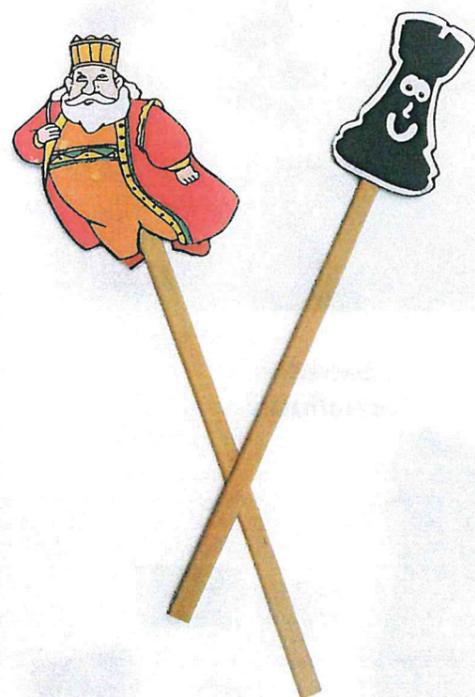
2° Livello

Attività 9 Gli spostamenti, le strade	pag. 45
Attività 10 Le coordinate 3	pag. 50
Attività 11 La leggenda, il re	pag. 53
Attività 12 Tor, la torre	pag. 60
Attività 13 Alfi, l'alfiere	pag. 65
Attività 14 Gina, la regina	pag. 70
Attività 15 Adone il pedone	pag. 74
Attività 16 Lallo il cavallo	pag. 79
Attività 17 Gioco finale	pag. 83

L'attività di giocomotricità e il gioco degli scacchi	pag. 86
I materiali	pag. 87

Pezzi lezione

Ostacolo



Cartellini coordinate



Tappi coordinate



Simboli pezzi



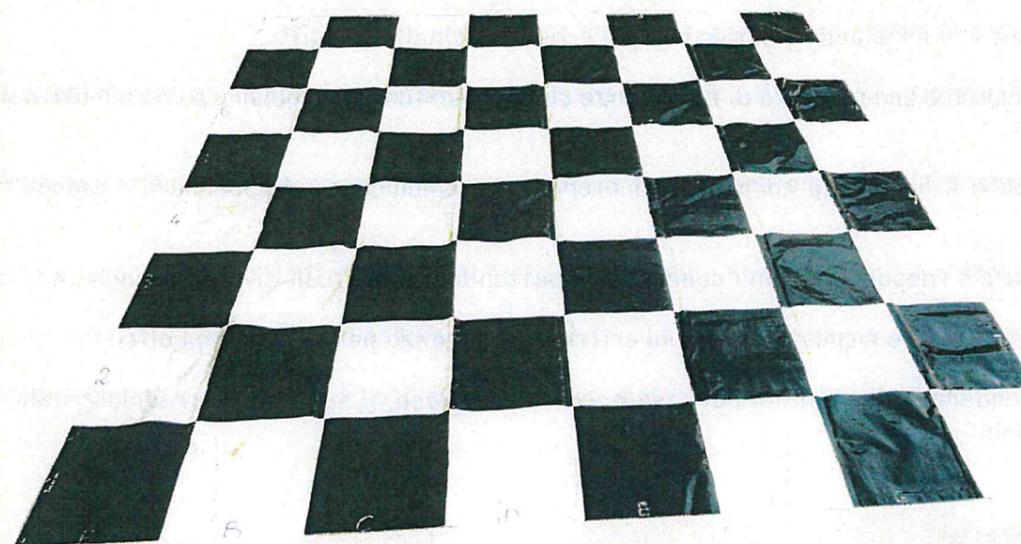
GIOCOMOTRICITA' SU SCACCHIERA GIGANTE

Questo progetto nasce con l'intento di rendere i bambini costantemente protagonisti e progressivamente consapevoli delle proprie competenze senso-motorie, attraverso il gioco e l'uso di un'intelligenza attiva. Questa esperienza motoria avviene in uno spazio privilegiato e protetto, la scacchiera, e diventa un'esperienza magica, ponte tra realtà e immaginazione, miscelando gioco e consapevolezza nel rispetto per sé e per l'altro, per conoscere se stessi ed entrare in relazione con gli altri in modo leale, responsabile e cooperativo.

I bambini in forma ludica imparano ad aver cura e controllo del corpo, delle sue possibilità espressive e di relazione attraverso il movimento, e con esso prendono coscienza e acquisiscono la percezione del proprio sé fisico.

La qualità e consapevolezza dei movimenti, infatti, influenzano l'intera gamma delle risorse psicologiche del bambino: la capacità di comunicare, di percepire e risolvere problemi, il suo riconoscersi come individuo, gli forniscono gli strumenti indispensabili per interagire con successo con gli altri.

I giochi e le attività proposte consolidano la sicurezza di sé e permettono ai bambini di testare, attraverso l'esperienza sensoriale e percettiva, le potenzialità e i limiti della propria fisicità, i rischi dei movimenti incontrollati, le diverse sensazioni date dal variare delle posture, il piacere del coordinare le attività con quelle degli altri in modo armonico e divertente.



Il progetto mira a sviluppare gradualmente nel bambino:

- La capacità di leggere, capire e interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo, da quello dell'altro e di rispettarli entrambi.
- La capacità di esprimersi e di comunicare attraverso di esso per giungere ad affinarne le capacità percettive.
- La capacità di orientarsi nello spazio e nel tempo, di conoscere diversi ritmi e sperimentarli.
- La capacità di lettura delle coordinate.

Attraverso i giochi proposti, acquisendo maggiori abilità psicomotorie e sperimentando il successo delle proprie azioni, potrà:

- Ampliare progressivamente la propria esperienza arricchendola di stimoli sempre nuovi.
- Incrementare il livello di gratificazione.
- Incentivare l'autostima.
- Sperimentare la vittoria o la sconfitta.
- Imparare a conoscere, esprimere e contenere le proprie emozioni.

La partecipazione del gruppo classe nella sua totalità inoltre fornisce la possibilità di condividere le varie esperienze, promuovendo l'inserimento di alunni con varie forme di diversità ed esaltando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra per raggiungere obiettivi comuni. Tutto ciò con l'intento di riconoscere e far rispettare le varie individualità che possono diventare un valore aggiunto e non un ostacolo alle dinamiche del gruppo.

Le varie proposte hanno inoltre lo scopo di promuovere il valore del rispetto delle regole durante il gioco e in collettività, regole presentate dal conduttore ma anche condivise con i bambini.

FINALITÀ

- Acquisire consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.
- Attivare la mente immaginativa per poi trasferirla nella realtà.
- Sperimentare una pluralità di esperienze che permettano di acquisire determinate abilità tecniche.
- Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.
- Imparare a rapportarsi con i compagni rispettando le eventuali diversità, anche etniche.
- Sapersi muovere rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
- Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore della regola e della sua applicazione.

OBIETTIVI

- Padroneggiare la lateralità e la lateralizzazione per migliorare l'organizzazione spazio-temporale.
- Conoscere le direzioni (verticale avanti e indietro; orizzontale destra e sinistra, diagonale).
- Conoscere le lettere e i numeri partendo da un'esperienza motoria.
- Interiorizzare la capacità di lettura delle coordinate.
- Conoscere e sperimentare ritmi differenti.
- Migliorare la capacità di concentrazione e reazione ad uno stimolo dato.
- Sviluppare l'autocontrollo e la padronanza delle proprie possibilità e limiti in senso ampio.

Segnaposto



Fiori



Sacchetto coordinate



Cartellini squadre



Simboli pezzi



Palle



Tappi punto



Rozpuzz il rospo



Pupazzi



Cartellone



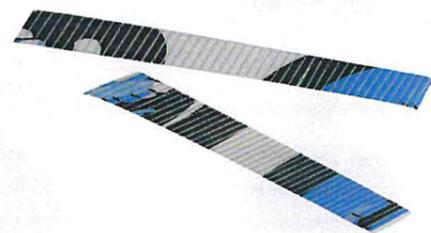
Orme



Nastri colorati



Strisce di gomma



- Acquisire sicurezza nel rispetto delle regole.
- Sollecitare la capacità di risolvere situazioni problematiche.
- Sviluppare una strategia.
- Arricchire e precisare il proprio bagaglio lessicale.
- Imparare a collaborare e rispettarsi attraverso il gioco di squadra.
- Conoscere i personaggi degli scacchi e come si muovono sulla scacchiera.

IL PROTOCOLLO DIDATTICO

Questo manuale vuole essere di aiuto agli Insegnanti della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Primaria che intendano proporre questa attività ai loro alunni, ed è rivolto anche agli Istruttori di scacchi FSI.

E' un compendio di 17 lezioni di giocomotricità, 8 per il primo livello e 9 per il secondo, adatte a bambini di 5/7 anni e della durata di circa un'ora l'una (varianti escluse).

Queste attività sono svolte su una scacchiera gigante di 4 x 4 metri, con l'elenco dei materiali semplici che possono essere utilizzati per lo svolgimento delle attività.

Il testo è così presentato:

1. Sotto il titolo e il numero dell'attività sono presentati man mano gli esercizi con il relativo nome.
2. Nella prima parte di ogni esercizio, in grassetto e precedute da un puntino, sono descritte le consegne essenziali da dare agli alunni.
3. Queste consegne sono poi di seguito esposte in elenco alfabetico per il conduttore, passo dopo passo, specificando la didattica e l'applicazione pratica nel gioco.
4. A volte sono elencate alcune possibili varianti per arricchire o aumentare la difficoltà delle proposte, applicabili secondo la risposta del gruppo classe.
5. Per congedarsi dai bambini in modo simpatico, alla fine di ogni lezione, può essere utile riunirsi in cerchio e recitare insieme un saluto in rima, che viene ripetuto a voce alta. Il testo del saluto, riportato in fondo ad ogni attività, riprende il tema centrale della lezione.
6. Al termine di ogni attività sono elencati i materiali necessari per lo svolgimento della specifica unità didattica.
7. Alla fine della parte pratica è riportato (in grassetto) il lavoro di osservazione che è stato compiuto sugli alunni, con l'intenzione di porre in luce le dinamiche psicologiche e comportamentali che possono scaturire durante le varie attività, per accompagnare e aiutare il lavoro dell'educatore.
8. Le ultime pagine del libro contengono le fotografie del materiale necessario.

L'USO DELLA FAVOLA E DELLE FILASTROCCHIE

Il coinvolgimento degli alunni in questo percorso è stimolato, nel primo livello, dall'uso della favola, collegata alle attività proposte.

L'introduzione della favola nel primo livello ha diverse valenze all'interno del lavoro: permette di attivare la mente immaginativa, creando una sorta di filo conduttore tra le varie sessioni e per l'intera durata dell'attività; introduce immediatamente nel gruppo l'aspetto del gioco che rende più facile sia l'apprendimento sia il rispetto delle regole; facilita l'introduzione del concetto di ascolto attivo e favorisce la fase del silenzio; stimola l'attenzione e l'uso della percezione ad "occhi chiusi".

Il momento ad "occhi chiusi" può essere utilizzato all'interno della lezione in tutte quelle occasioni in cui si vuole richiamare l'attenzione, contenere l'insorgere di emotività o eccessi motori: favorisce l'ascolto e permette calma e consapevolezza.

Nel secondo livello sono introdotti i vari personaggi della scacchiera, che sono presentati ai bambini tramite l'immagine con un cartellone colorato, e tramite il verbale con una filastrocca. Entrambi introducono in modo simpatico i pezzi, descrivendone le caratteristiche principali di spostamento e potenzialità.

La filastrocca, come la favola, attiva la mente immaginativa del bambino, aumenta la curiosità, introduce un elemento sempre nuovo e quindi cattura l'attenzione di tutto il gruppo.

LA DISPOSIZIONE IN CERCHIO

Una modalità comunicativa proposta per la relazione con il gruppo è la disposizione in cerchio, che diventa punto di riferimento fisico per la presentazione dell'attività e l'illustrazione delle sue semplici regole di base.

Il cerchio favorisce la comunicazione e la creazione di una relazione nuova: come simbolo porta in sé l'idea d'inclusione, collaborazione e nascita del contenitore di gruppo.

Il centro è rappresentato dall'attività (obiettivo) del gruppo e la circonferenza identifica i partecipanti all'inizio dell'unità didattica.

Il conduttore in questo modo si assicura di focalizzare l'obiettivo della lezione e fa convergere tutti i bambini verso il suo raggiungimento.

Inoltre il cerchio favorisce lo sviluppo della fiducia tra il conduttore e i bambini, l'abitudine all'ascolto vis-à-vis, l'espressione e la condivisione verbale.

L'USO DEI CARTELLINI PORTANOME

Per creare un ulteriore punto di riferimento e per stimolare il senso di appartenenza, si possono consegnare ai bambini dei cartellini colorati da appendere al collo (con appositi porta-cartellini) sui quali scrivere il proprio nome in stampatello maiuscolo. La scrittura del proprio nome permette al bambino di auto-identificarsi nuovamente, per ricollocarsi in uno spazio nuovo di lavoro.

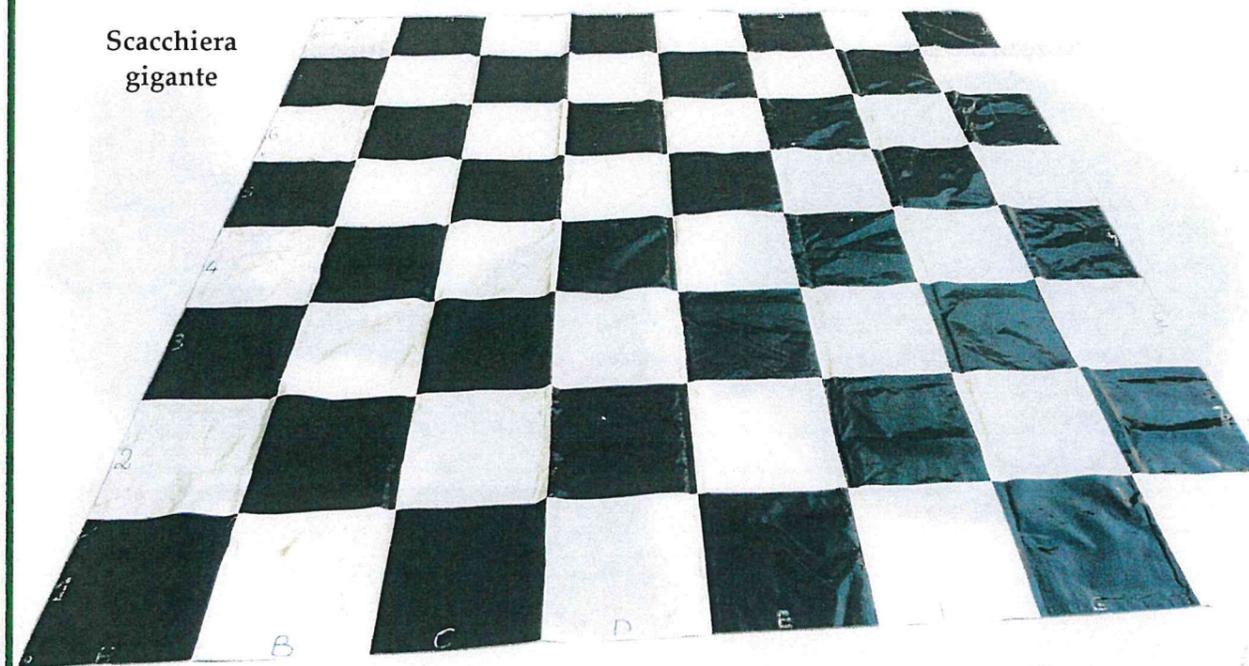
Il concetto di nuovo permette di verificare l'immagine che il bambino ha di se stesso e degli altri e di trasferirla nello spazio di lavoro psico-motorio. Questo permette l'affioramento di qualità e limiti diversi da quelli precedenti.

DEFINIRE LA POSIZIONE:

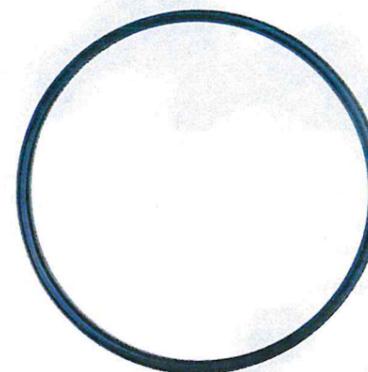
Come indicazioni di base, da seguire per tutta la durata del corso, è meglio definire la sistemazione del gruppo rispetto allo spazio scacchiera con tre semplici accorgimenti:

I MATERIALI

Scacchiera gigante



Cerchio colorato



Cartellini numerati



Boletus



Tamburello



Cartellino



Oggetti del Re



Cartellino portanome



Cono colorato



L'ATTIVITA' DI GIOCOTRICITA' SU SCACCHIERA GIGANTE E IL GIOCO DEGLI SCACCHI

La Giocomotricità su scacchiera gigante non è direttamente finalizzata all'apprendimento del gioco degli scacchi. Si muove su un percorso proprio, è utile di per sé senza finalità e obiettivi ulteriori a quelli già indicati nell'introduzione.

Le osservazioni fatte a riguardo dal prof. Roberto Trincherò (Professore Associato di Pedagogia sperimentale presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi di Torino), tramite una ricerca pilota svolta nel 2011, suggeriscono che questa attività possa stimolare l'incremento nei bambini di molteplici aree di abilità, corrispondenti ai seguenti ambiti disciplinari: Italiano, Matematica, Ed.Motoria, Geografia, nonché Arte e Immagine (sul sito www.europechesspromotion.org è possibile trovare il report della "Ricerca PSG" e i video degli interventi del prof. Trincherò, di Claudia e Irene Pulzoni e di Paola Russo).

Questa premessa non esclude, ovviamente, che il gioco degli scacchi "a tavolino" possa essere introdotto con finalità pedagogiche, cioè inserito nel gruppo classe, successivamente alla giocomotricità su scacchiera gigante. E' anzi un'ipotesi altamente auspicabile, perchè gli alunni riceveranno ulteriori benefici grazie anche all'avviamento al gioco degli scacchi!

Va considerato che sarebbe bene iniziare l'avviamento agli scacchi in classe terza, per permettere agli alunni di comprendere agevolmente concetti più astratti, come lo scacco matto, e affrontare con più disinvoltura la conduzione individuale del gioco. Ma, al momento giusto, "il regalo più bello" che si potrà fare sarà permettere loro di trasferire, sulla scacchiera e su un piano "virtuale", tutte le esperienze psicomotorie già ottenute: a partire dalla conoscenza dello spazio scacchiera fino al movimento dei pezzi.

Si potrà così vedere con quanta naturalezza i bambini apprenderanno le regole di base del gioco degli scacchi.

1. Introdurre uno spazio privilegiato (il "fossato del castello", vedi favola) attorno alla scacchiera, da mantenere per tutte le lezioni, per evitare che i bambini si sdraiano sulla scacchiera o la sollevino con le mani: dovranno quindi distanziarsi di circa 30 cm dal bordo.

2. Quando si ascolta la consegna si sta seduti intorno alla scacchiera, occupando tutto il perimetro, e non ci si alza.

3. Si sale sulla scacchiera solo per fare attività.

L'UTILIZZO DEL MANUALE

Le proposte del presente manuale, scritte in modo dettagliato per permettere l'avvio di questa attività in classe, non devono essere considerate però come definitive e interpretate dal conduttore in modo rigido. Sono senz'altro innumerevoli le possibilità di creare nuovi giochi, di modificare a piacimento quelli esistenti e di inventare un percorso didattico. Ogni educatore deve rinnovare continuamente ciò che propone ai "suoi" bambini, seguendo la propria ispirazione, confrontandosi con le esperienze fatte e mettendo in luce le proprie qualità.

Il termine "conduttore", nel testo, può essere riferito alla maestra/o della classe, all'istruttore di scacchi o ad un operatore esterno (insegnante di educazione motoria), poiché figure potenzialmente in grado di svolgere questa attività. La giocomotricità su scacchiera gigante è nata sia dalla collaborazione tra istruttori F.S.I. ed insegnanti di educazione motoria, che hanno operato in compresenza, testato e modificato le differenti proposte in itinere, sia tramite la collaborazione attiva tra maestri di uno stesso plesso, che hanno lavorato insieme. Per questo motivo, a volte, vi possono essere giochi che apparentemente richiedono la presenza di due figure (istruttore e insegnante) ma, con un po' di pratica, tutte le lezioni possono essere condotte da una sola persona.

I° LIVELLO

ATTIVITA' 1

La scoperta dello spazio scacchiera

ACCOGLIENZA DEI BAMBINI

Saluti e presentazione dell'attività del giorno (la scacchiera è il castello).

SCOPERTA DELLA SCACCHIERA E SUO UTILIZZO

La scacchiera è dispiegata davanti ai bambini e si comincia ad osservarne insieme le caratteristiche: cosa vedete? (Un grande tappeto! Una grande scacchiera! Tanti quadretti bianchi e neri! Ecc...). Portiamo l'osservazione sull'alternanza di caselle bianche e nere e dimensioni uguali. Introduzione delle regole di base già descritte.

LA FAVOLA

" La scacchiera è un castello dove vive il re con la regina, i suoi sudditi, i cavalieri e i loro cavalli, e dei soldati divisi in gruppi, a difesa del castello. Ogni suddito o soldato deve portare il suo nome appeso al collo, il re infatti ha una brutta memoria e non sopporta di sbagliare. Il castello ha delle torri, grandi stanze bianche e nere con pareti invisibili e ci sono delle regole da rispettare quando si entra nel suo spazio. Tutto intorno vi è un enorme fossato pieno d'acqua che protegge il castello dagli attacchi dei nemici... "

SPERIMENTARE LIBERAMENTE LO SPAZIO

• Attraversare la scacchiera in qualunque direzione con modalità libera.

a) Attraversare il castello a turno (far intervenire tutti, se qualcuno non se la sente non lo esegue, ripetere tutti insieme gli attraversamenti più interessanti, bizzarri, fantasiosi, se le proposte sono tutte uguali il conduttore fa nuovi esempi).

b) Quando tutti sono passati almeno due volte, riflettere insieme a loro sui diversi modi di attraversare: la strada è diritta? Si possono pestare i confini (i muri invisibili - se sono a metà tra una casella e l'altra non si può dire su che colore sono ecc...)?

DENTRO - FUORI

• Muoversi tutti in fila intorno alla scacchiera.

• Al suono del tamburello muoversi secondo la consegna.

a) Camminare o correre leggermente se il gruppo è vivace ed ha bisogno di muoversi di più.

b) Una sola battuta del tamburello: tutti salgono sulla scacchiera (dentro-sopra al castello).

SALUTO FINALE: "Viva! Viva! Viva! Il Castello degli scacchi! Viva! Viva! Viva! RE! GINA! ALFI! Viva! Viva! Viva! LALLO! TOR! ADONE! Ciao! Ciao! Ciao!"

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - cartellone 30x40 con immagine del RE - bottiglia di plastica riempita o piedistallo per cartelloni - coni colorati - simboli dei pezzi su cartoncino bianco e nero (15x15 cm meglio plastificati) - tappi-punto

OSSERVAZIONI

GIOCO FINALE

E' il gioco del: "prima penso poi agisco", dove i bambini in base alla strategia stabilita, otterranno o meno il raggiungimento di punti per la squadra.

Alcuni si consultano con il gruppo, pur agendo individualmente sono i compagni a segnalare l'errore e a suggerire l'eventuale mossa da compiere sulla scacchiera.

Diventa questo un momento prezioso di auto-addestramento, dove il conduttore lascerà al gruppo in modo autonomo la possibilità di attuare strategie, di scegliere, di mettere nell'azione e nello spazio ciò che si è pensato.

Qualcuno si muove senza pensare, impulsivamente, e sbaglia la mossa sulla scacchiera. Altri si affidano al compagno che ritengono più esperto eleggendolo rappresentante di tutto il gruppo nella scelta.

Sarà importante in quest'ultimo gioco, porre l'accento sulla collaborazione di gruppo per vincere/perdere insieme (in caso di perdita il gruppo accetta meglio la frustrazione se c'è unione e armonia tra i partecipanti).

Si potrà inoltre far osservare la differenza tra giocare "da soli" e "insieme" ai compagni per raggiungere il premio. Nella distribuzione dei premi la squadra che perde sarà comunque riconosciuta da quella vincente e si darà modo di sviluppare comprensione reciproca e spirito di gioco come elemento primario.

La relazione di gruppo assume in questa parte finale un significato importante, che corrisponde agli obiettivi dell'attività su scacchiera gigante.

Mentre inizialmente era il conduttore a focalizzare l'obiettivo, e a far convergere i bambini, ora è il gruppo stesso a "custodire" il gioco: la scacchiera è uno spazio comune che può essere posseduto individualmente, ma è attraversato e conosciuto solo con il contributo di tutti i partecipanti.

Il pensiero e le strategie di scelta si sono affinate e producono un grado maggiore di autodeterminazione e di cooperazione.

Dal punto di vista della relazione i bambini sperimentano il rapporto tra l'io, il tu e il noi e l'azione della volontà in uno spazio comune delimitato da confini.

a) Sono consegnati alla squadra i simboli dei pezzi (vedi materiale occorrente). La squadra possiede anche un "capitale"- tappi (possono andare bene trenta tappi) gestito dal capitano e conservato in "cassaforte". I giocatori si dispongono fuori dalla scacchiera dietro alle caselle di partenza dei pezzi.

b) Cominciano i bianchi a giocare dopo che i neri hanno messo un cono da catturare in una casella a scelta.

c) Dopo aver deciso che pezzo mandare in campo, e iniziando dalla sua casa di partenza, è eseguito lo spostamento, o gli spostamenti, necessari per arrivare al cono.

d) Quando un pezzo ha fatto la sua mossa, consegna il simbolo all'istruttore per evitare che salga più volte, ma può e/o deve collaborare per la gestione dell'intervento dei pezzi che rimangono. A ogni spostamento eseguito è prelevato un tappo-punto dalla cassaforte della squadra (es. se faccio uno spostamento orizzontale di tre caselle e uno verticale di quattro, per arrivare al cono, saranno tolti due tappi).

e) Vince la squadra cui resta più capitale, oppure la squadra i cui avversari abbiano terminato il capitale a disposizione.

f) Laddove la squadra mandi un pezzo che non può catturare l'oggetto (es. ALFI che si trova su una casella di un altro colore) o compia uno spostamento non corretto, saranno tolti due tappi punto.

N.B. Al termine sarà premiata la squadra vincente con dei chupa-chupa ciascuno, ma si provvederà subito a premiare anche l'altra squadra, dopo qualche minuto di "suspense"...

APPENDICE: CATTURA TUTTI!

Può essere utile aggiungere un gioco, prendendo spunto dalla lezione 17, che è propedeutico agli scacchi anche se non prevede l'introduzione delle regole di base nè, soprattutto, dello scacco matto (la promozione del pedone è permessa).

E' un gioco che può essere utilizzato anche con finalità "scenografiche" o come compendio di tutta l'attività, in preparazione eventualmente ad una futura attività scacchistica - scolastica.

Le regole sono molto semplici: gli eserciti si schierano sulle caselle di partenza (32 bambini - se sono di meno escludere dei pezzi mantenendo l'equilibrio delle forze in campo, non togliere i pedoni davanti alle torri e alle regine perchè queste diventerebbero immediatamente catturabili dalle loro "cugine") e ognuno interpreterà un personaggio applicandone il relativo movimento.

Possono essere dati dei cartoncini che raffigurino i pezzi oppure dei cappelli, delle magliette, degli addobbi che ricordino il ruolo di ognuno. Iniziano i bianchi con la prima mossa, seguita da quella dei neri, e così via.

E' funzionale al movimento immediato di gran parte dei pezzi, che inizino a muoversi per primi i due pedoni, bianchi e neri, davanti al Re e alla Regina.

Mossi i primi quattro pedoni continuare con mosse libere, ma seguendo un "ordine di apparizione" (l'elenco dei nomi di chi si deve muovere, dei bianchi e dei neri, messi in successione temporale: prima Paolo, poi Luca etc.) già dato ai bambini, che sarà sempre lo stesso.

Vige la regola di ascoltare suggerimenti da tutti i compagni che sono già stati catturati e sono quindi diventati i "suggeritori", che si trovano fuori dalla scacchiera (quelli ancora sulla scacchiera non possono suggerire!), ma in ogni caso la decisione della mossa da fare spetterà ogni volta al singolo "pezzo - bambino".

Vince la squadra che cattura tutta l'altra, fino all'ultimo pezzo (anche il Re!).

N.B. Se alcuni non hanno mosse immediate (ad esempio: due pedoni avversari possono bloccarsi senza avere catture possibili, la torre all'inizio non ha mosse etc.) aspetteranno! Questo gioco richiede senz'altro più di un'ora per essere terminato.

c) Due battute del tamburello: tutti escono dalla scacchiera (fuori-attorno al castello).

BIANCO - NERO

- Muoversi tutti in fila intorno alla scacchiera.

- Al suono del tamburello o al comando vocale muoversi secondo la consegna.

a) Camminare o correre leggermente se il gruppo è vivace ed ha bisogno di muoversi di più.

b) Al comando vocale: "Bianco!" tutti i bambini salgono sulla scacchiera in una casella bianca a scelta.

c) Al comando vocale: "Nero!" tutti i bambini salgono sulla scacchiera in una casella nera a scelta.

d) Al comando vocale: "Fuori!" tutti i bambini si siedono velocemente a terra intorno alla scacchiera.

e) Una battuta del tamburello: tutti riprendono a camminare.

VARIANTI:

1. Al punto (c): salire sulla casella nera in equilibrio su un piede solo.

2. Alternare i vari comandi a sorpresa.

LA FAVOLA

" Solo all'inizio il re permetteva ai suoi soldati di spostarsi liberamente nel castello, per conoscere com' era fatto dentro e fuori, ma poi con il tempo il re chiese a tutti di imparare il passo del castello. Inoltre non gradiva che si stesse in due nella stessa stanza perché aveva paura che si parlasse male di lui. Per passare da una stanza all'altra, essendo i muri invisibili, a volte si battevano le mani, altre si saltava, ma in ogni caso non bisognava sostare tra una stanza e l'altra perché si diventava totalmente invisibili! Per intrattenere i suoi sudditi, il Re a volte organizzava dei giochi e delle feste. Quello preferito era il gioco della parola "gentile" e della "rabbia" dove il re poteva conoscere in segreto i veri sentimenti delle persone..."

IL PASSO DEL CASTELLO

- Spostarsi da una casella bianca a una nera, alternativamente e tra caselle vicine, in orizzontale e in verticale.

- Spostarsi ad ogni colpo di tamburello.

- Fare attenzione a non scegliere una casella già occupata.

- Ad ogni passo compiuto riunire i piedi in centro casella (il passo del castello, ripresa della favola).

- Inizio il passo una volta con il piede destro ed una volta con il piede sinistro.

a) Tutti i bambini sulla scacchiera (o a gruppi che si alternano se la classe è numerosa).

b) Eseguire lo spostamento dal bianco al nero e viceversa, con il "passo del castello", senza pestare i muri invisibili, al suono del tamburello. Ripetere almeno due volte.

c) Cercare di far alternare piede destro e sinistro durante lo spostamento.

IL SALTO E LA BATTUTA DI MANO

- Spostarsi da una casella bianca a una nera, alternativamente e tra caselle vicine, in orizzontale e in verticale.

- Quando passo dal bianco al nero faccio un saltello sul posto prima di spostarmi.

- Quando passo dal nero al bianco, batto una volta le mani prima di spostarmi.

a) Tutti i bambini sulla scacchiera (o a gruppi se la classe è numerosa).

b) I bambini devono spostarsi sulla scacchiera cambiando sempre colore. Passando dal bianco al nero, devono effettuare un saltello sul posto prima di spostarsi, e dal nero al bianco, una battuta di mani prima di spostarsi. Lo spostamento deve avvenire spontaneamente (senza tamburello).

c) Ripetere diverse volte poiché la proposta è impegnativa.

L'URLO E LA PAROLA GENTILE

- A gruppi di quattro: spostarsi da una casella bianca ad una nera in verticale avanti attraversando la scacchiera da una parte all'altra.

- Ad ogni passo riunire i piedi in centro casella.

- Quando ci si sposta dal bianco al nero dire una parola gentile prima di spostarsi.

- Quando ci si sposta dal nero al bianco fare un urlo (pensando a qualcosa che fa arrabbiare) prima di spostarsi.

a) Introdurre l'esercizio chiedendo ai bambini quali parole gentili conoscono, elencarle insieme e commentarle. Chiedere poi: "Che cosa fate quando siete arrabbiati?" Potete e riuscite ad esprimere la rabbia? Qui, in questo castello... un posto speciale e protetto dalle mura ... potete!

b) Quattro bambini davanti alle caselle bianche della scacchiera, al via attraverseranno fino al lato opposto.

c) Eseguire lo spostamento dal bianco al nero e viceversa con il "passo del castello", senza pestare i muri invisibili.

d) Quando ci si sposta da una casella bianca a una nera si dice forte una parola "gentile" sul posto, prima di cambiare casella, e solo dopo ci si sposta.

e) Quando ci si sposta da una casella nera a una bianca si emette un "urlo di rabbia" sul posto, prima di cambiare casella, e solo dopo ci si sposta.

f) Almeno un passaggio per ogni bambino.

g) Al termine dell'esercizio commentare con loro il vissuto: è stato facile esprimere la rabbia? Come vi siete sentiti? Ecc...

In quest'esercizio si può osservare con quanta vitalità il singolo affronta la prova: se s'impegna con forza, se fa uno spostamento grande senza fatica, oppure uno piccolo anche se potrebbe farne uno più grande.

Qui subentra la paura del "salto", un'esperienza motoria problematica per alcuni bambini. E' perciò importante rinforzare in modo positivo i piccoli successi ottenuti da ognuno, coinvolgendo tutta la classe nell'accompagnare i bambini che sono più in difficoltà.

E' PIU' BELLO SALTARE IN DUE!

Questo esercizio mette in luce le dinamiche emotive dei bambini che affrontano la piccola gara: chi agisce con determinazione ed entusiasmo, chi con preventiva rinuncia o eccessiva preoccupazione per il risultato. Alcuni dimenticano le regole di base, presi dalla foga del gioco, ma vengono "richiamati" dai compagni più attenti, e, dopo qualche errore, si dimostrano più responsabili per la riuscita della propria squadra. E' stimolante per loro dover mantenere l'attenzione, l'osservanza delle regole e la corretta esecuzione degli spostamenti, nonostante la fretta di terminare il gioco e vincere la gara.

Questo esercizio, effettuato in coppia, richiede adeguamento all'altro, comprensione dei ritmi e della forza da applicare nel salto, buona coordinazione con il proprio compagno.

ATTIVITA' 17

Gioco finale

All'inizio dell'attività viene presentato un cartellone riassuntivo con i pezzi, il loro movimento e alcuni ritornelli estratti dalle filastrocche. Viene letto insieme ai bambini.

GIOCO FINALE

- Inizia a giocare la squadra dei bianchi.

- I giocatori si siedono dietro alle caselle di partenza dei pezzi.

- La squadra dei neri mette un cono su una casella a scelta.

- I bianchi scelgono quale pezzo mandare in campo per catturare il cono con il minor numero di spostamenti possibili.

- Il pezzo può essere usato una sola volta.

- Il pezzo deve muoversi solo secondo le sue modalità di spostamento.

- Dopo essersi spostato deve consegnare il simbolo in cartoncino all'insegnante.

- A ogni spostamento eseguito è tolto un tappo-punto alla squadra.

- Chi sbaglia la modalità di spostamento del pezzo fa perdere due tappi alla squadra.

La classe è suddivisa in due squadre, bianchi e neri, composte da un capitano-RE, dai pezzi, e dai pedoni in quantità necessaria affinché tutti intervengano.

d) Vince la squadra che, allo scadere del tempo ha accumulato più con. Se non è possibile catturare un cono al primo salto dovranno trovare la strada giusta, in più spostamenti.

VARIANTE: un solo giocatore, spostamenti stabiliti. Il cono è catturato dal medesimo bambino ma sono concessi solo un tot di spostamenti prestabiliti (all'inizio un numero un po' più alto) per evitare che qualcuno giri a lungo sulla scacchiera senza mai catturare.

SALUTO FINALE: "LALLO, LALLO quasi quasi sembra un ballo! Com'è strano questo LALLO! Salta! Salta! Salta! (tutti saltano) Ciao!"

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - cartellone 30x40 con immagine di LALLO - cartellone 30x40 con immagine del RE - bottiglia di plastica riempita o piedistallo per cartelloni - con colorati - due strisce di stoffa o meglio di plastica morbida cm 80 e cm 140 - 1 piccolo ostacolo in plastica leggera anti infortunio o cerchio.

OSSERVAZIONI

LE STRADE DI LALLO

Questo gioco richiede una strategia mentale da parte dei bambini che è quella di "andare a vedere più avanti", più lontano nel gioco, cioè imparare coraggiosamente a prendere una strada che sembra apparentemente più lunga, ma che ci fa arrivare ugualmente al premio.

Il conduttore può immettere stimoli nel gruppo come:

- Che cosa vuol dire scegliere con il pensiero?
- Come cercare una soluzione che ci faccia arrivare nel posto che desideriamo raggiungere?
- Possiamo pensare prima di muoverci sulla scacchiera?

In questa parte dell'attività ci sono classi che apprendono più facilmente lo spostamento e usano velocemente il pensiero, altre che hanno difficoltà nella scelta del percorso e nel fare questo bloccano anche il movimento corporeo rallentando molto l'intero gruppo.

Nella fase della suddivisione di gruppo a terne, i bambini si alternano nei vari ruoli e sperimentano diverse possibilità collaborando tra loro, inoltre seguono con attenzione gli spostamenti altrui per poi riprodurli quando è il proprio turno.

LALLO... SALTA! CORSA AD OSTACOLI

In questi due giochi s'introduce il "salto" come elemento di spostamento del cavallo ed è un tipo di attività motoria che ai bambini piace molto.

Saltare un ostacolo li mette alla prova, perchè li pone di fronte ad una nuova difficoltà motoria, ed è emotivamente stimolante perchè vissuto in modo per lo più gioioso, avventuroso e divertente. La sensazione sulla scacchiera è di muoversi all'interno di uno schema di gioco prestabilito. Le azioni diverse dal semplice camminare invece, rientrano nell'ampia sfera di possibilità motorie del bambino, e lo gratificano nel suo bisogno di movimento nello spazio in modo più dinamico e libero.

LA FAVOLA

"... Ogni anno, il re faceva organizzare un Gran Ballo che era famoso in tutto il regno perché tutti potevano partecipare ed era così divertente che gli ospiti ballavano allegramente fino a sfinirsi dalla stanchezza. C'era un direttore d'orchestra che dirigeva le danze, ma quando di tanto in tanto abbassava la sua bacchetta, tutti si dovevano fermare lì dove erano e se si trovavano in una stanza bianca o nera dovevano uscire dal castello secondo il colore che avrebbe annunciato con gran voce il direttore dell'orchestra. In quell'occasione tutti si potevano muovere nel castello come volevano (ma senza correre per non creare incidenti) perché il re, durante le feste, era sempre di buon umore e concedeva ai soldati e ai sudditi un po' di libertà! Il bello del gioco era che chi rimaneva per ultimo nel castello poteva diventare anch'egli direttore!"

IL GRAN BALLO AL CASTELLO

- Spostarsi liberamente sulla scacchiera, cambiando ogni volta colore della casella.
- Lo spostamento deve avvenire spontaneamente.
- Guardare sempre il Direttore d'orchestra.

a) Tutti i bambini sulla scacchiera.

b) Il conduttore si pone girato di schiena fuori dalla scacchiera, adiacente a un lato, con una bacchetta di legno in mano sollevata, come se fosse un Direttore d'orchestra.

c) All'avvio dei movimenti del Direttore i bambini iniziano gli spostamenti.

d) Dopo qualche secondo il Direttore abbassa la bacchetta e i bambini devono fermarsi immediatamente sulla casella in cui si trovano.

e) Il Direttore dichiara un colore (Bianco!) e tutti i bambini che si trovano su quel colore devono uscire dalla scacchiera.

f) Si riprende il gioco più volte, cambiando il colore dichiarato, sino a che resterà un solo bambino, il quale sarà nominato come nuovo Direttore d'orchestra.

g) Il nuovo Direttore d'orchestra ripeterà il gioco.

VARIANTI :

- Escono i bambini che si trovano sul colore opposto a quello chiamato.
- Il bambino "Direttore" può dirigere autonomamente l'orchestra guardando la scacchiera.
- Può essere introdotta una musica che all'abbassarsi della bacchetta è interrotta (chiedere alla maestra di collaborare).

SALUTO FINALE: "Bianco - nero! Bianco - nero! Fuori - dentro! Noi saltiamo e il castello conosciamo! 1 - 2 - 3 ciao!"

MATERIALE OCCORRENTE scacchiera gigante - cartellini colorati - porta cartellini - tamburello - bacchetta in legno ed eventuale lettore cd per gioco finale.

OSSERVAZIONI

La scacchiera è aperta davanti ai bambini per evidenziare il nuovo spazio che nasce, le sue dimensioni e caratteristiche e definire l'uso che ne faranno insieme con il conduttore.

Può essere questo un buon momento per la presentazione di alcune basilari norme/regole da condividere.

SPERIMENTARE LIBERAMENTE LO SPAZIO

L'attraversamento agito individualmente dal bambino permette al conduttore di osservare differenti parametri psicomotori.

1) L'uso del ritmo: lento, veloce, intermittente/discontinuo, fluido/coerente.

Il ritmo è differente da individuo a individuo: c'è chi deve pensare prima di muoversi, chi lo fa emotivamente, chi istintivamente. Ci saranno azioni fluide e regolari, a intermittenza, o movimenti slegati. Anche la corsa e i movimenti rapidi oltre ad essere utilizzati come scarico motorio, possono celare la difficoltà di appropriarsi dello spazio in modo coerente.

2) La strategia utilizzata nello spostamento: presenza/assenza di una o più direzioni, uso dello spazio diretto o indiretto, presenza di sé rispetto allo spazio e al gruppo.

Le strategie saranno varie e segnaleranno se esiste un certo grado di autodeterminazione, cioè saper scegliere attraverso la volontà, un modo e una direzione nello spazio.

Uso dello spazio diretto: scegliere una direzione ben definita e caselle dello stesso colore. Uso dello spazio indiretto: non attraversare la scacchiera ma tornare subito al punto di partenza, "girare in tondo" e non passare mai dal centro ecc.. che può manifestare la difficoltà a "prendersi lo spazio" ed "essere visto".

3) Il tipo di energia impiegata nel movimento.

L'energia utilizzata nello spostamento fornisce indicazioni di come il bambino risponde agli stimoli dati: alcuni usano molta energia per un piccolo spostamento, alcuni faticano a muoversi, altri sembrano bloccati nell'azione ma utilizzano molto il ragionamento, qualcuno agisce senza pensare o scegliere prima ciò che vuole veramente fare.

4) L'uso della creatività nel realizzare nuovi spostamenti.

L'uso della creatività favorisce l'attività immaginativa trasferita nell'esperienza pratica, restituendo al bambino emozioni positive legate all'autostima e al coraggio di esprimersi nel gruppo. In questa fase si può notare la tendenza a comportarsi da "leader" di certi bambini, la tipologia "creativo-artistica" di altri, che facilmente realizzano nuove forme, oppure i bambini abituati a muoversi imitando solo quello che eseguono gli altri temendo di essere giudicati.

Questa parte dell'attività è essenziale per avere indicazioni utili rispetto all'uso dello spazio in movimento individuale e di gruppo.

LO SPAZIO, DENTRO - FUORI: " FARE ED ESSERE VISTI"

In questa fase del lavoro i bambini si trovano a eseguire un'azione che sarà osservata da tutti i compagni.

Entrano in gioco emozioni come la vergogna, la paura del giudizio e nella fase collettiva il contatto fisico con il gruppo, la paura di incontrarsi/scontrarsi nello spazio condiviso.

E' PIU' BELLO SALTARE IN DUE!

- Aspettare in fila con il proprio compagno per mano.
- Quando è il proprio turno salire sulla scacchiera e sistemarsi sulla casa di partenza di LALLO.
- A turno, saltare nella casella indicata con il cerchio, senza lasciare le mani del compagno.

• Arrivati in fondo alla scacchiera uscire e andare a mettersi in fondo alla propria fila.

a) La classe è divisa in due file che si dispongono fuori dalla scacchiera, a coppie.

b) A turno una coppia sale sulla scacchiera, sulla casella di partenza di LALLO contrassegnata da un cerchio colorato o un cono. Saranno evidenziate in questo modo (cono o cerchio) anche tutte le caselle in cui LALLO si può spostare.

c) Senza lasciare la presa devono saltare, prima uno poi l'altro, nelle caselle contrassegnate dai cerchi (devono compiere una piccola rotazione con il corpo, per riuscire a stare nella casella; alcuni scoprono di poter saltare all'indietro).

d) Arrivati in fondo alla scacchiera devono uscire e andare a mettersi in fondo all'altra fila pronti a ricominciare.

N.B. Partono due file contemporaneamente per sveltire l'esecuzione dell'esercizio, diminuendo i tempi d'attesa e rendendo più divertente la proposta. Inoltre, l'esecuzione a coppie permette di sostenere meglio chi si trova in difficoltà motoria o di comprensione dello spostamento.

VARIANTI:

1. Far eseguire gli spostamenti senza contrassegnare le caselle con i cerchi, a scelta.

2. DINAMICA: far effettuare il gioco sotto forma di gara: la squadra che esaurisce i giocatori per prima (non potranno ripetere l'esercizio 2 volte) vince.

GIOCO A SQUADRE: TRA TANTI LALLO, CHI CATTURA PER PRIMO?

- Tanti coni collocati sulla scacchiera.
- Salire, uno per squadra, sulla scacchiera nella casella di partenza di LALLO.
- Spostarsi con la modalità del salto di LALLO (uno spostamento per squadra) per catturare un cono.

• Chi arriva vince il cono, guadagna un punto, e fa salire un altro giocatore.

a) Sono collocati in ordine sparso sulla scacchiera molti coni colorati.

La classe è divisa in quattro squadre, un giocatore per squadra sale sulla scacchiera.

b) A turno devono compiere uno spostamento con la modalità del salto di LALLO, in modo corretto, per cercare di catturare un cono che è il bottino della squadra.

c) Una volta catturato, il cono si toglie dal gioco e si esce, lasciando il posto a un altro giocatore.

della scacchiera

• Farsi aiutare da due compagni che, appoggiando le strisce colorate per terra, indicheranno, di volta in volta, la casella di arrivo di ogni mossa.

a) Fare salire sulla scacchiera due bambini a scelta che dovranno occupare due case di partenza di Lallo.

b) Salgono altri quattro bambini, che hanno a disposizione le strisce colorate (due per coppia, vedi materiale occorrente).

c) I bambini con le strisce dovranno guidare i "Lallo" fino al fondo alla scacchiera, posizionando a terra le strisce per evidenziare le strade a "L" che il compagno dovrà compiere.

d) Al termine dell'esercizio far salire altri 6 bambini.

VARIANTE: due file di bambini si mettono presso le case di partenza, due alla volta provano gli spostamenti a "elle" senza l'uso delle strisce. Di seguito gli altri.

LALLO... SALTA!

- A coppie salire sulla scacchiera e mettersi in una casella a scelta.
- Aspettare che il compagno segni con le strisce la strada e quindi saltare nella casella di arrivo segnata con un cerchio.
- Ripetere due volte (cambiando le strade) e poi scambiarsi con il compagno.

Dopo aver sperimentato gli spostamenti possibili, far vedere come in realtà LALLO salta dalla casa di partenza a quella di arrivo e spiegare che può catturare solo dove arriva.

- Formare delle coppie che possono anche lavorare in contemporanea (due o tre coppie).
- Far salire le coppie sulla scacchiera, un bambino si colloca nella casella di partenza, l'altro ha il compito di segnare con le strisce il possibile spostamento per far saltare il compagno nella casella d'arrivo (che può essere evidenziata con un cerchio o un cono).
- Invertire i ruoli e far intervenire tutti i bambini.

CORSA AD OSTACOLI

• Mettersi in fila, aspettando il proprio turno per salire, presso le case di partenza dei LALLI neri.

- Salire sulla casa nera, saltare l'ostacolo e atterrare sulla casa giusta.
- Dopo aver saltato ritornare in fondo alla propria fila.

- Formare due file di bambini, i primi della fila sulle caselle B8 e G8.
- Le caselle di arrivo saranno rispettivamente C6 e F6, posizionare gli ostacoli in modo che siano rivolti entrambi verso le caselle di arrivo.
- Far saltare un bambino alla volta che tornerà in fondo alla fila.

N.B. Posizionarsi vicino al bambino che sta saltando per assisterlo, sostenere soprattutto i bambini timorosi o con difficoltà motorie. Far notare che il salto di LALLO porta sempre ad una casella di colore opposto rispetto a quello di partenza.

Il conduttore potrà evidenziare che tutto ciò che proviamo come emozione può essere "negativo o positivo in base all'uso che ne facciamo".

Per esempio: la vergogna diventa un'opportunità se superata, e attiva il coraggio di osare.

Il giudizio dei compagni va utilizzato non come critica negativa, ma come occasione per migliorarsi.

All'interno della scacchiera, tutto è agito alla luce del rispetto reciproco, senza derisione verso le difficoltà altrui e nello spirito del gioco; tutto quello che si crea insieme, diventa un bagaglio a disposizione del gruppo e porta a collaborare e conoscere.

IL BIANCO E IL NERO: UNA PROVA PER LA CONCENTRAZIONE.

La concentr-azione come dice la parola è la capacità di rendere efficace un'azione attorno ad un centro diretto all'obiettivo (è la freccia tesa verso il bersaglio).

I bambini possono sperimentare con la semplice alternanza di bianco e nero la sensazione interna di un pensiero che deve rimanere focalizzato mentre il corpo può agire con movimenti differenti (coordinazione). Inoltre l'attenzione focalizzata sul pensiero permette ai bambini di sviluppare l'auto regolazione: "Se sbaglio posso correggermi".

L'URLO E LA PAROLA GENTILE

Questo momento dell'attività può essere brevemente utilizzato per esprimere con la voce due sentimenti che ci appartengono: la gentilezza e la collera.

Il valore dell'espressione verbale nel gruppo permette di sviluppare l'autostima e di sfogare ciò che normalmente si reprime.

E' un lavoro anche emotivo su due opposti, che generano all'interno del bambino sensazioni contrastanti. Osserveremo l'abilità a esprimersi, l'uso della voce, il contatto con la gentilezza e con la collera e la possibilità o meno di trasferirla in uno spazio di gruppo. Per parlare di emozioni è importante passare il concetto che le emozioni sono una forza neutra, come un "lampo improvviso" e che è utile conoscerle senza giudicarle, in relazione a noi stessi e agli altri.

IL GRAN BALLO AL CASTELLO

L'attività proposta mette l'accento sul direttore d'orchestra e sul gruppo che è diretto. Abbiamo osservato bambini che accettano di buon grado questo ruolo di guidare gli altri e che s'identificano bene nella parte. Altri hanno più difficoltà soprattutto nel rispettare il fatto di essere eliminati e a volte riluttanza nel dire al compagno di lasciare lo spazio.

Il conduttore dovrà aiutare il bambino nel compito, evidenziando i compagni che devono uscire, ma soprattutto segnalare gli "imbrogli" (ci sono bambini che cambiano casella per non essere eliminati). Questo punto è importante per ripresentare le regole del gioco, dal loro rispetto, all'accettazione della sconfitta da parte dei partecipanti.

Durante il gioco, progressivamente, i bambini si autoregolano, cioè sono essi stessi a segnalare le incongruenze dei compagni di gioco.

Il valore simbolico che assume il bambino che guida, è da vedersi come conquista di uno spazio privilegiato che gli permette di sperimentare per qualche istante l'assunzione di responsabilità e di guida nel gruppo. Il gruppo invece deve accettare di essere diretto

da un bambino che prima era alla pari, ma che in quel momento ha un ruolo diverso.

La comprensione dei diversi ruoli che si possono assumere all'interno di un gruppo è importante per rafforzare il senso d'identità e responsabilità del compito dato.

Questo gioco evidenzia i concetti di muoversi liberamente sulla scacchiera ma con attenzione allo spazio condiviso e, nello stesso tempo, alle indicazioni del bambino che riveste in quel momento il ruolo di direttore (visione multifocale).

Per i bambini ci sono molte valenze:

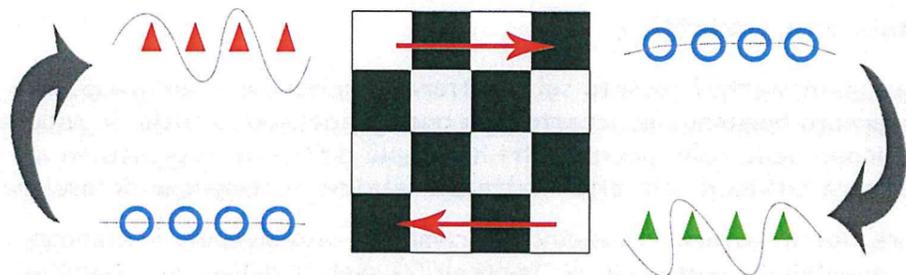
- a) Accettare di essere diretti da qualcuno che un attimo prima era come loro.
- b) Accettare di essere eliminati dal gioco e non imbrogliare.
- c) Rivestire il ruolo di direttore del gruppo: come mi fa sentire? Quando scopro i compagni che devo eliminare ho il coraggio di mandarli fuori dal gioco? Cerco di favorire qualcuno a danno di altri? Che sensazioni può dare l'impugnare la bacchetta del comando? (ci sono bambini bene identificati in questo ruolo, altri che si vergognano o hanno timore di sbagliare).

ATTIVITA' 2

La verticale avanti, la verticale indietro

Il conduttore prepara, poco prima dell'arrivo dei bambini in palestra, lo spazio operativo, disponendo attorno alla scacchiera, secondo lo schema grafico che segue, dei piccoli attrezzi per far eseguire ai bambini un insieme di esercizi "a circuito". Il circuito prevede che le diverse proposte siano effettuate di seguito, e a rotazione, secondo uno schema di spostamenti che viene spiegato ai bambini all'inizio e possibilmente dimostrato in forma pratica dal conduttore stesso.

Lo schema è il seguente:



Questo esercizio può essere introdotto ai bambini attraverso la ripresa della favola:

Il concetto d'identità si sta costruendo potentemente nei bambini di questa fascia d'età. La nostra personalità nasce seguendo delle identificazioni successive e variabili che accompagnano il processo di crescita (le sub personalità in Psicosintesi). Queste si formano anche rispetto all'ambiente familiare, con l'adattamento all'ambito sociale e nel tentativo di rispondere al "devo" e al "voglio" nelle relazioni quotidiane.

Questo momento di gioco può fornire un ottimo spunto per rinforzare i potenziali che ogni bambino ha internamente, stimolandolo a divenire sempre nuovo.

Favorire il clima sereno della scelta, ascoltare il suo ritmo naturale e sospendere il giudizio sull'azione, dona al bambino la sensazione di 'farcela da solo' nell'affrontare il cambiamento.

ATTIVITA' 16

Lallo il cavallo

Il personaggio è presentato dal re con un cartellone illustrato raffigurante Lallo in equilibrio su un pezzo e la lettura della filastrocca:

ECCO LALLO, CHE SPOSTANDOSI QUA E LA'

UNA ELLE FORMERA'.

CON UN SALTO TRE CASELLE,

E CON L'ALTRO DUE PIU' BELLE.

QUASI QUASI SEMBRA UN BALLO,

COM'E' STRANO QUESTO LALLO!

CHE CAVALLO PAZZERELLO

DOVE PASSA NON CATTURA,

MA SE SALTA IN MODO GIUSTO

FA UNA SPLENDIDA FIGURA!

Dove è sulla scacchiera la sua casa di partenza (B1, G1, B8, G8)? Come si sposta? Quanti sono in tutto sulla scacchiera? Ricaviamo le informazioni corrette.

Il cavallo si sposta, saltando, all'interno di una L di 3 caselle per 2, orientata in qualunque modo possibile.

L'istruttore mostra, usando delle strisce colorate (vedi materiale occorrente), le strade a "L".

LE STRADE DI LALLO

- Salire sulla scacchiera con un compagno e posizionarsi nelle case dei cavalli neri.
- Muoversi insieme facendo la L di LALLO per raggiungere l'uscita dal lato opposto

Il momento iniziale del 'contare insieme' aiuta il gruppo a sentirsi unito attraverso la voce; è utile porre attenzione a tutti i bambini perché possano esprimersi ad alta voce senza vergogna.

Ricordiamo che la voce per i bambini è un mezzo importante per entrare simbolicamente nello spazio e spesso è utilizzato da loro in modo inconsapevole: 'Farsi sentire' diventa la presenza individuale nel gruppo, se il bambino parla e è ascoltato è anche 'visto' in termini di identità.

Anche questo esercizio sviluppa l'attenzione di chi si trova sulla scacchiera e di chi rimane all'esterno. Sentirsi chiamati porta a essere riconosciuti, ad ascoltare le indicazioni e a fare silenzio, osservando cosa sta avvenendo, anche se non si partecipa direttamente.

VARIANTE 2/3 AL PUNTO C)

Il tocco dato dall'insegnante sulla testa dei bambini è come quello di una bacchetta magica che ha il potere di "svegliare", ricevere lo stimolo e produrre una risposta pronta nominando la casella di riferimento. Nell'indurre volutamente lo stimolo-risposta, il bambino impara a pensare velocemente e a ridurre in modo spontaneo la paura di sbagliare.

LA GUERRA DEI PEDONI

Il gioco introduce i temi della sfida, dell'imprevisto e dell'eliminazione. E' chiesto ai bambini di decidere con chi entrare in sfida ed è interessante osservare in questo momento come i bambini utilizzano l'energia in modo diverso.

C'è chi si sente già vincente già in partenza, per il modo in cui affronta la sfida, usando molta convinzione e volontà di vincere; qualcuno invece mostra difficoltà nel dover scegliere chi sfidare, per timidezza o perché trattiene l'aspetto competitivo. Si osserva inoltre che ogni bambino affronta la sfida individualmente ma, nello stesso tempo, è all'interno di un gioco di squadra: la sfida può essere vissuta perciò come momento per contribuire alla riuscita della squadra, con tutta l'energia individuale disponibile a disposizione dei compagni.

DIVENTA CHI VUOI TU E CATTURA! LA PROMOZIONE

Adone è arrabbiato, e pur spostandosi solo di una casella, scopre che si può trasformare come desidera, diventare cioè "qualcuno" che agisce in modo diverso.

Il conduttore chiede: "In che cosa volete trasformarvi?"... immette cioè nello spazio la possibilità di una trasformazione che permette di diventare qualcosa di nuovo.

E' importante per i bambini affrontare questo concetto del cambiamento, dell' "essere altro", della scoperta che attraversando i propri limiti si possono trovare nuove soluzioni.

Diventare per un istante 'chi voglio' è appassionante per i bambini e aggiunge valore alla scelta e all'entusiasmo del gioco.

I bambini cercano i loro modelli ideali attraverso la fantasia o gli eroi dei racconti, questo permette loro di immaginare una trasformazione possibile di quelle che sono le loro caratteristiche di base e i loro limiti.

Utilizzare la mente che pensa e crea soluzioni aiuta a disidentificarsi, se pur parzialmente, da quello che siamo, per aderire a nuove identità.

LA FAVOLA

" Per arrivare al castello il Re aveva creato un sentiero (percorso obbligato) da attraversare, così poteva vedere dalla sua finestra tutti quelli che vi arrivavano. C'erano cespugli rotondi e bisognava fare lo "slalom", e piccoli cappelli colorati detti "cinesini" che il re aveva portato da uno dei suoi viaggi in terre lontane, che erano un vero grattacapo da superare: ci s'inciampava volentieri ed era veramente difficile passare oltre..."

IL PERCORSO OBBLIGATO

• **Attraversare la scacchiera in verticale avanti con il passo del castello, dopo aver effettuato gli esercizi di corsa e saltelli tra i coni e i cerchi posti fuori dalla scacchiera, seguendo le indicazioni del conduttore.**

a) Si formano due file di bambini sui lati opposti della scacchiera che partono contemporaneamente.

b) Una fila di bambini, partendo uno per volta, deve fare una corsa a zig-zag tra i coni colorati, poi attraversare la scacchiera con il passo del castello (vedere lezione n°1), arrivati dall'altra parte effettuare dei saltelli dentro i cerchi disposti a terra a distanza regolare l'uno dall'altro: un saltello a piedi uniti dentro il cerchio e un saltello a gambe divaricate tra un cerchio e l'altro, per poi mettersi in coda all'altra fila.

c) La seconda fila, sempre partendo uno per volta, compie una camminata indietro a zig-zag tra i coni colorati, poi si gira in avanti e attraversa la scacchiera con il passo del castello, arrivati dall'altra parte esegue dei saltelli dentro i cerchi disposti a terra a distanza regolare l'uno dall'altro: saltelli su un piede solo, per poi mettersi in coda all'altra fila.

N.B. Quando tutti sono passati almeno 4-5 volte (ciò dipende da quanti bambini è formata la classe), farli di nuovo sedere attorno alla scacchiera, chiedendo loro di occupare sempre tutti gli spazi liberi.

LA FAVOLA

"Il Re voleva mettere in difficoltà i visitatori del castello e chiese loro, una volta nelle stanze, di entrare salendo e scendendo in verticale lungo le scale così che gli ospiti spesso si scontravano: ne venne fuori un gran trambusto (chi sbatteva, chi si sfiorava, chi si trovava faccia a faccia...). Intervenne allora il consigliere del re, un tipo buffo e basso come un nano, che propose di salutarsi, incontrandosi sulla strada verticale, secondo le usanze del proprio Paese che erano così diverse secondo i Paesi del mondo che il principe aveva visitato nei suoi viaggi prima di diventare un vero re..."

LO SPOSTAMENTO VERTICALE AVANTI - CI INCONTRIAMO!

• **Partendo davanti ad una stanza bianca, spostarsi sulla scacchiera con il passo del castello.**

• **Al suono del tamburello muoversi secondo la consegna.**

a) La classe è suddivisa in 8 gruppi che si dispongono in fila fuori scacchiera sui due lati, davanti alle stanze bianche. I primi di ogni fila, al suono del tamburello (o battuta di mano) devono avanzare con il passo del castello e attraversare la scacchiera. Arrivati in fondo, aspettano che abbia fatto l'esercizio tutta la propria fila e poi ripetono tutti due volte.

LO SPOSTAMENTO VERTICALE AVANTI - CI SCONTRIAMO!

- Partendo davanti ad una stanza bianca o nera, spostarsi sulla scacchiera con il passo del castello.
 - Al suono del tamburello muoversi secondo la consegna.
 - Incontrando un compagno sulla propria strada, passargli vicino sfiorandosi, e continuare per la propria strada.
- a) La classe è suddivisa in 8 gruppi che si dispongono in fila fuori scacchiera sui due lati, 4 davanti alle stanze bianche, e 4 davanti alle stanze nere.
- b) "Che cosa succede? Ci scontriamo!" Bisogna passare vicino al compagno che si trova davanti a noi, sulla stessa strada, senza toccarlo ma solo sfiorandosi (diventate magri, magri...) e poi si continua con il passo del castello e si esce dall'altra parte.
- c) Alla fine del proprio esercizio ogni bambino aspetterà che tutti siano arrivati in fondo e si metterà in attesa davanti alla casella raggiunta (partenza da casella bianca, arrivo su casella nera e viceversa).

Tutti eseguono 1-2 volte.

LO SPOSTAMENTO VERTICALE INDIETRO - INCONTRARSI E SALUTARSI

- Partendo davanti ad una stanza bianca o nera, spostarsi sulla scacchiera con il passo del castello.
 - Al suono del tamburello muoversi secondo la consegna.
 - Incontrando un compagno sulla propria strada salutarlo secondo la consegna.
 - Ritornare indietro con il passo del castello (all'indietro).
- a) La classe è suddivisa in 8 gruppi che si dispongono in fila fuori scacchiera sui due lati, 4 davanti alle stanze bianche, e 4 davanti alle stanze nere.
- b) Avanzano con il passo del castello e se incontrano un compagno lo salutano.
- E' consigliabile iniziare facendo proporre ai bambini diversi modi per salutarsi, poi possiamo arricchire le proposte consigliando loro dei modi ulteriori:
- 1...salutarsi con un "ciao" (con un cenno della mano)
 - 2...come fanno gli sportivi (battere cinque)
 - 3...gli attori di teatro (un inchino)
 - 4...come fanno i grandi (stringersi la mano e baciarsi su entrambe le guance)
 - 5...con un abbraccio, ecc...
- c) Dopo il saluto ritornano al proprio posto, camminando con il passo del castello all'indietro.

Se ci sono dei bambini stranieri (e se si ritiene opportuno) chiedere loro di far vedere ai compagni come ci si saluta al proprio Paese e poi farlo provare a tutti.

- Vince la squadra che cattura più con.

- a) La classe è divisa in due squadre: bianchi e neri. Sono collocati dei con sulla scacchiera in ordine sparso. Comincia a giocare la squadra dei bianchi.
- b) Cambiano i giocatori in campo e di volta in volta devono decidere in che pezzo trasformarsi per andare a catturare un cono colorato. Devono farsi consegnare dal conduttore il simbolo del pezzo e, partendo da una qualunque casa di ADONE, fare uno spostamento.
- c) Si alternano bianchi e neri fino a che sono esauriti tutti i con.

Il simbolo può essere usato una sola volta fino all'esaurirsi di tutti i pezzi (eccetto il cavallo che non conoscono ancora).

N.B. Capiscono velocemente che usando il pezzo giusto si può catturare impiegando una sola mossa.

Chi conquista il cono esce e lo porta alla propria squadra.

SALUTO FINALE: "ADONE, ADONE non prenderla male, cammini pochino ma mangi in diagonale! Ciao!".

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - simboli dei pezzi su cartoncino bianco e nero (15x15 cm meglio plastificati) - cartellone 30x40 con immagine di ADONE - cartellone 30x40 con immagine del RE - bottiglia di plastica riempita o piedistallo per cartelloni - paletta con punteggio 1 e 2 - con colorati.

OSSERVAZIONI

SULLA RABBIA DI ADONE...

Nell'introdurre il nuovo personaggio, i bambini osservano il simbolo riprodotto e notano che è arrabbiato (N.d.r.: in questa osservazione il cartellone utilizzato per ADONE aveva una espressione imbronciata). Il conduttore pone allora alcune domande: "Perché Adone è arrabbiato? Quando vi sentite arrabbiati e perché?..Cosa fate quando siete arrabbiati?".

Si può sfruttare questo personaggio per parlare brevemente della "rabbia" con i bambini e chiedere loro quando si arrabbiano, quali sono le loro modalità e che cosa pensano di questa forte emozione: come si sentono quando provano rabbia e sono sgridati o giudicati per questo?

In effetti, questa emozione è spesso tenuta sotto controllo, è subdola, governa in modo sconosciuto o all'opposto è esageratamente espressa.

Spesso nel gruppo classe si muove a livello inconscio con alleanze, conflitti verbali o anche fisici (soprattutto nei bambini maschi).

Utilizzando l'esempio del gioco possiamo indicare che la rabbia è un'emozione come le altre e che è solamente l'uso che ne facciamo che la rende positiva o negativa.

CONTIAMO I PEDONI

4...dicono forte il nome della propria casella.

GIOCO A SQUADRE: LA GUERRA DEI PEDONI

- Le squadre dei bianchi e dei neri pronti sulle case di partenza di ADONE.
 - Quando è nominata la propria coordinata fare uno spostamento di Adone in avanti di una o due caselle secondo il punteggio indicato dalla paletta sollevata dall'istruttore.
 - Se ci si trova di fronte a un ADONE non si può proseguire (si rimane bloccati).
 - Se si trova un ADONE nella casella alla propria destra o sinistra (diagonale) bisogna sfidarlo.
 - Chi vince la sfida rimane in gioco.
 - In caso di ripetute parità con lo stesso avversario si esce dal gioco.
 - Se si rimane bloccati si fanno dei movimenti con il proprio avversario come indicato dall'istruttore.
 - Chi rimane con più pedoni in campo vince la sfida.
- a) La classe è divisa in due squadre dei bianchi e dei neri collocate sulle caselle di partenza di ADONE.
- b) Il conduttore nomina una coordinata, chiama il bambino per nome, solleva una paletta (vedi materiale occorrente) con uno o due punti: chi si trova sulla casella nominata deve effettuare uno o due spostamenti di ADONE secondo l'indicazione.
- c) Se s'incontra un avversario si rimane bloccati salvo che questo si trovi su una casella attigua in diagonale avanti alla propria destra o a sinistra, cioè sulla strada di cattura del pedone. In questo caso si sfida il compagno alla morra cinese (gioco del: "carta-sasso-forbice")
- d) Se si rimane bloccati bisogna tenersi per mano, uno di fronte all'altro e con le braccia flesse, facendo dei movimenti oscillatori alternati avanti e indietro (come gli stantuffi dei vecchi treni sui binari - ogni conduttore si inventi qualcosa!) e poi uscire dalla scacchiera.
- e) Chi vince la sfida rimane in gioco, gli altri sono eliminati. Vince chi rimane con più pedoni in campo.

GIOCO A SQUADRE: DIVENTA CHI VUOI TU E CATTURA!

LA PROMOZIONE

- Cominciano a giocare i bianchi.
- La squadra sceglie chi e in che pezzo trasformare ADONE per catturare uno dei conetti messi in ordine sparso sulla scacchiera.
- Andare dall'istruttore che consegna il simbolo del pezzo scelto.
- Fare uno spostamento del pezzo per catturare un cono e poi riconsegnare il simbolo al conduttore.
- Se si cattura un cono si esce dalla scacchiera.
- A turno gioca un adone bianco e uno nero finché rimangono conetti in gioco.

GIOCO A SQUADRE: GIRA IL FIORE SCOPRI IL PUNTO!

- Partendo a bordo scacchiera nella posizione data dal conduttore, spostarsi sulla scacchiera con il passo del castello fino all'estremità opposta.
- Arrivati in fondo scegliere un foglio con l'immagine del fiore, girarlo e dire forte il punteggio scritto sotto, capovolgere di nuovo il foglio e rimetterlo a terra.
- Tornare indietro passando fuori dalla scacchiera e mettersi in fondo alla propria fila.
- Partire solo quando il compagno precedente ha riappoggiato il foglio a terra.
- Si può girare lo stesso "fiore" ogni volta che è il proprio turno.
- Se il passo non è eseguito correttamente bisogna tornare indietro e mettersi in coda.

Presentare i fogli disegnati con i fiori e i punti: parlare dei fiori e scoprire insieme il nome, dove crescono e se li conoscono...

a) La classe è suddivisa in 2 squadre che si dispongono in fila a bordo scacchiera su di un lato, per convenzione davanti alle caselle bianche.

b) Disporre 6 fogli coperti per ogni squadra, con questi punteggi: due da 1, due da 2, uno da 3, uno da 4.

c) Il primo parte con il passo della scacchiera, attraversa tutto lo spazio e se esegue correttamente (se no deve tornare indietro e mettersi in coda), dice forte il punteggio scritto sotto il foglio che trova all'estremità opposta.

d) Appoggia il foglio a terra e torna in fondo alla propria fila passando esterno alla scacchiera.

e) A un certo punto il conduttore dà lo "stop" al gioco: vince la squadra che ha realizzato più punti fino a quel momento.

Qui si può chiedere aiuto all'insegnante di classe per controllare la correttezza nell'eseguire il passo del castello, e contemporaneamente contare il punteggio di una delle due squadre. Ovviamente potranno avere individuato il fiore da 4 punti (se si ricordano qual è) e girare sempre quello, per ottenere un punteggio più alto.

SALUTO FINALE: "Verticale avanti! Verticale indietro! Ce ne andiam così, che bello! Con il passo del castello! 1 - 2 - 3 ciao!".

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini colorati - porta cartellini - tamburello - conetti colorati - cerchi colorati - fiori stampati su A4 con il punteggio sul retro.

OSSERVAZIONI

IL PERCORSO OBBLIGATO

Il circuito mette in comunicazione lo spazio esterno con lo spazio scacchiera ed è molto importante per i bambini perché sottolinea le differenze e le regole preesistenti sulla scacchiera.

Ripetendo i concetti di caselle bianche e caselle nere, parliamo nuovamente di regole:

- 1) Non ci si posiziona in due nella stessa casella.
- 2) Non si spingono i compagni per conquistare il posto.
- 3) Non si sale sulla scacchiera se non è richiesto dall'attività.

In generale i bambini ascoltano più volentieri le regole se si "entra in contatto" con loro: un semplice riconoscimento emotivo attraverso un commento scherzoso o ponendo l'attenzione a quello di cui ci parlano, o ancora la vicinanza fisica che la struttura a cerchio favorisce.

La comprensione delle regole passa dall'accettazione, esse devono cioè essere con-divise (viste insieme) con i bambini da parte del conduttore.

LE REGOLE

Per tutta la durata dell'attività l'osservazione delle regole è un aspetto importante da focalizzare e far rispettare.

Questo aspetto determina:

- 1) La regolazione del gruppo all'interno del gioco
- 2) Il rispetto reciproco e l'autoregolazione.
- 3) L'ottimizzazione dell'apprendimento sul materiale esperito.
- 4) L'introduzione dei concetti di "imbroglio" e di onestà nel rispetto delle regole del gioco.
- 5) L'incontro con l'aspetto della frustrazione personale e del pegno di squadra nel caso di una regola non rispettata.

OSSERVAZIONE SULLE REGOLE

Ogni conduttore tende ad avere modi di conduzione personali in base alla propria esperienza, ma soprattutto alla propria tipologia di personalità.

Le due principali conduzioni sono: tipo "direttivo" e tipo "empatico".

Rispetto alle regole, l'insegnante direttivo non avrà grandi difficoltà nel farle rispettare, ma dovrà prendersi maggiormente cura del possibile "effetto" sui bambini, soprattutto quelli che vivono in situazioni familiari dove le regole sembrano non essere presenti.

Per il conduttore con modi accoglienti di tipo "empatico/affettivo", sarà più facile cogliere gli aspetti emotivi e percettivi del bambino, ma dovrà porre maggiore attenzione

Il Pedone si muove di una sola casella in verticale avanti (due alla prima mossa), può catturare solo in diagonale avanti di una casella. Non torna mai indietro e quando raggiunge l'ultima traversa deve trasformarsi in Regina (o Cavallo, Alfiere, Torre).

CONTIAMO I PEDONI

- A turno salire sulla scacchiera con il simbolo del pedone in mano (bianco o nero).
- Mettersi in una casa di partenza del pedone leggendo il nome della casa (coordinata corrispondente).
- Salgono tutti i bianchi e tutti i neri.
- Alcuni bambini da bordo scacchiera contano quanti pedoni ci sono specificando di volta in volta la coordinata.
- Chi sente nominare la sua casa deve sedersi.
- Una volta che tutti i pedoni sono seduti, alcuni bambini li fanno rialzare indicandone di volta in volta la coordinata.
- Chi sente nominare la sua casa deve rialzarsi.

a) I bambini sono seduti attorno alla scacchiera e il conduttore consegna loro i simboli dei pedoni bianchi e neri.

b) Uno alla volta devono posizionarsi correttamente sulla scacchiera e leggere il nome della casa in cui si trovano (in una classe con un numero medio di alunni normalmente vengono occupate tutte le case di partenza). Si può sostituire il simbolo con coni colorati di diverso colore per i bianchi e per i neri e consegnarlo al bambino che dovrà ricordare in che traversa andarsi a collocare.

c) Dopo che tutti i pedoni sono saliti, alcuni bambini rimasti fuori devono contare quanti pedoni ci sono in tutto, nominando le coordinate di ogni pedone: chi si sente chiamato, deve sedersi nella propria casella.

d) I bambini rimasti devono far rialzare chi è seduto eseguendo lo stesso esercizio di chiamata delle coordinate: chi si sente chiamato deve rialzarsi.

VARIANTI:

1. Al punto a) i bambini sono guidati dal conduttore che nomina ad alta voce la coordinata della casella (devono solo capire se andare a prendere il simbolo bianco o nero secondo la traversa nominata).
2. Al punto c) i bambini seduti prima di rialzarsi devono aspettare di essere toccati sulla testa dall'istruttore e fingere di "prendere la scossa", poi compiere un giro su se stessi e quindi dire forte il nome della propria casella.
3. Al punto c) i bambini seduti prima di rialzarsi devono aspettare di essere toccati sulla testa dall'istruttore e poi di seguito:
 - 1...fanno tre saltelli sul posto
 - 2...slanciano le braccia in alto
 - 3...battono una volta le mani

di guidare il gruppo. La voce ha un effetto sullo spazio più grande di quello che a volte immaginiamo: diventa infatti un prolungamento di noi stessi, nella relazione con l'altro e con l'ambiente.

Una voce forte e decisa può dare sicurezza e direzione e allo stesso tempo sostenere lo spazio di lavoro, così come una voce flebile o incerta può togliere energia al gruppo e distrarre dalla proposta. Ci sono bambini che patiscono i toni sempre alti e altri che invece ne sono stimolati.

Bisogna considerare però che il bambino vive la sua individualità in uno spazio e con un ritmo che sono per lui da conquistare, che a volte non coincidono con la modalità di consegna data dal conduttore.

Se il conduttore entra in relazione con i bambini può osservare quando la sua voce è da stimolo o quando è ostacolante. La relazione implica l'osservazione dell'altro per ciò che che sta vivendo in quel preciso momento: il qui ed ora nella relazione.

Modulare la voce in diversi modi è stimolante per il gruppo, si adatta bene ad ogni caratteristica individuale e può migliorare l'efficacia dell'intervento. Può dare inoltre intensità ai vari momenti della lezione e sostenere meglio il processo di apprendimento che il bambino sta vivendo tramite il gioco.

ATTIVITA' 15

Adone il pedone

Il personaggio è presentato dal re con un cartellone illustrato raffigurante "ADONE" e la lettura della filastrocca:

ADONE IL PEDONE

UNA DOMANDA CI SI PONE:

PERCHE' SEI COSI' IMBRONCIATO?

QUALCUNO FORSE TI HA IMBROGLIATO?

IL TUO PASSO E' COSI' CORTO

E QUANDO CATTURI TI SENTI UN PO' STORTO

ADONE, ADONE NON PRENDERLA MALE!

CAMMINI POCHINO, MA MANGI IN DIAGONALE!

E SE VOGLIAMO DIRLA TUTTA...

IN FONDO DIVENTI CHI VUOI TU!

... NON E' POI UNA COSA BRUTTA!

Dove è collocata sulla scacchiera la sua casa di partenza? Come si sposta? Quanti sono in tutto sulla scacchiera? Ricaviamo le informazioni corrette (chi se lo ricorda va a occupare la casa giusta).

nell'applicazione della regola data al gruppo, indicandone con fermezza il pegno in caso di disattenzione.

ATTRAVERSAMENTO DELLA SCACCHIERA

In questo momento, in cui si perfeziona il passo sulla scacchiera, è importante porre attenzione ai bambini che ancora mostrano difficoltà accompagnandoli anche con un contatto (per mano o sulla spalla).

Il contatto fisico lieve favorisce il rilassamento e rinforza la fiducia; l'apprendimento si sviluppa anche dalla memoria corporea di quel momento se viene vissuto dal bambino come accogliente e di sostegno.

LA DIREZIONE VERTICALE

Utilizzando lo spostamento verticale, i bambini possono ripassare il passo della scacchiera; l'espressione degli aspetti non verbali del bambino, in questa parte, è leggibile soprattutto nella parte superiore del corpo (busto, braccia, viso). Come tengono le braccia e le mani? Che espressione producono con il volto e la bocca?

Alcuni bambini ad esempio, mettono le mani in tasca, altri si morsicano il labbro, altri ancora incrociano le braccia. Questo tipo di comunicazione ci parla della tensione, concentrazione, o impegno, impiegato nell'attraversamento e va osservata perché può esprimere un eccessivo disagio o difficoltà.

Durante l'esercizio si possono proporre posizioni che invece suggeriscano controllo e fiducia (ad esempio braccia ferme lungo i fianchi o braccia in fuori).

ATTRAVERSAMENTO UN GRUPPO DI FRONTE ALL'ALTRO

Questa disposizione aumenta notevolmente l'idea di scontro/incontro. I bambini colgono immediatamente la possibilità di andare 'contro' gli altri senza potersi spostare dal percorso. Questa posizione 'di fronte' favorisce l'incontro e il divertimento, ma il conduttore può evidenziare la responsabilità che ognuno ha nell'incontrare l'altro, senza danneggiarlo, e cioè trovando strategie creative e non aggressive (per esempio ci sono bambini che cercano lo scontro di proposito, e altri che piuttosto di scontrarsi cambiano strada).

Nella relazione, è questo un concetto importante da ricordare: quando siamo in uno spazio condiviso e 'obbligato' come può essere lo spazio classe o quello della scacchiera, l'uso di soluzioni che favoriscano l'incontro e il rispetto reciproco, è da sollecitare in modo continuativo.

IL CONTATTO FISICO ED EMOTIVO.

Normalmente i bambini non hanno difficoltà nel saluto verbale o con la stretta di mano: sono gesti che vedono quotidianamente e funzionano da esempio per il loro modo di comunicare.

Un po' più difficile per i bambini, può essere entrare in un contatto con il bacio o l'abbraccio. In questa forma di saluto entra in gioco la sfera più intima dell'incontro, perché si mette a disposizione qualcosa che normalmente si riserva alla sfera familiare o agli amici abituali.

Nell'aver coscienza del ruolo ineluttabile e universale che il contatto fisico ricopre

(sia per il singolo individuo sia per la società), il conduttore del gruppo può sottolineare ed incoraggiare questo tipo d'incontro teso a creare maggiore fiducia, collaborazione e scambio fraterno tra compagni di classe. Senza minimamente forzare, i bambini possono essere accompagnati al superamento della vergogna, del giudizio e della tradizionale separazione tra maschi e femmine, e perché no, tra bambini di diverse provenienze ed etnie (ci sono bambini che temono il contatto, per cultura e tradizioni diverse, e altri che lo attuano facilmente).

Il contatto fisico è dieci volte più forte di un contatto verbale ed emotivo, influenza quasi tutto quello che facciamo ed è basilare per una comunicazione autentica e spontanea; attraverso il gioco e il contatto fisico il bambino ritrova quell'originario senso di sicurezza e di appartenenza che facilita l'apprendimento e la comunicazione con gli altri.

GIRA IL FIORE

In questo gioco i bambini si confrontano con la gara: sperimentano il vincere e il perdere ma in gruppo. L'individualità lascia il posto al lavoro di squadra dove si sottolinea l'importanza dell'impegno e della collaborazione tra i compagni.

Vale la pena soffermarsi su questi concetti che riguarderanno tutte le lezioni e che riportano al gioco come spirito sportivo e confronto positivi. L'atteggiamento interno è quello che ci rende vincenti o perdenti in un gioco ma anche nella vita.

ATTIVITA' 3

Orizzontale e verticale

"A" E "I" SPOSTIAMOCI COSI' !

- Salire sulla scacchiera su una casella a scelta
 - Al suono della voce o del tamburello muoversi secondo la consegna
- a) Mettere dei coni colorati di diverso colore a lato della scacchiera per evidenziare le due diverse direzioni (ad esempio gialli lungo il lato dei numeri, e rossi lungo il lato delle lettere) e far notare al gruppo la presenza dei due colori.
- b) I bambini salgono sulla scacchiera collocandosi su una casella a scelta, divisi in due gruppi se la classe è numerosa.
- c) Il conduttore si mette fuori dalla scacchiera di fronte ai bambini e alterna dei comandi vocali per guidare i loro spostamenti: usa una "A" per gli spostamenti avanti, una "I" per gli spostamenti indietro, e potrà dire tante "A" o tante "I" per indicare gli spostamenti che i bambini devono fare (ad esempio: userà 3 volte la lettera "A" per far spostare i bambini di tre passi avanti o due volte la lettera "I" per farli retrocedere di 2 passi).
- d) Per evitare che escano subito dalla scacchiera è meglio suggerire l'occupazione di caselle centrali. Nel caso siano usciti alcuni bambini, si fanno rientrare subito, su un'altra casella.

la reale possibilità di vincere. Si crea immediatamente una certa eccitazione individuale e di gruppo che incrementa la volontà di muoversi e di sperimentare le possibilità di spostamento della regina.

Il contatto che le parole "potenza" e "forza" hanno sui bambini è in diretto rapporto con il loro valore personale, e con potenziali che non sempre conoscono.

A livello corporeo si può suggerire di interpretare (anche fuori dallo spazio scacchiera) il movimento e la potenza della regina con alcuni gesti o azioni che mimano il "guerriero", la conquista, il valore o il coraggio.

QUANTI NE CATTURA GINA? ATTENTI! LA REGINA FA TRE SPOSTAMENTI!

Osserviamo che questi giochi hanno regole precise da spiegare, ed è bene fare degli esempi pratici fin dal primo momento perché i bambini possano seguire e comprendere più in fretta.

IMPORTANTE: Il gioco introdotto solo verbalmente, non è ascoltato da tutti e facilmente porta a distrarre i bambini.

Il gruppo si attiva molto con l'introduzione del premio, come sempre alcuni esprimono la contentezza della vincita con espressioni di movimento o anche gesti affettuosi verso i compagni; alcuni si imbarazzano per essere stati fautori della vincita e quindi al centro dell'attenzione; altri si rivolgono all'insegnante di classe per essere gratificati, soprattutto se questa ha una certa influenza sulla classe ed è abituata al rinforzo positivo e dà valore al gruppo.

IL RINFORZO POSITIVO

Sarebbe bene che il conduttore tenesse presente la modalità del rinforzo positivo in caso di vincita; agito in modo neutro e senza prendere le parti di nessuno, consolida l'autostima dei bambini, soprattutto in quelli che hanno ancora difficoltà a comprendere le regole e il gioco stesso.

IMPORTANTE: essere sempre attenti ai bambini che sono più lenti nell'apprendere, anche se a volte è difficile osservarlo quando è tutta la squadra che partecipa al gioco. Prendersi cura dell'individuo in difficoltà, aiutandolo a 'pensare meglio', lo rende capace in futuro di affrontare in modo autonomo le prove, trovando sempre nuove strategie.

SULLA CATTURA...

Come già accaduto in precedenza, la parola "cattura" alza il livello di energia nel gruppo; si possono utilizzare in questo esercizio alcuni gesti fisici o suoni nel momento della cattura che contribuiscono al divertimento, stemperando la tensione.

Si possono suggerire anche espressioni per esprimere la rabbia o la frustrazione per la cattura o farle scaturire dai bambini stessi. Sono tutti questi gesti/simbolo che stimolano il gioco e il movimento, segnalando al gruppo che l'individuo è in relazione con il vincere e il perdere con la stessa intensità, senza dare troppo peso a nessuno dei due.

SULL'USO DELLA VOCE DEL CONDUTTORE

Normalmente attraverso l'intervento verbale tendiamo a dimostrare la nostra capacità

2. Chi è catturato fa "la danza della rabbia" saltellando sul posto o diventa "piccolo, piccolo" rannicchiandosi.
3. Chi si salva dalla cattura fa due giri su se stesso con le braccia aperte.

FAI MAN BASSA DEI FOGLIETTI!

- Salire sulla scacchiera, uno per squadra, e mettere il proprio foglietto colorato in una casella a scelta.
 - Salire, come GINA, sulla scacchiera e mettere in una casella libera il simbolo colorato della propria squadra sistemandolo su una strada che cattura più foglietti delle altre squadre.
 - Non si possono collocare due foglietti nella stessa casella.
 - Ogni foglietto catturato fa guadagnare un punto alla propria squadra.
 - Le squadre ruotano a turno.
 - Vince chi ottiene più punti.
- a) La classe è suddivisa in quattro squadre contrassegnate da un colore (il colore della cassaforte e il simbolo di GINA dello stesso colore, vedi materiale occorrente). Ogni giocatore ha un foglietto colorato che deve collocare sulla scacchiera in una casella a scelta.
 - b) Salgono tre squadre sulla scacchiera e mettono i propri foglietti a terra
 - c) La quarta squadra manda in campo la propria GINA che deve posizionare il proprio simbolo per catturare il maggior numero di foglietti avversari.
- b) Le squadre ruotano a turno, ogni foglietto catturato dà diritto a un punto, non si possono mettere due foglietti nella stessa casella. Vince chi, alla fine di un numero prestabilito di rotazioni, avrà ottenuto più punti (che andranno a sommarsi a tutti i punti accumulati nei giochi precedenti).

SALUTO FINALE: "GINA! GINA! Verticale, orizzontale, diagonale non son niente di speciale! Tu ti sposti indietro (tutti fanno un passo indietro) e avanti (tutti fanno un passo avanti) e ti mangi tutti quanti! Ciao!"

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - simboli dei pezzi su cartoncino bianco e nero (15x15 cm meglio plastificati) - cartellone 30x40 con immagine di GINA - cartellone 30x40 con immagine del RE - bottiglia di plastica riempita o piedistallo per cartellone - foglietti in quattro colori (meglio se cartoncino) 10x10cm - simbolo della Regina disegnato su 4 cartoncini colorati - tappi "punto" in plastica.

OSSERVAZIONI

GINA LA REGINA

Questo personaggio è molto forte, i bambini capiscono fin da subito le grandi possibilità di spostamento e cattura che ha la regina e questo li mette in contatto con il potere e

VARIANTI:

1. Lo stesso esercizio può essere proposto usando il tamburello: battuta sul tamburello, spostamento avanti, battuta sul bordo del tamburello, spostamento indietro.
2. Lo stesso esercizio è proposto alternando comandi vocali a quelli con il tamburello.
3. Chi esce dalla scacchiera rimane fermo fuori e si aspetta l'ultimo rimasto per terminare il gioco.

Riflettere insieme ai bambini che in verticale ci spostiamo in avanti e indietro e quindi assegniamo un nome a questi spostamenti: VERTICALE AVANTI - VERTICALE INDIETRO.

SPOSTIAMOCI DI FIANCO! INTRODUZIONE DELLO SPOSTAMENTO ORIZZONTALE.

- Attraversare la scacchiera lateralmente, in forma libera, partendo sul lato non contrassegnato dai coni colorati.
 - Ripetere cambiando fronte.
- a) Vengono eliminati i coni colorati posti a fianco dei numeri (gialli) lasciando così libera la linea orizzontale.
 - b) I bambini devono spostarsi lateralmente da un lato all'altro della scacchiera mantenendo prima una fronte poi l'altra, scegliendo liberamente il modo di attraversare.

SEMPRE PIU' DIFFICILE!

- Attraversare la scacchiera lateralmente, partendo sul lato non contrassegnato dai coni colorati, secondo la consegna, seguendo il ritmo del tamburello e ritornare indietro.
 - Ripetere cambiando fronte.
- a) I bambini si spostano lateralmente (andata e ritorno) seguendo le diverse indicazioni del conduttore, e poi ripetono rivolti verso l'altro lato (cambiando fronte):
1. Passo del castello laterale (passo in fuori-riunita di entrambi i piedi in una casella-passo in fuori)
 2. Passo incrociato avanti (passo in fuori-incrocio dell'altro arto avanti-passo in fuori)
 3. Passo incrociato indietro (passo in fuori- incrocio dell'altro arto indietro-passo in fuori)
 4. Galoppo laterale (saltelli laterali).

VARIANTI:

1. Se l'esercizio è effettuato correttamente dalla maggior parte degli alunni, si possono proporre in abbinamento ai punti 1 e 4 dei movimenti coordinati con gli arti superiori (punti 2 e 3 la proposta è sufficientemente difficile).
2. Uno o più bambini sono invitati a salire sulla scacchiera ed è richiesto, a turno, di compiere uno spostamento orizzontale (ad esempio: 2 orizzontale a destra). Alcuni eseguono e gli altri controllano che sia esatto (trasposizione destra e sinistra sugli altri).

N.B. Se qualcuno ha difficoltà nella lateralità, invitarlo a portare il braccio in fuori in direzione dello spostamento per evidenziarne la direzione.

Riflettere insieme ai bambini che in orizzontale ci spostiamo a destra e a sinistra e quindi assegniamo un nome a questi spostamenti: ORIZZONTALE DESTRA- ORIZZONTALE SINISTRA.

LA FAVOLA

" Nel castello del re abitava una volta uno gnomo di nome Boletus che era un amico e consigliere del re ma, ahimè, aveva la brutta abitudine di fare scherzi a tutti, e dispettucci poco simpatici... Così il re decise un giorno di allontanarlo dal castello ma lui vi rimase di nascosto, e non gli faceva affatto piacere, così che alla lunga divenne molto permaloso e suscettibile, tanto che tutti quelli che attraversavano il castello dovevano sempre guardarlo, se no cominciava a piagnucolare e fare dei gridolini noiosi ... insomma: "boletus lo gnomo vuole sempre essere guardato!"

VI PRESENTO: BOLETUS LO GNOMO!

E' introdotta la figura di "Boletus lo gnomo", un pupazzo con piedestallo che rimarrà posizionato fuori dalla scacchiera (in corrispondenza del lato delle lettere A8 - H8), per definire la frontalità, fino al termine delle lezioni.

Per convenzione, nel gioco degli scacchi la scacchiera è correttamente posizionata quando, sul lato che va posto di fronte al giocatore, la casella d'angolo bianca si trova a destra.

Da questo punto in poi la direzione verticale ha inizio dalla traversa 1 verso la 8 e viceversa. Quindi la direzione orizzontale, sia sulla scacchiera gigante come su quella normale, sarà dal lato della colonna A verso H e viceversa.

LA FAVOLA

" Nel castello il re possedeva molte ricchezze, ma per timore di essere derubato e per ingannare i possibili ladri, era solito nascondere i propri tesori in alcune stanze del castello, e proteggerli con dei forzieri che potevano essere aperti solo con la combinazione esatta: questa era data da una parola (orizzontale a destra, orizzontale a sinistra, verticale avanti, verticale indietro) più un numero (di quanti passi). Così, a volte, riusciva a imbrogliare i ladri se questi non erano abbastanza abili nel trovare la giusta combinazione..."

GIOCO A SQUADRE: GUARDA NEL FORZIERE, SCOPRI IL TESORO!

- Salire sulla scacchiera sulla casella indicata dai compagni di squadra.
- Eseguire uno spostamento come indicato dai compagni.
- Quando si raggiunge una casella con il tesoro, dichiarare che spostamento è stato fatto e di quante caselle (specificare se avanti o indietro e se a destra o sinistra).
- Girare il foglietto con il tesoro e leggere il punteggio scritto.
- Per ogni punto trovato la squadra guadagna un tappo premio.
- Non si possono percorrere strade già percorse da altre squadre, ma si possono scegliere stessi forzieri.

casella di partenza di GINA.

- Salgono 6 giocatori delle altre squadre, che devono cercare di non mettersi su strade di cattura del giocatore.
 - Il giocatore cattura tutti gli avversari che si trovano sulle caselle raggiungibili.
 - Chi è catturato prende un punto dalla propria cassaforte e lo dà alla squadra di GINA.
- a) La classe è divisa in quattro squadre di diverso colore ciascuna con una cassaforte che ha un capitale iniziale di 10 tappi punto.
 - b) Sale il giocatore di una squadra che va a mettersi sulla casa di partenza di GINA: da lì fa uno spostamento che lo porta in posizione di cattura.
 - c) Salgono sei giocatori avversari (due per squadra) che non si devono mettere su strade di cattura.
 - d) Chi è catturato deve prendere un punto dalla propria cassaforte e consegnarlo alla squadra di GINA.
 - e) A rotazione cambiano GINA e le squadre in gioco.

ATTENTI! LA REGINA FA TRE SPOSTAMENTI!

- Due squadre intere salgono sulla scacchiera e si mettono su una casella a scelta.
 - Sale per ultimo un giocatore di una delle due squadre rimaste e si dispone su una casella in modo da catturare il maggior numero di compagni.
 - Chi si vede catturato deve alzare la mano e lasciare il gioco.
 - Chi non è catturato, rimane sulla scacchiera.
 - Chi è catturato consegna un punto a GINA.
 - Chi non è catturato e alza la mano lo stesso consegna un punto a Gina.
 - Gina può fare tre spostamenti per catturare.
- a) Due squadre salgono sulla scacchiera e si sistemano come vogliono.
 - b) Un bambino diventa GINA e sale per ultimo sulla scacchiera, cercando una posizione di cattura.
 - c) Chi si accorge di essere catturabile deve segnalarlo alzando il braccio, altrimenti perde un punto. Chi è catturato consegna un punto a GINA ed esce dal gioco.
 - d) GINA esegue un secondo spostamento e ne fa uscire altri.
 - e) GINA fa un terzo spostamento ed elimina altri avversari ma chi si salva vince un punto per la propria squadra.
 - f) Salgono un'altra GINA e altre due squadre. La rotazione avviene in modo da far partecipare tutte le squadre.

VARIANTI:

1. Fare la cattura con un cerchio in mano facendolo scendere attorno al compagno e poi togliendolo.

ATTIVITA' 14

Gina la regina

Il personaggio è presentato dal re con un cartellone illustrato raffigurante "GINA LA REGINA" e la lettura di una filastrocca:

GINA LA REGINA

DELLA SCACCHIERA SEI LA PRIMA.

CORTA O LUNGA LA PERCORRI TUTTA

E GLI ALTRI PEZZI SE LA VEDON BRUTTA!

VERTICALE, ORIZZONTALE E DIAGONALE

PER TE NON SON NIENTE DI SPECIALE...

TU TI SPOSTI INDIETRO E AVANTI

E TI MANGI TUTTI QUANTI!

Dove è sulla scacchiera la sua casa di partenza? Come si sposta? Quante sono in tutto sulla scacchiera? Ricaviamo le informazioni corrette (chi se lo ricorda va a occupare la casa giusta).

La Regina si muove in tutte le direzioni di quante caselle vuole.

GINA PASSA SU TUTTE LE STRADE!

• A turno salire sulla scacchiera e mettere un cono colorato su ogni casella in cui GINA può spostarsi.

• Controllare che tutte le caselle e quindi tutte le strade siano contrassegnate, aiutando i propri compagni a individuarle.

a) I bambini sono seduti attorno alla scacchiera, l'istruttore con il simbolo di GINA in mano sale sulla scacchiera su una casella a scelta (meglio se centrale).

b) A turno, i bambini dovranno mettere un cono colorato in una casella che si trova su una strada di cattura di GINA, fino a quando tutte le strade saranno state individuate e contrassegnate dai coni.

Sono così memorizzate visivamente, con il supporto dei coni colorati, le numerose strade che GINA può percorrere.

QUANTI NE CATTURA GINA?

• La classe è divisa in quattro squadre.

• Un giocatore deve salire sulla scacchiera e fare uno spostamento a scelta dalla

• Non si può passare su caselle dove ci sono dei forzieri.

• Se lo spostamento non è dichiarato correttamente dalla squadra o dal giocatore, non si ha diritto a nessun punto.

a) La classe è suddivisa in quattro squadre ognuna con una cassaforte dove riporre i tesori (coni sistemati fuori dalla scacchiera).

b) Sono collocati sulla scacchiera, in ordine sparso e capovolti, una decina di cartoncini colorati, ognuno dei quali ha un punteggio variabile da 1 a 5 (i forzieri con il tesoro).

c) Un giocatore per squadra, a turno, è mandato sulla scacchiera dalla propria squadra e si mette in una stanza indicata dai compagni (generalmente è scelta a bordo scacchiera).

d) I compagni lo guidano, dichiarando il tipo di spostamento e di quante caselle, per raggiungere un forziere.

e) Il giocatore deve, se raggiunge il cartoncino colorato, ripetere forte il nome dello spostamento effettuato e poi girare il foglio per scoprire il tesoro raggiunto (il punteggio).

f) La squadra guadagnerà tappi punto da mettere in cassaforte pari ai punti trovati.

g) Non si può partire da caselle già utilizzate da altre squadre, ma si possono scegliere stessi

forzieri.

h) Non si può transitare su caselle dove ci sono dei forzieri.

i) Se lo spostamento non è dichiarato correttamente dalla squadra o dal giocatore, non si ha diritto a nessun punto.

N.B. Il conteggio degli spostamenti si effettua, ogni volta, senza mai contare la casella di partenza.

VARIANTI:

1. I cartoncini colorati sono girati in modo da mostrare il punteggio e non si può transitare in una stanza dove c'è il forziere.

2. I cartoncini colorati sono girati in modo da mostrare il punteggio e si può transitare in una stanza dove c'è il forziere raccogliendo così tutti i tesori che si incontrano sul percorso.

Vince la squadra che ha più punti nella propria cassaforte.

SALUTO FINALE: "A destra e a sinistra spostiamoci così...questo modo originale si chiama: orizzontale! 1 - 2 - 3 ciao!".

MATERIALE OCCORRENTE : scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - tamburello con batacchio - coni colorati - pupazzo con piedistallo (Boletus lo gnomo) - cartoncini colorati 15x15 con punti (forzieri) - tappi "punto" in plastica (bottiglia).

OSSERVAZIONI

Questo ripasso iniziale degli spostamenti è molto utile ai bambini perché unisce il "ricordo" di come ci si muove sulla scacchiera, all'elemento sonoro e vocale.

I bambini devono focalizzarsi sull'ascolto mettendo la loro attenzione non solo allo spazio ma anche agli stimoli provenienti dall'esterno. Questo modo favorisce un uso della mente dinamico in unione al movimento, che deve essere pensato ma anche agito in un tempo relativamente breve.

Inoltre i bambini utilizzano uno spazio comune con attenzione anche agli spostamenti dei compagni e ricordando le semplici regole di convivenza del gioco stesso.

"A" e "I" SPOSTIAMOCI COSI'! VARIANTE 3

In questa variante si sottolinea il concetto di "onestà e imbroglio" nel rispettare l'eliminazione momentanea dal gioco e l'uscita dalla scacchiera. Alcuni bambini si autodenunciano quando, invece di uscire, rimangono lo stesso sulla scacchiera. Ad altri invece questo comportamento "scorretto" va fatto notare, e spesso vengono "denunciati" dagli stessi compagni.

Inoltre si evidenziano alcune strategie che i gruppi mettono in atto inconsapevolmente per non essere espulsi dal gioco: per esempio stare vicini o collocarsi tutti da un lato della scacchiera; in realtà spesso gli schieramenti utilizzati sono inconsci e indicano una sorta di alleanza che è messa in atto per far fronte alle indicazioni del conduttore.

INTRODUZIONE DELLO SPOSTAMENTO ORIZZONTALE.

Lo spostamento orizzontale è proposto in un primo momento in forma libera e solo in seguito codificata (il passo del castello laterale) per stimolare la creatività del bambino e la spontanea sperimentazione dei diversi modi di deambulazione laterale. Questo favorisce un processo naturale di apprendimento attraverso una dinamicità più istintiva. Inoltre si può osservare la padronanza o meno di lateralità e lateralizzazione e suggerire l'utilizzo di una postura corretta per migliorare l'equilibrio.

SEMPRE PIU' DIFFICILE! VARIANTE 2

Questa variante è utile per verificare e controllare la correttezza del singolo nello spostamento, da parte dei compagni, e diventa uno stimolo per sviluppare l'attenzione intra-relazionale. Sono i bambini stessi ad assumersi responsabilità e non solo attraverso l'adulto di riferimento. Questo elemento è necessario per accettare l'errore e favorire il riconoscimento reciproco delle proprie abilità.

IMPORTANTE: porre l'accento sempre su ciò che è svolto correttamente (rinforzo positivo), insieme all'errore: questo è un aspetto educativo che può essere applicato in tutti gli ambiti dell'apprendimento.

BOLETUS LO GNOMO

"Boletus" è un personaggio importante per la partecipazione al gioco: da un lato favorisce l'apprendimento spontaneo di un dato essenziale, cioè qual è la "direzione corretta" sulla scacchiera, dall'altro introduce un elemento affettivo e di fantasia, che alcune classi

Mimando inoltre il movimento del personaggio, lungo o corto in diagonale, s'introducono meglio le mosse che i bambini sperimenteranno sulla scacchiera fornendo un carattere divertente alla narrazione.

SPOSTAMENTI DI ALFI

Questo esercizio è effettuato individualmente ma in contemporanea con altri 4 bambini.

Alcuni procedono correttamente in modo deciso, altri risultano più titubanti, anche perché la relazione con lo spazio scacchiera e l'essere visti dai compagni risulta un problema per i bambini più timidi e insicuri.

E' sempre bene introdurre e rinforzare l'elemento "gratifica" nel caso di spostamento corretto, senza però fare paragoni tra i bambini che invece commettono errori o risultano più indecisi.

La gratifica richiama gentilezza e attenzione anche in chi non la riceve direttamente: si potrebbe dire che è "contagiosa". Sarà utile anche dare un rinforzo o punti premio a chi fa considerazioni giuste rispetto al gioco, infatti il rinforzo positivo sarà d'esempio ad altri che potranno migliorare così la loro attenzione e partecipazione.

GIOCO A SQUADRE: NON FARTI CATTURARE

I bambini ricordano in questo momento la "cattura" delle precedenti lezioni, chiedono al conduttore di ripetere il gioco con le stesse caratteristiche di divertimento attraverso il tocco o lo scherzo, sentendosi riconosciuti e unendo la paura dello "schiacciamento" al piacere del contatto. L'effetto di ciò si osserva anche all'esterno della scacchiera, dove notiamo che i bambini si siedono più vicini tra loro e cercano il contatto con varie manifestazioni di affetto.

GIOCO A SQUADRE: ALFI CATTURA ALFI

In questo gioco i bambini imparano la "strategia della mossa da fare", possono ripetere quella di qualcun altro se corretta, per prendere punti premio e imparare a scegliere quella più appropriata alla situazione di gioco.

Il capitano sceglie i membri della squadra e questo sviluppa attenzione nel gruppo, facendo partecipare tutti i compagni al gioco. I bambini provano il rispetto per gli altri osservando le potenzialità e i limiti di ognuno e diventando consapevoli che il gioco si fa insieme: la squadra vince se è unita. I compagni della stessa squadra possono suggerire le soluzioni che ritengono corrette ma chi decide è il bambino che gioca sulla scacchiera.

L'importanza della scelta individuale va sempre ricordata perché a volte i bambini più indecisi sono sopraffatti da altri che vogliono occupare il loro posto, aggiudicarsi il simbolo del personaggio in gioco, sostituendosi a loro nella scelta da compiere.

L'elemento "cattura" inoltre sviluppa l'auto-osservazione e l'auto-denuncia quando si riconosce onestamente di essere stati catturati e non ci si può più sottrarre.

IMPORTANTE

L' "autodenuncia" è un aspetto importante della cooperazione di gruppo, fa parte della nascita di un sentimento d'autenticità che favorisce il coraggio morale e il rispetto delle regole e degli altri. Questo comportamento sarebbe auspicabile in tutti i gruppi di lavoro, poiché stimola l'individuo all'auto-responsabilità e neutralizza l'effetto denuncia, che tende ad attribuire all'altro il proprio errore.

• Se non si può abbracciare più nessuno, e si dichiara correttamente, si guadagna un punto.

a) Lo scopo del gioco è arrivare ad abbracciare un ALFI della propria squadra, con degli spostamenti effettuati a turno, alternando giocatori della squadra dei bianchi a giocatori della squadra dei neri.

b) La classe è divisa in due squadre e colloca otto giocatori nella traversa 1 e otto giocatori nella traversa 8. (esempio: quattro della squadra dei bianchi sulle caselle bianche in traversa 1 e quattro sulle caselle bianche in traversa 8).

c) A turno, cominciando con la squadra dei bianchi, ogni giocatore deve compiere uno spostamento di ALFI per cercare di raggiungere un ALFI del proprio colore. Iniziare dai bambini sulle case centrali.

d) Una volta raggiunto lo abbraccia, e guadagna un punto per la propria squadra: entrambi escono dal gioco, andando a depositare il "tappo punto" in cassaforte.

e) Quando tutti i giocatori escono dal gioco, si ricomincia un'altra manche.

f) Man mano che si liberano le caselle bianche o nere possono entrare in gioco i bambini rimasti fuori.

Vince la squadra che al termine delle manche ha ottenuto più punti.

SUGGERIMENTO IMPORTANTE: i giochi "ALFI cattura ALFI" e "Gli ALFI si abbracciano" sono proponibili, con le medesime finalità e apportando solo qualche necessaria modifica, sia con i movimenti di TOR la torre che di GINA la regina, nelle rispettive lezioni. Sono molto dinamici e facili da eseguire. Più difficili con LALLO il cavallo.

SALUTO FINALE: "ALFI, ALFI proprio non vale! Ti sposti solo in DIA! GO! NA! LE! Ciao!".

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - set di cartoncini bianchi e neri con i simboli dei pezzi (15cmX 15cm) meglio se plastificati - cartellone 30x40 con immagine del Re - cartellone 30x40 con immagine di ALFI - bottiglia di plastica riempita o piedistallo per cartellone - simboli di ALFI disegnati su quattro cartoncini di diverso colore - quattro cartoncini in quattro colori - tappi "punto" in plastica.

OSSERVAZIONI

MUOVENDOSI SULLA FILASTROCCA

Questo momento di narrazione è sempre da proporre con particolare cura e attenzione. Ricordiamoci che i bambini lo aspettano di volta in volta, per loro è come un passaporto per entrare nel tema della lezione.

Si può spendere qualche minuto per interpretare la filastrocca, come se fosse una piccola fiaba, usando la voce in modo da trasportare i bambini nell'ascolto e si può, eventualmente ripetere insieme ai bambini a voce alta una strofa dopo l'altra.

prendono come riferimento per tutte le lezioni del primo livello. "Boletus" è, infatti, un personaggio che i bambini percepiscono come reale e fantastico nello stesso tempo, accresce il divertimento e favorisce l'apprendimento.

La relazione affettiva rende più sicuro e rilassato il bambino, e lo conduce all'azione coerente e al pensiero logico in modo più facile e immediato.

Il conduttore del gruppo perciò può utilizzare "Boletus" per far passare messaggi di comprensione e accoglienza verso tutti i bambini e diventare il "buon consigliere" in caso di problematiche o conflitti da risolvere.

GUARDA NEL FORZIERE, SCOPRI IL TESORO!

E' questo un gioco che pone i bambini di fronte ad una serie di regole da osservare e rispettare per far guadagnare punti alla propria squadra. Abbiamo già detto sull'importanza delle regole, ma in questo gioco specifico esse vanno osservate molto bene dal gruppo, e tutti devono partecipare per contribuire alla buona riuscita dell'attività.

Ci sono bambini che dall'esterno della scacchiera guidano i compagni perché non compiano penalità, altri si muovono autonomamente mostrando un buon esempio di comprensione del gioco.

Inoltre il conduttore può usare questo gioco per verificare se i bambini hanno acquisito i nomi degli spostamenti, e porre attenzione anche su quelli che hanno difficoltà a entrare in relazione con i compagni. Questa modalità di conduzione può favorire l'ascolto e l'accettazione dell'errore del singolo nel gruppo introducendo il tema della cooperazione.

L'inserimento del forziere e dei punti vincita è un buon modo per stimolare la sana competizione e fornisce ai bambini un riscontro concreto di quanto abbiano interiorizzato gli spostamenti sulla scacchiera.

I TAPPI PUNTO

In questo gioco s'introduce il premio per punti acquisiti dalla squadra o la penalità per punti persi. L'obiettivo di questa scelta è di far partecipare tutti al gioco stimolando l'attenzione anche quando non si partecipa direttamente (in questo senso si fa gioco di squadra). Inoltre i punti penalità aiutano i bambini ad autoregolarsi, rispettando le regole e facendole rispettare agli altri, senza l'intervento diretto del conduttore.

In un gioco si sa, si può vincere o perdere, ma è bene che il bambino apprenda questo concetto verificando subito (i punti nella propria cassaforte...) se sta partecipando correttamente al gioco richiesto.

ATTIVITA' 4

la diagonale

RIPASSO DEGLI SPOSTAMENTI VERTICALE E ORIZZONTALE

- Salire sulla scacchiera su una casella a scelta.
- Compiere uno spostamento e specificarne il nome.

a) Alla domanda: " Chi si ricorda in che modo ci siamo spostati nel castello?" sono fatti salire sulla scacchiera, a turno, alcuni bambini che proveranno i diversi spostamenti cercando di ricordare il termine di riferimento corretto, anche con l'aiuto dei compagni.

GIOCO A COPPIE: IL CIECO

- Salire sulla scacchiera a coppie.
- Mettersi uno di fronte all'altro tenendosi le mani.
- Decidere chi "fa il cieco" .
- Chi è scelto deve chiudere gli occhi e farsi guidare dal compagno.
- Chi fa la guida deve spostarsi con il compagno in verticale o in orizzontale di una sola casella, sempre cambiando colore.
- Chi fa "il cieco" deve, prima di partire, guardare il colore della stanza in cui si trova e poi chiudere gli occhi.
- Allo STOP del conduttore la coppia si ferma.
- Chi fa "il cieco" deve rimanere con gli occhi chiusi fino a quando è toccato sulla testa dal conduttore e poi dire il colore della stanza in cui si trova.
- Dopo la verifica della risposta si fa cambio tra "cieco" e guida.

a) I bambini, tenendosi per mano, salgono sulla scacchiera a coppie, uno di fronte all'altro, poi decidono chi fa il "cieco" e chi la "guida".

b) Il cieco chiude gli occhi, dopo aver guardato il colore della casella in cui si trova, e il compagno lo guida facendogli calpestare le caselle una alla volta e sempre cambiando colore. Si muovono liberamente 4 o 5 coppie alla volta, facendo una piccola pausa ad ogni spostamento avvenuto.

c) Allo STOP del conduttore, dato dopo qualche spostamento, la coppia si ferma e il "cieco" rimane con gli occhi chiusi fino a quando è toccato sul capo: a quel punto deve dire forte il colore della casella in cui si trova.

d) Dopo la verifica della risposta si fa cambio tra "cieco" e "guida"

N.B. Al termine del gioco si può commentare insieme come ci si è sentiti nei diversi ruoli (guidare o essere guidato) e se è stato facile stare con gli occhi chiusi.

b) Sale il conduttore, mette a terra in una casella il simbolo plastificato dell'alfiere, e l'alfiere cattura tutti i cartoncini che trova sulle diagonali.

c) Salgono quattro bambini per squadra che devono mettere il loro cartoncino colorato in posizione di non-cattura e uscire dalla scacchiera allo STOP del conduttore..

d) Ogni cartoncino catturato fa perdere un punto alla squadra.

VARIANTI:

1. Aggiungere uno o più ALFI in cattura (su caselle di colore diverso, magari su caselle esterne per facilitare l'individuazione delle diagonali).

2. Aggiungere due ALFI e un RE in cattura.

GIOCO A SQUADRE: ALFI CATTURA ALFI

- Salire su una casella nera di bordo scacchiera.
- Al proprio turno, uno spostamento alla volta, cercare di catturare un ALFI di un'altra squadra.
- Se si cattura un altro ALFI si guadagna un punto e si resta in gioco.

a) Si formano quattro squadre di quattro colori ognuna delle quali ha i propri alfieri disegnati su altrettanti cartoncini colorati.

b) Quattro ALFI in campo uno per squadra: a turno, con una rotazione stabilita dall'istruttore, devono cercare di catturare un altro ALFI dando così un punto alla propria squadra.

c) Ogni spostamento deve essere lineare, non è possibile cambiare direzione durante il medesimo spostamento.

d) Se rimangono in gioco solo con un altro ALFI, possono fare ancora tre spostamenti, ognuno, per cercare di catturarlo.

VARIANTE: far partire i bambini su due caselle nere e due bianche. Se si accorgono che non possono catturare più nessuno e lo dichiarano correttamente, guadagnano un punto per la propria squadra (si noterà che alfieri su caselle di colore diverso non possono catturarsi a vicenda).

GIOCO A SQUADRE: GLI ALFI SI ABBRACCIANO

- Salire, con altri sette giocatori della propria squadra, sulla scacchiera e sulla strade 1 o 8 su caselle dello stesso colore (bianco o nero).
- Tutti ALFI che si possono spostare solo in diagonale.
- Comincia a giocare la squadra dei bianchi: bisogna fare uno spostamento di ALFI per raggiungere un altro giocatore della propria squadra e abbracciarlo.
- Una mossa ai bianchi e una ai neri.
- Se si arriva ad abbracciare un altro ALFI, si guadagna un punto per la propria squadra e si esce entrambi dalla scacchiera.

L'alfiere si muove di quante caselle vuole esclusivamente in diagonale.

SPOSTAMENTI DI ALFI

- Salire sulla casa di partenza degli ALFI bianchi con il simbolo in mano e leggere la coordinata (C1, F1).
- Salire sulla casa di partenza degli ALFI neri con il simbolo in mano e leggere il nome della coordinata (C8, F8)
- A turno fare uno spostamento in diagonale (di una o più caselle).
- A turno fare due spostamenti in diagonale (di una o più caselle).
- Dichiarare la direzione di entrambi gli spostamenti (avanti o indietro, destra o sinistra, di quante caselle).

a) I bambini sono seduti attorno alla scacchiera, sono invitati quattro bambini a salire sulla scacchiera e, dopo aver consegnato loro il simbolo in cartoncino di ALFI bianco e nero, si invitano a posizionarsi sulle rispettive case di partenza.

b) Si richiede loro a turno, di fare uno spostamento di ALFI (in diagonale) e poi si commentano insieme i diversi spostamenti: è stata usata una strada lunga? È stata usata una strada corta? Si sono mossi sullo stesso colore?

c) Si fanno salire altri quattro bambini e si chiede loro di fare due spostamenti in diagonale consecutivi con cambio di direzione: scegliere una strada, percorrerla per un tratto e poi cambiare direzione. Si chiede anche di specificare di quante caselle ci si è spostati e se in avanti, o indietro, o a destra o a sinistra.

d) Far ripetere la proposta a tutti.

N.B. Se non è eseguito il movimento indietro l'insegnante tiene conto di far girare il bambino in partenza. Se ben compresa, passare subito all'esercizio successivo.

VARIANTE:

raggiungere dei coni colorati posti sulle diagonali (massimo 4 coni) dichiarando la direzione, se destra o sinistra e di quanti passi. Alla fine ripetere quanti passi (spostamenti) sono stati fatti in totale (eseguire la somma).

GIOCO A SQUADRE: NON FARTI CATTURARE!

- Si formano squadre di quattro colori.
- L'istruttore sale su una casella centrale della scacchiera ed è un ALFI che cattura i cartoncini.
- Salire sulla scacchiera con il proprio cartoncino colorato, metterlo in modo da non essere catturato dall'alfiere, e uscire dalla scacchiera allo STOP!
- Ogni cartoncino "catturato" toglie un punto alla propria squadra che parte con un capitale di 10 punti.

a) Sono formate quattro squadre di diverso colore ognuna con un bottino iniziale di 10 tappi punto.

UNA NUOVA POSSIBILITA': LA DIAGONALE

"In che altro modo possiamo attraversare il castello?". Lasciare la risposta ai bambini e far provare chi vuole, cercando di trovare un nome insieme a loro: spesso è definito "obliquo". Non è scorretto ma, per allacciarli al tema degli scacchi, diremo che nel castello si chiama: "DIAGONALE". Si fa notare che le diagonali sono sempre composte da caselle dello stesso colore (è utile proporre come riflessione ai bambini: "avete notato qualcosa di particolare, diverso da prima, in questo modo di spostarsi?").

- Tutti sulla scacchiera in una stanza a scelta.
- Compiere uno spostamento in diagonale al suono del tamburo.
- Non saltare nessuna casella.
- Rimanere sullo stesso colore.
- Non scontrarsi con gli altri bambini.
- Se una stanza è già occupata cambiare stanza (cambio direzione).
- Se tutte le stanze attorno a me sono occupate rimango fermo aspettando che se ne liberi una.

a) I bambini salgono sulla scacchiera e occupano una casella a scelta: al suono del tamburello devono spostarsi, di una casella per volta, in diagonale, senza saltare nessuna casella e rimanendo sempre sullo stesso colore. Non possono stare in due nella stessa casella e non possono scontrarsi.

VARIANTI:

1. Il conduttore si mette vicino a "Boletus" e i bambini che raggiungono la casella di fronte a lui ricevono un inchino o un saluto. Una volta arrivati escono dalla scacchiera.
2. Il conduttore si mette vicino a "Boletus" e invita i bambini a spostarsi verso di lui cercando la strada più breve per raggiungerlo ("chi arriva più in fretta da me?"). Una volta arrivati escono dalla scacchiera.

LA FAVOLA

"Ogni giorno al castello giungevano moltissime carrozze di tutti i tipi, piccole, grandi, a due, quattro, persino otto posti! Il re, che come sapete è un tipo ordinato e che deve tenere tutto sotto controllo, emanò un editto per regolare il traffico delle carrozze e che tutti dovevano obbligatoriamente rispettare per evitare incidenti.."

LE CARROZZE ARRIVANO AL CASTELLO!

- Rimanere con la propria carrozza nella rimessa di partenza fino al segnale di VIA (un fischio o un segnale vocale).
- Al VIA spostarsi con la propria carrozza intorno al castello, facendo attenzione a non "perdere" nessuno per la strada.
- Quando il tamburo batte una volta, attraversare il castello in diagonale da una parte

all'altra.

- Se si incontra un'altra carrozza sulla propria strada, si deve lasciarla passare o cambiare la diagonale, ma rimanendo sempre sullo stesso colore.
 - Quando il tamburo batte con piccoli tocchi veloci bisogna ritornare alla rimessa di partenza.
 - Quando la carrozza ritorna alla rimessa, il "cocchiere" passa in fondo alla fila e il primo della fila diventa il nuovo cocchiere.
- a) Si formano 3-4 carrozze composte ciascuna da 5-6 bambini. Il primo della fila è il cocchiere alla guida della carrozza. La carrozza è ferma nella sua rimessa (un cerchio fuori dalla scacchiera).
- b) Al via del conduttore (o fischio di partenza) le carrozze cominciano a spostarsi liberamente nello spazio attorno al castello (anche camminando velocemente).
- c) Al tocco del tamburello le carrozze devono attraversare il castello su una diagonale a scelta, in linea retta sino alla parte opposta, senza scontrarsi con le altre. Se le carrozze si incontrano, devono dare la precedenza o cambiare la diagonale, sempre rimanendo sullo stesso colore.
- d) Quando il tamburello fa piccoli tocchi veloci le carrozze devono ritornare al proprio posto e il cocchiere passa in fondo alla fila, lasciando la guida della carrozza al secondo bambino.

SALUTO FINALE: "Le carrozze nel castello se ne vanno in diagonale, sono tre le direzioni le sappiamo niente male! 1 - 2 - 3 ciao!"

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - tamburello con batacchio - cerchi colorati - fischietto - pupazzo con piedistallo (Boletus lo gnomo)

OSSERVAZIONI

SPOSTARSI IN UNA DIREZIONE...

Le camminate nelle due direzioni, stimolano nel bambino lo "sguardo focalizzato" e la "percezione multifocale" cioè il saper mantenere l'attenzione verso una direzione specifica, senza perdere il contatto con lo spazio, i compagni e lo spostamento corretto. Per esempio: quando il bambino compie il passo del castello all'indietro, si suggerisce di provare a rivolgere lo sguardo in avanti, questo per riuscire a restare in equilibrio e continuare a percepire la totalità dello spazio, senza il timore di "non vedere" dietro di sé.

Durante l'esecuzione del passo laterale (direzione orizzontale) si raccomanda al bambino di mantenere una postura il più possibile eretta, per migliorare la sensazione di stabilità e favorire l'equilibrio durante lo spostamento (eventualmente portando le braccia in fuori).

IL CIECO

Questo gioco presenta diversi significati riguardanti la relazione con se stessi, con i compagni e con il gruppo. Fa emergere il tema della fiducia nel "guidare e farsi guidare".

In altri tipi di gruppi che sono meno collaborativi, si attiva nell'immediato un maggior grado di aggressività individuale che spesso invece di sostenere la squadra e di portarla alla vincita, crea tensione e disaccordo.

L'uso dell'energia nel gioco si manifesta anche attraverso il livello verbale. Ci sono bambini che parlano molto e dirigono gli altri ponendosi al comando anche quando non è richiesto, e altri che visivamente si ritirano e si assoggettano ai compagni più intraprendenti: qui si manifesta il principio di guidare ed essere guidati.

In tutti i giochi di squadra emergono spontaneamente le figure leader ma anche quelle che fanno da 'collante' per il gruppo con la loro presenza e uno spiccato altruismo che porta alla compartecipazione.

IMPORTANTE

Per ottimizzare il clima di lavoro è necessario che il conduttore si limiti a registrare commenti e osservazioni sui diversi comportamenti (se non sono utili al momento) e provveda solo in un secondo tempo a riferirli all'insegnante della classe e non in presenza dei bambini.

Non bisogna in alcun modo screditare o criticare il singolo e il gruppo, di fronte a quella che per loro è una figura di riferimento abituale.

Il conduttore, se possibile, dovrebbe altresì evitare di lasciarsi influenzare dall'insegnante della classe, perchè potrebbe avere un'immagine o descrizione dei bambini limitata ad un diverso contesto e/o attività specifica.

ATTIVITA' 13

ALFI l'alfiere

Il personaggio è presentato dal re con un cartellone illustrato raffigurante ALFI in armatura da cavaliere e la lettura di una filastrocca:

ALFI L'ALFIERE, LE TUE MOSSE SON SEVERE,
DALLA SERA ALLA MATTINA STAI VICINO ALLA REGINA,
MENTRE L'ALTRO COME TE VUOLE STARE ACCANTO AL RE.

CARO ALFI O LUNGO O CORTO,
CERTAMENTE NON VAI STORTO!

ALFI, ALFI, PROPRIO NON VALE...

TI SPOSTI SOLO IN DIAGONALE!

Dove è sulla scacchiera la sua casa di partenza? Come si sposta? Quanti sono in tutto sulla scacchiera? Ricaviamo le informazioni corrette (chi se lo ricorda va a occupare la casa giusta).

anche di osservare le relazioni che intercorrono nel gruppo classe come: vicinanza, distanza, alleanza e suddivisioni in sottogruppi o coppie, o tendenza ad isolarsi.

VALORE SIMBOLICO DEL PERSONAGGIO e MOVIMENTO

Si sviluppa maggiormente in questa parte il valore simbolico del personaggio e si chiede ai bambini di identificarsi con esso anche attraverso movimenti che possano ricordargli il simbolo stesso (per esempio: una torre che diventa animata).

Suggerire alcuni tipi di postura e movimento aiuta i bambini a superare la timidezza, che nasce spesso dal doversi esprimere mentre gli altri guardano, e inoltre, elimina atteggiamenti come "le mani in tasca" o un aumento eccessivo della velocità di esecuzione. Spesso questi atteggiamenti sono utilizzati per proteggere il proprio spazio vitale quando è troppo esposto agli altri.

L'identificazione permette inoltre di agire "come se fossi" quel personaggio e favorisce l'apprendimento a livello inconscio, in modo spontaneo e diretto.

TOR SCHIACCIATUTTO

In questo gioco interviene inizialmente il conduttore che "schiaccia e cattura" tutti quelli che sono sulla sua strada. Poi s'introdurranno anche i simboli di Tor a compiere lo stesso lavoro.

Se il conduttore agisce in modo empatico, i bambini si divertono di più: può ad esempio salutarli o entrare in contatto quando passa vicino a loro, e questo crea un clima disteso dove i bambini vogliono essere catturati o sfiorati per usufruire del contatto. Gestì come toccare la mano o mandare un bacio, suggeriscono un clima affettivo e rilassato che spontaneamente i bambini continuano a riprodurre durante i successivi momenti di gioco.

Ricordiamo che lo "schiacciamento" verbale e/o fisico che certi bambini devono sopportare, da parte dell'adulto, non è gradito anzi è spesso subito e difficile da fronteggiare, per cui la proposta va fatta in modo scherzoso o comunque con particolare attenzione.

GIOCHI A SQUADRE 1 e 2.

I giochi a squadra offrono l'opportunità di osservare qualità e/o limiti nei diversi gruppi-classe e nelle loro dinamiche.

Quando s'introduce il pegno o il premio all'interno del gioco, normalmente la partecipazione cambia, ed è evidenziata la competitività o la collaborazione all'interno delle diverse squadre. Con il premio avviene inoltre un incremento dell'attenzione: alcuni gruppi si accordano e trovano insieme strategie di vittoria esprimendo entusiasmo, altri vivono negativamente la frustrazione e la paura di perdere o di sbagliare, per cui invece di attivarsi si bloccano e si paralizzano (si può notare un calo di energia e di dinamismo, dovuto al livello emotivo che si attiva all'interno del gruppo).

Il conduttore può favorire la collaborazione suggerendo ai bambini di consultarsi per trovare soluzioni durante il gioco.

Ci sono gruppi in cui, più aumenta la difficoltà del gioco, più aumentano l'entusiasmo e l'energia rivolti alla gara: sono gruppi con un'alta autostima poiché amano mettersi alla prova e chiedono al conduttore in modo autonomo di inserire elementi nuovi nel gioco. In questo tipo di gruppo l'errore individuale è accettato di buon grado, come parte della gara, ed è preso in considerazione perché non si ripresenti in futuro.

Chi guida, infatti, sceglie lo spazio nel quale condurre il compagno e pone attenzione affinché non si scontri con gli altri; chi si fa guidare deve sviluppare fiducia nell'altro, per riuscire, con gli occhi chiusi, a mantenere il controllo del pensiero strettamente collegato al movimento, per poi verbalizzarne il risultato.

Mettendo attenzione all'interno di sé e togliendola dall'aspetto visivo, si favorisce il pensiero riflessivo e lo sviluppo della percezione attraverso altri sensi (udito, tatto). I vari passaggi mentali vanno poi sintetizzati e resi concreti dichiarando su che colore ci si trova.

L'esercizio a occhi chiusi stimola inoltre l'equilibrio del bambino perfezionandone la capacità propriocettiva. La verifica della correttezza della verbalizzazione è condotta dal conduttore che sarà attento a rinforzare il risultato, se corretto, e non giudicare in caso di errore, segnalando scherzosamente l'eventuale "imbroglio..." (aprire gli occhi per vedere su che colore sono, ma prima di rispondere!).

Spesso sono gli stessi bambini ad autoregolarsi avvisando se il compagno si comporta in modo sleale...

UNA NUOVA POSSIBILITA'...

Questo gioco introduce il tema dello spazio comune, di gruppo, trovandosi i bambini nello spazio scacchiera condiviso e dovendosi muovere simultaneamente. Inoltre si aggiunge lo stimolo del ritmo (dato dal tamburello), che sposta decisamente il focus dell'attenzione dal ragionamento al movimento. Per questo saranno specificate dal conduttore le regole del rispetto dello spazio altrui, evitando lo scontro fisico o l'alleanza affettiva: ognuno è per sé in uno spazio definito (la casella), ma è insieme con gli altri, nello spazio scacchiera, per un obiettivo comune.

La direzione diagonale è sperimentata così attraverso: la vista, la percezione corporea e l'udito (con l'ascolto del ritmo).

Le varianti 1 e 2 stimolano nel bambino la capacità di individuare le strade più brevi allargando il campo visivo, sviluppando una visione dello spazio nella sua globalità e una strategia nell'uso del movimento.

LE CARROZZE ARRIVANO AL CASTELLO!

Questo è un gioco di gruppo che comporta:

A) La responsabilità di chi guida la carrozza di "non perdere" nessun compagno lungo il tragitto, mantenendo il contatto con le mani e avere consapevolezza della presenza non solo dei più vicini, ma anche degli ultimi della fila.

B) La fiducia che i passeggeri/ bambini devono sviluppare nei confronti del "cocchiere", al quale non è suggerita dall'esterno la strada precisa che la carrozza deve prendere, ma che può scegliere in piena autonomia.

Lo sviluppo dell'empatia, cioè il sentire ciò che avviene nell'altro, mettendosi nei "suoi panni", parte da principi semplici come questo gioco. Si può suggerire l'immagine di un gruppo come un corpo unico formato da diversi organi che partecipano attivamente alla salute del corpo stesso: tutti sono importanti! È utile far comprendere che la gioia o la sofferenza di un singolo riguarda tutto il gruppo e va accolta e rispettata (dinamiche conflittuali o d'indifferenza).

C) La possibilità di lasciarsi andare al gioco comunicando scherzosamente quando s'incrocia un'altra carrozza. Questo stimola la partecipazione attiva dei gruppi a un momento ludico condiviso e non competitivo.

D) La scelta della migliore strategia nello spostamento sulla scacchiera delle diverse carrozze, porta al rispetto e attenzione degli spazi altrui, e sviluppa la responsabilità del compito dato al cocchiere che poi può essere sperimentato a turno da tutti i bambini che si alterneranno alla guida.

ATTIVITA' 5

Gli spostamenti

LE CARROZZE ATTRAVERSANO IL CASTELLO IN TUTTE LE DIREZIONI

- Rimanere con la propria carrozza nella rimessa fino al segnale di partenza (un fischio o un segnale vocale).
- Al VIA! spostarsi con la propria carrozza intorno al castello.
- Quando il tamburo batte una volta attraversare il castello in verticale.
- Quando il tamburo batte due volte attraversare il castello in orizzontale.
- Quando il tamburo batte tre volte attraversare il castello in diagonale.
- Quando il tamburo batte con piccoli tocchi veloci ritornare alla rimessa di partenza.
- Quando la carrozza ritorna alla rimessa, il "cocchiere" passa in fondo alla fila e il primo della fila diventa il nuovo cocchiere.

Sono riprese le direzioni esaminate nelle lezioni precedenti tramite il gioco delle carrozze, reso più difficile dalla presenza di maggiori stimoli sonori da abbinare alle diverse direzioni.

- a) Sono formate 4-5 carrozze di 4-5 bambini ciascuna, che dovranno attraversare la scacchiera con differenti modalità a seconda del segnale dato dal tamburo:
- b) Un tocco: attraversare la scacchiera in verticale.
- c) Due tocchi: in orizzontale.
- d) Tre tocchi: in diagonale.
- e) Tanti tocchi ravvicinati: ritornare alla rimessa cambiando il cocchiere.

N.B. I diversi segnali sonori vanno proposti prima separatamente, una o due volte, e poi combinati quando sufficientemente individuati ed eseguiti.

Durante gli attraversamenti verticali e diagonali i bambini possono mettere le mani sul compagno che hanno davanti a sé (trenino), durante l'attraversamento orizzontale devono tenersi per mano o lasciare la presa.

VARIANTI:

1. Attraversare saltando a piedi uniti.

- Se "catturo" un cono, lo giro al contrario annullandolo e vinco un punto.
- Corro a prendere il tappo premio per la mia squadra e segnalo ad un altro compagno di entrare in gioco.
- a) Si formano quattro squadre, si posizionano più coni colorati sulla scacchiera e a turno si effettua uno spostamento (in verticale oppure in orizzontale).
- b) Chi arriva al cono vince un punto e l'oggetto è annullato (il cono viene girato o coperto con un cono di diverso colore ma non tolto dal gioco).
- c) Il giocatore esce e, con un segnale convenuto (ad esempio un braccio sollevato in alto nel momento di cattura del cono), fa entrare in gioco un altro compagno di squadra.

La partenza è sempre dalla casa di TOR e gli spostamenti avvengono seguendo una rotazione per non avvantaggiare nessuno.

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - set di cartoncini bianchi e neri con i simboli dei pezzi (15cmX 15cm) meglio se plastificati - cartellone 30x40 con immagine del Re - cartellone 30x40 con immagine di Tor - bottiglia di plastica riempita o piedistallo per cartellone - coni colorati - tappi "punto" in plastica - palline in gomma spugna o da tennis.

SALUTO FINALE: "TOR la torre! Con la sua buffa faccia! Dove passa lei...tutto si schiaccia! Ciao!".

OSSERVAZIONI

LA FILASTROCCA

L'introduzione del lavoro con la filastrocca rende molto interessante ciò che avverrà in seguito: i bambini fanno riferimento, nelle varie lezioni, all'immagine del personaggio amico del Re presentato di volta in volta dal conduttore, e la filastrocca li proietta, come già descritto, in un mondo immaginario dove può spaziare la fantasia.

E' questo un elemento molto importante della relazione con il gioco: la possibilità di sognare ad occhi aperti e poi di sperimentare e vivere attraverso lo spazio della scacchiera quel mondo di fantasia.

LO SPAZIO

In questa fase del lavoro può essere utile delimitare ulteriormente lo spazio attorno alla scacchiera per rendere più visibile i limiti entro i quali avviene il gioco e ricordare le regole nell'uso dello spazio (attorno e dentro la scacchiera).

Si può utilizzare del nastro colorato che si appoggia al suolo delimitando la zona e facendo sedere i bambini tutt'intorno.

Inoltre nell'uso dello spazio delimitato è di particolare interesse osservare come il bambino rileva la presenza dei compagni facendo attenzione a non travolgerli e a non oltrepassare la linea di confine.

Mettere l'attenzione sulla distribuzione omogenea dei bambini nello spazio, permette

TOR SCHIACCIATUTTO!

• Salire sulla scacchiera e mettersi in modo da non essere catturati da una TOR (l'istruttore con il simbolo in mano).

a) Il conduttore sale sulla scacchiera con il simbolo della torre bianca o nera in mano e si dispone su una casella a scelta, poi salgono i bambini e cercano di disporsi in modalità di non-cattura.

b) Dato uno STOP dopo il tempo necessario alla sistemazione dei bambini, la torre si sposta lungo le strade possibili e "schiaccia" tutti i bambini che si trovano su quelle strade.

VARIANTI:

1. Salgono prima i bambini poi TOR e ci si può spostare quando ci si vede catturati.
2. È introdotta una seconda torre in cartoncino (il simbolo viene appoggiato a terra su una casella a scelta).
3. È introdotta una terza torre (si possono appoggiare i tre simboli a terra sulle caselle scelte).
4. Sono introdotti i simboli del re e di due torri (variante che è stata richiesta dagli stessi bambini).
5. Il gioco può essere sviluppato diventando un gioco di squadra in cui tutti collaborano per la sua riuscita: la squadra possiede un "bottino" di 10 tappi punto, ne perde uno ogni volta che un componente della squadra si trova in posizione di cattura.

GIOCO A SQUADRE 1: TOR MANGIA TOR.

• Salire sulla scacchiera con altri tre compagni di squadre diverse, in una casella a scelta.

• A rotazione, secondo l'ordine dato dall'istruttore, fare uno spostamento di TOR cercando di "schiacciare" un altro TOR.

• Se schiaccio un TOR guadagno un tappo premio per la mia squadra.

a) Formiamo quattro squadre: salgono quattro giocatori su una casella a scelta (uno per squadra) ed eseguono a turno uno spostamento. Ogni TOR cerca di catturare una TOR avversaria che però cerca di non farsi mai prendere: chi riesce a catturare un avversario dà un punto alla propria squadra (si assegna subito il tappo premio che metterà in cassaforte alla fine della manche).

b) Quando resta un solo TOR (oppure se scappano senza farsi mai prendere - a discrezione del conduttore quando cambiare i giocatori), si mandano in gioco altri quattro giocatori e si ricomincia una nuova manche.

GIOCO A SQUADRE 2: I TOR SCHIACCIANOTUTTO!

• Salire sulla scacchiera con altri tre compagni di squadre diverse, nella casa di partenza di TOR.

• A rotazione, secondo l'ordine dato dall'istruttore, fare un solo spostamento di TOR per volta cercando di "schiacciare" uno dei conetti colorati che sono sparsi sulla scacchiera.

2. Attraversare saltando su un piede solo

3. Attraversare con gli occhi chiusi eccetto chi guida la carrozza.

QUANTI PASSI DEVO FARE...?

• Spostarsi con il passo del castello da un cono all'altro di diverso colore.

• Dire quanti passi ho fatto e il nome della direzione che ho usato per raggiungere il secondo cono.

• Non contare la stanza di partenza.

a) Vengono sistemati sulla scacchiera due conetti di diverso colore, a una certa distanza l'uno dall'altro.

b) Uno o due bambini salgono sulla scacchiera (sulla casella con il cono) ed eseguono l'esercizio aiutandosi l'uno con l'altro: spostarsi da un cono all'altro contando le caselle.

c) Non si conta la casella di partenza e al termine si devono indicare il numero dei passi (di quante caselle mi sono spostato) e il nome della direzione (il conduttore metterà i conetti in modo da rivedere tutte le direzioni).

Questo esercizio può essere fatto con l'aiuto di tutta la classe specie se il bambino si trova in difficoltà.

VARIANTE DINAMICA: inserire l'esercizio del "MIGLIOR GIOCOLIERE" (vedi appendice) con gruppi vivaci, che fanno fatica a rimanere fermi: la proposta è più dinamica, e tutti sono coinvolti nell'osservare, e poi sperimentare, le diverse "PROVE" richieste.

VARIANTE PER PICCOLI GRUPPI (non più di 10 bambini): il bambino sale sulla scacchiera in una casella a scelta, si presenta alla REGINA (il conduttore) con la domanda di rito: "regina reginella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello così grande, così bello?". La regina risponde guidando il bambino con indicazioni come verticale, orizzontale o diagonale con relativo numero di spostamenti, fino a far arrivare il bambino nella stanza davanti a lei: qui il bambino riceve un inchino per poi ritornare indietro ripercorrendo la stessa strada.

GIOCO A SQUADRE: A SPASSO NELLE STANZE DEL CASTELLO

• Spostarsi nel castello com'è scritto sul foglietto che estrae il conduttore.

• Si può partire da qualsiasi punto della scacchiera, ma in una stanza.

• Si deve sempre guardare "Boletus".

• Se passo in una stanza dove si trova un tesoro, guadagno i punti che sono scritti.

• Se sbaglio il numero dei passi perdo 1 punto.

• Se sbaglio la direzione (dopo essermi consultato il mio gruppo) non avrò nessun punto.

• Non posso percorrere strade già percorse da altri.

- A ogni estrazione da parte dell'istruttore gioca un elemento diverso della squadra.

a) La classe è divisa in 4-5 squadre. Ogni gruppo fa salire un giocatore (su una casella a scelta) che si deve spostare secondo le indicazioni estratte dal conduttore, che sono racchiuse in un "magico" sacchetto (es. 3 verticale, 6 orizzontale, 4 diagonale ecc...).

b) Sulla scacchiera si trovano dei fogli di cartoncino colorati, con un punteggio nascosto (il TESORO DEL FORZIERE vedi ATTIVITA'3) da 1 a 5. Se il giocatore transita su una casella in cui si trova il tesoro, guadagnerà per la propria squadra "monete-punto" equivalenti al numero riportato, se ci sono più tesori lungo quella strada si sommeranno i vari punteggi.

Vince la squadra che al termine ha più "monete" in cassaforte.

VARIANTI:

1. Il punteggio dei cartoncini diventa visibile in modo da stimolare la scelta da parte del gruppo delle strade più "ricche"(strategia).
2. Non si conquistano i punti nelle stanze di passaggio ma solo in quella d'arrivo (mettere molti tesori sulla scacchiera).

APPENDICE

IL MIGLIOR GIOCOLIERE (della maestra Laura Novellini)

LA FAVOLA

"Ogni anno il re e la regina invitavano al castello alcuni giocolieri per eleggere il migliore dell'anno. In quell'occasione una stanza del castello diventava la sala dei divertimenti e lì ogni giocoliere si esibiva. Erano il re e la regina a richiedere le prove da superare. Per accedere alla sala dei divertimenti era necessario bussare alle porte del castello e aspettare le indicazioni del re. Alla fine dell'esibizione, tra gli applausi degli spettatori, il giocoliere si congedava con un inchino e usciva dal castello ripercorrendo all'indietro la stessa strada".

Una palla di spugna è collocata in una stanza del castello (la sala dei divertimenti).

Un bambino volontario diventa il "giocoliere" e deve raggiungere la palla, partendo da una casella a scelta, ma sul lato opposto al RE (il conduttore), facendo il passo del castello. Dovrà seguire la strada indicata dal RE (ad es. verticale avanti di quattro passi e orizzontale destra di due passi...).

Una volta raggiunta la sala dei divertimenti il RE dichiara:

"Oggi la prova per questo cavaliere è: lanciare la palla in aria e riprenderla al volo più volte senza farla cadere e senza pestare i muri invisibili della stanza..."

Il giocoliere si esibisce, e al termine riceve gli applausi di tutti. S'inchina e si congeda ripercorrendo la direzione indicata per entrare, ma all'indietro.

VARIANTI DI PROVE :

1. Con la palla tenuta a due mani sul capo, camminare dal bianco al nero senza farla cadere e

2. ... con le braccia tese lungo i fianchi
3. ... con le braccia conserte sopra la testa
4. ... con le braccia tese in alto per diventare alti come una torre ecc...

Far intervenire a turno tutti i bambini.

LA STAFFETTA DELLE TORRI

- Quattro bambini salgono sulla scacchiera nella casa di partenza delle torri, rivolti verso il RE.

- Il bambino che si trova nella casa H1, al VIA dell'istruttore, parte correndo in avanti dopo aver detto a voce alta il nome della direzione (VERTICALE!)

- Consegna la pallina al secondo compagno in H8 che, a sua volta, deve spostarsi con galoppi laterali dopo aver detto a voce alta il nome della direzione (ORIZZONTALE!) verso il terzo compagno in A8.

- Ricevuta la pallina il terzo bambino deve spostarsi correndo all'indietro, dopo aver detto a voce alta il nome della direzione (VERTICALE!), e consegnarla al quarto compagno in A1.

- Il quarto bambino deve spostarsi con galoppi laterali verso H1, dopo aver detto a voce alta il nome della direzione (ORIZZONTALE!), dove troverà un nuovo compagno che si è già preparato per iniziare (e così via).

- Ad ogni consegna di pallina ci si mette in fondo alla fila della casella appena raggiunta.

- Continuare fino a quando tutti hanno eseguito l'esercizio.

a) Si formano quattro file di bambini che si dispongono agli angoli della scacchiera.

b) Si mandano in campo, su ogni casella di partenza delle torri (A1,H1,A8,H8), i primi di ogni fila (4 bambini in tutto) rivolti verso il RE.

c) Al VIA! Il primo giocatore parte con una pallina in mano e, dopo aver dichiarato a voce alta la direzione che percorrerà (VERTICALE!), corre in avanti fino alla casella successiva, dove consegna la pallina al secondo giocatore.

d) Parte il secondo giocatore che dopo aver dichiarato il nome della direzione (ORIZZONTALE!) corre lateralmente con galoppi laterali o corsa incrociata (vedi I livello attività 3) fino alla casa successiva e consegna la pallina.

e) Parte il terzo giocatore che, dopo aver dichiarato il nome della direzione (VERTICALE!), corre all'indietro fino alla casa successiva dove consegna la pallina.

f) Parte il quarto giocatore che, dopo aver dichiarato il nome della direzione (ORIZZONTALE!) corre lateralmente con galoppi o corsa incrociata fino alla casella successiva, e consegna la pallina ad un nuovo compagno che intanto è salito sulla scacchiera nella casella d'angolo. Ricomincia un altro giro di giocatori, che si sono preventivamente disposti sulle caselle libere in attesa del loro turno, e che ripetono la staffetta con le regole sopradescritte, fino a che hanno giocato tutti.

VARIANTE: si può anche dividere la classe in due squadre che giocano in tempi diversi, e vedere chi impiega minor tempo per far intervenire tutti i giocatori.

ATTIVITA' 12

TOR la torre

Il personaggio viene presentato dal re con un cartellone illustrato raffigurante TOR e la lettura di una filastrocca:

TOR LA TORRE LA PIU' FEROCCE

IN VERTICALE E ORIZZONTALE DISEGNA UNA CROCE

AVVISTA TUTTO CON LA SUA BUFFA FACCIA

E DOVE PASSA LEI TUTTO SCHIACCIA!

Dove è sulla scacchiera la sua casa di partenza? Come si sposta? Quante Tor ci sono in tutto sulla scacchiera? Ricaviamo le informazioni corrette (chi se lo ricorda va a occupare la casa giusta e dimostra gli spostamenti).

La torre si muove di quante caselle vuole in orizzontale o verticale.

TORRI SORELLE E TORRI CUGINE (per interiorizzare lo spostamento delle torri).

- Salire sulla casa di partenza delle torri bianche con il simbolo in mano e leggere la coordinata (H1, A1).
- Salire sulla casa di partenza delle torri nere con il simbolo in mano e leggere il nome della coordinata (H8, A8).
- Andare a trovare la torre "sorella" (dello stesso colore) con il passo del castello laterale, salutarsi e ritornare nella casa di partenza.
- Andare a trovare la torre "cugina" con il passo del castello verticale, salutarsi e ritornare nella casa di partenza.
- Ripetere cercando di "camminare come una torre".

a) I bambini sono seduti attorno alla scacchiera, sono invitati in quattro a salire dopo aver consegnato loro il simbolo in cartoncino della torre bianca o nera e si collocano sulla casa di partenza. Si racconta che le torri dello stesso colore (A1 e H1-A8 e H8) sono sorelle, e che invece tra bianchi e neri sono cugine.

b) S'invitano le torri ad andare a trovare le proprie sorelle e, dopo averle salutate, a tornare alla propria casa (a turno, con uno spostamento orizzontale unico sino all'altra casa d'angolo). Si scambiano la visita, i bianchi e i neri, e poi si propone l'incontro tra cugine (con uno spostamento verticale unico sino alla casa di fronte). In entrambi i casi si dichiara alla fine il nome dello spostamento specificando se orizzontale destra o sinistra e verticale avanti o indietro.

c) Si fanno salire altre torri proponendo loro di spostarsi dalle sorelle o dalle cugine "camminando come una torre" e, se non ci sono proposte, dare dei suggerimenti:

1. ... con il corpo tutto rigido, a piccoli passi

senza pestare i muri invisibili.

2. Far rotolare la palla attorno alla vita, più volte, senza farla cadere.

3. Spostarsi con la palla, tenuta tra le caviglie, con dei saltelli dal bianco al nero, senza farla cadere.

4. Passare la palla sotto un ginocchio e riprenderla, spostandosi da una casella bianca ad una nera, alternando gamba destra e sinistra.

5. In quadrupedia inversa (piedi e mani appoggiati a terra, a pancia in su), con la palla appoggiata sull'addome, spostarsi senza farla cadere.

N.B. Se la classe è numerosa le prove possono essere eseguite da quattro bambini contemporaneamente, ad esempio: dopo essersi spostati secondo le indicazioni del conduttore, lanciarsi la palla a due mani senza farla cadere.

SALUTO FINALE: " Regina reginella quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello così grande e così bello? 1 - 2 - 3 ciao!".

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - coni colorati di due colori - pupazzo con piedestallo (Boletus lo gnomo) - cartoncini colorati 15x15 con punteggio (forzieri) - foglietti cm 2.5 x 2.5 con direzioni da estrarre - 1 sacchetto di stoffa - 1 palla di spugna - tappi "punto" in plastica (bottiglia)

OSSERVAZIONI

GIOCO DELLE CARROZZE: IL VALORE DELL'ASCOLTO E DEL SILENZIO.

In questo gioco sono ripresi alcuni temi della lezione precedente: la conduzione nello spazio e la percezione dello spazio. Ci sono inoltre alcune varianti che lo rendono più difficile per la presenza di maggiori stimoli sonori, da abbinare alle diverse direzioni.

Questo tipo di attività ha un impatto preciso su una piccola parola dai grandi effetti: l'ascolto. L'ascolto non è solo sentire: il bambino è in movimento, sta guidando il suo piccolo gruppo e deve essere attento ai cambiamenti dati dai diversi ritmi (deve cioè ricordare la consegna precedente, abbinarla alla direzione ed eseguire lo spostamento).

Per fare questo egli dovrà in breve tempo abbinare lo stimolo alla risposta con effetti visibili su di lui e su tutto il piccolo gruppo che conduce: deve essere lui a fare silenzio per primo per riuscire ad ascoltare gli stimoli sonori.

Questo tema è particolarmente sentito dagli insegnanti nella conduzione della classe e va ben oltre le regole da rispettare e la buona educazione.

Fare silenzio non è solamente stare zitti. Il silenzio viene quando si ascolta la voce del proprio pensiero, quando non si ha fretta di ottenere un risultato, quando la percezione si allarga e comprende anche gli altri presenti in uno spazio comune. L'ascolto avviene quando si ha fiducia in quella voce interiore, permettendole di esprimersi, di fare una scelta intuitiva e senza giudizio.

Quando mai il bambino ha tempo per fare tutto questo? Eppure i bambini fanno continuamente dei tentativi per fidarsi di ciò che sentono, fare delle scelte, pensare in un modo che sia per loro utile a raggiungere gli obiettivi richiesti.

Fare silenzio è permettere al bambino in quel preciso "momento presente" (qui e ora) di pensare e di imparare a scegliere in modo del tutto spontaneo.

VARIANTE 3

"Attraversare con gli occhi chiusi eccetto il bambino che guida la carrozza". Abbiamo già sostenuto il valore del lavoro a occhi chiusi impiegato per affinare la capacità propriocettiva del bambino: in questa variante si amplifica notevolmente da un lato il senso di fiducia richiesto, dall'altro il senso di responsabilità di chi guida.

Qui il contatto fisico tra i bambini partecipanti (mani sulle spalle del compagno) fa sentire più uniti e fornisce un maggiore senso di sicurezza durante lo spostamento. A occhi chiusi si supera il desiderio dei partecipanti di "copiare" gli spostamenti delle altre carrozze, e si trovano invece delle soluzioni creative e divertenti che stimolano il gioco.

QUANTI PASSI DEVO FARE...?

Qui la difficoltà maggiore per alcuni è il contare ad alta voce. Nel fare ciò "si è visti di più" dai compagni: entra in gioco la prestazione, il senso di vergogna e la "paura" di trovarsi al centro del gioco. Il conduttore potrà ovviare a ciò, facendo partecipare di più il gruppo in aiuto ai compagni in difficoltà oppure suggerendo di svolgere l'esercizio a coppie.

ATTIVITA' 6

Le catture

TRACCIAMO LE STRADE CON I NASTRI COLORATI

• Salire sul castello con un compagno nella stanza in cui c'è il cono e tracciare con il nastro colorato la strada verticale (nastro blu), o orizzontale (nastro rosso), o diagonale (nastro verde) a seconda della consegna.

a) Ripassiamo insieme le direzioni con l'aiuto di nastri (o corde) colorati che evidenziano le diverse strade di cattura. Usiamo un nastro blu per la direzione verticale, uno rosso per l'orizzontale e uno verde per la diagonale.

b) Salgono alcuni bambini sulla scacchiera e chiediamo loro di tracciare la strada verticale, la strada orizzontale e infine la diagonale. Si fanno intervenire più bambini per verificare che tutti abbiano compreso, sempre con l'eventuale aiuto del gruppo classe se permangono dubbi.

VARIANTE DINAMICA: per coinvolgere tutti ed evitare che si distraggano troppo in attesa del proprio turno, possono salire sulla scacchiera 7-8 bambini contemporaneamente tenendo il nastro tutti insieme.

Si può proporre, una volta collocati sulla direzione corretta, di:

a) Sollevare il nastro in alto e appoggiarlo a terra con una flessione del busto avanti (sull'orizzontale).

Per favorire l'allenamento all'ascolto sarà certamente utile per il conduttore usare un tono della voce raccolto, che permetta ai bambini di entrare in contatto con se stessi in modo più rilassato, di far fluire le emozioni legate al racconto e di favorire la produzione spontanea d'immagini.

Ricordiamo che per ascoltare bisogna innanzitutto imparare a fare silenzio dentro di sé, cosa che i bambini colgono molto facilmente se si creano le condizioni affinché questo avvenga.

A volte i bambini usano un livello verbale elevato per essere visti e a loro volta ascoltati, specie se non trovano mai lo spazio per esprimersi pienamente. L'identificazione con i personaggi a occhi chiusi aumenta le sensazioni cinestesiche, lo stupore e la scoperta legate al movimento vero e proprio.

Così quando i bambini dovranno agire sulla scacchiera avranno l'opportunità di ricordare cosa hanno vissuto a occhi chiusi, e apprenderanno più facilmente gli spostamenti e le caratteristiche dei vari personaggi.

Nella drammatizzazione della fiaba i bambini si muovono con indicazioni precise e nello stesso tempo entrano in contatto attraverso il tocco di una mano, danzando insieme o con un saluto.

Questo è un momento importante per compattare il gruppo e far sperimentare che giocare tutti insieme regala sensazioni di unione e armonia.

TROVA LA CASA!

In questo gioco si riprende il lavoro con i simboli costruiti in cartoncino e immessi nello spazio con il racconto della fiaba.

I bambini utilizzano i simboli dei vari pezzi sulla scacchiera per la prima volta, e prendono così confidenza con i nuovi vocaboli e con l'immagine di ognuno. Il simbolo è un potente attivatore di attenzione, porta il bambino immediatamente in contatto con il gioco e con il proprio desiderio di possedere quel simbolo, per identificarsi meglio con il personaggio.

Inoltre il simbolo attiva la mente immaginativa e integra il lavoro della mente razionale (intenta a collocare), facilitandogli il compito.

In questo gioco appare nuovamente l'uso di un ritmo che varia, favorito da un'attività motoria più dinamica, e dall'introduzione di un tempo prestabilito per cercare la soluzione utile sulla scacchiera. I bambini trovano molto divertente dover accelerare i loro normali tempi di gioco perché si mettono alla prova sulla loro capacità di reazione e si confrontano con energia.

LA FILASTROCCA DEL RE

E' introdotto nel gioco l'elemento filastrocca che accompagnerà il viaggio dei bambini in questo secondo livello dell'attività.

Si passa cioè dal momento più immaginativo delle prime lezioni alla narrazione attraverso una piccola poesia in rima, che descrive le caratteristiche del personaggio e dei suoi spostamenti, cosa che favorisce la curiosità e l'attenzione.

I bambini fruiscono dell'ascolto e, nello stesso tempo, iniziano a comprendere l'importanza di ascoltare che tornerà loro utile nel momento dell'azione e del gioco. Nascerà anche il desiderio di conoscere quali parole e caratteristiche saranno riservate agli altri personaggi negli incontri successivi.

d) Chi raggiunge il cono deve alzare la mano, capovolgere il cono che non potrà più essere utilizzato ma rimane sulla scacchiera, e andare a prendere dal conduttore il tappo premio per la propria squadra.

Appena la casella di partenza del re si libera, un bambino deve entrare in gioco: si velocizza così l'azione delle due squadre, coinvolgendo più bambini contemporaneamente. Vince la squadra con il "bottino" più consistente.

SALUTO FINALE: "C'era una volta il re, voleva farsi da tutti ammirare ma solo un passo poteva fare" (detto dal conduttore). "Verticale! Orizzontale! Diagonale! Ciao! (detto dal conduttore e dai bambini)".

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - set di cartoncini bianchi e neri con i simboli dei pezzi (15cmX 15cm) meglio se plastificati - cartellone 30x40 con immagine del RE - bottiglia di plastica appesantita o piedestallo per cartellone - coni colorati - tappi "punto" in plastica.

OSSERVAZIONI

ASCOLTO E IMMAGINAZIONE ATTIVA (LA LEGGENDA DEGLI SCACCHI).

In questa lezione abbiamo l'opportunità di lavorare alternativamente su ascolto e immaginazione.

Un modo efficace per usufruirne al meglio è mettere i bambini in relazione con la fiaba a occhi chiusi, in uno stato di rilassamento e di quiete.

Disposti in gruppo o in cerchio, si può utilizzare il breve momento del racconto per chiedere ai bambini di ascoltare e immaginare allo stesso tempo che i personaggi della fiaba appaiano nello spettro della loro mente, come se vedessero un film.

IMPORTANTE: i bambini pensano continuamente per immagini. Imparano a conoscere le cose usando tutti i sensi e mantenendo per lungo tempo (se stimolati efficacemente) una capacità naturale di apprendere con le proprie immagini sensoriali.

La funzione immaginativa è una funzione mentale a disposizione di tutti, compensa l'attività della mente concreta e sviluppa capacità di trovare strategie nuove, creando autonomamente collaborazioni e relazioni all'interno di noi stessi.

Usare l'immaginazione e svolgere subito dopo un'attività verbale, scritta, artistica o motoria, rappresenta un modo per utilizzare molte aree cerebrali.

L'apprendimento ha luogo in tutto il cervello: nonostante la divisione tra emisfero destro e sinistro, assistiamo a un tacito accordo tra i due per il coordinamento delle attività. E' importante ricordare che tutto il cervello è continuamente coinvolto nell'apprendimento e le informazioni sono più accessibili quando le onde cerebrali seguono un ritmo più lento, attraverso il rilassamento, l'isolamento dagli stimoli esterni o l'attenzione al respiro.

Il cervello funziona come un ologramma, milioni d'immagini sono immagazzinate e la memoria è localizzata all'interno di ogni cellula cerebrale. Se abbiamo un'immagine delle condizioni e della situazione originaria in cui abbiamo imparato qualcosa, possiamo ricordare quanto appreso.

b) Oscillare il nastro a destra e sinistra con una flessione laterale del busto a braccia in alto (sulla verticale).

c) Oscillare il nastro a destra e sinistra, tenuto a braccia tese avanti (sull'orizzontale).

d) Appoggiare il nastro a terra e saltellare a destra e sinistra del nastro a piedi uniti e mani sui fianchi etc. (sulla diagonale)

NON FARTI CATTURARE!

- Salire tutti insieme sul castello sistemandosi in modo da non venire catturati dal conduttore, che dichiarerà la direzione di cattura a partire dalla stanza in cui si trova.

- Salire sul castello solo dopo che è salito il conduttore.

- Dopo aver scelto dove fermarsi, dato lo STOP, non mi posso più spostare.

- Non si può sostare nelle stanze più esterne.

a) Il conduttore sale sulla scacchiera con un cerchio in mano.

Dopo essere salito dichiara in che direzione catturerà, ad esempio: "CATTURO SULLA STRADA VERTICALE!" Subito dopo i bambini salgono sulla scacchiera.

b) Dato uno STOP, che indica che non ci si può più spostare, segnala con un cono la casella di partenza, percorre camminando tutta la direzione verticale (in questo esempio) e cattura con il cerchio tutti i bambini che si trovano su quella strada.

c) Per le prime catture il conduttore sceglierà di partire da una casella di bordo scacchiera, affinché le strade siano più semplici da individuare. In un secondo momento il conduttore si metterà su una casella centrale, in modo da rendere la proposta più elaborata: in questo modo le strade di cattura in diagonale saranno sempre quattro.

VARIANTI:

1. Si può impiegare una canna da pesca telescopica o una bacchetta per evidenziare la strada di cattura: il conduttore diventerà il "pescatore di pesciolini da offrire alla mensa del re".

2. Si possono inventare modi diversi di catturare per stimolare la fantasia e la creatività dei bambini (ad esempio: chi è catturato deve fare tre saltelli sul posto, un giro su se stesso e poi sedersi a terra, oppure emettere un suono con la voce, oppure rimanere immobile, rigido come se fosse stato "stregato da una bacchetta magica" etc...)

3. Far salire sulla scacchiera un bambino che fa il "catturatore", gli altri non devono mettersi sulla sua strada di cattura.

4. Prima salgono i bambini e poi il "catturatore": diamo la possibilità a chi è in presa di spostarsi, quando se ne accorge prima dello STOP.

5. Prima salgono i bambini, poi il "catturatore". I bambini non possono più spostarsi, se sono catturati devono uscire temporaneamente dalla scacchiera.

LA FAVOLA

"... Il RE aveva un acerrimo nemico, un altro re di un regno confinante con il suo che continuamente lo assaliva con l'esercito, per cercare di impadronirsi delle sue terre o dei

suoi tesori. Il RE non riusciva più a dormire tanto lo preoccupava questa situazione. Allora chiamò il suo mago di fiducia chiedendogli di fare un incantesimo che lo liberasse per sempre da quel prepotente. Il mago quindi, dopo aver cercato la formula nel suo grande libro degli incantesimi, trovò quella adatta al suo caso e trasformò quell'arrogante re... sapete in cosa lo trasformò? In un rospo!" (o qualche altro animale di peluche che si abbia a disposizione da usare sulla scacchiera) "... ma quel re, anzi un ex re, non fu affatto contento di quello scherzo e invece di accettare il proprio destino e allontanarsi per sempre dal castello degli scacchi, rimase nascosto nell'acqua del fossato, pronto a saltar fuori per catturare gli ospiti che di tanto in tanto giungevano a corte...

GIOCO A SQUADRE: NON FARTI CATTURARE DA "ROZPUZZ"! (IL ROSPO)

- Dopo che il rospo è "atterrato" in una stanza e ha dichiarato la strada di cattura, entrare nel castello.
 - Mettere il proprio cartoncino colorato in una stanza in modo da non essere catturato.
 - Allo STOP uscire dal castello.
 - Non mettere il cartoncino sulle strade esterne.
 - Non mettere due cartoncini nella stessa stanza.
- a) La classe è divisa in 4-5 squadre secondo il numero di alunni e sono consegnati dei cartoncini di diverso colore a ciascuna squadra.
- b) Il conduttore "lancia" il rospo sulla scacchiera e lo fa atterrare su una casella.
- c) Il conduttore dichiara la direzione di cattura.
- d) I bambini salgono sulla scacchiera e mettono il proprio cartoncino in modalità di NON-CATTURA.
- e) Allo STOP, dato dopo un po' di tempo sufficiente a fare individuare le caselle corrette, tutti escono dalla scacchiera, lasciando il proprio cartoncino in una casella.
- f) Il conduttore verifica, percorrendo tutte le strade di cattura, quali cartoncini sono stati catturati. Se tutti i giocatori sistemano il proprio cartoncino correttamente (cioè nessun cartoncino di quella squadra è catturato), la squadra guadagna un tappo punto che è messo in cassaforte. Non si possono lasciare cartoncini sulle strade esterne nè metterne due sulla stessa casella, pena la perdita di un punto.

Si proporranno le diverse strade di cattura in successione via via più complessa, la scaletta suggerita è la seguente:

1 VERTICALE

2 ORIZZONTALE

3 DIAGONALE (prima casella esterna, poi casella centrale)

4 VERTICALE E ORIZZONTALE

5 VERTICALE E DIAGONALE

6 ORIZZONTALE E DIAGONALE

PURTROPPO POI, AIHME', QUALCUN DICEVA: "SCACCO AL RE!"

E POI SPESSO, SENZA TATTO, GLI GRIDAVAN: "SCACCO MATTO!"

Dov'è la casa di partenza del re? Come si sposta? (chi se lo ricorda va ad occupare la casa giusta E1-E8). Quanti sono in tutto sulla scacchiera? Ricaviamo le informazioni corrette.

Il re si muove di una sola casella in tutte le direzioni.

INCONTRO DI RE

- Alla battuta di tamburello, partendo da E1 o E8, spostarsi sulla scacchiera fino ad incontrare l'altro re.
 - Non si entra nella casa dell'altro RE ma si saluta e si esce.
 - Cambiare il modo di salutarsi.
- a) Due file di bambini si formano davanti alle caselle di partenza del RE (E1, E8).
- b) A turno, un bambino sale sulla casella e, al suono del tamburo si sposta secondo la modalità di RE (una sola casella per turno, orizzontale, verticale o diagonale), fino a incontrare l'altro RE su caselle vicine frontalmente.
- c) Quando si trovano uno di fronte all'altro si salutano stringendosi la mano ed escono dalla scacchiera, sedendosi a terra. Ogni volta che la casella di partenza è libera, un altro RE deve salire, in modo da fare muovere contemporaneamente più bambini.
- d) I due re possono anche decidere di cambiare il modo di salutarsi.

GIOCO A SQUADRE: TANTI RE CATTURANO GLI OGGETTI!

- Al "via!", partendo dalla casa del re, si fa uno spostamento, cercando di raggiungere un cono.
 - Fare una mossa e poi aspettare a muoversi dopo la mossa del compagno avversario.
 - Continuare alternando le mosse con un giocatore dell'altra squadra finché non si arriva al cono.
 - Quando si raggiunge il cono si alza la mano e lo si capovolge.
 - Poi si va a prendere dall'istruttore il tappo premio mettendolo nella cassaforte della propria squadra.
 - Appena la casa del re si libera, se indicato dal capitano, si sale sulla scacchiera e si iniziano gli spostamenti.
- a) Molti coni sono sparsi sulla scacchiera.
- b) E' nominato un capitano per squadra che ha il compito di mandare in campo i propri giocatori quando la casa di partenza del re si libera.
- c) I bambini devono compiere spostamenti del re (una sola casella per turno, orizzontale, verticale o diagonale) per cercare di catturare il cono prima dell'altra squadra.

N.B. Gli spostamenti sono solo in avanti, il movimento specifico di ogni pezzo verrà introdotto successivamente.

TROVA LA CASA!

- Mettere i simboli dei pezzi in ordine sparso e capovolti, in mezzo alla scacchiera.
- Uscire dalla scacchiera dal lato dei numeri.
- Al "via" salire rapidamente sulla scacchiera, prendere un simbolo e metterlo nella sua casa di partenza in modo corretto.

a) Dopo l'esercizio precedente i bambini hanno ancora il loro simbolo in mano: vanno a mettere il simbolo del pezzo in centro scacchiera, in ordine sparso e capovolti in modo da non essere immediatamente visibili. Prima i bianchi, mentre i neri osservano a bordo scacchiera, e poi i neri.

Al "via!" del conduttore i bambini prendono un simbolo e cercano di collocarlo correttamente nella casa di partenza, disponendosi velocemente su di essa. Sempre prima i bianchi, poi i neri.

VARIANTI:

1. L'esercizio è svolto da tutti contemporaneamente e tutti possono scegliere un simbolo bianco o nero.
2. DINAMICA. Divisi in squadre dei bianchi e dei neri: i bambini si sistemano lontano dalla scacchiera e al VIA! dell'istruttore devono correre verso la scacchiera, scegliere un simbolo e collocarlo correttamente sulla sua casa di partenza. Quando si arriva sulla casa si solleva il simbolo in alto. Quando tutti sono arrivati ed hanno il simbolo sollevato, si dà lo STOP!. Poi si controlla la correttezza della comunicazione. La squadra che termina per prima, e in modo corretto, vince.
3. Se i bambini sono troppo competitivi si può rendere la proposta più controllabile, rallentando l'arrivo sulla scacchiera facendola raggiungere camminando all'indietro.

IL RE

Il personaggio è presentato con un cartellone raffigurante il RE e la lettura di una filastrocca:

UN TEMPO,

NELL'ANNO TRENTATRE'

VIVEVA UN RE.

LUI PADRONE DEL CASTELLO,

SI CREDEVA TANTO BELLO,

VOLEVA FARSI DA TUTTI AMMIRARE,

MA SOLO UN PASSO POTEVA FARE,

DIRITTO, A LATO E IN DIAGONALE.

7 VERTICALE-ORIZZONTALE-DIAGONALE

VARIANTE: si può diminuire il tempo a disposizione per il collocamento del proprio cartoncino sulla scacchiera, specie per le classi che rispondono con pochi errori alla proposta.

SALUTO FINALE: " Il rospo ci vuol prendere: in verticale! In orizzontale! In diagonale! Ma non ci possiamo arrendere! 1 - 2 -3 ciao!".

MATERIALE OCCORRENTE : scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - coni colorati - nastri colorati lunghezza: rosso m 4.20, blu m 4.20, verde m 5 - cartoncini colorati di 5-6 colori differenti cm 10x10 - pupazzo di peluche (il rospo) - tappi "punto" in plastica (bottiglia).

OSSERVAZIONI

TRACCIAMO LE STRADE CON I NASTRI COLORATI

L'introduzione dei nastri colorati stimola notevolmente l'attenzione nel ripasso delle direzioni.

I bambini trovano divertente riconoscere sulla scacchiera alcune figure scaturite dalla disposizione dai nastri come per es. la stella o la croce. Questi simboli e le immagini aiutano ad attivare la mente immaginativa e stimolano in modo indiretto la memorizzazione e l'apprendimento delle diverse strade sulla scacchiera.

In alcuni casi i bambini possono sdraiarsi nella stessa posizione dei nastri, memorizzando attraverso il corpo quella determinata forma.

Si osserva anche la difficoltà (che diventa un'opportunità) nell'affrontare una consegna davanti ai compagni e diventare protagonisti sulla scena della scacchiera.

L'esercizio crea un clima di silenzio ed osservazione in cui il suggerimento diventa: "fare silenzio per pensare meglio".

NON FARTI CATTURARE!

La cattura attiva nei bambini l'elemento giocoso, sia che provenga come stimolo da parte del conduttore, che dai compagni stessi. Quando aumenta la difficoltà della proposta, qualcuno si ferma a pensare, per trovare una strategia che lo metta in salvo, qualcuno si muove cercando una soluzione, altri richiedono aiuto alla squadra per farsi guidare verso il giusto spostamento.

In tutti i casi, il gioco diventa metodo di "scarico" motorio, cioè il bambino può utilizzare il movimento al servizio del gioco, canalizzando le energie in eccesso: si direbbe che un buon uso della mente in unione con il corpo produca strategie vincenti.

Si osserva inoltre che alcuni bambini imitano gli altri per paura di sbagliare e non risolvono il problema in modo autonomo, ad altri invece piace farsi catturare solo per osservare la reazione del conduttore e dei compagni: così facendo si mettono volontariamente al centro, richiamando l'attenzione del gruppo.

VARIANTI 1/2

Nell'utilizzo di bacchette, canne da pesca o altri attrezzi, bisogna ricordare che questi entrano nel gioco e nello spazio di relazione con i bambini, e quindi vanno usati con cautela e in modo divertente. Può essere altrettanto valido che siano essi stessi a proporre metodi alternativi per penalizzarsi in caso di cattura.

Ricordiamo che la cattura può essere vissuta con timore soprattutto se agita da un adulto, o stimolare in alcuni bambini dei moti aggressivi. La presa deve essere di stimolo al gioco e non reprimere l'azione dei bambini.

Lo stesso vale per il bambino divenuto "catturatore" che sarà comunque attento e rispettoso nei confronti dei compagni.

GIOCO A SQUADRE: NON FARTI CATTURARE DA "ROZPUZZ"! (IL ROSPO)

Con la ripresa della favola è ancora consolidata l'immaginazione del bambino all'interno del gioco, il nuovo ospite è protetto da tutti e questo rinnova e favorisce l'attenzione.

L'introduzione di questo personaggio, soprattutto per i bambini più piccoli, immette nel gioco un elemento nuovo che diventa anche l'amico da toccare e coccolare come se facesse parte del gruppo. Molti bambini si attivano per far rispettare le regole richieste quasi volessero dare voce a quel personaggio che "non può parlare".

Il "lancio" del personaggio seguito dalla sistemazione dei cartellini sulla scacchiera, crea una relazione di alleanza tra i bambini che si divertono a salvarsi reciprocamente in risposta all'azione del catturatore: questo è il principio del gioco di squadra.

ATTIVITA' 7

Le coordinate 1

TROVA "L'OGGETTO MISTERIOSO"

- Un bambino (il cercatore) per gruppo si allontana.
- A ogni gruppo è assegnato un oggetto.
- Collocare l'oggetto in una stanza del castello a scelta.
- I cercatori rientrano e si dispongono fuori dal castello di fronte a una lettera o a un numero.
- Guidare il cercatore nel castello per fargli raggiungere l'oggetto.
- Non indicare l'oggetto con il dito ma fornire indicazioni solo con la voce.
- Raggiunto l'oggetto, il cercatore deve ripetere il nome dello spostamento fatto e di quanti passi.

La classe è divisa in gruppi da 4 o 5 bambini ai quali sono presentati degli oggetti che possono essere colorati e quindi facilmente riconoscibili, oppure introdotti collegandoli alla storia del

D. Il re bianco s'incamminò allora lungo la strada "UNO" e quando giunse alla casa E1 vi si stabilì, chiamando attorno a sé la regina sistemandola comodamente nella casa D1 e diede a ciascuno del suo seguito un alloggio: in C1 e F1 gli alfieri, in B1 e G1 i cavalli, e infine in A1 e H1 le torri. (i bambini, con il proprio simbolo in mano, cercano la casa corrispondente e si dispongono sulla scacchiera)

LETTURA PARTE 2

D. Il re nero s'incamminò allora lungo la strada "OTTO" e quando giunse alla casa E8 vi si stabilì, chiamando attorno a sé la regina sistemandola comodamente nella casa D8 e diede a ciascuno del suo seguito un alloggio: in C8 e F8 gli alfieri, in B8 e G8 i cavalli, e infine in A8 e H8 le torri. (i bambini, con il proprio simbolo in mano, cercano la casa corrispondente e si dispongono sulla scacchiera).

Sottolineare che i pezzi bianchi sono tutti, in partenza, sulla strada dell'1 e i neri sulla strada dell'8 e che la regina bianca occupa una casa bianca (D1) mentre la nera occupa una casa nera (D8).

LETTURA PARTE 3 (La danza degli eserciti)

"Un giorno le due torri bianche e le due torri nere avvistarono in lontananza un altro esercito. Allora i due re mandarono in avanscoperta prima i quattro alfieri seguiti dai quattro cavalli i quali scoprirono che l'altro esercito era proprio uguale al loro. L'unica differenza era il colore: un esercito era bianco e l'altro era nero. Quando i cavalli e gli alfieri tornarono, dissero al loro re che i due eserciti stavano entrambi cercando un regno in cui si vivesse meglio e non facesse né troppo caldo né troppo freddo... Poi si recarono in visita dell'altro esercito anche il re e la regina scambiandosi reciproche cortesie e salutandosi... Decisero allora di rimanere in quel luogo: vi si stabilirono e divisero il terreno in sessantaquattro parti, la metà esatta era bianca e l'altra nera. Andavano tutti molto d'accordo e vivevano in pace. Ma... quando si annoiavano o stavano troppo tempo fermi, per divertirsi, prima si chiamavano da lontano con grandi gesti delle braccia, poi s'incontravano in centro per ballare insieme, e infine si dichiaravano battaglia per finta e si divertivano davvero tanto!"...

1. Le torri mimano l'atto di guardare lontano con le mani e il corpo.
2. Gli alfieri fanno due o tre passi avanti e poi tornano al proprio posto.
3. I cavalli fanno due o tre saltelli avanti e poi tornano al proprio posto.
4. I due re fanno dei passi avanti, s'incontrano e si salutano stringendosi la mano, poi tornano al proprio posto.
5. Le due regine fanno dei passi avanti, s'incontrano, si salutano con un inchino, poi tornano al proprio posto.
6. I bambini si salutano da lontano tutti insieme con la mano alzata.
7. Nell'ordine torri, cavalli, alfieri, re, regine s'incontrano in centro scacchiera, fanno insieme qualche giro saltellando e tenendosi a braccetto (tipo danza popolare) e poi tornano al posto.
8. Quando si dichiarano guerra si muovono sul posto oscillando le braccia come per fare una corsa veloce.

a) Si può far ripetere tutta la sequenza mimata dell'incontro dei due eserciti in successione rapida: tutti i gesti dei personaggi (1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.) a turno, riprodotti come in una danza.

della lezione in palestra, in modo da introdurre l'argomento ai bambini.

LETTURA PARTE 1

A. " C'era una volta il regno dei ghiacci dove tutto era bianco. In quel regno vivevano un re e una regina (si consegnano i simboli ai bambini) che si vestivano sempre di bianco. Abitavano in un castello dalle mura...bianche, il tavolo era... le sedie erano... le posate e le pentole erano...i letti e le coperte erano...persino il caffè era...!"

LETTURA PARTE 2

A. " C'era una volta il regno del vulcano dove tutto era nero. In quel regno vivevano un re e una regina (si consegnano i simboli ai bambini) che si vestivano sempre di nero. Abitavano in un castello dalle mura nere. Nel castello tutto era...il trono era...i mobili erano...i piatti e i bicchieri erano...i cuscini e le lenzuola erano...e persino l'acqua era...!"

LETTURA PARTE 1

B. La regina bianca un giorno disse al re bianco: "Non ce la faccio più a stare qui, fa troppo freddo!" Rispose il re: " Veramente hai ragione! Andiamo a cercare un posto in cui si stia meglio. Porteremo con noi tutto l'esercito." L'indomani iniziarono i preparativi: il re radunò presso di sé due cavalli, due alfieri e due torri (si consegnano i simboli ai bambini).

LETTURA PARTE 2

B. La regina nera un giorno disse al re nero: "Non ce la faccio più a stare qui, fa troppo caldo!" Rispose il re: " Veramente hai ragione! Andiamo a cercare un posto in cui si stia meglio. Porteremo con noi tutto l'esercito." L'indomani iniziarono i preparativi: il re radunò presso di sé due cavalli, due alfieri e due torri (si consegnano i simboli ai bambini).

LETTURA PARTE 1

C. L'esercito si muoveva lentamente e tutti restavano compatti (tutti i bambini che hanno il simbolo mimano la marcia sul posto rallentata...). Camminarono giorni, mesi e anni senza incontrare nessuno, finché un giorno giunsero in un luogo in cui tutte le case e le vie erano bianche e nere ed erano abitate da omini piccoli piccoli, tutti bianchi come loro, che vivevano lungo la via "DUE" (consegnare i simboli dei pedoni bianchi ad alcuni bambini che andranno a posizionarsi correttamente sulle rispettive caselle).

LETTURA PARTE 2

C. L'esercito si muoveva lentamente e tutti restavano compatti (tutti i bambini che hanno il simbolo mimano la marcia sul posto rallentata...). Camminarono giorni, mesi, e anni senza incontrare nessuno, finché un giorno giunsero in un luogo in cui tutte le case e le vie erano bianche e nere ed erano abitate da omini piccoli, piccoli, tutti neri come loro, che vivevano lungo la via "SETTE"(consegnare i simboli dei pedoni neri ad alcuni bambini che andranno a posizionarsi correttamente sulle rispettive caselle).

LETTURA PARTE 1

castello, ad esempio: "un cavallo che era il giocattolo preferito dal re quando era piccolo...o una coroncina che apparteneva al principino... o un bicchiere di peltro dimenticato da un cavaliere...un candelabro ecc..." (vedere le foto dei materiali al fondo).

a) Un bambino per gruppo diventa il "cercatore" e si allontana, per non vedere né sentire la preparazione del gioco (si può chiedere aiuto alla maestra presente per fare uscire i bambini).

b) A ogni gruppo è assegnato un oggetto e la consegna è di collocarlo in una casella a scelta.

c) Si fanno rientrare i bambini da fuori e si chiede loro di disporsi a bordo scacchiera.

d) I compagni devono, un gruppo per volta, fare arrivare il compagno all'oggetto fornendo indicazioni verbali staccate tra loro: es. "verticale avanti di 4", e una volta eseguita "orizzontale a destra di 3..." Non si può suggerire qual è l'oggetto né indicarlo con gestualità.

N.B. Si cerca di far intervenire tutti nel ruolo di "cercatori" facendo più turni di gioco.

VARIANTE: si chiede di far arrivare il compagno all'oggetto con una sola indicazione, ad esempio: "verticale avanti di 4 e orizzontale a destra di 3".

LA LETTURA DELLE COORDINATE

Spiegare che le stanze del castello hanno tutte un nome diverso. Si può rendere il gioco divertente chiedendo a un bambino di salire in una stanza del castello e poi farlo spostare continuamente, dicendogli: "Non quella! Spostati più in là... non in quella, volevo dire... l'altra!" ecc... dimostrando così che, se non diamo un nome preciso alle stanze, non possiamo trovare la stanza giusta e "rischiamo di perderci nel castello!".

Far osservare che sui bordi troviamo delle lettere e dei numeri. (Quanti numeri? Quali lettere? Possiamo dirle a voce alta tutti insieme). Possiamo inoltre suggerire che "...Le scale che ci portano da un piano all'altro del castello sono indicate dai numeri e le stanze che si trovano su quel piano sono indicate dalle lettere..."quindi ci sarà la stanza A1, B2, C5 ecc...

LETTURA DELLE COORDINATE CON L'USO DELLE FUNI (per imparare il nome delle stanze).

• Un bambino sale sul castello, in una stanza a scelta, con una funicella in una mano e una nell'altra.

• Un bambino si mette fuori dal castello, dove ci sono le lettere, proprio davanti al compagno che è sul castello e va a prender l'altro capo della funicella.

• Un bambino si mette fuori dal castello, dove ci sono i numeri, proprio davanti al compagno che è sul castello e va a prender l'altro capo della funicella.

• Chi è sul castello legge il nome della stanza in cui si trova, dicendo prima la lettera poi il numero che sono indicati dai compagni disposti fuori dalla scacchiera.

a) Si formano dei gruppi da tre.

b) Un bambino sale sulla scacchiera, uno si colloca all'altezza della lettera, uno si colloca all'altezza del numero, fuori dalla scacchiera.

c) Entrambi sono collegati con una funicella al bambino che si trova sulla scacchiera.

d) Chi sta sulla casella legge le coordinate.

N.B. Questo andrebbe ripetuto con tutti i bambini magari suddividendoli in squadre e mediante l'uso dei tappi-punto per mantenere alta l'attenzione.

Punteggi possibili per la squadra:

1 punto se uso le funicelle per leggere la coordinata.

2 punti se uso solo i compagni a bordo scacchiera per leggere la coordinata.

3 punti se la leggo senza aiuto esterno.

VARIANTE DINAMICA: per classi particolarmente "dinamiche", che fanno fatica a stare seduti e aspettare il proprio turno, si può proporre la lettura delle coordinate sotto forma di gioco di velocità:

a) Un bambino per squadra parte dietro una linea prestabilita collocata fuori dalla scacchiera lontana circa 2-3 metri.

b) Il conduttore dice a voce alta la coordinata da cercare e i bambini corrono sulla scacchiera cercando di salire in modo corretto su di essa e più velocemente degli altri.

c) Arrivati devono alzare il braccio, questo segnale ferma il gioco: chi arriva prima e sulla casella giusta vince un tappo punto per la propria squadra.

Si possono proporre anche modi diversi di arrivare sulla casella: in equilibrio su un piede solo, toccando terra con una mano e un piede, seduti a terra ecc...

Alla fine della lezione si contano i tappi per ogni squadra e si proclama la squadra vincente, affermando comunque che tutti hanno imparato a trovare le stanze del castello e che quindi tutti hanno vinto.

SALUTO FINALE: "Ogni stanza del castello ha un nome molto bello! A1 - B2 - C3 ciao!".

MATERIALE OCCORRENTE : scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - Boletus lo gnomo - 5-6 oggetti colorati o a tema da collocare sulla coordinata - funicelle - "tappi-punto" in plastica (bottiglia).

OSSERVAZIONI

TROVA "L'OGGETTO MISTERIOSO"

In questo gioco è di grande impatto, come nella precedente lezione, l'introduzione di elementi nuovi che si inseriscono sulla scacchiera.

I bambini colgono che questi sono collegati in qualche modo alla storia e sono curiosi di come li utilizzeranno e se potranno venirne in possesso: entra nello spazio di gioco la possibilità di vincere dei premi. Si è notato che più questi elementi sono colorati e simbolici e più entrano veramente a far parte del gruppo e stimolano l'attenzione e la presenza.

L'oggetto diventa patrimonio di ogni squadra che vuole mostrare al compagno "cercatore" il modo per raggiungere l'oggetto sulla scacchiera. Questo gioco pone i bambini, raccolti

pazientemente il turno, altri ancora continuano a fare i capitani anche quando non è più il momento, sostituendosi ai compagni.

In ognuno di questi casi chi è sulla scacchiera rappresenta il gruppo in quel momento e ha il compito di disporre correttamente il segnaposto.

Entra evidentemente in gioco il tema della fiducia:

a) Mi fido di me stesso e scelgo la giusta soluzione per il gruppo?

b) Quando un compagno gioca per la mia squadra, mi fido di lui?

c) Ho seguito il mio pensiero oppure mi sono fatto influenzare dal gruppo?

Ogni gruppo reagisce diversamente: alcuni partecipano e si affidano anche quando a giocare è uno solo, altri si estraniavano e non collaborano, altri ancora "fanno il tifo" per la squadra confidando pienamente nei compagni.

La fiducia reciproca stimola una collaborazione attiva.

Il gioco si fa più interessante introducendo l'elemento "tempo", cioè suggerendo di svolgere la proposta in una durata prestabilita. In questo modo può aumentare o diminuire la concentrazione, ma vengono comunque sollecitati il movimento e l'energia del gruppo: corpo e pensiero sono messi alla prova contemporaneamente.

ATTIVITA' 11

La leggenda degli scacchi, il RE

IMPORTANTE: con la comparsa dei personaggi (i pezzi) e del regno degli scacchi, viene cambiato il termine per indicare le caselle: le "stanze" del castello diventano le "case" del regno.

Per supportare l'orientamento dei bambini, oltre all'uso di "Boletus" (che vuole sempre essere guardato), si introduce un ulteriore riferimento dato dal cartellone con piedistallo (collocato sul lato opposto a Boletus), raffigurante il personaggio degli scacchi che è presentato nella lezione.

LA LEGGENDA DEGLI SCACCHI (creata dalla maestra Laura Novellini insieme ai bambini di una classe quarta).

- L'istruttore legge la storia PARTE 1, alternandosi nella lettura con l'insegnante al quale viene assegnata la PARTE 2 (entrambi leggeranno una sola parte).

- Durante la lettura sono consegnati ai bambini, in modo visibile a tutti, e man mano che sono nominati, i simboli dei pezzi bianchi e neri in modo da identificare i vari personaggi.

- Arrivati al punto D, durante la lettura, i pezzi di entrambi gli eserciti salgono sulla scacchiera nella loro corretta posizione.

- Durante la lettura della PARTE 3 (la legge solo l'istruttore), e dopo che gli eserciti si sono schierati, i bambini "drammatizzano" la situazione con le modalità suggerite (vedi spiegazione dettagliata nella PARTE 3).

N.B. La leggenda degli scacchi può essere interamente letta in classe dall'insegnante, prima

SALUTO FINALE: "A1! B2! C3! La stanza dov'è? A1! B2! C3! Ciao!".

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - 2 set di cartoncini di diverso colore con i numeri da 1 a 8 - 2 set di cartoncini di diverso colore con le lettere dalla A alla H - 2 oggetti "simbolo" di diverso colore (dischi colorati plastificati) - coni colorati (le cassaforti) uno per squadra - tappi "punto" in plastica (bottiglia).

OSSERVAZIONI

DISEGNIAMO CON IL CORPO LE LETTERE E I NUMERI.

La difficoltà iniziale è quella di mantenere il pensiero concentrato su due elementi importanti come le lettere e numeri. I bambini apprendono separatamente l'italiano e la matematica in classe, e doverli abbinare in uno spazio come quello della scacchiera non è così facile per loro.

L'aspetto corporeo viene in soccorso e stimola subito il gioco e l'inventiva dei bambini, attivando la creatività e l'immaginazione. Inoltre i bambini collaborano in piccoli gruppi per realizzare le coordinate richieste, superando l'imbarazzo di dover mostrare da soli la soluzione.

Il corpo ha una memoria percettiva che aiuta notevolmente a fissare i concetti e gli spostamenti nello spazio. In questa fase dell'esercizio i bambini avranno una percezione diversa dello spazio, immaginando di vedere i numeri e le lettere dall'alto. Inoltre in questa fase i bambini scambiano un contatto corporeo tra di loro che li entusiasma e accorda fiducia nella collaborazione.

Il lavoro corporeo produce uno sviluppo di energia che attiva i bambini anche negli aspetti mentali: molti di loro infatti imparano meglio muovendosi!

IL SIGNOR LETTERA! IL SIGNOR NUMERO! L'INVESTIGATORE!

Questo gioco di squadra rende particolarmente evidente il contributo che ognuno può dare per raggiungere un obiettivo: si è soli nell'affrontare la prova ma nello stesso tempo si contribuisce al risultato finale.

Inoltre la squadra deve accettare di essere rappresentata da chi sale sulla scacchiera e porta a termine il gioco. Si chiede di accordare fiducia al compagno e accettare il possibile errore che diventa l'errore della squadra e non del singolo.

Alcuni bambini sono ben disposti ad assumere il ruolo d'investigatore, altri, trovandosi di fronte alla responsabilità della scelta, entrano nella prestazione, si bloccano o possono compiere la mossa sbagliata.

TROVA LA STANZA!

Il capitano della squadra ha alcune funzioni importanti: è il capitano che passa il gioco ai compagni, tiene in mano il segnaposto e decide chi giocherà in sua vece.

Questo è un ruolo di responsabilità e di scelta che attiva varie dinamiche nel gruppo. Qualcuno chiede insistentemente di essere preso in considerazione, altri aspettano

in piccoli gruppi, in condizione di collaborare per guidare il cercatore sulla scacchiera e imparare a vincere insieme.

I cercatori, nel momento in cui escono dal gruppo, si divertono molto a indovinare l'oggetto e questo crea alleanza reciproca invece che competizione.

Emergono alcune difficoltà:

- 1) Se la classe non è abituata a lavorare in sottogruppi e non ha un certo grado di autonomia nella scelta.
- 2) Se il cercatore ha difficoltà a riconoscere le direzioni e non è sostenuto a sufficienza dai compagni ma anzi criticato dagli stessi.
- 3) Se il bambino vive il ruolo di "cercatore" come una prestazione individuale che lo potrebbe condurre all'errore e quindi al fallimento personale.

...RIGUARDO ALL'ALFABETO E AI NUMERI.

Attraverso questi due giochi il conduttore può verificare quanto i bambini abbiano appreso riguardo alle lettere e ai numeri e cogliere l'occasione per nominarli insieme.

Essi possono così imparare a riconoscerli meglio e a memorizzarli attraverso l'uso del corpo e del movimento nello spazio sulla scacchiera.

Nella variante con uso delle funicelle, i bambini trovano divertente il fatto di "misurare" lo spazio in cui si trovano, questo permette loro di viverlo sempre in modo nuovo anche se già conosciuto.

La suddivisione in gruppi di tre ha una doppia funzione: la prima è creare l'esperienza del piccolo gruppo unito verso lo stesso obiettivo, la seconda di creare ruoli diversi (qualcuno compie l'azione, altri ne verificano l'esattezza) per contribuire alla riuscita del gioco. Inoltre l'inserimento dei "punti premio" e del "guadagno" favorisce l'attenzione dell'intero gruppo.

VARIANTE DINAMICA

Questo gioco ha la valenza dei precedenti ma è svolto in maniera più dinamica. Ricordiamo che i bambini hanno bisogno di aumentare il livello della prova per rendere funzionale l'attività mentale e applicarla nel tempo (velocità) e nello spazio (distanza variabile), mantenendo comunque alta l'attenzione e la capacità di concentrarsi sulla consegna.

L'elemento ritmo introduce maggiormente la prestazione individuale e l'aspetto della sfida, che i bambini hanno bisogno di vivere e sentire, per sviluppare una sana competitività.

Il desiderio è lo stesso che stimola l'entusiasmo e la ricerca di nuove strategie, in ogni campo in cui il bambino si dovrà misurare.

L'introduzione di una proposta più dinamica stimola la soluzione in tempi brevi e libera la creatività, ed è particolarmente utile nel caso in cui la classe sia più "motoria", e quindi l'attenzione venga a mancare con un tipo di consegna troppo statico.

ATTIVITA' 8

Le coordinate 2

GIOCO FINALE: TROVA LA STANZA, VINCI IL PREMIO!

- Collocarsi fuori dal castello dietro al cerchio (la cassaforte) posto a terra.
- Leggere forte la coordinata estratta dal sacchetto.
- Consegnare il tappo con la coordinata al conduttore.
- Cercare la stanza nel castello.
- Spostarsi a prendere il premio che si trova nella stanza, camminando sulla strada orizzontale o verticale corrispondente, oppure andarci direttamente.
- Ritornare al proprio posto e mettere ciò che si è trovato, in modo visibile a tutti, nella cassaforte.
- Se è richiesto da un compagno, che ha trovato la striscia di gomma, consegnargli il premio o il punteggio della propria cassaforte (senza protestare!).

a) La scacchiera può essere preparata prima dell'arrivo dei bambini (effetto sorpresa!) oppure se la classe è poco numerosa, i bambini stessi collocheranno i vari attrezzi sulle caselle con l'aiuto del conduttore.

b) Sono messi sulla scacchiera, cercando di occupare tutte le 64 caselle: alcuni piccoli attrezzi (che danno punti), striscioline di gomma e gadgets vari a piacere (questi ultimi se li porteranno a casa) in modo da attirare la curiosità dei bambini, un pupazzo che cela "il premio nascosto" (si dice ai bambini che è un premio vero) e Boletus che nasconde una sorpresa (può essere un altro premio vero oppure uno scherzo - lo si dice ai bambini).

c) I bambini sono seduti a terra e ognuno ha davanti a sé un cerchio, che diventa la "cassaforte" di ciascun concorrente in cui verranno posti i premi trovati.

d) Il conduttore passa a turno da ogni bambino che estrae da un sacchetto le coordinate della casella da cercare (64 tappi di plastica con coordinata scritta con pennarello indelebile). Vengono fatti più giri fino a quando tutti i tappi sono stati estratti.

e) Il giocatore (dopo aver letto la coordinata restituisce il tappo) si reca nella casella estratta e prende il premio (o un oggetto che dà un punteggio) in essa collocato.

f) Il premio o punteggio va depositato nella propria "cassaforte" in modo visibile, perché potrà essere preso da un bambino che verrà in possesso della strisciolina di gomma, la quale dà il diritto di "prelevare" qualsiasi oggetto da una cassaforte a scelta tra i compagni.

g) Quando tutti gli oggetti sono stati consegnati si fa la somma dei punteggi ottenuti da ciascun bambino (è preferibile farlo fare autonomamente, se sono in difficoltà con il supporto del conduttore). Il bambino che avrà ottenuto il punteggio più alto ha diritto ad un ulteriore piccolo gadget.

- Coni: 2 punti
- Palle piccole: 3 punti

VARIANTE DINAMICA:

- a) Sono collocati quattro cerchi sulle caselle d'angolo della scacchiera.
- b) Il conduttore mostra la coordinata da trovare scritta su un cartoncino colorato.
- c) Il signore della lettera e il signore del numero, tenendosi per mano, si dispongono all'interno di uno dei cerchi e partono di corsa percorrendo tutto il perimetro della scacchiera per poi ritornare al punto di partenza. Devono sempre passare con i piedi dentro ogni cerchio e lì fermarsi un attimo per dire ad alta voce il nome della coordinata data dal conduttore.
- d) Terminato il giro devono velocemente collocarsi fuori dalla scacchiera, davanti alla lettera e al numero che corrispondono alla coordinata.
- e) Il terzo compagno (l'investigatore) deve rimanere seduto in centro alla scacchiera, con gli occhi chiusi, fino a quando non ha sentito nominare la coordinata cinque volte. A questo punto apre gli occhi e va a collocarsi sulla casella che gli è indicata dai due compagni disposti fuori dalla scacchiera, davanti alla lettera e al numero corrispondenti.
- f) Se la casella è individuata e nominata correttamente, il gruppo guadagna 2 punti. Se c'è un errore in qualche passaggio solo 1 punto. La squadra che effettua il percorso più velocemente guadagna un ulteriore tappo punto.

TROVA LA STANZA!

- Letta la coordinata estratta dall'insegnante, cercare, a coppie, la casella corrispondente, e dopo averla trovata, collocare a terra il segnaposto della propria squadra.

a) La classe è divisa in due squadre di diverso colore, organizzate a coppie (specie per classi numerose). Le squadre hanno due segnaposti colorati che corrispondono al colore dei cartoncini estratti dal conduttore.

b) Ogni squadra ha un capitano che inizia il gioco e decide di volta in volta chi mandare sulla scacchiera.

Chiediamo l'aiuto dell'insegnante di classe.

c) Istruttore e insegnante al "VIA!" mostrano ai bambini, in contemporanea, i cartellini colorati con le coordinate (su un cartoncino il numero, sull'altro la lettera).

(ad esempio: l'istruttore mostra sempre i cartellini verdi per la squadra 1 verde, e l'insegnante sempre quelli azzurri per la squadra 2 azzurra).

d) Letta la coordinata, la coppia dovrà cercare la casella e collocarvi il segnaposto della propria squadra (es. un disco colorato).

Se la casella è corretta è consegnato un tappo-punto da mettere in cassaforte.

VARIANTI:

1. Si definisce un tempo limite, se allo scadere non è stata trovata la casella, la squadra non guadagna il tappo-punto.
2. Senza limite di tempo: il primo che mette il segnaposto correttamente vince 2 tappi-punto (se errato 0 punti), il secondo 1 tappo-punto (se errato 0 punti).

Imparare a pensare, imparare a fare silenzio, imparare a giocare. Questo dovrebbe essere un obiettivo da tenere presente per tutta la durata dei giochi su scacchiera.

Ricordiamoci che nel gioco il bambino deve poter esprimere le sue qualità competitive e collaborative nel modo più libero ed entusiastico possibile.

ATTIVITA' 10

Le coordinate 3

Tutti seduti attorno alla scacchiera: osserviamo insieme, riprendendo i concetti del 1° livello, la presenza di lettere e di numeri a bordo scacchiera.

I bambini sono subito divisi in quattro-cinque squadre formate da 3-4 giocatori.

GIOCO A SQUADRE: DISEGNAMO CON IL CORPO LE LETTERE E I NUMERI.

• Formare, in gruppo e utilizzando il proprio corpo e quello dei compagni, delle lettere e dei numeri.

a) Il conduttore mostra ai bambini, tramite alcuni cartellini colorati, delle lettere o dei numeri che i bambini devono cercare di riprodurre usando il proprio corpo e utilizzando tutti i componenti del gruppo, sdraiandosi sulla scacchiera o utilizzando altre posture.

b) Proporre tre o quattro numeri e lettere diversi a seconda della velocità di esecuzione e cercando di aumentare la difficoltà se sono interpretati correttamente.

All'inizio proporre la E o la A, di facile esecuzione, più difficili ad esempio la B o l'8.

Ogni interpretazione corretta e comprensibile fa guadagnare 1 punto, 2 punti alla squadra che lo realizza con originalità e creatività.

GIOCO A SQUADRE: IL SIGNOR LETTERA! IL SIGNOR NUMERO! L'INVESTIGATORE!

• Dopo che il conduttore ha fatto vedere la stanza da trovare (coordinata scritta su due cartoncini colorati), far sistemare un compagno di squadra davanti alla lettera, fuori dalla scacchiera, un altro davanti al numero, sempre esterno alla scacchiera, e il terzo nella stanza corrispondente.

a) Sempre mantenendo i gruppi del gioco precedente, è nominato un capitano che decide chi mandare a bordo scacchiera: un bambino davanti alla lettera (diventa il signore della lettera), un altro davanti al numero (il signore del numero) e un terzo bambino (l'investigatore) dovrà salire sulla scacchiera e occupare la casella posta all'incrocio delle due strade della lettera e del numero e identificarne il nome (lettura delle coordinate).

Se la casella è individuata e nominata correttamente il gruppo guadagna 2 punti. Se c'è un errore in qualche passaggio solo 1 punto.

• Palle grandi: 5 punti

• I fogli in cartone colorato (vedi attività n°3 e n°5) hanno i punti scritti sopra.

h) Si scoprono i premi celati da Boletus (uno scherzo?) e dal pupazzo (un sacchetto di caramelle). Il sacchetto di caramelle viene condiviso dal bambino che lo ha ottenuto tra tutti i compagni, in modo da consolare anche chi ha ricevuto poco.

Esempi di oggetti premio: piccoli giocattoli (vanno benissimo gadgets trovati negli ovetto o nelle patatine), "Chupa-chupa", Scoobydoo, gomme, matite, pennarelli ecc. Si potranno comunque "scambiare" gli oggetti con i compagni.

QUESTA E' L'ULTIMA LEZIONE DEL PRIMO LIVELLO.

SALUTO FINALE: "Il castello degli scacchi non è per noi segreto, nelle stanze ci muoviamo camminando avanti e indietro! 1 - 2 - 3 Ciao!".

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - 1 sacchetto di stoffa (per i tappi) - tappi di plastica con coordinate scritte (con pennarello indelebile, in stampatello maiuscolo) - 1 raccoglitore per i tappi estratti - boletus lo gnomo - cerchi - coni - palle grandi e piccole - piccoli gadgets - chupa-chupa - cartoncini colorati 15x15 con punti - striscioline in gomma lunghezza cm 40 - pupazzo o personaggio che possiede il premio nascosto - 1 sacchetto di caramelle o biscotti.

OSSERVAZIONI

IL GIOCO FINALE

In questo gioco, la scacchiera si trasforma in uno spazio nuovo, riempito di vari oggetti colorati, che creano fascino e curiosità nei bambini.

Una volta spiegato il gioco, s'introduce la "cassaforte" per ciascun concorrente, che diventa uno spazio personale e privilegiato dove riporre il premio, e mette i bambini in contatto con la possibilità di conquistare gli oggetti messi in palio.

Inoltre ci sono delle regole nel gioco che evidenziano la possibilità di essere "derubati" dalla vincita (attraverso l'uso delle striscioline di gomma) e che hanno forte impatto sui bambini.

Chi non ascolta con attenzione le regole, poi fatica ad accettare che il premio gli sia sottratto. Altri invece sembrano molto attenti a ciò che avviene durante l'attività e ricordano dov'è collocato il premio ambito, per poi poterlo sottrarre al compagno. Altri ancora hanno più interesse alla relazione con il compagno che al premio, e quindi scelgono l'oggetto solo per poter entrare in contatto e scambiarlo con un amico.

I vari premi hanno aspetti diversi: ci sono piccoli giocattoli o oggetti, o palline, altri che hanno valore simbolico come i cartoncini a punti e le strisce.

Infine i due oggetti "sorpresa" che sono il peluche e "boletus" stimolano nei bambini due aspetti importanti: la curiosità mista al dubbio sulla scelta da compiere, infatti, nessuno tranne il conduttore è informato su cosa essi contengano (può celare uno scherzo o un grande premio).

In questo momento si osservano bambini che "rischiano" e bambini che invece non si fidano e per paura di perdere preferiscono acquisire punti con i cartoncini o utilizzare le strisce. Ognuno mette in atto la strategia che ritiene vincente per raggiungere l'obiettivo che ha individuato.

Questa gratificazione attraverso il premio stimola enormemente l'attenzione, i bambini seguono il gioco con particolare entusiasmo e riescono inoltre più facilmente a individuare le coordinate.

Nella parte finale del gioco, quando ognuno conta i punti della propria cassaforte, alcuni hanno ottenuto molto rispetto alle proprie attese iniziali, altri hanno avuto meno, ma mostrano particolare empatia e attenzione verso i compagni e sono pronti a scambiare e regalare i premi ottenuti.

La scacchiera così allestita stimola subito il desiderio di raggiungere quegli oggetti: è il simbolo di uno spazio comune che può essere posseduto individualmente, ma anche attraversato e guadagnato attraverso il gioco.

Alla fine il conduttore porrà l'accento sul concetto di condivisione, proponendo degli scambi di oggetti e sarà particolarmente attento nel distribuire i premi rimasti: svelerà, infatti, che la ricompensa finale vinta singolarmente sarà distribuita tra tutti i partecipanti al gioco (il pacchetto di caramelle).

NOTA: Se il corso è proposto all'inizio dell'anno, specie nelle classi prime, in alcuni casi potrebbe essere ancora difficile la decodificazione dei caratteri e dei numeri.

responsabilità e l'attenzione al compito dato. Inoltre il fatto di sedersi e alzarsi in modo alternato stimola l'attenzione del gruppo al momento dell'azione da compiere.

IN VERTICALE E IN ORIZZONTALE...

In questa fase il conduttore specifica la posizione della parte superiore del busto e delle braccia, come sviluppo delle proposte del 1° livello, Aumentando la richiesta coordinativa arti inferiori - arti superiori. I bambini ritornano all'aspetto motorio e al ritmo, essendo la prima proposta di tipo più concettuale.

LA FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Svilupa la facoltà di scegliere e decidere quali compagni prendere nel proprio gruppo, quali rifiutare e come ci sente nel farlo. Il capitano della squadra potrà cambiare di volta in volta durante tutte le lezioni, dovrà inoltre gestire e dirigere l'azione sulla scacchiera da solo o consultandosi con la squadra.

Questo è un prezioso momento per leggere alcune dinamiche di relazione celate nel gruppo:

- a) Una compagna di origine straniera sceglie compagni dello stesso paese;
- b) Il compagno che resta per ultimo vive la frustrazione di non essere stato scelto da nessuno.
- c) Alcuni gruppi si presentano già strutturati nell'aspetto misto della relazione.
- d) Altri si dividono nettamente in maschi e femmine (In questo caso il conduttore potrà stimolare la ripartizione mista).

Inoltre si evidenziano in questo gioco:

- a) La classe collaborativa che si consulta attivamente e fa emergere il "giocare insieme".
- b) La nascita delle figure leader che emergono spontaneamente e sono spesso di riferimento per altri bambini. Queste figure vogliono comparire a tutti i costi per esprimere le loro doti di guida (ad esempio bambini che comandano anche quando non è il loro turno, e tendono a dire cosa dovrebbero fare gli altri).

IMPORTANTE: il conduttore deve prendere in considerazione la dote del leader e insegnare a gestirla per favorire una buona dinamica di gruppo, aiutando inoltre i bambini che hanno maggiore difficoltà ad esprimersi.

Se il conduttore in questa fase del gioco è troppo direttivo, non permette alle dinamiche spontanee di affiorare: la direttività dà sicurezza al conduttore nella gestione ma non è sempre funzionale al gruppo.

LE REGOLE

Se non si seguono le regole si può essere eliminati dal gioco, anche se può nascere una frustrazione momentanea. Il conduttore deve ricordare che la reazione alla frustrazione non è uguale per tutti i bambini.

Bisogna mettere attenzione a come si comunica la punizione o l'eliminazione dal gioco, perché questo non deve mai coincidere con il valore del bambino ma solo con il rispetto delle regole.

VARIANTE 2 (più difficile perchè si percorrono due strade per raggiungere l'oggetto)

- La squadra sceglie una casella di partenza e mette il segnaposto.
- Un bambino percorre un primo tratto di strada verso l'oggetto (direzione 1).
- Giunto sulla casella chiama un secondo compagno che lo raggiunge e, dopo aver lasciato un secondo segnaposto, percorre il secondo tratto di strada che manca per raggiungere l'oggetto (direzione 2).
- Utilizzare 2 strade.
- Si può passare su strade già occupate da segnaposti.
- Dichiarare il nome delle direzioni percorse e di quanti passi.

a) Si può modificare la difficoltà della proposta aumentando il numero di strade da percorrere (2-3 strade).

b) Il segnaposto è sempre lasciato all'inizio di ogni nuova strada e sono utilizzati più bambini: se, ad esempio, devono percorrere due strade per raggiungere l'oggetto, il capitano nominerà due bambini, uno che giocherà per primo segnando la casa di partenza con il proprio segnaposto e l'altro che completerà il tragitto con un altro segnaposto.

Se gli spostamenti portano a raggiungere l'oggetto, la squadra vince 1 tappo premio per ogni spostamento corretto (due direzioni corrette vince 2 tappi, tre direzioni corrette vince 3 tappi).

Raddoppiare i punti se sanno dichiarare correttamente lo spostamento. (nome degli spostamenti e di quanti passi).

SALUTO FINALE: "1: verticale! 2: orizzontale! 3: diagonale! 1 - 2 -3 ciao!".

MATERIALE OCCORRENTE: scacchiera gigante - cartellini con il nome e porta cartellini - Boletus lo gnomo - impronte di piedi in cartoncino - coni colorati - dischi in cartoncino colorato - tappi "punto" in plastica (bottiglia).

OSSERVAZIONI

RIPERCORRENDO LA SCACCHIERA

I bambini sono stimolati singolarmente a salire sulla scacchiera: entra in gioco la prestazione individuale e, allo stesso tempo, l'attenzione dei rimanenti perché devono osservare gli spostamenti corretti o errati sulla scacchiera.

Il fatto di essere osservati dai compagni ha come effetto un maggiore silenzio.

Inoltre si ribadisce il concetto che "prima di parlare penso": richiedere al bambino di prendersi il tempo per pensare, favorisce la riflessione e il ragionamento. Il movimento istintivo a volte può essere una difesa dal dover pensare: il bambino si muove senza però aver compreso cosa deve realmente fare. Ragionare inoltre permette maggiore presenza da parte del bambino, e possibilità di verbalizzare il proprio parere.

Il tocco del conduttore è una sorta di segnale "d'investitura" che stimola l'assunzione di

II° LIVELLO

ATTIVITA' 9 Gli spostamenti, le strade

RIPERCORRENDO LA SCACCHIERA

- Attraversare la scacchiera seguendo una strada diritta (in linea retta).
- Attraversare la scacchiera seguendo una strada diritta guardando "Boletus".
- Dichiarare i nomi degli spostamenti.

a) I bambini sono seduti attorno alla scacchiera, l'istruttore passa dietro e tocca loro la testa in successione casuale: chi è toccato si alza e attraversa la scacchiera seguendo una strada diritta. Arrivato sul lato opposto esce dalla scacchiera ma rimane in piedi (ciò aiuta l'istruttore ad osservare tutti senza far attraversare due volte lo stesso bambino). Quando è passato un compagno, tutti osservano se la strada è diritta. Per alcuni sarà una strada orizzontale, per altri verticale o diagonale.

b) E' reintrodotta "L'amico con un nome buffo" (vedi "boletus" del 1° livello): i bambini ripetono la consegna precedente attraversando la scacchiera con una strada diritta ma rivolti verso "l'amico".

N.B. E' possibile commentare insieme i vari attraversamenti utilizzando un gioco in cui tutto il gruppo (anche il conduttore) dopo aver stabilito quale segnale convenzionale usare, evidenzia se la strada è corretta o non è precisa (es. "pollice su" se la strada è corretta, "pollice giù" se non lo è).

Ripassare insieme anche il nome delle direzioni: verticale avanti e indietro, orizzontale destra e sinistra, diagonale avanti e indietro e destra o sinistra.

IN VERTICALE CAMBIANDO VISUALE!

- Spostarsi da una casella bianca ad una nera in verticale avanti e secondo le modalità indicate.

a) I bambini attraversano in verticale la scacchiera a gruppi di 4, partendo ognuno su una casella bianca, gli altri si dispongono in 4 file dietro i compagni e, terminato l'esercizio, corrono a mettersi in fondo alla propria fila

- 1) Con il passo del castello (vedi 1° livello), braccia conserte.
- 2) In posizione accovacciata con gli arti inferiori piegati, a piccoli passi, mani sulle cosce.
- 3) In equilibrio sugli avampiedi, con le braccia allungate verso l'alto.

IN ORIZZONTALE OGNI SCHERZO VALE!

- Spostarsi da una casella bianca a una nera, in orizzontale a destra e a sinistra secondo le modalità indicate.

I bambini attraversano in orizzontale verso destra a gruppi di 4, partendo ognuno su una casella bianca, gli altri si dispongono in riga di fianco ai compagni:

a) Passo del castello laterale: arti inferiori: un passo laterale, riunita di entrambi i piedi in una casella, passo laterale. Arti superiori: posizione di partenza, mani alle spalle con le braccia flesse, estensione e flessione delle braccia in fuori.

b) Passo laterale incrociato: arti inferiori: un passo laterale, incrocio un piede davanti all'altro, passo laterale. Arti superiori: posizione di partenza, mani alle spalle braccia flesse, flesso - estensione delle braccia in alto.

c) Passo laterale saltellato: arti inferiori: galoppi laterali. Arti superiori: circonduzione delle braccia sul piano frontale.

d) Al termine di ogni esercizio (a, b, c) si ricompongono le file sul lato opposto e si ripete verso sinistra.

N.B. Le proposte sono ben puntualizzate per stimolare nel bambino la coordinazione arti inferiori- arti superiori.

IN DIAGONALE SALTELLANDO NIENTE MALE!

- **Attraversare la scacchiera sulle diagonali centrali (da A1 a H8, da B1 a H7, da A2 a G8) con dei saltelli.**
- **Alternare dei saltelli a piedi uniti quando ci si trova sulle caselle nere, a dei saltelli a gambe divaricate quando ci si trova sulle caselle bianche.**
- **Al termine dell'esercizio ritornare, passando fuori dalla scacchiera, in fondo alla fila e ripetere due o tre volte.**

a) I bambini si dispongono in fila nell'angolo della scacchiera (casella A1).

b) Attraversare la scacchiera diagonalmente, iniziando con un saltello a piedi uniti sulla casella A1, successivamente saltare atterrando contemporaneamente con un piede sulla casella B1 e l'altro sulla A2 (gambe divaricate). Ritornare con il salto successivo a piedi uniti sulla casella B2 e così via sino a H8.

c) Al termine dell'esercizio ritornare in fila passando all'esterno della scacchiera (per evitare che si scontrino).

LA FORMAZIONE DELLE SQUADRE.

Divisione della classe in 4 squadre secondo diverse modalità:

a) Si possono organizzare gli alunni utilizzando le file formatasi nell'esercizio precedente.

b) Si scelgono 4 capitani che formeranno la propria squadra individuando i componenti del proprio gruppo (per classi già autonome ed abituate a questa dinamica).

c) Il conduttore divide gli alunni in 4 squadre (per classi in cui i bambini non riescono ancora a organizzarsi velocemente).

GIOCO A SQUADRE: TROVA LA STRADA!

- **Raggiungere l'oggetto sistemato sulla scacchiera dal conduttore.**
- **Scegliere da quale casella iniziare e segnalarla con il proprio segnaposto.**
- **Utilizzare un solo spostamento lineare per raggiungerlo.**
- **Non togliere il segnaposto dopo aver effettuato l'esercizio.**
- **Non partire da una casella se già presente un segnaposto (perché non vengano percorse strade già segnate).**
- **Non contare la casella in cui c'è il segnaposto.**
- **Dichiarare il nome della direzione percorsa e di quanti passi.**

a) Formare le squadre.

b) Si dispone un oggetto sulla scacchiera (cono, pupazzo...) e si fornisce al capitano della squadra più oggetti segnaposto dello stesso colore (ad esempio dischi di cartoncino colorato).

c) Si chiede a un giocatore per squadra di salire sulla scacchiera e mettersi su una casa di partenza con il proprio segnaposto per riuscire a raggiungere l'oggetto con una sola strada (verticale o orizzontale o diagonale).

d) Si chiede a chi ha eseguito l'esercizio di dichiarare la direzione effettuata e di quanti passi è stato lo spostamento.

Se sono dichiarate correttamente la direzione e il numero dei passi, la squadra guadagna due tappi premio. Se c'è un errore solo un tappo.

e) Si continua a rotazione con un giocatore per squadra, lasciando sulla scacchiera ogni segnaposto già precedentemente utilizzato.

VARIANTE 1

• **Camminare fino all'oggetto sulla scacchiera partendo dal proprio segnaposto e lasciando cadere ad ogni passo delle "orme" in cartoncino.**

• **Ritornare indietro contando quante orme ho dovuto usare.**

• **Dichiarare il nome della direzione percorsa e di quanti passi.**

a) Disporre un cono colorato sulla scacchiera.

b) Un bambino per squadra deve raggiungere il cono lasciando cadere su ogni casella percorsa un'orma (si possono ritagliare in cartoncino delle orme di piedi) fino a quando raggiunge l'oggetto.

b) Tornando indietro raccoglie le orme contandole e alla fine dichiara il nome della direzione percorsa e il numero dei passi.

Se sono dichiarate correttamente la direzione e il numero dei passi, la squadra guadagna due tappi premio. Se è dichiarato solo il numero dei passi, un tappo.