

# Andature a Sud

Antonella Santi

**A**ccompagnati dai suoni del mare, continuiamo il nostro viaggio in un'ultima tappa dove il clima è caldo. Prendiamo barche immaginarie che ci trasportano verso Africa e Arabia. Esploriamo movimenti che ci fanno percepire le parti del corpo. Diamo spazio alla danza e al movimento creativo.

**CAMPO PREVALENTE: IL CORPO E IL MOVIMENTO**

**ALTRI CAMPI COINVOLTI: INTERCULTURA • IL SÉ E L'ALTRO**



## Traguardi di competenza

- Il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.

## Obiettivi di apprendimento

ANNI 3 • Muoversi con disinvoltura nello spazio di gioco.

ANNI 4 • Controllare l'intensità del movimento nell'interazione con gli altri.

ANNI 5 • Mettere in relazione il gesto, la musica e la drammatizzazione.

- Esplorare movimenti coordinandosi con uno o più compagni.

**Il sé e l'altro** • Conoscere usi e costumi diversi dai propri.

Parole chiave:

CURA

DRAMMATIZZAZIONE

DANZA

## PRIMA di COMINCIARE...

**Organizziamo il percorso:** lavoriamo sia nel grande spazio che in sezione, soprattutto nei momenti di dialogo. Distribuiamo l'attività in cinque o sei settimane con un incontro distanziato, a maggio, su riflessioni e ricordi del percorso.

**Procuriamoci il materiale:** cuore di tessuto, calzino, cotone, alcuni foulard con campanellini, trucchi, asciugamani, corde, nastri adesivi colorati, una busta contenente il messaggio del cammello, cartoline e immagini dell'Africa e dell'Arabia (possiamo ritagliarle da cataloghi di viaggio).

**Per saperne di più:** [www.scuoladellinfanzia.it](http://www.scuoladellinfanzia.it)



corrono e iniziamo riunendoci nel salone con al centro "le bottiglie del mare" (vedi **"Scuola dell'infanzia" n. 2/2016**, Giravolte a Ovest, Atelier "Le bottiglie del mare").

● Proponiamo di riconoscere la propria bottiglia e facciamole suonare insieme, così diamo inizio al percorso che ci porterà a esplorare nuove storie e movimenti. Mostriamo i pezzetti di carta con i quali creeremo l'ultima tappa del nostro percorso.

## UN REPERTORIO DI EMOZIONI E MOVIMENTI

● Con questa attività stimoliamo i bambini a essere più consapevoli delle emozioni che si provano. Usiamo musica e movimento come linguaggi inclusivi. Proponiamo brani musicali che mettano in collegamento suoni e movimenti del corpo; teniamo a portata di mano brani con andature diverse e facciamoli ascoltare all'inizio e al termine dell'attività del giorno.

- Costruiamo un repertorio musicale collegato ai luoghi che vogliamo immaginare di visitare. Se possibile chiediamo aiuto alle famiglie provenienti dall'Africa e dai Paesi arabi nella scelta dei brani. Raccogliamo brani che mettano in evidenza



anni **3 4 5** anni

## PRONTI PER PARTIRE

- A marzo immaginiamo di partire verso Sud. Prepariamo i materiali che oc-





## PERCORSO A CAMPO PREVALENTE



condizioni del mare. Facciamo finta di remare e di essere spinti dal vento e dalle onde.

● Riuniamoci al termine della attività per dire che cosa è o non è piaciuto e come ci siamo sentiti durante l'attività. Terminiamo organizzando un laboratorio nel quale disegniamo con varie tecniche i movimenti delle onde.

anni  
**5**

### PROVIAMO, SPERIMENTIAMO

● Proponiamo un esperimento per mostrare ai bambini che le onde si formano per la presenza dei venti. Diciamo che il vento preme sulla superficie del mare e spinge l'acqua giù e su.

● Proviamo a formare delle onde: occorrono bacinelle d'acqua, tavole di legno e tappi di sughero.

● Prepariamone alcune e sistemiamole su tovaglie cerate, immergiamo la tavoletta e facciamola andare su e giù a diversa profondità: osserviamo le onde che si formano e come si muovono i tappi di sughero. Lasciamo che l'acqua si calmi dopo ogni prova e facciamo sperimentare a ognuno. Se proponiamo l'esperimento al buio e illuminiamo la superficie dell'acqua con una torcia, possiamo osservare le onde nei particolari: increspatura, cavalloni ecc.

● Creiamo un poster con disegni e immagini di mari, oceani e onde.

suoni tipici e danze popolari. **Se alcuni bambini faticano a mettersi in gioco e a lasciarsi trasportare dalla musica**, proponiamo gesti più contenuti. Per esempio, mettiamo sul pavimento grandi fogli e pennarelli e, mentre gli altri compagni si muovono, invitiamo a "scrivere suoni e andature" che stanno ascoltando.

● Diamo spazio per lo scambio reciproco, rendendola "attività per tutti" e, al termine, riuniamoci per fare un inventario dei gesti e dei disegni fatti.

### FACCIAMO FINTA CHE...

● In salone, formiamo dei gruppi di 7-8 bambini di età diversa. Sediamoci uno dietro l'altro con le gambe divaricate, in modo che ciascuno accolga un compagno davanti a sé.

● Muoviamoci lentamente con il busto in tutte le direzioni, in sincronia: avanti-indietro, destra-sinistra,

ruotando sull'asse del bacino. In questo modo, giochiamo a stare nelle barche immaginarie, che navigano a diversa velocità/direzione in varie



didattica





## PERCORSO A CAMPO PREVALENTE

anni  
**34**  
anni

### COME STARE SOTT'ACQUA

- Allestiamo lo spazio del salone in modo da ottenere delle strutture nelle quali entrare/uscire: creiamo, con tavoli, panchine e lenzuola, dei tunnel che immaginiamo come grotte e buchi tra le piante dei fondali marini.
- Tendiamo delle corde a bassa altezza, sulle quali fissiamo fogli di carta da pacchi o di carta velina e pratichiamo dei fori di diversa grandezza (dai quali vedere cosa c'è al di là, oppure da attraversare).
- Mettiamo un brano lento, che ricordi i suoni attutiti dell'ambiente subacqueo. Immaginiamo di essere sott'acqua in un luogo tranquillo da esplorare muovendoci come animali marini e diciamo ai bambini che dobbiamo cercare di non disturbare i pesci e gli altri esseri viventi che vivono nei fondali.

### RISPETTIAMO IL MARE

- Cogliamo l'occasione per collegare l'esperienza a un discorso più ampio sulla cura dell'ambiente, sviluppando il rispetto per la natura.
- Spargiamo sul pavimento pez-

zetti di carta velina colorata e diamone un po' a ognuno, dicendo che sono tanti pesciolini che stiamo liberando nell'acqua.

- Aiutiamo i bambini a sentirsi in una situazione di contenimento invitandoli a indossare "mantelli" (per esempio asciugamani) da avvolgere intorno al busto.
- Muoviamoci in vari modi: carponi come granchi, scivolando come orate, spingendosi all'indietro con i piedi come gamberi. Diamo un tempo disteso per sperimentare liberamente giochi inventati nei quali ciascuno si esprime creativamente.
- Scattiamo delle fotografie che usiamo al termine per facilitare il ricordo dei vissuti immaginari.

### TRACCE E MOVIMENTI

- Continuiamo il nostro viaggio immaginando di andare verso il deserto e facciamo ascoltare il brano di Morricone "Il segreto del Sahara" (su youtube).
- Fissiamo sul pavimento, con del nastro adesivo di diversi colori, dei tracciati a forma di serpente e invitiamo i bambini a camminarci sopra.
- Facciamo in modo che i tracciati abbiano parti di colore diverso, che

siano collegati tra loro e che seguano diverse direzioni.

- A ogni colore facciamo corrispondere un'andatura o una posizione del corpo durante lo spostamento:
  - azzurro - testa piegata a destra;
  - blu - testa piegata a sinistra...
- Muoviamoci carponi, lentamente, come dromedari, muovendo sinuosamente la schiena-gobba; facciamo movimenti oscillanti e poi lasciamo sperimentare liberamente.

anni  
**45**  
anni

### UN PUPAZZO PER ESPRIMERSI

- Procuriamo un pupazzo-dromedario; se non lo abbiamo, costruiamolo con un calzino e un cuore di tessuto (**Atelier "Un morbido amico"**).
- Diamogli un nome, Jamalà, e presentiamolo ai bambini facendolo passare di mano in mano: sarà il nostro amico del cuore, perché al centro del suo corpo troviamo... proprio un cuore morbido.
- Mostriamo una busta con immagini dell'Africa e contenente questo buffo messaggio:

#### JAMALÀ

*Jamalà, Jamalà  
ciao bambini, sono qua!  
Son paziente, sono accorto  
porto il cuore dentro il corpo.  
Come tutti i miei parenti,  
ho bei denti, sorridenti.  
Son l'amico Jamalà  
lo vi ascolto, sono qua!  
Dite, dite, che sentite?  
Rabbia, pianto o felicità...  
Jamalà, Jamalà!  
Cari amici sono qua.*





● Quando i bambini lo hanno salutato e accarezzato dicendo il proprio nome, proponiamo di passarlo nuovamente di mano in mano, invitando ciascuno a esprimere uno stato d'animo rispondendo alla domanda: "Come stai?", oppure, esprimiamo un pensiero a partire dalla domanda "Che cosa porti nella gobba oggi?".

● Al termine, diamo dei cuori di carta sui quali disegnare quello che abbiamo pensato o detto. Incolliamoli su un cartellone e trasformiamoli in tanti simpatici amici.

● Completiamo con la scritta in stampato maiuscolo "Jamalà amico del cuore".

● Continuiamo a usare questo personaggio durante l'anno per sviluppare sentimenti di empatia e la capacità di esprimere stati d'animo.

### "TROVA LA CARTOLINA"

● Riuniamoci in un luogo tranquillo per ascoltare altre musiche e vedere insieme immagini e cartoline raccolte coinvolgendo le famiglie.

● Proponiamo il gioco: "Trova la cartolina". Spargiamo le cartoline sul pavimento e costruiamo indovinielli elencando particolari presenti nell'immagine dai quali dedurre di quale si tratta.

● Dopo che i bambini hanno sperimentato per un po' il gioco, proponiamo di fare la stessa cosa a turno,

cioè di concentrarsi su una cartolina e, senza svelare di quale si tratta, descriverla scegliendo il compagno che deve indovinare. Se indovina, "guadagna" la cartolina.

● Al termine, ciascuno crea un collage con le cartoline che ha ricevuto.

### "CERCA LA FORMA"

● Se in sezione ci sono famiglie che vengono dal Nord Africa, chiediamo il loro aiuto per prestarci un telo tipico o procuriamocene uno; con il telo ricopriamo dei cuscini per creare una sorta di "duna".

● Scegliamo un brano dal ritmo egiziano e mettiamoci fermi ai lati del pavimento, con le braccia e le gambe incrociate.

● Giochiamo in coppia: distribuiamo al centro dello spazio delle figure geometriche e facciamo una gara per raccogliere solo i triangoli. Chi ne prende di più va a sedere sulla duna, finché non arriva il vincitore del turno successivo.

## atelier UN MORBIDO AMICO



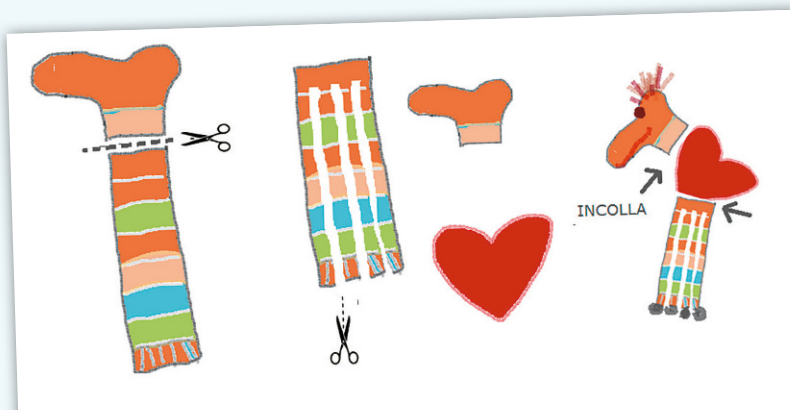
### CHE COSA SERVE

Cuore di tessuto imbottito, calzino lungo, lana, cotone idrofilo, bottoni, colla a caldo, 4 tappi di plastica colorata.



### COME SI FA

- 1 Per la testa: tagliamo la parte del piede del calzino e riempiamo con cotone idrofilo, poi chiudiamo con la colla a caldo; facciamo gli occhi con due bottoni e aggiungiamo particolari di lana.
- 2 Per il corpo: fissiamo la testa su un lato del cuore imbottito, che sarà il corpo con la gobba.
- 3 Per le zampe: tagliamo il calzino in 4 frange-zampe nel senso della lunghezza, cuciamolo sul lato opposto del cuore, e fissiamolo all'estremità delle zampe 4 tappi di plastica con la colla a caldo.





### UNA DANZA AFRICANA

- Con i trucchi per bambini lasciamo il gruppo libero di truccarsi.
- Recuperiamo gli strumenti musicali che abbiamo e distribuiamoli ai bambini. Separiamoci in due gruppi e disponiamoci in due cerchi concentrici. Chi sta dentro balla e chi sta all'esterno suona camminando in cerchio.
- A un nostro segnale si scambiano i ruoli o gli strumenti musicali.

### DANZE DA TUTTO IL SUD

- Con i più grandi incontriamo altri Paesi che ci accolgono con danze e ci invitano a impararle...
- Ascoltiamo una musica per la danza del ventre e stimoliamo ad apprezzarne i suoni attraverso movimenti ondeggianti del bacino. Indossiamo dei foulard colorati e suoniamo dei campanellini. Leghiamo insieme dei foulard e invitiamo i bambini, in piccolo gruppo, ad af-

ferrarne una parte. Facciamo diversi movimenti, in piedi e seduti, provando a rimanere coordinati.

### RICORDI DI VIAGGIO

- Lasciamo trascorrere del tempo dalla fine del percorso e, nel frattempo, organizziamo il materiale usato e raccogliamo la documentazione.
- Usiamo il poster del mare realizzato nei percorsi precedenti, che abbiamo completato, come punto di riferimento. Riuniamoci con i bambini per vedere le foto e il materiale, associamo ricordi a immagini e lavori.
- Dedichiamo due incontri a questa attività e realizziamo in ogni appuntamento dei disegni su un libretto che abbiamo predisposto. Appendiamo i libri sopra il poster.



## RUBRICA DI VALUTAZIONE

### INDICATORI DI COMPETENZA (A CONCLUSIONE DEI PERCORSI SU "IL CORPO E IL MOVIMENTO")



#### 3-4 anni

- Il bambino si orienta bene nello spazio e usa adeguatamente rapporti spaziali nell'interazione.
- Cammina senza inciampare o far cadere oggetti, padroneggia movimenti (correre, saltare, camminare, lanciare, arrestarsi).
- È interessato alle proposte motorie e le pratica creativamente.

#### 4-5 anni

- Il bambino si orienta nello spazio dell'ambiente e del foglio, comprende e rappresenta rapporti spaziali.
- Imita movimenti, copia figure, disegna/colora all'interno di uno spazio.
- Compie movimenti di precisione con le mani e con i piedi (infilare, punteggiare, ritagliare, lanciare, avvitare, abbottonare).
- È interessato alle proposte motorie e le pratica creativamente nell'interazione.

Con aiuto

Su richiesta

In autonomia

#### Autovalutazione del bambino

- Osserva i lavori che hai fatto in questo periodo: che cosa avresti voluto fare di più?
- Abbiamo fatto il gioco del mare e l'attività sui viaggi. C'è un posto nel quale vorresti andare con la tua famiglia? Perché?

#### Autovalutazione degli insegnanti

- Abbiamo annotato durante i percorsi i cambiamenti osservati nello sviluppo dei bambini?
- Ci siamo posti in una situazione di ascolto delle minoranze di bambini, rendendoci disponibili a cambiare l'attività progettata?
- Abbiamo creato proposte per tutti, cioè sensibili alle diverse situazioni di sviluppo?

#### Idee per migliorare e potenziare

Competenze del bambino: .....

Competenze degli insegnanti: .....

Strategie e proposte: .....



Lavoriamo sulla **percezione visiva** e l'**orientamento spaziale**. Con queste attività introduciamo concetti importanti come simmetria e uguaglianza.

## TRAVESTIMENTI "DOPPI"

- Creiamo una situazione motivante con una storia:

*Il principe Ali deve liberare la principessa da un incantesimo. Il suo castello è stato trasformato in pietra. Per annullare l'incantesimo, occorre superare alcune prove. Ali deve compiere azioni nell'ordine dato dal Mago e poi raggiungere l'oasi dove troverà un'altra prova da superare. Alla fine tutto tornerà in ordine se...*

- Procuriamo travestimenti "doppi": due cappelli, due foulard, due collane, due camicie... e stendiamo a terra. Un bambino, che fa il Mago, indossa una serie di oggetti e l'altro, che fa Ali, copia le azioni del compagno. Poi, le varie azioni si compiono a ritroso.

- Per facilitare o complicare il gioco, togliamo/aggiungiamo oggetti da indossare o azioni da fare. Rifacciamo il gioco e diamo una striscia di carta divisa in settori dove disegnare gli oggetti nella sequenza sperimentata.

## LE FORME GEOMETRICHE

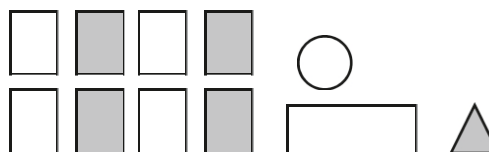
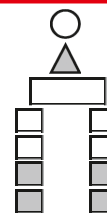
- Procuriamo qualche specchio, alcuni cubetti e figure solide di legno, oppure forme geometriche piane. Continuiamo la storia e proponiamo la prova dell'oasi nella quale immaginiamo ci sia uno specchio d'acqua.
- Presentiamo una composizione semplice (casetta, ponte, torri...) e invitiamo a copiare il modello del castello di Ali sopra lo specchio. Partiamo da una base di 5/7 cubetti.
- Per facilitare e consolidare vediamo insieme tutti i passaggi per ottenere le composizioni, rinforziamo concetti come: togliere, aggiungere, mettere sotto/sopra...

## Vado in prima!



### IL CASTELLO DI FORME

- OSSERVA IL MODELLO, POI RITAGLIA LE FORME E COSTRUISCI UN CASTELLO UGUALE.



Con questo lavoro esercito la percezione visiva, la relazione e la posizione spaziale.



- Operiamo in modo da rendere autonomi i bambini. Potenziamo l'attività a piccoli gruppi nei quali realizzare un insegnamento reciproco.
- Proponiamo infine la **scheda "Il castello di forme"**.

