

# Parole dentro e fuori

Antonella Santi



I DISCORSI E LE PAROLE

Concludiamo il percorso-storia con varie proposte linguistiche dedicandoci alle emozioni. Facciamo comprendere che possiamo mettere in campo diversi modi di interpretare e di esprimere noi stessi. Proprio l'uso di più linguaggi stimola quello verbale che ci accompagna trasversalmente in tutte le proposte.

## Traguardi di competenza

- Il bambino sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che usa in differenti situazioni comunicative.

## Obiettivi di apprendimento

ANNI 3 • Ampliare le esperienze linguistiche e comunicative.

ANNI 4 • Parlare di sé e dei propri sentimenti.

ANNI 5 • Raccontare, riflettere sulle esperienze fatte.

- Produrre scritture spontanee.

**Immagini, suoni, colori** • Spiegare, interpretare produzioni proprie e dei compagni.

Parole chiave

DIALOGO

EMOZIONI

BURATTINI

## PRIMA di COMINCIARE

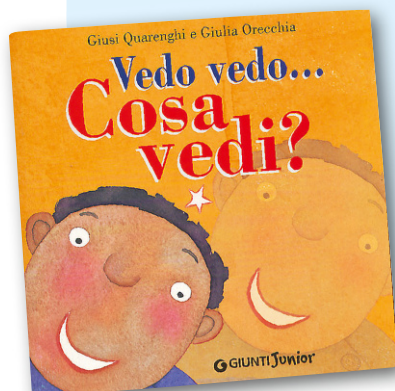
**Organizziamoci:** realizziamo lo scatolone per la prima attività: pratichiamo un foro nel quale introduciamo la manica di una camicia che fissiamo con la colla; inseriamo i materiali. Prepariamo i brani musicali che occorrono e i burattini ape e calabrone.

**Procuriamoci il materiale:** uno scatolone, la manica di una camicia, spugna, ovatta, paglia, pigne, sonagli, corda, rete metallica, spugnette abrasive, foulard, colla.

**Per saperne di più:** Quarenghi, G., Orecchia, G. (2004). Vedo vedo... Cosa vedi?. Firenze: Giunti Kids; Agostinelli, M.E. (2002). Sembra questo, sembra quello. Milano: Salani.

[www.giuntiscuola.it](http://www.giuntiscuola.it)

> Sesamo didattica interculturale > Percorsi > Racconti > Sembra questo sembra quello.



3 4 5  
anni anni anni

## DICO CHE COSA SEMBRA

● Stimoliamo l'attenzione dei bambini su particolari visivi, tattili, sonori che possono essere interpretati in più modi: teniamo conto che per incoraggiare il linguaggio verbale occorre stimolare anche altri linguaggi.

## Leggiamo

● Procuriamoci in biblioteca libri che giocano con le immagini offrendo spiegazioni differenti su quanto proposto, come per esempio: G. Quarenghi, G. Orecchia, Vedo vedo... Cosa vedi? (Giunti Kids, 2004).

## Tocchiamo

● Diamo materiali che si prestino a diverse letture (vedi anche le attività per i Piccoli e piccolissimi, pp. 25-27). Giochiamo a esplorare con le mani l'interno di uno scatolone. Sentiamo cose nascoste che gli altri non vedono e diciamo

didattica



## I DISCORSI E LE PAROLE

mo le sensazioni che si provano e quello che ci fanno venire in mente. Per esempio: "Questo è morbido e mi ricorda cose tranquille; questo è pungente come qualcuno che è arrabbiato".

### Ascoltiamo

● Facciamo la stessa cosa a partire da rumori. Mettiamoci dietro una tenda: con una forchetta, grattiamo una superficie liscia/ruvida; facciamo strisciare una maracas su una superficie, muoviamo velocemente un frullino e chiediamo: "Che cosa vi sembra? Chi sarà nascosto?".

● Accogliamo le idee dei bambini invitando a disegnare quello che hanno immaginato. Poi, condividiamo annotando le loro parole a margine.

● Mostriamo gli oggetti che abbiamo usato e facciamo provare a turno anche a loro, mettendo a disposizione, dietro la tenda, altri oggetti tra cui scegliere.

### DICIAMO IN TANTI MODI

● In una zona della sezione, mettiamo a disposizione, per più giorni, scatole con materiali di riciclo che ciascuno incolla a piacere su cartoncini colorati. Creiamo uno spazio apposito, con tavolini con teli cerati dove lavorare liberamente in piccolo gruppo.

● Riuniamoci e condividiamo l'idea che alcuni materiali ci ricordano qualcosa, emozioni e sensazioni che possiamo mettere insieme creativamente e mostrare agli altri. Chiediamo se sono contenti di raccontare qualcosa di sé e ascoltare le esperienze dei compagni.

● Le domande che facciamo e le domande/espressioni dei bambini sono parte dell'attività. Per esempio, se Giulia dice che qualcosa di morbido ricorda la nonna, chiediamo: "In che

## Per il bambino

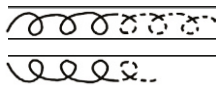


### EMOZIONI IN UN SEGNO

- ASCOLTA E COMPLETA. INVENTA ANCHE TU: RACCONTA DI QUANDO PROVI FELICITÀ, RABBIA, TRANQUILLITÀ.



UNA CICALA CANTA FELICE, SI MUOVE SALTANDO E A TUTTI LO DICE



UN RICCIO PER SBAGLIO È STATO PESTATO! MOSTRA LE PUNTE TUTTO ARRABBIATO



UN PESCIOLINO NUOTA TRANQUILLAMENTE... QUALE SEGNO TI VIENE IN MENTE?

Con questo lavoro eseguo grafismi ed esprimo stati d'animo.

modo questa ovatta assomiglia alla nonna di Giulia? Avete altri esempi da raccontare?".

● Stimoliamo a fare collegamenti tra ciò che hanno creato e sensazioni provate, tra percezioni tattili e situazioni o esperienze vissute o da vivere.

● Con i bambini di 3 anni facciamo pannelli sensoriali da appendere alla loro altezza in un corridoio.

● Con i bambini di 4-5 anni costruiamo dei libri che completiamo con immagini di volti/luoghi, arricchendo la comunicazione delle emozioni. Le riviste sono un materiale adatto a queste ricerche con i bambini, perché contengono figure che stimolano associazioni di idee. Sfogliamole attentamente prima di metterle a disposizione dei bambini e togliamo immagini che possono colpire la loro sensibilità.

4 5

### PAROLE CHE BALLANO

● Scegliamo brani musicali diversi e proponiamo collegamenti a partire

dall'ascolto e dal movimento.

● Per esempio, muoviamoci liberamente con tango, mazurca, ninna nanna, sinfonia o assolo di strumenti musicali.

● Creiamo una danza mettendo insieme movimenti suggeriti da ciascuno.

● Al termine, dopo un breve momento di rilassamento a terra, mettiamo a disposizione colori a cera e, alle pareti e a terra, lunghe strisce di carta da pacchi, sulle quali lasciare tracce durante un nuovo, ma più breve, riascolto dei brani.

● In un altro giorno, diamo la **scheda**. Usiamola per un nuovo dialogo.

3 4 5

### PARLIAMONE CON UNA STORIA

● Realizziamo i personaggi proposti nel box **Per fare** che usiamo per sceneggiare il racconto: "Rossella si spaventa". Mettiamo su uno dei due pupazzi un piccolo mantello nero che realizziamo con del tessuto o con carta velina.



● Facciamo spazio al centro della stanza e accomodiamoci a piedi scalzi sul tappeto fogliato per ascoltare *Il volo del calabrone* di Rimsky-Korsakov scaricabile da youtube (versione pianoforte). Durante l'ascolto, muoviamo i due insetti-burattino come in una rincorsa. Dopo qualche minuto, al termine del brano iniziamo il racconto:

### Rossella si spaventa!

*Questa mattina, l'ape Rossella è uscita molto presto dall'alveare in cerca di un nuovo campo di fiori da esplorare. Vola, vola, vola e dopo un po' lo trova. Un grande prato dai mille colori, che sono i petali di tanti fiori! Così vuole dirlo alle sue sorelle e, per avvertirle, fa la "danza delle api Rosselle"!*

### LA DANZA DELLE API

● Sospendiamo la storia per muoverci in una danza libera e circolare, mentre facciamo ascoltare un nuovo brano.  
● Riaccomodiamoci e continuiamo il racconto:

*Arriva Filippo il calabrone in cerca di compagnia. Si avvicina spingendola, disturbandola con strani scherzetti. La sposta qua e là con piccole mosse che rovinano la sua danza. Filippo batte le ali velocemente muovendosi su e giù, poi saltella e la spinge sempre più lontano dal prato fiorito. Rossella si spaventa e vola via lontano.*

● Poi i personaggi si presentano ai bambini.

*Son Filippo il calabrone,  
corro e faccio confusione!  
Ronzo e giro intorno a qualcuno  
e non piaccio mai a nessuno.  
Ho un pancione grosso e rosso,  
son veloce, volo... addosso!*

*Sono un'ape, son Rossella,  
sono nera, sono gialla, sono bella.  
Nelle mie giornate preferite,  
sto al sole sulle margherite.  
Sono morbida e pelosetta,  
l'alveare è la mia casetta!  
Son gentile, son solare,  
non mi piace litigare.*

anni 45 anni

### GIOCHIAMO A DESCRIVERCI

● Facciamo come l'ape e il calabrone e giochiamo a descriverci.  
● Disponiamoci su due file, uno di fronte all'altro. A turno, elenchiamo le caratteristiche di chi sta di fronte a noi. Poi, scegliamone una uguale o che ci assomiglia, per esempio l'altezza o la forma delle mani, il colore dei capelli o degli abiti, i giochi preferiti o i modi di fare.  
● Al termine, ci disegniamo pensando a come gli altri ci hanno descritto.

### METTIAMOCI NEI PANNI DI...

● Stimoliamo il dialogo a partire dai commenti dei bambini, attraverso alcune domande, per esempio: perché Rossella si è spaventata? Che cosa avrebbe potuto fare Filippo il calabrone? Perché si comporta in questo modo? Come dobbiamo trattare un compagno quando fa qualcosa che non ci aspettiamo?  
● Facciamo esempi tratti dal quotidiano: vi siete trovati nella situazione di Filippo/Rossella? Come vi siete sentiti? Per quale ragione?  
● Prepariamo un poster sul quale incolliamo i due personaggi, l'ape e il calabrone, ognuno all'interno di una nuvola.  
● Distribuiamo dei pallini di diverso colore e invitiamo i bambini a scegliere lo spazio del poster che sentono più affine a un'esperienza vissuta. Stimoliamo il racconto di emozioni che si provano a sentirsi nei panni dei personaggi della storia.

## Per fare

### • PERSONAGGI COI BUCHI



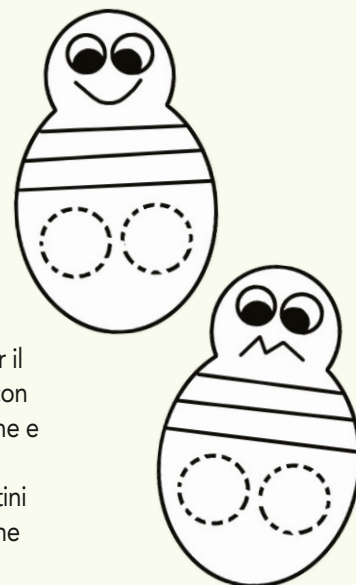
#### CHE COSA SERVE

Cartoncino giallo, scovolini neri e rossi, veline, colla vinilica.



#### COME SI FA

- 1 Ritagliamo le forme come da modello e pratichiamo due fori nei quali si infileranno le dita (indice e medio).
- 2 Per fare l'ape incolliamo strisce nere, per il calabrone strisce rosse che realizziamo con gli scovolini. Completiamo con le antenne e le ali che realizziamo con le veline.
- 3 Quando sono asciutti muoviamo i burattini infilando le dita nei fori. Con altre sagome inventiamo altri personaggi-burattini.





anni 3 4 5

## CON I BURATTINI

- Seguendo le indicazioni per costruire burattini da muovere con le dita, facciamo nuovi personaggi con i quali inventare storie di emozioni.
- Condividiamo quello che abbiamo fatto invitando i bambini a raccontare caratteristiche e azioni dei personaggi.
- Formiamo delle coppie, stimoliamo dialoghi liberi su situazioni quotidiane e invitiamo a riflettere sulle soluzioni possibili reciprocamente accettabili.
- Infine, inseriamo nel quaderno del percorso le storie e qualche personaggio.

## PAROLE DA SFOGLIARE

- Prevediamo piccoli gruppi con i quali sfogliare il quaderno del percorso e rivedere insieme le attività realizzate durante l'anno.
- Ricordiamo insieme ciò che abbiamo fatto e inseriamo lavori che mancano e che i bambini hanno piacere di valorizzare ancora.
- Dedichiamo un ulteriore spazio a coloro che non hanno seguito alcune parti del percorso, integrando con l'essenziale. Cogliamo l'occasione per formare piccoli gruppi ai quali partecipano anche bambini che hanno mostrato qualche difficoltà. Dare una diversa opportunità a distanza di tempo può essere virtuoso.



anni 5

## VERSO LA PRIMARIA

### ALFABETO ED EMOZIONI

- Facilitiamo l'approccio alla lingua scritta conoscendo lettere iniziali di alcune parole che descrivono emozioni.
- Consegniamo a tutti il dado nel **box 1** e invitiamo a personalizzare con pastelli colorati lo sfondo delle immagini.
- Facciamo lo stesso con la tabella (**box 2**), invitando a dare colore uguale a lettera uguale.
- Usiamo le lettere come simboli per giocare: F felicità, T tristezza, P paura, S sorpresa, D disgusto, R rabbia.
- Condividiamo insieme il significato delle varie facce del dado.

### L'EMOZIONE DEL GIORNO

- Formiamo delle coppie o piccoli gruppi e iniziamo il gioco. Per esem-



pio, si decidono tre lanci del dado ciascuno e si lancia a turno. Dopo ogni lancio, si registra con un colore o una crocetta la lettera-emozione sorteggiata.

- Al termine dei lanci, si contano le crocette e si dedica uno spazio di dialogo o lettura all'emozione che ha raggiunto più scelte: si realizzano disegni con i quali comporre libretti personali.
- Scriviamo le parole dei bambini a margine dei disegni; se qualcuno lo desidera, può ricopiare dal dado parole inerenti a ciò che intende esprimere nei disegni.

#### Box 1



#### Box 2

F					
T					
P					
S					
D					
R					

## VERSO LE COMPETENZE:

### OSSERVIAMO E RIFLETTIAMO

Durante le attività osserviamo se il bambino:

- anni 3** • esprime con le parole il significato delle opere che realizza liberamente con i materiali;
- anni 4** • dopo i giochi e le attività con la musica, parla dell'esperienza e di ciò che prova;
- anni 5** • descrive se stesso e un compagno; comprende analogie tra le storie raccontate e propri vissuti.

Riflettiamo:

- in che modo abbiamo reso partecipi le famiglie del percorso?

Chiediamo:

- ci sono libri che ti fanno venire voglia di raccontare una storia? Quali per esempio?



## LABORATORIO LINGUISTICO

*Nelle relazioni, incomprensioni e conflitti accadono quotidianamente. I bambini sono impegnati a conoscersi e questo è un processo che richiede tempo ed esperienza nella ricerca di soluzioni sempre migliori, per star bene con gli altri e con se stessi. Nel laboratorio, sviluppiamo la disponibilità a riflettere sulle proprie motivazioni osservando ciò che accade nei momenti di contrasto.*

ogni **3** ogni **4** ogni **5**

### GUARDA, GUARDA... CHE SUCCEDDE?

- Introduciamo l'idea che, per valutare una situazione, occorre osservarla attentamente. Anche il silenzio ha grande valore quando vogliamo provare a interpretare e dire con le parole ciò che sta accadendo.
- Con due pupazzi di animali (ideali quelli che possono essere animati infilando le mani) mimiamo uno scambio non verbale, che sfocia in un litigio. Seguiamo questo schema per la trama da realizzare.

- I pupazzi sono lontani, si muovono lentamente, ognuno con spostamenti diversi nello spazio.
- Lentamente si avvicinano ma non si toccano mai. C'è un'osservazione reciproca a distanza.
- Dopo qualche minuto uno dei due comincia a copiare i movimenti dell'altro. Per esempio, il primo gira la testa e la muove su e giù, subito dopo l'altro fa la stessa cosa.
- Inizia uno scambio giocoso in cui entrambi si alternano nel gioco movimento/copia del movimento (prevediamone di più lenti e più veloci).
- Sembra che il gioco piaccia a entrambi gli animali, ma, dopo qualche minuto, uno dei due fa una mossa di avvicinamento brusca, che l'altro interpreta come un attacco. Così, si inverte il clima tra i due e cominciano scambi che sfociano in una vera e propria lotta.
- Poco per volta, quello che era un gioco di avvicinamento empatico e conoscenza reciproca si trasforma in una controversia, con aggressioni, spinte e versi (no parole, solo suoni).
- I pupazzi se ne vanno ognuno per suo conto.



### LE PAROLE GIUSTE

- Dare una spiegazione condivisa delle varie situazioni aiuta a elaborare giudizi migliori su ciò che accade. Se esprimiamo quello che ciascuno prova è più facile dare una direzione adeguata a sensazioni ed emozioni, così molte esperienze risultano sostenibili.
- Chiediamo: "Possiamo raccontare quello che è successo tra i due animali?". Facilitiamo interventi a turno facendo emergere l'interpretazione di tutti.

### POSTER SENZA PAROLE

- Con altri pupazzi, proponiamo di provare lo stesso gioco in coppia; arricchiamo con finali alternativi, per esempio: i personaggi fanno pace (come?); chiamano un terzo ad aiutare; si invertono i ruoli; inventano una danza. Facciamo disegni e condividiamo quello che abbiamo fatto.
- Prepariamo un poster nel quale raccogliere disegni, pensieri e idee emerse durante queste attività. Scriviamo "Quella volta che...": dividiamo lo spazio a metà; nella parte inferiore mettiamo disegni di esperienze personali e facciamo un elenco delle soluzioni emerse.

ogni **5**

### PARLIAMO DI EMPATIA

- Sviluppiamo l'empatia con il gioco "Faccio come te". Due bambini, fianco a fianco, disegnano su un cartoncino fissato al pavimento. Il primo disegna a piacere e il secondo lo copia.
- Diamo un tempo disteso per sperimentare, poi si scambiano i ruoli. Oppure un bambino fa una certa azione con una bambola e l'altro copia, poi si scambiano i ruoli.
- Al termine, chiediamo: "Che cosa hai provato quando facevi come lui/lei? Come ti sei sentito/a? Che cosa hai



## I DISCORSI E LE PAROLE

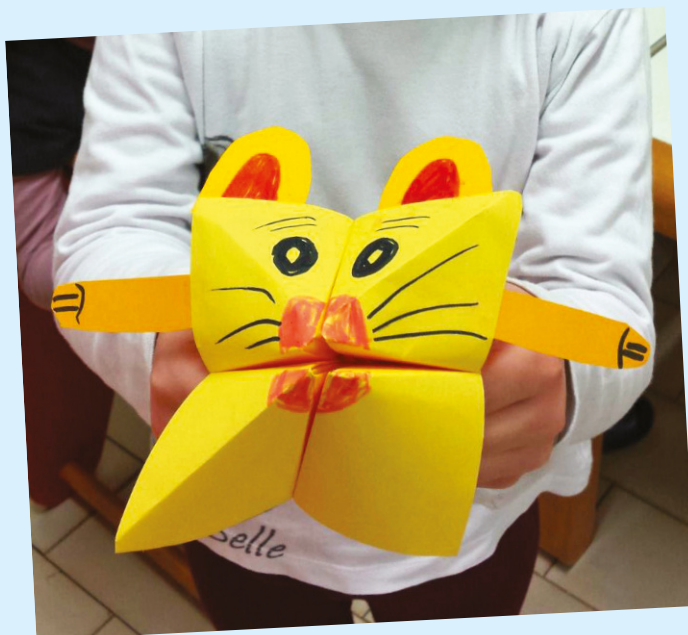
provato mentre eri copiato/a? Come ti sei sentita/o, ti è piaciuto? Sapevi che cosa avrebbe potuto fare ancora? Come lo sapevi?”.

### IL GIOCO DEL TELEFONO

- Inventiamo strategie di gioco per rendere i bambini più sereni quando devono risolvere un problema. Creiamo un angolo nel quale mettiamo un piccolo tavolino e due poltroncine. Se non le abbiamo, mettiamo due sedie; impreziosiamo lo spazio con tessuti morbidi e cuscini, una tovaglia ricamata, un vasetto di fiori.
- Facciamo in modo che gradualmente lo spazio venga usato in autonomia, per discutere dopo un litigio, per chiarire piccoli malintesi. I bambini si accomodano uno di fronte all'altro, parlano del loro conflitto usando due telefoni giocattolo. Se qualcuno non vuole stare di fronte, può scegliere la direzione che preferisce.
- Valorizziamo questo momento come situazione che ha delle sue regole, per esempio parlare a turno, fare il numero dell'altro, impegnarsi per trovare una soluzione condivisa. All'inizio della proposta è utile registrare le conversazioni che riascoltiamo nel gruppo, orientando l'attenzione su ciò che si ascolta, piuttosto che su chi sta parlando.

### UN ORIGAMI PER FARE LA PACE

- Costruiamo un *teller*, l'origami a quattro scelte-sorpresa. Diamo una forma di animale, per esempio un topino



(possiamo realizzare anche altri animali, vedi per esempio youtube > DiZaiZu > Paper Craft Ideas for Kids - diy paper craft - origami animals - cootie catcher).

- Giochiamo con il “topino consigliere” per concludere conflitti tra bambini quando hanno chiarito al telefono le reciproche tensioni riguardo a un litigio, a incomprensioni o aspettative deluse. Si gioca infilando le dita nella parte inferiore, chiedendo al compagno di dire un numero. Poi si conta e si sceglie un colore all'interno. Alzando la lingua di carta, appare l'azione da fare insieme: dire qualcosa di gentile o la soluzione trovata per fare pace; scegliere un gioco da fare insieme; abbracciarsi; disegnare insieme un mandala o qualcosa che piace a entrambi.

## Per fare • L'ORIGAMI DELLA PACE

**CHE COSA SERVE**  
Carta formato A4, pastelli e pennarelli, colla.

**COME SI FA**

- 1 Fotocopiamo il modello, coloriamolo e facciamo le piegature.
- 2 Scriviamo all'interno: dire, fare/giocare, abbracciare, disegnare...

