

Gioco e... autonomia

Quando proponiamo un gioco e i bambini cominciano a sentirlo proprio facciamo un passo indietro, restando accanto a loro. Osserviamo quali varianti inventano, come entrano ed escono dal gioco, come lo terminano... Elementi preziosi per ricercare i segreti della “ludicità” e affinare le nostre metodologie.

 di Antonio Di Pietro  4 minuti di lettura 10 dicembre 2020

Giochiamo: macchine con le scatole di cartone

Che cosa serve

Realizziamo alcuni mezzi di trasporto con degli scatoloni di cartone (possono essere costruiti anche dai genitori), facendo in modo che siano resistenti:

- tagliamo le alette che servono per chiudere lo scatolone, sopra e sotto, e ricaviamo dal cartone delle strisce larghe circa 10 cm da incollare in modo da rinforzare gli angoli interni (per mantenere la forma);
- decoriamolo (per esempio incollando carte colorate) in modo da far immaginare la carrozzeria di un mezzo di trasporto;
- a metà del lato superiore più corto, a circa 10 cm dal bordo, facciamo dei fori e infiliamo una fettuccia in modo da creare una bretella per tenere la macchinina sulle spalle.

Come si gioca

- In un ambiente dove i bambini possono muoversi con agio, sistemiamo i diversi mezzi di trasporto costruiti: per aumentare l'effetto sorpresa, su ognuno mettiamo un telo per poi scoprirlo al momento giusto.
- Invitiamo i bambini a entrare ciascuno in una “scatola”, allacciarsi la cintura di sicurezza (infilando le bretelle) e partire!
- Inizialmente, dirigiamo il traffico, poi indossiamo i panni di un meccanico e interveniamo solo in caso d'incidente...
- Osserviamo quanti giochi vengono inventati.

Giochiamo: pinguino, lumaca...

Che cosa serve

Una serie di oggetti resistenti, di diverso peso, dalle forme più varie.

Come si gioca

- Posizioniamo un oggetto stretto fra le ginocchia e iniziamo a camminare a piccoli passi: diciamo che stiamo facendo il pinguino.
- Stringiamo ora un altro oggetto fra le cosce, iniziamo a saltare e chiediamo: “Che animale è?”. Una rana, un canguro, una cavalletta...?
- Mettiamoci a sedere con le gambe piegate e unite con un nuovo oggetto in mezzo alle gambe, poi cominciamo a muoverci scivolando con il sedere sul pavimento e flettendo le gambe: siamo una lumaca.
- Infine, diciamo che faremo un coccodrillo e facciamo scegliere un oggetto dai bambini. Sdraiamoci con la pancia a terra e l'oggetto stretto fra i piedi spostandoci in avanti con le braccia.
- Facciamo scegliere un oggetto a ogni bambino, iniziamo a raccontare una storia (di nostra invenzione) e quando nominiamo un animale invitiamo tutti a muoversi come concordato.
- Inventiamo tutti insieme altri possibili animali e le relative andature. Ampliamo la storia precedente oppure inventiamone una nuova.
- Offriamo ai bambini l'occasione di dirigere il “movimento narrativo” degli



in-
ova.

animali diluendo sempre più il nostro ruolo di conduzione.

Giochiamo: Punchinella

Punchinella è un gioco diffuso durante l'immigrazione italiana negli Stati Uniti. Fra le tante versioni, [ecco un testo da cantare](#).

Punchinella (USA)

Oh... Look who's here, Punchinella, Punchinella,
look who's here, Punchinella from the zoo.

What can you do, Punchinella, Punchinella,
what can you do, Punchinella from the zoo.

We can do it too, Punchinella, Punchinella,
we can do it too, Punchinella from the zoo.

Who do you choose, Punchinella, Punchinella,
who do you choose, Punchinella from the zoo.

Pulcinella

Oh... Guarda chi c'è qui, Pulcinella Pulcinella,
guarda chi c'è qui, Pulcinella dallo zoo.

Cosa tu sai fare, Pulcinella Pulcinella,
Cosa tu sai fare, Pulcinella dallo zoo.

E noi li rifacciamo, Pulcinella Pulcinella,
E noi li rifacciamo, Pulcinella dallo zoo.

Adesso tu chi scegli, Pulcinella Pulcinella,
Adesso tu chi scegli, Pulcinella dallo zoo.

- Formiamo un cerchio di bambini (senza tenersi per mano), andiamo al centro e, fermi sul posto cantiamo la canzone. Durante la terza strofa (*We can do it too, Punchinella...*) iniziamo a fare un movimento, danzato a tempo di musica, a nostra scelta.

- Ricominciamo la canzone facendo un nuovo movimento sempre in corrispondenza della terza strofa: i bambini non tarderanno a imitarci.
- Aggiungiamo una novità: durante la quarta strofa (*Who do you choose, Punchinella...*) ruotiamo su noi stessi con il dito puntato verso i bambini. Fermiamoci quando termina la canzone e invitiamo il bambino scelto a prendere il nostro posto.
- Infine, concordiamo che cosa potrebbe fare chi è in cerchio durante le prime due strofe: ballare sul posto, salutare, far finta di guardare con un binocolo.
- Concordata la sequenza, iniziamo il gioco con un bambino al centro, alternando il ruolo di Pulcinella. Osserviamo le “variazioni sul tema” che realizzano i bambini.