

Muoviamoci con le storie

Spostiamoci nello spazio come artisti del circo e imitiamone i movimenti.
Impariamo a costruire e leggere una mappa e giochiamo a una caccia al tesoro

di **Elena Fascinelli** 08 settembre 2020

COMPETENZE CHIAVE

EUROPEE

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo.

Obiettivi

Controllare gli schemi dinamici e posturali di base.

Usare con autonomia spazi, strumenti e materiali.

Acquisire consapevolezza e padronanza del proprio corpo.

Orientarsi nello spazio e riconoscere proprietà geometriche.

anni 3-4: al circo malibù

1. Il pagliaccio Serafino
2. I personaggi del circo
3. I pagliacci curiosi
4. Il percorso degli acrobati

anni 4-5: le avventure dei pirati

1. Pirati all'avventura
2. I giochi dei pirati
3. Mappe e percorsi
4. Caccia al tesoro

Organizziamo una zona della sezione per ascoltare le storie che introdurranno i vari percorsi. Predisponiamo un grande contenitore, un cesto, un baule o una valigia, per

mettere all'interno un oggetto che rappresenti l'esperienza che andiamo a proporre. Possiamo mettere nel contenitore: per il primo percorso dei cappellini a cono, colori per truccare il viso e palloncini; per il secondo percorso bandane colorate, una bandiera dei pirati e una piccola cassetta piena di monete di cioccolato.

ANNI 3-4: AL CIRCO MALIBÙ

Attività 1

Il pagliaccio Serafino

Ascoltiamo la storia del *Pagliaccio Serafino*: racconta di un pagliaccio afflitto da una strana malattia che lo costringe a muoversi a scatti e a compiere movimenti improvvisi senza senso. Serafino viene curato da un pagliacciologo che lo costringe a bere 5 cucchiaini al giorno di sciroppone e alla fine ritorna a far divertire i bambini di tutte le città.

Chiediamo: chi era Serafino? Dove viveva? Che cosa faceva nel circo? Che cosa gli è successo? E alla fine chi lo ha aiutato? Drammatizziamo il racconto e realizziamo il Pagliaccio serafino (**Per fare**). Lasciamolo a disposizione per giocare e riconoscere le parti del corpo.

Mimiamo alcune posizioni che assume il pagliaccio e il modo in cui si muove quando sta bene e quando è ammalato (camminiamo all'indietro, cadiamo, stiamo seduti, sdraiamoci...).

Riprendiamo il racconto del pagliaccio: nel circo Malibù, oltre a Serafino ci sono gli acrobati, i giocolieri e i prestigiatori. Nominiamoli e osserviamo delle loro immagini su libri o sul web. Infine, raccontiamo le nostre esperienze al circo.

Per fare

La sagoma di Serafino

CHE COSA SERVE

Cartoncino, colori a tempera, ferma campioni, pennarelli, forbici.

COME SI FA

1. Disegniamo la sagoma del pagliaccio sul cartoncino e invitiamo ogni bambino a colorarla con le tempere. Completiamo aggiungendo particolari con i pennarelli.

2. Ritagliamo le varie parti e foriamo come indicato nelle immagini, inseriamo i ferma-campioni nei fori per completare la sagoma.
3. Giochiamo mettendo la sagoma in posizioni diverse e cercando di imitarla con il corpo.

Attività 2

I personaggi del circo

Muoviamoci nello spazio e distanziamoci imitando i movimenti dei diversi personaggi del circo. Proponiamo tre diversi giochi. Cantiamo: *La canzone del circo per bambini*

1. Il gioco delle trasformazioni

1. Se ne abbiamo la possibilità guardiamo con i bambini qualche video di Arturo Brachetti sottolineando la capacità dell'artista di trasformarsi ("Circus" QuickChangeShow).
2. Invitiamo i bambini a provare anche loro e chiediamo: "Come possiamo fare a trasformarci in...? Partiamo dai loro suggerimenti per diventare pagliacci, ballerine..."
3. Disponiamo a terra dei cerchi e chiediamo ai bambini di mettersi al loro interno. Usiamo un telo e facciamolo scorrere davanti a ogni bambino per trasformarlo.
4. A seconda dei personaggi scelti chiediamo ai bambini di: alzarsi, saltare, piroettare, allungare braccia e gambe, uscire dai cerchi, saltare dentro e fuori, strisciare, e così via. Lasciamo il comando a turno ai bambini quando avranno capito il gioco.
5. Se ci sono bambini diversamente abili o piccolissimi creiamo delle coppie con compagni più grandi e invitiamoli a procedere per imitazione.

2. Il gioco delle corse strane

1. Assegniamo a ciascun bambino del gruppo un ruolo diverso: ballerino, pagliaccio, ciclista, saltatore... del quale imitare l'andatura.
2. A un segnale dato (prima a voce, poi con il tamburello) il gioco ha inizio: i bambini devono partire e fermarsi rispettando il segnale, rimanere all'interno del tracciato loro assegnato (corsie disegnate sul pavimento) e mantenere la propria andatura fino all'arrivo.

3. Il gioco degli equilibristi

1. Predisponiamo un percorso con del materiale occasionale (panchine e tavoli) oppure con attrezzature specifiche (asse di equilibrio o mattoni).
2. Confrontiamoci su come si esegue un percorso da equilibristi, cercando strategie per rimanere in equilibrio: allargare le braccia, procedere lentamente, disporre un piede davanti all'altro o reggere con entrambe le mani un bastone orizzontale.
3. A turno i bambini provano il percorso a tempo di musica.

Attività 3

I pagliacci curiosi

Trasformiamoci in un gruppo di divertenti pagliacci che imitano quello che vedono fare.

Ricerchiamo insieme movimenti mimici del viso e del corpo:

- spalancare gli occhi, grattarsi le orecchie, agitare i capelli, pizzicare le guance, aprire e chiudere la bocca, arricciare il naso, aggrottare la fronte, scuotere la testa, allungare il collo...;
- scrollare le spalle, aprire e chiudere le braccia, piegare il busto in varie direzioni, far oscillare il bacino, piegare e raddrizzare le gambe, battere i piedi saltellare sul posto, fare capriole e giravolte...

Chiediamo ai bambini di proporre nuove azioni e altri giochi che possiamo inventare insieme.

Attività 4

Il percorso degli acrobati

Disponiamo sul pavimento cerchi di diverso colore: a ogni colore è associato un movimento: giallo/saltare, rosso/accucciarsi, verde/girare su se stessi, blu/rotolarsi.

All'inizio è opportuno proporre solo due cerchi, inserendo gli altri man mano che i bambini comprendono il meccanismo del gioco.

I bambini-acrobati percorrono il percorso eseguendo i vari movimenti man mano che incontrano un cerchio di colore diverso.

Ascoltiamo le proposte dei bambini su altri movimenti da fare per arricchire il percorso.

Per concludere

Tagliamo da dépliant, o scarichiamo da Internet, le immagini dei vari artisti imitati, chiediamo ai bambini di disegnare sé stessi durante il gioco che hanno preferito e di incollare il disegno accanto all'immagine dell'artista rappresentato.

Appendiamo il cartellone nello spazio dell'attività motoria per riprovare i giochi di andatura e imitazione.

ANNI 4-5: LE AVVENTURE DEI PIRATI

Attività 1

Pirati all'avventura

Ascoltiamo insieme la storia che racconta di un gruppo di vecchi pirati su un veliero ormai cadente che trova una mappa in una bottiglia e seguendo le indicazioni arriva all'isola del tesoro. Scava e scava trova un baule pieno d'oro, gioielli e dieci stecche di cioccolato al latte. Valeva la pena di tornare in azione e i pirati si mettono a danzare. Parliamo con i bambini della storia e accertiamoci che ne abbiano compreso la trama. Conversiamo di film o cartoni animati che hanno come protagonisti i pirati. Drammatizziamo il racconto e ascoltiamo le musiche proposte:

1. Colonna sonora *Pirati dei Caraibi*
2. Video la danza de *I pirati di Capitan Uncino*

Attività 2

I giochi dei pirati

Travestiamoci da pirati con le bandane e giochiamo: saltiamo, tuffiamoci, corriamo, combattiamo, issiamo le vele, nuotiamo, remiamo e così via.

Costruiamo la nave dei pirati, con cubi, materassi, drappi, bastoni per rendere il gioco ancora più coinvolgente. Lasciamo giocare liberamente i bambini e osserviamoli.

1. Il gioco delle scialuppe

1. Facciamo sedere distanziati due bambini a cavalcioni sulle panchine con in mano ciascuno due palette di plastica lunghe o due bastoni.
2. Un bambino a turno ricopre il ruolo del comandante e dà ordini ai rematori: remare con entrambe le mani, con la destra, con la sinistra, in avanti, in dietro facendo il mulinello con il remo, lentamente e così via.
3. Per favorire il riconoscimento della mano destra e sinistra mettiamo inizialmente un nastrino di colore diverso al polso.

2. Percorsi avventurosi

1. Costruiamo insieme ai bambini un percorso e decidiamo come percorrerlo.
2. Invitiamo uno di loro a chiudere gli occhi e a lasciarsi guidare dalle voci dei compagni per superare gli ostacoli e arrivare al traguardo. Per esempio: fai tre passi avanti, gira a destra, tocca la sedia e girale intorno, mettiti a quattro zampe e passa sotto il tunnel e così via.
3. Invitiamo a costruire nuovi percorsi.

3. La pesca in mare

1. Alcuni bambini sono i pirati, altri i pesci che nuotano nel mare (sdraiati sul pavimento).
2. I pirati, disposti su una linea a una distanza concordata, devono pescare il maggior numero possibile di pesci, colpendoli con una palla morbida.
3. I pesci cercano di non farsi catturare spostandosi rapidamente, ma una volta colpiti si mettono alle spalle di chi li ha presi: vince chi pesca più pesci.

Attività 3

Mappe e percorsi

Passiamo attraverso diverse fasi per arrivare a disegnare in modo chiaro una mappa: impariamo a leggerne una per arrivare al tesoro.

Costruiamo diversi percorsi da eseguire su comando verbale: parti dal cerchio giallo, cammina sopra la panchina, poi dentro la corsia costruita con le corde, passa sotto il tavolo, passa da un cerchio all'altro con due piedi...

Invitiamo i bambini a guidare a turno i compagni nella costruzione di un percorso: metti in fila tre cerchi, poi l'asse di equilibrio, il tunnel, le tre panchine e così via.

Per i bambini diversamente abili proponiamo l'uso di immagini o foto che suggeriscano come compiere i vari movimenti.

Successivamente inseriamo simboli e segnali, per esempio frecce di direzione, bandiere o cerchi colorati: rosso per pericolo, verde via libera, bianca per dire si riposa, nera per vietare il passaggio e così via. Eseguiamo i percorsi seguendo le indicazioni dei segnali.

Proponiamo un dettato topologico chiedendo di disegnare sul foglio ciò che viene indicato. Leggiamo in un primo momento tutto il testo e poi riproponiamolo punto per punto, dando ai bambini il tempo per realizzare i disegni.

Disegna un abete al centro del foglio, disegna la cassa del tesoro sepolta sotto le radici. Alla destra dell'abete disegna tre sassi bianchi, vicino ai sassi metti le impronte di uno scoiattolo che va verso la parte bassa del foglio. A sinistra dell'abete c'è un ruscello che scende da un monte e dentro al ruscello c'è una bottiglia che galleggia. In alto splende il sole.

Attività 4

Caccia al tesoro

Organizziamo per i bambini una caccia al tesoro, in salone o in cortile, e nascondiamo un tesoro di monete di cioccolato.

Predisponiamo un percorso e disegniamo una mappa con le istruzioni. Dividiamo i bambini in gruppi e diamo a ognuno una copia della mappa. Dopo aver invitato i bambini a discutere tra loro su come leggere le istruzioni, accertiamoci che le abbiano comprese.

Diamo il segnale di inizio: vince chi impiega meno tempo ad arrivare al tesoro. In conclusione, scegliamo una musica allegra (una tarantella, una polka o una marcia) e costruiamo insieme ai bambini una sequenza di movimenti da compiere a ritmo: sguainare la spada, incrociarla tre volte con quella del compagno vicino, issare la vela, girare il timone, lucidare il ponte e così via.

👁 Osserviamo e valutiamo

Durante il percorso osserviamo se il bambino:

- si muove liberamente e su indicazione nello spazio;
- si orienta leggendo una mappa.

Chiediamo: sei riuscito a fare tutti i giochi proposti? Quale hai preferito?

Riflettiamo: abbiamo coinvolto tutti i bambini nelle varie esperienze?