

"FARE E DISFARE"

(PROPOSTA PER UNA SERIE TELEVISIVA DI 13 o 20 PUNTATE DA 27' CAD.)

DI

ALBERTO MANZI - SONIA BONI - GIOACCHINO SOFIA

REGIA DI
ALBERTO MANZI

PROPOSTA PER UNA SERIE DI TRASMISSIONI TELEVISIVE
DESTINATE A:

- GENITORI
- INSEGNATI DELLA SCUOLA MATERNA E DEL 1° CICLO DELLA SCUOLA
ELEMENTARE
- BAMBINI DAI 3 AI 6 ANNI.

E AVENTI LO SCOPO DI AIUTARE AD AMPLIARE LE CAPACITÀ INTELLETTIVE
DEL BAMBINO SUGGERENDO CON QUALI SEMPLICI MEZZI SI POSSANO RAG-
GIUNGERE CERTI OBIETTIVI.

OGGI LA SCUOLA DELL'OBBLIGO STA CERCANDO NUOVE STRADE
PER RISPONDERE (O TENTARE DI RISPONDERE) ALLE ESIGENZE DI UNA
SOCIETÀ CHE CHIEDE ALL'INDIVIDUO DI ESSERE PREPARATO ALL'IMPREVI-
STO. DA OGNI PARTE SI DICHIARA CHE LA SCUOLA STA RREPARANDO I
BAMBINI PER UN FUTURO IMPREVEDIBILE; CHE OCCORRE SVILUPPARE AL
MASSIMO TUTTE LE CAPACITÀ INTELLETTIVE DELL'UOMO.

COME PERÒ?

ANCHE MOLTISSIMI GENITORI SI PONGONO OGGI LE STESSE DOMANDE:
COME POSSO AIUTARE MIO FIGLIO AD ESSERE "PIÙ" INTELLIGENTE?
È MOLTI GENITORI E INSEGNANTI DELLA SCUOLA MATERNA, SI CHIEDONO
SE È IL CASO DI INSEGNARE A LEGGERE A TRE ANNI O SE È MEGLIO
ASPETTARE PER NON SOTTOPORRE IL BAMBINO AD UNO SFORZO PRECOCE.
MA INSEGNARE A LEGGERE LE COSE, A SAPER RIFLETTERE SULLE COSE,
A SAPER ANALIZZARE LE COSE, A SAPER DISCUTERE SULLE COSE, A SAPER
ASCOLTARE, A SAPER RIPETERE.....OSSIA, SIGNIFICA INSEGNARE A
PENSARE.

OGGI SAPPIAMO CHE NON SI NASCE "INTELLIGENTI", MA SI
"DIVENTA" INTELLIGENTI, ED È PROPRIO NEL PERIODO CHE VA DAI DUE
AI SEI ANNI CHE SI PUÒ SVILUPPARE E FAR RAGGIUNGERE UN POTENZIA-
LE ALTISSIMO DI "ASSORBIMENTO" INTELLETTUALE. È' IN QUESTA ETÀ,
CHE SI DETERMINA QUEL CHE POI L'ADULTO SARÀ IN TERMINI DI ABILI-
TÀ FISICA E NEUROLOGICA.

Eppure, PUR AMANDO I BAMBINI, PUR ASSICURANDOCI CHE NON SOFFRA-
NO E NON SI FACCIANO MALE, FACCIAMO DEL TUTTO PER IMPEDIRE LORO
DI APPRENDERE.

*a tre anni implica insegnare al bambino a ...
non vedere*

EPPURE È PROPRIO IN QUESTI ANNI CHE FORTISSIMA È LA SPINTA A CONOSCERE, A VEDERE, A SENTIRE, A DIRE, A TOCCARE, AD ESPLORARE, APPRENDERE, PER IL BAMBINO È UNA VERÀ NECESSITÀ,

EGLI APPRENDE SEMPRE, COMUNQUE.

STA A NOI AIUTARLO A CRESCERE NEL MIGLIORE DEI MODI, CON QUESTE TRASMISSIONI VOGLIAMO INDICARE COME È POSSIBILE (E DIMOSTRARE QUANTO SIA FACILE) AIUTARE UN BAMBINO A CRESCERE IN INTELLIGENZA, ILLUSTRANDO COME LAVORARE CON I BAMBINI PER RAGGIUNGERE CERTE FINALITÀ, COME AIUTARLI A FAR SI CHE QUELLA GRAN PARTE DEI TALENTI SCONOSCIUTI E SOTTOSVILUPPATI SIA SOLLECITATA A REALIZZARSI.

LE TRASMISSIONI DIMOSTRERANNO COME SIA POSSIBILE FAR CIÒ USANDO I COMUNI OGGETTI CHE SI TROVANO IN OGNI CASA E IN OGNI SCUOLA MATERNA, ¹⁰⁰⁰ DANDO ESEMPI PER OGNI TIPO DI ATTIVITÀ (COME SVILUPPARE L'UDITO, LA VISTA E LA CAPACITÀ DI OSSERVAZIONE, LA CREATIVITÀ.....A DISTINGUERE, A COLLEGARE, AD ASCOLTARE, A DISCUTERE.....A CORRELARE, A RIFLETTERE, AD ESPRIMERSI, A LEGGERE.)

LA SPESA PREVISTA È DI £. 20.000.000.= A PUNTATA PER QUANTO RIGUARDA IL PROGETTO ARTICOLATO IN 13 PUNTATE (LIRE 260.000.000.= COMPLESSIVAMENTE). QUALORA SI DECIDESSE DI REALIZZARE 20 PUNTATE, IL COSTO COMPLESSIVO DELL'INIZIATIVA AMMONTEREBBE A £.350.000.000.=.

- PROPONENTI: ALBERTO MANZI - SONIA BONI - GIOACCHINO SOFIA.
- REGIA E CONDUZIONE: ALBERTO MANZI.

CON QUESTE TRASMISSIONI, RIPETIAMO, NON VOGLIAMO DARE CONSIGLI, NE IMPORRE ATTIVITÀ O MODELLI DI COMPORTAMENTO: VOGLIAMO SOLO CHIARIRE ALCUNI PUNTI PARTICOLARI PER AIUTARE LO SVILUPPO DELLA INTELLIGENZA DEL BAMBINO E INDICARE COME SI POSSONO RAGGIUNGERE CERTI OBIETTIVI. NON SI TRATTA DI ANTICIPARE I COMPITI DELLA SCUOLA, MA DI PROMUOVERE LO SVILUPPO INTELLETTUALE.

OGNI TRASMISSIONE SI ARTICOLA SU:

- PRESENTAZIONE DEL "TEMA";
- ATTIVITÀ DEI BAMBINI IN RELAZIONE AL "TEMA";
- GIOCHI PER SVILUPPARE CERTE CAPACITÀ (IN RELAZIONE AL "TEMA" DELLA TRASMISSIONE);
- TRA UNA ATTIVITÀ E UN GIOCO È INSERITO IL METODO DI APPRENDIMENTO DELLA LETTURA E, VOLENDO, DI UNA LINGUA STRANIERA;
- SUGGERIMENTO DI GIOCHI DA FARE A CASA;
- SPIEGAZIONE FINALE PER GLI EDUCATORI (GENITORI O INSEGNANTI).

VOGLIAMO DIMOSTRARE, CON QUESTE TRASMISSIONI, COME È POSSIBILE DARE AL BAMBINO L'OPPORTUNITÀ DI SPAZIARE NEL CAMPO DELLE CONOSCENZE, "ESPONENDO" A TUTTE LE INFORMAZIONI POSSIBILI, AFFINCHÈ SI SVILUPPINO TUTTE LE SUE CAPACITÀ INTELLETTIVE E SENSORIALI.

NOTA: MOLTI DI QUESTI ESERCIZI (POTREMMO ANCHE DIRE TUTTI) SONO VALIDI PER I BAMBINI DI OGNI ETÀ (FINO AI DIECI ANNI).

perché la rucce?
perché rucce?

Scoprire rucce?

1° = EDUCAZIONE DEI SENSI: SAPER ASCOLTARE

SI REALIZZANO ESPERIENZE CHE SVILUPPANO LA CAPACITÀ PERCETTIVA AFFINCHÈ SIA REALIZZATA UNA "REALE" FAMILIARITÀ CON I FENOMENI ACUSTICI. SI COMINCIA COL GIOCARE CON LA VOCE (ALTA, BASSA, IN FALSETTO, ALTERATA...), IMITAZIONI CON LA VOCE (DA UOMO, ALTERATA...); IMITAZIONE DELLA TONALITÀ DI UN ALTRO COMPAGNO; RISPONDERE CON UN'ALTRA TONALITÀ DI VOCE...ABBASSARE IL TONO DI VOCE). GIOCARE CON I RUMORI: I BAMBINI ASCOLTANO IL RUMORE PRODOTTO DA UN OGGETTO CHE CADE SENZA VEDERE L'OGGETTO. POI SI MOSTRANO OGGETTI DIVERSI E VERRANNO FATTI CADERE IN TERRA UNO ALLA VOLTA. I BAMBINI DOVRANNO RICONOSCERE QUALE, TRA GLI OGGETTI, PRODUCE IL RUMORE CHE HANNO ASCOLTATO PRIMA.

ASCOLTARE SUONI E RUMORI DIVERSI E STABILIRE SE IL SUONO ASCOLTATO È DOLCE, PROFONDO, STRIDULO, LEGGERO, SIBILANTE, BASSO,...

PER AIUTARLI VERRANNO DATE DELLE PAROLE TRA LE QUALI SCEGLIERE QUELLA CHE DEFINISCE BENE IL RUMORE. PER FARE QUESTA SCELTA I BAMBINI SARANNO COSTRETTI A RIFLETTERE SUL SIGNIFICATO DELLE PAROLE E SUL TIPO DI SUONO ASCOLTATO. (SCOPERTA DI VOCABOLI, USO DEL VOCABOLO APPROPRIATO).

UNA VOLTA RICONOSCIUTO IL RUMORE E DEFINITOLO CON LA PAROLA ADATTA, LO STESSO OGGETTO SARÀ FATTO CADERE SU PIANI DIVERSI (SU UN TAPPETO, SUL LEGNO, SUL MARMO...) PER FAR SCOPRIRE CHE PRODUCE RUMORI DIVERSI SECONDO SU CHE COSA BATTE.

2° = PROVENIENZA DEL SUONO

IL BAMBINO BENDATO DEVE SCOPRIRE DOVE È LA FONTE DEL SUONO.

(SVILUPPO DELLA PERCEZIONE, DELL'ORIENTAMENTO, DELL'ANALISI).

SI AUMENTANO PIAN PIANO LE DIFFICOLTÀ: SEMPRE AD OCCHI BENDATI I BAMBINI DEVONO SAPER INDIVIDUARE QUALE OGGETTO HA PRODOTTO

UN DETERMINATO SUONO.

VARIA ANCHE L'ALTEZZA DELLA EMISSIONE DEL SUONO: SE SI STA SDRAIATI SUL PAVIMENTO E SI CHIAMA UN BAMBINO A VOCE BASSA, È DIFFICILE INDIVIDUARE IL PUNTO DI PROVENIENZA DEL SUONO STESSO. LA STESSA COSA STANDO SEDUTI SU UNA SEDIA, SU UNA SCALA; DA UNA STANZA ALL'ALTRA; TENENDO LA FONTE DI EMISSIONE DEL SUONO DENTRO UNA SCATOLA....

RICONOSCERE I VARI STRUMENTI

RICONOSCERE LE INTENSITÀ DEI SUONI (PIÙ ALTI, MENO ALTI, PIÙ PROFONDI, SIMILI UGUALI...)

ASCOLTARE UN RACCONTINO SONORO (SVILUPPO DELLA FANTASIA E DELLA OSSERVAZIONE) I BAMBINI, INVITATI AD ASCOLTARE, UDRANNO I RUMORI DI PASSI, IL RINTOCOCCO DI UN OROLOGIO, UN GRIDO, UN MIA-GOLIO... OSSIA "SUONI" DIVERSI CHE NARRANO UNA STORIA. I BAMBINI DOVRANNO NARRARE AL TERMINE DELL'ASCOLTO, QUEL CHE HANNO COMPRESO DELLA STORIA. A QUESTO TIPO DI ESERCIZIO SI ACCOMPAGNANO ANCHE LO SVILUPPO DELLE ATTIVITÀ MOTORIE (MIMARE IL BRANNO CHE SI È ASCOLTATO); INVENTARE UNA SONORIZZAZIONE E UNA DRAMMATIZZAZIONE...

3°=IMPARARE A PARLARE

QUESTA ATTIVITÀ È SEMPRE PRESENTE IN TUTTE LE TRASMISSIONI, SI ANALIZZA IL PROBLEMA PER MOSTRARE COME SI PUÒ PROCEDERE PER ARRICCHIRE E RENDERE PIÙ PRECISO IL LINGUAGGIO.

SI PUÒ ACCUMULANDO ESPERIENZE. NON SI PARLA SE NON SI SA DI CHE COSA PARLARE. SU DELLE SCHEDE DI CARTONCINO ROBUSTO SONO DISEGNATE PARTI DI UN ALBERO; IL BAMBINO DEVE SAPER RICOMPORRE LA FIGURA, È UNA OPERAZIONE ASSAI COMUNE NELLA VITA QUOTIDIANA. MA È IMPORTANTE ACCORGERSI CHE IL MODO IN CUI LE PARTI SI METTONO ASSIEME DETERMINA IL SIGNIFICATO DI QUEL CHE SI COSTRUISCE. SE L'ALBERO VIENE DISEGNATO IN MODO CHE PONENDO

LE SCHEDE IN FILA, FACENDO, CIOÈ, COMBACIARE I LATI DI OGNI SCHEDA, RIMANE SPEZZATO... POSSIAMO CHIEDERE SE È UN ALBERO MAGICO... QUESTO TIPO DI ESERCIZIO OBBLIGA IL BAMBINO A "GUARDARE CON ATTENZIONE"; SCOPRE COSÌ CHE LE SCHEDE NEL LORO INSIE- ME RAPPRESENTANO QUALCOSA E CHE ESISTONO MODI DIVERSI DI DISPOR- RE LE SCHEDE... CHIEDIAMO SE PUÒ FARE ALBERI DIVERSI METTENDO LE SCHEDE IN ALTRO MODO. È NECESSARIO CHE L'ALBERO FINISCA CON LE RADICI DA UN LATO E LA CHIOMA DALL'ALTRO? È PERCHÈ?... È SE LE RADICI VANNO SOPRA E I RAMI SOTTO CHE COSA SUCCEDEREBBE? PER NOI ADULTI, ESSERE "ALBERO" SIGNIFICA OBBEDIRE A CERTE REGOLE. È PER IL BAMBINO? È SE ANDIAMO A VEDERE UN ALBERO VERO?..

7

4° = CHE COSA C'È DI STRANO

LA SCOPERTA DI QUEL CHE C'È DI STRANO IN UNA SITUAZIONE, OB- BLIGA AD UN RAGIONAMENTO E AD UN CONFRONTO. DI FRONTE AD UN GATTO A DUE ZAMPE IL BAMBINO DOVRÀ SPIEGARE CHE COSA VEDE DI STRANO E PERCHÈ È STRANO. IL BAMBINO DEVE IMPARARE AD OSSER- VARE, CONFRONTARE, ANALIZZARE, SPIEGARE... AI GIOCHI PRATICI COME IL DISEGNO DEL GATTO A DUE ZAMPE, SEGUONO I GIOCHI DI "CONCETTO"; I VIGILI DEL FUOCO ACCENDONO GLI INCENDI... GLI GNOCCHI FANNO LA MAMMA, SI DISCUTE SUL SIGNIFICATO DELLA FRASE.

5° = I LABIRINTI

ATTIVITÀ PER OSSERVARE CON ATTENZIONE, RICORDARE, COLLEGARE. COSTRUITO UN LABIRINTO IL BAMBINO DEVE SCOPRIRE IN QUALI QUA- DRATI VANNO A FINIRE GLI ELEMENTI CHE SONO NEI QUADRATI IN BASSO. QUESTO GIOCO NON ABITUA SOLO AD OSSERVARE ATTENTAMENTE, MA A SCOPRIRE PAROLE. INFATTI IL BAMBINO DEVE SPIEGARE PERCHÈ

QUEL DETERMINATO OGGETTO VA IN QUELLA PRECISA CASELLA E NON IN UN'ALTRA.

6° = CHE COSA STO FACENDO?

DESCRIVERE QUEL CHE IL CONDUTTORE STA FACENDO IN QUEL MOMENTO. (IMITAZIONE DI METTERE UN CHIODO AL MURO...) IL BAMBINO DEVE OSSERVARE BENE LE AZIONI, TROVARE LE PAROLE GIUSTE PER DESCRIVERLE, E DIRE QUALI COSE MANCANO PER METTERE UN CHIODO NEL MURO (MARTELLO, CHIODO...) NEL SECONDO MOMENTO IL CONDUTTORE AGISCE SECONDO LE RISPOSTE CHE GLI VENGONO DATE. SE SI STA INFILANDO UNA SCARPA E IL BAMBINO DICE "HAI MESSO UNA SCARPA NEL PIEDE", IL CONDUTTORE TENTERÀ - SENZA COMMENTARE - DI INFILARE VERAMENTE LA SCARPA DENTRO IL PIEDE.

7° = RICONOSCERE AL TATTO - EDUCAZIONE ALL'OLFATTO

2° CON GLI OCCHI BENDATI IL BAMBINO DEVE RICONOSCERE OGGETTI SOLO TOCCANDOLI. LE DIFFICOLTÀ VENGONO AUMENTATE PASSANDO AD OGGETTI CHE CONOSCE DI MENO... POI SI CHIEDONO LE QUALITÀ DEGLI OGGETTI: IN RELAZIONE AL TATTO: MORBIDO? DURO? SOFFICE? RUVIDO?... AD OCCHI BENDATI TOCCARE UN OGGETTO E STABILIRE SE È DI LEGNO, DI VETRO, DI PLASTICA... AD OCCHI BENDATI RICONOSCERE QUALI SONO PIÙ SPESSI O MENO... SEMPRE A OCCHI BENDATI FARGLI "SENTIRE" UN ODORE (AGLIO, PER ES.) POI GLI SI FA VEDERE LO SPICCHIO D'AGLIO E GLI SI FA RISENTIRE L'ODORE. POI GLI SI BENDANO NUOVAMENTE GLI OCCHI E GLI SI FANNO ANNUSARE ODORI DIVERSI TRA I QUALI L'AGLIO, DEVE RICONOSCERLO, RICONOSCERE ODORI DIVERSI. E CHI HA ODORI? L'ACQUA "ODORA"? PERCHÈ? 2°

8° = REAGIRE PRONTAMENTE: ESERCIZI CHE POSSONO SUDDIVIDERSI IN GIOCHI CON LE PAROLE, GIOCHI CON GLI OGGETTI, GIOCHI ESPRESSIVI. SE DICO "ALTO", MI DEVE RISPONDERE CON UN CONCETTO OPPOSTO (BASSO). SE DICO CHIODO, MARTELLO, PESCE, TENAGLIE...

QUALE PAROLA NON FA PARTE DEL GRUPPO, E PERCHÈ.

CON GLI OGGETTI: SE DICO ROSSO, IL BAMBINO DOVRÀ PRENDERE UN OGGETTO DI QUEL COLORE... COSÌ SE DICO VETRO, LEGNO...

MESSI 4 OGGETTI (BICCHIERE, CUCCHIAIO, MARTELLO, PIATTO) CHIEDERE QUALE NON HA NULLA IN COMUNE CON GLI ALTRI E PERCHÈ.

10° MOSTRARE ALCUNI OGGETTI, POI DOPO ALCUNI SECONDI CHE LI HANNO VISTI, COPRIRLI E CHIEDERE IL NOME DEGLI OGGETTI VISTI.

9° = REAGIRE PRONTAMENTE: GIOCHI ESPRESSIVI. RACCONTO UNA STORIA, AD UN CENNO IL BAMBINO DOVRÀ IMMEDIATAMENTE MIMARE L'AZIONE DEL PERSONAGGIO. SE STO DICENDO: L'INDIANO CAMMINAVA IN PUNTA DI PIEDI BATTO LE MANI E IL BAMBINO DEVE METTERSI A CAMMINARE IN PUNTA DI PIEDI.

10° = OSSERVARE:

8

IL BAMBINO DEVE IMPARARE AD OSSERVARE CON ATTENZIONE. SE SPOSTO OGGETTI DEVE SCOPRILO E DARE LA SPIEGAZIONE.

ESERCIZIO ANCHE PER I COLORI E LA FORMA DELLE COSE. MOSTRANDO DEGLI OGGETTI DEVE ANCHE DIRE, SENZA POTERLI TOCCARE, SE SONO PESANTI, SE DI LEGNO... SCOPRIRE DISUGUALINZE. CHE COSA HANNO DI DIVERSO UNA GALLINA E UN CANE? MENTRE IL BAMBINO RISPONDE, VIENE DISEGNATO QUEL CHE LUI DICE IN MODO DA MOSTRARGLI, ALLA FINE, QUALI COSE HA DETTO. SCOPRIRE LE SOMIGLIANZE...

11° = EDUCAZIONE DELLA FANTASIA

STORIE DA PROSEGUIRE...

NARRARE UNA STORIA DATI DUE O TRE PERSONAGGI.

INIZIARE UNA STORIA DISEGNATA, I BAMBINI DOVRANNO COMPLETARLA. CHE COSA SI PUÒ FARE CON UNA MELA, OLTRE CHE MANGIARLA.

GRAFIA E FANTASIA: CON UN PENNARELLO SI TRACCIA UNA LINEA;

IL BAMBINO CON UN ALTRO COLORE, DEVE PROSEGUIRLA, CHE COSA PUÒ ESSERE L'INTRECCIO. DATA UNA FIGURA, AD ES. UN RETTANGOLO, CHIEDERGLI DI TRASFORMARLO IN QUEL CHE CREDE (UNA CASA, UNA FINESTRA...),

12° = COORDINARE; SVILUPPARE L'OSSERVAZIONE E LA COORDINAZIONE.

10 → I PUZZLE RICAVATI DA CARTOLINE O MANIFESTI RITAGLIATI SONO UNO DEI MEZZI PER SVILUPPARE UN OTTIMO SPIRITO DI OSSERVAZIONE, COORDINAZIONE NEL TEMPO: UN VITELLINO, UN CANE SAN BERNARDO, UNA MUCCA... C'È UNA SEQUENZA LOGICA? E QUALE SAREBBE? PERCHÈ?

13° = PENSARE, RAFFRONTARE, DISEGNARE: È UN OBBLIGARE A CONCENTRARE L'ATTENZIONE SUI MOLTI MODI IN CUI PUÒ PRESENTARSI UNA DETERMINATA COSA (AD ESEMPIO IL VISO: AD UNA SERIE DI FACCE TUTTE UGUALI DOVRÀ DISEGNARE SOLTANTO LA BOCCA, E OGNI BOCCA DIVERSA DALL'ALTRA), SI INSERISCE A QUESTO PUNTO IL "CHE COSA MANCA" AD UNA DETERMINATA FOTOGRAFIA O AD UN DISEGNO... E SE È CAPACE DI COMPLETARLO.

14° = SCOPRIRE I NESSI: SE SI MOSTRA UNA SEDIA E GLI SI CHIEDE DI QUANTE PARTI È COMPOSTA, PUÒ DARSI CHE IL BAMBINO NON SAPPIA RISPONDERE, PORTATO A SPIEGARE DOVE APPOGGIA LE SPALLE, DOVE SIEDE... SCOPRIRÀ I NESSI (SPALLIERE, SEDILE...) MA SOLO LA SEDIA HA LA SPALLIERA? QUALI ALTRI OGGETTI POSSONO AVERLA? L'ALBERO HA LA RADICE, MA SOLO L'ALBERO HA LA RADICE?

11 15° = INVENTARE; REALIZZARE COMPOSIZIONI CON QUALSIASI MATERIALE, SCOPRIRE ANCHE COLE LE COSE SONO VISTE IN MODO DIVERSO SECONDO CHI LE USA... UNA GABBIA VUOTA: A CHE COSA SERVE? A TENERE DENTRO UN UCCELLINO, MA LA GABBIA È UNA "GABBIA"

ANCHE PER UNA MOSCA? PER QUANTI ESSERI O COSE LA GABBIA È...
APERTA? (GRILLI, FORMICHE, RAGNI... ACQUA, FUMO...),
(SCOPERTA DELLO SPAZIO IN RELAZIONE AGLI INDIVIDUI),

16° = SCOPERTA DELLE RELAZIONI TRA IMMAGINI E PAROLE

SE DICO "LA SCIMMIA VA ALLO ZOO" E VEDE CHE È UN BAMBINO
CHE VA ALLO ZOO... UNA BICICLETTA; COME CAMMINA? COME FA
A MUOVERSI? PERCHÈ? CHE COSA MANCA ALLA NOSTRA BICICLETTA
(SPROVVISTA DI CATENA) PER MUOVERSI?

17° = METTERE IN ORDINE: DATI E OGGETTI DIVERSI SAPERLI ORDINARE
SPIEGANDO IL MOTIVO (CLASSIFICAZIONE)

CHE COSA POTREBBE ANDARE SOTTO IL NOME DI....

13' 18° = RACCONTARE UNA STORIA: (SEGUENZA LOGICA) DEI DISEGNI, MESSI
IN DISORDINE, NARRANO UNA STORIA. IL BAMBINO DEVE RIMETTERE
IN ORDINE I DISEGNI E NARRARE LA STORIA,

STORIE CON UNA SEQUENZA MANCANTE: CHE COSA MANCA E PERCHÈ.

19° = LA SINTESI,

VIENE NARRATA UNA FAVOLA, IL BAMBINO DEVE METTERE IN ORDINE
I CARTELLI ELIMINANDO TUTTO CIÒ CHE NON È NECESSARIO E SPIE-
GANDO IL PERCHÈ.

20° = CHE COSA POTREBBE ESSERE?

12 UN DISEGNO INCOMPLETO, O UNA PARTE DI UNA FOTO: IL BAMBINO
DEVE SCOPRIRE CHE COSA POTREBBE ESSERE E TROVARE, TRA I VARI
OGGETTI NELLO STUDIO, LA PARTE MANCANTE. È UN ESERCIZIO CHE
SOLLECITA FANTASIA, ESALTA L'IMMAGINAZIONE E FA LEVA SULLE
CAPACITÀ RAZIONALI PERCHÈ IL BAMBINO DOVRÀ METTERE IN MOTO

TUTTE LE SUE CAPACITÀ DI OSSERVAZIONE. DATA L'IMMAGINE
DI UNA BARZELLETTA, FARGLI INVENTARE LA BATTUTA,
(SOLLECITO PER IL SENSO DELL'UMORISMO)..

TUTTE LE SUE CAPACITÀ DI OSSERVAZIONE. DATA L'IMMAGINE
DI UNA BARZELLETTA, FARGLI INVENTARE LA BATTUTA,
(SOLLECITO PER IL SENSO DELL'UMORISMO)..