

ZUPACK

OVVERO: IL GIOCO PER LO SVILUPPO DELL'INTELLIGENZA

3a PUNTATA

SIGLIA DI APETURA

BAMBINA CHE GIOCA CON LA BAMBOLA =
BAMBINI CHE CORRONO = BAMBINI CON
OCCHI BENDATI CHE SI IMBOCCANO = BAM
BINI CON LE BARCHETTE DI CARTA

MANZI:

Nei primi due incontri abbiamo chiarito qual'è l'importanza del gioco non solo nella vita quotidiana del bambino, ma anche nella scuola. Ci eravamo posti una domanda: quali giochi far fare allora e per raggiungere quali finalità? Iniziamo subito con quei giochi che servono a sviluppare una crescente padronanza del corpo, sia come movimento globale del corpo stesso, sia per il movimento di parti, come le dita, gli occhi... E' vero che tutti i movimenti del corpo sono interdipendenti; le distinzioni le facciamo solo per maggiore chiarazza.

NELLO STUDIO UN GRUPPO DI INSEGNANTI
E DI GENITORI.

Qualcuno tra voi sa scrivere a macchina?

SE TRA I PRESENTI C'E' CHI NON SA

SCRIVERE A MACCHINA, QUESTI VIENE IN
 VITATO A BATTERE UNA FRASE. OSSERVARE
 IL PARTICOLARE IL MOVIMENTO DELLE
 DITA E L'ATTENZIONE POSTA DALLO SCRI
 VENTE

Come vedete, per scrivere pone at
 tenzione ai movimenti delle dita
 sulla tastiera; inoltre il suo sguaro
 ricerca il tasto relativo alla
 lettera e... preoccupato di tutto
 ciò, non ha tempo di preoccuparsi
 di scrivere il testo senza errori.
 Si preoccupa di trovare il tasto
 giusto

BAMBINI DI PRIMA ELEMENTARE CHE STAN-
 NO FATICOSAMENTE TRACCIANDO DELLE LETT
 TERE

Come loro si preoccupano di rico-
 piare esattamente il segno che è
 stato scritto dalla maestra. Ora voro
 rei che uno che sa scrivere verament
 e bene a macchina, batta questo
 testo

UNO DEI PRESENTI SI PONE ALLA MACCHI-
 NA DA SCRIVERE E BATTE IL TESTO CHE
 MANZI DETTA:

Giocare è pensare. Giocare è svilup-
 pare l'intelligenza.

MENTRE SCRIVE INQUADRARE IN PAR
TICOLARE L'OPERATORE

Avete notato la differenza? Lui con
trolla i movimenti con estrema faci
lità, tanto da non doversi preoccupare di cercare le lettere sulla tas
tiera... sa che la lettera A si tro
va a quel posto, la o in quell'altro...
e così via; pertanto si preoccupa so
lo di quel che sta scrivendo, facen
do attenzione a non commettere erro
ri...

RAGAZZI CHE SCRIVONO CELERMENTE
SOTTO DETTATURA

come loro non si preoccupano più di
vedere come si scrive la M o la Z ,
ma solo del testo che stanno scri-
vendo. Generalizzando: se controllo
i movimenti con facilità

NUOTATORE VELOCE IN GARA E PRINCI
PIANTE CHE TENTA DI IMPARARE I MO
VIMENTI DEL NUOTO

se controllo i movimenti con facili
tà, posso concentrarmi sugli aspetti
astratti del problema... Chi sa scri
vere a macchina sprecherà pochissi-
ma energia per quel che deve scrive
re. Pertanto, e a questo volevano ser
vire gli esempi fatti, se un bambiro
é padrone dei suoi movimenti, sa, di-
ciamo così, usare il suo corpo, avrà
meno difficoltà ad applicarsi anche

agli esercizi scolastici.

Come possiamo fare per sapere se i bambini "conoscono", sono padroni del loro corpo?

Un gioco:

UN GRUPPO DI BAMBINI VIENE DIVISO IN DUE SQUADRE. ESSI DEVONO SEGUIRE UN PERCORSO BEN DELIMITATO, SALTARE DEGLI OSTACOLI, SUPERARE ALCUNE DIFFICOLTA'; RAGGIUNGERE LA META, TORNARE INDIETRO E CONSEGNARE AL COMPAGNO DELLA SQUADRA IL "TESTIMONIO". LA STAFFETTA VIENE RIPRESA PER INDIVIDUARE QUALI EVENTUALI CARENZE DI MOVIMENTO HANNO I BAMBINI.

Perché questo gioco? Per coprire come ogni bambini esegue i movimenti generali. E' una specie di scheda di verifica. Prima di ogni attività, occorre sapere quel che si sa fare. E iniziamo ora con un regolare programma di lavoro:

1° tappa:

VIENE TRACCIATO UN CERCHIO SUL PAVIMENTO (diametro 2-3 m) UN RAGAZZO E' NELL'INTERNO DEL CERCHIO, UNO ALL'ESTERNO. OGNUNO DEI DUE PRENDERA' IL CAPO DI UNA FUNE E AL SEGNALE INIZIERA' A TIRARE; CHI E' FUORI CERCHERA' DI FAR USCIRE DAL CERCHIO L'AVVERSARIO, CHI E' DENTRO, DI FARLO ENTRARE NEL CERCHIO.

Questo gioco, che secondo i tecnici è già un gioco più complesso, ci mostra se i bambini sono capaci di avere un controllo riflesso, ossia se sono capaci di passare da un movimento incontrollato fatto a caso, ad una attività controllata. In questo caso il movimento riflesso non controllato, è l'afferrare il bastone; l'attività controllata è di fare forza, in modo diverso, su vari parti del corpo per ottenere che il compagno esca dal cerchio, o vi entri. Perché iniziare con un gioco complicato e non con uno più semplice? Perché così posso passare da una attività difficile ad una più semplice in modo che nessun bambino si senta "incapace" o menomato.

Vorrei, a questo punto, precisare che non c'è una graduatoria dei giochi da fare, prima questo e poi l'altro.....prima il controllo riflesso, poi il controllo manipolato^{no}...no: la gradualità occorre solo se ci sono delle anomalie; l'unica gradualità che penso dovremmo tener presente è di partire sempre da un gioco difficile per passare ad un gioco facile... come l'esempio che segue: se il bambino ha difficoltà nel gioco con il bastone, ossia non è capace di una azione controllata, possiamo giocare al gioco delle forbici

ALLARGA E CHIUDE LE GAMBE A "COMPASSO" MENTRE UN ALTRO BAMBINO DOVRA' SALTARE DENTRO E FUORI LE GAMBE DEL COMPAGNO BADANDO A NON TOCCARLO.

Se anche questo esercizio risultasse difficile, passiamo al gioco della spinta

UN BAMBINO E' STESO SUPINO SUL PAVIMENTO. IL MAESTRO GLI PIEGA LE GINOCCHIA FINO A FARGLI TOCCARE IL PETTO. A QUESTO PUNTO IL BAMBINO DEVE REAGIRE SPINGENDO CONTRO IL MAESTRO TENTANDO DI RADDRIZZARE LE GAMBE.

Per farlo tutt'insieme, si può fare il gioco del dondolo

I BAMBINI SI STENDONO SUL PAVIMENTO CON LE MANI DIETRO LA NUCA. AD UN ORDINE DEVONO SOLLEVARE LE GAMBE IN ALTO MANTENENDO LE TESE. QUANDO LE GAMBE TORNANO VERSO TERRA DEVONO SOLLEVARE IL CAPO E IL TRONCO (LE MANI SONO SEMPRE DIETRO LA NUCA) IL CORPO DEVE OSCILLARE: UNA VOLTA LE GAMBE SU, UNA VOLTA LA TESTA SU ALTERNATIVAMENTE

Se ci fossero ancora difficoltà, ecco il gioco della scala:

UN BAMBINO SI AGGRAPPA AD UN PIOLO DI UNA SCALA POSATA ORIZZONTALMENTE SUL PAVIMENTO. IL MAESTRO SOLLEVA PIAN PIANO LA SCALA. IL BAMBINO DEVE MANTENERSI AGGRAPPATO ANCHE SE LA SCALA VIENE FATTA OSCILLARE.

Un gioco che ci serve di verifica globale potrebbe essere il passaggio del ponte

UNA SCALETTA DI CORDA VIENE TESA DA UN ALBERO AD UN ALTRO. AD UN'ALTEZZA CHE IMPEDISCE AI BAMBINI DI TOCCARE IL SUOLO. ESSI DEVONO PERCORRE IL TRAGITTO SLANCIANDOSI DA UN PIOLO ALL'ALTRO AFFERRANDOSI SOLO CON LE MANI.

Anche per questo tipo di attività, abbiamo una sequenza di giochi che vanno dal più difficile al più facile; giochi che ci servono per verificare se un bambino sa spingere il corpo nello spazio usando le mani e i piedi. Tra i più semplici, l'altalena. I bambini devono spingersi da soli per arrivare sempre più in alto.

BAMBINI SULL'ALTALENA POI
BAMBINI CHE FANNO UNA GARA A STAFFETTA
CORRENDO SU MONOPATTINI

E se ancora ci sono difficoltà, ecco il gioco del palloncino misterioso.

UN PALLONCINO VIENE FISSATO AD UNA DETERMINATA ALTEZZA DAL SUOLO FACILMENTE RAGGIUNGIBILE DA UN BAMBINO CHE SA SLANCIARSI. OGNI BAMBINO TENTA, SALTANDO DA FERMO, DI RAGGIUNGERE IL PALLONCINO CHI LO FA CADERE SCOPRIRA' CHE COSA HA DI MISTERIOSO IL PALLONCINO.

Molte volte il bambino che viene a scuola non ha uno schema mentale del suo corpo. Come aiutarlo? Ecco una serie di giochi, che servono proprio per aiutare il bambino a formarsi uno schema mentale del corpo.

RIVA E STAGNO= TRACCIATA UNA LINEA SUL PAVIMENTO SI FANNO SCHIERARE I BAMBINI DA UN LATO DELLA LINEA, STABILENDO CHE SI TROVANO SULLA "RIVA". AL COMANDO "STAGNO" DEVONO SALTARE, A PIEDI UNITI, AL DI LA DELLA LINEA. AL COMANDO RIVA DEVONO SALTARE, ALL'INDIETRO, SEMPRE A PIEDI UNITI, AL PUNTO DI PARTENZA. IL GIOCO VIENE RESO ANCOR PIU' VIVACE DAL FATTO CHE L'INSEGNANTE PUO' GIOCARE CON NOMI SIMILI A RIVA (es.riso...rivale ...riccio..) E A STAGNO(es.: stagnola... stanga...)

Un altro gioco, delle ranocchie saltatrici

I BAMBINI, PIEGATI SULLE GINOCCHIA E LE MANI DIETRO LA SCHIENA, SALTANO

COME RANOCCHI NEI PUNTI INDICATI
DAL COMANDO. SUL PAVIMENTO, INFATT
TI, SONO SEGNATI DEI SIMBOLI...
ROSSO...GIALLO... VERDE... TRIAN-
GOLO... QUADRATO... SINISTRA...DESES
TRA...

Ancora: ricordate il gioco delle
gambe incrociate? Lo ripetiamo breve
vemente, perché esso appartiene
proprio al gruppo dei giochi per
formare lo schema mentale del corpo
po.

TRACCIATA UNA LINEA DA PERCORRERE
I BAMBINI DEVONO SEGUIRLA CAMMINANDO
DO CON LE GAMBE INCROCIATE. IL PERCO
RSO DEVE ESSERE EFFETTUATO IN
AVANTI ALL'ANDATA, INDIETRO, AL
RITORNO.

Questo gioco, ripeto, serve per
controllare se un bambino ha diffi
coltà nel controllare i propri
piedi o di muoversi nello spazio
dietro di sé.

Per la conoscenza delle braccia e
delle mani, eccoci alla corsa delle
le carriole.

UN BAMBINO PONE LE MANI SUL PAVIMENTO
TO MENTRE UN ALTRO, TENENDOLO PER
LE GAMBE, LO SOLLEVA. IL BAMBINO CAMMI
MINA COSÌ SULLE MANI. PER TRASFORMA-
RE QUESTO ESERCIZIO IN GIOCO, SI EFFE
TETTUA UNA STAFFETTA TRA GRUPPI DI

BAMBINI

IL BAMBINO CHE FA LA CARRIOLA CAMMINA METTENDO LE MANI INCROCIATE... ORA LE CARRIOLE CAMMINANO ATTRAVERSO UN LABIRINTO DI SENTIERI DOVENDO FAR CADERE DELLE PALLE RACCOLTE DURANTE IL PERCORSO? IN APPOSITI CESTI

Le variazioni a questo gioco sono tante quante ne volete inventare. Il percorso può essere rettilineo, come avete visto fare, oppure...

Ripeto la finalità di questi giochi è la conoscenza delle braccia e delle mani, della loro forza, della loro collocazione rispetto al corpo; della loro relazione reciproca. E passiamo ad un altro gioco relativo, sempre allo schema mentale del corpo. Ve lo mostro nelle sue varianti partendo dal più difficile per arrivare al più semplice. Anche questa non è una regola. Nella mia esperienza scolastica ho scoperto che era il modo migliore per non creare idee di incapacità.

UN BAMBINO VIENE FATTO SEDERE DI FRONTE AD UN PANNELLO DOVE E' RIPORTATA LA SAGOMA DEL SUO CORPO. UN ALTRO BAMBINO GLI TRACCIA CON IL DITO, SUL DORSO, UN DISEGNO, es. una casetta. Appena terminato, il bambino che ha sentito "scrivere" sul dorso, deve riprodurre il disegno che ha "sentito" sulla sagoma nel punto esatto dove gli è stato tracciato.

Abbastanza complesso, ma risulta divertente e... il risultato è che entrambi i bambini sviluppano la conoscenza del corpo. Ecco una variante più semplice:

MANZI MOSTRA AL BAMBINO TRE DISEGNI SCHEMATIZZATI = OGNI DISEGNO E' RIPRODOTTO SU UN CARTONCINO L'ALTRO BAMBINO TRACCIA SUL DORSO DEL COMPAGNO UNO DEI TRE DISEGNI. IL PRIMO DEVE INDICARE QUALE DISEGNO GLI E' STATO RIPRODOTTO SULLA SCHIENA.

Una variante ancora più semplice:

UN BAMBINO E' IN PIEDI. MANZI, DIETRO DI LUI, GLI TOCCA UNA PARTE DEL CORPO. IL BAMBINO DEVE INDICARE SULLA SAGOMA SUL PANNELLO IL PUNTO PRECISO CHE GLI E' STATO TOCCATO.

Naturalmente, alla seconda dell'età, si può chiedere come si chiama la parte toccata. Per oggi abbiamo terminato. Vorrei ricordare che è inutile o veramente sciocco lasciare che un bambino diventi un fallito, e solo dopo essere divenuto tale, fargli fare quelle attività per recuperarlo, quando invece quelle stesse attività le avrebbe potute far prima e vivere così sereno non soltanto lui, ma anche i suoi. So bene che molti si chiedono se il compito della scuola non è quello

di insegnare a leggere, a scrivere e a far di conto.

Si, ma non é il solo. Compito del la scuola é educare l'intelligenza del bambino, svilupparla con ogni mezzo e il gioco é uno di questi mezzi.

Siamo al riepilogo: oggi abbiamo esaminato una parte delle attività che aiutano il bambino a sviluppare una crescente padronanza del corpo

RIPETERE LA STAFFETTA

L'importanza del gioco di verifica

LA LOTTA NEL CERCHIO

passaggio da un movimento incontrollato ad una attività controllata

Il gioco delle forbici
I piegamenti forzati
Il gioco del dondolo
L'esercizio sulla scala

Il gioco di verifica per controllare se si é raggiunto lo scopo: il bambino controlla il suo corpo, sa spingerlo nello spazio usando mani e piedi

Se ancora non ci siamo, ecco l'altalena

Bambini sull'altalena
 Staffetta con i monopattini
 Il gioco del palloncino misterioso

Ricordo che i giochi sono presen-
 tati in ordine decrescente: il
 primo, maggiori difficoltà; l'ul-
 timo, minori difficoltà.

COMPARE LA SCRITTA:
 PER FORMARE LO SCHEMA MENTALE DEL CORPO

I giochi che seguono, come abbia-
 mo visto, servono per aiutare il
 bambino a formarsi uno schema men-
 tale del corpo.

RIVA E STAGNO
 IL GIOCO DELLE RANOCCHIE
 PERCORSO A CAMBE INCROCIATE
 STAFFETTA CON LA CARRIOLA
 CON LE SUE VARIANTI
 DISEGNARE SUL CORPO

Per oggi é tutto. Nel quarto incon-
 tro proseguiamo ancora a parlare
 dei giochi relativi al movimento ge-
 nerale del corpo.

BAMBINI CHE GIOCANO
 SIGLA DI CHIUSURA