

ZUPACK

OVVERO : IL GIOCO PER LO SVILUPPO DELL'INTELLIGENZA

7a PUNTATA

SIGLA DI APERTURA

DUE BAMBINI BENDATI DEVONO FARE UN PERCORSO GUIDATI DALLE INDICAZIONI DEI LORO COMPAGNI. NEL PERCORSO SO NO COMPRESI OSTACOLI DIVERSI= PERCORSO STRISCIATO = ARRAMPICARSI SU LA SCALA A CORDA, PASSARE SULLA PE DANA OSCILLANTE, COLPIRE UN BERSAGLIO SCOPRIRE CHE COSA E' ATTRAVER SO L'OLFATTO SALTARE A PIEDI UNITI

MANZI

Si può dire che in questo gioco siano riassunte tutte? O QUASI tutte le attività che siamo venuti scoprendo per aiutare il bambino a conoscere, dominare il suo corpo; sviluppare i sensi, acquisire abilità manipolative. Nel gioco abbiamo visto che significa saper strisciare, arrampicarsi, mantenere l'equilibrio... ma ci sono ordini precisi da seguire, ascolto attento... conoscenza dello spazio e per chi da gli ordini concentrazione visiva. E grida, risate e gioia. La scuola non dovrebbe dimenticare di essere luogo di serenità, di piacere e di piacere per lo studio.

Eravamo rimasti a parlare di giochi per lo sviluppo del pensiero visivo. Nell'ultimo incontro ne avevo accennati alcuni, che rivediamo rapidamente attraverso le immagini

VISIONE COSTRUZIONE CON I BLOCCHI
DI UN MODELLO DATO

== SCOPRIRE SE SI MODIFICA UN OG-
GETTO CAMBIANDOGLI POSIZIONE NEL
LO SPAZIO

=== IL GIOCO DI KIM

=== SEQUENZA BLOCCHI AD S

===SEQUENZA SEDIA DI PAGLIA

Non é tutto, e non sarà tutto, per-
ché ci sono moltissimi giochi da po-
ter effettuare per ampliare il pen-
siero visivo. Ne accenno ad alcuni
altri

I BAMBINI SONO INVITATI AD OSSERVARE
CON ATTENZIONE UN CARTELLONE SUL QUA
LE SONO DISEGNATE DELLE FIGURE GEOME
TRICHE IN UNA DETERMINATA SEQUENZA.
IL CARTELLONE VIENE POI TOLTO E LORO
DEVONO RIDISEGNARE LA SEQUENZA VISTA.

Un altro gioco: su questo pannello
c'è un disegno formato da punti. Ve
diamo che cosa ci scoprono, o tirano
fuori, da questi punti, i bambini.

SU DUE PANNELLI DIVERSI SONO POSTI DUE
GRANDI DISEGNI IDENTICI. UN BAMBINO AD
UN PANNELLO, UN ALTRO AL SECONDO. OGNI
BAMBINO SPIEGA CHE COSA VI VEDE E TRAC
CIA LE LINEE DI CONTORNO. SI CONFRONTA
NO LE DUE SOLUZIONI. I BAMBINI SPIGHE-
RANNO IL PERCHE' DELLE DIFFERENZE DI
INTERPRETAZIONE.

Un altro esercizio può essere realizzato utilizzando un disegno e alcuni fogli trasparenti. I bambini devono scoprire che cosa rappresenta il disegno nascosto dai fogli trasparenti. Naturalmente sui fogli sono state precedentemente tracciate delle linee per confondere le acque. Se il bambino incontra delle difficoltà, si toglie prima un foglio, poi un altro... Vediamolo insieme.

VIENE PRESENTATO AI BAMBINI UN DISEGNO RICOPERTO DA FOGLI TRASPARENTI SUI QUALI SONO STATE TRACCIATE LINEE E GHIRIGORI. I BAMBINI DEVONO INDOVINARE CHE COSA E' DISEGNATO

Che cosa ve lo ha fatto capire?

Quale è stato il particolare che vi ha dato la soluzione?

In quest'altro gioco il bambino deve porre l'oggetto al posto giusto, quando alla base è stata cambiata la posizione.

Su una tavola Manzi pone quattro oggetti diversi.

LI FA VEDERE AI BAMBINI POI TOGLIE GLI OGGETTI E CAMBIA LA POSIZIONE ALLA TAVOLETTA. I BAMBINI DEVONO METTERE GLI OGGETTI AL POSTO GIUSTO SPIEGANDO PERCHE'.

SI RIPETE IL GIOCO FACENDO RUOTARE RAPIDAMENTE LA TAVOLETTA.

Con questo gioco non solo si obbliga una memoria visiva e un pensiero visivo, ma anche a prendere rapidamente delle decisioni.

Ed eccoci al gioco delle sovrapposizioni.

MANZI PRENDE DELLE FORME GEOMETRICHE RITAGLIATE SU COMPENSATO E LE SOVRAPONE. TRACCIA POI IL CONTORNO DELLE FIGURE. TOGLIE LE FORME E MOSTRA AI BAMBINI SOLO IL CONTORNO.

Su questo foglio avevo posto delle figure geometriche. Vi ho disegnato il contorno. Rimettete in ordine le figure

I BAMBINI ESEGUONO

Non potrebbe essere stata messa in quest'altra posizione?

DISCUSSIONE CON I BAMBINI

Un contorno costituito da forme sovrapposte non sempre fa comprendere quale pezzo è stato posto per primo. Ora darò un ordine alle figure. Il numero 1 indica quella messa per prima; il 2 la seconda; il 3 la terza.

I BAMBINI METTONO LE FORME SECONDO L'ORDINE DATO. MANZI FA TRACCIARE A LORO STESSI IL CONTORNO.

Ora spostiamo l'ordine. Ora la 1° è questa, la 2° è quest'altra e la 3° questa.

BAMBINI METTONO LE FORME SECONDO IL
NUOVO ORDINE. RIFANNO IL TRACCIATO
USANDO UN COLORE DIVERSO...

Che cosa abbiamo scoperto?
Che malgrado il diverso assetto le costruzioni hanno il medesimo contorno.
E' evidente quanto questi giochi contribuiscano alla formazione logico matematica. Non mi posso soffermare su questi tipi di giochi, perché potrebbero essere trattati sotto un'altra voce, quella proprio di una preparazione logico-matematica. Due parole allora sui giochi relativi all'udito. Iniziamo subito con la discriminazione dei suoni.

MANZI VOCALIZZA UN SUONO
I BAMBINI LO RIPETONO E MANZI RIPETE
LO STESSO SUONO MA IN TONO PIU' BASSO.
SI RIPETE L'ESERCIZIO DUE, TRE VOLTE.

Come possiamo ricordarci quel che abbiamo fatto? Se volessimo ripetere questi suoni come abbiamo fatto ora, che cosa potremmo fare per non dimenticarlo?

RISPOSTE E DISCUSSIONE CON I BAMBINI

SCRITTURA SIMBOLICA
ALTO BASSO
FORTE PIANO
DURATA

Ora un gioco, una danza indiana. Attenzio
ne al suono: quando é alto si sta dritti
quando é basso ci si inchina; quando é len
to si cammina lentamente, quando é accel-
lerato....si accellera.

ACCOMPAGNATI DA UNO STRUMENTO MUSICALE
I BAMBINI EFFETTUANO LA DANZA INDIANA.

Per il ritmo é molto piú semplice.
Intanto cominciamo con delle canzoncine
dal ritmo piú semplice.

CON I BAMBINI MANZI ESEGUE BRANI DI AL
CUNE CANZONCINE ACCOMPAGNATE DAL BATTE
RE RITMICO DEI PIEDI E DELLE MANI

Ponte ponente ponte pi.....

La battaglia di Magenta....

Il mio cappello ha tre punte...

Los pollitos dicen....

Passiamo ora a parlare un pò dei giochi
relativi alla manipolazione, cosa che
spesso dimentichiamo di far fare ai bam
bini.

In questo scatolone é nascosto un ogget
to. Ora, toccandolo ma non vedendolo, do
vete dirmi che cos'è. di che cosa é fatto.

I BAMBINI VENGONO CHIAMATI A TOCCARE
L'OGGETTO NASCOSTO. DEVONO SPIEGARE
PERCHE' PENSANO CHE SIA QUELLA DETER-
MINATA COSA CHE DICONO.

Una variante a questo gioco, ma non molto
piú semplice, é di mostrare l'oggetto...
meglio far subito il gioco: osservate que
sto oggetto, toccatelo.

I BAMBINI LO TOCCANO DOPO DI CHE MANZI LO PONE IN UNO SCATOLONE DOVE CI SONO ALTRI OGGETTI QUALCUNO SIMILE A QUELLO MOSTRATO.

I BAMBINI DOVRANNO RITROVARLO SOLO TOCC
CANDOLO.

Passiamo al gioco degli incastri

MANZI MOSTRA UNA TAVOLETTA DI COMPENS
A DOVE SONO STATE INTAGLIATE TRE FIGUR
E DIVERSE.

Le tre figure che completano la tavol
etta sono in questo recipiente.
Dovete trovarle.

MANZI PONE LA TAVOLETTA NELLO STESSO
RECIPIENTE.

Non solo dovete trovare i pezzi che mana
cano, ma dovete metterli al posto giu-
sto; solo quando avete fatto potete ti-
rar fuori il tutto.

PER RENDERE PIU' INTERESSANTE LA COSA
IL BAMBINO DOVREBBE INFILARE LE MANI
IN UN PANNELLO CHE GLI IMPEDISCE DI
VEDERE; LA TELECAMERA PERO' PUO' SE-
GUIRE I MOVIMENTI DELLE MANI E VEDERE
QUEL CHE LUI FA PER COMPORRE LA FIGU-
RA.

Un esercizio un pochino più impegnativo
é il seguente: il bambino segue la sago-
ma di un oggetto senza vederlo, poi do-
vrà disegnare il perimetro dell'oggetto.

UN BAMBINO PONE LE MANI DIETRO IL PANNELLO = TOCCA UNA FIGURA RITAGLIATA NEL COMPENSATO.

QUANDO E' SICURO DI AVER CAPITO BENE PASSA A DISEGNARE.

IL BAMBINO DISEGNA FUORI DEL PANNELLO.

Ed eccoci alla ricapitolazione.

Abbiamo proseguito il nostro discorso sui giochi che aiutano a sviluppare il pensiero visivo

IL CARTELLONE DA OSSERVARE E RIDISEGNARE POI LA SEQUENZA

Riprodurre delle sequenze dopo averle viste per un periodo di tempo stabilito

IL DISEGNO PUNTINATO

Scoprire che cosa il disegno nasconde

DISEGNO DEI FOGLI TRASPARENTI

Che oggetto è disegnato?

Abbiamo visto poi il gioco delle rotazioni

IMMAGINI RELATIVE ALLA TAVOLETTA DOVE SI DEVONO METTERE GLI OGGETTI

Siamo passati poi al gioco delle sovrapposizioni

IMMAGINI RELATIVE

Per scoprire che un contorno costituito da forme contrapposte non sempre fa comprendere quale oggetto é stato posto per primo.

E siamo passati ai giochi relativi all'udito. Anche qui molto rapidamente e appena accennato.

IMMAGINI RELATIVE

Il suono alto basso

FORTE PIANO

durata

ritmo

Abbiamo visto alcuni giochi relativi al la manipolazione

IMMAGINI RELATIVE

Scoprire un oggetto nascosto solo toccandolo

FATTO VADERE UN OGGETTO RITROVARLO TRA ALTRI

Ritrovare un oggetto che é stato già visto. Occorre ricordare la forma, come é fatto.....

Abbiamo visto il gioco degli incastri.

LA TAVOLETTA DEL COMPENSATO DA RIEMPIRE

e un gioco di ricostruzione del perimetro di un oggetto che non si é visto ma che si é toccato

Manzi:

Naturalmente, ripeto, non è tutto. E' impossibile accennare a quanti giochi è possibile realizzare....giochi che in realtà sono esercizi, sono un continuo fare....Nel prossimo incontro accennerò a giochi per lo sviluppo delle capacità grafiche e del pensiero logico.

BAMBINI CHE GIOCANO

SIGLA DI CHIUSURA