

ZUPACK

OVVERO : IL GIOCO PER LO SVILUPPO DELL'INTELLIGENZA.

8a PUNTATA

SIGLA DI APERTURA



I BAMBINI STANNO GIOCANDO CON I
BLOCCI. CON ESSI COSTRUISCONO
FORME O ANIMALI DIVERSI.

MANZI:

Il gioco é anche questo: creazione fantastica.

E' importante non dimenticare questo assetto creativo, anche se non mi soffermo su questo punto perché ormai acquisito e applicato in ogni scuola. Data la limitatezza e del tempo e della durata dei nostri incontri, tralascio tutto ciò che é già conosciuto e sperimentato, per parlare di quegli aspetti del gioco spesso trascurati o scarsamente conosciuti.

Abbiamo dato uno sguardo ai giochi relativi al movimento generale:

IMMAGINI RELATIVE RIPRESE DALLE PRECEDENTI

PUNTATE

"

controllo riflesso

mappa mentale del corpo

"

l'equilibrio

"

coordinamento delle azioni

e giochi relativi per l'acquisizione di capacità manipolative come

IMMAGINE RELATIVE
RIPRESE DALLE PRECEDENTI
PUNTATE

"

esercizi oculari

"

esercizi delle mani

"

esercizi per le labbra, la lingua
e abbiamo esaminato quali giochi
fare per lo sviluppo del pensiero
visivo,

"

Come il gioco dei blocchi

"

la rotazione di un corpo

"

riproduzione di un modello

e i giochi relativi alla manipola
zione,

"

Come il trovare un oggetto

In questo ultimo incontro daremo
un'occhiata a giochi che aiutano il
bambino a raggiungere una capacità
grafica; giochi molto importanti
specialmente per i bambini che si
preparano a frequentare la prima.
Vediamo uno di questi giochi

2

VIENE CONSEGNATA AD UN BAMBINO UNA SAGO
MA DI CARTONE CHE NELL'INTERNO HA UNA
APERTURA (RETTILINEA INIZIALMENTE E CON
CURVE E SPIRALE IN FONDO).

IL BAMBINO DEVE TRACCIARE UNA LINEA SE-
GUENDO L'APERTURA MA NON TOCCANDONE I
BORDI. UN ALTRO BAMBINO CANCELLA INTAN-
TO LA LINEA FATTA DAL COMPAGNO. DEVE
TENTARE DI RAGGIUNGERLO E BLOCCARLO;
L'ALTRO TENTERA' DI ARRIVARE AL TERMINE
DEL PERCORSO.

Una variante a questo gioco é cercare di unire con una linea due punti, prima che il compagno riesca a cancellare la linea fatta.

I BAMBINI ESEGUONO SU UNA LAVAGNA.

Questo gioco aiuta i bambini di prima a "stimare" come tracciare una linea retta.

Si può complicare il gioco ampliando il numero dei punti da collegare

Questo esercizio può essere trasformato in gioco: il cercatore d'oro e il pirata.

Il cercatore d'oro fa un punto sul foglio dove é stato disegnato un paesaggio, tipo labirinto

PARTICOLARE DEL PAESAGGIO CHE DAL MARE PORTA ALLA MINIERA D'ORO IL CERCATORE SEGNA IL SUO PERCORSO CON UN PUNTO; IL PIRATA. CHE LO INSEGUE, TRACCIA UNA LINEA DA UN PUNTO ALL'ALTRO. SE RIESCE A RAGGIUNGERE IL CERCATORE, VINCE.

Abilità nel seguire il percorso nel labirinto, abilità a tracciare linee che congiungono un punto con l'altro
Un altro gioco per l'acquisizione di una abilità grafica é l'uso delle sagome

UN BAMBINO TRACCIA LA SAGOMA DELLA
FORMA PER TRE, QUATTO VOLTE.

A questo punto passiamo a chiedergli
di ripassare con un altro co-
lore, la sagoma senza usare il mo
dello

BAMBINO ESEGUE

A questo punto possiamo chiedergli
di fare la sagoma senza nessun au
silio.

Sarebbe bene fargliene fare almeno
due e invitare i compagni a dare
una valutazione.

Anche il bambino che ha eseguito il
contorno, può rimettendo la sagoma
sulla figura da lui disegnata, sc
prire dove ha bisogno di migliona-
re. Un ultimo gioco: seguire con
una linea il percorso fatto dal fa
scio di linee.

UN FASCIO DI LUCE VIENE INVIATO SU UN
GROSSO FOGLIO DI CARTA DA SPOLVERO.
IL BAMBINO SEGUE LA "PISTA" TRACCIATA
DAL FASCIO DI LUCE.

Ed ora usciamo per una gita con una
classe.

E' vero che avrei dovuto accennare
ancora ai giochi logici, ma questo
implica un discorso ampio e detta-
gliato, impossibile fare in questo
momento.

Quante volte usciamo in gita e.....
 non sappiamo che cosa fare?....
 Eccoci a Capalbio, nella zona rifugio
 del WWF.
 Ora un primo gioco: gioco di osserva-
 zione.

OGNI DUE BAMBINI HANNO UN "ANGOLO"
 DI TERRITORIO DA ESAMINARE. "ANGO-
 LO" DELIMITATO DA STRISCE. UN BAM-
 BINO OSSERVA, L'ALTRO SCRIVE E DI-
 SEGNA.

Non dico quanta capacità di osservazione
 sviluppa questa attività; quanto es
 sa sia necessaria per imparare a cono-
 scere l'ambiente, studiarlo, analizzarlo.
 Proseguiamo a vedere quanti giochi
 possiamo "realizzare" in uno spazio a-
 perto.
 Seguiamo la.....classe.

GINCANA CHE PREVEDE:

- SALTO
- PASSAGGI OBBLIGATI
- PERCORSO CON OSTACOLI
- STRISCIARE
- ARRAMPICARSI
- ABILITA' MANUALI

Battere un chiodo
 fare dei nodi
 infilare un ago
 disegnare un oggetto
 disegno di fantasia

- SALITA SULLA "QUERCIA" CON OSSERVATORIO
- TRACCE DA SEGUIRE
- GIOCO DI MOVIMENTO (L'ASSALTO AL FORTINO)
- AGUZZARE LA VISTA
- MONTARE UN "TROFEO"
- SEGUENDO LE ISTRUZIONI (PORRE IL BLOCCO A
SUL BLOCCO B IL BLOCCO C E' DI FIANCO AL
BLOCCO B...)
- CACCIA AL TESORO
- GIOCO DI MOVIMENTO

CERCHIO FINALE.

ESPRESSIONE

L'inventività del bambino nel produrre teatro

NELLO STUDIO

Siamo alla conclusione.

Rivediamo, rapidamente, i tipi di giochi che siamo venuti analizzando.

SUL CARTELLONE DELLA SINTESI, CON LE IMMAGINI DEI BAMBINI CHE FANNO I GIOCHI CHE MANZI RICORDA.

Ed ora un gioco per congedarci:

STAFFETTA DELLE QUADRIGLIE

Prima di lasciarci vorrei ricordare a tutti una cosa importante, o perlomeno che ritengo importante: dobbiamo riflettere sull'importanza delle no

tre azioni nei confronti dei bambini. Se vogliamo aiutarli a crescere anche intellettualmente, dobbiamo aver chiaro che cosa vogliamo ottenere e come possiamo ottenerlo.

Che cosa diamo per scontato nell'educazione dei nostri figlioli? Innanzi tutto che l'istruzione inizi attorno ai cinque sei anni. Non è vero. Possiamo educare l'intelligenza del bambino fin dai primi momenti della sua vita.

Diamo per scontato che l'istruzione deve essere realizzata in gruppo e che il gruppo (25, signori) prosegua insieme, tutt'insieme con tappe stabilite da un programma che non considera l'individuo, ma un modello "medio" (o mediocre, inesistente, inoltre) di bambino.

Diamo per scontato che è l'insegnante che deve parlare il bambino ascoltare; l'insegnante "fare" il bambino "ripetere".

E poiché tutta la faccenda sembra funzionare, ecco che non si modifica nulla, anche quando si parla di maestro sollecitatore di attività, di classi aperte, di tempo pieno, di orari prolungati...

Trasformazioni apparenti. Così la scuola ha già acquisito la capacità di mettere in relazione cose e simboli (perciò di astrazione).

Inoltre la scuola funziona se il bambino ha acquisito la capacità di autodi-

funziona il bambino

struzione ossia come inibire gran parte dell'attività muscolare, di accettare passivamente senza comprendere, di ripetere meccanicamente facendo finta di aver compreso. Occorre che la scuola si trasformi in scuola di pensiero. E abbiamo visto come anche il gioco contribuisca a renderla "scuola".

Ma se... Già: ricordate la rivoluzione dell'insiemistica?... Ragionare, su insiemi, non insiemi e via... però, accanto a questa forma di ragionamento, tutto il resto immutato, immutabile.

Allora? Che forse si può ragionare, o pensare solo per la matematica, e il resto no? Allora, benché tutto sia utile, vi prego: se dovete far giocare senza trasformare tutto il modo di "fare scuola", allora... Bene, riepiloghiamo quel che abbiamo scoperto attorno al gioco

LETTURA DELLA SINTESI
GIOCO CONCLUSIVO
SIGLA: DI CHIUSURA