

GIOCHI E... REGOLE

Finalità: **Educare alla legalità**
alla convivenza
al rispetto dell'altro
al rispetto dell'ambiente
alla responsabilità personale

Finalità: **Educare al dialogo**
Costruire la propria identità.
Accrescere la fiducia in sé.
Sviluppare la conoscenza reciproca e il senso di appartenenza
al gruppo.
Sviluppare comportamenti pro-sociali, collaborativi e di condivisione.

Il lavoro nasce dalla necessità di far acquisire ai bambini il senso della legalità intesa come educazione alla convivenza, al rispetto delle regole, al rispetto dell'altro, attraverso l'educazione al dialogo, allo scambio di opinioni, al confronto tra pari.

Il dialogo, difatti, oltre a promuovere lo sviluppo delle capacità cognitive e affettive, educa a comportamenti pro-sociali, collaborativi e di condivisione.

Il contenuto significativo che si è prestato a favorire tali acquisizioni è stato il **gioco**, per l'importanza che assolve nella vita del bambino e perché prevede spazi reali di libera interazione e comunicazione...

Attraverso la pratica del gioco e le attività connesse, eseguite in gruppo, inoltre, si è puntato a sviluppare nei bambini la conoscenza reciproca, la fiducia, il senso di sicurezza.

TRE le parole chiave del percorso:

1) **Centralità dell'alunno**, che vuol dire mettere il bambino nelle condizioni di pensare e di esprimersi, che vuol dire renderlo protagonista attivo nel processo di costruzione della conoscenza, che vuol dire dargli fiducia e ascolto.

All'insegnante, invece, il compito della regia: predisporre le attività, organizzare la scolaresca, stimolare...ecc.

2) **Scelta di un contenuto interessante** che motivi l'alunno all'apprendimento e lo sostenga nei percorsi.

3) **Organizzazione della classe** secondo le modalità del **cooperative learning**.

Il gruppo ha il merito di integrare e di dare sicurezza agli individui, di responsabilizzare, di lavorare per un fine comune dove ciascuno assume un ruolo specifico e complementare all'altro.

Discipline interessate: educazione motoria, lingua italiana e immagine.

Obiettivi: Scoprire le regole in un gioco.
Capire la funzione delle regole.
Sapere ascoltare e intervenire nelle conversazioni.
Sviluppare capacità cognitive: linguistiche e di ragionamento.
Saper scrivere testi in modo coerente e coeso.

Saper rappresentare i giochi attraverso i diversi piani dell'inquadratura.

Pervenire alla formulazione di regolamenti utili alla vita della classe.

Percorso di lavoro:

Prima fase

Si invitano i bambini a disegnare i giochi fatti durante l'estate.

Ne vengono indicati alcuni: nascondino, quattro cantoni, mosca cieca...

Gli alunni prendono la parola e spiegano il gioco ai compagni seduti in circolo.

In questa prima fase si ascoltano i bambini, si annota il loro modo di parlare, di esprimersi, per progettare gli interventi successivi, sulla lingua.

Si eseguono i giochi in palestra o in cortile.

Ci si riunisce nuovamente per discutere del gioco, delle fasi, della strategia, dei divieti.

Tutti entrano nel merito dei problemi, vogliono parlare, dire la loro.

La fase della **discussione** è importantissima perché consente di lavorare

1) sulle sequenze del gioco e quindi sulla coerenza;

2) sull'arricchimento lessicale;

3) serve a risolvere conflitti che si determinavano durante l'esecuzione dei giochi e a capire le ragioni;

4) serve a darsi regolamenti utili (funzionamento biblioteca di classe, regole per i gruppi di lavoro ecc.)

Si fanno scrivere i testi, individualmente, per controllare il linguaggio, la coerenza e la coesione testuale.

Il lavoro di **verbalizzazione scritta**, inizialmente, fa emergere per alcuni alunni, i seguenti problemi:

- Omissioni di informazioni utili o anticipazioni.
- Sviluppo non coerente della descrizione.
- Uso della seconda persona del verbo.
- Verbo e soggetto non sempre concordati.
- Ripetizione di parole uguali.
- Uso non corretto della punteggiatura.

Si lavora tutti insieme alla lavagna, si riflette sulla lingua, si fanno ipotesi, si negoziano i significati, si riscrivono i testi.

Si discute sulle regole per scrivere un testo regolativo, si impara la forma impersonale del verbo e l'uso dei sostituenti del nome o dei sinonimi per evitare le ripetizioni ecc.

CORREZIONE DI UN TESTO ALLA LAVAGNA

IL GIOCO DEI 4 CANTONI

Insegnante: - Bambini, leggete con attenzione il testo e cercate di capire cosa c'è che non va.

Mario: - Leggo: "che si può giocare all'aperto o al chiuso, basta che tengono i quattro angoli"... Non va bene! Si dice basta che segnino i quattro angoli.

Insegnante: - Segnino chi?

- Roberta: - Che ci siano quattro angoli.
Michele: - Che si possiedano quattro angoli.
Luca: - Basta che siano tracciati quattro angoli!
Mario: - ...e un centro.
Emanuele: - È sbagliato l'ordine con cui ha scritto il testo, "...bisogna scattare per non farsi prendere il posto dal compagno che sta al centro..." è una fase del gioco.
 L'ordine è questo "...si fa la conta e...".
Michele: - Ci vuole il punto.
Maria Laura: - Non si dice "...si vanno a mettere nei quattro angoli..." ma si vanno a posizionare.
Alessandro: - Leggo "...al via si deve scappare..." bisogna cambiare posizione.
Gianpaolo: - Bisogna scambiarsi di posto.
Roberta: - Bisogna scambiarsi col compagno di fronte.
Alessandro: - Bisogna scambiarsi di posto con uno dei tre compagni che occupano gli altri angoli.
Martina: - Mancano le abilità. Bisogna aggiungere "...per essere dei buoni giocatori bisogna essere agili, scattanti e attenti...".
Emanuele: - Nel testo è scritto "...non bisogna scattare quando il compagno di centro ti guarda..." ma questo è un consiglio utile, non ha messo il titolo. Avrebbe dovuto dire così: "non bisogna fare cambio di posto quando il compagno che sta al centro ha capito le intenzioni dei due".
Alessia: - "...Non andare dritti nella stessa corsia..." è un altro consiglio utile ma bisogna scriverlo così: "Stare attenti a non scontrarsi con i compagni".
Mario: - Ho un altro consiglio da aggiungere: "Il giocatore che sta al centro deve essere molto attento a capire i cenni di intesa tra i compagni".
Emanuele: - "...Non mettere lo sgambetto e non spingersi..." sono due divieti e vanno scritti separatamente.

Seconda fase: Nella seconda fase vengono presentati agli alunni i giochi del passato, quelli che si svolgevano nei vicoli, nei laghetti, sulle scale della città, attraverso la ricostruzione dei contesti, dei luoghi di riferimento, degli aneddoti significativi che animano le situazioni, creano consensi, attese, ascolto, motivazione, partecipazione attiva di ciascuno.

Gli alunni eseguono i giochi, li illustrano, lavorano in gruppo per descriverli. Alla fine scrivono il "Manuale dei giochi di strada" e lo stampano per regalarlo ai genitori.

La scheda di osservazione ci accompagna durante le fasi del lavoro per rilevare problematicità comportamentali e/o cambiamenti in atto.

SCHEDA DI OSSERVAZIONE DEL COMPORTAMENTO DELL'ALUNNO

**1. Gioca correttamente e lealmente
(ammette se sbaglia)**

SI

NO

A VOLTE

2. Ha reazioni esagerate se perde

☐ SI

☐ NO

3. Ha un buon controllo di sé

☐ SI

☐ NO

4. È attento e vigile durante le fasi del gioco

☐ SI

☐ NO

5. Persevera nel gioco fino alla fine

☐ SI

☐ NO