

SCHEDA ATTIVITÀ- Attività extrascolastiche, a cura di Ass.ne Kreattiva

“Hakuna Matata”

Un gioco per conoscersi e facilitare il clima di accoglienza in gruppo

Attività in semplici passi

- A. (Apertura): Accogliete i beneficiari disposti in circle-time e lanciate l'attività. (10')
- B. (I° fase dell'Attività centrale): I bambini, seduti a terra e disposti a semicerchio, osservano un video musicale di presentazione in cui scorrono le immagini di alcuni “animali guida”; a turno, ciascuno si reca a un tavolo dove sono disposti sparpagliati dei cartoncini sui quali sono rappresentati gli animali del video, seleziona il cartoncino corrispondente all'animale che meglio lo può rappresentare e lo indossa. (20')
- C. (II° fase dell'Attività centrale: “*Mi presento, questo è il mio animale guida*”): circle-time in cui i beneficiari si presentano e spiegano i motivi della loro scelta. (20')
- D. (III° fase dell'Attività centrale: “*Come mi comporto quando... (io nei panni del mio animale guida)*”): roleplaying situazionale in cui i bambini si comportano e si relazionano tra loro nei panni degli animali che li rappresentano (le situazioni sono: risveglio, procacciamento cibo, incendio, temporale, notte; ogni situazione sarà caratterizzata da una traccia audio pertinente e annunciata attraverso l'uso di un fischietto e la proiezione di una scritta di presentazione). (20')
- E. (Attività di chiusura): Circle time e restituzione in plenaria delle impressioni avute relativamente a sé stessi e agli altri, condivisione di emozioni e pensieri. (20').

Suggerimenti per i formatori

- I formatori devono aver cura di allestire preventivamente gli spazi dedicati all'attività, spostando eventuali tavoli e sedie presenti e cercando di ricreare un ambiente privo il più possibile di elementi che possano rappresentare una fonte di distrazione o di rumori disturbanti.
- I cartoncini con gli animali guida dovranno essere preventivamente realizzati e dotati di spago per permettere ai beneficiari di indossarli.
- Punti di forza / obiettivi cardine dell'attività: l'attività è stata ideata per essere realizzata nella fase iniziale di costituzione del gruppo dei beneficiari del CEF, al fine di creare un buon clima emotivo e relazionale tra i bambini; spesso, per raggiungere questo obiettivo coi bambini, si fa ricorso al mondo animale, per ragioni intuibili di analogie comunicative (comunicazione non verbale piuttosto che comunicazione verbale) e di rapide capacità immedesimative nell'animale, sul quale si proiettano agevolmente le emozioni umane, soprattutto quelle infantili. L'attività ludica proposta mira a costituire e lubrificare i rapporti sociali tra i beneficiari, attraverso metafore che facilitino la presentazione di sé e la conoscenza dell'altro.

Tempo: 90 minuti

Materiale:

(per Attività di apertura): pc, videoproiettore, casse

(per Attività centrale): file PP con proiezione immagini animali, cartoncini con disegno dell'animale da indossare, spago, forbici, tracce audio, fischietto, file PP con proiezioni delle situazioni-stimolo