

IL GIARDINO DI BOBOLI

SITUAZIONE MOTIVANTE

Occhio alle tracce

Facciamo trovare ai bambini, per terra, nell'ingresso della scuola, un gomitolino di lana srotolato che indica un percorso da seguire.

Chiediamo loro di fare ipotesi circa il significato di questo evento ponendo alcune domande stimolo:

- *A chi appartiene questo gomitolino di lana colorata?*
- *Chi ce l'ha lasciato?*
- *Perché?*

Raccogliamo le osservazioni e, prima di invitare i bambini a seguire la traccia, attendiamo che il fascino del mistero abbia avvolto l'intero gruppo.

Raccogliamo il gomitolino, ed iniziando ad aggomitolarlo, invitiamo i bambini a seguire la via indicata dal filo fino al raggiungimento della meta: un altro ambiente della scuola dove ad attenderci troviamo la mamma di un bambino con una vecchia chitarra, dalla quale spunta la sagoma di un bambino, realizzato in precedenza.



FASI DI SVILUPPO

Caccia al mistero

Sollecitiamo i bambini a passarsi di mano in mano la sagoma: la osservano, la scrutano, la capovolgono, fanno ipotesi, si scambiano impressioni, dopo di che la mamma fa notare che qualcos'altro è nascosto vicino alla chitarra...c'è una pergamena arrotolata. Con gli oggetti trovati invitiamo i bambini a raccogliersi nell'angolo della conversazione dove il genitore inizia a leggere la storia contenuta nella pergamena con una particolare resa mimica e vocale dei momenti particolarmente significativi dal punto di vista delle emozioni provate dal protagonista.

A nostra discrezione valutiamo la possibilità di leggere la storia in una soluzione unica o a "puntate", scelta che consente ai bambini di vivere con interesse e curiosità il momento dell'attesa del nuovo episodio.

Il familiare che legge la storia, di volta in volta si sofferma sugli episodi in cui i bambini si sentono maggiormente coinvolti e oltre ad indagarne il contenuto, spostiamo l'attenzione dei bambini sull'ambito più personale:

- *Cosa ha fatto Gigo?u*
- *A voi è mai capitato di perdere la mamma?*
- *Cosa avete fatto?*
- *Chi vi ha aiutato a ritrovarla?*
- *Avete paura del buio? Perché?*

Burattiniamo

Prepariamo le sagome dei personaggi della storia e mettiamoli sui tavoli a disposizione dei bambini insieme a colla e materiale di vario genere (fogli di carta colorati, ritagli di stoffa, lana, cartoncino, ecc.)

Chiediamo loro di scegliere la sagoma del personaggio della storia che più gli è piaciuto. Invitiamoli a completarla utilizzando la tecnica del collage.

Successivamente proponiamo ai bambini di incollare il loro elaborato su cartoncino.

Aiutiamoli a ritagliarne il contorno ed applichiamo sul retro una cannuccia che fissiamo con il nastro adesivo.

Con i burattini appena realizzati proponiamo ai bambini di cimentarsi in una semplice drammatizzazione che ha come scopo principale quello di farli riflettere sulle caratteristiche dei personaggi, in riferimento alle azioni che compiono. Proponiamo una variante, per i bambini di 5 anni: considerando l'internazionalità del giardino di Boboli, frequentato da molti turisti stranieri, cerchiamo di incuriosire i bambini in maniera ludica verso un'altra lingua. Spiegata la formula di presentazione inglese, es. *Hello, my name is Pegaso.....What's your name?* coinvolgiamo una coppia di bambini per volta chiedendo loro di ripeterla pronunciando il nome del burattino che tengono in mano, ad esempio: *Hello Pegaso my name is Gigo!*



Il giardino chitarra

Organizziamo un lavoro di gruppo per la realizzazione di un plastico che rappresenta la locatin entro la quale è ambientata la storia.

Utilizziamo l'interno della chitarra per dar vita al magico giardino dei Boboli: mettiamo a disposizione materiale di recupero di vario genere, insieme alle fotocopie delle statue protagoniste della storia letta ed invitiamo i bambini, a piccoli gruppi, a riprodurre e collocare gli elementi presenti nell'artistico giardino.

Gli alberi del giardino di Boboli

Riuniti nell'angolo della conversazione, chiediamo ai bambini di immaginare quali forme e colori potrebbero avere gli alberi del giardino di Boboli.

Mentre riflettono a voce alta scambiandosi opinioni, richiamiamo la loro attenzione sull'ascolto di un brano musicale per chitarra, così da riprendere l'attività del plastico svolta in precedenza. Consigliamo l'ascolto del brano: "Giochi proibiti" che è possibile trovare su : you tube- giochi proibiti (Andres Segovia).

Per l'allestimento del laboratorio stendiamo per terra un grande foglio di carta bianco e tempere di vari colori. Invitiamo a turno i bambini, suddivisi in piccoli gruppi, a realizzare le chiome degli alberi lasciandosi trasportare dalla musica.



Terminata l'attività di pittura, sollecitiamo i bambini a ritagliare i loro prodotti ed incollarli su "tronchi", realizzati con stoffe di vari colori, che avremo preparato in precedenza. Gli elaborati verranno raccolti in un grande cartellone al centro del quale poniamo la chitarra precedentemente realizzata.



I vestiti del giardino

Dopo la realizzazione del cartellone invitiamo i bambini a riflettere sul mutamento degli alberi attraverso alcune domande stimolo:

- *Gli alberi hanno sempre le foglie?*
- *I colori sono sempre gli stessi?*
- *Perché cambiano?*

Dopo aver raccolto le loro impressioni invitiamo i bambini a svolgere un'attività con il P.C.

Attraverso l'uso del programma paint, dalla barra degli strumenti, suggeriamo ai bambini di scegliere forme e colori consoni alla stagione che intendono rappresentare.



Conclusa l'attività al computer, stampiamo gli elaborati ed invitiamo i bambini a ritagliare ed incollare su cartoncini colorati gli alberi realizzati così da rappresentare immagini del giardino nell'alternanza di giorno/notte e delle stagioni. Per sottolineare l'intreccio tra fantasia e realtà della storia, proponiamo ai bambini di disegnare le varie statue e di realizzare con le matite disegni multicolor che diventeranno il loro sfondo.



Per realizzare la copertina prepariamo una cornice

(possiamo usare anche del comune cartone da imballaggio) dentro la quale invitiamo i bambini a rappresentare il viale d'ingresso del giardino di Boboli. Con la foratrice pratichiamo, alla stessa distanza, due fori su un lato di ogni pagina realizzata e rileghiamo il libro.



Il giardino "in scatola"

Chiediamo la collaborazione dei genitori per poter recuperare delle scatole da scarpe dentro le quali proporremo ai bambini di realizzare il giardino di Boboli.

Utilizzando la L.I.M mostriamo ai bambini immagini dei monumenti principali della città di Firenze (cupola del Brunelleschi, campanile del duomo e palazzo della Signoria) e l'ingresso del giardino di Boboli, richiamando la loro attenzione soprattutto sul cancello.

Chiediamo ai bambini di riprodurre graficamente e ritagliare gli elementi osservati.

Con la tecnica del collage, foderiamo il tappo della scatola per metà con un foglio azzurro, per la realizzazione del cielo, e l'altra metà con un foglio verde, per la realizzazione del giardino.

Incolliamo sulla scatola le immagini dei monumenti appena realizzati.



Prima di procedere alla decorazione interna della scatola, chiediamo ai bambini che cosa si aspettano di trovare dentro questo speciale giardino.

Sentite le varie opinioni, portiamo la conversazione verso l'opportunità di realizzarvi degli alberi.

Mettiamo a disposizione dei bambini strisce di carta bianca e tempera celeste e verde che serviranno per realizzare lo sfondo da incollare alle pareti interne della scatola da scarpe.



Ritagliamo varie forme (triangolo, cerchio rettangolo, quadrato) su fogli di diversi colori ed invitiamo i bambini a disegnarvi sopra i rami, utilizzando soltanto matite nere e bianche.

Per realizzare il tronco degli alberi suggeriamo di ritagliare strisce di foglio di carta a righe o a quadretti.

Con la tecnica del collage, invitiamo ciascun bambino ad incollare, all'interno della propria scatola, gli alberi colorati.



La carta d'identità dei personaggi

Nell'angolo della conversazione facciamo trovare i burattini dei personaggi della storia preparati in precedenza. Analizziamoli uno ad uno evidenziandone, insieme ai bambini, le caratteristiche fisiche e comportamentali descritte nella storia..

Aiutiamoli a riflettere attraverso domande-stimolo:

- *Questo personaggio ha un soprannome?*
- *Che lavoro fa?*
- *Che carattere ha? (simpatico/antipatico, maleducato, ecc.)*
- *Quali sono i suoi parenti/amici?*
- *Ha dei segni particolari?*
- *Dove vive?*

Annotiamo su un foglio tutto ciò che emerge dalla conversazione.

Con tutte le informazioni ottenute, proponiamo ai bambini di realizzare una carta d'identità per ciascun personaggio della storia.

Per realizzare la prima pagina invitiamo i bambini a disegnare su di un piccolo foglio il ritratto del personaggio in questione che uniremo alla loro foto.



All'interno della carta d'identità scriviamo le generalità del personaggio evidenziate durante la conversazione:

- Soprannome
- Professione
- Carattere
- Parenti/amici
- Segni particolari
- Dove vive



Quando avremo realizzato tutte le carte d'identità dei personaggi della storia, proponiamo ai bambini di metterle dentro la scatola del giardino di Boboli precedentemente realizzata.

Il libro alla finestra

Con i bambini disposti in circle-time, riprendiamo la storia del Giardino di Boboli e cerchiamo di focalizzare l'attenzione del gruppo sulle principali caratteristiche del protagonista: Gigo, un bambino molto curioso ma al tempo stesso impaziente.

Annunciamo ai bambini che a Gigo, per descrivere la

propria avventura, piacerebbe realizzare un libro speciale di sole immagini, che si possa vedere con un solo sguardo senza dover girare le pagine.

Chiediamo loro:

- *Come possiamo aiutare Gigo?*
- *A voi è mai capitato di vedere un libro con queste caratteristiche?*
- *Com'era fatto?*

Coordiniamo le varie proposte dando spazio a tutti per potersi confrontare verbalmente con i compagni. Lo scambio di opinioni dei bambini dà vita ad un vero e proprio dibattito dal quale scaturisce la progettazione della successiva attività.

Riportiamo di seguito le loro parole:

- *Secondo me Gigo un libro così lo può solo immaginare;*
- *No, io dico che pensandoci lo fa;*
- *Gira le pagine, guarda quella che gli piace di più e poi la rifà..*
- *...Ma così non fa un libro, fa solo una pagina!*
- *Può prendere un foglio e disegnare tutta la storia;*
- *Gigo vuole un libro, non un foglio!*
- *Allora lo piega!*
- *Prende un foglio aperto tutto lungo e ci scrive tutte le parole della storia;*
- *... Allora fa una storia lunga mille metri!*

- *Apri il libro e vedi tutte le immagini, comincia a scriverle sul tuo diario, poi le disegni, le ritagli, le metti tutte in fila così puoi vedere tutto insieme;*
- *Io ho un'idea: a casa mia l'ho un libro con un buco e si può vedere subito un po' di quell'altre pagine...*
- *Ma un buco è troppo piccolo per vedere tante cose...*
- *...Allora facciamo un libro con le finestre perché dalle finestre si possono vedere tante cose.*

Procediamo con ulteriori domande per indirizzare i bambini ad immaginare la struttura del possibile libro.

Successivamente, per l'allestimento del laboratorio, mettiamo a disposizione fogli di cartoncino piuttosto rigido ed invitiamo il piccolo gruppo a procedere disegnando delle cornici che poi ritaglieranno con il nostro supporto. Pieghiamo due strisce di cartoncino colorato a fisarmonica sopra le quali incolleremo i due lati lunghi delle "finestre cornici".



Invitiamo i bambini a realizzare lo sfondo con i monumenti tipici di Firenze, il cancello, Gigo e le statue presenti nella storia, come descritto nelle precedenti attività. Suggeriamo ai bambini ad incollare su un foglio di acetato il cancello e Gigo, mentre sulle cornici verranno poste fotocopie e disegni delle statue.



Il gioco dell'oca di Boboli

Riprendiamo le sagome dei personaggi della storia e mostriamo ai bambini un tabellone, precedentemente

preparato, utilizzando un cartoncino formato A3 sul quale avremo disegnato tredici caselle, comprese quelle di partenza e quella di arrivo. Tutte le caselle saranno opportunamente numerate ed alcune avranno dimensioni maggiori rispetto alle altre per incollarvi le immagini dei personaggi della storia.

Con del cartoncino realizziamo un dado con le facce uguali a due a due su cui compaiono rispettivamente uno, due e tre pallini.

Prima di cominciare a giocare, facciamo presente che il tabellone è incompleto. Invitiamo i bambini a disegnare su dei piccoli fogli i personaggi da loro preferiti e incolliamoli sulle caselle vuote.

Stabiliamo insieme alcune regole, come ad esempio i pegni da pagare in determinate caselle o i benefici in altre.

Supportiamo la scelta con domande tipo:

- *Secondo voi, per sospendere il gioco per un turno è meglio utilizzare Oceano o il nano Morgante?*

Quando i bambini si saranno espressi, proponiamo, ad esempio, la relativa regola:

Disegno del nano Morgante
= sulla tartaruga devi arrivare ed allora un turno devi saltare

Facciamo lo stesso per tutte le altre caselle contrassegnate dai disegni dei personaggi.

Dopo la condivisione delle regole diamo inizio al gioco.



(Es. “ Dovete cercare Pegaso, il cavallo con le ali , pronti...via”). Il primo bambino che prende il personaggio fa guadagnare un punto alla sua squadra. Coloro che hanno già gareggiato si siedono a fare il tifo per i propri colori.

Vince la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.



Caccia al personaggio

Nel salone, utilizzando i burattini che abbiamo realizzato, proponiamo un gioco a squadre . Distribuiamo in ordine sparso i personaggi della storia del giardino dei Boboli sopra un tavolo disposto in fondo al salone. Nella direzione opposta invitiamo i bambini a disporsi su due file che identificano due squadre caratterizzate da due colori diversi (es. squadra rossa, squadra blu).

Ai bambini di 5 anni a turno verrà affidato il ruolo di “giudice di gara” che verificherà il rispetto delle regole e terrà conto del punteggio attraverso l’ausilio di un pallottoliere.

Per rafforzare il concetto di appartenenza al gruppo mettiamo ai bambini un braccialetto, realizzato con nastro, stoffa o fili di lana del colore della squadra cui appartengono.

Spieghiamo ai bambini le regole del gioco: parte solo il primo bambino della fila; prima di partire deve ascoltare attentamente ciò che viene richiesto di individuare, soltanto al nostro “ Via” inizia il gioco

