



CREATIVITÀ IN MOVIMENTO

“MI MUOVO QUINDI SONO!”
scoperte, emozioni, conoscenze, relazioni



Comune
di Modena

Nido d'Infanzia Edison
Sezione Grandi

Educatrice
Paola Biagini



LE NOSTRE DOMANDE DI RICERCA

- Come sollecitare il pensiero divergente e la fantasia?
- Come collaborano e si sostengono i bambini all'interno di un gioco creativo?



PANCHINE E SEDIE

Anche senza giochi i bambini creano spunti e momenti ludici con ciò che trovano, dando spazio all'inventiva e creando intese con i coetanei che vanno oltre le parole.

L'esterno dà inoltre la possibilità di misurarsi con uno spazio ampio.



Spontaneamente i bambini, in due momenti differenti, hanno creato diversi usi delle panchine:

- uno è stato il **trascinamento** e il **capovolgerle** per usarle come piattaforma di gioco;
- il secondo è stato disporle una dietro l'altra per creare un **percorso** da fare insieme per raggiungere la cavità dell'albero.

Sono state messe in gioco varie capacità di collaborazione, comunicazione, attesa, forza, equilibrio.

UNA VARIANTE DEL GIOCO IN SEZIONE

I bambini allineano le seggioline della sezione e riproducono lo stesso schema di gioco sperimentato in giardino.

In piedi percorrono il percorso lineare da loro fatto e ognuno di loro si mette alla prova nel salire e scendere





Salgono e poi
Saltano



Alcuni richiedono l'aiuto
dell'educatrice

BRANDINE



I bambini, molto coinvolti dalla proposta, utilizzano le brandine per **saltare in alto**.





TUBI

In cortile, abbiamo proposto il gioco con i tubi.



I bambini hanno sperimentato una **nuova modalità di salto**, facendo ondulare il tubo e saltandoci in mezzo, con la collaborazione di più bambini insieme.

CERCHI



Sempre in cortile I bambini provano a passare dentro ai cerchi, attraversandoli con tutto il corpo.

Tra prove e capitomboli i bambini si sono mettono alla prova sperimentando l'equilibrio e la collaborazione





Si dondola...
si cade e poi...
si riprova ...

IL FASCINO DEL MATERIALE DI RECUPERO

In cortile abbiamo giocato
con le bottiglie di plastica.

Ramina ne ha ricercate
due uguali per forma
e colore e le ha
trasformate in pattini.





Con questa modalità creativa di utilizzo delle bottiglie, Ramina ha potuto sperimentare un nuovo modo di “stare in equilibrio”, strisciare, mantenere la presa con i piedi, cadere e riprovare.



Lorenzo la guarda curioso.
Ramina: “ Si fa così vedi?
Vuoi provare?”

RILANCIO

A piccolo gruppo e a piedi scalzi è stato proposto allora un nuovo percorso con le bottiglie di plastica assemblate.

Nuova esperienza di equilibrio, di coordinazione e di percezione del proprio corpo, del contatto con la materia attraverso la pelle, della materia che si modifica col peso del corpo sentendo anche il suono prodotto.





Possibilità di camminare...



...di saltare



...di trascinare, di modificare il percorso



...e anche di strisciare,
non solo con i piedi ma
con tutto il corpo.



SI CAMMINA E POI...
1.. 2... 3... SI SALTA

I bambini sperimentano in questo modo la **capacità di inibizione** e cioè riescono a fermare l'impulsività del movimento, ad aspettare il momento giusto per saltare, rispettando la regola del gioco.

I "MUCCHI"

Nel frattempo abbiamo osservato nei bambini l'interesse a fare dei "mucchi" con gli elementi a disposizione nella sezione.

Questo gioco attiva capacità di pensiero complesse come il calcolo dello spazio necessario per costruire una torre, il modo in cui posizionare gli oggetti perché non cadano, la ricerca della prensione adatta per il carico adeguato del peso, la capacità di muoversi tra questi agglomerati complessi e con equilibri precari.



LE CATASTE

Il gioco del “fare mucchio” continua in cortile con gli scatoloni di differente peso e consistenza rispetto alle seggioline.



II MUCCHIO DI BICI

Anche le biciclette si prestano ad essere utilizzate per lo stesso gioco.

Le biciclette così ammucchiate, diventano un insidioso percorso ad ostacoli nel quale alcuni bambini si sperimentano superando la paura del rimanere incastrati o cadere.





Il "mucchio di bici" si costruisce e si trasforma.

I bambini discutono e si ascoltano.

Giacomo: "Io prendo questa e la metto qui"

Leo: "Bene, così"

Emanuel: "No no faccio io, così"



COLLABORAZIONE

AIUTO RECIPROCO

Francesco guarda
insieme a Joyce cosa
fanno gli amici e poi dice:
“Ma come si fa a
passare?”

Continua a guardare e
poi dice:
“Vieni Joyce, bisogna
passarci in mezzo”

Insieme a Joyce iniziano
il loro percorso, affinano
la capacità di collaborare
e si aiutano nelle situazioni
difficili da affrontare.



VARIANTE DEL GIOCO



Il mucchio di biciclette si attraversa, ci si passa sopra per raggiungere la panchina e poi saltare.



ANCORA PANCHINE...



L'uso creativo degli arredi continua con un nuovo gioco.



Le panchine vengono utilizzate per creare un passaggio-cabina, dove abbassarsi per passarci in mezzo, aggrapparsi e dondolare.

IL PINCO-PANCO

Il pinco-panco viene utilizzato in modo differente dall'uso originario.

Si posizionano al centro, si dondolano, spostano il peso da una parte all'altra, stanno fermi in equilibrio allargando le braccia.



Alcuni bambini provano a salire in posizione eretta, altri ricercano il proprio equilibrio prima sedendosi e poi muovendosi in quadrupedia.



COOPERAZIONE NEL MOVIMENTO



Osserviamo il gioco dei bambini: sul pinco-panco ci sono una coppia di bambini seduti con la schiena a contatto, uno sdraiato e due bambini all'esterno che cercano soluzioni per mantenere l'equilibrio della struttura.



Con il pinco-panco Giacomo inventa un percorso: sale in piedi, ricerca l'equilibrio, rallenta la sua spinta iniziale e con prudenza compie il percorso e scende con un salto.

VARIANTE DEL GIOCO: TRONCO E PANCHINA





I bambini spostano una panchina e la avvicinano a un tronco d'albero ed iniziano a spostarsi e percorrerli.

Nel passaggio dalla panchina al tronco è facile perdere l'equilibrio: i bambini si aiutano reciprocamente per superare l'ostacolo.



USO CREATIVO DEGLI ATTREZZI



Una mattina mentre giocano con le biciclette, i bambini vedono un albero con dei frutti e si pongono il problema di come coglierli. Decidono di usare le biciclette come scale per raggiungere i rami. Si sostengono e si rinforzano positivamente l'uno con l'altro. Tutti vogliono provare.

Emanuel sale sulla bicicletta. Giacomo e Francesco lo guardano e poi dicono: “Attento Manu... Bravo hai preso il ramo!”. Giacomo: “Ora voglio provare pure io” e si allontana alla ricerca di una bicicletta.

Tutti provano a salire sulla bicicletta, ognuno di loro compie scoperte diverse.

Lorenzo sale sulla bicicletta, afferra un ramo ma poi non lo lascia, sembra così cercare l'equilibrio.

Giacomo si guarda intorno, poi afferra un ramo e fa vedere cosa ha preso:
"Amici, venite a vedere un seme"
Emanuel accoglie la richiesta di Giacomo e si avvicina.





Mattia: “Guarda cosa ho trovato? Vedi?”

Emanuel: “Sì, anche io seme”.

Mattia prima rimane in piedi sulla bicicletta, poi per vedere il seme si piega sulle gambe.

Victoria prende una bicicletta per salire sull'albero, come ha visto fare agli altri bambini.

Ci sale sopra, ma con una mano si tiene ben stretta al manubrio e rimane piegata sulle ginocchia e con l'altra mano afferra e tira a sé il ramo.





Due bambini corrono in suo aiuto, ma non la invitano scendere dalla bicicletta, la sostengono in modo originale.

COLLABORAZIONE
AIUTO RECIPROCO



Le mani si intrecciano
per offrire aiuto

RIFLESSIONI

Abbiamo osservato che i bambini, se vengono lasciati liberi di utilizzare il materiale ed esplorare lo spazio senza attese e attività precostituite, attivano strategie di soluzioni di problemi e di gioco creativo.

Tutto ciò elimina l'ansia di sbagliare e sollecita tutti quei processi mentali che sostengono il pensiero intuitivo e la fantasia.

Il livello di impegno nel raggiungimento di un obiettivo e la capacità di autoregolazione del singolo bambino, vengono potenziati dalla sollecitazione del gruppo di amici.

La discussione e l'ascolto reciproco sono i veri ingredienti per lo sviluppo della creatività nei bambini.

Il lavoro creativo sugli oggetti ha sviluppato fortemente la discussione, l'ascolto e la collaborazione: i bambini sono riusciti a mettersi d'accordo e a offrire il proprio originale contributo per realizzare il gioco.

