

6. Gli opposti

PERCHÉ:

Per conseguire i seguenti obiettivi:

- acquisire consapevolezza delle proprie conoscenze;
- sperimentare categorie e classificazioni;
- ampliare il lessico;
- trasportare categorie in immagini;
- sviluppare la capacità di ideare, progettare e realizzare;
- valorizzare le diverse proposte relative alla realizzazione.

PER CHI:

Per gli alunni delle classi prime.

QUANDO:

Non appena si ha l'esigenza di lavorare con il gruppo - in modo collaborativo e ludico - agli obiettivi sopra elencati. I tempi dipendono dalla modalità di gioco che si sceglie: se si realizzano le carte bisogna dedicare alcune ore alla discussione e alla progettazione, una mattinata alla realizzazione e confezione delle carte.

DOVE:

Anche in classe, accostando i tavoli/banchi alla parete e liberando lo spazio per mettere le sedie in cerchio.

MATERIALI OCCORRENTI:

- Cartoncino.
- Pennarelli, matite colorate.
- Lapis, gomme.
- Forbici.
- Nastro adesivo largo (per rivestire il cartoncino).

L'insegnante procede attivando le **conoscenze in campo lessicale** dei bambini, nonché le competenze di **categorizzazione** e relazionali.

Per i bambini arrivati in Italia da poco è un vantaggio lavorare sugli **aggettivi**, che vengono di solito appresi prima di altre parti del discorso; l'attività ludico-cognitiva permette loro di ricevere ripetutamente e piacevolmente, e da voci diverse, l'input riguardante le qualità degli oggetti rappresentati, e di ripeterle in piccoli gruppi, senza l'ansia della prestazione.

Si può lavorare inizialmente con le **carte-gioco** proposte nelle schede operative delle pagine che seguono, attivando in un secondo momento i bambini nella scelta di nuovi opposti con cui giocare.

Ascoltando le varie proposte e valorizzandole, l'insegnante suggerisce ai bambini di **progettare e costruire le carte per il gioco**. Dopo aver svolto l'attività per la prima volta, in genere i bambini lavorano molto volentieri per produrre cooperativamente nuove carte, discutendone, disegnandole, colorandole e parlandone. Anche questo momento fa parte integrante del percorso.

Passo dopo passo

L'insegnante può proporre il gioco con le carte già realizzate, e in seguito realizzarne delle altre, dopo che i bambini hanno giocato una prima volta e hanno familiarizzato con il concetto di "opposto".

Per fare questo gioco infatti sono necessarie delle carte, che rappresentano – una per carta – alcune **tipologie di opposti** come aperto/chiuso (es. un ombrello aperto e uno chiuso), pieno/vuoto (es. una bottiglia piena e una vuota), caldo/freddo (es. una tazza con caffè fumante e un gelato), acceso/spento, giorno/notte, sopra/sotto ecc.

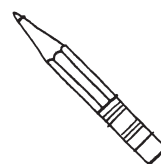
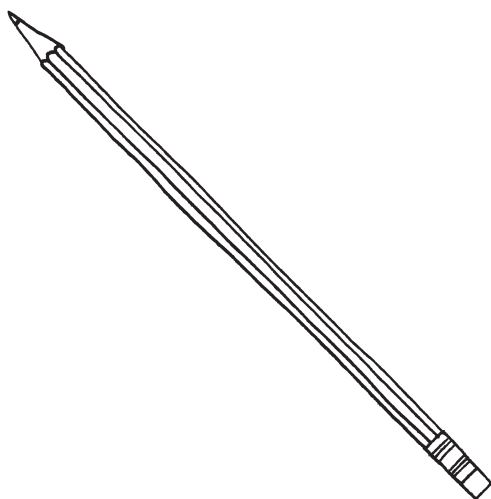
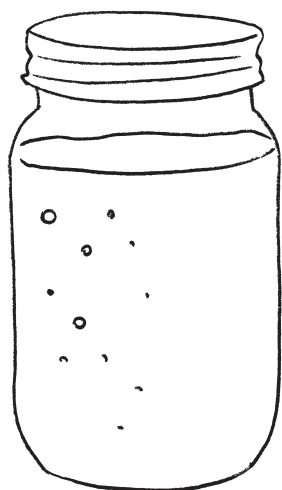
I bambini sono disposti in cerchio e a ognuno viene consegnata una carta rovesciata, senza cioè che gli altri possano vedere quale opposto ha ricevuto. Al via dell'insegnante i bambini dovranno girare la propria carta e cercare, tra gli altri partecipanti, la carta che rappresenta l'opposto di quella in possesso. Una volta individuate, le coppie dovranno sedersi vicino e, a turno, spiegare al gruppo la coppia di opposti che è stata formata.

Quando il gioco viene proposto si dice ai bambini che esso si chiama “gli opposti” e si chiede loro se conoscono il significato della parola *opposto* o *contrario*: a 5-6-7 anni spesso le risposte sono vaghe, vengono in mente pochi esempi, tra cui i più frequenti: cammino all'incontrario, sto seduto sulla sedia all'incontrario, faccio il contrario di quello che la mamma mi dice...

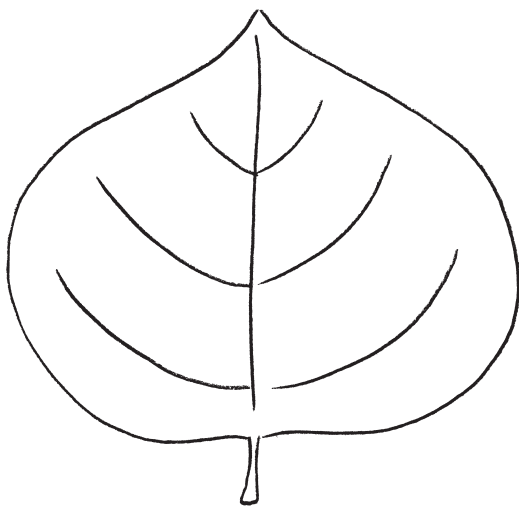
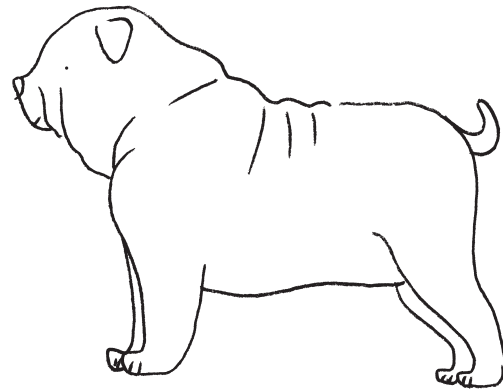
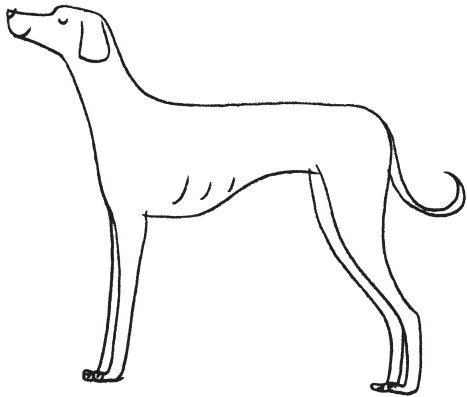
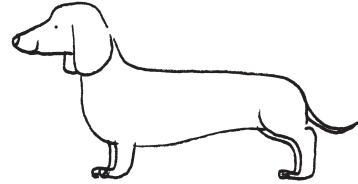
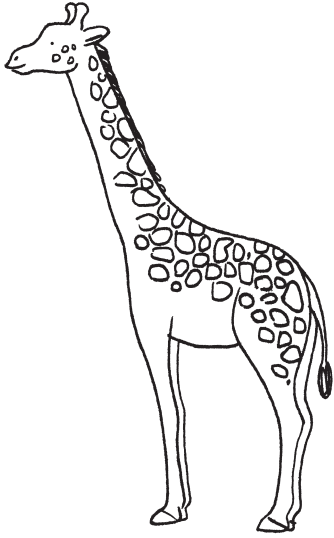
Allora mostriamo alcune coppie di carte ai bambini per poi spiegare come si svolgerà il gioco e chiediamo quale opposto riconoscono: ecco che si attivano le loro conoscenze e le loro capacità di categorizzare. Rovesciando la modalità – dalla richiesta del significato del termine opposto/contrario all'immagine concreta da cui inferire la categoria – la reazione dei bambini è visibilmente diversa. E l'intervento di uno fa da stimolo e spunto per l'intervento di un altro, che aggiunge una nuova considerazione e ne completa la spiegazione.

A questo punto si distribuiscono le carte ai bambini, dicendo che l'obiettivo del gioco è trovare la carta opposta a quella che si possiede e quando si sarà individuato/a il/la compagno/a ci si siederà a coppie per poi spiegare a tutti qual è l'opposto trovato. I bambini si alzano, guardano e cercano, comprendono, si incontrano, si emozionano per la scoperta, aiutano chi non trova, discutono, spiegano a chi ancora è incerto, inventano accoppiamenti imprevisti, si prendono per mano per andare a sedersi insieme: è un gioco di gruppo e si collabora per la riuscita. Quando poi si spiega a tutti gli altri qual è il proprio opposto e perché si sono accoppiate proprio quelle due carte, non ci sono incertezze nel farlo, si scopre che conosciamo tanti opposti e non lo sapevamo. Si acquisisce così una nuova consapevolezza e può prendere avvio, a questo punto, la proposta di trovare altri opposti, preparare altre carte ed escogitare come rappresentare altre categorie. Che cosa disegniamo per raffigurare *leggero* e *pesante*? E *liquido* e *solido*? È il **lessico che si arricchisce attraverso le immagini**.

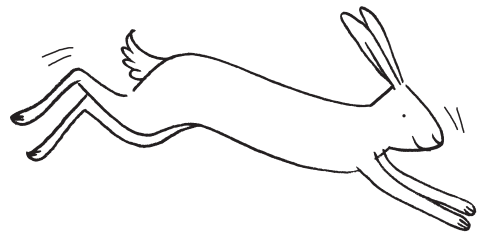
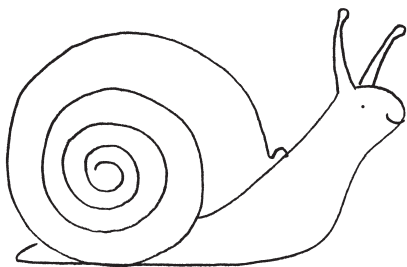
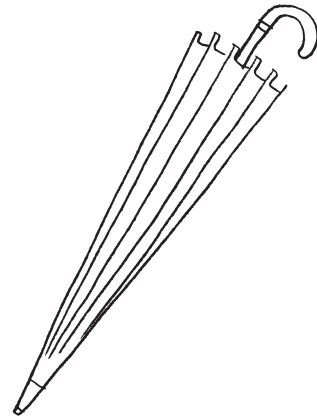
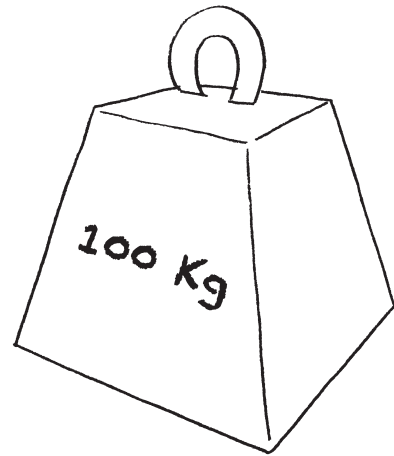
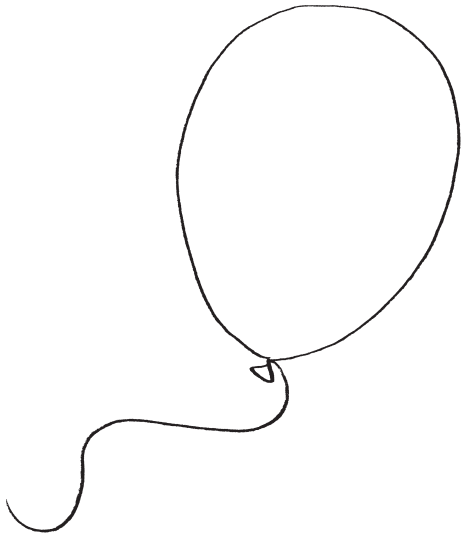
6A. GLI OPPOSTI



6B. GLI OPPOSTI



6C. GLI OPPOSTI



6D. GLI OPPOSTI

