

Uno dei laboratori da noi scelto è stato inerente l'**area della non problematicità**, che ha a che fare con la promozione di atteggiamenti di tipo collaborativi all'interno della classe.

Pertanto, secondo noi, per favorire il raggiungimento di questo obiettivo, è necessario che questi siano i punti di partenza:

1. accettazione di sé;
2. accettazione dell'altro;
3. star bene insieme a scuola.

Intorno a questi aspetti basilari, nella classe abbiamo proposto specifiche attività - gioco per creare un clima positivo di relazionalità. Per questo, si è reso necessario creare due piccoli gruppi, così da consentire a tutti di partecipare attivamente e in tempi tali da mantenere vivo l'interesse e la motivazione. I bambini sono stati disposti in cerchio, in modo che tutti si potessero vedere e lo stimolo di partenza, esplicitato dalle insegnanti, è stato quello di informarli che sarebbero stati loro presentati dei nuovi giochi, al termine dei quali poi ognuno avrebbe potuto esprimere le sue impressioni.

1. Giochi per l'accettazione di sé.

- Si è iniziato con "Mimare il proprio nome": in cerchio, si invita ogni bambino, a turno, a dire il proprio nome contemporaneamente ad accompagnarlo con qualche gesto particolare, tipo: nel dire il nome, si sollevano le braccia; il cognome, invece, viene sillabato, battendo alternativamente i piedi. Agli altri, si richiede di fare attenzione, perché al termine di ogni presentazione, tutti dovranno ripetere nome e gesto del bambino che si è "esibito".
- "Parto per un viaggio": si prosegue con l'immaginare di dover partire per un viaggio e, quindi, di portare con sé, anziché la valigia con le cose consuete, qualcosa di noi che ci piace e un'espressione fisica di affetto. Il primo giocatore inizia rivolgendosi alla sua destra ad un altro bambino e gli dice: "parto per... (scegliendo una destinazione a piacere), e "porto con me... (ad es.)... i miei capelli biondi" e lo abbraccia. Ognuno, rivolgendosi al suo compagno di destra, dice che cosa vorrebbe portare con sé, oltre a ripetere le caratteristiche del compagno che l'hanno preceduto. Andando avanti, si comincia dimenticare qualcuna delle cose da portare con sé, ed è importante allora, che tutti siano coinvolti nel cercare di ricordare e, quindi, suggerire.

2. Per l'accettazione degli altri.

- "Tocca il blu!": l'insegnante dà questo stimolo: "Adesso, toccate tutti il blu!". I partecipanti devono toccare qualche cosa su un compagno. "Tocca una scarpa...", "Tocca un braccialetto..."... quindi, tutti elementi che permettono un contatto fisico. Possiamo aggiungere variazioni, come "Tocca un ginocchio col pollice sinistro...".
- "Lo scultore e la statua": i bambini disposti a coppie, devono turnarsi per fare lo scultore e l'altro la statua: questa obbedisce lentamente agli ordini impartiti dallo scultore, di tipo tattile, ovvero lo scultore muove le varie parti del corpo della statua che rimane ferma nelle

posizioni suggerite. Gli altri scultori devono indovinare il soggetto della rappresentazione.

- "Ciao-bau-miao": tutti i bambini sono seduti sulle sedie disposte in cerchio, tranne uno che sta in mezzo. A lui, vengono bendati gli occhi, quindi gli altri si cambiano di posto. Il bambino bendato va a sedersi sulle ginocchio di uno di quelli in circolo che dice: "Ciao.bau-miao". Il giocatore bendato cerca di indovinare l'identità del compagno; si possono fare fino a 3 tentativi, ripetendo la filastrocca 3 volte.

3. Per "lo star bene insieme a scuola" (abbiamo proposto per lo più giochi mirati alla cooperazione).

- "Capobanda e detective": un giocatore esce, il resto del gruppo si sceglie un capobanda. Questi decide i movimenti (come, alzare una gamba, muovere il collo...) che tutti gli altri dovranno eseguire in silenzio. Quando il bambino che è uscito rientra (detective), osservando i movimenti dei compagni deve indovinare che ha il ruolo del capobanda.
- "Zoom": il primo giocatore dice in fretta "zoom!", voltando la testa verso il compagno di destra, che a sua volta lo dice al seguente, e così via, fino a che uno non risponde dicendo "zerk". Quando questo avviene, Zoom ripercorre il circolo in direzione opposta. Se troppi zerk impediscono a Zoom di fare sufficienti passaggi, un giocatore può dire: "nefrigliani". In questo caso lo Zoom deve completare il giro, prima che qualcuno possa dire "zerk".
- "Se fossi...": a ciascun giocatore viene consegnato un foglietto, dove andrà a completare la parte mancante delle seguenti frasi: "se fossi un colore sarei...-....un animale sarei...-...un edificio sarei...- un giocattolo sarei...": si raccolgono tutti i fogli dentro ad un cestino; si passa poi alla lettura di ciascuno, senza svelare il nome di chi lo ha scritto, perché dovrà essere il gruppo ad indovinarlo in base alle attribuzioni.

Queste attività si sono svolte in tre momenti separati, a conclusione di ognuno dei quali i bambini, sempre in cerchio, hanno riportato le loro sensazioni e considerazioni, a partire dall'essersi tutti resi conto della novità dei giochi, per loro sconosciuti. Questi ultimi, proprio per le loro caratteristiche, volte al massimo coinvolgimento di ciascuno, smorzando dinamiche di tipo competitivo, hanno creato un clima sereno e disteso che, al termine delle attività, ha visto anche nei bambini solitamente più introversi, una maggiore scioltezza nell'esprire le proprie impressioni.

Siamo consapevoli che, affinché questi primi risultati non vadano dispersi, bensì consolidati per favorire il sorgere di comportamenti collaborativi, mediante i quali si incentiva anche il "senso di appartenenza alla propria classe", il laboratorio sopra descritto dovrà attivarsi in più occasioni, ovviamente proponendo anche giochi diversi.