

5.2 Il mio no

Obiettivo

Gli A approfondiscono la propria consapevolezza sugli effetti che schemi di pensiero e di interpretazione culturalmente specifici hanno sulla nostra comunicazione. Lo spunto è dato da un esempio di comunicazione fallita a causa di attribuzioni di impronta fortemente culturale.

1a-3a cl.

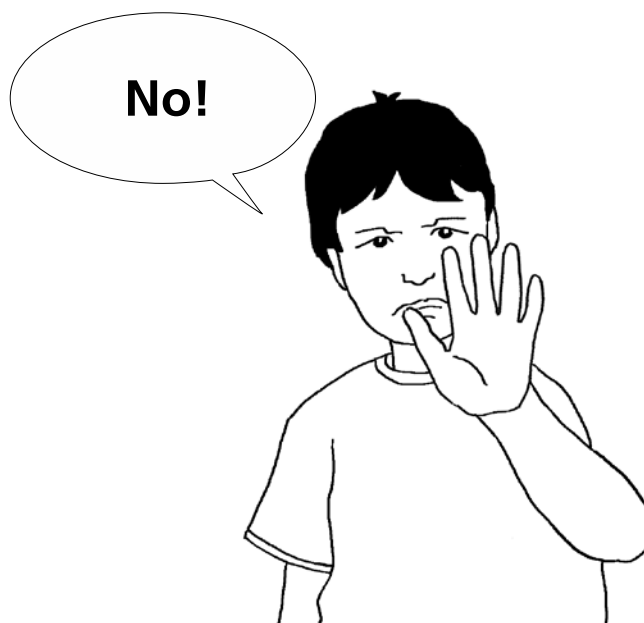
30 min.



Materiale:
nessun materiale, o a seconda
della situazione del gioco.

Svolgimento:

- L'I si inventa un tipico scenario conflittuale e lo descrive. Tale scenario viene in seguito inscenato due o tre volte come gioco di ruoli. Esempio: un bambino costruisce una torre di mattoncini. Un altro bambino si avvicina e lo infastidisce, spingendolo e disturbandolo. Il primo bambino reagisce, comunicando chiaramente all'altro bambino le proprie esigenze: «Smettila, voglio giocare da solo», oppure: «Non voglio che tu mi dia fastidio». I bambini devono esprimere esigenze di questo tipo con voce ferma e forza interiore.
- Partendo da questo scenario di gioco gli A memorizzano espressioni chiare per poter esprimere le proprie esigenze. I bambini possono in seguito recuperare dalla memoria tali espressioni in situazioni reali e saranno in grado di esprimere le proprie esigenze in maniera inequivocabile.



- Altre scenari di gioco e di apprendimento possono essere ad esempio: venire disturbati mentre si ricompona un puzzle, situazione problematica nel guardaroba (a qualcuno viene tolto qualcosa oppure un bambino non ha posto), conflitti durante i lavoretti nell'angolo del bricolage ecc.
- Superato un primo momento di esitazione gli A diventano solitamente molto vivaci. Il gioco serve, da un lato, a ricreare situazioni senza stress e ad esercitare il corretto comportamento in varie situazioni, dall'altro, ad aiutare a ridurre emozioni repressi.