



Cappuccetto

ROSSO Montessori

Fiaba progressiva costruisci e racconta!



INDICE

pag.5 - Introduzione

pag.6 - Maria Montessori e l'autonomia

pag.8 - Cappuccetto Rosso Montessori

A chi è rivolto il gioco

Presentazione del gioco

Contenuto del gioco

Obiettivi didattici

Le intelligenze coinvolte

pag.11 - Le attività proposte

Completa i puzzle

Narra Cappuccetto Rosso

Imita Cappuccetto Rosso

Reinterpreta Cappuccetto Rosso





Introduzione

*Le **Fiabe progressive Montessori** sono un ottimo dispositivo didattico, ideale per imparare a comprendere le storie e le narrazioni, per lo sviluppo del linguaggio e della creatività, per la conoscenza del mondo e per iniziare a rapportarsi con gli altri.*

Il gioco, si sa, è uno strumento evolutivo vitale, che orienta verso specifiche competenze, tante, varie e personalizzabili. Per di più, si tratta di uno strumento che agisce - e deve farlo con questo obiettivo - senza mai forzare la libertà del bambino. Soltanto così, tra l'altro, il gioco sarà capace di trasformarsi senza soluzione di continuità in vero apprendimento; non a caso i latini chiamavano tale processo *ludendo docere!*

Maria Montessori e l'autonomia

Maria Montessori ripeteva che *“un bambino posto in un ambiente idoneo a contatto con i materiali giusti e sotto la guida di un insegnante attento e discreto potrà sperimentare e affinare le sue immense potenzialità.”*



Abituare un bambino ad eseguire un'attività con precisione è un ottimo esercizio per sviluppare l'armonia del corpo. Per di più ciascun bambino è naturalmente attratto dai particolari e dal compiere con esattezza determinati atti.

La Montessori aggiungeva che *“il bambino è come un viaggiatore che osserva le cose nuove e cerca di capire il linguaggio sconosciuto di chi lo circonda. Noi adulti siamo i ciceroni di questi viaggiatori che fanno il loro ingresso nella vita umana...”*

Mai forzare un bambino a fare qualcosa, soprattutto nel gioco.

Bisogna rispettare il bambino che vuole riposarsi e che, per esempio, vuole limitarsi a guardare gli altri lavorare.

“Le radici di ogni pianta cercano, tra le molte sostanze che il suolo contiene, solo quelle di cui la pianta ha bisogno.”

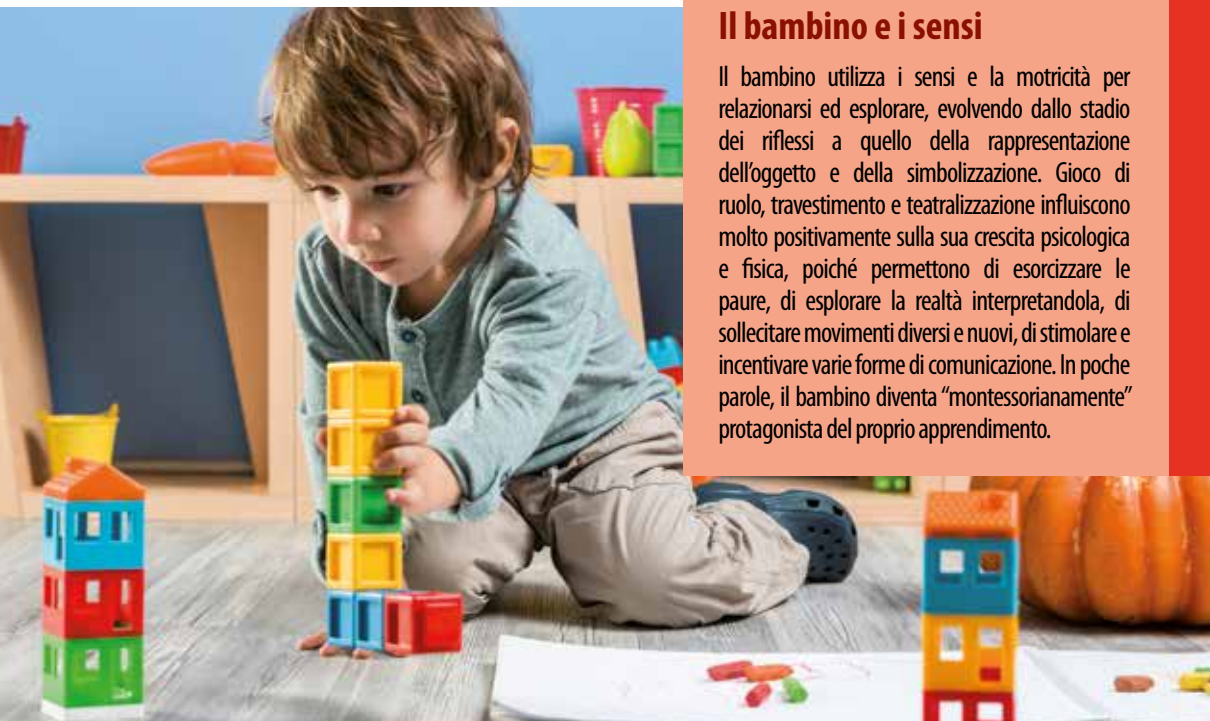
Maria Montessori, La mente assorbente



Cappuccetto Rosso Montessori

A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini della fascia d'età dai 2 ai 4 anni, in compagnia di adulti vicini e ben disposti. In questa fase, è particolarmente importante aiutarli a sviluppare l'interesse e la curiosità per il mondo che li circonda, poiché sono notevoli le potenzialità di ciascun bambino.



Il bambino e i sensi

Il bambino utilizza i sensi e la motricità per relazionarsi ed esplorare, evolvendo dallo stadio dei riflessi a quello della rappresentazione dell'oggetto e della simbolizzazione. Gioco di ruolo, travestimento e teatralizzazione influiscono molto positivamente sulla sua crescita psicologica e fisica, poiché permettono di esorcizzare le paure, di esplorare la realtà interpretandola, di sollecitare movimenti diversi e nuovi, di stimolare e incentivare varie forme di comunicazione. In poche parole, il bambino diventa "montessorianamente" protagonista del proprio apprendimento.

Presentazione del gioco

Per eseguire questo gioco, conviene scegliere un luogo tranquillo, luminoso e silenzioso. Ideale sarà seguire i tempi del bambino, senza mettergli fretta, aiutandolo ma senza mai sostituirsi a lui. Ogni bambino ha i propri ritmi di apprendimento e di risoluzione dei problemi.



Contenuto del gioco

- 4 puzzle progressivi 11,7 x 28,6 cm di cui: uno composto da due tasselli, uno composto da tre tasselli, uno composto da quattro tasselli e uno composto da cinque tasselli
- 5 gettoni "personaggio" per il gioco d'imitazione
- 5 gettoni "ambiente" per il gioco di reinterpretazione della fiaba

I quattro puzzle sono di difficoltà progressiva perché dedicati ai bambini dai 2 ai 4 anni, che hanno bisogno della reiterazione di giochi e gesti per comprendere appieno la metodica del puzzle e le sequenze della narrazione fiabesca. Il livello di difficoltà di ciascun puzzle è determinato dal numero dei tasselli e dalla loro dimensione: il puzzle con cinque tasselli più piccoli è il più difficile.

Obiettivi didattici

Questo gioco si propone di sviluppare:

- la capacità di ascoltare, comprendere e di creare narrazioni
- il linguaggio
- la creatività e la fantasia
- la memoria visiva
- la manualità fine
- la coordinazione oculo-manuale
- la capacità di osservazione
- l'identità personale
- la percezione tattile
- le capacità di associare, discriminare, classificare
- la capacità imitativa e recitativa



Le intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle condizioni e delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. A lato vengono riportate le intelligenze maggiormente coinvolte e sensibilizzate da questo gioco.

ABC

INTELLIGENZA
LINGUISTICA



INTELLIGENZA
SPAZIALE

123

INTELLIGENZA
LOGICO-MATEMATICA

Le attività proposte

I/ Completa i puzzle, uno alla volta

Il gioco prevede attività manuali e mnemoniche.

Il gioco prevede un approccio nuovo alla fiaba di Cappuccetto Rosso, raccontata attraverso quattro puzzle progressivi, che narrano e illustrano le sequenze principali del racconto in quattro modi diversi.

Per incentivare il bambino divertendolo e divertendosi con lui, conviene accompagnarlo nella ricomposizione dei tasselli raccontando la fiaba ad alta voce, anche mediante la teatralizzazione.



Sequenza I

- Stai attenta, Cappuccetto! Porta subito la focaccia e il vino alla nonna malata! Non fermarti a parlare con gli sconosciuti! Non perdere tempo nel bosco! Tira dritto fino a casa della nonna! – le raccomandò la mamma, prudente e premurosa.
- Certo, mamma! Sicuro, mamma – rispose Cappuccetto Rosso. E subito si incamminò, trotterelando come un coniglietto lungo il sentiero.

Il bosco sembrava più silenzioso del solito: nessun cinguettio di uccelli, né fruscii di foglie. Neppure grugniti di cinghiali o bramiti di cervi.

Le ombre cominciarono già a scendere nonostante il sole fosse alto nel cielo. Un'ombra, in particolare, si muoveva agile dietro ai tronchi degli alberi.

Sequenza 2

- Quanti uccellini... e che bei fiori! – esclamò la bambina quando scoprì una radura. Porterò un mazzolino alla nonna, così sarà felice e guarirà prima!
- Mentre si chinava, estasiata, un vocione basso e rauco le disse: – Buongiorno, bambina! Come ti chiami? Mi chiamano Cappuccetto Rosso – rispose lei, sollevandosi e sorridendo, ignara di trovarsi davanti a un lupo, grosso, peloso e pericoloso. Aveva già dimenticato le promesse fatte alla mamma.
- Che bel nome! Per chi sono quei fiori, Cappuccetto? – chiese il lupo, che già aveva l'accolina in bocca...
- Per mia nonna. Sto andando da lei proprio ora! Il lupo si leccò i baffi e pensò: "Adesso la seguo di nascosto fino alla casa della nonna!"

Sequenza 3

Mentre Cappuccetto si attardava, saltellando come un ranocchietto e canticchiando, il lupo non perse tempo: arrivò davanti alla casa della nonna, bussò alla porta, imitò la voce della bambina e si fece aprire. Poi mangiò la nonna in un sol boccone e si infilò nel lettone, indossando la cuffia!

- Posso entrare, nonnina? – chiese Cappuccetto appena arrivata, carica di fiori e provviste.
- Ma certo, bambina mia! – esclamò il lupo travestito, schiarendosi il vocione e trasformandolo nella voce della nonna. Cappuccetto si avvicinò al lettone: la nonna, coricata e con la cuffia sulla faccia, era molto strana!
- Nonna, che orecchie grosse che hai!
- È per sentirti meglio!
- Ma nonna, che occhi grandi che hai!
- È per vederti meglio!
- Nonna, che mani grosse che hai!
- È per abbracciarti meglio!
- Ma nonna, che bocca grande che hai!
- È per mangiarti meglio! – urlò il lupaccio che balzò dal letto e la ingoiò.



Sequenza 4

Pieno com'era, il lupo si rimise a letto, s'addormentò e cominciò a russare.

Sentendo russare forte e pensando che la nonna stesse male, il cacciatore entrò in casa, vide il lupo nel lettone con la cuffia della nonna e il gran pancione e capì tutto.

– Eccoti, finalmente, lupaccio! – esclamò. – Sempre in giro a far del male, eh?

Senza indugio prese le forbici e aprì il pancione al lupo. Subito Cappuccetto Rosso spuntò fuori gridando:

– Com'era buio lì dentro! Che paura ho avuto!

Poi, uscì anche la nonna spaventata ma illesa.

Cacciatore, Cappuccetto e nonna si abbracciarono forte. Passata la paura non restava che festeggiare con focaccia e vino.

2/ Narra Cappuccetto Rosso

Il gioco prevede attività gestuali, linguistiche, mnemoniche.

La prima volta sarà utile stimolare il bambino, mostrandogli come può raccontare la fiaba da solo. Poi, invece, va lasciato libero di interpretare la narrazione senza vincoli e senza restrizioni – neppure contenutistiche. Infatti, parte integrante del gioco è proprio quella di modificare a piacimento la storia.



3/ Imita Cappuccetto Rosso



NONNA



CAPPUCCETTO ROSSO



LUPO



MAMMA



CACCIATORE



Possono giocare da 2 a 5 giocatori.

Il gioco prevede attività gestuali, imitative, manuali e di orientamento spaziale.

Ciascun bambino e ciascun adulto pesca a occhi chiusi uno dei 5 gettoni personaggio: imiterà quindi il personaggio tra i cinque che ha avuto in sorte. Per rendere tutto più verosimile e divertente, basterà usare dei plaid (rosso per interpretare Cappuccetto, marrone per il lupo, grigio o bianco per la nonna, eccetera) o degli scampoli di tessuto.

4/ Reinterpreta Cappuccetto Rosso

Possono giocare da 4 a 7 giocatori.

Il gioco prevede attività gestuali, imitative, creative e di orientamento.

Ciascun bambino e ciascun adulto pesca a occhi chiusi uno dei **7 gettoni ambiente**: scopo del gioco sarà la riproposizione della fiaba con decine di variabili. Ad esempio: Cappuccetto va nella tana del lupo soltanto a curiosare, per conoscerlo un po' di più e scoprire le sue debolezze. Oppure la nonna va a informarsi dal cacciatore per sapere che tipo sia il lupo e che cosa bisogna aspettarsi da lui; oppure ancora, Cappuccetto si finge lupo e si infila nella sua tana per conoscerne i figlioletti e farseli amici; oppure la mamma va nel villaggio con il cacciatore e insieme si recano dalla nonna per stanare il lupo che si nasconde nella foresta e così via.



CASA DEL
CACCIATORE



CASA DI
CAPPUCCETTO ROSSO



BOSCO



TANA DEL LUPO



CAMERA DA LETTO
DELLA NONNA



VILLAGGIO



CASA DELLA
NONNA



lifelong playing, lifelong learning!