



MM MONTESSORI
IW INSTITUTE
PRAGUE

FOUR-DAY WORKSHOP

A Survival Guide: How to Start a 3-6 Montessori Class

👤 Karen Pearce
📅 August 1 - 4, 2024, 6 - 8 p.m. CEST
🖥️ FULLY ONLINE

Dispensa n. 4

Gioco dei Comandi

N.B. In ogni stadio iniziamo dai comandi più semplici, muovendo passo passo verso i più impegnativi.

▪ STADIO 1: Il bambino esegue un'azione mentre siede sulla sua sedia nel cerchio

1. La signorina Pearce dice:

‘La signorina Pearce dice batti i tuoi piedi, tocca il tuo naso, accarezza la tua guancia, fai ondeggiare le dita’.

Continua con quante azioni sono necessarie sempre con tutti i bambini del cerchio, dicendo sempre prima il nome di chi dirige prima dell'azione.

2. Variazione di Miss Pearce dice:

I bambini devono eseguire l'azione solo quando viene fatto il nome di chi dirige. Spiega il gioco ai bambini e fai notare che in questa variante è molto importante l'ascolto.

Es.: ‘La signorina Pearce dice strofina la tua pancia. La signorina Pearce dice strusciati le cosce. Batti le mani (i bambini devono rimanere fermi). La signorina Pearce dice appoggia il mignolo sul tuo naso.’

3. Azione individuale:

Assegna un comando individuale a un bambino e domandagli di continuare a eseguire l'azione finché non dici basta.

Es.: 'Ben, puoi battere le mani finché io non dico *basta?*' Assegna ad ogni bambino un'azione differente.

4. Gioco degli avverbi:

Es.: 'La signorina Pearce dice batti le mani in maniera leggera, strofina rapidamente le dita sulle tue ginocchia, solleva lentamente un ginocchio, ticchetta velocemente un dito su un altro.'

▪ STADIO 2: Il bambino esegue un'azione nel mezzo del gruppo

Spiega al gruppo come funzionerà il gioco. Dobbiamo decidere se avere uno o più bambini nel mezzo del gruppo. Possiamo sempre assegnare ai bambini un Punto di Attenzione (Point of Consciousness).

Es.: 'Mi chiedo se tu riesci a giocare a questo gioco senza toccare altri amici. Vediamo... pronto?' Il bambino o i bambini possono avere tre azioni differenti, dipende da come stanno giocando e se si sentono sicuri nel gioco.

1. 1 Azione + 1 strumento:

a) Si introduce ai bambini lo strumento e l'azione collegata.

Es.: 'Quando senti un tamburello, questo significa marcia. Quando smetto di suonare il tamburello, tu devi smettere di suonare. Pronto?'

b) Si chiede a un bambino di venire nel mezzo del gruppo.

c) Il tamburello viene suonato e il bambino marcia nel mezzo del gruppo finché non si interrompe il suono dello strumento.

2. Gioco delle domande

Questo gioco può essere adattato agli altri giochi della Fase 2 come segue:

Lo strumento e l'azione collegata sono presentati ai bambini. Quando il bambino si ferma, chi dirige fa qualche domanda.

Esempio:

- 'Ben, Cosa ti ho chiesto di fare?' 'Marciare.'
- 'E tu hai marciato?' 'Sì.'
- 'Cosa hai fatto quando hai sentito il tamburello?' 'Mi sono fermato.'

3. 2 Azione + 2 strumenti:

- a) Presenta entrambi gli strumenti (es. maraca e triangolo).
- b) Suona entrambi gli strumenti e mostra le azioni una alla volta (es. maraca/salta and triangolo/muoviti in punta di piedi).
- c) Un bambino è invitato a venire nel mezzo del gruppo.
- d) Suona uno strumento alla volta. Il bambino deve ricordarsi la connessione tra strumento e azione. Il bambino esegue l'azione seguendo lo strumento.
- e) Chi dirige dovrebbe usare l'elemento sorpresa iniziando con uno strumento diverso per ogni bambino. Tutti i bambini fanno le stesse azioni con gli stessi strumenti.

4. 3 Azione + 3 strumenti:

- a) Segui gli stessi passaggi descritti prima con 2 Azioni + 2 Strumenti.
- b) Per aumentare la difficoltà, metti i bambini in modo che non vedano lo strumento che sta per essere suonato.

5. Fermo o Vai:

Usa due oggetti diversi per rappresentare le azioni VAI e FERMO.

Es.: Bandiera rossa - FERMO / Bandiera verde - VAI.

‘Puoi andare a gattoni?’ Mostra la bandiera verde. I bambini iniziano a eseguire l’azione.

Mostra la bandiera rossa. I bambini si fermano. Dai a ciascun bambino, o gruppo di tre bambini, un’azione diversa.

6. Suoni del corpo:

Ogni suono che facciamo col nostro corpo rappresenterà un’azione differente.

Es.: Batti le mani = Salta; Strofina le mani insieme = slitta. Quando interrompiamo il suono il bambino deve fermarsi.

7. Azioni + melodie diverse suonate con i campanelli o col pianoforte:

a) Chi dirige sceglie alcuni campanelli e li posiziona sul tavolo.

b) Suona melodie differenti e spiega ai bambini che ognuna è il segnale per fare una certa azione. Es. Salta una gamba per volta (skip); corri; cammina.

c) La melodia viene suonata e i bambini eseguono l’azione corrispondente. Cambia la melodia in modo che i bambini possano eseguirne ciascuna tre volte.

d) Tutti i bambini eseguono la stessa azione seguendo la stessa melodia.

8. Preposition Game:

Assegna ad ogni bambino un’azione differente e una preposizione differente. Ogni volta che il bambino completa il gioco, fai il Gioco delle Domande.

a) 1 Azione + 1 Preposizione: ‘Jane, riesci a roteare per tre volte di fronte a Kate?’

Gioco delle Domande: ‘Cosa ti ho chiesto di fare?’ E poi - ‘Dove ti ho chiesto di roteare?’

b) 2 Azioni + 1 Preposizione: 'Jane, riesci a slittare i piedi e poi saltare dietro a Kate per sei volte?'

Gioco delle Domande: 'Cosa ti ho chiesto di fare?' 'Cos'altro hai fatto?' E infine - 'Dove ti ho chiesto di saltare?'

c) 2 Azioni + 2 Preposizioni: 'Jane, riesci a saltare sul posto 3 volte e poi a saltare 5 volte accanto a Kate?'

Gioco delle Domande: "Cosa ti ho chiesto di fare prima? Dove?" e "Cosa ti ho chiesto di fare dopo? Dove?"

9. Gioco degli Avverbi:

Assegna a ogni bambino un'azione diversa e un avverbio diverso. Dopo che il bambino ha completato il gioco, fai sempre il Gioco delle Domande.

a) 1 Azione + 1 Avverbio: 'Jane, riesci a camminare velocemente?'

Gioco delle Domande: 'Cosa ti ho chiesto di fare? E dopo - 'E come ti ho chiesto di camminare?'

b) 2 Azioni + 2 Avverbi: 'Jane, sai danzare con grazia e poi marciare orgogliosamente?'

Gioco delle domande: "Cosa ti ho chiesto di fare per prima cosa?" E poi: "Come ti ho chiesto di ballare?" "Cos'altro hai fatto?" E poi: "Come ti ho chiesto di marciare?"

STADIO 3: Il bambino fa un azione lontano dal gruppo

Spiega al gruppo come funzionerà il gioco. A questo punto i bambini riescono ad ascoltare.

- Può essere praticato in giardino.

- Può essere giocato con uno o due bambini alla volta nel mezzo del gruppo. Possiamo sempre offrire un Punto di Attenzione (Point of Consciousness).

Es.: 'Oggi giocheremo a un gioco dove la cooperazione è molto importante. Lavoreremo insieme. Riesci a tenere Jane per mano e a camminare insieme al suo passo? Vediamo. Pronti?'

1. 1 Azione + 1 Luogo:

Es.: 'Jane, puoi saltellare (Skip) fino al pianoforte e poi tornare indietro?'

Gioco delle Domande: 'Cosa ti ho chiesto di fare?' 'Saltellare.' E poi - 'Fino a dove ti ho chiesto di andare?' 'Fino al pianoforte'.

2. 2 Azioni + 1 Luogo:

E.g.: 'Jane, riesci a saltare per tre volte, danzare fino all'angolo della lettura e poi tornare indietro?'

Gioco delle domande: 'Cosa ti ho chiesto di fare?' 'Saltare.' 'Cos'altro hai fatto?' 'Danzare.' E poi - 'Dove ti ho chiesto di andare?' 'All'angolo della lettura.'

3. 2 Azioni + 2 Luoghi:

E.g.: 'Jane, riesci a saltellare (hop) fino all Torre rosa, correre fino al telaio dei bottoni e poi tornare indietro?'

Question Game: 'Cosa ti ho chiesto di fare?' 'Saltellare.' E poi - 'Verso dove ti ho chiesto di saltare?' 'Fino alla torre rosa.' 'Cos'altro hai fatto?' 'Ho corso.' E poi - 'Fino a dove ti ho chiesto di correre?' 'Fino al telaio dei bottoni'.

4. 1 Azione + 1 Luogo + 1 Azione:

Es.: 'Jane, can you saltare cinque volte, marciare fino al cavalletto della pittura e poi tornare indietro?'

Gioco delle Domande: "Cosa ti ho chiesto di fare?" "Saltare". "Cos'altro hai fatto?" "Ho marciato". E poi: "Verso dove ti ho chiesto di marciare?" "Verso il cavalletto della pittura".

5. Gioco delle Preposizioni:

a) 1 Azione + 1 Posto + 1 Azione + 1 Preposizione: 'Jane, riesci a camminare (tiptoe=in punta di piedi) fino alle aste della lunghezza, saltare due volte accanto a loro e tornare indietro?'

Gioco delle domande: "Cosa ti ho chiesto di fare?" "Camminare". "Dove ti ho chiesto di andare?" "Alle aste della lunghezza". E poi: "Cos'altro hai fatto?" "Ho saltato". "Dove ti ho chiesto di saltare?" "Accanto alle aste della lunghezza".

b) Aumenta la difficoltà per i bambini via via che diventano più esperti del gioco.

6. Gioco degli Avverbi:

Assegna a ogni bambino un'azione diversa e un avverbio diverso. Dopo che il bambino ha completato il gioco, fai sempre il Gioco delle Domande.

a) 1 Azione + 1 Avverbio + 1 Luogo: 'Jane, riesci a camminare lentamente fino al tavolo del latte e poi tornare indietro?'

Gioco delle domande: 'Cosa ti ho chiesto di fare? Dove?' E poi - 'Come ti ho chiesto di camminare?'

b) Aumenta la difficoltà per i bambini via via che diventano più esperti del gioco.