

IL GIOCO DEL RISPETTO. SCHEDE DI GIOCO

A cura di Lucia Beltramini e Daniela Paci



PARIDISPARI

IL GIOCO DEL RISPETTO. SCHEDE DI GIOCO

A cura di Lucia Beltramini e Daniela Paci

Trieste, marzo 2014



PARIDISPARI

"ARRIVO DA MARTE!"

ETÀ

5/6 anni

SPAZI E MATERIALI

- > Spazio tranquillo dove non vi siano troppi rumori di fondo. Può trattarsi anche di uno spazio molto piccolo dove si possa chiudere la porta e non essere disturbati.
- > Registratore vocale.
- > Griglia per l'intervista (vedi allegato B delle "Linee guida").

OBIETTIVI

- > Esplorare e verificare le conoscenze e le credenze di bambini e bambine su cosa significa essere maschi e femmine. Quali differenze ci sono, quali somiglianze?
- > Rilevare la presenza di stereotipi di genere nelle loro conoscenze e credenze.
- > Attuare un primo intervento che permetta a bambini/e di esplicitare e riorganizzare i propri pensieri, offrendo loro anche un punto di vista alternativo rispetto a quello stereotipico/tradizionale.

NUMERO DI PARTECIPANTI

L'insegnante intervista due bambini/e alla volta. Le interviste coinvolgono coppie di soli maschi, di sole femmine e miste. Vedrete come le cose cambieranno a seconda della composizione per genere delle coppie, sarà molto interessante!

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

L'insegnante propone ai bambini/e un gioco nel quale "facciamo finta" che la maestra o il maestro si trasformi in un personaggio che arriva dallo spazio, da Marte, e quindi non sa bene come funzionino gli umani.

Per la "trasformazione" l'insegnante può utilizzare qualche espediente di tipo magico: una bacchetta, un cappello, indumenti "magici", per scandire il passaggio dal mondo reale a quello della finzione.

Il/la marziano/a non conosce la Terra ma ha sentito dire che è abitata da maschi e femmine. A questo proposito ha bisogno di intervistare un po' di bambini e bambine per farsi un'idea!

NOTA

Bambini/e saranno inevitabilmente già portatori/trici di credenze e stereotipi. È quindi fondamentale che l'insegnante permetta loro di esplicitarli, cercando poi di "insinuare il dubbio" sulle loro certezze, promuovendo riflessione e pensiero critico.

>> Ad esempio

Bambina: "A casa mia è solo la mamma che pulisce i pavimenti, stira e lava. È così, sono cose da mamme!"

Insegnante: "Ah, come mai i papà non lo fanno?"

Bambina: "I papà non sono capaci, sono cose da mamme"

Insegnante: "E non potrebbero imparare, secondo te?"

Bambina: "Mh ... Forse! Non ci avevo mai pensato!"

ATTIVITÀ PROPEDEUTICA
PER L'ANALISI DEL CONTESTO #2

"OSSERVO E GIOCO... AL CONTRARIO!"



PARI DISPARI

ETÀ

3 - 6 anni
gruppo eterogeneo per età

SPAZI E MATERIALI

- > Spazio classe
- > Giochi presenti nella stanza
- > Materiale grafico pittorico: pennarelli, fogli, matite, gomme, ecc.

OBIETTIVI

- > Osservare bambini e bambine nel gioco libero, rilevando l'eventuale presenza di giochi e atteggiamenti stereotipici.
- > Proporre loro uno scambio di ruoli e una turnazione nell'uso dei giochi.
- > Permettere a tutti/e di sperimentarsi in giochi e attività diverse dal solito e di interagire con compagni/e diverse dal solito.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Tutto il gruppo classe o piccoli gruppi.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Attività preliminare

Prima di iniziare il gioco è possibile discutere e decidere insieme ai bambini/e che regole darsi. Sarebbe auspicabile sedersi in cerchio e spiegare loro in cosa consiste l'attività, cercando di capire anche le curiosità che il gioco suscita e/o gli eventuali timori.

>> Ad esempio

Bambino: "I maschi fanno le flessioni..."

Insegnante: "E le femmine?"

Bambino: "Ballano e fanno le giravolte"

Insegnante: "Ma i maschi non ballano?"

Bambino: "Ma nooo ... non siamo ballerine"

Insegnante: "Ma scusate, quando mettiamo la musica in classe che ballate tutti? Com'è che funziona, non capisco?"

Bambino: "Ma perché quelle sono musiche da maschi e da femmine"

Avvio

L'insegnante inizialmente osserva i bambini/e impegnati nel gioco spontaneo, sia nel contesto classe sia negli "angoli tematici": area cucina/casetta, area travestimenti, area computer (se esistente), area costruzioni ecc. A un richiamo sonoro o visivo, i bambini/e vengono invitati a "giocare al contrario" cioè a scegliere un'altra postazione, cambiare ruolo e utilizzo dei giochi. È importante che le turnazioni permettano uno scambio di ruoli tra maschi e femmine.

Sappiamo bene che non sarà semplice attuare questi "cambi" perché quando i bambini/e sono impegnati in un'attività ludica o stanno sviluppando una trama di gioco sono, giustamente, molto concentrati ed è un peccato interromperli. Per questo motivo non vengono fornite indicazioni specifiche di tempi e modalità. Ogni insegnante può decidere in base all'osservazione dei vari giochi e dei tempi dei bambini/e che spostamenti effettuare.

Alla fine dei cambi di ruoli e di giochi ci si riunisce nuovamente, seduti in cerchio, e l'insegnante invita i bambini/e a raccontare come si sono sentiti nello sperimentare i diversi giochi ed angoli gioco, cosa è piaciuto di più e perché.

Al termine della discussione bambini/e vengono invitati a rappresentare graficamente se stessi, attraverso il disegno, nei diversi angoli gioco e a raccontare, successivamente, i propri disegni.

ATTIVITÀ PROPEDEUTICA
PER L'ANALISI DEL CONTESTO #3

"SARÀ MASCHIO O SARÀ FEMMINA?"


PARIDISPARI

ETÀ

3 - 6 anni

SPAZI E MATERIALI

- > Carte gioco presenti nel kit
- > Qualunque spazio l'insegnante reputi idoneo

OBIETTIVI

- > Rilevare credenze stereotipiche nei bambini/e.
- > Promuovere il pensiero critico.

NUMERO DI PARTECIPANTI

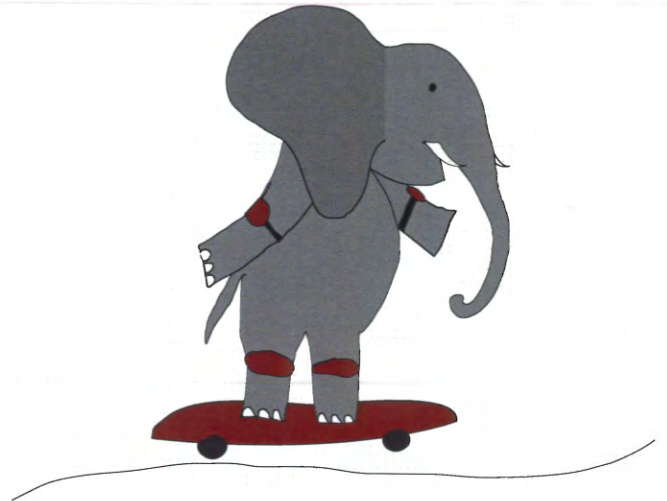
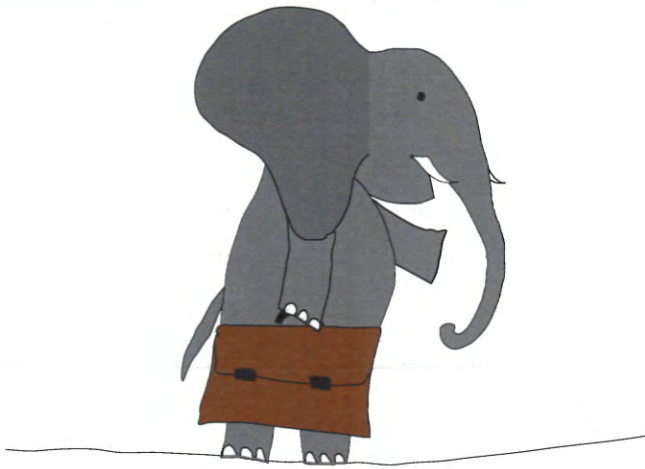
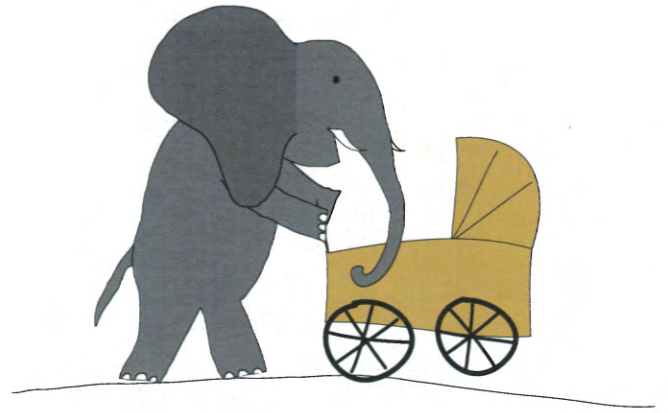
Tutti i bambini/e della classe.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

L'insegnante utilizza le "carte dell'elefante" presenti nel kit. Nelle diverse immagini l'elefante, un animale "neutro" da un punto di vista del genere, è raffigurato con accanto degli oggetti (valigetta, passeggino, skateboard, pentola).

Per ogni carta il bambino/a deve dire se l'"elefante" è maschio o femmina.

A ogni bambino/a, anche in momenti diversi, vengono proposte tutte le carte, una alla volta. Così facendo l'insegnante può analizzare nel dettaglio le credenze stereotipiche di ciascuno.



"TANA LIBERA TUTT" #1

ETÀ

4 - 6 anni
divisi per gruppi omogenei per genere possibilmente omogenei per età

SPAZI E MATERIALI

- > Spazio classe, spazio all'aperto
- > Giochi presenti nella stanza; giochi presenti all'aperto
- > Materiale grafico pittorico: pennarelli, fogli, matite, gomme, ecc.
- > Costumi o travestimenti di personaggi di diverso genere
- > Archi, frecce, spade o fucili anche auto-costruiti dalle bambine (si possono utilizzare rotoli di cartone, corde ecc...)
- > Tessuti, materiali di riciclo vari per costruire ambientazioni ecc.

OBIETTIVI

Lavorare sulla compensazione di genere per:

- > Permettere ai bambini maschi di svolgere attività sulle emozioni, il contatto e i sentimenti.
- > Permettere alle bambine di svolgere attività sull'essere attive e assertive, e sull'autostima.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Tutto il gruppo classe o piccoli gruppi.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Seduti in cerchio, l'insegnante spiega a bambini/e l'attività, dicendo loro che per fare questo "esperimento" si dovranno dividere in due gruppi, uno di bambini e uno di bambine. In questa fase l'insegnante può osservare la facilità con cui bambini/e anche molto piccoli/e riconoscono l'appartenenza al genere, soprattutto quando è resa così saliente.

Entrambi i gruppi giocano separatamente, seguendo i suggerimenti di seguito elencati. Le due attività, per maschi e femmine, dovrebbero svolgersi in contemporanea senza che i due gruppi entrino troppo in contatto. Dopo la fase di gioco separato, bambini e bambine si ritrovano assieme per discutere e confrontarsi su quello che hanno fatto.

Attività per i bambini

Obiettivo

Esplorare le emozioni, confrontarsi con giochi nuovi e anche orientati alla "cura".

Luogo

Spazi chiusi e tranquilli.

Proposte di attività

Promuovere un grande gioco simbolico di gruppo, in uno spazio idoneo, dove l'insegnante può proporre ai bambini diversi temi di animazione che sono tradizionalmente associati al femminile, come prendersi cura dei bambini, cucinare, stirare.

Può trattarsi di un ospedale da campo, una situazione domestica, una clinica per curare gli animali feriti, dovendoli anche nutrire, lavare ecc. Oppure del gioco dei "papà", dove la gestione di un contesto domestico e di cura dei bambini piccoli è interamente affidato a loro perché le mamme sono dovute improvvisamente partire. Si può anche richiedere ai bambini di disegnare le stesse situazioni e poi parlarne/confrontarsi in gruppo.

In generale il clima deve essere rilassato e rilassante; è possibile utilizzare della musica classica di sottofondo.

Attività per le bambine

Obiettivo

Promuovere autostima e assertività mediante il gioco attivo.

Luogo

Spazi aperti.

Proposte di attività

Promuovere un grande gioco simbolico di gruppo, in uno spazio idoneo, dove l'insegnante può proporre alle bambine diversi temi di animazione che abbiano per protagoniste figure femminili forti e assertive.

Ad esempio situazioni ambientate in contesti avventurosi, foreste, oceani, boschi dove le bambine devono difendersi e combattere animali feroci; situazioni nelle quali sono delle cavaliere che vanno a salvare i loro compagni intrappolati da un orco o da uno stregone o una strega. Un'altra possibilità è proporre loro delle animazioni che abbiano a che fare con attività tradizionalmente associate ai ruoli maschili, come ad esempio "la grande officina delle meccaniche/ingegnere che sanno riparare e costruire ogni cosa".

Altre attività da incoraggiare: arrampicarsi, saltare.

Attività per tutti/e nella fase finale [al termine delle attività separate]

Obiettivo

Confronto e riflessione.

Luogo

Spazi chiusi e tranquilli.

Proposte di attività

Seduti in cerchio, chiedere a bambini/e di raccontare a cosa hanno giocato e come si sono sentiti.

L'insegnante può aiutarli a riflettere su quanto spesso facciano questo tipo di giochi, se normalmente li scelgono oppure no e come mai, anche attraverso il rispecchiamento, senza però sostituirsi a loro né anticipando le loro risposte.

Per favorire la discussione è anche possibile chiedere ai bambini/e di rappresentare attraverso il disegno le diverse situazioni di gioco vissute. Nel confronto che seguirà si cercherà di analizzare le emozioni che hanno accompagnato il gioco, i timori, ma anche le piccole scoperte fatte.

"SE IO FOSSI TE:
UN PO' DIVERSI,
UN PO' UGUALI
L'IMPORTANTE È
CHE SIAMO PARI"

ETÀ

5/6 anni

SPAZI E MATERIALI

- > Spazio classe; palestra o salone
- > Fogli A4 e cartelloni
- > Specchio
- > Matite e colori

OBIETTIVI

- > Aiutare bambini e bambine a osservare somiglianze e differenze tra loro.
- > Scoprire alcune incongruenze tra "ciò che si crede" e ciò che è "in realtà", sperimentando e osservando.
- > Formulare ipotesi e poi verificarle o falsificarle attraverso l'osservazione e la sperimentazione.
- > Approfondire con bambini e bambine il concetto di differenza/somiglianza e che cosa significhi invece disuguaglianza.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Tutto il gruppo classe o gruppi più piccoli.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Questo gioco prevede diverse attività in sequenze e spazi diversi, da effettuarsi nei tempi decisi dall'insegnante. Per lo svolgimento dell'intera attività si possono utilizzare anche più giorni, purché vi sia un collegamento attraverso l'attivazione del ricordo dell'attività precedente.

L'attività prevede un momento introduttivo e di spiegazione nel corso del quale, seduti tutti in cerchio, l'insegnante spiega a bambini/e che verranno fatti diversi giochi per scoprire le differenze e le similitudini tra maschi e femmine.

La prima attività consiste nell'invitare i bambini/e, uno/a per volta, ad andare davanti allo specchio e a osservarsi. Il bambino/a racconta agli altri/e quello che vede, in un alternarsi tra maschi e femmine.

L'insegnante li aiuta a osservare le caratteristiche di ognuno, anche ponendo delle questioni che sottolineino eventuali stereotipi, come ad esempio: "Ma anche le bambine possono avere i capelli corti"? Oppure: "Conoscete qualche bambino che abbia i capelli un po' lunghi, è possibile?"

Di seguito i bambini/e sono invitati a fare il proprio ritratto e successivamente, guardandolo/a, a fare il ritratto di un compagno per le bambine e di una compagna per i bambini.

La seconda attività consiste nel portare i bambini/e in palestra proponendo una serie di esercizi che vanno dal rilassamento all'attività fisica anche sostenuta, per poi tornare alla fase del rilassamento.

Nella fase di rilassamento i bambini/e sono invitati a distendersi e a percepire il proprio corpo (il cuore batte piano, le gambe e le braccia sono molli, il respiro è lento, ecc..). Si passa successivamente all'attività motoria più sostenuta (può essere una corsa,

dei saltelli, ecc.) per poi tornare sdraiati.

L'insegnante invita nuovamente i bambini/e a percepire i cambiamenti e le nuove sensazioni del corpo (il cuore batte forte, le gambe sono più pesanti, anche le braccia, il sangue scorre più velocemente, il respiro è molto più rapido).

Alla fine dell'attività in palestra si rientra in classe dove l'insegnante chiede ai bambini/e di discutere di quello che è successo e di spiegare come si sono sentiti.

L'insegnante a questo punto fa notare che le sensazioni e le percezioni che hanno provato sono uguali per i corpi dei maschi e per i corpi delle femmine. I corpi funzionano nello stesso modo. Per rinforzare questa percezione i bambini/e possono esplorare i corpi dei loro compagni/e (utilizzare uno stetoscopio, se si riesce a reperirlo), ascoltare il battito del cuore a vicenda, respirare per riempire i polmoni e poi svuotarli facendo porre la mano sul torace, ecc.

Ovviamente i bambini/e possono riconoscere che ci sono delle differenze fisiche che li caratterizzano, in particolare nell'area genitale. È importante confermare loro che maschi e femmine sono effettivamente diversi in questo aspetto, e nominare senza timore i genitali maschili e femminili ma che tali differenze non condizionano il loro modo di sentire, provare emozioni, comportarsi con gli altri/e.

La terza fase dell'attività prevede una rielaborazione delle esperienze precedenti attraverso l'attivazione del ricordo: "Vi ricordate quando abbiamo ascoltato i battiti del cuore? Quando abbiamo corso in palestra e il cuore batteva forte forte? Abbiamo capito che il corpo dei bambini e delle bambine funziona allo stesso modo".

Infine si propone un'ultima attività:

"Posso giocare/non posso giocare".

L'insegnante predispose tre cartelloni: uno intitolato "I maschi", uno "Le femmine" ed uno "Maschi e femmine".

Successivamente l'insegnante si procura o disegna su piccoli fogli delle immagini che raffigurano giochi di tipo diverso (pallone, passeggino, castello, spada, costruzioni tipo lego, computer, ecc.) e chiede ad ogni bambino/a, a turno, di estrarre una carta e di decidere chi di solito fa quei giochi (se solo i bambini, solo le bambine o entrambi). Successivamente si chiede al bambino/a di attaccare la carta su uno dei tre cartelloni.

Alla fine dell'attività le domande da porre ai bambini e alle bambine per favorire la riflessione potrebbero essere:

"Ma come mai se siamo fatti allo stesso modo e i nostri corpi hanno tutti un cuore che pompa, dei polmoni ecc. facciamo giochi così diversi?" "Perché ai maschi piacciono questi giochi e alle femmine questi altri? Sapete rispondere?" "Se anche le femmine provassero a fare dei giochi da maschi cosa succederebbe? E viceversa? Si potrebbe?"

Le risposte che i bambini e le bambine vi forniranno costituiranno un materiale molto interessante su cui lavorare!

"IL MOMENTO MAGICO. STORIE PER METTERE IN DISCUSSIONE IL GENERE"

ETÀ

5/6 anni

SPAZI E MATERIALI

- > Spazio classe, spazio all'aperto
- > Giochi presenti nella stanza; giochi presenti all'aperto
- > Materiale grafico pittorico: pennarelli, fogli, matite, gomme, ecc.
- > Costumi o travestimenti di personaggi di diverso genere.

OBIETTIVI

- > Immedesimarsi nei personaggi maschili e femminili proposti dalle narrazioni.
- > Esplorare gli stati d'animo e le emozioni che suscita in bambine e bambini la descrizione della situazione che vivono i personaggi.
- > Nominare le emozioni.
- > Favorire l'ideazione di cambiamenti che possono modificare gli stati d'animo negativi.
- > Ipotesizzare cambiamenti possibili e ideare finali diversi per le storie narrate.
- > Ipotesizzare cambiamenti anche nella situazione "reale" e ideare strategie per attuare i cambiamenti proposti.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Tutto il gruppo classe o gruppi più piccoli.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Seduti in cerchio, l'insegnante spiega ai bambini/e l'attività, dicendo loro che per fare questo "esperimento" si dovranno dividere in due gruppi, uno di bambini e uno di bambine. In questa fase l'insegnante può osservare la facilità con cui bambini/e anche molto piccoli/e riconoscono l'appartenenza al genere, soprattutto quando è resa così saliente.

Entrambi i gruppi giocano separatamente, seguendo i suggerimenti di seguito elencati. Le due attività, per maschi e femmine, dovrebbero svolgersi in contemporanea senza che i due gruppi entrino troppo in contatto. Dopo la fase di gioco separato, bambini e bambine si ritrovano assieme per discutere e confrontarsi su quello che hanno fatto.

Attività preliminare

L'insegnante crea una storia che prende le distanze dalla vita reale dei bambini/e ed è collocata "in un tempo e in un luogo lontani lontani". La storia descrive le vite stereotipiche di bambini e bambine, mettendo in evidenza come ci si possa sentire sia a proprio agio sia a disagio con i ruoli di genere imposti.

Un esempio di storia potrebbe essere questo:

>>

"In un Castello tutto Azzurro di un paese lontano lontano alcuni bambini sono prigionieri di un incantesimo: per tutto il giorno devono giocare a calcio o alla lotta, sempre e solo tra maschi, fingendo di picchiarsi o uccidersi. A sorvegliarli ci sono alcuni guardiani che fanno loro un po' da papà, ma che sono severi e spesso agitati e non giocano mai con loro.

Alcune volte i bambini preferirebbero smettere di correre e azzuffarsi; magari si sentono stanchi e vorrebbero giocare con le bambole o con le loro amiche bambine. Altre volte vorrebbero solo essere coccolati e abbracciati, ma per paura di essere presi in giro dai guardiani e dagli altri bambini non lo chiedono più.

Nel Castello tutto Rosa dall'altra parte del fiume l'incantesimo tiene invece imprigionate le bambine, che devono passare tutto il giorno a prendersi cura delle bambole o a parlare con le altre bambine di principesse, vestiti e di come farsi belle.

Talvolta le bambine vorrebbero mettersi a correre, a urlare e sporcarsi tutte, ma non possono farlo. Le guardiane che si prendono cura di loro sono infatti sempre preoccupate che si possano fare male o che si perdano in giro per il castello. Senza di loro chi si occuperebbe delle bambole? Un giorno un folletto e una folletta molto buoni e molto potenti arrivano nei pressi dei castelli incantati..."

>>

Avvio

I bambini/e vengono fatti sedere in cerchio e si racconta loro la storia. Nel punto in cui la storia si interrompe li si invita a suggerire gli aspetti del racconto che vorrebbero che fossero cambiati e/o quelli che hanno ritenuto ingiusti, spiegandone i motivi. Infine viene chiesto loro di ideare uno o più finali.

Concluso il momento della narrazione condivisa

È possibile proporre ai bambini/e di giocare nel modo seguente: "Facciamo finta che il folletto e la folletta arrivino qui a scuola. A loro piacerebbe tanto fare delle magie per voi in gruppi separati di bambini e bambine ... Vi va?".

Dividete quindi i bambini/e in gruppi e fate sì che il folletto e la folletta appaiano (insegnanti travestite/i o con una marionetta). Nei due gruppi, il folletto/a chiede ai bambini/e cosa vorrebbero cambiare della loro scuola rispetto ai giochi di maschi e femmine:

"Cari bambini (o care bambine), sono un folletto/a molto potente! Con le mie magie posso trasformare i giochi che solitamente fanno i bambini e le bambine. Cosa vorreste cambiare? Avete solo tre desideri a vostra disposizione, mettetevi d'accordo!".

Dal momento che tutto il gruppo deve essere d'accordo sui cambiamenti da proporre, l'insegnante può aiutare i bambini/e a discutere e a trovare una posizione condivisa.

Quando i desideri sono stati espressi, le insegnanti si impegnano a soddisfarli (nei limiti del possibile), cosicché bambini/e possano giocare o praticare attività anti-stereotipiche, simulando la realizzazione dei desideri.

Alla fine del gioco

I gruppi si riuniscono e raccontano i cambiamenti l'uno all'altro. Seduti in cerchio l'insegnante prova a chiedere

ai bambini/e come si sono sentiti durante il "momento magico".

Nei giorni e nelle settimane seguenti

Si può fare riferimento alla storia e al momento magico in diversi momenti e proponendo varie attività:

- > Chiedendo di dipingere/disegnare/scrivere i diversi aspetti della storia, della magia e dei cambiamenti, appendendo poi i disegni alla parete.
- > Durante i momenti di gioco, supportando i nuovi comportamenti anti-stereotipici.

PROPOSTA #4

"ANCHE LA MAESTRA SI TRAVESTE!"

ETÀ

3 - 6 anni

SPAZI E MATERIALI

Costumi, vestiti, travestimenti di vario tipo.

OBIETTIVI

- > Esercitare bambini e bambine nel pensiero critico.
- > Potenziare la loro capacità di osservare e ragionare sulle situazioni quotidiane in un'ottica di superamento dei ruoli sessuali tradizionali.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Tutto il gruppo classe o gruppi più piccoli.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

L'insegnante gioca a travestirsi e a mimare dei mestieri, chiedendo ai bambini di indovinare quello che sta facendo.

Il/la meccanico/a

Il/la medico/a

L'infermiere/a

Ecc.

Ai bambini/e viene poi richiesto di fare due disegni: in uno devono raffigurare un mestiere che loro reputano "da uomo" e in uno un mestiere che considerano "da donna". Successivamente l'insegnante avvia una discussione chiedendo di spiegare le motivazioni delle loro scelte; nel confronto con i bambini/e cerca di sondare credenze e pregiudizi sul genere e il mondo delle professioni.

Uno sviluppo dell'attività prevede il coinvolgimento di genitori e conoscenti che svolgono mestieri lontani dagli stereotipi. Si può chiedere loro di venire a scuola a raccontare del proprio lavoro, lasciandosi intervistare dai bambini/e. Se nell'attività è coinvolto solo un gruppo di bambini/e, può poi riportare l'esito delle interviste agli altri bambini/e della scuola. Questo permetterebbe loro di rielaborare e riflettere in maniera attiva su ciò che hanno sentito raccontare.

RISTRUTTURARE RINOMINARE RIGIOCARRE

ETÀ

3 - 6 anni
gruppo eterogeneo per età

SPAZI E MATERIALI

- > Classe e altri spazi connotati dove giocano bambini e bambine
- > Tutti gli arredi spostabili
- > Materiale vario per produrre cartelli con simboli e nomi degli spazi (fogli, cartelloni, pennarelli, colla, forbici, ecc...)

OBIETTIVI

- > Modificare gli spazi di gioco ("spezzare" l'idea che la casa sia per le bambine, il castello per i bambini, ecc...).
- > Offrire la possibilità di rinominarli.
- > Potenziare processi di simbolizzazione.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Tutto il gruppo classe o gruppi più piccoli.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Gli angoli di gioco parlano di chi siamo e di cosa facciamo perché attraverso la loro connotazione, l'attribuzione di significato che i bambini/e danno loro, si costruirà di conseguenza il loro gioco simbolico.

L'insegnante, assieme a bambine e bambini, può riprogettare, ripensare e rinominare i vari angoli di gioco. Per rinforzare questo passaggio, che alle volte può essere solo simbolico e di significato (senza spostare nulla), sarebbe meglio produrre dei cartelli con simboli e nomi che sottolineino e rinforzino il cambiamento avvenuto.

Alcuni esempi

- > L'angolo casa, l'angolo costruzioni, l'angolo ospedale vengono sostituiti da luoghi più "moderni": l'angolo ufficio, l'angolo ristorante, l'angolo degli animali, l'angolo dell'officina delle costruzioni e riparazioni ecc.
- > Nella rappresentazione grafica dei nuovi cartelli vengono sempre raffigurati un bambino ed una bambina (con la cartelletta dell'ufficio, con lo stetoscopio per la cura degli animali, con il cappello da cuoco/cuoca, con l'elmetto da ingegnere/a/ operaio/a ecc...).
- > La zona delle bambole può diventare l'angolo della cura dei neonati dove nel cartello saranno raffigurati sia un maschio sia una femmina con una bambola in braccio; nell'angolo casa il cartello potrà raffigurare una mamma e un papà, tutti con in mano dei piatti, dei panni da stirare ecc.; il garage del meccanico può diventare il garage per i meccanici maschi e femmine.

Successivamente si invitano i bambini/e a provare i nuovi angoli giochi, formando gruppi misti per genere e stando attenti a far sì che non si riproducano gli stereotipi. L'insegnante può suggerire nuove trame di gioco e rinforzare la nuova attribuzione di significato data agli spazi.

PROPOSTA #6

"SE FOSSI..."

ETÀ

3 - 6 anni
gruppo eterogeneo per età

SPAZI E MATERIALI

Costumi, vestiti, travestimenti di vario tipo.

OBIETTIVI

- > Offrire a bambine/i la possibilità di sperimentare drammatizzazioni di diverso tipo.
- > Sviluppare e potenziare capacità empatiche.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Tutto il gruppo classe o gruppi più piccoli.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

L'insegnante si procura costumi, travestimenti, ma anche vestiti normali, da maschio e da femmina. Con i vestiti a disposizione definisce dei personaggi che possano essere identificati come maschili o femminili (principessa, strega, re, poliziotto, ecc).

È importante creare tanti personaggi quanti sono i bambini/e presenti in classe. L'insegnante scrive poi il nome di ciascun personaggio su un foglio; ogni bambino/a deve estrarre a caso un personaggio e vestirsi con il costume corrispondente. I bambini/e possono quindi indossare dei vestiti diversi dal loro genere di appartenenza e giocare così abbigliati.

Alla fine del gioco, seduti in cerchio, l'insegnante chiede loro di raccontare agli altri/e il personaggio che hanno interpretato, se gli è piaciuto rappresentarlo o meno e perché.

Un'evoluzione della stessa attività può essere lo scambio dei ruoli tra tutti i componenti della scuola: i bambini con le bambine (scambiandosi i vestiti, laddove possibile, e imitandosi), la maestra con i bambini e viceversa. In questo gioco può essere coinvolto tutto il personale della scuola (cuoche/i, bidelli/e). Si può anche pensare di creare una situazione in cui possano essere coinvolti i genitori disponibili, inscenando un gioco di finzione dove le mamme e i papà si scambiano i ruoli e si imitano l'un l'altro e poi i genitori con i bambini e viceversa.

PROPOSTA #7

"LE MAMME E I PAPÀ"

ETÀ

5/6 anni

SPAZI E MATERIALI

- > Spazio classe.
- > Cartelloni, pennarelli colorati. In alternativa una lavagna e dei gessetti colorati.

OBIETTIVI

- > Esercitare bambini e bambine nel pensiero critico.
- > Potenziare la loro capacità di osservare e ragionare sulle situazioni quotidiane in un'ottica di superamento dei ruoli sessuali tradizionali.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Tutto il gruppo classe o gruppi più piccoli.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Seduti in cerchio, bambini/e e insegnante parlano di cosa fanno gli adulti quando sono a casa. Quali azioni vediamo compiere e da chi?

Si elencano quindi assieme le attività abituali che le mamme e i papà svolgono a casa, chiedendo ai bambini/e chi è a compierle solitamente.

	mamma	papà
Lavare i piatti		
Stendere i panni		
Cucinare		
Lavorare al pc		
Leggere il giornale		
Lavare i pavimenti		
Pulire il bagno		
Telefonare		

L'insegnante avvia la discussione: esistono compiti da maschio o da femmina? Registra poi su un poster o una lavagna le opinioni dei bambini/e. Li invita infine ad immaginare il mondo al contrario: che effetto potrebbe fare?

"CIAK! SI ... DISEGNA!"

ETÀ

5/6 anni

SPAZI E MATERIALI

- > Spazio tranquillo dove poter visionare un film o pezzi di film.
- > Televisione e lettore dvd.
- > Film di animazione (vedi allegato C delle "Linee guida").

OBIETTIVI

- > Permettere ai bambini/e di cogliere alcune caratteristiche maschili e femminili lontane da stereotipi attraverso la visione di film d'animazione.
- > Favorire la discussione tra pari e la co-costruzione delle conoscenze.
- > Attraverso il disegno, esprimere ciò che hanno colto come più pregnante delle caratteristiche dei vari personaggi.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Tutto il gruppo classe o gruppi più piccoli.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

L'insegnante fa vedere ai bambini/e un filmato/cartone animato (si veda la filmografia suggerita nelle "Linee guida").

Al termine del film, seduti in cerchio, si chiede ai bambini/e di descrivere le caratteristiche dei personaggi maschili e femminili. Li si interroga poi per capire se nella realtà conoscono persone di sesso femminile o maschile con quelle caratteristiche.

L'insegnante guida la discussione prestando attenzione e sottolineando le occasioni in cui i bambini/e fanno ragionamenti e deduzioni legate agli stereotipi di genere.

Successivamente si invitano i bambini/e a disegnare su un foglio le protagoniste femminili del film e sull'altro i protagonisti maschili. Anche in questo caso l'insegnante può promuovere una discussione a partire dal racconto e dalla visione delle produzioni grafiche di ciascun bambino/a.