

LE PAROLE TOCCATE

“Le parole toccate” è il titolo del gioco tattile basato su un **approccio multisensoriale** che aiuta a sviluppare il pensiero laterale e ad associare le situazioni attraverso modi e canali non consueti. Un ottimo modo, dunque per divertirsi, tra immaginazione e creatività, partendo da una varietà di materiali ed oggetti e puntando sulle sensazioni ed emozioni che ispirano.

Nella casa di ogni bambino, su indicazioni delle docenti, è stato allestito un piccolo laboratorio per preparare una tessera tattile da portare a scuola. La fantasia, la creatività e l'entusiasmo delle famiglie hanno dato vita a questo gioco, circa 200 tessere realizzate con la tecnica del collage polimaterico da cui sono state selezionate quelle che compongono il gioco. La consulenza e la collaborazione della professoressa Enza Marchello tifloga ipovedente è stata preziosa nel momento della selezione, il suo entusiasmo e il suo carisma nel “testare” il gioco con i bambini è stato un momento emozionante e formativo.

ISTRUZIONI:

La difficoltà del gioco varia a seconda dell'età, per i bambini di tre e quattro anni si gioca soprattutto sulla discriminazione tattile (liscio, ruvido, morbido, duro...)

Dai cinque anni in poi si gioca sull'associazione tra percezione tattile e sensazione-emozione.

In questo poster sono state utilizzate solo tessere tattili e senza disegni bidimensionali da riconoscere sia per l'età dei bambini sia per rendere il gioco più dinamico e veloce.

Nel dossier abbiamo allegato 3 modelli di tessere con disegni bidimensionali per bambini dai 6 anni in su.

La scelta dei magneti permette di intercambiare le tessere e giocare a seconda della difficoltà.

Si gioca bendati. Il gioco consiste nel prendere la parola contenuta nel tunnel morbido, leggerla ed associarla alla tessera secondo la propria sensazione-emozione (es. una bambina alla parola "letto" ha associato la tessera con le viti e i bulloni perché quando va a letto gioca con quegli oggetti presenti sulla rete, altri bambini la associano al morbido).

La parte centrale morbida consente di far "riposare le mani" tra una parola e l'altra mentre il tunnel centrale oltre a contenere le parole scritte da cercare diventa fondamentale per "toccare la mano" del compagno di gioco e passarsi a turno le parole.

La motivazione coerente della scelta (difficilmente confutabile!) fa progredire nel gioco. È difficile perdere ed è bellissimo e divertente mettersi alla prova "Maestra, un'altra parola!"

L'elenco di parole, concordato con i bambini, è solo un esempio, ognuno può trovare, immaginare, ricordare e "toccare" altre parole.

Lo spirito di ricerca, di inclusione, di lettura e scomposizione di antichi alfabeti tattili ha guidato sin dall'inizio la costruzione del gioco affinché risultasse didatticamente efficace.

Le docenti, i genitori e i bambini ringraziano Giotto per questa possibilità di mettersi alla prova.