

# PRENDERE FORME

## Cosa serve?

### Musica, Attrezzi e oggetti vari, Senza Materiale

I bambini giocano a coppie e si dispongono in stazione eretta, uno di fronte all'altro, come se si trovassero davanti a uno specchio.

Il "bambino nello specchio" esegue dei movimenti, seguendo il tempo di una musica di sottofondo, e si sposta nello spazio liberamente, dapprima non troppo velocemente, poi variando la velocità, fermandosi o cambiando direzione.

L'altro, che è l'immagine riflessa, deve imitarlo perfettamente

### EVOLUZIONE DEL GIOCO

-I 2 specchi: come l'esercizio base ma con 2 "bambini nello specchio" e 2 immagini riflesse nello specchio. L'Educatore deve sollecitare i 2 "bambini nello specchio" a interagire tra di loro, in modo tale che anche le 2 immagini riflesse debbano cooperare.

-Mamma oca e pulcino: a coppie, uno interpreta mamma oca, che si sposta nello spazio, mentre il pulcino la segue in ogni suo movimento e variazione

-Stormi: i bambini si dividono in piccoli gruppi disposti come uno stormo, una formazione tipo cuneo con a capo un bambino. Il capo stormo guida il suo stormo modificando modalità di spostamento, direzione, velocità e stazioni sempre in modo repentino

-Le statue in bilico: a coppie, un bambino è lo scultore e l'altro è la creta da manipolare per costruire una scultura. Nella costruzione della statua, lo scultore deve cercare modi sempre diversi e "strani" di darle forma, in modo da rendere difficile mantenere l'equilibrio, per cui la statua dovrà trovare ogni volta un equilibrio diverso.

-Le statue a incastro: a coppie, un bambino assume liberamente una posizione nello spazio, nella stazione che preferisce. L'altro assume a sua volta una posizione, appoggiandosi al compagno. Il primo bambino esce dalla costruzione per creare una nuova posizione, mentre il compagno deve mantenere, pur senza appoggio, la posizione che aveva scelto.

-Puzzle: come "le statue ad incastro" ma senza appoggiarsi uno all'altro (evitare di toccarsi). Quindi all'inizio del gioco un bambino assumerà una posizione a scelta; a seguire l'altro deve mettersi in una posizione che si incastra con quella del compagno, ma senza toccarlo. L'esperienza deve avvenire senza soluzione di continuità

-Mega puzzle: come l'esperienza precedente, ma facendo progressivamente assemblare le coppie in quartetti fino ad arrivare ad un unico grande puzzle che coinvolge l'intero gruppo