

# Progetto di psicomotricità

## "Corpo e pensiero in movimento"

### 1^ parte: psicomotricità espressiva

da novembre a febbraio

I giochi che nascono all'interno di questo spazio tempo sono spesso gli stessi che vediamo nel gioco libero, qui però hanno un inizio ed una fine.

Da un primo momento di giochi in cui è prevalente il piacere senso motorio si assiste alla nascita di giochi più strutturati in cui i fare diventano progetto e narrazione ... prendono così vita principesse o streghe della notte, pirati o cavalieri, case costruite individualmente o in gruppo, da difendere o da aprire agli altri ... torri da erigere o da abbattere, ponti da attraversare ... tunnel da percorrere lentamente o velocemente a seconda della trama imbastita ... essere rincorsi o rincorrere, farsi catturare oppure no.

Ogni bambino gioca come vuole, con chi vuole, anche cambiando, può creare giochi individuali, di coppia o di piccolo gruppo, le regole sono le stesse che abbiamo elaborato ad inizio anno: gioco e mi diverto, non mi faccio male, non faccio male agli altri, chiedo aiuto, lo offro, non distruggo nello spazio dove si costruisce.

Nel momento della rappresentazione ogni bambino è libero di elaborare quello che vuole, non necessariamente deve esserci un ritorno immediato dell'esperienza appena vissuta ...

*esperienza che lo porta a costruire e rafforzare la sua identità in continua relazione con gli altri.*

# Costruire , distruggere per poi ...



ricreare forme diverse ... dando indicazioni nuove e  
distruggere ancora ... rifare  
ascoltando altre indicazioni ...



Provare a saltare e non riuscirvi ... scoprire di averne paura ... ma poi tentare e scoprire di farcela ... gioirne



# Creare rifugi da condividere e non ... da aprire o da chiudere agli altri



Organizzarsi da soli o con gli altri per creare ... far finta di ... e inventare piccole storie dando vita a pensieri, desideri o paure



# Legare, correre, catturare, essere catturati, trascinare, essere trascinati



# Mediare, proporre, trovare un accordo, organizzare un gioco





abbracciarsi per poi lasciarsi ... separarsi, il tunnel ... i trascinamenti



L'intrappolamento ... la liberazione ... lo scomparire e il riapparire ... per "sentirsi" di più, per stare soli con se stessi e poi rivelarsi ...



... il bosco, gli orchi da sconfiggere, i bastoni urlanti ... le paure ... vissute insieme sono *meno paurose* ...



... le paure possono prendere forma ... possono essere distrutte!

