



Trova il tempo per... pensare

Pensare è...

Pensare è la massima espressione del prendere tempo per agire responsabilmente, per se stessi e per gli altri, per far meglio ciò che con la fretta non riesce, per rinforzare le proprie decisioni e valutarne lati positivi e negativi; pensare è anche evitare di dire cose spiacevoli perché espresse impulsivamente.

I bambini non hanno dimestichezza con i significati dell'azione del pensare; sarà l'insegnante a stimolarne la

conoscenza e a mostrare tutte le sue conseguenze positive. Riflettere è un atto interiore, ma, per farne esperienza con i bambini, chiediamo loro di chiudere gli occhi e pensare. Intanto possiamo proporre i racconti narrati durante l'anno attraverso le immagini dei loro protagonisti: Madre Teresa, i Magi, il padre buono, il seminatore...

Il tempo che ho trovato

Riprendiamo la poesia di Madre Teresa di Calcutta *Trova il tempo per...*

(cfr. SIM 3), proposta all'inizio dell'anno.

Invitiamo i bambini a rielaborarla: ogni alunno deve illustrare *"il tempo trovato durante l'anno per..."* amare, essere amico, pensare, essere solidali, lavorare, fare festa.

I disegni ottenuti potranno essere esposti ai genitori in una mostra; ogni immagine sarà corredata dalla didascalia della parte di poesia a cui si riferisce e dalle frasi inventate insieme ai bambini durante il gioco de "Il pensatore".

Giochiamo

"Il pensatore"

Possiamo approfittare di questi ultimi incontri per proporre una valutazione dell'anno scolastico trascorso; lo faremo, inizialmente, attraverso il gioco de "Il tempo per...". È un'attività che potrà essere svolta in giardino o in un corridoio. Come nel gioco dello "sparviere", tutti i bambini saranno schierati lungo una linea: un solo bambino "il pensatore", dalla parte opposta, pensa una concretizzazione del tempo trovato, durante l'anno: tempo per essere amico (di Francesca); lavorare (con la maestra); fare festa (insieme ai nonni)... Potremmo preparare un cartello con le frasi tratte dalla poesia di Madre Teresa, in modo che il "pensatore" sia facilitato nel suo compito. I bambini avanzano verso il pensatore; egli deve cercare di prendere i compagni che gli vengono incontro, senza poter tornare indietro. Ogni volta che ne prende uno gli dice all'orecchio la frase pensata: se il "prigioniero" ha anche lui preferito la stessa applicazione, si unisce al pensatore per catturare gli altri bambini, altrimenti prosegue la sua corsa. Il gioco finisce quando tutti i bambini hanno potuto "affermare" la propria preferenza a un altro!

