

L'OROLOGIO del SÌ e del NO

Costruiamolo insieme



Amedeo vive in un mondo meraviglioso fatto di nient'altro che SÌ e ha due genitori che, come due ruspe bulldozer gli spianano la strada senza mai deluderlo.

Ma per diventare grandi è necessario che il mondo del SÌ vada di pari passo con il mondo del NO, perché un NO detto con il cuore, da chi vi vuole bene, aiuta a crescere.

Perché l'orologio del SÌ e del NO?

È un gioco che, eseguito insieme ai genitori o agli insegnanti, vi darà l'opportunità di confrontarvi con gli adulti sull'importanza delle regole che scandiscono le nostre azioni quotidiane. Ogni azione, se ci pensiamo bene, può essere letta sia in chiave positiva sia in chiave negativa. Facciamo un esempio: immaginiamo un pomeriggio di gioco, da solo o con amici.

Riporre i giochi al loro posto dopo averli usati, o studiare concentrandosi, è sicuramente un'azione SÌ.

Al contrario, lasciare i giochi sparsi per casa, o mettersi a studiare distraendosi con il materiale dell'astuccio, è un'azione NO.

Con questo gioco vi divertirete a capire il valore delle regole e imparerete così a scindere le azioni corrette da quelle scorrette. Nelle pagine seguenti trovate tutto il materiale che vi serve per realizzare l'orologio e in un baleno capirete come utilizzarlo. È più facile costruirlo e vederlo con i propri occhi, che spiegarlo a parole.

Modalità

Giocatori: un bambino e 1 e/o 2 adulti.

A pagina 5, trovate l'orologio da stampare; nelle pagine 6 e 7, ci sono gli otto spicchi contenenti alcune azioni.

Dopo aver colorato e ritagliato gli spicchi, incollateli sul quadrante, ognuno al proprio posto.

Per la costruzione, aiutatevi con la spiegazione illustrata nelle pagine seguenti.

Dentro ogni spicchio c'è un'azione, ognuna delle quali riflette sia un atteggiamento positivo sia uno negativo.

Voi dovete evidenziare la loro positività o negatività con l'aiuto delle lancette che trovate a pagina 6: una andrà colorata di rosso e una di verde.

Prendiamo ad esempio lo spicchio *“Guardare i programmi preferiti nel tempo concordato con i genitori”*.

Discutetene con gli adulti e, se pensate sia un'azione giusta, spostate la lancetta verde del SÌ sullo spicchio.

Poi cercherete l'azione corrispondente negativa, per esempio *“Guardare i programmi televisivi o navigare in Internet senza la supervisione di un adulto”*, e qui sposterete la lancetta rossa del NO.

Confrontandovi con i genitori o gli insegnanti, potete stabilire diversi comportamenti da adottare a seconda delle situazioni, e inventare insieme nuove **AZIONI SÌ** e nuove **AZIONI NO** (più sono, meglio è!), fino a creare un orologio unico, originale e diverso dagli altri. Un vero e proprio gioco in scatola.

Obiettivi

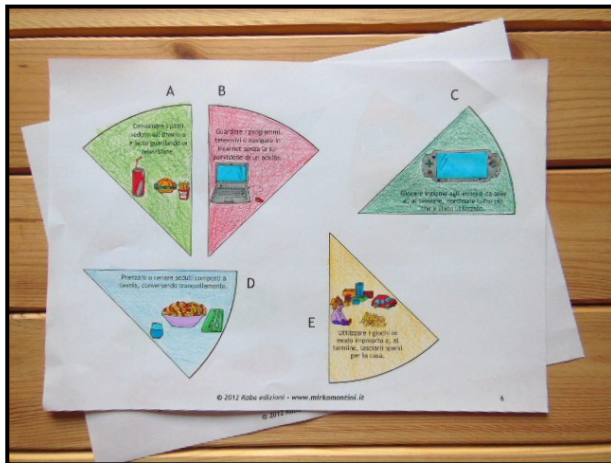
- Sfruttare le proprie capacità manipolatorie
- Stimolare la creatività e l'immaginazione del noto o dell'esistente in forme nuove
- Valorizzare le abilità mentali
- Incrementare la collaborazione tra bambini e adulti attraverso la proposizione di atteggiamenti cooperativi. (Per non perdere una bella occasione in cui giocare e condividere un momento)
- Conoscere le azioni reali e le possibili variazioni e sfaccettature
- Consolidare al rispetto delle norme sociali. Il bambino impara a vivere in una vita sociale fatta di norme e di ruoli
- Favorire la riflessione sulle esperienze fatte, imparando ad assumersi la responsabilità delle proprie azioni

Consigli:

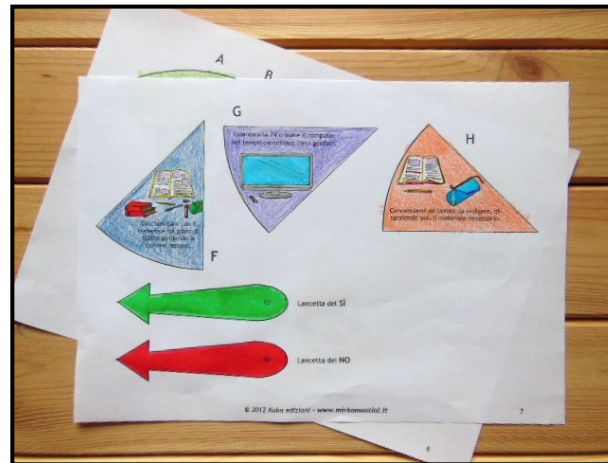
- Stampate la pagina con l'orologio e quella con gli spicchi sul cartoncino bianco
- Colorate prima di ritagliare, così risulta più facile

Occorrente:

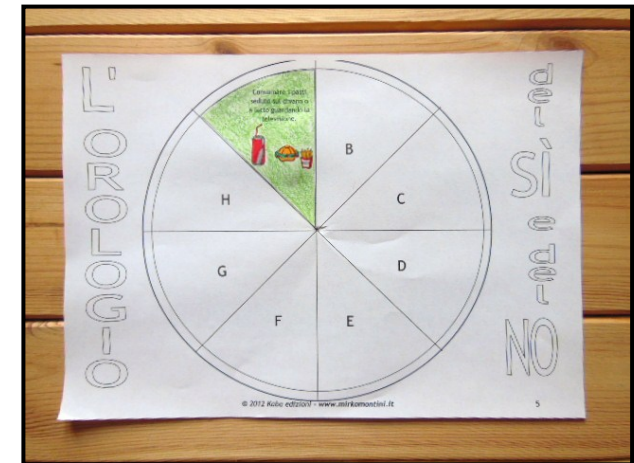
- Un paio di forbici con la punta arrotondata
- Una matita ben appuntita
- Pennarelli o pastelli
- Colla stick
- Un fermacampione
- Due appendi-cartello



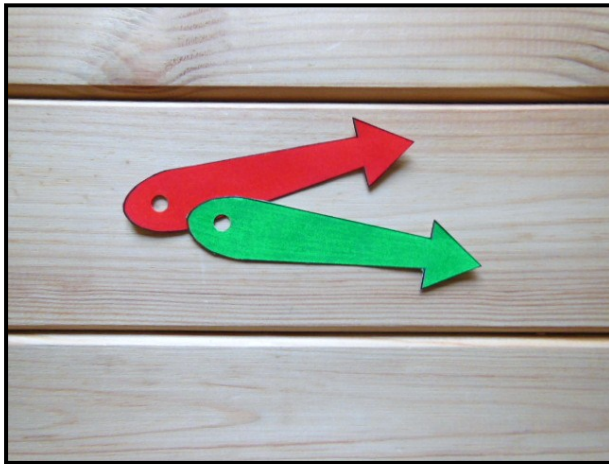
1. Colorate gli spicchi dell'orologio come più vi piace, usando i pennarelli o i pastelli.



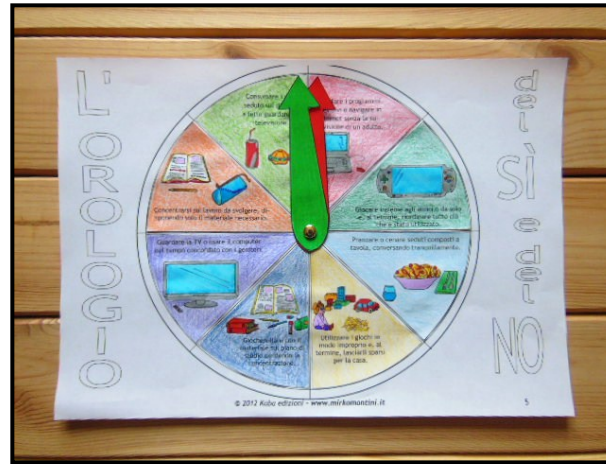
2. Colorate di rosso la lancetta del NO e di verde la lancetta del SÌ.



3. Con la punta della matita, fate un buco al centro dell'orologio (dove si incontrano tutte le linee). Ritagliate e incollate gli spicchi nel posto giusto, aiutatevi facendo coincidere le lettere.



4. Con la matita, fate un buco sulle lancette e ritagliatele.



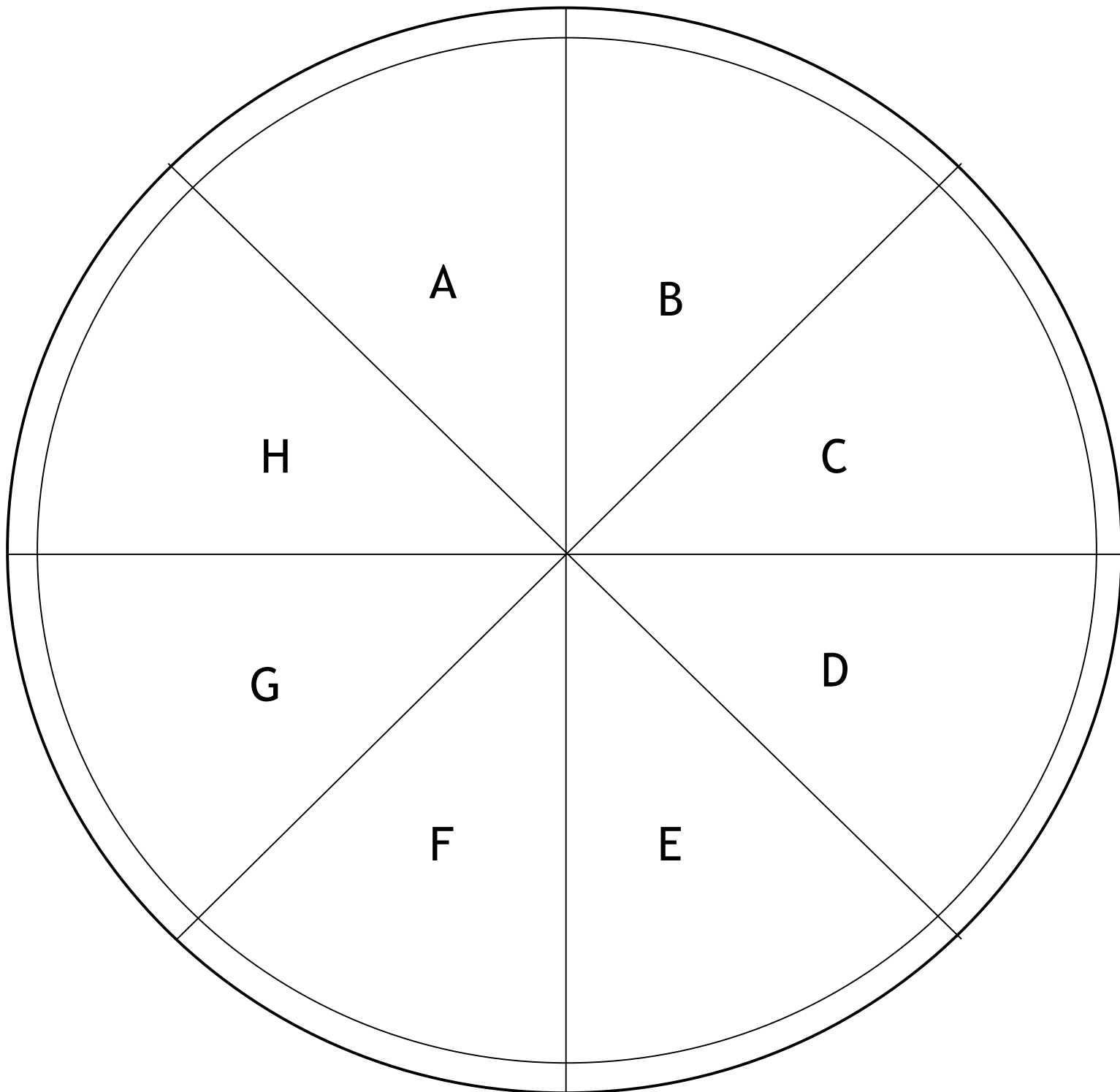
5. Con il fermacampione unite le lancette all'orologio.



6. Colorate la scritta a fianco dell'orologio e gli archetti sopra gli spicchi. Infine, incollate gli appendi-cartello alle due estremità superiori.

Ecco, il vostro **OROLOGIO del SÌ e del NO** è pronto: divertitevi a trovare l'azione negativa e quella positiva, spostate le lancette. Poi, se vorrete, stampate solo la pagina dell'orologio e, insieme ai genitori o agli insegnanti, disegnate o scrivete altre azioni *SÌ* e *NO*. Date sfogo alla fantasia. **BUON DIVERTIMENTO!**

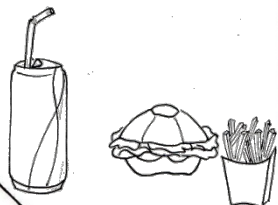
O-GOLORO L'



NO -ma e Sì -ma

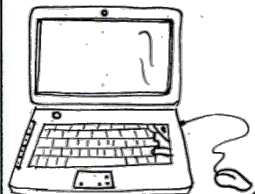
A

Consumare i pasti seduto sul divano o a letto guardando la televisione.

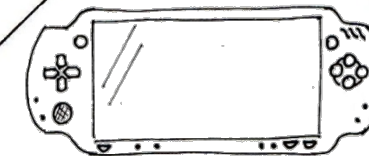


B

Guardare i programmi televisivi o navigare in Internet senza la supervisione di un adulto.



C



Giocare insieme agli amici o da solo e, al termine, riordinare tutto ciò che è stato utilizzato.

Pranzare o cenare seduti composti a tavola, conversando tranquillamente.



D

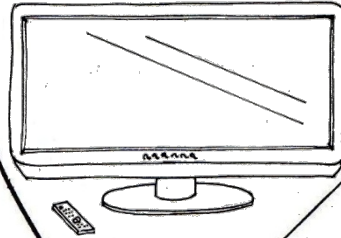
E



Utilizzare i giochi in modo improprio e, al termine, lasciarli sparsi per la casa.

G

Guardare la TV o usare il computer nel tempo concordato con i genitori.



H

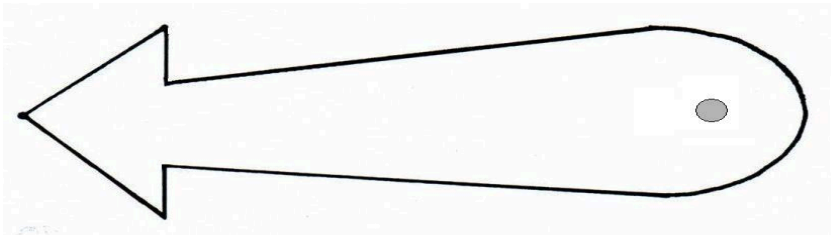


Concentrarsi sul lavoro da svolgere, disponendo solo il materiale necessario.

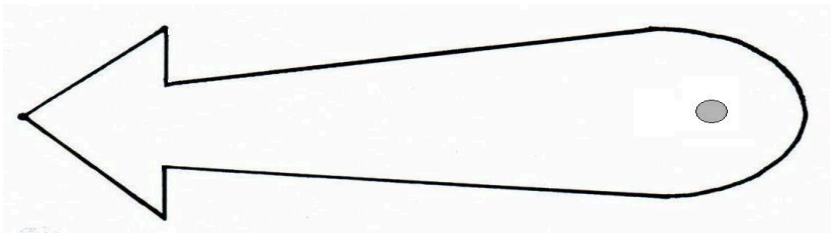


Giocherellare con il materiale sul piano di studio perdendo la concentrazione.

F



Lancetta del SÌ



Lancetta del NO