

Insegnare 4.5. Il gioco dei nomi

Obiettivi

- Identificare strutture metriche nel linguaggio.
- Inventare e riprodurre sequenze motorio-gestuali.

Attività

A turno ci si presenta scandendo sillabicamente il proprio nome e inventando una sequenza motoria che viene ripetuta dal gruppo. Scopriamo delle famiglie accentuative: a base binaria (Rò-sa, An-to-nèl-la), ternaria (Mà-ri-ka) e irregolare (An-na-ma-rì-a: 3+2).

Osservazioni

Il gioco permette di introdurre il concetto di sequenza ciclica, intendendo con essa la ripetizione di una successione data. Utilizzando sequenze di tipo gestuale, occorre progettarle in modo tale da renderle facilmente ripetibili, rilevando eventuali cambiamenti indotti nell'organizzazione spaziale: ad esempio la sequenza binaria passo destro/riunire implica la rotazione di tutto il cerchio dei bambini. L'invenzione della sequenza motoria deve inoltre rispettare la struttura accentuativa del nome: si richiede infatti di marcare con un movimento appropriato la posizione dell'accento tonico.