

Geronimo Stilton



EMOZIONI

IN CORSO

SE FOSSE...



Consulenza a
cura di Sara Cassuto,
psicologa e psicoterapeuta

SE FOSSE...

A CHI È RIVOLTO:

classi 3^a-4^a-5^a

COLLEGAMENTO:

ITALIANO, STORIA

LA PAROLA ALL'ESPERTA!

Quanti di noi hanno giocato al gioco del "se fosse"? Quello in cui i bambini si divertono a indovinare chi è il personaggio o l'oggetto misterioso? Nel nostro caso, invece, lo scopo del gioco sarà indovinare le diverse emozioni!

Associare a ogni singola emozione specifiche caratteristiche fisiche (colori, odori, forme ecc.) e ricercarle anche in animali, oggetti, cibi e situazioni di conoscenza comune, aiuterà i bambini a **definire su un piano metaforico le emozioni**, identificandole a livello individuale e trovandone riscontro nelle rappresentazioni simboliche condivise da tutti. Così, per esempio, la rabbia potrebbe essere un leone che ruggisce, un colore rosso acceso, o la calma potrebbe essere rappresentata da un verde lago di montagna.

Ma sarà la sensibilità e l'unicità di ogni bambino a scegliere le proprie associazioni, sentendosi gratificato dalla **libertà di espressione**, che legittima e valorizza ciò che prova.



**QUALI SONO
GLI OBIETTIVI**

- **Associare a ogni emozione caratteristiche specifiche.**
- **Elaborare le proprie sensazioni su un piano metaforico.**
- **Imparare a comunicare le proprie emozioni con serenità e creatività.**



www.emozioniincorso.it

CHE COSA SERVE

Procuratevi:

- fotocopie allegato A (o B per personalizzare l'attività)
- cartoncino
- pennarelli, forbici, colla
- foglio per tenere il punteggio e penna

GLI ALLEGATI

- **Allegato A:** biglietti emozioni.
- **Allegato B:** biglietti vuoti.
- **Allegati C1 e C2:** emoticon di Geronimo Stilton a colori e in bianco e nero.

COME SI GIOCA

- 1** Colorare i biglietti con le emozioni (allegato A), incollarli su cartoncino e ritagliarli. Si possono utilizzare i biglietti vuoti (allegato B) per aggiungere emozioni diverse e ampliare il gioco (sempre in numero pari).
- 2** Dividere la classe in due gruppi.
- 3** A turno, un/a alunno/a a scelta del primo gruppo pesca un biglietto e lo legge: il suo compito sarà quello di far indovinare ai compagni l'emozione che vi è scritta. Naturalmente la deve tenere per sé, senza dirla ad alta voce.
- 4** Gli altri bambini possono porre tutte le domande che vogliono, tenendo presente che devono iniziare tutte con "Se fosse...". Per esempio: "Se fosse un animale, sarebbe...", "Se fosse un colore, sarebbe...", ecc.
- 5** Quando il gruppo indovina l'emozione, il turno passa all'altro gruppo e via così fino a quando i bigliettini sono terminati.
- 6** Alla fine, a ogni partecipante può essere regalata la fotocopia delle emoticon di Geronimo Stilton. Si possono anche ritagliare, forare e utilizzare legate a uno spago come **medaglie delle emozioni**.









