

Istituto Comprensivo Rignano – Incisa Valdarno  
**Percorsi didattici scuola dell'infanzia**



# **REGOLIAMOCI CON I REGOLINI**

**Per diventare Cavalieri e Dame**

Scuola dell'Infanzia Rignano capoluogo  
Sez II Bambini di 4/5 anni  
A.S. 2016/17

# 1^ attività - RIFLETTIAMO SULLE REGOLE

Con i bambini, all'interno del progetto «Oh che bel Castello», che ha fatto da sfondo integratore per questo anno scolastico, abbiamo riflettuto sul diventare Dame e Cavalieri.

Le idee dei bambini

## **SIAMO CAVALIERI E DAME QUANDO:**

- si fa i bravi
- si seguono le regole
- siamo gentili
- non si urla ma si parla
- si ascolta
- non si litiga
- non si corre nella stanza

All'interno del circle time abbiamo approfondito il significato della parola regola.

## Trascriviamo la conversazione

- Regola vuol dire che bisogna regolarsi.
- Regola non è regalo il regalo lo regalano, la regola va seguita.
- Sono quelle che così non si fanno i birboni.
- Sono le cose che non si possono fare.

Insegnante: perché secondo voi non si possono fare?

- Perché di solito si fa del male a qualcuno.
- Servono a non mettere nei guai i bambini.
- Servono a non fare cose brutte.
- Le regole servono a non fare a «botte».
- Le regole servono a fare diventare bravi i bambini.
- Per non rubare i dinosauri.
- Servono per non essere birboni e ci dicono cosa si può fare e cosa no.
- Vuol dire che sono quelle che non si possono tirare le botte in testa.
- Le regole sono quelle cose che si devono saper fare per poter essere bravi!
- Se si seguono non abbiamo problemi.

Abbiamo poi attaccato in classe alcune immagini che rappresentano le regole e con i bambini abbiamo deciso di assegnare dei colori per distinguerle:

- **verde** ciò che si può fare
- **rosso** ciò che non si può fare.

## LE REGOLE CORRETTE

SI  
SALUTA



SI ASCOLTANO  
I COMPAGNI



SI PARLA  
A BASSA  
VOCE



SI USA  
IL CESTINO



SI GIOCA  
INSIEME



SI SA STARE  
IN FILA



DOPO AVER  
GIOCATO SI  
RIORDINA



SI RISPETTA  
IL PROPRIO  
TURNO



SI VA  
D'ACCORDO  
CON I COMPAGNI



## LE REGOLE SCORRETTE

NON SI FA  
MALE AI  
COMPAGNI



NON SI  
BUTTANO LE  
COSE IN  
TERRA



NON SI  
CORRE



NON SI  
URLA



NON SI  
SALE SULLE SEDIE  
E SUI BANCHI



NON SI  
FANNO I  
DISPETTI



NON SI  
TIRANO GLI  
OGGETTI



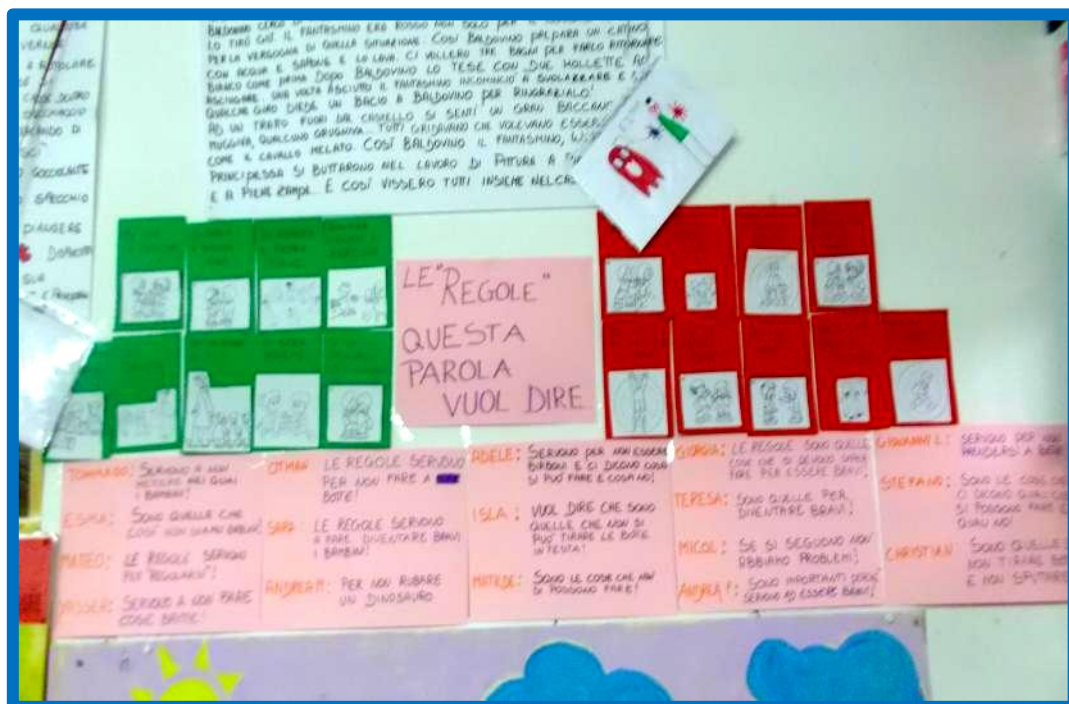
NON SI  
SPINGE



NON SI  
DANNO  
CALCI



Abbiamo attaccato le nostre schede rosse e verdi in classe con le nostre verbalizzazioni.





## 2^ attività - IL GIOCO DEL MEMORY

Successivamente i bambini hanno costruito le tessere verdi dei comportamenti corretti e altrettante tessere rosse dei corrispettivi comportamenti scorretti.





**SI GIOCA INSIEME**



**LITIGANO**



**CAMMINA**



**CORRE**



**SI ABBRACCIANO**

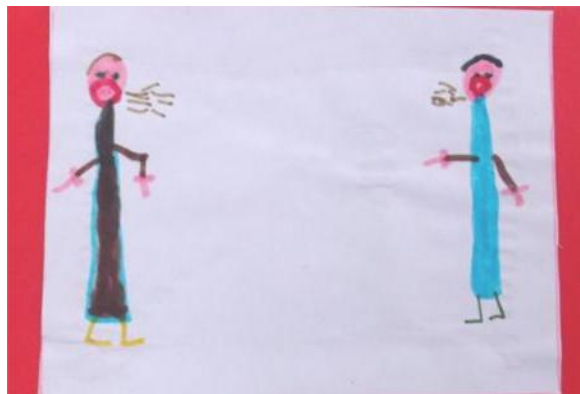


**SI SPINGONO**





**PARLANO A BASSA VOCE**



**URLANO**



**RISPETTANO IL PROPRIO TURNO  
(ALZANO LA MANO)**



**NON RISPETTANO IL PROPRIO TURNO**



**USA IL CESTINO**



**NON USA IL CESTINO**

# IL GIOCO DEI COMPORAMENTI



Abbiamo distribuito le nostre carte sul tappeto





Scegliamo una carta rossa e descriviamo il comportamento scorretto illustrato (es. non usa il cestino)



Cerchiamo tra le carte verdi il comportamento corretto (usa il cestino)



La coppia di carte abbinate viene tolta dal tappeto

Il gioco continua fino all'esaurimento delle carte





### 3^ attività – LA SCELTA DELLE REGOLE

Adesso che abbiamo riflettuto, disegnato e giocato con le nostre regole, abbiamo scelto sei comportamenti scorretti che impediscono di diventare Dame e Cavalieri. Ecco le immagini scelte per il nostro cartellone.



**CORRERE**



**LITIGARE**



**STRAPPARSI  
LE COSE DI MANO**



**URLARE**



**LANCIARE OGGETTI**



**SPINGERE**



Abbiamo verbalizzato il perché si devono seguire certe regole.

## NON CORRERE



Perché:

- si può cascare, battere la testa e farsi male: si deve camminare!
- si può andare a sbattere nei tavoli e nei mobili, ci si fa malissimo e si rischia anche di finire all' ospedale! Si cammina, solo in giardino si può "corricchiare"
- se si corre ci facciamo male, se si incontra un bambino piccolo lo si travolge! Invece si deve camminare perché lo spazio è piccolo

## NON URLARE



Perché:

- fa male il capo se c'è confusione. Si può parlare a bassa voce!
- sennò c'è troppa confusione e si disturba.
- ci si può far male alle orecchie, non ci si sente tra di noi. Allora si parla a bassa voce e così si sente.
- altrimenti non riesco a sentire chi parla piano.



## **NON STRAPPARE LE COSE DI MANO**

Perché:

- l'altro bambino ci rimane male! Invece si deve condividere le cose



## **NON LANCIARE OGGETTI**

Perché:

- può andare in testa ad un bambino e fargli male.
- con i giochi ci si gioca e si costruisce ma non si lanciano!



## **NON SPINGERE**

Perché:

- è un dispetto, si dice "permesso" se si vuol passare.
- uno può cascare e farsi male! Si deve stare tranquilli!
- si può sbattere in un mobile e farsi male. Invece si parla e ci si capisce meglio.

## 4^ attività – I “REGOLINI”

Con i bambini abbiamo deciso di fare un cartellone settimanale che racchiudesse le regole scelte, usando i colori dei giorni del nostro calendario, con i nomi dei bambini e le sei azioni da non compiere.



Chi trasgredisce una delle regole stabilite, riceve un gettone rosso che inserisce nel calendario nella colonna del giorno, della regola infranta e nella riga corrispondente al proprio nome.



Abbiamo costruito con la creta dei soldini, che abbiamo denominato “regolini”, che serviranno come simbolo tangibile del rispetto delle regole.







Alla fine della settimana (venerdì) ognuno segue la riga del proprio nome attraversando tutti i giorni della settimana per controllare se ci sono bollini rossi.



A controllo eseguito, distribuiamo i “regolini” che ognuno di loro si è guadagnato, seguendo la tabella (v. pag precedenti).



I “regolini” conquistati, sono conservati in sacchetti posti sopra il tabellone.



## 5^ attività – RACCOLTA E REGISTRAZIONE DI DATI

Il lunedì successivo, essendo una nuova settimana, si è creata la necessità di togliere i bollini rossi dal tabellone. Con i bambini abbiamo così deciso, per non perdere la memoria storica e vedere i nostri miglioramenti, di raccogliere in un cartellone le “birbonate” divise per settimane.



Abbiamo colorato le caselle della prima riga con i colori dei giorni e nella prima colonna il numero delle settimane.

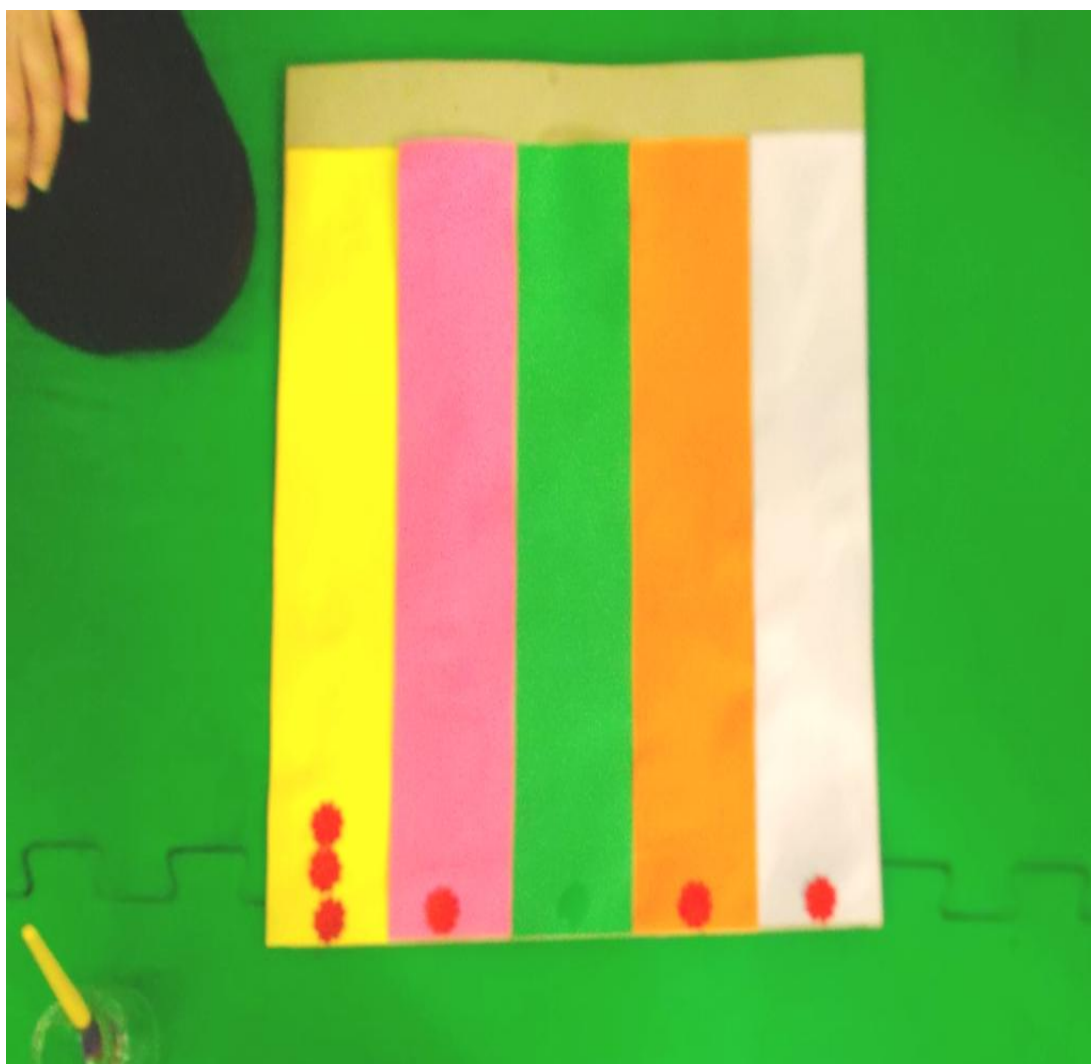
Poi abbiamo scritto le date nella casella della settimana appena trascorsa (in questo caso la n. 1).

7					
6					
5					
4					
3					
2					
1	•••	•		•	•

Nella riga corrispondente alla prima settimana abbiamo inserito i bollini rossi delle nostre “birbonate” divise per giorno.

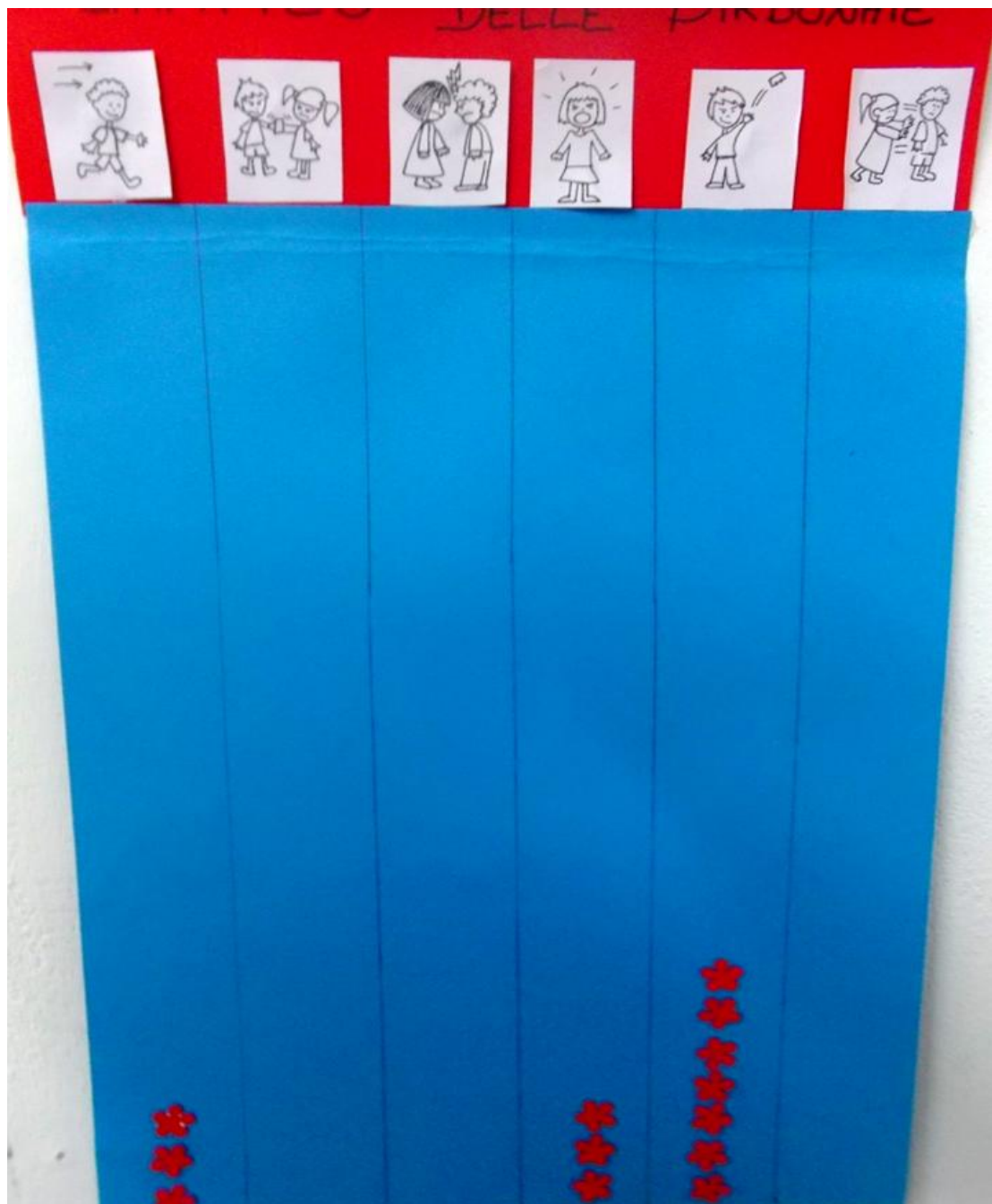
Il lunedì successivo si ripete la procedura nella riga della settimana n. 2, e così via.

Successivamente abbiamo costruito un tabellone che sarà il nostro grafico per vedere bene quale sarà stato il giorno più “rosso”, ovvero quello dove in cui vi sono un numero maggiore di regole trasgredite.





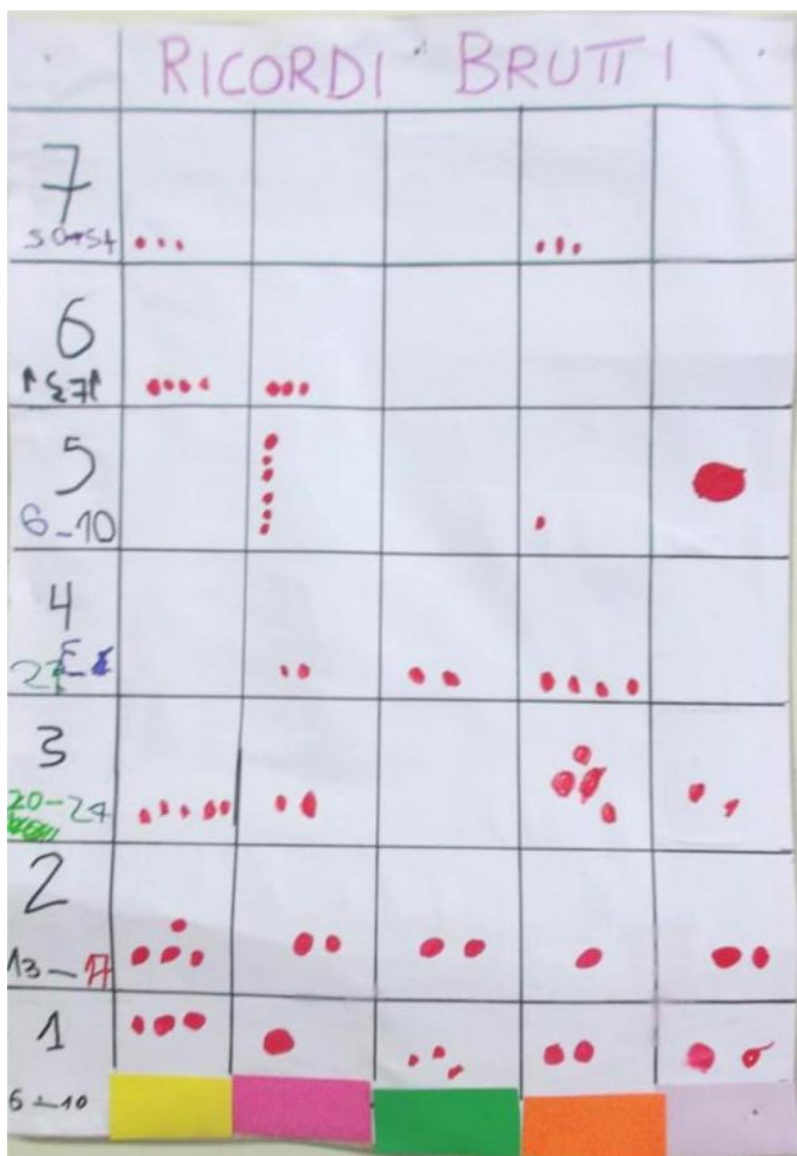
Abbiamo poi fatto un cartellone dove riportare le “birbonate” più frequenti





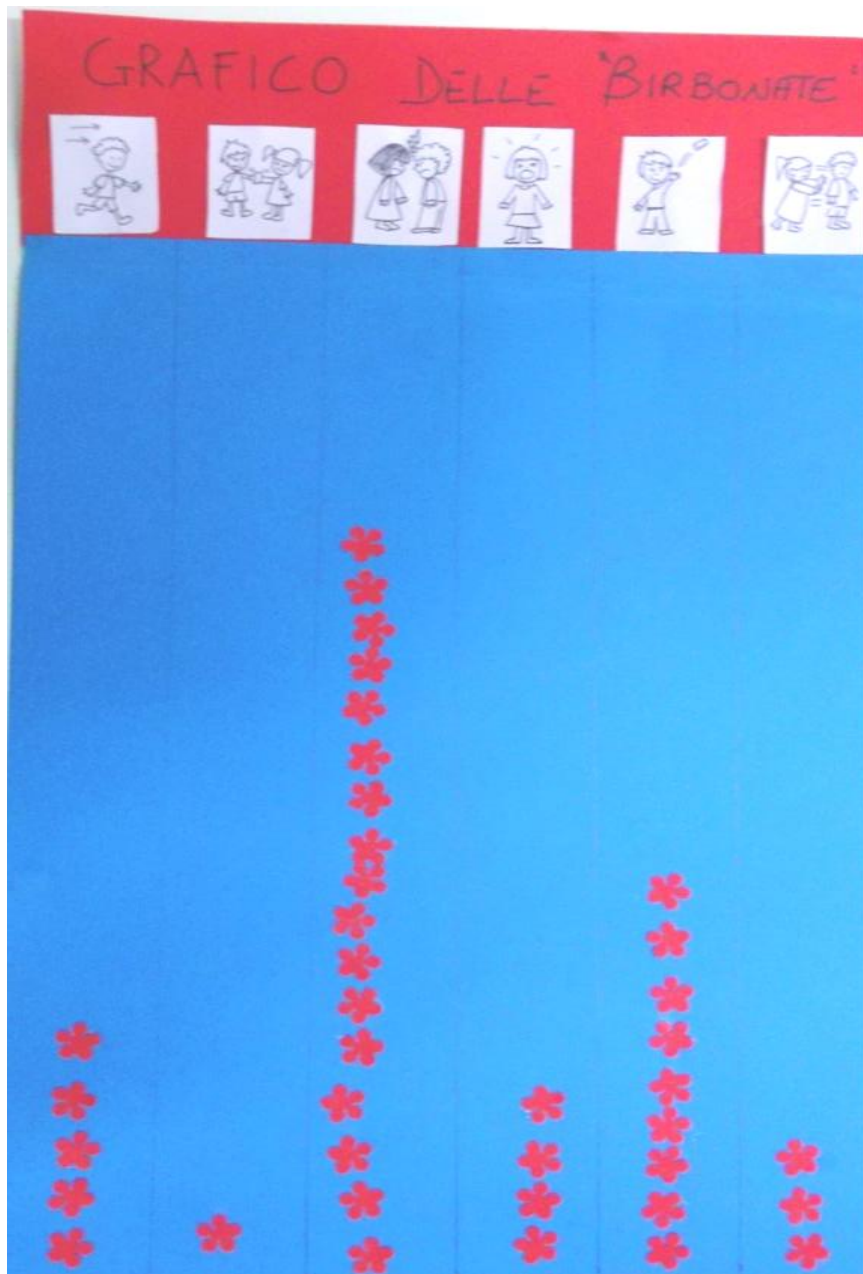
Ecco la completa raccolta dei dati e i grafici al termine di questa attività (7 settimane). Abbiamo fatto le osservazioni.

### Registrazione dei gettoni rossi



Passando le settimane le nostre “birbonate” sono diminuite: da 11 della 1^ settimana a 6 della 7^ settimana.

## Grafico delle regole più trasgredite



La "birbonata" più frequente è stata "litigare con i compagni"

## Grafico del giorno più "birbone"



Il giorno con più regole trasgredite è stato il lunedì

A questo punto non c'è rimasto che scambiare 10 regolini con una moneta d'oro e vedere quanti regolini abbiamo guadagnato in tutto



Adesso si può dire di essersi meritati l'investitura di  
DAME e CAVALIERI!

