

TABLÙ



EMOZIONI

CAPIRE TRASFORMA I MURI IN PONTI

**CLASSE 1^D - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
I.C. "STROBINO" DI CERRO MAGGIORE**

CHE COS'È IL TABLÙ DELLE EMOZIONI?

IL **TABLÙ DELLE EMOZIONI** È UN GIOCO IN SCATOLA ISPIRATO AL CELEBRE TABOO, RIELABORATO IN CHIAVE EDUCATIVA E INCLUSIVA, PER RICONOSCERE, COMPRENDERE E CONDIVIDERE LE EMOZIONI E I COMPORTAMENTI... **SENZA TABÙ!**

AIUTA I RAGAZZI E LE RAGAZZE A:

- **SCOPRIRE, RICONOSCERE E COMPRENDERE LE PROPRIE EMOZIONI;**
- **SVILUPPARE EMPATIA, CONSAPEVOLEZZA E ATTENZIONE ALLE DIVERSE MODALITÀ ESPRESSIVE, ANCHE NELL'AUTISMO;**
- **SUPERARE IL GIUDIZIO;**
- **COMUNICARE ATTRAVERSO IMMAGINI E PITTOGRAMMI DELLA CAA.**

IL MESSAGGIO DEL GIOCO: CAPIRE TRASFORMA I MURI IN PONTI



LO SCOPO DEL GIOCO



SPESSO, TRA NOI E LA COMPrensIONE DELL'ALTRO, SI ERGONO **MURI DI SILENZIO E DISTANZA**. IL *TABLÙ DELLE EMOZIONI* NASCE PER TRASFORMARE QUESTO SILENZIO IN DIALOGO, **PROVANDO AD ABBATTERE DUE TABÙ**:

IL TABÙ DELLE EMOZIONI

A VOLTE IMPARIAMO A NASCONDERE CIÒ CHE PROViamo PER TIMORE DI ESSERE GIUDICATI. CON *TABLÙ*, LE EMOZIONI DIVENTANO VISIBILI.

IL TABÙ DELL'AUTISMO

QUANDO INCONTRIAMO COMPORTAMENTI CHE NON COMPRENDIAMO, POSSIAMO PROVARE INCERTEZZA O IMBARAZZO E SCEGLIERE IL SILENZIO.

QUESTO GIOCO AIUTA A DARE UN NOME ANCHE AI "**COMPORTAMENTI BLU**", OFFRENDO STRUMENTI PER COMPENDERLI E ACCOGLIERLI.

LA SCATOLA



LA SCATOLA DEL GIOCO È STATA IDEATA E PERSONALIZZATA A MANO, CURANDO MATERIALI, COLORI E DETTAGLI SIMBOLICI.

OGNI ELEMENTO RICHIAMA IL SIGNIFICATO DEL PROGETTO: IL **BLU** COME COMPrensione E INCLUSIONE, IL **FILO** CHE UNISCE E IL **CUORE** DELLE EMOZIONI, CHE RICHIAMA IL SIMBOLO STESSO DEL GIOCO.



I MATERIALI

IL GIOCO COMPRENDE:

- CARTE EMOZIONE
- CARTE BLU
- CARTE EMPATIA
- PORTACARTE
- REGOLAMENTO
- TACCUINO SEGNAPUNTI
- CLESSIDRA DI SABBIA BLU
- BUZZ BLU



LE CARTE

IL GIOCO SI COMPONE DI DIVERSE TIPOLOGIE DI CARTE, CIASCUNA CON UNA FUNZIONE SPECIFICA:

LE CARTE EMOZIONE

RACCONTARE UN'EMOZIONE EVITANDO LE CINQUE PAROLE TABÙ.

LE CARTE BLU

LE PAROLE SPARISCONO DEL TUTTO. SI COMUNICA CON IL CORPO, I GESTI E I SIMBOLI DELLA CAA.

LE CARTE EMPATIA

NON SI PESCANO DAL MAZZO: SI CONQUISTANO OGNI VOLTA CHE SI DIMOSTRA DI SAPER "LEGGERE" GLI ALTRI SENZA BISOGNO DI PAROLE.



PERCHÉ LE CARTE EMOZIONE?

PER COSTRUIRE LE CARTE EMOZIONE CI SIAMO ISPIRATI ALLA **TEORIA DELLE EMOZIONI** DELLO PSICOLOGO **ROBERT PLUTCHIK**.

IL “FIORE DELLE EMOZIONI” CI HA OFFERTO **UNA BUSSOLA** PER COMPRENDERE COME NASCONO, CAMBIANO E SI INTRECCIANO LE EMOZIONI.

A PARTIRE DA QUESTO MODELLO, ABBIAMO ARRICCHITO IL GIOCO INSERENDO ANCHE EMOZIONI E SENTIMENTI DELLA VITA QUOTIDIANA, **VICINI ALL’ESPERIENZA DEI RAGAZZI E DELLE RAGAZZE**.



Rielaborazione grafica basata sulla teoria della Ruota delle Emozioni di Robert Plutchik

PERCHÉ LE CARTE BLU?



IN QUESTA ESPERIENZA DI GIOCO IL **BLU, COLORE SIMBOLO INTERNAZIONALE DELL'AUTISMO**, ASSUME TRE SIGNIFICATI PROFONDI:

LUCE

VEDERE OLTRE CIÒ CHE NON COMPRENDIAMO;

AUTOREGOLAZIONE

RITROVARE L'EQUILIBRIO E LA CALMA;

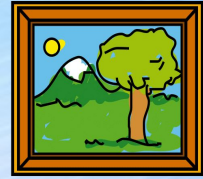
SEGNALE

ORIENTARSI E CAPIRE MEGLIO GLI ALTRI.

LE **CARTE BLU** RAPPRESENTANO **IL MODO IN CUI LE EMOZIONI SI VEDONO DA FUORI.**

OGNI COMPORTAMENTO PUÒ ESSERE UNA FORMA DI COMUNICAZIONE: UN MODO PERSONALE DI **ESPRIMERSI, DI ENTRARE IN RELAZIONE E DI STARE NEL MONDO.**

PERCHÈ LA CAA?



LA **CAA**, OVVERO LA **COMUNICAZIONE AUMENTATIVA E ALTERNATIVA**. UTILIZZA STRUMENTI VISIVI COME IMMAGINI E SIMBOLI, I **PITTOGRAMMI**, PER SUPPORTARE CHI INCONTRA **DIFFICOLTÀ NEL LINGUAGGIO VERBALE**.

IL TERMINE SI DIVIDE IN DUE CONCETTI CHIAVE:

- ❑ **AUMENTATIVA**: PERCHÉ NON SOSTITUISCE, MA AIUTA E POTENZIA LA COMUNICAZIONE ESISTENTE.
- ❑ **ALTERNATIVA**: PERCHÉ OFFRE UN LINGUAGGIO DIVERSO A CHI NON PUÒ USARE LA PAROLA.

L'UTILIZZO DEI PITTOGRAMMI PERMETTE A TUTTI DI ESPRIMERSI E, SOPRATTUTTO, DI ESSERE COMPRESI.

IL GIOCO IN CLASSE

ABBIAMO SPERIMENTATO IL GIOCO PIÙ VOLTE IN CLASSE IN MODALITÀ COOPERATIVA E A SQUADRE.

OGNI SQUADRA HA CERCATO DI **FAR INDOVINARE, NEL MINOR TEMPO POSSIBILE, UNA PAROLA MISTERIOSA LEGATA AL MONDO DELLE EMOZIONI.**

MA ATTENZIONE: LA SFIDA CAMBIAVA IN BASE AL COLORE DELLA CARTA, RENDENDO IL **GIOCO DINAMICO, COINVOLGENTE E RICCO DI SORPRESE.**

GLI ALUNNI E LE ALUNNE HANNO PARTECIPATO CON ENTUSIASMO, CONFRONTANDOSI, ASCOLTANDOSI E COLLABORANDO.



GRAZIE!



CAPIRE TRASFORMA I MURI IN PONTI

REALIZZATO DALLA CLASSE 1[^]D SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

I.C. "STROBINO" DI CERRO MAGGIORE

IDEAZIONE E COORDINAMENTO: PROF.SSA FATIMA MAIO