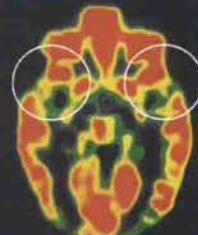


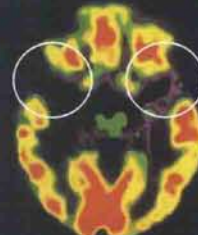


**Il ritratto della gioia**  
Alcuni giocano in palestra: osservando le dinamiche di gruppo si può capire come i bambini gestiscono l'emotività.

**Cervello senza amore**  
L'attività cerebrale di un bambino normale a confronto con quella di un orfano cresciuto senza amore. I lobi temporali (nei cerchi), sede delle emozioni, sono "spenti".



Attività del cervello normale.



Attività ridotta di un orfano.

## A SCUOLA

*Attraverso le fiabe reinventate o la riflessione su situazioni poco piacevoli, i bambini imparano a "guardarsi dentro".*

## I giochi che insegnano a capirsi

**C**ome insegnare ai bambini a gestire ed esprimere meglio le emozioni? Con giochi *ad hoc* che ormai, sempre più spesso, vengono messi in atto anche dagli insegnanti a scuola, quando nella classe c'è qualche bambino che non riesce a comprendere le proprie emozioni. Eccone due esempi.

### Per bambini attorno ai 5 anni.

Tutti seduti in cerchio con un foglio grande e un pennarello, si inizia a raccontare una favola e ognuno ne inventa un pezzetto, aggiungendo azioni e personaggi. Il genitore (o l'insegnante) può intervenire introducendo

elementi stimolanti quando è il suo turno, e nel frattempo scrive la storia. «L'imprevedibilità dei contenuti proposti da ogni bambino stimola quello successivo a individuare nuove possibilità di sviluppo», spiega Antinea Pezzé, psicologa esperta di terapia di gruppo. «Inoltre l'invenzione e il racconto, oltre a rappresentare un ottimo strumento di stimolazione e allenamento del pensiero, offrono un buon pretesto per consentire l'emergere delle fantasie e delle paure dei bambini, che possono pensare a soluzioni per affrontarle». La fiaba può poi prendere forma in due modi: i bambini

stessi interpretano i diversi personaggi, oppure utilizzano pupazzi: questa attività consente di invertire il ruolo abituale di ascoltatore con quello di protagonista, mentre permette ai genitori o agli insegnanti di cogliere le emozioni dei bimbi.

**Per bambini di 6-9 anni.** Il titolo del gioco è "educazione ai pensieri utili": si tratta di una gara per trovare nel minor tempo possibile un pensiero utile per ognuna delle situazioni esposte dall'insegnante. Per esempio: "Durante la ricreazione, Mirco viene preso in giro da un compagno. Egli fa un pensiero dannoso: «Non lo sopporto, adesso gliela faccio pagare». I ragazzi, divisi in due squadre, devono trovare un pensiero utile alternativo (è considerato utile un pensiero che porti a un'emozione positiva), mentre un compagno misura il tempo con il cronometro. Vince chi trova più pensieri positivi nel minor tempo possibile per le varie situazioni. ■

### Per saperne di più:

**Mario Di Pietro e Monica Dacomo.** *Giochi e attività sulle emozioni (Erickson).* Una scatola che contiene un gioco e carte "emotive" per svolgere attività rivolte a ragazzi tra 13 e 14 anni.



Carte per conoscere ogni emozione.

