

# AGNESE, SORRIDI!

Storia di Agnese che ha perso e ritrovato il sorriso, e laboratorio-gioco con terra, semi e sorrisi adesivi

## URL VIDEO-ATTIVITÀ E QR CODE

<https://youtu.be/Wd4K5HC5uso>

PER SAPERNE DI PIÙ

<https://cittattivachieri.com/iniziative/toctoc/>



## DESTINATARI

Bambini 4-8 anni\* e famiglie. L'attività può rivelarsi particolarmente utile con bambini che hanno difficoltà nel gestire le proprie emozioni.

\*l'età è indicativa

## OBIETTIVI

riconoscere le proprie emozioni - trovare strategie per affrontare momenti di ansia o tristezza (anche connesse all'attuale situazione sanitaria) - esercitare la manualità - sperimentare l'attesa - esercitare l'ascolto e l'attenzione



## ATTIVITÀ E MATERIALI

- **Narrazione** della storia "Agnese, sorridi!" (di P. Gaeta) con tecnica kamishibai
- **Laboratorio** con: terriccio, vasetto, innaffiatoio e semi di girasole nano
- **Gioco** in cui creare ed incollare adesivi-sorriso con etichette adesive e pennarelli



## I NOSTRI APPUNTI

Il racconto di una storia con il kamishibai (antica tecnica narrativa giapponese) consente di accompagnare le parole con le immagini, agevolando la comprensione e catturando l'attenzione dei bambini. "Agnese, sorridi!" contestualizza il racconto nell'attuale periodo di emergenza sanitaria, favorendo l'immedesimazione con la protagonista.

Questa semplice storia affronta con una metafora il tema delle emozioni, invita i bambini a conoscerle e riconoscerle, ad accettare i momenti in cui si "perde" il sorriso e a ritrovarlo.

Da qui lo spunto per pensare alle cose che "fanno stare bene", come seminare e curare un girasole... E cos'altro? L'invito a pensare è il primo passo per conoscersi e trovare da soli (o guidati da un adulto) le strategie utili a placare un momento di rabbia, a risollevare l'umore o a calmare un momento di ansia.

Il gioco degli adesivi-sorriso rende concreto e visibile ciò che altrimenti sarebbe difficile elaborare, e sarà più semplice recuperare quella strategia nel momento in cui ce ne sarà bisogno.

Fatto con gli altri componenti della famiglia (o con i compagni di scuola, magari usando per semplicità delle fotografie, anziché oggetti concreti), si rivela anche un gioco coinvolgente attraverso il quale conoscersi tutti un po' meglio.



## IL PROGETTO

#TOCTOC propone attività accessibili e inclusive per bambini: storie coinvolgenti, esplorazioni delle emozioni, giochi con i 5 sensi, scoperte e creatività. Le video-attività...

- Nascono per bambini con bisogni educativi speciali d'età compresa tra i 4 e i 10 anni, ma sono adatte a tutti, proprio tutti i bambini
- Rinforzano la motivazione verso l'attività educativa attraverso il gioco e con divertimento
- Evolvono con la crescita del bambino
- Sono risorsa per un clima educativo positivo in famiglia
- Si arricchiscono di significato se valorizzate nel contesto sociale (a scuola ad esempio) in cui i bambini sono inseriti, divenendo strumento d'inclusione.

Progetto di



Con il sostegno di



In collaborazione con:



Istituto Comprensivo  
Trofarello

