

## Proposte di attività

### Tavola [1]

Obiettivi: scoprire l'ambiguità delle immagini; verificare la soggettività del segno grafico.

Di che umore sei? Stampa la tavola [1], appendi in classe le due immagini una in un senso (imbronciato) e una nell'altro (allegro) come fossero due immagini distinte. Sicuramente i bambini capiranno subito la reversibilità tuttavia non confermarli in questa loro convinzione. Chiedi loro di riprodurre una delle due immagini su foglio bianco (non a righe o a quadretti!) lasciandoli scegliere in base al loro umore. Sotto al disegno apporranno il loro nome segnando così l'irreversibilità del loro umore, o meglio il verso in cui poi tu appenderai i loro disegni.

Al termine del lavoro stacca dal muro una delle due immagini e mostra l'effetto di reversibilità. A loro volta i bambini verificheranno se sono stati così abili da riprodurre il disegno in modo tale che esso sia reversibile.

In questo lavoro non importa la qualità del tratto, il rispetto delle proporzioni (che pure è necessario per ottenere l'effetto voluto) ma lo stimolo alla scoperta del punto di vista soggettivo.

### Tavola [2]

Obiettivi: scoprire l'ambiguità delle immagini; verificare come i colori abbiano la capacità di attrarre la percezione visiva.

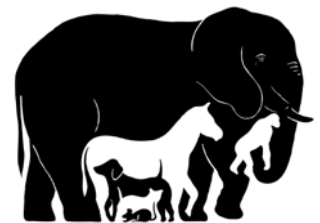
Fotocopia la tavola [2] e danne una a ogni alunno. Dà loro la consegna di colorare di giallo le frecce che puntano verso l'esterno del foglio e di nero quelle che puntano verso l'interno. Verifica che il comando sia stato eseguito correttamente. Utilizza questo esercizio come strumento per osservare i bambini che hanno difficoltà nell'orientamento spaziale.



### Tavola [3]

Obiettivi: scoprire l'ambiguità delle immagini; verificare come i colori abbiano la capacità di attrarre la percezione visiva.

Fotocopia la tavola [3] e danne una a ogni alunno. Chiedi loro di colorare con colori diversi, non realistici (il colore va dato in modo piatto) i vari animali che riescono a identificare. Se li riconosceranno tutti dovranno usare 6 colori. Chiedi anche di scrivere sotto l'immagine il nome degli animali trovati. Non dare ulteriori suggerimenti per riconoscere le bestioline. A fine lavoro mostra questa figura bicromatica (la trovi in grande nella pagina seguente) in modo che i bambini possano fare un'auto verifica.

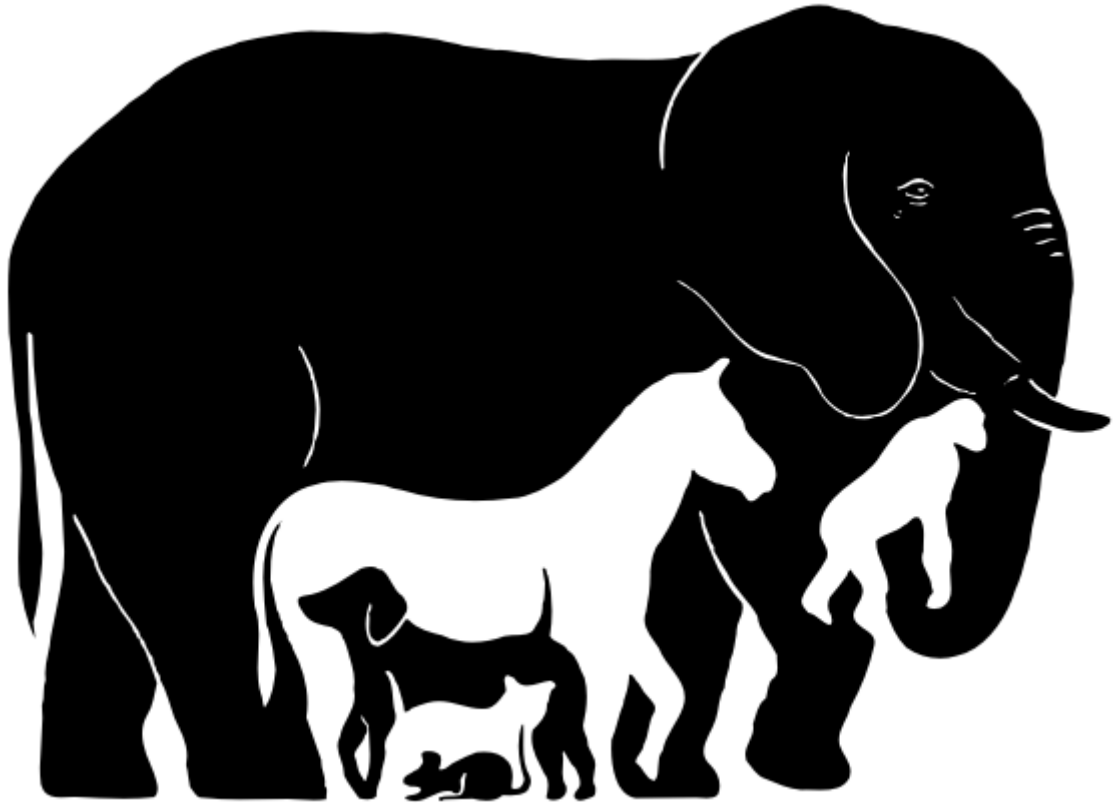


### Tavola [4]

Obiettivi: scoprire l'ambiguità delle immagini; applicare liberamente la tecnica del colore senza alterare i criteri di reversibilità di un'immagine data.

Fotocopia la tavola [4]. Consegnane una a ogni alunno con la consegna di colorare l'immagine usando i pastelli o i colori a cera senza però alterare la possibilità di percepire nel disegno sia la donna giovane che la donna anziana.





Elefante, cavallo, scimmia, cane, gatto, topo.