

### Preparazione

Per questa attività, serve uno spazio libero tipo salone, palestra o aula capiente con i banchi spostati sui bordi. Serve poi un cerchio hula-hoop per ciascun bambino e 4-5 palloni di colore differente.

In ultimo, per ciascun bambino serve un distintivo con due orecchie (applicabile, ad esempio, sull'abito con una molletta) e un distintivo con una bocca che parla (riportati nell'ultima pagina, stampabili e ritagliabili), che l'insegnante consegnerà al momento opportuno.

### Consegna

L'insegnante invita i bambini a sedersi in cerchio, spiega il gioco nelle sue varie fasi e inizia la fase di Esperienza.

### Esperienza

L'insegnante legge ai bambini la seguente storia:

*«Un giorno arrivò un forte vento che portò via la barca costruita con tanto lavoro e impegno! Quando gli abitanti di Alpenzù si svegliarono per andare al lavoro, la barca... non c'era più! "Oh no, non ci voleva proprio!!", esclamò Alys. Bisognava trovare una soluzione per trasportare gli attrezzi, formando una catena umana e passandoseli da una parte all'altra del lago, senza mai farli cadere in acqua... la catena di Alpenzù!».*

L'insegnante dispone i cerchi hula-hoop a mezzo metro l'uno dall'altro (distanza da bordo a bordo), formando un percorso in cui il primo cerchio non sia vicino all'ultimo. I bambini devono stare nei cerchi (non possono uscire) e passarsi velocemente una palla dall'inizio del percorso fino alla fine, secondo la sequenza stabilita dalla posizione dei bambini, dicendo contemporaneamente ad alta voce il nome del compagno a cui la passano, *senza mai lanciaarla*. Quando riceve palla l'ultimo della fila, salta fuori dal suo cerchio con la palla in mano e corre verso il primo della fila. Il bambino che sta dietro prende il suo posto e così via, in modo che l'ultimo possa prendere posto nel primo cerchio, che nel frattempo si è liberato. Solo quando è entrato nel cerchio può passare la palla al compagno che viene dopo e iniziare quindi un nuovo giro. Se la palla cade a terra, il gioco si ferma, l'insegnante la prende e la porta al primo bambino della fila, che fa ripartire il giro, sempre nello stesso verso. La sessione di gioco termina quando i bambini tornano nella posizione da cui sono partiti.

Ogni sessione va ripetuta fino a quando i bambini hanno acquisito velocità e automaticità nei passaggi e spostamenti. A questo punto l'insegnante può introdurre nuovi livelli di difficoltà:

1. Distanzia i cerchi, calcolando la distanza in modo che i bambini possano passarsi la palla senza lanciaarla e ripete la sessione.
2. Distanzia ulteriormente i cerchi, in modo che per passarsi la palla i bambini debbano lanciaarla, sempre nella stessa sequenza.

3. Quando i bambini hanno acquisito velocità e automaticità nei passaggi e spostamenti, introduce una seconda palla colorata, che i bambini si devono passare nello stesso verso, senza che raggiunga la prima. Quando i bambini hanno acquisito velocità e automaticità il numero delle palle può essere incrementato, fino a formare una sequenza precisa che si sposta tra la fila di bambini, ad esempio giallo-blu-rosso-verde.

Il gioco termina quando i bambini mostrano segni di stanchezza o hanno acquisito velocità e automaticità nei passaggi e spostamenti anche con un numero alto di palle. A questo punto l'insegnante forma delle coppie in modo mirato, con un bambino con capacità verbali meno sviluppate e uno con capacità verbali più sviluppate. Se i bambini sono dispari vi sarà un gruppo di tre. Le coppie, con l'aiuto di carta e pennarelli, devono ricordare la sequenza dei nomi dei bambini nella catena, partendo da se stessi (ad esempio Luisa dovrà ricordare: "Luisa-Mario-Gianni-Elisa-..." e Mario dovrà ricordare "Mario-Gianni-Elisa-...-Luisa") e la sequenza delle palle colorate che si sono passati nell'ultima fase (es. giallo-blu-rosso-verde). Per farlo hanno a disposizione 5-10 minuti.

### *Esposizione*

Quando tutte le coppie hanno terminato la ricostruzione delle due sequenze, i bambini si riuniscono di nuovo in cerchio e l'insegnante distribuisce a ciascuno di loro un distintivo con le orecchie. Poi dà ad una coppia il distintivo con la bocca. Chi ha il distintivo con le orecchie non può parlare ma solo ascoltare; solo chi ha il distintivo con la bocca può parlare. Il primo bambino della coppia deve dire qual è la sequenza dei nomi dei bambini nella catena partendo da se stesso e il secondo deve fare altrettanto, sempre partendo da se stesso. Insieme devono dire la sequenza delle palle colorate e quali difficoltà hanno avuto nello svolgere il gioco e nel ricordarsi la sequenza dei bambini e delle palle colorate. Quando hanno finito, passano il distintivo con la bocca alla coppia successiva, che fa altrettanto.

### *Analisi dell'esperienza e dell'esposizione*

Durante l'esposizione da parte dei bambini l'insegnante può fare domande di approfondimento, allo scopo di stimolare la riflessione sull'esperienza e la ricostruzione delle sequenze ("Quali difficoltà avete avuto nel gioco?", "Come le avete superate?", "Avete notato dei miglioramenti nel vostro modo di passare la palla dall'inizio alla fine del gioco?", "Chi veniva dopo di voi nella sequenza? Chi veniva prima?", "Ascoltare i nomi pronunciati ad alta voce vi ha aiutato a ricordare la sequenza di bambini?", "Avere in mano le palle colorate vi ha aiutato a ricordare la sequenza delle palle?") e di far riflettere i bambini su eventuali incongruenze in quanto esposto, senza assumere mai un atteggiamento valutativo, ma esprimendo viva curiosità. Ovviamente non importa se le singole coppie non ricordano esattamente la sequenza, l'importante è che provino a farlo. I bambini devono potersi esprimere liberamente ed essere ascoltati con interesse dall'insegnante e dai compagni.

### *Estrapolazione di regole*

Quando tutte le coppie hanno esposto le loro considerazioni sull'esperienza e la loro ricostruzione delle sequenze, l'insegnante rivela le sequenze corrette, poi rilegge la storia a voce alta e pone ai bambini le seguenti domande: "Cosa abbiamo imparato dal racconto?", "Perché gli abitanti di Alpenzù hanno dovuto fare una catena umana?", "Cosa abbiamo imparato noi facendo la nostra catena umana in classe?", "Se ci alleniamo a fare una cosa, impariamo a farla meglio? Perché?", "Vale solo per il corpo o anche per la mente?". Lo scopo di questo momento è quello di far acquisire consapevolezza ai bambini dell'importanza di allenare insieme corpo e mente e di mantenere sempre la giusta attenzione su quello che si fa, anche quando si sta giocando.

### *Applicazione delle regole estrapolate*

L'insegnante propone a questo punto un gioco simile al precedente, ma che prevede anche lo spostamento nello spazio (nella versione precedente i bambini non potevano uscire dal cerchio). Nella stessa sequenza di prima (Mario riceve sempre da Luisa e passa sempre a Gianni), ma senza cerchi, i bambini devono passarsi un solo pallone. I bambini possono muoversi nello spazio, ma devono sempre farsi trovare in prossimità del compagno per ricevere la palla. Quando la palla cade si ricomincia dall'inizio della sequenza. Quando i bambini hanno acquisito velocità e automaticità nei passaggi e spostamenti è possibile inserire nel gioco un secondo pallone di colore differente, che i bambini devono passarsi in sequenza facendo attenzione a non farlo "incontrare" con il precedente. Il numero dei palloni può via via aumentare man mano che i bambini hanno acquisito velocità e automaticità.

### *Varianti*

L'attività può essere organizzata anche sotto forma di gara tra due squadre, che all'inizio giocano in modo indipendente, cercando di finire il giro nel più breve tempo possibile, e poi una contro l'altra, cercando di intercettare i lanci dei giocatori dell'altra squadra senza mai toccarli e senza mai toccare la palla se la sta toccando un altro giocatore, pena l'uscita dal gioco. Questo obbliga i lanciatori a fare lanci precisi "a parabola", che non possono essere intercettati.

E' possibile poi utilizzare palle colorate di dimensioni differenti e, nella versione in movimento, sostituire alle palle tradizionali dei palloncini colorati per rendere meno prevedibili le traiettorie e permettere la giocata con un tocco di mano al volo.

