

Preparazione

Per questa attività, serve uno spazio libero tipo salone, palestra o aula capiente con i banchi spostati sui bordi. Servono poi materiali per costruire il ponte, ad esempio materassini, asse di equilibrio, scatole, teli, cerchi, ceppi, legnetti, ecc., e del nastro adesivo di carta di almeno 5 cm di larghezza.

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:

«La catena umana fu un vero successo, ma l'autunno cominciava ad arrivare ad Alpenzù, e con esso il freddo. "Non possiamo attraversare ogni volta il lago a piedi...", disse preoccupato il saggio Arthur. "Potremmo costruire un ponte per attraversare il fiume...", propose sua moglie Petra. "Forza, non perdiamo tempo! Mettiamoci subito all'opera! Basta un ponte su cui possa passare una sola persona per volta...", li incoraggiò la nipote Alys.»

L'insegnante chiede ai bambini: "Sapete costruire un ponte?", "Che materiali servono per costruirlo?", "Secondo voi, serve un progetto?". Poi attacca sul pavimento del nastro adesivo, in modo tale da segnare le due sponde del fiume (la partenza e l'arrivo) e di dare ai bambini un'indicazione di quanto dovrà essere lungo il ponte.

I bambini vengono divisi in coppie, formate dall'insegnante 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 si riuniscono con carta e pennarelli e ciascuna di esse pensa come si può costruire un ponte con i materiali messi a disposizione, disegnando il progetto su un foglio (uno per ciascuna coppia). Ovviamente la qualità del progetto e del disegno non sono importanti, l'importante è che i bambini della coppia si confrontino tra di loro ed emergano delle idee, che poi dovranno esporre al gruppo.

Esposizione

Quando tutte le coppie hanno terminato il loro progetto, 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. I bambini della coppia che hanno il distintivo con la bocca, insieme, descrivono il loro progetto. Quando hanno finito passano il distintivo con la bocca alla coppia successiva, che può descrivere il suo progetto.

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 narrazione ("Come si possono costruire i piloni del ponte?", "Come costruiamo la passerella?", "Come ci assicuriamo che i piloni e la passerella non cedano sotto il peso della persona che lo attraverserà?", "Come possiamo fissare i piloni?", "E la passerella?") e di far riflettere i bambini su eventuali incongruenze in quanto esposto, senza assumere mai un atteggiamento valutativo, ma esprimendo viva curiosità. Ovviamente l'insegnante deve spiegare il significato di tutti i termini che usa, soprattutto quelli di uso non comune. 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 il loro progetto, l'insegnante rilegge la storia a voce alta e pone ai bambini le seguenti domande: "Cosa abbiamo imparato dal racconto?", "Perché è necessario un ponte per gli abitanti di Alpenzù?", "Chi ha avuto l'idea di costruirlo?", "Chi ha voluto iniziare subito a costruirlo?", "Quali sono le informazioni che il racconto ci ha dato e che ci sono servite per progettare?", "Quali sono le informazioni presenti nel racconto che non ci sono servite?", "Come abbiamo usato le informazioni che ci sono servite?", "Quali sono secondo voi le idee migliori che sono emerse dai vari progetti? Possiamo metterle tutte assieme e costruire davvero il ponte?".

L'insegnante disegna su un cartellone il progetto del ponte, che riprende le idee migliori che sono emerse dai bambini e le integra con altre sue, se ritiene che siano necessarie (ad esempio per rispondere alle domande "Come possiamo fissare i piloni al pavimento? Come possiamo rendere più robusta la passerella?"). Nell'esposizione, l'insegnante spiega con chiarezza la funzione dei vari elementi presenti nel progetto. Poi chiede ai bambini "Vi piace questo progetto? Riconoscete nel progetto le idee che voi avete suggerito?". Lo scopo di questo momento è quello di far nascere un progetto condiviso da tutti, in cui tutti i bambini possano riconoscersi.

Applicazione delle regole estrapolate

La classe, aiutata dall'insegnante, costruisce il ponte proprio secondo le indicazioni presenti sul cartellone, utilizzando i materiali messi a disposizione. Una volta costruito, ogni bambino, a turno, prende 5 "attrezzi" e attraversa il ponte, ma deve essere prudente... se non cammina sul ponte, o se il ponte si rompe, potrebbe "finire in acqua". Deve quindi scegliere bene i punti dove appoggiare i piedi, provando sempre a spostare il peso piano piano per controllare la stabilità del punto di appoggio.

Quando il primo bambino ha superato il ponte, posa gli "attrezzi" sull'altra riva del fiume e torna indietro sul ponte, ma senza "attrezzi". Il ritorno può essere fatto con varie modalità: a gambe tese, a passi molto lenti, a passi incrociati, a quattro zampe, strisciando per terra, sbattendo le ali come un passerotto, ballando, camminando all'indietro o di lato, sulle punte dei piedi o sui talloni, decise di volta in volta dall'insegnante.

A questo punto un altro bambino può salire sul ponte portando a sua volta 5 attrezzi. Il gioco termina quando tutti i materiali sono stati portati dall'altra parte del ponte.

Varianti

E' possibile, in un momento successivo, progettare e costruire un secondo ponte e fare una gara tra gli allievi divisi in due squadre a chi porta prima tutti i propri "attrezzi" al di là del fiume.

