

Preparazione

Per questa attività, serve uno spazio libero tipo salone, palestra o aula capiente con i banchi spostati sui bordi. Servono poi cinque sacchetti di pesi differenti (es. con ovatta, con stoffa, con foglie, con trucioli di legno, ...), ma comunque morbidi, perché dovranno essere lanciati e afferrati al volo.

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:

«Il lavoro in miniera degli abitanti di Alpenzù non era noioso, anzi li divertiva parecchio. Ogni giorno scavavano per recuperare materiali utili per le loro costruzioni che racchiudevano in sacchetti di pesi differenti, che dovevano portare sulla riva del lago. Ma raggiungere la riva non era facile perché c'erano... i fantasmini della miniera! Erano sempre in coppia ed erano molto dispettosi: cercavano di rubare i sacchi ai minatori per portarli nelle loro tane...».

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.

L'insegnante estrae a turno due coppie: una coppia interpreterà i minatori, l'altra i fantasmini. Le due coppie si contenderanno i cinque sacchetti. I minatori partono da un lato della stanza e uno di essi ha un sacchetto in mano. Il loro obiettivo è posare il sacchetto sull'altro lato della stanza, portandolo da una parte all'altra camminando per la stanza e passandoselo con almeno un lancio tra colleghi di coppia, rispettando le seguenti regole: a) non possono correre, ma solo camminare; b) devono posare il sacchetto a contatto con la parete-obiettivo senza lanciarlo contro la parete stessa; c) non devono mai toccare i fantasmini; d) devono passarselo tra colleghi di coppia almeno una volta.

I fantasmini devono prendere il sacchetto dei minatori, rispettando le seguenti regole: a) non possono mai toccare i minatori né il sacchetto se si trova nelle mani dei minatori; b) non possono correre, ma solo camminare; c) possono sbarrare la strada ai minatori, che non possono toccarli; d) possono prendere il sacchetto ai minatori solo intercettando i lanci che un membro della coppia fa all'altro; e) se il sacchetto cade è del primo che lo tocca; f) quando hanno preso il sacchetto ai minatori lo portano nella

loro tana e i minatori devono ricominciare con un altro sacchetto. Quando tutti i sacchetti sono stati assegnati, i minatori diventano i fantasmini e i fantasmini diventano i minatori. Terminata la sessione a parti invertite, cambiano le coppie e ricomincia il gioco. Se le coppie sono dispari, la coppia che ha vinto più sacchetti gioca due volte.

Se uno dei due membri della coppia infrange una regola, il sacchetto viene automaticamente assegnato alla coppia avversaria e le coppie si contendono poi il sacchetto successivo.

Le coppie che osservano il gioco dei compagni possono studiare delle strategie di gioco per quando toccherà a loro.

Esposizione

Quando tutte le coppie hanno terminato il gioco, 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 le difficoltà che hanno avuto nello svolgere il gioco, sia quando hanno interpretato il ruolo di minatori; sia quando hanno interpretato il ruolo di fantasmini. Quando hanno finito passano il distintivo con la bocca alla coppia successiva, che può descrivere le difficoltà incontrate.

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 descrizione ("Come avete cercato di fermare i minatori?", "Come avete cercato di evitare i fantasmini?", "Come avete potuto aiutare il compagno che doveva passarvi il sacchetto?", "Come avete fatto ad intercettare il lancio?", "E' stato facile resistere alla tentazione di correre? E di afferrare il sacchetto dalle mani del minatore?") 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 descritto le difficoltà incontrate, l'insegnante rilegge la storia a voce alta e pone ai bambini le seguenti domande: "Cosa abbiamo imparato dal racconto?", "Perché il lavoro in miniera degli abitanti di Alpenzù non è noioso?", "Cosa fanno ogni giorno?", "Perché i sacchetti hanno pesi differenti?", "Perché li devono portare sulla riva del lago?", "Perché è difficile arrivare sulla riva del lago?", "Perché

si dice che i fantasmini siano dispettosi?", "Perché i minatori viaggiano sempre in coppia?", "Perché i fantasmini viaggiano sempre in coppia?".

L'insegnante chiede poi ai bambini "Cosa avete imparato interpretando i minatori?", "Qual è il modo migliore per portare i sacchetti sulla riva del lago senza farseli prendere dai fantasmini?", "Cosa avete imparato interpretando i fantasmini?", "Qual è il modo migliore per prendere i sacchetti ai minatori, rispettando tutte le regole del gioco?". Lo scopo di questo momento è quello di far riflettere i bambini sui ruoli che hanno interpretato e su come questi facciano sì che vedano il gioco da punti di vista differenti e usino strategie differenti.

Applicazione delle regole estrapolate

Il gioco viene ripetuto cambiando la composizione delle coppie e chiedendo ai bambini di applicare le strategie descritte nella fase di Estrapolazione di regole. Poi l'insegnante chiede ai bambini di fare un disegno in cui rappresentano il gioco appena svolto, scegliendo se rappresentare se stessi nel ruolo del minatore o del fantasmino.

Varianti

E' possibile ripetere ulteriormente il gioco utilizzando palle di dimensioni e pesi differenti (che aggiungono la variante del rimbalzo quando cadono a terra) o palloncini, e componendo squadre da tre elementi, sempre con le stesse regole viste precedentemente.

