

Preparazione

Per questa attività, serve uno spazio libero tipo salone, palestra o aula capiente con i banchi spostati sui bordi. Servono due palloni tipo minivolley da circa 20 cm di diametro, di colori differenti. Per ciascun bambino serve poi 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:

«Seguendo le mappe di Arthur, gli abitanti del villaggio passarono di grotta in grotta e ritrovarono la grotta della Pietra Luminosa. Con loro immenso stupore scoprirono che le pietre erano due! Brillavano cambiando colore e non assumevano mai lo stesso colore contemporaneamente. "Che belle!" disse Alys quando le vide... "Portiamole al villaggio!" esclamò Yuri. Ma le pietre erano magiche... Come Yuri fece per toccarle, le pietre si spensero e divennero del tutto simili a dei normali sassi, di quelli che si vedono spesso in montagna... E anche Yuri rimase immobile... come una statua di sale... "Oh, no! E adesso cosa facciamo?" disse Alys. "Le pietre si sono spente perché Yuri le voleva solo per sé..." disse il saggio Arthur, "Ma le pietre servono per aiutare gli altri. Toccando i tuoi avversari li potrai spegnere... Facendole passare sotto le loro gambe dei tuoi amici li potrai riaccendere...". Alys prese in mano la pietra e la fece rotolare in mezzo alle gambe di Yuri. La pietra si illuminò di nuovo e Yuri tornò a muoversi... e capì quanto è importante avere un amico nel momento del bisogno...»

L'insegnante forma delle coppie di bambini, uno con capacità verbali più sviluppate uno con capacità verbali meno sviluppate. L'insegnante mette le coppie in fila, consegna un pallone ciascuna alle prime due coppie, poi dà il via al gioco. Le prime due coppie si posizionano sul campo da gioco. Scopo del gioco è quello di colpire gli avversari con la propria palla (lanciandola con le mani, colpendola o calciandola) senza farsi colpire. Valgono anche i rimbalzi, purché siano solo sul pavimento e non sulle pareti. I giocatori di ciascuna coppia non possono toccare in alcun modo né gli avversari né il compagno di coppia né gli altri compagni presenti in campo, pena l'immediata esclusione dal gioco. Quando un giocatore viene colpito dalla palla della coppia avversaria (o la tocca per qualunque motivo) deve immobilizzarsi e rimanere fermo sul posto, a gambe larghe. Può di nuovo muoversi e rientrare in partita solo se il suo compagno di coppia fa passare la palla della propria coppia sotto le sue gambe. I compagni di coppia possono passarsi la propria palla e toccarla con qualsiasi parte del corpo. Quando entrambi i membri della

coppia vengono "immobilizzati" dal tocco della palla avversaria, subentra subito in campo - senza interruzione di gioco - la coppia successiva della fila, che si impossessa del pallone della coppia "immobilizzata" e gioca al suo posto. I membri della coppia "immobilizzata" non escono dal campo ma rimangono fermi sul posto, mentre le altre due coppie giocano facendo attenzione a non toccarli mai con qualsiasi parte del corpo, pena l'immediata esclusione dal gioco. Vince la coppia che riesce con la propria palla ad immobilizzare tutte le altre coppie. Se due coppie giocano per più di due minuti (l'insegnante deve prendere il tempo) senza riuscire ad eliminarsi, escono entrambe dal campo e si posizionano in fondo alla fila, in attesa di rientrare.

Esposizione

Quando la sessione di gioco è terminata, 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 e le strategie che hanno utilizzato, sia per immobilizzare gli altri sia per difendersi dai tentativi degli altri di immobilizzarli. 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 vi siete difesi dal tentativo degli avversari di immobilizzarvi?", "Come avete cercato di immobilizzare gli altri?", "Come avete cercato di liberare il vostro compagno immobilizzato?", "Qual è secondo voi il momento migliore per farlo?", "Come è possibile collaborare con il vostro compagno di coppia per vincere?") 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?", "Come fanno gli abitanti di Alpenzù per ritrovare la grotta della Pietra Luminosa?", "Perché si stupiscono quando la trovano?", "Cosa vuole fare Yuri?", "A cosa servono le pietre?", "Cosa succede quando la pietra viene toccata da qualcuno che la vuole solo per sé?", "Cosa succede quando tocca un avversario?", "Cosa succede quando

passa tra le gambe di un amico?", "Perché Alys non viene immobilizzata quando prende in mano la pietra?", "Perché è importante avere un amico in queste situazioni?".

L'insegnante chiede poi ai bambini "Cosa avete imparato dal gioco che avete svolto?", "Come si vince?", "E' meglio giocare per se stessi o per la coppia?". Lo scopo di questo momento è quello di far riflettere i bambini sul fatto che è più probabile vincere al gioco se la coppia collabora, passandosi la palla, facendo movimenti coordinati e liberando il proprio compagno se questo viene immobilizzato dagli avversari, piuttosto che giocare per se stessi, senza una strategia di coppia.

Applicazione delle regole estrapolate

L'insegnante forma coppie differenti, sempre formate da un bambino con capacità verbali più sviluppate e da uno con capacità verbali meno sviluppate, e i bambini devono ripetere il gioco cercando questa volta di collaborare il massimo possibile. Mentre giocano, le coppie possono far passare il pallone sotto le gambe di uno dei compagni immobilizzati, "liberandolo" e questi gioca con la coppia, formando quindi una squadra di (massimo) tre elementi.

Varianti

Per rendere il gioco più divertente, l'insegnante può mettere della musica di sottofondo. Per rendere il gioco meno movimentato può dire che è possibile spostarsi solo camminando e non correndo.

