

CUBE collaborative TOWER: attività di LABORATORI E e F - *Pedagogia interculturale*

Descrizione del gioco della torre¹



COSA SERVE

-Una serie di cubi di diverse dimensioni, con la faccia inferiore cava e un gancio al centro della faccia superiore. Abbiamo scelto di provare con 10 cubi.

-Un uncino collegato a 8 corde quanti sono i partecipanti (si può partecipare da 4 a 8, se i giocatori saranno meno di 8): ciascuno terrà un capo di una corda e con essa dovrà contribuire a dirigere l'uncino in modo che, uno per volta, esso afferrì i ganci di ciascun cubo e consenta di impilare un cubo sull'altro, dal più grande al più piccolo, costruendo una torre.

-Un'area spaziosa al chiuso o all'aperto.

-Disinfettante per mani e superfici.

-Mascherina.

¹ Lo schema della descrizione è mutuato dal libro di Baccalario, Cattaneo e Taddia, *Giocchi di gruppo (anche) a 1 metro di distanza*, edito da Mondadori. Durante il laboratorio del 15 ottobre scorso, il gruppo di partecipanti al corso in presenza ha sperimentato un gioco costruito da S. Avaltroni e mediato dal gioco Numbers Tower. Il presente elaborato è a cura di C. Milano.

ABILITÀ COINVOLTE

- Coordinazione
- Precisione
- Delicatezza
- Sinergia
- Pazienza

NUMERO GIOCATORI

- Un gruppo di giocatori pronti a disporsi in cerchio: il gruppo può essere formato da quattro a otto giocatori.



COME SI GIOCA (al tempo della Covid19)

I giocatori si igienizzano le mani e indossano la mascherina, dispongono i cubi a terra in ordine sparso e casuale, prendono una corda ciascuno e, stendendo il filo, creano un cerchio. Muovendosi sul posto, avvolgendo e svolgendo la corda, i giocatori tentano di afferrare con l'uncino il gancio del cubo più grande e lo dispongono al centro del loro cerchio, con la faccia cava in basso; quindi procedono nei tentativi di agganciare gli altri cubi, fino al più piccolo, disponendoli, uno per volta, uno sopra l'altro, con la faccia cava sempre in basso. Alla fine del gioco, a torre costruita, i giocatori disinfettano le corde.



OSSERVAZIONI:

Il corpo è interamente protagonista e si sperimenta come autore di un contributo all'interno di un meccanismo collettivo, dunque come appartenente a un organismo plurale, extrapersonale perché interpersonale. Sembra che il gioco consenta un'alternanza naturale tra i partecipanti del ruolo di guida e di semplice collaboratore-sostegno del movimento. Pare che il ruolo di guida venga assunto dal singolo e offerto dal gruppo con spontaneità. Man mano che il gruppo si armonizzava, è sempre minore il commento verbale delle azioni intraprese e sempre più fluido e assorto il movimento condiviso.

NB: Il conduttore può scegliere di far costruire questa torre escludendo l'interazione verbale per selezionare e valorizzare la comunicazione non verbale. Ciò potrebbe consentire anche ai più riservati di mettersi in gioco al di là della necessità di prendere la parola in pubblico.



Qui le immagini di bambini e bambine che svolgono il medesimo gioco cooperativo, Classi III IC Maria Montessori di Chiaravalle.