

Pista cieca

All'aperto, fanciullezza (6-12 anni), adolescenza (> 12 anni), famiglia (pochi giocatori), piccoli gruppi (meno di 15), Per fare, ATTIVITÀ NATURA, Giochi Natura, ONLINE BANCADATI

Quando si gioca a "pista cieca", i partecipanti, senza vedere ma lasciandosi guidare da una fune, attraversano luoghi pieni di suoni strani, di odori misteriosi e di insolite sensazioni tattili. La maggior parte dei partecipanti non vede l'ora di percorrere di nuovo questa terra incantata a occhi aperti. Per rendere il percorso più emozionante, trovate una zona che offra possibilità di esperienze diverse.

Un esempio di "pista cieca" potrebbe essere il seguente: seguire un sentiero ombroso in un bosco; passare sopra un tronco caduto ricoperto di muschio; emergere in una radura soleggiata dove ronzano le api; tuffarsi di nuovo nel bosco (questa volta camminando carponi sotto un fitto baldacchino di giovani conifere alte circa due metri), tastare lo strato liscio e spesso di aghi secchi di pino e ascoltarne il rumore quando si spezzano tra le mani e sotto le ginocchia. L'odore di vegetazione umida e un coro di anatre spaventate annunceranno che si è arrivati a quello che può essere soltanto uno stagno.

La preparazione di una "pista cieca" davvero ben fatta richiede un certo tempo anche se a volte si riesce a improvvisarne qualcuna abbastanza buona. Gli elementi importanti da tenere presenti sono il tema della passeggiata, la varietà e il mistero. Per esempio potete creare esperienze diverse per il tatto, l'udito e l'odorato oppure combinare tutti i contrasti all'interno di una stessa sensazione: una roccia ruvida e una liscia; tenere foglioline nuove e foglie morte, secche e crepitanti; un odore umido, acuto e penetrante e una dolce fragranza primaverile. (Fate un nodo alla corda per indicare che nelle vicinanze c'è un odore interessante.)

Un altro modo per aggiungere varietà è quello di far salire e scendere la corda, alternando oggetti interessanti sul terreno ad altri, posti in alto.

Per collegare assieme le varie esperienze nella mente dei bambini, può essere utile un tema specifico d'indagine, soprattutto se glielo si indica in anticipo. Ecco alcuni temi possibili: identificazione di rami; esplorazione degli habitat (da abitare, ovvero l'ambiente in cui un animale o un vegetale vive. Esempi: la savana è l'habitat del leone; il sottobosco è l'habitat dei funghi); contrastanti condizioni climatiche locali. (Una condizione climatica locale è quella che si osserva in una zona ben definita, come per esempio il lato settentrionale di una collina che rimane in ombra, con le sue condizioni tipiche di temperatura, umidità e vegetazione.)

Quanto all'elemento di mistero è facile includerlo: qualsiasi cosa che non sia familiare diventa misteriosa. Per esempio, una cordicella che parta dalla fune principale per discendere nel buco profondo di un albero è una, bella esperienza misteriosa. Prima di preparare la pista, decidete da quale lato della corda dovranno camminare i bambini. (Ricordatevi di raccomandare loro di procedere sempre dalla stessa parte.) Abbiate costantemente presenti le misure di sicurezza, e controllate bene che non vi siano piante velenose o animali nocivi lungo il tracciato.

Se i bambini hanno la mente calma e ricettiva, la passeggiata sarà molto più piacevole e proficua; sarà quindi utile prima di tale esperienza raccontare una storia o svolgere un'attività tranquilla come per esempio guidare le loro mani sopra il tronco di un albero, proporre loro di abbracciarlo per misurarne la circonferenza o di carezzarlo per saggiarne la superficie. Fate odorare una foglia. Date qualche idea di come esplorare la pista, in modo che non la percorrano di corsa. Incoraggiateli a restare in silenzio durante l'esplorazione.

Pista cieca è un gioco di sicuro effetto. Sviluppa la ricettività sensoriale ed emotiva, necessaria ad ogni tipo di esperienza in ambiente naturale.

(CORNELL, J., "Scopriamo la natura assieme ai bambini", RED, Como).