



CANCELLO

Élménypedagógia



8 - 40
partecipanti



30 - 40 min



all'aperto



lavoro di gruppo
/ lavoro



SCOPO

- Costituzione del gruppo
- sfida di gruppo a basso livello
- conoscere l'altro
- gioia e movimento

MATERIALI

- 1 fune lunga 20 - 60 metri
(diametro 10 mm)

PREPARAZIONE

Trovare un cortile/campo/prato erboso, chiaro, piatto (senza dossi, rocce e bastoni) e asciutto per svolgere l'attività.

Il facilitatore deve avere un partner che lo aiuti a girare la corda che deve creare grandi anelli dentro i quali saltare. Occorre girare sempre la corda verso la direzione di partenza, in modo che i partecipanti non debbano mai saltare sopra la corda, ma solo passare sotto di essa.

Quando i partecipanti toccano la corda, l'animatore deve immediatamente farla cadere in modo che non si agganci e quindi il rischio di inciampare e di cadere a terra è ridotto al minimo.

INTRO

Questa attività è adatta per dare inizio ad una esperienza articolata, soprattutto l'inizio e la fine, quindi si può usare come simbolo per entrare in qualcosa di nuovo, un viaggio, e anche per finire questo viaggio di apprendimento insieme.

3 PASSI:

1. Si può iniziare raccontando una storia su una "Porta della Dimensione" immaginaria, una porta attraverso la quale i partecipanti entrano in una dimensione diversa. I facilitatori mostrano il cancello girando una lunga corda verso i partecipanti che si trovano su un lato della corda, creando così uno spazio gigante per saltare, come i bambini che giocano saltando una corda, girando su e giù a un ritmo più lento.

2. (Livello 1) La sfida per il gruppo è che i partecipanti devono attraversare sotto gli anelli di rotazione senza toccare la corda:

- Se uno di loro tocca la corda, tutti devono ricominciare da capo
- non possono camminare o correre sotto la corda a meno di 1 metro dai gestori delle funi, possono utilizzare solo la zona centrale.

3. (Livello 2) A questo livello si applicano tutte le regole precedenti più una, cioè si aggiungono tutte le regole precedenti:

- non possono mancare un anello, se sbagliano un giro (ad es.: è vuoto senza che nessuno cammini o corra) devono ricominciare da capo.

4. (Livello 3) Per la sfida finale i facilitatori fanno una domanda ai partecipanti, al fine di rafforzare l'autonomia del gruppo:

- cosa ne pensi, quanti anelli sono necessari per attraversare la corda con l'intero gruppo?
- La risposta definitiva è: solo uno - e questa sarà la sfida finale, livello 3 che include tutte le regole precedenti.
- la corda deve essere tesa e sufficientemente lunga da permettere a tutti i partecipanti di attraversarla in un unico giro
- A questo livello si consiglia di permettere al gruppo di sperimentare con qualche giro e di permettere al gruppo di giungere alla conclusione attraverso l'apprendimento; è fattibile in un solo giro.

5. Il facilitatore riunisce il gruppo in cerchio per condividere e riflettere sull'esperienza.

CANCELLO

RIFLESSIONE:



Quanto siete soddisfatti del vostro lavoro di squadra?
Cosa evidenzieresti di positivo durante la sperimentazione?
Come colleghereste le vostre scoperte alla resilienza?

COMMENTI:

Variatione: Usate le bende sugli occhi di alcuni partecipanti per migliorare l'esperienza, in questo modo i compagni di squadra possono aiutare i non vedenti ad attraversare il "cancello".

