

INTRODUZIONE

La pace in rapporto con l'ambiente. Nel gioco che vi proponiamo abbiamo preso in considerazione come alterazioni dell'ambiente naturale possono creare situazioni di conflitto tra gli uomini.

Per rendere il gioco più verosimile e nel contempo più attraente per i ragazzi, esso è stato ambientato nel West. L'elemento-chiave del gioco è rappresentato dall'ACQUA del fiume, che per diverse ragioni è necessaria ai vari gruppi di coloni (nei quali sono stati preventivamente suddivisi i ragazzi) che lavorano lungo il suo corso.

Il gioco si sviluppa in **tre momenti**: nel **primo**, il direttore del gioco «crea il clima», annunciando la prima parte della storia che costituisce il filo conduttore tra le varie fasi e squadre, descrive brevemente le caratteristiche del lavoro dei gruppi di coloni e spiega l'importanza dell'acqua per ognuno di essi; nel **secondo** momento, il giudice-animatore di ciascuna squadra spiega e fa eseguire l'attività (sotto forma di gioco) che contraddistingue il suo gruppo: alla fine della sua esecuzione il gruppo può reclamare l'acqua necessaria per le sue attività, prima al giudice-animatore e poi al gruppo che gli sta immediatamente a monte (e solo ad esso).

Si verifica a questo punto una vera e propria **trattativa** per l'acqua, che però nemmeno quest'altro gruppo possiede, condotta da **rappresentanti** del gruppo o dallo stesso giudice-animatore, **alla presenza di tutta la squadra**, curando che si realizzi man mano una **catena di richieste** insolite, a partire dal gruppo più «a valle» cioè dai contadini (vedi disegno).

Il **terzo** momento è condotto ancora dal direttore del gioco, il quale calma gli animi risentiti dei ragazzi raccontando la seconda parte della storia, li invita a collaborare per rimuovere il masso che impedisce all'acqua di scorrere e propone la riflessione finale. È solo a questo punto che il gioco ha termine, e non alla scoperta del cartellino ACQUA. Al finale volendo si possono aggiungere delle canzoni corali o una danza (adatta però al tema del West).

Il **meccanismo psicologico** sul quale il gioco si regge e che permette di avere un finale istruttivo è la situazione di ingiustizia nella quale si vengono a trovare i ragazzi (vincitori senza ricompensa) che porta al **sospetto verso gli altri, al pensar male** di coloro dai quali sembra dipendere la ricompensa (l'acqua, «bloccata» dal gruppo che sta a monte).

Questi, accusati senza colpa, risponderanno naturalmente con lo stesso atteggiamento, prima di rivolgersi a loro volta al gruppo successivo, il che amplificherà ulteriormente la situazione di conflitto; e così via fino alla Giuria Centrale.

In questa fase, la più delicata ed importante del gioco, quasi tutto dipende dal **comportamento del giudice-animatore** di squadra: egli deve saper motivare e spronare i ragazzi a vedere i loro diritti soddisfatti (l'acqua), curare che la trattativa si svolga nel modo migliore (se a condurla sono i giudici-animatori delle rispettive squadre, questi devono «recitare la parte» in maniera credibile e coinvolgente per i ragazzi spettatori-attori), sorvegliare tuttavia che la **situazione non degeneri mai**.

COSA OCCORRE

Abbiamo previsto, come elencato di seguito, 5 tipi di attività per altrettanti gruppi, ma nulla vieta di individuare altri 2 o 3 (non di più altrimenti la reazione a catena creata dal gioco finirebbe per complicarsi troppo) indicanti ovviamente lavori coerenti all'ambientazione. Anche quest'ultima può eventualmente essere modificata a patto di rispettare lo spirito e il meccanismo del gioco. Infine, anche i semplici giochi proposti per le varie squadre possono senz'altro essere sostituiti con altri ritenuti più idonei agli scopi e allo spazio a disposizione. È opportuno delimitare preventivamente il settore di gioco di ciascun gruppo e preparare dei cartelloni raffiguranti l'inizio della storia, una «mappa del fiume», i nomi dei vari gruppi, la riflessione finale (mostrarlo al momento opportuno).

Con del gesso tracciare sul campo di gioco un fiume ideale che tocchi i 6 punti della competizione: - IL CAMPO DEI COLONI - IL MULINO - IL RECINTO DEI MANDRIANI - LA ZONA DI PESCA DEI SALMONI - IL CAMPO DEI CERCATORI D'ORO - LA SORGENTE CON IL MASSO. Sotto il masso vanno nascosti in gran segreto i cartellini con la scritta: «ACQUA».

Quadrati di tela con disegni di ortaggi. Scatoloni pieni di segatura (che imita la farina) in cui sono nascoste delle palline gialle. Fazzoletti per bendare gli occhi dei ragazzi che imitano i buoi e i recinti. Canne e filo con amo per pescare le sagome dei salmoni e una tinozza con poca acqua. Padelle per i cercatori d'oro con dei sassolini.

COME SI GIOCA

Si dividono i ragazzi in cinque gruppi: CONTADINI, MUGNAI, MANDRIANI, PESCATORI, CERCATORI D'ORO.

Ogni gruppo è bene non sia troppo numeroso: 15-20 ragazzi. Oltre questo numero il loro controllo risulta troppo difficoltoso.

Ogni gruppo è seguito da uno o due giudici-animatori.

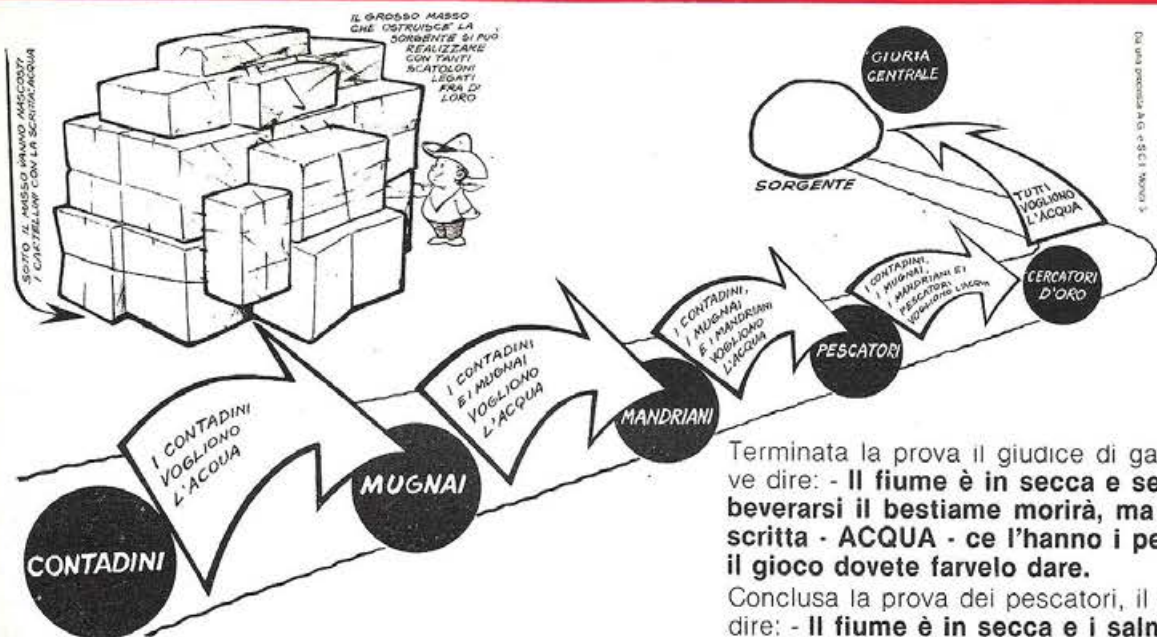
Se questi sono due, anche il numero dei ragazzi per squadra può salire a 30-35.

I giudici-animatori devono conoscere perfettamente le varie fasi del gioco, la sua motivazione, ed il loro compito in ciascuna di esse; è preferibile che siano vestiti secondo l'attività del gruppo rappresentato.

Oltre ad essi vi è il Direttore del Gioco e la Giuria Centrale, composta da almeno quattro persone. Questa ha il compito di sorvegliare che il gioco proceda secondo lo schema prestabilito, curare tutti i gruppi contemporaneamente, ricevere eventuali reclami e decidere su di essi, dirimere le controversie.

Tutti i gruppi, dopo aver ascoltato l'inizio della storia si dispongono nel proprio settore e cominciano a giocare **contemporaneamente**.

Se si vuole dare un ordine di partenza, è bene far iniziare le varie squadre a distanza di qualche minuto,



partendo dai contadini e proseguendo via via verso lo alto (monte del fiume).

In ogni caso, i giudici-animatori devono badare a far terminare i loro giochi pressochè nello stesso momento, così da poter avviare la trattativa con il gruppo che sta loro a monte senza grosse attese.

Il direttore del gioco vestito da vecchio cow-boy inizia, leggendo la prima parte della storia.

- Un giorno una carovana di pionieri americani arrivò in una valle percorsa da un fiume. I coloni si distribuirono lungo il suo corso; in pianura i contadini, i mugnai sulla cascata, sopra i mandriani, più in alto i pescatori di salmoni e, dove il fiume non è che un torrente, i cercatori d'oro. Ognuno viveva in pace e per conto suo.

INCOMINCIANO LE GARE

I contadini sono divisi a coppie ed ognuna porta il nome di un ortaggio. Il giudice di gara chiama il nome di un ortaggio e uno dei due ragazzi che portano quel nome deve strappare per primo il fazzoletto e portarlo alla base. (Segui le regole del gioco alla bandiera).

I mugnai in un tempo stabilito devono trovare le palline gialle in fondo allo scatolone di segatura senza spanderla.

I mandriani dovranno guidare a voce altri compagni bendati aiutandoli a passare fra degli sbarramenti senza abatterli.

I pescatori con l'amo delle lenze devono agganciare i salmoni nella tinozza.

I cercatori d'oro con una padella devono a una certa distanza prendere al volo dieci sassolini lanciati dal compagno che gli sta di fronte.

A chi ha superato la prova degli ortaggi il giudice di gara dei contadini dice: - **Il fiume è in secca e, senza la acqua per irrigare, la verdura non cresce, ma il cartellino con la scritta - ACQUA - l'hanno i mugnai. Se volete finire il gioco dovete farvelo consegnare.**

Terminata la prova il giudice di gara dei mugnai deve dire: - **Il fiume è in secca e senza l'acqua per muovere il mulino il grano non si macina. Ma il cartellino con la scritta - ACQUA - è in possesso dei mandriani. Per finire la gara dovete farvelo dare.**

Terminata la prova il giudice di gara dei mandriani deve dire: - **Il fiume è in secca e senza l'acqua per abbeverarsi il bestiame morirà, ma il cartellino con la scritta - ACQUA - ce l'hanno i pescatori e per finire il gioco dovete farvelo dare.**

Conclusa la prova dei pescatori, il giudice di gara deve dire: - **Il fiume è in secca e i salmoni moriranno perchè manca l'acqua, ma il cartellino con la scritta - ACQUA - ce l'hanno i cercatori d'oro. Se volete concludere il gioco dovete farvelo dare.**

Ai cercatori d'oro che hanno terminato la prova il giudice dice: - **Non sgorga più acqua dalla sorgente come si può lavare la sabbia e trovare le pepite? Andiamo alla sorgente a vedere cosa è successo.**

Poichè i ragazzi sanno che per finire la gara e ricevere il premio devono farsi dare «l'ACQUA» dal gruppo che sta a monte del fiume ne nascerà una catena di richieste insolite. È una fase particolarmente delicata del gioco che i direttori di gara devono animare senza farla degenerare.

Quando tutti i ragazzi che cercano «l'ACQUA» sono giunti alla sorgente il direttore del gioco, vestito da cow boy dice: - Vedere, ognuno di voi ha creduto che la causa del fallimento del proprio gioco sia la squadra vicina. La storia che abbiamo letto all'inizio ha questo seguito:

- Un giorno, siccome in pianura arrivava poca acqua e non bastava per irrigare, i contadini salirono dai mugnai pensando che stessero costruendo una diga per il loro mulino. Arrivati al mulino assalirono a parole i mugnai, che invece non avevano fatto niente; anzi anche loro si lamentavano per la mancanza di acqua. I contadini fatta pace con i mugnai li pregarono di controllare perchè a monte avessero bloccato il fiume.

I mugnai andarono dai mandriani accusandoli senza ragione come pure fecero i mandriani con i pescatori che a loro volta accusarono a sproposito i cercatori d'oro. Infatti il fiume era sbarrato alla sorgente da un masso che privava dell'acqua l'intera valle. fatta pace e convinti di aver pensato male gli uni degli altri, unirono gli sforzi e liberarono il corso del fiume.

Allora, ragazzi, come nella storia fate la pace dandovi la mano e tutti assieme spostate il masso.

I ragazzi dopo che si sono dati la mano, sotto il masso spostato trovano i cartellini con la scritta: «ACQUA».

A questo punto il direttore del gioco conclude:

- **Della storia che avete ascoltato e vissuto ricordate questi aspetti che si riscontrano nella vita: la mancanza di fiducia, l'isolamento dei coloni, il pensar subito male e l'accusare gli altri. Sono tutte condizioni che portano a situazioni di conflitto.**