

tra bosco e città tra fiaba e realtà

Racconti di bambini per bambini e per adulti

percorso filosofico e impaginazione
a cura di Luca Mori – moriluca@gmail.com

**«Forse la storia che ci fa imparare di più
è quella che ci stiamo inventando»
(Bambina, III elementare)**

**«non so se la mamma ha la pazienza di
leggerla due volte, questa storia»
(Bambino, IV elementare)**

**Armunia e Laboratorio filosofico sulla complessità Ichnos
I e II Circolo Didattico di Rosignano M.mo
Anno Scolastico 2010-2011**

CAPOFILA DEL PROGETTO È IL II CIRCOLO DIDATTICO DI ROSIGNANO M.MO. PROGETTO CO-FINANZIATO DALLA REGIONE TOSCANA IN BASE AL BANDO "3 E. ETICA, ECOLOGIA, EQUITÀ SOCIALE PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE DI UN TERRITORIO" NELL'AMBITO DELLE ATTIVITÀ PREVISTE DALLA LR 11/99 – BANDO ANNUALE 2009 "PROMOZIONE DELLA CULTURA DELLA LEGALITÀ IN TOSCANA"

*Ricordando Paola Conforti.
La passione e il dono.*

Premessa

Luca Mori

I seguenti racconti nascono tutti dall'immaginazione delle bambine e dei bambini di alcune classi delle Scuole elementari del Comune di Rosignano M.mo: più precisamente, nascono da un'immaginazione esercitata in gruppo, in presenza di un filosofo e delle insegnanti delle classi coinvolte.

Il filosofo introduce gli spunti iniziali ed interroga il gruppo lungo il percorso, guardandosi bene dall'orientare la discussione e dal dare suggerimenti: avendo in mente gli esperimenti mentali ed i problemi della filosofia, egli si limita a fare domande e ad evidenziare possibili collegamenti o contraddizioni tra le ipotesi e le argomentazioni dei bambini.

Durante questi incontri, le insegnanti si mettono "di lato" rispetto alla classe, prendono appunti e approfittano dell'opportunità di osservare da un punto di vista insolito l'interazione tra i loro bambini.

La trascrizione fedele delle conversazioni condurrebbe il lettore tra i mille rivoli della discussione "dal vivo". Nelle pagine seguenti ci siamo limitati a raccontare le storie emerse dalle conversazioni, dando risalto alla trama e ai passaggi chiave, ma sorvolando sulle numerose e pur importanti divagazioni che hanno caratterizzato ogni incontro: in alcuni casi la "sintesi" è stata fatta in classe, dove le insegnanti hanno dato il compito direttamente ai bambini; in altri casi, la riscrittura della storia è stata fatta dal filosofo, basandosi sugli appunti delle insegnanti e sulle fotografie delle lavagne ricoperte di appunti, schemi e immagini.

Nel passaggio dalla conversazione al racconto scritto, le trame e gli episodi restano quelli inventati dai bambini, senza forzature e aggiustamenti; l'intento è stato quello di non alterare quanto i bambini hanno detto con ciò che l'interpretazione adulta avrebbe forse voluto dire. Anche le parole ricalcano il più fedelmente possibile quelle utilizzate dai bambini.

I racconti costituiscono l'elemento centrale delle pagine seguenti, anche dal punto di vista redazionale. Ogni racconto tuttavia è affiancato da una colonna in cui si trovano, in carattere più piccolo, alcune espressioni citate "tra virgolette": sono frasi pronunciate dai bambini così come sono scritte, particolarmente salienti per commentare alcuni passaggi. In nota a piè di pagina, invece, si troveranno riferimenti a teorie, libri e casi di cronaca che possono forse aiutare gli adulti a cogliere i complessi risvolti delle intuizioni dei bambini.

* Nota: i nomi dei bambini, che sono gli autori dei racconti che seguono, non compaiono perché in alcune classi non tutti hanno dato l'autorizzazione alla loro pubblicazione.

Uomini e robot di Black and Grey

Classe 2^ B Elementare, Rosignano

Insegnanti: Biancalina Gavarini, Katia Vallini



In una grande città vivono un gruppo di ragazzi: Matteo, di 7 anni; Marco di 10; Luca di 14 e Francesco di 17. La città si chiama Black and Grey: ci sono palazzi altissimi, grattacieli, fabbriche, ciminiere che sputano fumo nero. Tutto è grigio: il cielo, le strade, le case, i cartelli, le macchine, tutto.

Un giorno i ragazzi si telefonano e decidono di incontrarsi alla fermata della metropolitana per andare a fare un giro in città. Appena arrivati in centro, camminano per un po', poi vedono un bar e entrano per bere qualcosa. Lì vedono, seduta ad un tavolo, una ragazza sui vent'anni, ben vestita, che appena li vede li guarda un po' male. Mentre parlottano, vedono anche un tipo strano che gioca a una macchinetta, di quelle mangiasoldi: sembra quasi ipnotizzato e non alza neppure gli occhi. Poco distanti da lui ci sono altri tipi strani che stanno lì a perdere tempo. Un gruppo di persone sta guardando la partita alla televisione.

I bambini, per poter fare amicizia con la ragazza che li guarda senza troppa simpatia, decidono di andare a comprarle un regalo. Tornano in strada, camminano in fretta e si guardano attorno, finché non vedono un negozio che li convince. Prendono di corsa un regalo e tornano al bar, ma la ragazza non c'è più! A guardar bene, nel bar non è rimasto nessuno, tranne l'uomo della macchinetta mangiasoldi.

Scelta dei personaggi: 14 anni «perché più grandi sono, più guai combinano». «Se sono più grandi vivono più avventure».

Possibili antagonisti: ladri, persone che rapiscono i bambini, persone invidiose, persone che fanno finta di essere buone invece sono false. Spacciatori.

Come stanno i bambini in città? «Male perché è tutto asfalto e non possono giocare». «Bene perché ci sono tanti bei negozi», «ci sono abituati e non conoscono altri posti»



I bambini sono molto stupiti. Stanno per andarsene quando sentono dei rumori, che sembrano venire dal bagno. Il bagno è chiuso a chiave e qualcuno è rimasto chiuso dentro: fortunatamente la chiave è ancora nella porta. Aprendo, trovano proprio la ragazza, che racconta subito cos'è accaduto: sono arrivati degli uomini, le hanno rubato la borsetta e anche la macchina, che era parcheggiata fuori proprio davanti al bar. Una *Porsche*, perché la ragazza è ricca. Tutti sono scappati, tranne l'uomo della macchinetta, che sembra non essersi accorto di nulla.

I bambini e la ragazza chiamano la polizia. Gli agenti arrivano quasi subito. Dopo qualche ora, arriva la notizia che anche la *Porsche* è stata ritrovata, parcheggiata in una strada poco frequentata. La ragazza, accompagnata dalla polizia e dai suoi nuovi amici (che nel frattempo le hanno dato il regalo), raggiunge la macchina. Matteo, Marco, Luca e Francesco decidono di dare un'occhiata in giro, anche se la polizia li ha avvertiti di non fare troppo i ficcanaso.

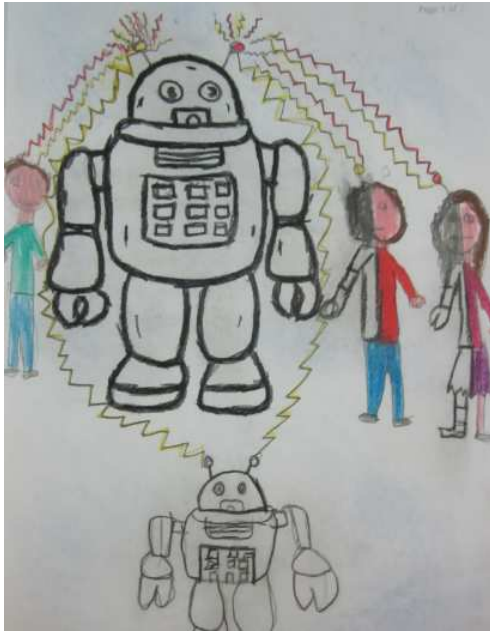
Dopo aver camminato per un po', entrano in una piccola stradina e vedono una porticina aperta: ci sono luci e rumori strani e allora decidono di entrare. C'è una lunga, stretta e ripida scala che va verso il basso... Scendi scendi, i bambini arrivano in uno strano corridoio sotterraneo, che porta a una grande stanza.

Basta poco per accorgersi di una cosa inimmaginabile. Il sotterraneo è pieno di sacchi di semi di piante e erbe: dai discorsi delle persone lì attorno, si capisce che sono stati rubati e messi lì per fare in modo che nessuno, in città, potesse piantare semi e far nascere prati o fiori.

La cosa più strana, però, è che nel sotterraneo ci sono tanti robot dall'aspetto umano. I robot sono telecomandati e sono stati costruiti per mescolarsi alla gente: cercano di controllare le persone facendo vedere che il grigio è bello, che è bello vivere in una città grigia dove non cresce erba

Come si controllano le abitudini: bibite ipnotizzanti, droga, pubblicità

né prati.



Ma chi ha potuto fare tutto questo! Dev'essere qualcuno che per cattiveria e per sete di potere vuole che tutto sia grigio e triste. Qualcuno che non si è fatto troppi problemi a catturare e imprigionare delle persone: infatti, i bambini si accorgono che un altro corridoio porta in un posto pieno di gabbie piene di persone. Matteo a questo punto prende il telefonino e prova a chiamare la polizia, ma nel sotterraneo il telefonino non prende. Bisogna creare un diversivo e liberare alcune persone, per poi scappare. Non sanno come fare, però. Marco si ricorda di avere dei petardi in tasca. Li fanno scoppiare.

Lo scoppio provoca molta confusione. I ragazzi scappano di corsa ma le scale per risalire sono occupate dai robot dall'aspetto umano. Cercano un'altra strada, ma scendendo ancora più verso il basso entrano in una grande stanza dove trovano una macchina tipo cervello, che controlla tutti i robot. Nella stanza ci sono anche dei documenti che fanno capire una cosa: dietro tutto questo, c'è lo strano uomo che se ne stava davanti alla macchinetta mangiasoldi!

I bambini iniziano a pigiare i bottoni di quella macchina finché non trovano il bottone giusto per distruggerla. Ora la confusione è davvero grande. I bambini trovano una strada per tornare in superficie e avvisano i poliziotti, che erano lì vicino. Assieme ai poliziotti tornano al bar, per arrestare l'uomo della macchinetta mangiasoldi. Che fare con lui? I ragazzi suggeriscono di mandarlo in prigione e, dopo un po', di portarlo in montagna, in un posto molto bello, pieno di verde, alberi, fiori e persone felici, sperando che tutto questo lo aiuti a cambiare. Col tempo il cattivo, vedendo tutti felici e giocare, non si sente più solo, si dimentica di quello che ha fatto e col tempo va in giro lui stesso a seminare.

Sul cattivo, ipotesi: non in prigione a vita, ma costretto a vedere le cose che ha fatto. E se fa finta di capire? «Se fa finta la storia diventerebbe troppo lunga e non finirebbe mai».



I gemelli di Gluensville

Classe 2[^] Elementare tempo normale, Vada

Insegnanti: Maria Laura Rossetti

Gluensville, fino a poco tempo fa, era una città senza nome... l'abbiamo inventata noi, tutti insieme. È una città molto grande, c'è molto traffico e l'aria è molto inquinata; ci sono pochi alberi e pochi parchi per i bambini. Gluensville è piena di palazzi altissimi, anche colorati, dove vivono e lavorano molte persone: sarebbe bello se i cittadini si spostassero meno in auto e un po' di più con i mezzi pubblici per inquinare meno l'ambiente! In città ci sono molte comodità e molti servizi, ma c'è anche tanto grigio e poco verde! A Gluensville c'è in giro molta Polizia e molti Carabinieri perché ci sono tanti pericoli e ci vivono anche due loschi tipacci, Botta e Risposta, con il loro cane Mitraglia, che tentano di conquistare la città e rendere loro schiavi i cittadini... Fortunatamente li vivono anche gli eroici gemelli Giulia e Giovanni, famosi come "G e G", che combattono e sconfiggono ogni volta i malvagi con l'aiuto del loro gatto Scatto... e la storia continua...



IL TRIO IN AZIONE!

In questa città vivevano due bambini gemelli di cinque anni, Giulia e Giovanni, soprannominati "G e G"

Ma in questa città vivevano anche due loschi tipacci con il loro cane Mitraglia: volevano conquistare Gluensville e ipnotizzare gli abitanti per renderli loro schiavi.

Per questo avevano escogitato un malefico piano: avevano costruito una speciale macchina "Taglia-metti e chiudi", dopo un lungo battibecco: infatti i due si chiamavano "Botta" e "Risposta", perché battibeccavano per ogni cosa:

Nella storia i bambini protagonisti crescono: è un espediente per tenere insieme le diverse età che i bambini della seconda volevano dare ai protagonisti, per motivazioni diverse: 5 anni: può fare più avventure, ma si fa male più facilmente | 8 anni: non ha paura di andare in giro, non ha più paura dei ladri (si inizia a 10

quando dovevano apparecchiare, per esempio, Botta diceva: «Metti la tovaglia a quadretti!». E Risposta: «No, mi piace di più a righe!». E Botta: «I bicchieri li voglio colorati!». E Risposta: «A casa nostra solo bicchieri neri!». E così facevano tutti i santi giorni, a tutte le sante ore, per qualsiasi motivo, serio o citrullo.

Con questa macchina speciale tagliavano i dolciumi, mettevano un microchip e li chiudevano con bellissime carte dorate e argentate che attirassero l'attenzione degli abitanti, soprattutto dei bambini.

Le persone, una volta inserito il microchip nel corpo, venivano telecomandati da Botta e Risposta attraverso un megatelecomando che inviava pensieri volti a renderli schiavi e faceva credere loro di essere servitori dei due cattivi.

Dopo qualche giorno, però, Scatto, il furbo gatto di GeG, curioso come sempre, rovesciò il vassoio dei cioccolatini e ne scartò uno, lo annusò ben bene e, accorgendosi della presenza del microchip, corse a chiamare i suoi padroni: il trio entrò in azione, indossarono i loro costumi d'avventura e con il rilevatore inserito nel costume di Scatto riuscirono a localizzare il megatelecomando e a distruggerlo, gettandolo dal trentunesimo piano del grattacielo più alto di Gluensville; contemporaneamente tutti gli abitanti si recarono alla toilette (avete capito perché?!?!) e finalmente furono di nuovo liberi di pensare con la propria testa.

LA BOMBA PUZZOLENTE!!

Ma la tranquillità a Gluensville durò solamente tre anni.

Botta, Risposta e Mitraglia non si erano affatto arresi dopo la sconfitta, quindi pensarono un nuovo, malvagio piano per raggiungere il loro obiettivo: confezionare una grandissima bomba puzzolente dalla forma e all'aroma di calzino!

Guarda caso, quel giorno Scatto era sdraiato sul terrazzo insieme ai suoi padroncini ad osservare la forma delle nuvole. All'improvviso udirono il rumore di un'elica e videro apparire un elicottero dal quale penzolava un enorme calzino a righe azzurro acquamarina.

Subito Giovanni disse a Giulia e Scatto: «Qui ci dev'essere lo zampino dei tre ceffi!», così si precipitò più veloce della luce in cantina, a prendere la cassetta degli attrezzi e i tre caschi a elica per raggiungere l'elicottero e neutralizzare la minaccia.

Indossati i caschetti, i nostri eroi raggiunsero il grande calzino e vi introdussero fiori multicolori e aromi di rosa e gelsomino. Botta e Risposta non si accorsero di niente perché, come al solito, battibeccavano: «Il calzino lo butto io perché sono il maggiore!». «No, io perché l'idea è mia!». «No, io perché sono il più cattivo!». «L'ho detto prima io e lo faccio IO!». Proprio in quel momento BOOM!!!, il calzino esplose e su Gluensville, meraviglia!!!, ci fu una bellissima pioggia di fiori profumati di mille colori.

Sull'elicottero, invece, la situazione era drammatica: Botta chiese a Risposta: «Ma te li sei lavati i piedi?» «Parla per te, che i tuoi non profumano certo di rosa!»

anni) | 11 anni: sa più cose, fa più avventure (ma potrebbe finire subito la storia) | 17 anni: evita i pericoli, ma ha più compiti a scuola e deve farsi un'idea di che lavoro fare.

A proposito di ladri di bambini: «se è un bambino come noi dopo 3 minuti che lo hanno preso lo riportano indietro»

Discussione su cosa mettere e non mettere nella storia, di pericoli. Ne elencano alcuni: droga, veleno, pugnali, pistole, fucili... Poi qualcuno dice: «I bambini che la leggono non è che poi si spaventano?» No, «se sono bimbi coraggiosi». La classe però decide di distinguere alcuni pericoli e di valutare a quale età i bambini potrebbero ascoltare una storia con quei pericoli

	5	8	11	17
Droga	-	-	si	Si
Veleno	-	-	si	si
Ladri	si	si	si	Si
Pistole	-	-	si	si
Fucili	-	-	si	si
Pugnali	-	-	si	si
Asce	-	/	si	si
Corde	si	si	si	si

Di armi e di droga non si potrà parlare con i bambini di 5 e 8 anni (nota: la classe che sta facendo questa valutazione è di bambini tra i 7 e gli 8 anni). In classe, 9 bambini su 16 pensano che un bambino di 8 anni non ha ancora il cellulare, mentre tutti pensando che a 11 anni ce l'ha.

Mitraglia, semisvenuto dal puzzo, prese una bomboletta di deodorante lasciata da Scatto e “a colpi di aroma” tentò di rimediare all’irrimediabile.

1, 2, CHA-CHA-CHA

Nei tre anni successivi regnò un po’ di pace a Gluensville. Botta, Risposta e Mitraglia, però, avevano inventato in tutto questo tempo un nuovo, terrificante piano: avevano in mente di ipnotizzare gli abitanti grazie a una diabolica macchina che avevano chiamato, non senza battibecchi, “ipnogas”, che ad ogni spruzzo, attraverso un grande tubo, dal loro elicottero, inondava la città di gas tossico ipnotizzante, profumato al cioccolato. In poche ore tutti gli abitanti furono ipnotizzati e resi schiavi dai tre cattivi: tutti, tranne i nostri eroi che, chiusi in cantina per non essere visti dai genitori, giocavano da ore con il videogame!

Ad un certo punto sentivano un po’ di fame, così Giulia salì in casa a cercare dei tramezzini: rimase stupita nel sentire il nonno parlare alla nonna della simpatia e dell’intelligenza di Botta e Risposta; così, perplessa, guardò fuori e vide altri abitanti che, camminando come sonnambuli, seguivano i due ceffi chiamandoli “padroni”... Senza pensarci un attimo, Giulia “volò” in cantina per avvertire gli altri; in “quattro e quattr’otto”, indossarono guanti, maschere e bombole ad ossigeno. Scatto prese velocemente l’idrosecchiospecial e, di corsa, si recarono al grattacielo “Le Regine” e da lì iniziarono l’operazione “Risveglio-dance”.

Vuoi sapere perché? Giulia dava il primo schiaffo al malcapitato con la mano sinistra, Giovanni dava il secondo schiaffo con la mano destra, infine Scatto, con il secchio, completava l’operazione, con un gran gavettone “risveglio immediato!”: il tutto al ritmo di «1, 2, cha-cha-cha».

Gli abitanti, liberati dall’ipnogas, a loro volta, a gruppi di tre, andavano a liberare gli altri: grazie a questa catena, in poche ore la città fu di nuovo libera!!!

Botta e Risposta, per l’ennesima volta, scapparono litigando: «è stata colpa tua!» «No, l’idea è stata tua!» «Citrullo!» «Il gas non era abbastanza forte!». E così, litigando, si rifugiarono nel loro bunkerlaboratorio...

IL GRAN FINALE!!

Giulia e Giovanni, ormai diciassettenni, girando per la città, in bicicletta con gli amici, si accorsero che le vie di Gluensville erano piene di cartelloni pubblicitari che reclamizzavano una bibita novità, allo sconto del 50%, che dava energia e faceva diventare più belli: Fantaspecial!!!

L’aranciata che faceva anche vincere una vacanza da sogno!! Rientrati in casa con il sospetto che ancora una volta i tre fossero tornati in azione, accesa la TV, si accorsero che su ogni canale c’era la pubblicità della Fantaspecial!!

Si affacciarono alla finestra... ed ebbero la certezza: c’era ancora lo zampino dei tre ceffi!

Senza perdere tempo, GeG seguiti da Scatto salirono sul motorino e, grazie al superolfatto del gatto, inseguirono

Botta e Risposta fino al bunkrlaboratorio.
All'interno c'era una grande macchina che imbottigliava Fantaspecial.

«Ecco, ora cosa sta succedendo!» disse Giulia a suo fratello, «è tornata l'ora di entrare nuovamente in azione, ma questa volta daremo loro l'ultima lezione, quella DEFINITIVA!»

Mentre i due ceffi, tanto per cambiare, erano impegnati nel loro passatempo preferito, il battibecco, Botta spinse "Laicepsatnaf" che faceva funzionare la macchina al contrario: l'aranciata uscì dalle bottiglie e inondò l'intero laboratorio, compresi Botta e Risposta, che anche sotto l'effetto della bevanda continuarono a battibeccare e, trascinati dal flusso dell'aranciata, finirono appesi a testa in giù al gancio dei cartelloni pubblicitari: «Chi di pubblicità ferisce, di pubblicità perisce!».

Mitraglia, rimasto solo "come un cane", decise che era meglio diventare buono perché alla fine i buoni vincono sempre! Così aiutò i suoi nuovi amici GeG e Scatto a spargere con l'elicottero una pioggia di acqua "rinfresca-idee", che liberò definitivamente Gluensville ... e tutti vissero felici e contenti.



Riflettendo sulla possibilità di convincere o essere convinti attraverso la pubblicità, abbiamo discusso l'utilizzo delle immagini e degli slogan nei messaggi pubblicitari: cambiando aspetto e colori dei prodotti, o descrivendoli in modo fantasioso, i pubblicitari cercano di attirare l'attenzione e di invogliare a "provare" i prodotti. I bambini hanno discusso alcune immagini e hanno raccontato casi di pubblicità "ingannevole".

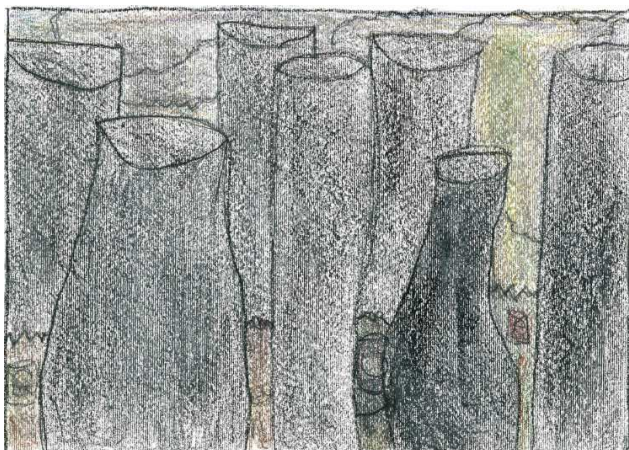
Citygrey - Città grigia

Classe 2[^] Elementare tempo pieno, Vada

Insegnanti: Mirella Macelloni, Laura Cetti



C'era una volta in un posto lontanissimo una grande città chiamata Citygrey dove tutto era grigio. I palazzi, i grattacieli, le case non erano colorati ma grigi. Quando i bambini si affacciavano alla finestra vedevano solo strade, palazzi altissimi e cemento, non vedevano neanche un albero né tanto meno un parco verde. Anche il cielo era sempre cupo e per giunta era inquinato dai gas di scarico delle auto.



In un palazzo alto alto di questa città vivono due bambini: Diego ed Elisa, di undici anni. Diego ed Elisa sono gemelli

«In città ci sono più pericoli, ma agli adulti piace anche sentirsi in tanti, così non sono soli»

ed amano i documentari scientifici, soprattutto quelli che raccontano le meraviglie della natura, la vita nei boschi e nelle foreste. Diego ed Elisa sfogliano con piacere libri ricchi di immagini, anche queste raffiguranti la vita felice di bambini immersi nel verde della natura.

I due bambini non hanno mai visto un bosco dal vero ma sempre in foto; a scuola, in laboratorio, hanno osservato alcune piante e ne sono rimasti incantati. Diego ed Elisa parlano tra loro e decidono di fare qualcosa per cambiare questo paesaggio grigio che hanno intorno.

Una mattina, Diego ed Elisa escono di casa decisi ad andare a parlare con qualche adulto importante che possa ascoltare le loro richieste e finalmente migliorare la vita dei bambini della città. Prima di uscire, Diego ed Elisa si vestono con cura: lui, più sportivo, indossa un paio di jeans e una felpa, ai piedi mette delle scarpe da ginnastica; lei, più vanitosa, sceglie una gonnellina, una maglietta ed una giacca.

Tutti e due mettono i loro telefonini e un portafoglio con dieci euro nello zaino lui e nella borsetta lei. Diego aggiunge nello zaino una merenda, una bottiglietta d'acqua, della frutta, un accendino e un coltellino che potrà servire per le emergenze, tipo tagliare la frutta oppure servirà per sentirsi più sicuri.

Entrambi decidono di andare in bicicletta perché in città – almeno questo! – ci sono tante piste ciclabili.

Diego mette nello zaino anche dei bakugan che aiutano a passare il tempo in modo divertente e dai quali non si separa mai. Naturalmente non possono dimenticare di portare il Nintendo!

Quindi Diego ed Elisa escono di casa e decidono di andare in Comune a parlare con il Sindaco: mentre pedalano pensano a come potrebbe essere bello avere più verde in città!

Per andare in Comune passano vicino ad una grande industria, una Centrale che dà lavoro a molte persone, ma inquina moltissimo. Per il grande puzzo Diego ed Elisa si tappano il naso e vanno in apnea per qualche secondo.

Il Sindaco riceve i due bambini e domanda: «Ditemi ragazzi, cosa mi dovete chiedere di tanto urgente?». Subito i bambini iniziano a parlare: «Signor Sindaco, noi bambini ci siamo stufati di non avere un parco giochi con un po' di alberi verdi intorno e poi siamo costretti a passeggiare per le strade con la mascherina alla bocca perché lo smog ci fa male alla gola!!! Lei, che è un personaggio importante, deve trovare una soluzione a questi problemi!».

Il Sindaco ascolta attentamente, poi risponde: «Cari ragazzi, voi avete ragione, ma vedo che siete venuti qui nel

Come convincere gli altri bambini e il sindaco: «Li convinceranno con parole, con gesti, con disegni... li possono anche supplicare!»

mio ufficio solo voi due... e gli altri bambini cosa dicono? Perché non sono venuti a protestare anche loro? Forse non la pensano come voi? Andate nella vostra scuola, discutetene e poi tornate in tanti ed io vi ascolterò!»

Diego ed Elisa ci rimangono male per questa risposta ma trovano la forza di continuare: «C'è un altro problema: la grande Centrale che è proprio nel centro di Citygrey, inquina tantissimo, si potrebbe chiudere?». «Ma bravi!!! – risponde il Sindaco – e tutte le persone che ci lavorano dove le mandiamo? Come faranno a vivere senza lavoro?».

Questo è un grandissimo problema: Diego ed Elisa lo sanno perché conoscono alcuni figli dei lavoratori della Centrale: sono loro compagni di scuola.

Forse Diego ed Elisa potrebbero parlare con loro ed insieme trovare una soluzione per convincere gli adulti che la città va cambiata. Intanto nella città si era diffusa la notizia che due bambini erano andati a parlare con il Sindaco e lo avevano messo in difficoltà con le loro richieste. Tutti i giornali ne parlavano.

Ora a Citygrey molti adulti hanno saputo che Diego ed Elisa si stanno organizzando per convincere i bambini ad unirsi a loro. Per contrastarli, alcuni pensano di pagare una banda che impedisca ai ragazzi di tornare dal Sindaco, e magari di convincerlo a migliorare la città e a costruire un parco giochi verde, con gli alberi veri.

Subito la “gang tossica” – così si chiama la banda malefica – si mette in azione per ostacolare questi due bambini e danneggiarli. La gang mette a punto un piano malvagio: proverà a cercare di distrarre i bambini con ricatti, attrazioni, distrazioni di ogni tipo; cercherà di farli cadere nelle trappole che inventerà, così nessuno potrà più aiutare Diego ed Elisa.

Intanto i nostri due protagonisti cercano di convincere più amici che possono ad andare con loro a parlare di nuovo con il Sindaco. Ne convincono un bel gruppo, ma i malvagi della “gang tossica” progettano e realizzano delle trappole da piazzare sul percorso che porta al Comune.

I ragazzi partono tutti insieme dal palazzo dove vivono Diego ed Elisa ed iniziano a camminare per le strade della città. Arrivati in fondo alla strada, alcuni strani signori chiamano i bambini, con voce suadente e mostrano loro gli ultimi modelli di zaini, dei vestiti all'ultima moda e dei bellissimoi cellulari super tecnologici: «Venite ragazzi, provateli senza impegno. Giocate per quanto tempo volete. Non c'è fretta!!!». «Questo modello di cellulare è a sconto... anzi ve lo regalo!». «Guardate che meraviglia... sentite le nuove suonerie!!!». «Via ragazzi... su... provate lo zaino! E indossate anche questa felpa stupenda! Prendete pure i gadget, sono in omaggio!!!».

Sugli antagonisti: «Gli antagonisti sono gli adulti, per interessi di denaro: loro sono abituati a vivere in queste condizioni e anche il Sindaco ha contribuito a creare la città così com'è»
Bimba: «Certo è difficile immaginarci perché gli antagonisti vogliono lasciare la città così!»

Purtroppo alcuni bambini di 5/6 anni rimangono incantati dalle proposte di questi signori, dai loro regali, e si dimenticano di proseguire. Invece molti, insieme a Diego ed Elisa, vanno avanti.

Arrivano in una grande piazza, vedono un bellissimo palazzo, tutto scintillante di luci e con mille musicchette invitanti: è "Il Paradiso dei bambini", è stato costruito in pochissimo tempo. Dentro al Palazzo ci sono talmente tante attrazioni, tanti personaggi travestiti, tanti illusionisti, tante vetrine piene di straordinari videogiochi da far perdere la testa a qualsiasi ragazzo!

Infatti molti bambini di 7 e 8 anni si lasciano attirare da questi fantastici giochi e rimangono lì a guardare incantati e a giocare senza mai smettere.

Ma alcuni ragazzi di 10/11 anni proseguono con Diego ed Elisa. Fanno pochi passi e vedono un parco giochi: è stranissimo, c'è tanta erba verde-verde ma è finta, sopra ci sono dei bellissimi gonfiabili e tanti tappeti elastici dove i bambini possono saltare a più non posso.

Anche qui alcuni non sanno resistere, si mettono a correre e a saltare, dimenticandosi di Diego ed Elisa. Adesso con loro ci sono rimasti pochissimi ragazzi, che però vanno avanti, camminano sopra un tappeto verde: sembra fatto di erba vera, ma ad un tratto.., ZAC!!! I bambini rimangono rinchiusi in una gigantesca rete che improvvisamente si chiude intrappolandoli dentro.



Sapete che cos'è questa trappola? In un prato vero, nascosta, mimetizzata tra i fili d'erba, la "gang tossica" aveva sistemato una gigantesca rete-trappola, pronta a scattare e ad imprigionare i nostri eroi.

Elisa e Diego, impauriti e tremanti, stanno per scoppiare in

Paradiso dei bambini e illusionisti per convincere a non continuare. Bambino: una *gabbia di acciaio*¹ per rinchiodare i bambini. Una trappola.

Discussione sui videogiochi: Quando ci si gioca?

«Quando ci si annoia».

«Sul Nintendo *vivi* la storia!»

Bimba: «Io preferisco leggere una storia in un libro perché ti immagini come può essere quello che stai leggendo»

«Il Nintendo prima te la racconta, poi tu diventi il padrone del personaggio»

Ma non sono sempre le stesse storie?

«Non ti ricordi mai la storia perché ci sono tanti livelli, tanti mondi e tante possibilità. Non te li ricordi tutti»

Domanda della bimba: «Ma impari qualcosa?»

DOMANDA: è vero che a volte si è annoiati ma ci si sente come "costretti" a continuare?

«È vero, più si gioca più ci si fissa»;

Bimbo: «A me succede sempre. Ci gioco anche a letto e non ce la faccio a smettere».

Bimbo: «A volte non ho più voglia di giocare ma continuo a giocarci ancora».

Spostare la centrale non risolve il problema. Inquina comunque.

Problema è il lavoro. Bimbo: «Di sicuro la città piace molto di più agli adulti che ai bambini».

Bimbo: «Ci sono anche dei bambini a cui piace la città, perché ci sono tanti giocattoli e i

¹ Un bambino introduce l'immagine della *gabbia d'acciaio*. Si segnala il fatto che di una "gabbia d'acciaio" aveva scritto anche il sociologo, storico, economista e filosofo tedesco Max Weber (1864-1920), alludendo al "destino" associato alla razionalizzazione e burocratizzazione delle condotte di vita nelle società occidentali.

lacrime, quando Diego si rivolge ad Elisa e le dice: «Non piangere, fatti coraggio, ci penso io! Stai a vedere!». Poi apre lo zaino, prende il coltellino che vi aveva messo alcuni giorni prima ed inizia a tagliare la rete, ma la corda è spessa e robusta... dopo molti sforzi è costretto a smettere. Finalmente ad Elisa viene una fantastica idea: «Diego, ma abbiamo il cellulare, perché non chiamiamo i nostri amici che sono rimasti a casa nei palazzi vicini al nostro? Ci risponderanno e se chiediamo il loro aiuto, loro non ce lo negheranno! In fondo sono sempre nostri AMICI!!!».

«Brava Elisa – esulta Diego – chiamiamo anche qualcuno che è rimasto a giocare nel “Paradiso dei bambini”, spero che loro vorranno più bene a noi che ai loro videogiochi!!»

Così i due bambini iniziano a fare tante telefonate e richieste di aiuto ai loro amici. In poco tempo arrivano gli amici e con l'aiuto della Polizia liberano i bambini intrappolati nella rete. Diego ed Elisa sono di nuovo liberi ma vivono ancora a Citygrey, inquinata e senza un parco verde per giocare, quindi *il problema rimane, è sempre presente*. Come si potrà risolvere?

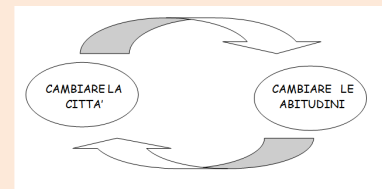
Dalla lontana città di Citygrey, Diego ed Elisa ci hanno inviato questa domanda che noi, ora, rivolgiamo a voi :

«E TU COSA AVRESTI FATTO?»

genitori hanno più soldi per comprarglieli». «Gli adulti hanno più lavoro, più soldi e guadagnano di più». Bimbo: «A certi adulti piace il bosco ma se lo tengono dentro come un segreto». E poi «in città ci sono più negozi, vetrine sfavillanti, colorate, piene di cose». Nota: bimbo: «Si deve spostare la fabbrica. Però, ora che ci penso, l'aria resta inquinata, c'è lo stesso inquinamento, sotto forma di smog... No, non sono più d'accordo con la mia proposta».

“Forse bisognerebbe convincere le persone a cambiare le abitudini per non inquinare”: andare a piedi, meno in automobile, in autobus, in bici...” “è vero, farebbe anche bene al fisico!”

“Per avere un lieto fine questa fiaba dovrebbe essere immensa!”



“E' tipo un giro, come gira la Terra!”

Passando vicino alla caverna

Classe 2^A D Elementare, Rosignano Solvay

Insegnante: Simona Ureni

La città è grande. Talmente grande che molti bambini nascono e crescono qui senza vederne mai la fine, senza vedere cosa c'è fuori. In città ci sono anche molti pericoli: i bambini lo imparano dai genitori o lo sentono dire dalla televisione. Ladri, ladri di bambini, ubriachi, pirati della strada, persone armate... zingari... Ci sono anche buche e case pericolanti a cui bisogna stare attenti.

Non mancano le distrazioni e le attrazioni: vetrine con vestiti e videogiochi sempre nuovi, edicole con giornalini e giochi sempre nuovi...

In una città così grande, finché si è bambini, sarebbe meglio non girare troppo da soli. Ma un giorno, un gruppo di bambini, tre femmine e tre maschi, rimangono soli. Rimangono soli anche se hanno: un maschio e una femmina tra i 7 e gli 8 anni; un altro maschio e un'altra femmina tra gli 11 e i 12 anni; un altro maschio e un'altra femmina tra i 12 e i 14 anni.

Rimangono soli perché erano andati a giocare al campino, e i genitori non erano arrivati a prenderli. Qualcuno diceva che i genitori *non si erano ricordati* di andarli a prendere. Quasi tutti erano convinti di questo, all'inizio: forse i genitori stavano facendo altro. Forse stavano guardando la televisione. Forse stavano preparando da mangiare.

Poi qualcuno ha pensato che forse i genitori *non erano riusciti ad arrivare in tempo*: quindi si erano ricordati di andare a prenderli, ma erano rimasti bloccati nel traffico. Il traffico è sempre molto in questa città.

Comunque, i bambini rimangono soli e non vedendo arrivare i genitori, iniziano a camminare per tornare verso casa. E così inizia la loro avventura.

Loro non lo sanno, ma quando i genitori arrivano, dopo un po', e non li vedono, si disperano. Chiamano la polizia. Qualcuno chiama anche zii e nonni, per cercare i bambini. Qualcuno pensa di andare in televisione e di dire: "Scusa se ti abbiamo dimenticato. Ti vogliamo tanto bene!"

I bambini però hanno iniziato il loro giro in città. Fanno poca strada e arrivano davanti a una vetrina di blade. Una vetrina così grande che incanta i maschi e anche una femmina. Nella vetrina, a guardare bene, non ci sono soltanto i blade ma anche dei videogiochi e dei video che fanno vedere gare di blade. Questa è la combinazione che incanta di più. Perché spesso i bambini quando giocano con i blade, pensando alle gare che faranno. A volte ci giocano e si fissano così tanto che può anche girare la testa: il trucco è quello di non guardare direttamente il blade mentre gira...

Le due bambine che non si sono incantate cercano di staccare i bambini dalla vetrina. Come si fa? La prima cosa

«Con un protagonista soltanto la storia non va bene, perché non ha con chi consigliarsi». «Se il protagonista è uno di vent'anni, la storia diventa noiosa». «Se i protagonisti sono in più di uno, si può fare che qualcuno è più intelligente e qualcuno meno».

Una bambina, commentando l'ipotesi che i genitori si siano scordati di andare a prendere i bambini: «Non si possono scordare. Solo se ti odiano succede».

Come si gioca con i *blade*?
«Giochi da solo pensando alla sfida»; «può capitare che ti fa male la testa se lo fissi»; «Immagini la sfida». La sfida conta anche per i videogiochi: «con i videogiochi è più divertente»; «quando vinci ti emozioni».

In classe nessuno gioca molto a soldatini e macchinine (o almeno, nessuno lo dice). Si gioca con i Lego, ad esempio, ma «con i soldatini fai sempre

che viene in mente è quella di disturbarli. Ma non funziona. Pensano ad altri modi: si potrebbe entrare nel negozio e scambiare i *blade* con delle bambole, ma non è semplice; si potrebbe entrare e rompere i *blade* in vetrina, ma il negoziante non lo permetterebbe; si potrebbe dire ai bambini che più avanti c'è una gelateria, ma forse non si convincerebbero; si potrebbe prendere un bel secchio d'acqua e tirarlo addosso a tutti, ma dove prendere un secchio? Provare a convincerli a parole potrebbe non funzionare. Allora le due bambine che non si sono incantate convincono la loro amica, a parole: è la cosa più semplice. Poi, ogni bambina inizia a trascinare un bambino per le braccia e per la maglietta... Alla fine riescono e si può proseguire.

Proseguono, ma fanno un brutto incontro. Un incontro che, in realtà, all'inizio non sembra così brutto. Incontrano un uomo pulito e un po' grasso, con un bel cagnolino, che attira la loro attenzione. L'uomo racconta di avere tanti giochi e videogiochi a casa, e li invita a seguirlo. I bambini sono sospettosi, ma un bambino e una bambina lo ascoltano e lo seguono.

Gli altri continuano a camminare fino a sera, ormai rimasti in quattro. Passano vicino a una discoteca. Purtroppo stanno uscendo alcuni giovani, ubriachi e stanchi. Questi giovani si avvicinano e danno fastidio ai bambini, che provano a scappare, ma riescono a prenderne due.

lo stesso gioco», mentre, si dice, «con i videogiochi puoi cambiare»; «Vinci e lo vuoi rifare». «Se perdi, vuoi vincere». «Con i soldatini ti immagini una storia e una sola avventura. Con i videogiochi ci sono tanti livelli». Ma dicono che «si usa di più la fantasia con soldatini e peluche».²

Povero o ricco il ladro di bambini? «il ricco se lo può comprare il bambino»; «il ladro li ruba per venderli»; «i ladri non possono essere ricchi», secondo qualcuno.

Votazioni tra i bambini della classe, sui posti dove si sta bene:
Campino, Mare: 24 voti
Piscina: 23
Casa nostra: 22

² Qui si dovrebbe aprire una parentesi su ciò che i bambini di oggi *sanno* e *non sanno* fare, sulle *abilità* che acquisiscono e che perdono in relazione alle loro *abitudini*. Segnaliamo a questo proposito un articolo di Elena Dusi, *Addio, piccoli Popeye: i bambini di oggi hanno meno muscoli*, su «Repubblica», 24 maggio 2011, p. 23. L'articolo presenta uno studio inglese, in base al quale negli ultimi dieci anni i bambini avrebbero mediamente perso il 7 % della forza nelle mani e il 25% della forza nelle braccia. A parità di massa corporea con i bambini di uno o due decenni fa, nei bambini di oggi la percentuale di grasso sarebbe in crescita e la percentuale di muscolatura in diminuzione. Tale tendenza viene correlata alla diminuzione del tempo dedicato ai giochi all'aperto, all'aumento del tempo passato davanti a TV, videogiochi e computer. In base ai dati di *Play England 2008*, considerando bambini tra i 7 e i 12 anni, in Inghilterra il 17% dei genitori vieta ai bambini di giocare a inseguirsi e un genitore su due vieta di salire sugli alberi. Di conseguenza, dal 1999 al 2006 sono diminuiti sugli under 15, da 1823 a 1067, gli interventi per caduta da alberi, ma sono aumentati da 2.226 a 2.531 gli interventi per cadute dal letto. A proposito dei videogiochi, durante un percorso interclasse (classi 5° elementari) di Pontedera, un bambino ha detto che *giocare con i videogiochi è più piacevole* (ad esempio, giocare col videogioco del calcio anziché a calcio fuori casa) perché *con i videogiochi non ci sono amici che ti contraddicono* (scegliere il ruolo in cui giocare) e perché *scegli come vuoi tu le cose*. Con questa dichiarazione emerge che il videogioco *esonera dalla messa in opera di competenze relazionali necessarie a gestire piccoli e grandi conflitti con i compagni di gioco*. Sul rapporto tra "spazio libero del gioco", fantasia e sviluppo di un'autonomia creativa (e più in generale per il rapporto genitori-bambini), si consiglia la lettura di B. Bettelheim, *Un genitore quasi perfetto*, trad. it., Feltrinelli, Milano 2010. Per quel che ci interessa qui, citiamo due brani. Riferendosi ai giochi combinatori (*puzzle*, *costruzioni* e simili), Bettelheim scrive: «Oltre all'abitudine alla perseveranza, alla pazienza e all'impegno, con questi giochi il bambino acquisisce e affina capacità di pensiero e di manipolazione, che preparano la strada a forme più complesse di apprendimento. Non esiste programma televisivo capace di sviluppare l'abitudine alla tenacia di fronte agli ostacoli o di dimostrare ai bambini come essi stessi possano ricreare l'unità da una serie apparentemente sconnessa di frammenti. Se certi programmi televisivi, come per esempio *Sesame Street*, incatenando l'interesse dei bambini, insegnano loro cose utili (ma che non richiedono particolare impegno per imparare), la televisione in generale non dà niente su cui si possa costruire in seguito, quando, per far fronte a sfide più complesse, sarà chiesto un forte impegno personale».

Ora sono rimasti un bambino e una bambina, che scappano di corsa finché arrivano in una strada con degli zingari. Che fare?

“Forse hanno armi, pistole”

“No, non sono persone che rubano, sono poveri. Hanno bisogno di aiuto”

“No, non vanno aiutati, ti possono rubare”

“Non sono pericolosi. Forse, se vai a fargli noia...”

“Ma no, fingono di essere poveri. Non vanno tanto aiutati”

“Senti, io credo che alcuni di loro rubano i bambini, ma altri no”.

Passano di corsa vicino agli zingari. Uno sembra volersi avvicinare, ma un altro lo trattiene.

Corri corri, arrivano in una strada e sentono le voci dei loro genitori che li stanno chiamando. Sentono anche arrivare i loro amici, che in qualche modo erano riusciti a scappare dall'uomo grasso e pulito e dai giovani ubriachi. Forse erano riusciti a scappare o forse li aveva aiutati la polizia. Comunque stavano arrivando.

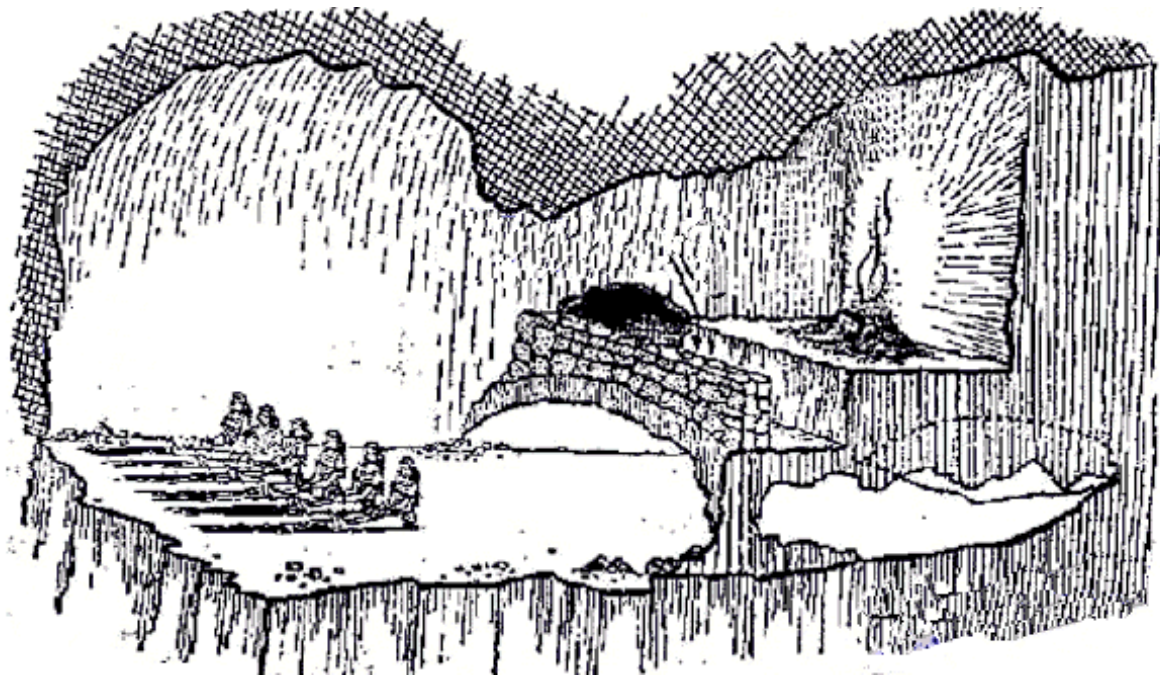
L'incontro con i genitori è così strano: bambini e genitori si abbracciano, ma i genitori iniziano già a sgridare i bambini. Alcuni sgridano ad altra voce, pensando che è meglio. Una sgridata può essere anche “buona”. Altri genitori fanno gesti calmi e hanno la voce “mezzo e mezzo”. Non tanto alta. Qualcuno fa la faccia un po' seria, qualcun altro la faccia triste. Qualcuno dice, con un tono normale: “Non si fa così. Ci siamo spaventati”.

I bambini si scusano per essere scappati senza avvisare, ma anche i genitori dovrebbero chiedersi come mai sono arrivati in ritardo... Anche i genitori, almeno qualcuno, si scusa... Anche se nella realtà “prima sgridano” e poi magari chiedono scusa.

Ma si potrebbe imparare come stare meglio grazie a una storia? E quali storie dovremmo raccontare? Una bimba dice: «Forse quella che ci fa imparare di più è quella che ci stiamo inventando».

Giardino di casa nostra e
Acquavillage: 22
Scuola: 19
Casa dei nonni: 14
Giardinetti e
parco pubblico: 14
Chiesa: 4
Piazza: 2

«Facciamo che c'era uno buono e uno cattivo, che gli impediva di portare via i bambini».



➤ Un'immagine raffigurante la caverna di Platone (da Internet)

Parlando dei bambini incantati davanti alla vetrina, e di come si può rimanere incantati davanti ad altri schermi (ad esempio alla televisione e ai videogiochi), i bambini della III elementare hanno analizzato e discusso il mito della caverna di Platone.

Segue il testo e l'analisi che ne hanno fatto i bambini

Il mito della caverna. «SOCRATE [...] paragona la nostra natura, per ciò che riguarda l'educazione e mancanza di educazione, a un'immagine come questa. Dentro una dimora sotterranea a forma di caverna, con l'entrata aperta alla luce e ampia quanto tutta la larghezza della caverna, pensa di vedere degli uomini che vi stiano dentro fin da fanciulli, incatenati gambe e collo, sì da dover restare fermi e da poter vedere soltanto in avanti, incapaci, a causa della catena, di volgere attorno il capo. Alta e lontana brilla alle loro spalle la luce d'un fuoco e tra il fuoco e i prigionieri corra rialzata una strada. Lungo questa pensa di vedere costruito un muricciolo, come quegli schermi che i burattinai pongono davanti alle persone per mostrare al di sopra di essi i burattini. [...]

Immagina di vedere uomini che portano lungo il muricciolo oggetti di ogni sorta sporgenti dal margine, e statue e altre figure di pietra e di legno, in qualunque modo lavorate; e, come è naturale, alcuni portatori parlano, altri tacciono.

GLAUCONE Strana immagine è la tua, disse, e strani sono quei prigionieri.

SOCRATE Somigliano a noi, risposi; credi che tali persone possano vedere, anzitutto di sé e dei compagni, altro se non le ombre proiettate dal fuoco sulla parete della caverna che sta loro di fronte?

GLAUCONE E come possono, replicò, se sono costretti a tenere immobile il capo per tutta la vita?

SOCRATE [...] Se quei prigionieri potessero conversare tra loro, non credi che penserebbero di chiamare oggetti reali le loro visioni?

GLAUCONE Per forza

SOCRATE E se la prigione avesse pure un'eco dalla parete di fronte? Ogni volta che uno dei passanti facesse sentire la sua voce, credi che la giudicherebbero diversa da quella dell'ombra che passa?

GLAUCONE Io no, per Zeus! Risposte

SOCRATE Per tali persone, insomma, feci io, la verità non può essere altro che le ombre degli oggetti artificiali.

GLAUCONE Per forza, ammise.

SOCRATE Esamina ora, ripresi, come potrebbero sciogliersi dalle catene e guarire dall'incoscienza. Ammetti che capitasse loro naturalmente un caso come questo: che uno fosse sciolto, costretto improvvisamente ad alzarsi, a girare attorno il capo, a camminare e levare lo sguardo alla luce; e che così facendo provasse dolore e il barbaglio lo rendesse incapace di scorgere quegli oggetti di cui prima vedeva le ombre. Che cosa credi che risponderebbe, se gli si dicesse che prima vedeva vacuità prive di senso, ma che ora, essendo più vicino a ciò che è ed essendo rivolto verso oggetti aventi più essere, può vedere meglio? e se, mostrandogli anche ciascuno degli oggetti che passano, gli si domandasse e lo si costringesse a rispondere che cosa è? Non credi che rimarrebbe dubbioso e giudicherebbe più vere le cose che vedeva prima di quelle che gli fossero mostrate adesso? [...]» [Platone, *Repubblica*, Libro VII, 514a-d, trad. it. di F. Sartori, Laterza, Roma-Bari 1997].

L'analisi dei bambini

Sono tutti ipnotizzati come capita con vetrine, videogiochi, cartoni alla televisione, giochi come i *blade*, certi film, i cartoni di Cartoon network. Per i grandi, capita col TG o con *Grande Fratello*.

«Quelli che fanno le statue stanno dentro: perché?»

«Chi gliel'aveva detto di fare le ombre?»

«Ma quelli che fanno le immagini non si annoiano a farle?»

«Fuori potrebbero esserci dei pericoli»

Quelli che fanno le statue sono come quelli che costruiscono videogiochi o che fanno i programmi della televisione che incantano gli altri. Come si potrebbe fare a "liberare" i prigionieri che sono così incantati davanti alla parete?

[1] «Gli si portano altre cose (videogiochi)»

Nota: In questo modo, si sostituiscono le immagini che i prigionieri vedono davanti a sé con altri oggetti. I bambini hanno in mente però i videogiochi: è come sostituire schermo a schermo. Libero il prigioniero dandogli altre immagini e oggetti che possono incantarlo.

[2] «Si incendia la caverna (rischio di morte)»

Nota: l'immagine dell'incendio della caverna e del rischio di morte ricorda la letteratura sulle "rivoluzioni": la liberazione diventa un gesto politico.

[3] «A parole»

Nota: anche le parole possono liberare. Bisogna però vedere quali storie possono convincere i prigionieri a girarsi e a pensare che esiste altro, oltre alla parete così piena di immagini

[4] «Gli si mostrano foglie e cose prese da fuori»

Nota: gli si porta qualche "prova" di essere stati "fuori dalla caverna". Sono "prove" di un altro mondo.

[5] «Si butta un secchio d'acqua sul fuoco, usando poi una torcia: con la torcia poi li portiamo fuori. E se invece restano e riaccendono il fuoco»

Nota: spegnendo il fuoco (se tiene un'analogia precedente: spegnendo la televisione e tutte le cose che proiettano immagini), si potrebbe uscire... Ma qualcuno resterebbe e vorrebbe "riaccendere" il fuoco. In ogni caso, non è così semplice. Perché ci sarebbe sempre bisogno di qualche "torcia". Si può davvero spegnere del tutto la televisione e gli altri schermi che incantano?

[6] «Rimangono col fuoco e senza ombre se portiamo fuori quelli che fanno le immagini»

Nota: si dovrebbe portare "fuori" quelli che fanno le immagini che incantano. Sviluppando l'analogia precedente: quelli che preparano i videogiochi, i programmi televisivi ecc. dovrebbero guardare "fuori", dovrebbero fare cose diverse da quelle che fanno. E i prigionieri forse potrebbero liberarsi

[7] «Dopo che sono usciti si dà fuoco e si tappa tutto»

[8] «Si deve costruire una scala»

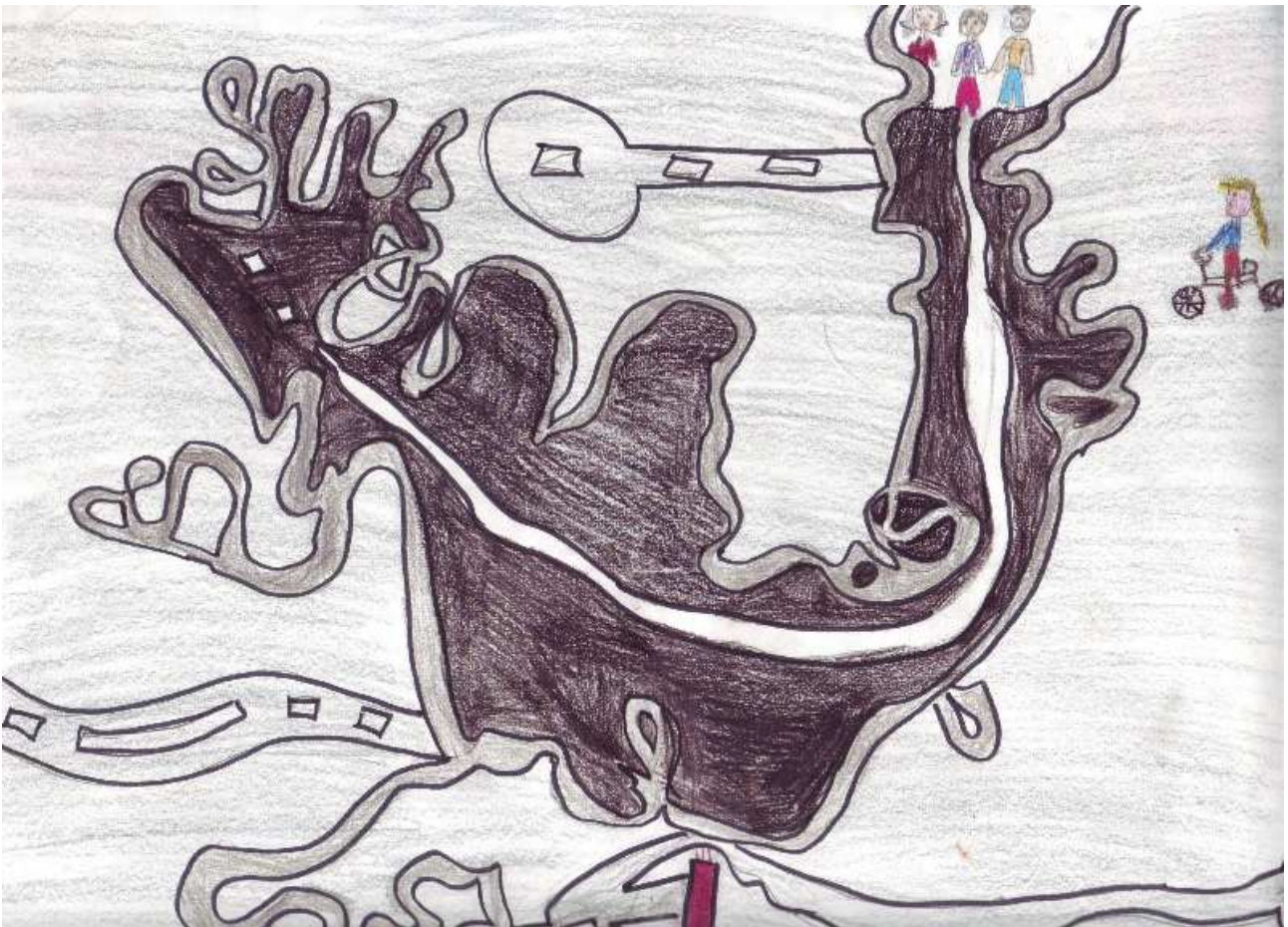
Un bambino domanda, provocatoriamente:

«Ma se Platone era il più incantato di tutti?»

Una città da cambiare

Classe 3^A Elementare, Castelnuovo Misericordia

Insegnanti: Fulvia Spada, Maria Mangiapane



La città come labirinto

Un bambino e una bambina tra gli otto e i nove anni, nati e cresciuti in campagna, vanno un giorno ad abitare in città. Vanno con le loro famiglie e, appena arrivati, capiscono di dover cambiare abitudini.

All'inizio, il bambino e la bambina non hanno amici. Dopo un po', però, fanno amicizia con altri bambini, veri bambini *di città*, abituati da sempre a stare in città perché lì erano nati e lì erano cresciuti. Fanno amicizia, in particolare, con un altro bambino e un'altra bambina tra gli otto e i nove anni, e con questa amicizia inizia anche la nostra storia.

Come abbiamo detto, i bambini di città e quelli di campagna hanno abitudini molto differenti. La bambina di città passava molto tempo davanti alla televisione, mentre il bambino cittadino preferiva i videogiochi. Non era così semplice stare all'aperto e fare sport: bisognava andare in un campo sportivo e pagare dei soldi!

Perciò i due bambini cittadini passavano molto tempo in

I bambini dicono comunque che si sta più da soli in campagna: 12 a 1. Hanno in mente le case di campagna isolate e distanti le une dalle altre: in questo caso, è difficile trovare il modo di raggiungere una piazza dove stare tutti insieme quando si

casa: guardando la televisione e giocando con i videogiochi, ma anche leggendo o giocando con altri giochi, come i pupazzi. Un giorno, i bambini di campagna iniziarono a raccontare ai loro nuovi amici tutte le cose che si possono fare all'aperto: si possono costruire giochi con rami e pietre trovate sotto gli alberi, si può correre nei prati sull'erba, giocare con gli animali e a nascondino. Sì, certo, a nascondino si può giocare anche in casa, ma in campagna è tutta un'altra cosa!

In campagna si possono perfino leggere dei libri stando seduti sotto gli alberi: non è la stessa cosa che leggere seduti su una sedia, al chiuso. C'è una bella differenza! Diverse sono le abitudini, diverse le cose da fare, diverso anche il modo di vestirsi: il bambino di campagna ha magliette consumate, i pantaloni sempre un po' macchiati e gli scarponi. Nello zainetto porta una bussola e una fionda. Il bambino di città è più elegante: ha una camicia, a volte porta anche il fiocco, ha una giacca di pelle, l'orologio e il telefonino. Per giocare, porta con sé anche una torcia. La bambina di campagna La bambina di campagna ha un anello e abiti un po' più consumati della sua amica di città, e ha con sé una bussola. La bambina di città ha delle scarpe alla moda con piccoli tacchi, una borsetta, l'orologio e il telefonino. Anche lei porta un anello.

Un bel giorno i quattro bambini decidono di fare qualcosa per migliorare la città. L'idea partì dai bambini di campagna, che non ne potevano più di stare al chiuso e rimpiangevano i bei posti in cui vivevano una volta... Anche i bambini di città si erano ormai convinti che sarebbero stati *più felici* avendo più natura intorno. "Sarebbe bello" pensavano "colorare la città, vivere in una città piena di colori". Ma la città è immensa. "Che fare?", si chiedevano i bambini.

Pensando e ripensando, i bambini arrivano a una conclusione: ci sono persone che vogliono la città così com'è. "Come possono volerla proprio così?" Chissà! Sono soprattutto gli adulti che la vogliono così. Dai trentacinque anni in su, e soprattutto quelli tra i quaranta e i cinquant'anni. Questi adulti si sono abituati alla città e alle sue *fabbriche di fumo*: da quelle fabbriche guadagnano e non vogliono che la città cambi, anche se quelle fabbriche *inquinano*.

Come in tutte le avventure, anche in questo caso ci sono degli antagonisti: i bambini lo capiscono, ma continuano a immaginare dei modi per cambiare la città, senza preoccuparsi troppo.

Iniziano a cambiare la loro stanza. La colorano, ma non basta a farli stare meglio. Allora scrivono tutte le idee *per cambiare la città*:

- Pulire e profumare almeno un piccolo posto, per farlo più bello: qualcuno, passando, potrebbe

vuole.

I bambini dicono che anche i *genitori* possono essere abituati alla città e alle fabbriche di fumo. Forse si potrebbe distrarre i genitori e farli lavorare di meno. Ma «non tutti i bambini vogliono cambiare»: perché? Perché «altrimenti i genitori [lavorando meno o restando senza lavoro] non gli potrebbero comprare i videogiochi»... o «altri giochi».

- rimanere colpito e rifare la stessa cosa altrove
- Fare delle foto alla città, colorarle in modo diverso e distribuirle, per fare vedere a tutti *come sarebbe stata* la città *se fosse* tutta colorata
- Trovare un po' di terra dove piantare dei semini, sperando che altri bambini, e forse le donne, si mettano a rifare la stessa cosa.

I quattro bambini si rendono conto che queste idee, da sole, non bastano. Sono belle idee, certo! E si può sperare che qualcuno imiti le azioni che i bambini vogliono fare. Per fare di più e prima, però, decidono di andare al Municipio e di parlare con il Sindaco.

I bambini di città fanno da guida, sicuri di trovare la strada. Passa poco tempo, però, e si perdono. Le strade sono molto intricate e le indicazioni di alcuni segnali sono sbagliate: la città assomiglia a un labirinto!

Uno dei bambini sale sul palazzo più alto lì vicino e dà indicazioni a quelli in basso, indicando la possibile via d'uscita. Con un po' di fatica, ce la fanno: ritrovano la strada e riprendono il cammino verso il municipio.

Le difficoltà non mancano. Uno di loro cade in una buca, in una specie di tombino: fortunatamente gli altri riescono a tirarlo fuori. Dopo un po', il bambino di città si incanta davanti ad una vetrina di videogiochi. Gli altri bambini non se ne accorgono subito e, quando tornano indietro per cercarlo, il loro amico non c'è più!

Cos'era successo? I bambini non se ne erano accorti, ma c'erano delle persone che li seguivano e cercavano di impedirgli di arrivare dal sindaco. Erano persone che avrebbero voluto *altre fabbriche* e avrebbero desiderato che la città rimanesse così com'era. Erano persone che avevano perso il lavoro: per questo volevano più fabbriche!

Queste persone avevano sentito parlare di un gruppo di bambini che aveva piantato dei semi e aveva fatto un po' più belli alcuni angoli della città: temendo che i bambini riuscissero a cambiarla davvero, questi adulti in cerca di lavoro – e altri adulti che si arricchivano con le fabbriche – avevano iniziato a controllare i quattro amici.

Appena si erano accorti che i quattro stavano andando verso il Municipio, avevano iniziato a preparare delle trappole e degli ostacoli.

Fortunatamente il bambino di città riesce a liberarsi e torna dagli amici. Camminano velocemente verso il Municipio ma arrivano in una piazza, dove una persona attira la loro attenzione con dei giochi e li invita a giocare. Quella persona, con l'aiuto di altre, catturano il bambino di campagna e la bambina di città, incantando il primo con i giochi e la seconda con i fiori. Li caricano in macchina e li portano verso le fabbriche di fumo, per nasconderli da

Queste idee da sole non bastano anche perché i bambini si rendono conto che la città *non è davvero tutta grigia*. Anzi, «ci sono negozi colorati» e «alla gente piace comprare». Poi, «dove c'è tanta gente» è più facile «trovare lavoro».

Secondo 7 bambini, davanti alla vetrine dei videogiochi si incanta solo il bambino cittadino, secondo 2 bambini si incanta solo quello di campagna, secondo 5 bambini si incanterebbero tutti: «Tipo noi siamo tutti di campagna e io ci gioco sempre ai videogiochi».

Come fare a *disincantare* il bambino rimasto incantato dalla vetrina dei videogiochi? Si può entrare nella vetrina e mettersi davanti ai suoi occhi, oppure mettere un cartone tra i suoi occhi e la vetrina. Potremmo offrirgli qualcosa da mangiare; entrare e rompere i videogiochi; fargli una sorpresa che lo prenda in uno dei suoi punti deboli (bisogna essere amici per conoscerli). Forse si potrebbe convincerlo anche a parole, dicendogli che si deve andare... oppure facendogli qualche promessa. Un altro modo: fare finta che ci sia un pericolo, e distrarlo dalla vetrina con un'emozione forte.

qualche parte, ma il bambino e la bambina sono abbastanza in gamba da lasciare tracce dietro di sé.

Gli altri due, seguendo le tracce, riescono a trovare il nascondiglio: entrando con prudenza nella fabbrica, arrivano fino alla stanza in cui sono chiusi i loro amici e li liberano. Zitti zitti riescono anche questa volta a scappare.

Sperando di non incontrare altre distrazioni, altri pericoli, altre persone decise a ostacolare il loro cammino, riprendono la loro strada. Arrivano in una zona dove ci sono dei sottopassaggi pedonali. Scendono, ma quei signori che vogliono la città così com'è spengono le luci, sperando che i bambini si perdano e prendano il corridoio sbagliato. Fortunatamente il bambino di città girava sempre con una torcia e così, anche questa volta, se la cavano.

Appena usciti, si trovano in una strada dove un grande cartello annuncia uno spettacolo per bambini. Entrano a vedere lo spettacolo ma il bambino di campagna si accorge che c'è qualcosa che non va: gli attori stanno perdendo tempo, tutto va molto lento... forse anche in questo caso c'è qualcuno che li vuole distrarre. Allora il bambino di campagna prende una cosa lì vicina e con la fionda la lancia sul palco: si crea scompiglio, il pubblico si gira e i bambini escono dalla sala.

Ormai i signori che vogliono la città così com'è non sanno più cosa fare... si travestono da mostri, o da altre cose che possono far paura ai bambini, perché comunque i bambini sanno che i mostri non esistono, e comunque non tutti ci credono. Comunque possono fare paura lo stesso, i mostri... Ma i nostri bambini proseguono...

In poco tempo, allora, i signori che vogliono la città così com'è costruiscono un muro attorno al municipio e, lì vicino, preparano un municipio finto, fatto soprattutto di cartone... Neanche in questo modo, però, riescono a fermare i quattro amici, che strappano il cartone e... finalmente, arrivano al municipio, quello vero!, e riescono a parlare col sindaco.



Disegno - Bambini: «Signor Sindaco, noi vorremmo portarla in campagna per farle vedere come si vive meglio»; Sindaco: «Mmh... Volentieri ragazzi, adesso mi preparo, e si parte!!!»

Le loro idee sono poche e semplici: “vorremmo fabbriche meno inquinanti, e vorremmo far fare agli adulti dei viaggi in campagna, per *disabituarli alla città*”. Potrebbe essere il sindaco in persona a consigliare agli adulti di andare in campagna. La stessa cosa dovrebbero fare anche i bambini, perché ci sono anche dei bambini abituati alla città. Una città con più verde, con fabbriche meno inquinanti... con persone sempre meno abituate a stare in città...: forse è il primo passo per cambiare una città che dev'essere cambiata.



Una fiaba vera?

Classe 3^A Elementare, Europa, Rosignano Solvay

Insegnanti: Patrizia Cinagli, Barbara Bianchi



La scuola al centro della città: collaborazione, riflessione, impegno-serietà, educazione, educazione-aiuto, comprensione e ascolto, rispetto delle regole, condivisione e unione



C'era una volta una grande città, governata da un Presidente. La città era piena di palazzi grandi come montagne, di acciaio e cemento; era piena di cose costruite, artificiali, senza vegetazione, inquinata, con molta sporcizia e molto traffico. Era rumorosa come una fabbrica gigante, *grande come un mondo*, nera come il carbone. I grattacieli erano così tanti che guardandola da lontano, la città sembrava piena di spine altissime. C'era il pericolo di perdersi, c'erano ladri di cose e bambini, e persone che facevano finta di essere gentili... La città aveva una strana caratteristica: una legge, voluta dal primo Presidente, stabiliva che in città non potevano entrare stranieri. Il nuovo Presidente, che poi è il Presidente di cui racconta questa storia, avrebbe voluto gli stranieri in città, ma non poteva cambiare da solo la legge, perché i suoi collaboratori e i cittadini si erano ormai abituati alle regole esistenti. Qualche straniero, a dire la verità, era riuscito a entrare in città, ma non doveva farsi vedere troppo in giro.

Un bel giorno... a settembre, in una scuola pubblica della città, una maestra che da tanto tempo avrebbe voluto cambiare un po' le cose, si trova con una classe particolare di bambini tra gli 8 e i 9 anni. Nella classe ci sono venti bambini: tutti nati e cresciuti in città, tranne un bambino straniero arrivato da poco, ma già capace di parlare abbastanza bene e di farsi capire. Nella stessa classe, arrivano anche due bambini poverissimi che abitano vicino alla discarica della spazzatura e... la figlia della regina! Sì, perché la città ha una regina, ricca e influente, anche se a governare davvero è il Presidente.

La regina aveva mandato la figlia alla scuola pubblica per non dover pagare altre scuole e perché lei aveva fatto una scuola privata, che non le era piaciuta. Quando però si accorge di come è fatta la classe, quando si accorge che ci sono anche due bambini poverissimi che abitano vicino alla discarica e un bambino straniero, la regina si preoccupa... Soprattutto non vuole che sua figlia perda troppo tempo insieme agli altri: gli dice sempre di non fidarsi degli amici e di non fidarsi di chi non conosce.

La figlia della regina è ricca e porta gioielli veri. Ha un telefono giocattolo e un portafoglio pieno di soldi, almeno 50 €; indossa spesso occhiali da sole con

Ladri di cose e di bambini: «di bambini è peggio», dice uno. «Come Yara», ricorda qualcuno.³

³ Tra le persone a cui bisogna stare attenti, indicano chi chiede i soldi e fa finta di essere povero, i mendicanti, chi offre una caramella senza conoscerti, i bulli, gli sconosciuti, gli zingari, gli spacciatori e i killer. Su questo punto nasce una discussione (che si è ripresentata anche nei percorsi con gli adulti): è possibile dire che *tutti* gli sconosciuti costituiscono un pericolo? E gli zingari sono *tutti* ladri di bambini? Qualcuno sostiene l'equazione *zingaro=ladro di bambini*. Una bambina fa notare che i ladri di bambini sono piuttosto *maniaci*, e che *non tutti* gli zingari sono ladri di bambini. Il problema si è presentato quando alcuni gruppi di adulti, dovendo inventare una fiaba per segnalare ai bambini i pericoli della città, hanno trovato difficoltà nel porre un limite alle loro indicazioni di pericolo: arrivati a suggerire che non bisogna fidarsi *né di chi si conosce* (vedi casi di cronaca in cui i familiari hanno approfittato dei bambini), *né di chi non si conosce*, i genitori si sono fermati, rendendosi conto che non potevano trasmettere un messaggio del genere ai bambini.

diamanti e usa il rossetto più costoso del mondo.

I due bambini poveri hanno vestiti sporchi e stracciati, pantaloni bucati, cose prese dalla spazzatura, robot rotti, scarpe rotte, un pupazzo rotto, un gommino rotto, portano con sé degli avanzi di cibo: la cosa più preziosa che hanno è un ricordo della loro famiglia, che non hanno più: un quadrifoglio. E una monetina. Girano anche con un telefonino rotto.

I bambini cittadini hanno tutti alcune cose che vanno un po' di moda: jo-jo, telefonino, cartina della città, ninendo DS XL, macchinina, iPod, caricabatteria, macchina fotografica. Le bambine, nel loro zaino, possono avere delle bamboline, un bigliettino d'amore, oggetti per i capelli, portachiavi, pupazzetto, anellini, trucchi, cerchio, gommino, fiorellino portafortuna, quaderno, telefonino, merendina, diario segreto. Alcune bambine hanno una borsettimana.

I bambini fanno presto amicizia. Un giorno, dopo la scuola, decidono di passeggiare tutti insieme verso una piazza. Va con loro anche la figlia della regina, anche se la mamma aveva come al solito mandato una macchina a prenderla, con un'autista e le guardie.

Arrivati in piazza, i bambini giocano ma a un certo punto vedono un ragazzo, di circa vent'anni, che se ne sta da solo in un angolo e sembra molto triste. Sembra piangere. I bambini si avvicinano. Quando gli parlano, si accorgono che lui non capisce la loro lingua... è un ragazzo straniero! Uno dei pochi che sono riusciti a entrare in città.

Fortunatamente, viene dallo stesso Paese del bambino straniero della classe: il bambino così traduce le cose e si capisce che il ragazzo è venuto in città per trovare lavoro, ma non ci riesce e ormai ha perso la speranza.

I bambini decidono di aiutarlo, accompagnandolo in giro per la città a cercare un lavoro. Sembra facile all'inizio, ma dopo un po' si perdono. Paura e tristezza. Chiedono informazioni e stanno vicini. Usano la cartina.

Siccome non si fidano troppo, chiedono informazioni a tante persone, a quelle che sembrano più convincenti. Chiedendo a più persone, sarà più difficile ingannarsi. Decidono di non chiamare la polizia o i carabinieri perché in quel caso verrebbero riportati tutti a casa e non riuscirebbero ad aiutare il ragazzo straniero a trovare lavoro.

Riprendendo il loro cammino, passano in una strada molto sporca, piena di cartacce e di rifiuti. Qualcuno vorrebbe fermarsi a raccoglierle e a metterle in ordine, ma non tutti sono d'accordo: ci vorrebbero guanti e borse adatte... meglio continuare a camminare. Anzi, a un bambino viene un'idea: "Se proprio non riusciamo a trovare altri lavori per il nostro amico, andremo dal Presidente e gli diremo che questa città sarebbe più bella se fosse più pulita: il nostro amico potrebbe proprio lavorare per pulirla. Che ne dite?" Tutti pensano che sia una bella idea e continuano il cammino.

A un certo punto, però, una bambina si accorge che nel gruppo manca qualcuno. Non si vedono più i due

Un bambino chiede: «Ma cosa ci fanno col telefonino rotto?». Il bambino che ha proposto la cosa risponde: «Fanno finta di averlo».

I bambini pensano che «lo straniero avrà altre cose», «altri gusti». Inoltre: «I bambini poveri non sono viziati e si divertono con le cose che trovano». Fanno finta, con due bastoni, di avere due spade. Si divertono con un robot rotto, mettendogli ad esempio un braccio di legno. Ma possono davvero divertirsi? Ecco alcune frasi: «I bambini hanno più soddisfazione con cose nuove», questo «è il carattere di tutti i bambini». «Altrimenti si annoiano. Ma qualcuno pensa che i bambini poveri «si divertono di più» perché il gioco «lo fanno loro»

bambini poveri. I bambini e il ragazzo si allarmano. Si guardano intorno e corrono indietro... Dopo un po' di tempo, sono stanchi e non sanno più cosa fare... Per fortuna, però, da lontano, un bambino li vede: i bambini poveri stanno guardando altri bambini che giocano in un prato.

Avvicinandosi, gli amici del gruppo capiscono che c'è qualcosa di più: i due bambini poveri stanno guardando una famiglia felice che gioca nel prato, e sembrano molto tristi... Forse pensano alla famiglia che non hanno più. Forse stanno persino piangendo.



Che fare? Non tutti sono d'accordo sul da farsi, però vanno tutti insieme attorno ai due bambini poveri, li circondano e li abbracciano: qualcuno dice qualche parola; qualcuno non dice niente; c'è anche un bambino che racconta barzellette e fa degli scherzi. In molti gli ricordano: "Noi siamo tutti insieme". Qualcuno ipotizza che forse quei genitori, nel prato, fanno finta di essere felici, tenendo nascoste cose brutte.

Questa grande dimostrazione di amicizia funziona. Continuando a camminare, arrivati in un parco, incontrano un signore fra i trenta e i quarant'anni, vestito bene, che chiede: "Come mai state girando da soli? Avete bisogno di aiuto?". I bambini non dicono molto e pensano di proseguire senza perdere troppo tempo con il curioso, ma uno dei bambini, il più piccolo tra i due poveri, ci cade. Si lascia adescare, quando il signore racconta di avere molti videogiochi.

Così il gruppo prosegue, ma il bambino povero si allontana con il signore curioso, che appariva così gentile e disposto ad aiutarlo. Gli altri non se ne accorgono subito. Per fortuna, il bambino povero, dopo aver camminato un po' con quel signore, si accorge che qualcosa non va: vorrebbe tornare indietro e scappare, ma non sa come fare. Prova a lasciare qualche traccia.

Finalmente il gruppo si accorge che manca, ancora una volta, il bambino povero. Sospettano che ci sia lo zampino del signore incontrato poco prima. Corrono indietro e fanno in tempo a vederli, da lontano, ancora nel parco. Corrono, corrono, e finalmente arrivano vicino al loro amico. Il ragazzo vorrebbe andare subito a dare

un calcio al maniaco, ma prevale un'altra idea. Vanno tutti incontro al signore facendo un gran baccano, dicendo che anche loro vogliono andare con lui. Il baccano attira l'attenzione delle persone attorno e mette un po' in imbarazzo il maniaco. Confondendolo e distraendolo, prendono per mano il bambino povero e scappano tutti insieme.

Anche questa è fatta! Il bambino povero, ringraziandoli, racconta di aver pensato a un modo per liberarsi: stava per fingere di *svenire*, sperando che così il maniaco si sarebbe preoccupato e distratto.

Il cammino prosegue, ma non si riesce a trovare un lavoro per il ragazzo. Si incontrano però altre distrazioni e altri pericoli. Una vetrina piena di videogiochi in 3D attira l'attenzione di alcuni bambini: gli altri, quelli che non si sono lasciati distrarre, devono darsi da fare per staccarli da lì. Il viaggio è lungo: incontrano una vecchietta e l'aiutano ad attraversare la strada, mettendo in fuga dei cani cattivi. La vecchietta, commossa per la loro storia e per la tristezza del ragazzo straniero, decide di accompagnarli, pensando che ormai non rimaneva altra possibilità che andare dal Presidente.

Incontrano un cagnolino e lo salvano, grazie alla vecchietta che si offre di prendersene cura. Attraversano una strada in cui ci sono degli spacciatori, e stanno molto attenti. Non si fanno certo ingannare dai loro abiti strani e sgargianti.



Nella piccola stradina che devono prendere subito dopo vedono degli zingari...



Entra così in scena il *maniaco*. La parola "maniaco" è stata introdotta da una bambina, per dire che *non tutti* gli zingari sono ladri di bambini, e che *tutti* i ladri di bambini sono *maniaci*. L'idea prevalente è che si tratti di un uomo fra i trenta e i quarant'anni. Qualcuno pensa che sia un vecchio: «può essere più pazzo». Qualcuno dice che i vecchi non hanno la forza. Altri dicono che i maniaci potrebbero essere due: un uomo e una donna con abiti firmati. Qualcuno ipotizza che il maniaco potrebbe essere armato. Un bambino commenta: «Avete visto troppi film».

Testimonianze sui videogiochi: «una volta mi ero annoiata ma stavo continuando»; «ci giocavo da un po', mi è venuto a noia, poi continuavo»; «volevo smettere all'istante ma continuavo a giocare», «ho perso, riprovo, vorrei vincere»; «riprovo anche se sono annoiata»; «stavo giocando con Matteo a tiro con l'arco e non avevo voglia ma volevo ricontinuare» [nota: *non avevo voglia, ma volevo ricontinuare*];

Uno dei bambini dice: “Non vi preoccupate, andiamo. Io ci sono già passato in mezzo a degli zingari e non mi è successo niente». Un altro bambino però ha paura che tirino fuori un coltello. Altri hanno paura di poter essere presi. Che gli zingari possano tendere un’imboscata. Ma alla fine decidono di passare di lì, per non allungare troppo la strada. La vecchietta si ferma a parlare con un vecchio e agile zingaro. Sembra che si stesse innamorando, ma arrivano i bambini e le dicono di andare con loro [non si sa bene come è andata questa storia: qualcuno dice che quando i bambini la avvertono che quello era uno zingaro, la vecchietta si pente di essersi innamorata; qualcuno dice invece che non c’era niente di cui pentirsi, e che lei davvero si stava innamorando; qualcuno dice ancora che il vecchio zingaro *diventa buono*... “Ma era cattivo prima?” chiede qualcuno; “Sì, era zingaro”, risponde un altro; non tutti gli zingari sono cattivi, dice un’altra voce... una storia complicata dentro la storia].

Torniamo al nostro gruppo di amici. Dopo aver superato tante difficoltà - nelle quali la figlia della regina si era dimostrata molto abile - il gruppo arriva finalmente dal Presidente. I bambini gli dicono tutto: che stanno aiutando il giovane straniero a cercare un lavoro; che non hanno trovato un lavoro per il giovane straniero; che la città è molto sporca, piena di pericoli e distrazioni. Il Presidente, in realtà, è felice che ci siano persone come quel giovane straniero: c’erano pochi ragazzi, ormai, in città.

Il Presidente non fa in tempo ad aprir bocca, che arriva la regina. La regina si arrabbia e vuole che il ragazzo vada via, ma i bambini protestano. E protesta anche la vecchia. E il Presidente non sembra molto d’accordo. Anche la figlia della regina dice alla mamma di ripensarci.

E qui succede una cosa imprevista. La regina racconta una cosa che nessuna sapeva, nemmeno sua figlia: proprio lei, la regina, era arrivata da piccolissima in città, nata in un paese straniero! Anche lei era straniera! Tutti sono sorpresi. La figlia della regina ci rimane male, perché sua mamma ha tenuto nascosto il segreto per così tanto tempo... Considerando tutto, si decide di fare una legge per cui anche gli stranieri possono entrare in città. E il ragazzo straniero ebbe un lavoro.

E come tutte le fiabe ecco il lieto fine: il ragazzo triste trova lavoro, la regina dice la verità, il Presidente cambia le leggi per accogliere gli stranieri e i due bambini poveri vengono adottati e trovano una famiglia

«ho continuato a perdere»; «in genere quando uno perde, magari non hai voglia, però ti viene voglia di continuare»; «quando stavo giocando con mio fratello non avevamo voglia e abbiamo riacceso finché mamma non ci ha chiamato», «abbiamo spento e subito riacceso». «Stavo giocando, ho detto ‘ora smetto’, poi mi è tornata la voglia e ho riacceso»; «non riuscivo a smettere per finire in un giorno»; «giocavo, perdevo sempre, non ce l’ho fatta»...

Perché la figlia della regina se la cava così bene? L’idea è di una bambina, che giustifica così la sua idea: «La figlia della regina aveva un cervello ben sviluppato. La regina non la voleva mai mandare fuori di casa, la teneva in giardino, metteva le trappole attorno al giardino, le diceva di non dare mai retta agli altri, di non fidarsi né degli amici né

degli sconosciuti. Il suo cervello sapeva le trappole. E dava retta ai suoi amici: non obbediva solo a una cosa: stare lontano dai suoi amici»⁴

⁴ La bambina cita un caso che ricorda il “doppio vincolo” di Gregory Bateson (vedi i saggi raccolti in *Verso un’ecologia della mente*, trad. it. Adelphi, Milano): c’è un doppio vincolo quando un soggetto è esposto a due messaggi che si contraddicono generando una specie di *impasse* nel sistema che riceve i messaggi e deve interpretarli. Tra gli esempi di Bateson c’è quello della madre che comunica *a parole* il proprio affetto al figlio, esprimendo però contemporaneamente, con il *linguaggio del corpo*, una chiara distanza affettiva. Una mente bambina, ricevendo segnali che si contraddicono da una persona alla quale si sente fortemente legata, si sforza invano di interpretare nel modo corretto. Secondo Bateson, l’esposizione a doppi vincoli può avere conseguenze *patogene*, in quanto il sistema esposto ad essi *non riesce ad interpretare* né ad accedere ad un’*interazione comunicativa* significativa. Il caso citato dalla bambina può essere considerato un esempio di doppio vincolo: la madre *distingue* tra *amici* e *sconosciuti*, ma annulla di fatto il valore della distinzione chiedendo alla figlia di *non fidarsi degli amici né degli sconosciuti*. Da notare però che la bambina dice che la figlia della regina *obbediva a tutto tranne che ad una cosa*. Questo le consente di essere “sveglia” e di non restare vittima del doppio vincolo: lo stesso Bateson diceva che, se un sistema riesce ad elaborare il doppio vincolo a cui è esposto, uscendo per così dire dalla cornice (nel caso della figlia della regina, ciò accade con quella *disubbidienza*), allora quel sistema può sviluppare una speciale creatività. La considerazione segnala l’importanza di leggere *tra le righe* il valore metaforico delle immagini proposte dai bambini: l’idea che la regina della storia abbia messo trappole in giro per il giardino può far sorridere, ma se interpretiamo le trappole come altrettante *proibizioni, vincoli, ostacoli* all’esigenza della bambina di comunicare in modo più libero con i propri amici e con la stessa madre, allora l’immagine acquisisce una pregnanza notevole.

Avventura nella metropoli.

Classe 3[^] Elementare A e B, Rosignano M.mo

3 A, Insegnanti: Antonella Gori, Stella Turchi, Elena Innocenti

3 B, Insegnanti: Stefania Stazzoni, Patrizia Tarchi



Un giorno, in una città piena di grattacieli molto alti e grigi come il fumo del camino, succede una cosa strana: nello stesso momento, in due punti diversi, una bambina e un bambino si perdono. Nelle strade c'è tanto traffico e il fumo che esce dalle macchine provoca inquinamento. Nella città c'è poco verde e solo ogni tanto si trova un albero. Sono poche le persone che passeggiano: quasi tutti si muovono in macchina, il più velocemente possibile.

Il cielo è quasi sempre ricoperto da tante nuvole e spesso c'è la nebbia. In periferia ci sono alcuni spazi verdi e un piccolo parco con un fiumiciattolo, pochi alberi e qualche aiuola e con un ponticello che attraversa il fiumiciattolo.

Un giorno in questa città un bambino di 9 anni decide di portare al parco i suoi cani. Il bambino lascia liberi i suoi cani e si mette a giocare: dopo un po' si volta e vede che i suoi cani non ci sono più. Il bambino inizia a cercarli e mentre li cerca si perde. Contemporaneamente, dall'altra parte della città, una bambina esce di casa con la mamma e con il fratellino più piccolo, nel passeggino. La bambina si distrae, attratta da una vetrina e dice alla mamma di

Altre ipotesi: il bambino si perde scappando dall'orfanotrofio, o da casa, per andare a giocare, per andare da un amico.

Perché la mamma non si accorge che la bimba resta indietro? 1. «la mamma stava pensando ad altro... a cosa fare dopo (es. la spesa)». 2. La mamma «era col babbo: la bambina ha detto ai genitori che voleva fermarsi, ma loro

aspettarla qualche minuto, ma la mamma non la sta ascoltando perché è distratta dal bambino piccolo e prosegue.

La bambina aveva i capelli biondi e corti, il viso regolare, gli occhi a mandorla e di colore azzurro e il naso regolare. La bocca larga, le labbra sottili e il collo lungo. Indossava una maglietta viola, con una cintura gialla e un fiocco rosso e blu, una gonnellina rosa fucsia, delle calze azzurre e blu, degli stivali marroni, una collana viola e una borsa arancione con un fiore rosso. Aveva 50€ in tasca, generosa, aveva tante amiche.

Il bambino aveva i capelli castani e corti, gli occhi erano grandi e portava gli occhiali blu, aveva il naso a patata, la bocca carnosa e il collo regolare. Portava un cappello verde e una collanina bianca; era vestito con un giacchettino rosso, dei pantaloni viola con una cintura gialla dove c'era attaccato un coltellino, aveva le scarpe rosse e sulle spalle portava un zainetto azzurro. Aveva il Nintendo in tasca e circa 15 €.

parlavano e non l'hanno sentita». 3. La mamma era concentrata sul fratellino della bimba, nel passeggino.⁵ «I grandi pensano ad altro anche quando sono con i bambini»: spesso: 24; raramente: 3. Dice una bimba: «Per me anche in realtà»

«Potrebbero avere il cellulare, ma la storia sarebbe troppo facile».

⁵ L'inizio qui immaginato dai bambini è molto efficace nel descrivere una situazione che emerge più o meno esplicitamente anche in altri racconti: è il tema della *presenza assente* degli adulti, in particolar modo dei genitori. Con "presenza assente" ci si riferisce alla situazione in cui il *genitore* è *assieme al bambino*, ma sembra essere *altrove*. Si parla, ma non si ascolta realmente; si parla o si gioca, ma l'adulto pensa già *ad altro*, a ciò che deve fare dopo. È "altrove" con la testa. Siamo stati colpiti dal fatto che, mentre i bambini della classe immaginavano di mattina questa situazione, in quello stesso giorno, di sera, il telegiornale raccontava il caso di un bambino *caduto sui binari della metropolitana* di Milano, perché "incantato" davanti a un videogioco, senza che gli adulti attorno se ne accorgessero. Solo un poliziotto se ne è accorto, appena in tempo per scendere nei binari e trarlo in salvo. Un caso conclusosi tragicamente è poi quello del 18 maggio 2011: a Teramo, un professore universitario dimentica nell'auto la figlia di due anni, convinto di averla accompagnata all'asilo. Va al lavoro e soltanto dopo 6 ore, tornato alla macchina, si accorge dell'accaduto. La conclusione tragica della vicenda lascia senza parole. Colpiscono alcune dichiarazioni circolate in quei giorni e, tra queste, alcune riportate su «La Stampa» del 19 maggio. Il giornale propone un'intervista allo psicologo Antonio Ventre, che dichiara: «Non è mancanza di affetto ma stress. Aveva già la testa al suo lavoro». E ancora: «[...] accompagnare la bimba al nido è uno dei tanti automatismi del mattino, prima di raggiungere il posto di lavoro. Un impulso inconscio potrebbe aver spinto il genitore a liberarsi di quell'impegno». Nelle fiabe "tradizionali" poteva essere la *matrigna* che *intenzionalmente* abbandonava i bambini nel bosco; nella storia inventata dai bambini di Rosignano è la *madre* che *inavvertitamente* perde la bambina in città. Perché ciò può accadere? Possibile che «accompagnare la bimba al nido» diventi un *automatismo*? E se diventa un *automatismo*, c'è o non c'è *qualcosa che non va*, anche sul piano della qualità delle relazioni affettive? Per gli adulti e comunque dai 10 anni in su, sul complesso rapporto tra genitori e bambini, si segnala il film d'animazione *Coraline e la porta magica*, di Henry Selick, la cui protagonista ha 11 anni. Da notare che libro e film raccontano un'avventura con spunti di thriller e horror. Il film si basa sul libro di Neil Gaiman, *Coraline*, tradotto in Italia da Mondadori. Il 27 maggio 2011 a Passignano sul Trasimeno (Perugia) succede un caso analogo a quello di Teramo, questa volta con un padre e un bambino di 11 mesi. Ciò che colpisce, ancora una volta, sono i commenti, che sembrano paragonare i bambini ad altri oggetti. Lo psichiatra Giovanni Battista Cassano, intervistato dal *Corriere della sera*, 28 maggio 2011, pp. 22-23: «Non c'è da scandalizzarsi. Può succedere a chiunque. Il nostro cervello attraversa fasi di amnesie che possono coinvolgere persone e oggetti importantissimi. Il portafoglio, i gioielli, lo stipendio. Dunque anche un figlio che dorme sul seggiolino». Più avanti si legge: «[...] Se non sono solito accompagnare il bambino a scuola e sono assorto nei miei pensieri, ecco che mi scordo di consegnarlo alle maestre. L'uso di sedativi, ansiolitici, alcol o droghe, influisce sulla memoria e può favorire amnesie. Poi ci sono condizioni psicopatologiche come la depressione, la demenza o l'euforia che ci espongono maggiormente a lacune transitorie».

I due bambini si incontrano fuori dalla città in un piccolo parco dove c'è un ruscelletto. La bambina piange perché si è persa, ha paura e si sente sola. Il bambino non piange perché lui è un maschio e si dimostra duro, ma dentro di sé si sente spaventato e triste. I due bambini si presentano e si raccontano di essersi persi; si disperano e discutono su cosa fare. Nel frattempo inizia a piovere.

Si fa tardo pomeriggio. I due si consolano a vicenda e la bambina smette di piangere. Arriva l'ora di cena e ai bambini viene fame perciò contano i loro soldi e si incamminano verso il supermercato a comprare del cibo. I bambini entrano nel supermercato: la bambina si dirige verso il reparto frutta e verdura mentre il bambino va verso la macelleria.

Il bambino esce per primo e aspetta la bambina, ma il negozio sta chiudendo e lui, non vedendola arrivare, si preoccupa. La aspetta fuori, ma ormai dal supermercato abbassano la saracinesca. Guardando attraverso la saracinesca, vede dei movimenti strani. C'è qualcuno che sta uscendo da una porta di lato. Lui ne approfitta per entrare, alla ricerca della sua amica. Passando vicino alle casse sente un rumore e scopre che c'è una botola. La apre e entra in una specie di covo, sotto il supermercato: una stanza spaziosa con al centro un tavolo e appesi alle pareti un quadro e una gabbia. Lì trova i cattivi, e la sua amica legata a una tavola di legno. Il bambino tira una gomitata a uno dei cattivi e fugge dalla botola. Viene inseguito, ma lui è molto abile. Riesce a tornare dentro e con il coltellino taglia la corda che imprigiona la sua amica. Riescono entrambi a fuggire all'esterno e scappano.

Il cattivo aveva il viso rotondo e gli occhi celesti, ma il suo sguardo faceva capire che era il contrario di quello che voleva sembrare.

I due bambini escono dalla botola e corrono fuori dal supermercato. Dopo un po' trovano i cani del bambino. Il bambino dice ai labri: "Prendetemi". Quando i ladri si avvicinano, il bambino si scansa e i cani saltano addosso ai ladri, mordendoli. I bambini riescono a scappare. Nel frattempo i genitori dei bambini avevano avvisato i carabinieri e li stavano cercando per tutta la città. Quando si ritrovano, si abbracciano e sono tutti contenti.

La mamma della bambina le dice: "Non dovevi farti distrarre dalla vetrina". E la bambina risponde: "Io te lo avevo detto che mi fermavo a guardare la vetrina, ma tu eri troppo presa dal mio fratellino!". Più tardi tornano a casa contenti di essersi ritrovati.

Per strada «ogni volta che chiedono qualcosa alle persone, le persone non li ascoltano». Gli adulti sospettosi verso i bambini. In classe, 3 dicono che solo il bambino piange; 1 dice che solo la bambina piange. In 23 dicono che piangono entrambi, ma che il bambino non vuole farsi vedere

«un bimbo di 10 anni è abbastanza responsabile»

Reazione dei genitori: quelli della bambina pensano che ha soldi e se la può cavare, ma la mamma è un po' disperata perché la bambina è più piccola. Quelli del bambino «lo vedono come duro»: «è coi cani, avrà fatto tardi».

Ipotesi sull'incontro finale: i genitori brontolano al bambino e gli sequestrano il Nintendo per 2 mesi. Non lo mandano fuori fino alla terza media. Sono anche contenti. Gli chiedono cosa è successo. Forse finché sono lì tutto bello, gioia e abbraccia, ma di nascosto dice al bambino "Ora facciamo i conti".

Genitori della bambina: sono contenti, le chiedono come è stata. La mamma le dice di stare più attenta e si scusa, la bambina dice che la prossima volta dirà più forte che voleva fermarsi. «Da ora in poi la sua mamma deve guardare la sua figliola sennò la riperde». Il babbo abbraccia e basta senza dire niente.

Dalla città al bosco. Andata e, forse, ritorno

Classe 4[^] Elementare, Castelnuovo M.dia

Insegnanti: Cecilia Banti, Tiziana Cecconi, Stefania Forlani

Premessa. A che età si può leggere questa storia?

Dalla discussione in classe:

«Questa storia la può leggere solo chi ha una certa età, perché se qualcuno la legge e poi si droga?». «Si può leggere solo da otto in su». «Ma è inventata la storia!»; «Ma potrebbe essere anche vera!».

«I piccoli si annoiano con questa storia: non c'è niente di fantastico. Quelli di 10 anni sono i più interessati»; «Possono leggerlo anche i più piccoli perché questo racconto non insegna a fare uso di droga, ma a non farne uso»; «Ma i piccoli possono impressionarsi sentendo parlare della droga, delle sigarette e dei bulli. Questo non è un racconto fantastico, ma realistico». «Forse ai bambini devono leggerglielo i genitori questo racconto, e spiegargli cos'è la droga e che se vedono una siringa in giro non devono toccarla»; «Forse per decidere a quale età raccontare questa storia, prima si dovrebbe far leggere ai genitori, e loro decidono se va bene. Ma dipende anche dal carattere dei genitori». Ma... «non so se la mamma ha la pazienza di leggerla 2 volte!» (prima da sola per verificare e poi col bambino)

«Ma se i genitori spiegano tutte queste cose ai bambini, i bambini si sentono incuriositi a provare queste cose proibite»; «Ma se i genitori si inventano delle bugie per cercare di convincere che quelle cose non devono essere fatte...»; «cosa ce la metti a fare l'età? Alla TV ci sono film con il pallino rosso che fanno vedere la droga, ma non ti droghi mica se li vedi».

Un giorno, in una città grigia e inquinata, arriva un bambino di 10 anni che proviene dalla campagna. All'inizio si sente molto solo, ma ben presto fa amicizia con tanti altri bambini, nati e cresciuti in città.

I suoi racconti sulla campagna e sulle bellezze del bosco fanno grande impressione sui suoi amici, che decidono di attraversare la città per andare a vederlo anche loro. Alcuni pensano che si potrebbe chiedere ai genitori di essere accompagnati fino al bosco, ma altri dicono che sarebbe inutile, perché i genitori direbbero di andare "dopo", "un'altra volta"... Hanno sempre troppo da fare, non prenderebbero troppo sul serio i bambini.



I bambini discutono se quello di 10 anni è troppo piccolo per il cellulare. Ma dicono che con la comunione arriva.

Così i bambini si avviano da soli: il gruppo è composto tra tre maschi e tre femmine, tutti tra gli 8 e i 10 anni, fatta

eccezione per un bambino di 12 anni. Uno dei bambini di 10 anni porta con sé un telefonino, quello di 12 anni ha l'accendino (ma non fuma), altri hanno il lettore mp3. Tutti hanno uno zainetto.

I bambini non avevano mai pensato di attraversare la città e non sapevano cosa aspettarsi. Avevano cercato di studiare la strada migliore e si erano messi in cammino. Dopo un po' arrivano in un quartiere frequentato da un gruppo di bulli: ragazzi un po' più grandi di loro, vestiti con jeans neri strappati, giacche in pelle con teschi disegnati, catene attaccate ai vestiti; avevano i cappelli appuntiti "per fare più paura" e "per sembrare più selvatici"; qualcuno aveva i capelli un po' colorati e il piercing. Questi ragazzi fumavano sigarette ed erano orgogliosi di avere dei motorini. Tra loro c'era anche una ragazza. Il "capo" del gruppo aveva 14 anni e, da poco tempo, aveva portato nel gruppo anche la droga. L'aveva portata dicendo che non faceva male: il ragazzo più intelligente del gruppo, in realtà, non ci credeva... e a dire tutta la verità, quello più intelligente voleva andarsene, ma aveva paura che i bullettini potessero fargli qualcosa... e comunque, si sentiva forte nel gruppo di bullettini.



Quando i bullettini si accorgono che sei bambini mai visti prima stanno attraversando il "loro" quartiere, li seguono e li spiano: sentono che quei bambini vogliono attraversare alla città e arrivare al bosco. L'avventura sarebbe troppo bella per lasciargliela fare indisturbati: i bulli vogliono farla per primi e impedire agli altri di farla. Vogliono arrivare al bosco e bruciarlo.

I bullettini, per tenere sotto controllo il gruppo di amici, mandano il più piccolo a spiare il gruppo: il bullo più piccolo deve far finta di voler essere amico degli altri.

Quando quel piccolo bulletto tra i 9 e i 10 anni - che era anche il più intelligente tra i bullettini - si presenta al gruppo, i sei bambini lo accolgono volentieri e continuano nel loro viaggio.

Dopo qualche ora, il piccolo bulletto si trova così bene nel nuovo gruppo di amici, che sente di dover dire la verità: racconta del gruppo di bullettini che vuole ostacolarli e arrivare prima al bosco, per dargli fuoco.

I sei amici rimangono senza parole: nessuno di loro aveva

A proposito dei bullettini:

«Hanno il motorino»; «Se sono bullettini e non studiano, come fanno ad avere il motorino?», chiede uno. «I genitori glielo comprano». «Sono i genitori che li hanno abituati così». «I genitori li hanno viziati e gli davano tutto quello che volevano. Forse i bullettini in casa fanno i buoni e fuori no». Altre idee sui bulli: usano vino, birra, siringhe, spinelli, droghe sintetiche. I bambini elencano ecstasy, cocaina, hascisc.

NESSUNO AVEVA MAI DETTO AI BULLI CHE QUESTE COSE FANNO MALE?

«I genitori, però loro lo facevano ugualmente»; «Nessun genitore aveva mai detto che non devono fare uso di droga»; «Forse qualcuno glielo ha detto e loro se ne fregano»; «I genitori erano drogati anche loro»; «Con tutto l'inquinamento che i grandi facevano all'ambiente, i ragazzi se ne fregavano di prendere la droga»; «Come la mia nonna: sul pacchetto di sigarette c'è scritto che il fumo uccide, ma lei fuma lo stesso».

Si possono fare cambiare i bullettini? Alcune idee: (1) i protagonisti potrebbero salvare i bullettini da un pericolo e diventare loro amici; (2) si potrebbe fare in modo che la polizia scopra che i bullettini usano la droga e quindi farli arrestare; (3) i genitori dei protagonisti potrebbero decidere di cambiare un po' vita, di andare di più nel bosco e convincere anche i genitori dei bullettini.

pensato a un problema così! Iniziano a pensare come difendersi e ne discutono: qualcuno dice che si potrebbe provare con le parole, ma la stragrande maggioranza dice che le parole non bastano. Non serve neanche usare gli stessi metodi dei bulletti e allora ci vuole la furbizia.

La cosa più importante diventa da fare diventa quella di impedire ai bulletti di andare a bruciare il bosco. Nel gruppo, però, qualcuno preferirebbe lasciar perdere e cercare un altro bosco. Qualcuno spera che i bulletti possano ripensarci: "Forse almeno uno dei bulletti vedendo il bosco cambia idea e non vuole più bruciarlo!" Altri pensano che i bulletti potrebbero usare il bosco per nascondersi per farsi dei nascondigli.

Una bambina suggerisce di chiamare qualcuno per difendere il bosco e fare catturare i bulli. Il piccolo bulletto, ormai ex-bulletto, se ne sta in silenzio: si trova bene nel gruppo dei buoni e vorrebbe rimanere con loro, ma la paura degli altri bulli lo fa esitare. In certi momenti, l'ex-bulletto era molto incerto anche perché non era proprio sicuro di volere stare con i "buoni". Anche i "buoni", ogni tanto, facevano cose cattive. Magari solo per difendersi... però le facevano. Ripensava all'inizio, a quando si era ritrovato solo ed era entrato nel gruppo dei bulli: all'inizio non gli piaceva fare certe cose, le cose che fanno i bulli, ma poi, piano piano, si era abituato. Nel gruppo dei bulli si sentiva più forte e ora, nel gruppo dei "buoni", si sentiva più debole. Perché? Pensava al "capo", al bullo più grande: lo vedeva un po' come un fratello maggiore e gli sarebbe piaciuto convincerlo, con le parole, a comportarsi diversamente. Aveva anche pensato di trovare dei modi per farlo smettere con la droga. Avrebbe voluto mescolarla a cose dal gusto cattivo, per fare smettere tutti. Lui sapeva che anche il capo dei bulli, una volta, non era considerato da nessuno. Per questo, forse, era nato il gruppo dei bulletti. E questi "buoni" a volte erano così perfettini e noiosi!

Il gruppetto dei sei bambini con l'ex-bulletto a un certo punto si perde. Sono molte le distrazioni e i pericoli della città: negozi e vetrine con scarpe e vestiti che attirano le bambine, ad esempio. I bambini che fanno? "Aspettiamo che chiudano i negozi, non c'è altro da fare", dice qualcuno. Un altro bambino propone di fare uscire il proprietario, o di fare scattare l'allarme del negozio, o di dire alle bambine che più avanti c'è un negozio di cioccolato, o che c'è un pony nel bosco. Un altro propone di togliere tutti i vestiti e le scarpe dalle vetrine e farci entrare un uomo ciccione. Cercano di convincerle che avanti c'è un negozio più bello. A qualcuno viene in mente di chiamare un bel ragazzo per attirare l'attenzione delle bambine, oppure di fare finta che uno di loro, un maschio, si è fatto male, così le bambine andranno ad aiutarlo.

L'idea funziona. Dopo un po', però, incontrano una vetrina che fa incantare i maschi: ci sono macchine e moto, pistole e aerei, giochi e videogiochi. Questa volta sono le bambine a non voler perdere tempo. Una bambina fa finta di essersi fatta male, ma l'idea non funziona: i bambini restano incollati davanti alle vetrine. Allora un'altra bambina dice

I bulli si distraggono per altre cose: bar, negozi di sigarette, angoli dove si compra la droga.

Il bambino di campagna interessato alle belle ragazze? «Quello di città è più abituato e più interessato»; «Proprio perché il bambino di campagna non era abituato a vedere le belle donne in

che più avanti c'è un negozio migliore e una bella ragazza. Si riesce a proseguire, ma ci sono altre distrazioni: belle macchine, le ragazze nella vetrina di un negozio Vodafone, una corsa di modo... ma soprattutto una sfilata di moda e intimo femminile che incanta proprio tutti, bambini e bambine.

Qui il tempo passa. I sei bambini non lo sanno, ma nel frattempo i genitori sono andati a cercarli. Certo non potevano immaginarsi che ora erano a vedere una sfilata così. I sei bambini e l'ex-bullesso non sanno neanche che i bullesso, con i loro motorini, sono arrivati al confine della città e dopo aver percorso delle strade sempre più piccole sono arrivati nel bosco. Per primi.

Il bosco però non è proprio come se lo immaginavano: i motorini rimangono bloccati nel pantano. Tra i tanti sentieri, l'erba alta, il fango e le piante con le spine, i bullesso bucano le ruote e non sanno più dove andare.

I sei bambini e l'ex-bullesso sono tutti incantati dalla sfilata, finché uno di loro ha l'impressione di vedere uno dei bullesso tra la gente. Non è proprio uno dei bullesso che li ha spiati, ma questa cosa fa tornare in mente e a tutti che devono sbrigarsi per arrivare al bosco. Riescono a trovare un mezzo pubblico per arrivare velocemente al confine della città e, di là, corrono verso il bosco.

Si accorgono delle tracce lasciate dai motorini in un sentiero fangoso e le seguono. Dopo un po', sentono le voci dei bullesso... Che fare? I bullesso stanno entrando sempre di più nel bosco e loro li seguono per controllarli. Ora sarebbe il momento di chiamare qualcuno, la polizia o i genitori. Ma forse c'è ancora tempo per risolvere il problema da soli.

Senza accorgersene, però, i bullesso e i sei amici con l'ex-bullesso continuano ad avanzare nel bosco, tra piccoli sentieri intricati... Non sarà facilissimo trovare il sentiero giusto per tornare indietro.

A un certo punto, entrambi i gruppi arrivano ad un punto in cui vedono una casetta con un camino fumante. Andando verso la casa, i bullesso e i sei amici con l'ex-bullesso escono allo scoperto e si vedono. Fanno in tempo soltanto a scambiarsi qualche sguardo di meraviglia e preoccupazione, quando sentono la voce di un vecchio: un vecchio molto alto, grande e grosso, che sta venendo verso di loro. Neanche il bullesso più grande se la sentirebbe di affrontarlo.

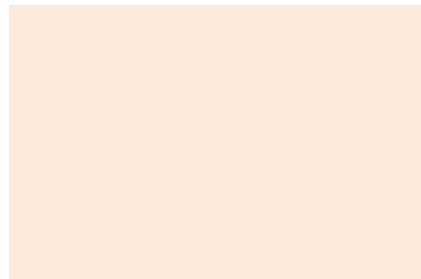
Il vecchio capisce subito che i due gruppi sono molto diversi. Le sue parole, però, sono rivolte a entrambi i gruppi: "Da questo bosco non si esce, a meno che io non vi dica la strada. È un bosco incantato. I sentieri, i prati, gli alberi, il fango cambiano continuamente di posto: perciò, anche se non ve ne siete accorti, il bosco è un labirinto che si trasforma in continuazione. Se volete uscire dovrete superare una prova. Venite con me".

Tutti quanti, bullesso e non bullesso, restano senza parole e seguono il vecchio. Il vecchio li accompagna vicino a un tavolo, coperto da alberi con i rami così fitti che forse non lasciavano passare neanche la pioggia. Sul tavolo c'era il disegno di una grande isola, in mezzo a un oceano. Il vecchio dice: "Questa è una grande isola disabitata, molto

sfilata, rimane molto attratto anche lui».

Perché i genitori non pensano che i bambini potevano essere alla sfilata? «Perché poteva essere una cosa privata e quindi i genitori non sapevano che ai maschi interessava»;... «lo potevano sapere, invece, perché i maschi in camera avevano dei poster».

lontana da qui. Pensate insieme, *tutti insieme*, a come si potrebbe fare per costruire su quest'isola un posto in cui *vivere bene*. Pensate a come dovrebbero essere le case, a quali cose si dovrebbero avere, alle *regole*, e a tutte le cose importanti per poter *vivere bene* su quell'isola. Se riuscirete a inventarvi una bella *utopia*, riuscirete anche ad uscire da questo bosco”.



Contatti

➤ Progetto 2010-2011

Collaboratori:

Armunia (Direttore artistico, Andrea Nanni) - Laboratorio di filosofia Ichnos (Direttore scientifico, Alfonso Maurizio Iacono) | Paola Consani; Elisabetta Furini; Luca Mori; Erika Gori; Marina Capone; Azzurra Brandi. Coordinatori Paola Conforti e Alessio Pizzech

Supervisione percorso Ichnos: Prof. Alfonso Maurizio Iacono e Prof.ssa Maria Antonella Galanti (Università di Pisa)

➤ Siti di riferimento:

Laboratorio filosofico Ichnos: <http://ichnos.humnet.unipi.it>

Armunia Festival Costa degli Etruschi: www.armunia.eu

1° circolo didattico Rosignano M.mo: www.1circolorosignano.it/

2° circolo didattico Rosignano M.mo: www.2circolorosignano.it/

Progetto "Rapidovolo": www.rapidovolo.it.

➤ Consigli di lettura

Esperienze con i bambini:

- A.M. Iacono, S. Viti, *Le domande sono ciliegie. Filosofia alle elementari*, Manifestolibri, Roma 2000
- A.M. Iacono, S. Viti, *Per mari aperti. Viaggi tra filosofia e poesia nelle scuole*, Manifestolibri, Roma 2004
- M. A. Galanti (a cura di), *In rapido volo con morbida voce. L'immaginazione come ponte tra infanzia e adultità*, ETS, Pisa 2008
- L. Mori, *Esperimenti mentali come approccio alla formazione*, in "FOR. Rivista per la formazione", n. 85, 2010, pp. 80-85

Chi vuole maggiori informazioni sui percorsi formativi per bambini e genitori basati sul metodo degli esperimenti mentali in gruppo può rivolgersi a Luca Mori, moriluca@gmail.com