Introduzione

Iniziamo ad avvicinarci al gioco vero e proprio, un passo alla volta. Durante il percorso cercheremo di prendere contatto con il nostro corpo nella sua interezza, renderemo nostro lo spazio dove i bambini trascorrono le loro giornate e abbandoneremo poco alla volta la parola, in favore della gestualità, delle espressioni del viso e della tensione corporea. Per ogni passo uno di noi dovrà guidare gli altri, leggendo le istruzioni ad alta voce, e tutti insieme ci cimenteremo con una serie di piccoli giochi preparatori.

È normale che l'idea di rinunciare alla parola ci spaventi o ci stranisca: proviamo a pensare a noi stessi come a un nuotatore freddoloso, che si immerge in mare poco alla volta, consapevole di ogni centimetro di pelle a contatto con l'acqua gelata. Alla fine ci vuole comunque un po' di coraggio per tuffarsi!

Fino all'inizio del gioco vero e proprio, che inizierà subito dopo il *Passo 6: Non voglio crescere mai!*, senza ulteriori letture o interruzioni, è permesso scambiarsi parole o suoni. Un passo dopo l'altro, però, saremo incoraggiati a usare un tono sempre più basso o a stare in silenzio, soprattutto mentre svolgiamo un'attività individuale. Concentriamoci sulle sensazioni che scaturiscono dalla mancanza di parole.

Passo 0. Il giardino segreto

Distribuiamoci in modo casuale per la stanza, ognuno per sé, evitando di formare coppie o gruppi.

Iniziamo a muoverci nello spazio, concentrandoci solo sui nostri passi. Immaginiamo di trovarci in un parco pubblico, verde, ben curato, costeggiato da sentieri e punteggiato da aiuole di fiori. Non siamo da soli nel parco, ma gli altri sono tutti perfetti sconosciuti. Quando ci capita d'incrociarci, salutiamoci in maniera educata e scambiamo qualche convenevole, proprio come siamo abituati nella vita quotidiana. La nostra interazione dev'essere breve e del tutto priva di emozioni. Possiamo usare tutte le parole che vogliamo, ma di fatto non significano nulla.

L'obiettivo di questo passo è rompere il ghiaccio e scaldarci, partendo da un modello di comunicazione all'opposto rispetto a quello che cercheremo di assumere una volta tornati bambini, nel silenzio. In questo Tempo dell'Adulto cerchiamo di essere il più possibile neutri e di resistere alla tentazione di fare dell'ironia. Queste sono di fatto le formalità della nostra società civile: non è il momento di prenderne le distanze.

Durata 5 minuti, scanditi dal cronometro.

Passo 1. Chi ha dormito nel mio lettino?

Due tra noi devono prendere un rotolo di nastro adesivo di carta a testa e posizionarsi agli estremi opposti dello spazio di gioco. Uno alla volta, tutti gli altri vanno a disporsi a fianco dell'uno o dell'altro, formando in questo modo due gruppi più o meno equivalenti e lasciando nel mezzo un grande spazio vuoto. Quando siamo tutti in posizione, lasciamo calare il silenzio e pensiamo ciascuno per conto proprio a una canzone, filastrocca o ninna nanna della nostra infanzia alla quale siamo particolarmente legati o che ricordiamo con piacere. Se non ci ricordiamo le parole non importa, va bene anche solo la melodia.

A questo punto sdraiamoci a terra, in una posizione comoda e rilassata, prendendo le misure del nostro Lettino immaginario, grande abbastanza da contenerci. Passandoci di mano il nastro adesivo e aiutandoci gli uni con gli altri all'interno del gruppo, tracciamo i contorni di tutti i Lettini oppure, se abbiamo a disposizione dei letti veri e propri, dedichiamo del tempo a rifarli con cura, sistemando le coperte e sprimacciando i cuscini. Mentre prepariamo i Lettini cerchiamo di parlare il meno possibile tra di noi, canticchiando invece ciascuno la propria Canzone della buonanotte.

L'obiettivo di questo passo è familiarizzare con lo spazio di gioco e rendere davvero nostri i Lettini, dove saremo chiamati a ritornare più volte nel corso del gioco.
Dura il tempo necessario, senza cronometro.

Passo 2. Verso l'Isola che non c'è

Raduniamoci tutti al centro della stanza e immaginiamo di tornare insieme al parco, anche se stavolta è il Tempo della Gioventù: abbiamo tutti sedici, diciassette anni e ci siamo dati appuntamento per una partita tra amici.

Mettiamoci d'accordo su quale sarà il nostro sport, che sia pallavolo, calcetto, palla prigioniera o quello che preferiamo, e decidiamo chi tra noi ha portato la palla. Chiunque sia deve darle forma con le mani, portando davanti al viso pollice e indice come si stringesse una pallina da ping pong invisibile o magari tenendo entrambe le mani strette al petto, come se reggesse un pallone da basket, tanto pesante quanto immateriale. Quando si sente pronto, chi ha portato la palla può metterla in gioco e tutti ci muoveremo di conseguenza, provando a riceverla oppure a calciarla o ancora invocando un passaggio.

L'obiettivo di questo passo è riscaldare tutto il nostro corpo, sciogliendo i muscoli e imparando a muoverci come un gruppo.
Durata 5 minuti, scanditi dal cronometro.

Passo 3. Filastrocca dei mille colori

Prendiamo il sacchetto con i gessetti e a turno infiliamoci la mano, estraendo tre gessetti a testa, di colori diversi tra loro (se capita di pescarne due uguali, si rimette il doppione nel sacchetto e si pesca di nuovo). I gessetti che riceviamo in questo modo rappresentano le nostre *Emozioni iniziali* e ci basta consultare il riepilogo *Tutti i colori delle emozioni* che abbiamo già appeso per conoscere le associazioni. Facciamo comunque il possibile per memorizzarle e, se scoprissimo solo ora che non abbiamo a disposizione uno dei colori suggeriti, mettiamoci d'accordo su come sostituirlo e correggiamo di conseguenza il riepilogo.

Una volta provvisti di gessetti, torniamo ciascuno al proprio Lettino e passiamo il resto del tempo a disposizione a colorare il nastro adesivo di carta: se abbiamo a disposizione veri letti, fasciamo la struttura con il nastro e coloriamolo. Diamo libero sfogo alla fantasia, lasciandoci ispirare dai colori che abbiamo pescato oppure dai ricordi della nostra infanzia. Anche questo è un momento perfetto per canticchiare a bassa voce la nostra Canzone della buonanotte. Lasciamo i gessetti nei Lettini alla fine di questo passo.

L'obiettivo di questo passo è prendere confidenza con i gessetti e ultimare i Lettini.
Durata 5 minuti, scanditi dal cronometro.

Passi 4. Chi ha paura del lupo cattivo?

Raduniamoci tutti al centro della stanza e immaginiamo di tornare insieme al parco, anche se stavolta è il Tempo dell'Infanzia: siamo bambini di nove o dieci anni e il parco ci appare molto più grande, vasto e misterioso. Il nostro modo di muoverci e d'interagire cambia, così come gli occhi con i quali guardiamo il mondo. Le parole sono sempre meno importanti, contano i gesti, ma lo scopo rimane lo stesso. Giocare.

Uno di noi assume subito il ruolo della Strega e il suo obiettivo è quello di riuscire ad acchiappare tutti gli altri, toccandoli. Se si viene toccati dalla Strega, bisogna congelarsi immediatamente nella posizione in cui ci si trova e si rimane bloccati fino a quando uno dei nostri compagni liberi ci tocca a propria volta. Per evitare di essere presi e congelati, possiamo scappare o abbracciare un altro bambino: saremo entrambi immuni al tocco della Strega per tutto la durata dell'abbraccio. Attenzione, però, perché la Strega non rimane per forza la stessa nel corso di tutto il gioco! Infatti la Strega può decidere in qualsiasi momento di cedere il proprio ruolo a uno dei bambini congelati, con il gesto di scompigliargli i capelli. Continuiamo ad alternarci nel ruolo di Strega Ghiaccio e pensiamo soltanto a goderci la spensieratezza del gioco.

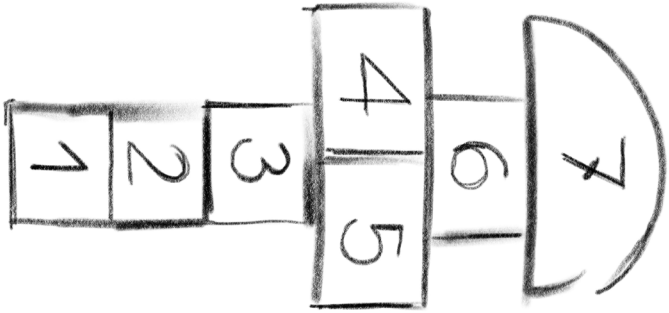
L'obiettivo di questo passo è imparare le regole di Strega Ghiaccio, il gioco che va a occupare una delle fasi previste dalle *Stagioni*.
Durata 5 minuti, scanditi dal cronometro.

Passo 5. Uno, due, l'asino e il bue

Torniamo tutti verso i Lettini e scegliamo uno dei nostri gessetti colorati, quindi andiamo tutti a una delle estremità dello spazio di gioco che non sia già occupata dai Lettini.

Iniziamo a disegnare una Campana sul pavimento con i gessetti, seguendo il modello qui sotto. Se il pavimento non consente l'uso dei gessetti, disegniamo la Campana con lo scotch di carta e poi coloriamolo con i gessetti. Una volta completata la Campana, prendiamo i due *Finali* e posizioniamoli nelle caselle corrispondenti, 0 e 7.

L'obiettivo di questo passo è creare la Campana e giocare un'ultima volta con i gessetti. *Dura il tempo necessario, senza cronometro.*



Passo 6. Non voglio crescere mai!

Raduniamoci tutti al centro della stanza e immaginiamo di tornare per l'ultima volta al parco. Stavolta è il Tempo dei Piccoli: siamo bambini di cinque o sei anni.

In quest'ultimo passo il gioco è proprio quello del silenzio: a partire da adesso dobbiamo sforzarci di abbandonare completamente il linguaggio. È il momento di affidarci al nostro corpo, alla comunicazione tramite i gesti, al significato che può assumere il contatto. Cosa prova un bambino così piccolo a passeggiare per un parco tanto grande, tutto solo? Come come siamo finiti qui? Cercheremo di andarcene il prima possibile per tornare tra le braccia della mamma o trasformeremo questa giungla fantastica nella nostra nuova casa?

L'obiettivo di questo passo è concludere *Il ritorno all'infanzia* e introdurci al gioco. Allo scadere del tempo, torniamo ai nostri Lettini. Una volta impostato il conto alla rovescia per i 2 minuti del Sonnellino, potremo tutti chiudere gli occhi e lasciarci trasportare dal suono della nostra Canzone della buonanotte. Quando li riapriremo, il gioco avrà inizio.

Durata 5 minuti, scanditi dal cronometro.