

MACCHININE CIECHE

Un'attività a coppie da svolgere preferibilmente all'aperto o in un ambiente coperto sufficientemente grande. Nel primo turno A fa la parte della macchinina e tiene gli occhi chiusi e le mani in avanti a mo' di paraurti mentre B fa l'autista e lo guida con un codice non verbale. Ecco un esempio: la mano o due dita appoggiate tra le scapole vuol dire: avanti dritto; la mano sulla spalla destra (o sinistra) vuol dire: volta a destra (o a sinistra); la mano sopra la testa vuol dire: retromarcia; nessun contatto vuol dire: stop! (questo ultimo è molto difficile da cogliere e con i più piccoli sarà meglio concordare un altro segno per lo stop, ad esempio: nessun contatto e anche un battito di mani oppure le mani sui fianchi). La coppia può anche elaborare suoi codici per altri movimenti (ad esempio toccare il ginocchio per farlo alzare per fare le scale) a condizione che questo nuovo accordo avvenga in modo non verbale.

Durante il primo turno, che deve durare almeno 10 minuti e si svolge in silenzio, l'autista, che è responsabile della sua macchinina e la tratta con la massima cura, fa un percorso abbastanza vario per sperimentare le possibilità del veicolo in quell'ambiente e infine torna al punto di partenza. A questo punto i due hanno un minuto per scambiarsi qualche parola e quindi cambiano ruolo.

È possibile che la macchinina abbia delle difficoltà a mantenere gli occhi chiusi per tutto il tempo, ciò infatti richiede una certa fiducia nel compagno e può fare paura. Questo fatto non va considerato un errore da correggere o evitare con bende, ma lasciato all'esperienza delle persone.

Alla fine dell'esperienza tutto il gruppo in cerchio ha alcuni minuti perché chi lo desidera possa esprimere le sue sensazioni, difficoltà, scoperte.

variante

Il gioco è molto importante e ricco di significati: è anche un gioco di collaborazione, di fiducia, di percezione sensoriale. Per sottolineare di più questi aspetti, si può proporre la guida e il cieco senza l'immagine delle macchinine e senza sottolineare la comunicazione non verbale. La guida conduce il cieco come vuole e i due camminano alla velocità decisa dal cieco, possibilmente in un bell'ambiente all'aperto. Nella conduzione e nella verifica finale il conduttore dà il tempo perché i partecipanti esprimano i diversi aspetti dell'esperienza.