



Laboratorio: SCACCO MATTO

Nodo: i giovanissimi e le scelte prese insieme

Quanto i giovanissimi riescono a fare squadra valorizzando il gruppo con le proprie scelte personali?

Il laboratorio consiste nel giocare una partita di scacchi in gruppo con i giovanissimi. Si offriranno due opzioni di gioco in base al numero di giovanissimi che partecipano all'incontro settimanale. Per questo serve avere una conferma (almeno indicativa) del numero di giovanissimi presenti.

Scacchiera umana (oltre i 20 partecipanti)

Inizialmente ci si divide in due squadre e l'educatore tiene in mano nascosti due pezzi degli scacchi, uno nero ed uno bianco. Uno dei due caposquadra (estratto a sorte) sceglie, toccando la mano dell'educatore, il colore della sua squadra. Ad ogni ragazzo viene affidato un ruolo che corrisponde ad un pezzo degli scacchi (si possono creare dei copricapi o usare dei post-it con i nomi dei pezzi ... largo alla fantasia!!) facendo attenzione che il caposquadra sia il re e ci si dispone sulla scacchiera (per squadra). È necessario che ogni squadra abbia almeno 1 re, 1 regina, 1 alfiere (max 2), 1 cavallo (max 2), 1 torre (max 2) e 5 pedoni (max 8) in maniera da creare le 2 file. Il numero dei pedoni deve essere uguale al numero di tutti gli altri pezzi per uniformare le 2 file. Anche la scacchiera si adatta al numero di pedoni, quindi se ci sono 5 pedoni sarà 5x5 e così via. Ovviamente la situazione ideale, che corrisponde al vero gioco degli scacchi, è quella di giocare con 2 squadre da 16 giocatori e quindi avere una scacchiera 8x8.

Iniziano a muovere i bianchi. Ogni volta che si deve muovere, il capogruppo, che avrà preso il pezzo del re, chiama il pezzo che si deve muovere senza però indicare la mossa che sarà scelta singolarmente dal singolo componente. In questo senso ognuno dovrà includersi nella strategia del gruppo senza conoscerla e cercare di comprendere le mosse degli altri. L'educatore potrà togliere pezzi alla squadra che, in maniera indisciplinata, si racconterà la strategia, anche in maniera velata.

Il gioco finisce quando si proclama lo "SCACCO MATTO"

Unica scacchiera, tante mani (meno di 20 partecipanti)

Inizialmente ci si divide in due squadre e l'educatore tiene in mano nascosti due pezzi degli scacchi, uno nero ed uno bianco. Uno dei due caposquadra (estratto a sorte) sceglie, toccando la mano dell'educatore, il colore della sua squadra. A questo punto, ogni caposquadra sistema i pezzi sulla scacchiera e allora il caposquadra bianco fa la prima mossa, poi il caposquadra nero e così via tutti gli altri componenti del gruppo uno alla volta. In questo senso ognuno dovrà includersi nella strategia del gruppo senza conoscerla e cercare di comprendere le mosse degli altri. L'educatore potrà togliere pezzi alla squadra che, in maniera indisciplinata, si racconterà la strategia, anche in maniera velata.

Il gioco finisce quando si proclama lo "SCACCO MATTO"