

(Vi ripeterò tutto quello che fece il Dodo perché so che potrebbe piacere anche a voi, in uno di questi giorni d'inverno, di provare la "corsa confusa").

Prima di tutto il Dodo tracciò i limiti di un campo quasi circolare ("non importa se non è un cerchio preciso" disse). Poi tutta la compagnia fu disposta in fila lungo la linea. Nessuno gridò: "Uno, due, tre, via!" Ognuno cominciava a correre quando gli pareva e smetteva quando ne aveva voglia. Perciò non fu facile capire quando la corsa fosse finita. In ogni caso, dopo che ebbero corso per quasi mezz'ora, quando ormai tutti erano perfettamente asciutti, il Dodo improvvisamente gridò: "La corsa è finita!" Tutti s'affollarono intorno a lui col fiato grosso e gli chiedevano: "Allora, chi ha vinto?" Per poter rispondere a questa domanda, il Dodo dovette riflettere a lungo. Perciò se ne stette seduto per molto tempo e teneva il dito premuto sulla fronte, nell'atteggiamento in cui di solito vediamo ritratto Shakespeare. Intanto tutti gli altri aspettavano in silenzio.

Alla fine il Dodo alzò il capo e disse: "OGNUNO ha vinto e tutti meritano un premio".

"Ma i premi chi li dà?" chiesero gli altri in coro.

"LEI, naturalmente" rispose il Dodo indicando Alice. Allora l'intera comitiva si affollò intorno ad Alice gridando con una grande confusione: "I premi, i premi!" Alice non sapeva cosa fare. Disperata si mise la mano in tasca, tirò fuori una scatola di confetti (per fortuna l'acqua salata non c'era entrata) e li distribuì come premi. Ce n'erano abbastanza per fare uno a testa.

"Ma anche lei deve avere il premio" fece notare il Topo.

"Naturalmente" rispose il Dodo con aria pensosa. Poi si rivolse ad Alice: "Che altro hai in tasca?" "Solo il ditale" rispose triste Alice.

"Dammelo" disse il Dodo.

Ancora una volta si affollarono tutti intorno ad Alice mentre il Dodo le consegnava solennemente il ditale con queste parole: "A nome di tutti noi, ti prego di voler accettare questo elegante ditale".

Tutti applaudirono, quando il Dodo finì il suo discorso. Alice pensò che era tutto assurdo, ma siccome gli altri apparivano compunti per la solennità dell'occasione, trattenne il riso. Anzi, fece un inchino e, non riuscendo a trovare niente da dire, prese il ditale con aria solenne. Poi tutti cominciarono a mangiare i confetti e questo fatto provocò un po' di rumore e di confusione.[...]

## "CORSA SENZA REGOLE"

**TIPOLOGIA:** gioco di movimento.

**OBIETTIVO:** sperimentare che senza regole o con regole non esaurienti i giochi non hanno senso o mancano di un criterio valido per decidere chi vince.

**PARTECIPANTI:** gruppo dai 14 anni in su.

**TEMPO:** circa 10- 15 minuti

**AMBIENTE:** spazioso salone o cortile.

**MATERIALE:** nessuno - facoltativo a seconda dei comandi che si intende dare.

**PREPARAZIONE:** preparare il campo di gioco e una sequenza di comandi/nuove regole che verranno poi inseriti casualmente durante la corsa. Il gioco/sperimentazione si ispira al brano "la corsa confusa" di Lewis Carroll in "Alice nel paese delle meraviglie" capitolo 3, riportato in seguito.

**SPIEGAZIONE:** l'attività prevede che i ragazzi sperimentino una corsa simile a quella descritta nel brano, il conduttore o i conduttori (possono essere anche più di uno al fine di confondere maggiormente le idee) dovranno "gestire" in modo molto confuso una corsa. Le regole possono essere dette solo parzialmente all'inizio oppure non dette, possono essere aggiunte durante il gioco, possono essere dette solo a parte del gruppo, etc... la gestione e la realizzazione è assolutamente libera.



Alcune ipotesi di corsa possono essere:

- disegnare un campo geometricamente casuale o non definire la forma del campo
- distribuire i concorrenti senza un criterio unico
- non dare il via o non dare lo stop
- dare una nuova regola solo a parte del gruppo o da un pezzo di percorso in avanti
- urlare una regola e poco dopo contraddirsi o darne un'altra opposta.

## "CORSA SENZA REGOLE"

### RACCONTO

**TIPOLOGIA:** racconto.

**OBIETTIVO:** mettere in evidenza le anomalie della "corsa confusa" e riflettere sulle regole in generale. Portare l'attenzione sul fatto che in assenza di regole non esiste gioco ma solo confusione.

**PARTECIPANTI:** gruppo dai 14 anni in su

**TEMPO:** circa 10-15 minuti

**AMBIENTE:** interno o esterno.

**MATERIALE:** testo da leggere.

**ATTIVITA':** lettura del testo "la corsa confusa" di Lewis Carroll in "Alice nel paese delle meraviglie" capitolo 3 riportato in seguito e analisi insieme ai ragazzi della situazione descritta.

#### Domande utili per la discussione:

- Cosa ne pensate di questa corsa?
- La proporreste per un pomeriggio di grest? Perché?
- Cosa mancava in questa corsa? Era possibile migliorala?

### BRANO "LA CORSA CONFUSA"



[...] "Quello che volevo dire" continuò il Dodo "è che la cosa migliore per asciugarsi sarebbe una "corsa confusa"".

"Che cos'è una "corsa confusa"?" domandò Alice; in realtà non aveva molta voglia di saperlo, ma dato che il Dodo aveva fatto una pausa, come se pensasse che qualcuno dovesse a questo punto chiedere spiegazioni, s'era fatta avanti. D'altra parte non c'era nessun altro che avesse accennato a parlare. "Ecco", disse il Dodo "la maniera migliore per spiegare che cos'è una "corsa confusa" è di farla".