

Leila e Luca dall'autodemolizioni  
Prologo



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
Confederazione Svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
Confederaziun svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra  
Ufficio federale dello sport UFSPO

Leila e Luca hanno un loro posto segreto: il recinto dell'autodemolizioni vicino a casa loro. Quando la mamma li manda via da casa dicendo: «forza pigroni, uscite un po' all'aria fresca», quasi sempre vanno a finire là.

Anche oggi Leila propone di andare nell'autodemolizioni, e subito i due corrono via. Nel loro posto segreto ci sono sempre molte cose da vedere; i gemelli guardano affascinati ma con un certo rispetto i vecchi veicoli arrugginiti e i pulmini, che nascondono ciascuno una sua storia. A ben vedere Luca e Leila non potrebbero neanche stare qui, perché il proprietario, Vladimir Sfasciacarrozze, non vuole bambini in giro fra i rottami, e ha già minacciato di aizzare contro gli intrusi il suo pitbull Pitti, che però, anche senza la museruola, proprio non riesce a sembrare minaccioso e a mettere paura.

«Luca, guarda!», grida Leila. I bambini restano fermi davanti a uno strano veicolo di piccole dimensioni, gettato un po' in disparte. È blu e ha tre ruote. «Ehi, una motocicletta con il tetto!», dice Luca stupito. «Ho già visto qualcosa di simile in un cartone animato!» – «ma certo, penso che si chiami Tuc Tuc ed è un taxi come si usano in Thailandia», aggiunge Leila. Lei è nata tre minuti prima del fratello e quindi sa più cose di lui. Almeno così pensa lei. Salta agile sul mezzo e si accorge che le chiavi sono nel quadro. Al portachiavi è appeso un particolare amuleto. «Luca, guarda, c'è scritto sopra «Bon voyage». Che cosa vorrà dire?» – «Cosa? Non lo sai?», dice Luca assumendo un'espressione saccente. «Significa «buon viaggio» in francese!»

Luca prende posto sul sedile posteriore e chiude la sbarra di sicurezza. Leila gira la chiave e prova ad accendere il motore, che come per magia si avvia. «Oh, oh, Luca... vogliamo partire davvero?» – «Ma chiaro!», risponde Luca dal sedile posteriore: «Facciamo il giro del mondo, per favore!», chiede. «E ora so anche perché questo trabiccolo si chiama Tuc Tuc, con il rumore che fa, proprio uno strano tu tu tu!» Il motore ha un ritmo davvero particolare, ma quando Leila dà un po' di gas subito il Tuc Tuc scatta in avanti, dirigendosi a tutta velocità sulla baracca del signor Sfasciacarrozze. «Oh no!», grida Luca, che non ha neanche il coraggio di guardare. Solo all'ultimo momento Leila riesce a evitare l'ostacolo attaccandosi con tutte le sue forze al manubrio.

E poi all'improvviso il Tuc Tuc prende il volo! «Ehi, stiamo volando!», grida Leila. Sfasciacarrozze esce di corsa dalla baracca, alzando minaccioso i pugni al cielo «se vi prendo vi faccio vedere io!» minaccia rosso in volto «scendete immediatamente da là! Non siamo alle giostre qui!»

Leila e Luca guardano in basso, verso il signor Sfasciacarrozze che diventa sempre più piccolo. Si alzano sopra i tetti della città superando le file di case color arcobaleno. Sotto di loro si vede lo stagno con le anatre, in cui si rispecchia il sole. Ora il motore borbotta alla massima potenza e Leila e Luca – letteralmente schiacciati contro i sedili – non riescono quasi a respirare, perché ormai volano a tutta velocità. «Fzzzzzzzz!» All'improvviso si sente un sibilo potente, e il Tuc Tuc scompare dentro un buco nel cielo...



**1 Vero o falso**

Avete appena ascoltato l'inizio dell'avventura. Siete stati attenti? L'insegnante dice qualcosa che riguarda la storia. Se quello che dice è vero vi mettete in piedi sulla sedia\* e annuite, se è falso vi sedete a terra e scuotete la testa.

\***Attenzione:** con le sedie girevoli limitarsi ad alzarsi in piedi.

**Vero**

1. Il posto preferito di Leila e Luca è l'autodemolizioni.
2. Il proprietario dell'autodemolizioni è il signor Sfasciacarrozze.
3. Il cane del signor Sfasciacarrozze si chiama Pitti.
4. Luca e Leila volano via su un Tuc Tuc.
5. Il Tuc Tuc è un taxi thailandese a tre ruote che assomiglia una moto con un tetto.
6. Leila e Luca sono gemelli.
7. «Bon voyage» è francese e significa «buon viaggio».
8. Il signor Sfasciacarrozze minaccia i bambini di aizzare contro di loro il suo pitbull.
9. Leila e Luca volano al di sopra della città.

**Falso**

1. Il posto preferito di Leila e Luca è il parco giochi.
2. La padrona dell'autodemolizioni si chiama signora Felicini.
3. Il cane del signor Sfasciacarrozze si chiama Baubau.
4. Leila e Luca volano via su un aereo.
5. Il Tuc Tuc è un giocattolo che assomiglia un po' a un trenino.
6. Leila e Luca sono amici.
7. «Bon voyage» è una caramella per gemelli.
8. Il signor Sfasciacarrozze promette a Leila e Luca di farli giocare un po' con il suo cane.
9. Leila e Luca sorvolano un fiume.

**2 Alla ricerca di aggettivi presso l'autodemolizioni**

Leggete ancora una volta il testo alla ricerca di un aggettivo, annotandolo su un foglietto, poi muovetevi liberamente per la stanza. Quando incontrate un compagno stringetevi la mano e presentatevi: «il mio nome è <aggettivo>». Una volta terminate le presentazioni in classe annotate tutti gli aggettivi che avete scoperto.

**Variante:** potete cercare anche sostantivi, nomi, verbi, preposizioni, ecc.

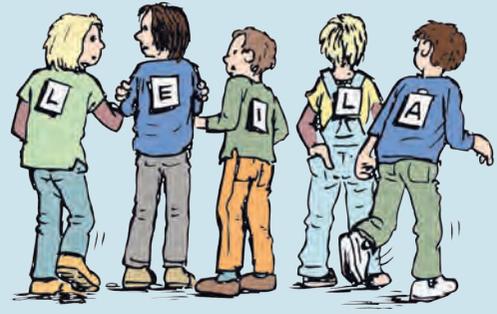


**3 Caos nell'autodemolizioni**

**Materiale:** foglietti con lettere dell'alfabeto, nastro adesivo

L'insegnante attacca diverse lettere sulla schiena di alcuni bambini, che poi corrono a disporsi in riga in modo da formare il nome di uno dei personaggi del racconto, senza poter parlare fra loro. Gli altri osservano e controllano che il personaggio esista davvero nel racconto.

Possibili personaggi sono: Luca, Leila, Sfasciacarrozze, Pitti, mamma.



**Un rituale per iniziare e uno per finire l'attività**

Il rituale è una sequenza motoria da eseguire sempre all'inizio e alla fine dei racconti, in modo da delimitare con chiarezza inizio e fine del viaggio nel mondo della fantasia. Con il rituale d'inizio i bambini s'immergono nella storia e partono con il Tuc Tuc per un'avventura sempre nuova. Con l'atterraggio del mezzo nel rituale finale si sottolinea il ritorno nell'ambito scolastico usuale.

**I testi in grassetto** riassumono i racconti iniziale e finale. Il docente legge il riassunto e gli alunni eseguono i movimenti in esso indicati. Quando tutti hanno imparato cosa devono fare, poi, il rituale può essere svolto anche senza parole, in forma ritmica (ad es. contando come suggerito).

**Rituale iniziale**

Parte	Movimento	Modo di contare <sup>a)</sup> (1-8)
1	<b>Il Tuc Tuc è un taxi thailandese.</b> I bambini stanno a destra delle proprie sedie.	1, 2
2	<b>Leila salta agile sul sedile del Tuc Tuc.</b> I bambini si siedono sulla sedia.	3, 4
3	<b>Luca si siede sul sedile posteriore e chiude la sbarra di sicurezza.</b> • I bambini si sporgono a destra e chiudono la sbarra di sicurezza destra. • I bambini si sporgono a sinistra e chiudono la sbarra di sicurezza sinistra.	5, 6 7, 8
4	<b>Leila gira la chiave.</b> I bambini girano 2 volte verso destra la chiavetta d'accensione.	1, 2
5	<b>Leila suona il campanello.</b> I bambini premono 2 volte a sinistra per suonare il campanello.	3, 4
6	<b>Luca ride e grida: «facciamo il giro del mondo per favore!»</b> I bambini tirano i piedi al petto e fanno un giro completo sulla sedia, restando seduti.	5-8 + 1-8
7	<b>Il Tuc Tuc scoppietta e traballa.</b> I bambini sollevano e abbassano rapidamente i glutei dalla sedia.	1-8
8	<b>Leila accelera a fondo.</b> I bambini inclinano la schiena all'indietro.	1-4
9	<b>Il Tuc Tuc va verso la baracca di Sfasciacarrozze, i gemelli quasi non hanno il coraggio di guardare.</b> I bambini chiudono gli occhi.	5-8
10	<b>All'ultimo momento Leila riesce a tirare il manubrio.</b> I bambini lanciano le braccia in alto.	1-4
11	<b>All'improvviso il Tuc Tuc decolla «ehi, stiamo volando», gridano i bambini.</b> I bambini in piedi su una gamba inclinano il tronco leggermente in avanti e allargano le braccia lateralmente, mentre l'altra gamba viene distesa indietro (cambiando gamba d'appoggio).	5-8
12	<b>Leila e Luca guardano in basso.</b> I bambini portano una mano alla fronte per meglio scrutare l'orizzonte.	1-4
13	<b>Il motore borbotta su di giri.</b> I bambini molleggiano su una gamba (cambiando gamba d'appoggio).	5-8
14	<b>Leila e Luca sono schiacciati contro i sedili.</b> I bambini si risiedono sulla sedia.	Fine

**Rituale conclusivo**

Questo rituale conclusivo può essere svolto dopo ogni sequenza anche se i bambini non conoscono ancora la storia finale.

Parte	Movimento	Modo di contare <sup>a)</sup> (1-8)
1	<b>Leila grida agitata: «perché il Tuc Tuc fa questi strani sobbalzi?»</b> I bambini sollevano e abbassano rapidamente i glutei dalla sedia.	1-8
2	<b>Luca si stringe nelle spalle.</b> I bambini sollevano e abbassano le spalle facendo spallucce (4 volte in alto e in basso).	1-8
3	<b>Leila grida: «ehi Luca, hai visto le case arcobaleno là davanti?»</b> I bambini indicano davanti a loro con gli indici puntati e le braccia tese, poi fanno un movimento a forbice (un braccio va verso l'alto, l'altro verso il basso).	1-8
4	<b>«E guarda là dietro, anche da noi c'è qualcosa del genere!»</b> • I bambini muovono da sinistra a destra il braccio destro disteso in avanti. • I bambini muovono da destra a sinistra il braccio sinistro disteso in avanti.	1-4 5-8
5	<b>Da lontano Luca e Leila vedono un cane saltare avanti e indietro.</b> I bambini saltellano a piedi uniti a destra e a sinistra (8 volte).	1-8
6	<b>Il Tuc Tuc fa una stretta virata...</b> I bambini eseguono una rotazione sul proprio asse.	1-8
7	<b>... e atterra esattamente dietro l'officina del signor Sfasciacarrozze.</b> I bambini si siedono sulla sedia.	Fine

Su [www.scuolainmovimento.ch](http://www.scuolainmovimento.ch) > Attuazione > Moduli > Materiale accessorio > Storie in movimento trovate un video con le istruzioni per il rituale iniziale e conclusivo.

<sup>a)</sup> Considerato che nell'apprendimento dei movimenti di danza si usa normalmente un ritmo di ¼ abbiamo scelto qui un conteggio da 1 a 8 per facilitare l'apprendimento e la suddivisione ritmica dei movimenti in diversi passi.

Leila e Luca incontrano la mummia ladra



«Attenta Leila!», grida Luca spaventato, «là davanti c'è...!», ma non riesce a dire altro. Ops, c'è mancato poco, ma per fortuna Leila è riuscita a frenare e il Tuc Tuc finisce nella sabbia sollevando una nuvola di granellini finissimi. Luca si stropiccia gli occhi «ma guarda che casa strana», dice stupito «senza finestra e senza neanche il tetto» – «Quella è una piramide!», gli spiega Leila, che di vecchi edifici se ne intende. ❶ Tanto tempo fa un re egizio se l'è fatta costruire come tomba.» – «Vuoi dire un faraone», corregge Luca con un'aria saccente, «ne ho già sentito parlare; forse è meglio parcheggiare il Tuc Tuc dietro quel leone di pietra con la strana parrucca?»

«È una sfinge!», afferma Leila, «non trovi anche tu che assomigli un po' al cane del signor Sfaciacarrozze?» – «Assolutamente no!», risponde Luca, «quello non ha certo una testa umana! Vieni, andiamo a dare un'occhiata alla piramide. Là dentro farà certamente più fresco che qui!»

Luca e Leila si avviano verso l'ingresso della piramide. «Per tutti i cammelli!», sospira Leila. «L'ingresso è bloccato dai sassi! Dobbiamo toglierli se vogliamo entrare.» ❷ All'interno della piramide è fresco e c'è odore di muffa. «Guarda che strani disegni», dice Luca. «Vedo un falco. Davanti ci sono un quadrato e dietro una mezzaluna e due bacchette. Chissà cosa significa?» ❸ – «Vuol dire 'Schatz', è una parola tedesca che significa tesoro, non sei stato attento quando l'abbiamo imparato a scuola?» si pavoneggia Leila. – «Pensi davvero che ci sia un tesoro qui dentro?», sussurra Luca.

I bambini si addentrano lungo un corridoio che sfocia in un altro, che finisce in una stanza buia. All'improvviso Luca grida: «Leila, c'è un ferito! Poveraccio, guarda, è bendato dalla testa ai piedi.» – «Ma che dici, quella è una mummia!», gli spiega Leila, «è morta da tantissimo tempo. Per evitare la decomposizione nell'antico Egitto i morti si conservavano come mummie.» Mentre escono in fretta dalla camera mortuaria Luca si gira un'ultima volta e si immobilizza all'istante: «Leila, la mummia se n'è andata! Guarda, è scomparsa dietro l'angolo.» – «Vieni, seguiamola.» Luca esita e resta fermo. «Non devi avere paura», gli sussurra Leila, che essendo nata esattamente tre minuti prima di lui si sente particolarmente forte e coraggiosa.

«Non ho certo paura di una mummia», ribatte Luca, seccato, «facevo solo finta. Ehi, Leila. Eccola là! Ho visto la mummia, ha un papiro sotto al braccio, certamente una pianta segreta del tesoro nascosto.»

All'improvviso la mummia dice con voce gracchiante: «hehehe! Stanotte mi prendo la coppa d'oro del faraone!». «La mummia è un ladro, dobbiamo assolutamente fermarla», fa Luca, «non deve rubare niente al faraone!». «Ho un'idea», gli risponde Leila, «vieni con me!» Non appena la mummia è scomparsa corrono svelti al Tuc Tuc, dove Leila toglie il campanello dal manubrio, poi tornano in fretta alla piramide, esplorando i corridoi e affacciandosi a ogni stanza.

«La mummia è là davanti!», grida Luca, «fa presto!» e all'improvviso nel silenzio risuona un acutissimo «riiiiiii-ingggg». La mummia si ripiega su sé stessa portandosi le mani alle orecchie. «Aiuto!», grida «nella camera mortuaria del faraone c'è un animale selvatico! Uhhhh, è la maledizione del faraone!» e scappa via urlando. ❹ «Certo non si farà rivedere tanto presto da queste parti», ghigna Leila. «Hai ragione, sorellina», conferma Luca sorridendo. Prima di partire si congedano da quello strano cane con i capelli lunghi. «Mi è sembrato di vedere che ci strizzasse l'occhio», si rallegra Leila.



### 1 Piramide

Con i vostri corpi formate una piramide. Per questo esercizio trovate una variante facile, una media e una difficile.

#### Nel formare la piramide dovete assolutamente rispettare alcuni punti

- Mai caricare la colonna vertebrale o la zona fra il bacino e le spalle.
- Lasciate spazio libero intorno per le eventuali cadute.
- Togliete le scarpe e se volete mettetevi a piedi nudi.
- Concordate una parola chiave con cui interrompere immediatamente l'esercizio se qualcuno si ferisce o si sente male.
- Fate attenzione a una buona tensione del corpo, che facilita l'attività.

#### Facile

- **5 bambini:** tre si dispongono carponi molto vicini fra loro, un quarto si stende prono o supino su di loro. Il quinto bambino fa da sostegno.
- **3 bambini:** uno carponi, un secondo si stende su di lui, prono o supino. Il terzo bambino fa da sostegno.

#### Media

- **4 bambini:** uno si mette carponi, un secondo a gambe divaricate al di sopra delle sue spalle, un terzo è con i piedi sul fondo schiena del primo e si appoggia alle spalle del secondo. Il quarto bambino fa da sostegno.

#### Difficile

- **4 bambini:** due bambini si dispongono carponi molto vicini fra loro, uno si mette carponi su di loro, a metà, con le mani sulle spalle e le ginocchia sul fondo schiena dei compagni. Il quarto bambino fa da sostegno.
- **Tutti:** la metà dei bambini sono disposti in cerchio carponi, l'altra metà forma con cautela il secondo piano disponendosi carponi sui compagni.

Fonte: [www.mobilesport.ch](http://www.mobilesport.ch) > Ginnastica > Acrobatica di gruppo (contenente anche altre idee).



### 2 Trasporto

Per costruire le piramidi, gli antichi egizi dovevano trasportare grandi quantità di blocchi di pietra. Per il nostro gioco ricorriamo a qualcosa di meno ingombrante: ognuno prende un oggetto diverso (ad esempio un astuccio), poi ci si divide in due gruppi uguali. Ogni gruppo si dispone in cerchio, poi a un ritmo concordato (ades. «ohh issa!») i bambini si passano gli oggetti dall'uno all'altro fino a quando ognuno si trova ad avere nuovamente il proprio. Quale gruppo ci riesce per primo?

### 3 Decifrare i geroglifici o leggere i disegni

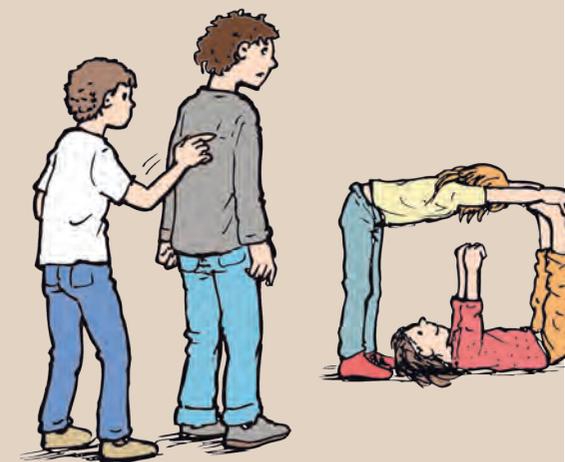
Basandovi sui geroglifici qui sotto, riuscite a decifrare il significato dei segni nella piramide?



Dividetevi a coppie. Uno scrive i segni della tabella dei geroglifici (lettere, disegni o geroglifici) e l'altro cerca di decifrare di cosa si tratti. Potete trovare una tabella adatta sulla pagina Internet «Blinde Kuh»: [www.blinde-kuh.de/egypten/hieroglyphen](http://www.blinde-kuh.de/egypten/hieroglyphen) > «Ein» Alphabet für Namen (Konsonanten und Vokale), solo in tedesco.

#### Provate anche queste varianti

- Fare disegni in aria
- Disegnare sulla schiena del compagno
- Rappresentare disegni con il proprio corpo (stesi o in piedi)
- Disegnare camminando in aula, in corridoio o in cortile
- Fare disegni tutti insieme (ognuno un disegno o una parte di un unico grande disegno)



### 4 Il campanello

Formate gruppi di tre e cercatevi un posto tranquillo. Disponetevi su una riga: i due bambini ai lati sono Luca e Leila che mettono in fuga la mummia (quello in mezzo) imitando il suono del campanello. La mummia si spaventa al suono stridulo e cambia continuamente direzione (avanti e indietro).

#### Varianti

- Se la mummia ha gli occhi aperti, il gioco è facile, se li chiude, diventa difficile. Quando Leila e Luca dicono «Stop», la mummia deve fermarsi (si evitano così scontri con ostacoli vari).
- In quadrato, con una mummia al centro.
- In cerchio, con una mummia al centro.

Leila e Luca nella giungla



EDK | CDIP | CDPE | CDEP  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra  
 Ufficio federale dello sport UFSPO

«Penso che mi stia facendo solletico un orango!», ridacchia Luca. «Ma qui ci sono soltanto foglie, grandi come fogli di giornale!» ribatte Leila, «meglio lasciare il Tuc Tuc». – «Per fortuna non è verde», fa Luca, «altrimenti non lo troveremmo più in questa fitta foresta». All'improvviso sentono delle grida acute che li fanno sobbalzare, poi vedono una scimmietta che corre verso Luca. «E tu chi sei?», chiede Leila. «Uga, Uga!», risponde la scimmia. «Una Uga davvero carina!», si complimenta Leila.

In quel momento Luca si abbassa. «Pst! Là davanti c'è qualcuno.» – «Non vedo niente», sussurra Leila. «Uga!», stride la scimmietta tirando i pantaloni di Luca. «Smettila!», sibila il bambino; «guardate, laggiù ci sono due uomini, dobbiamo nasconderci». I due uomini si fermano guardandosi intorno. «Prima li catturiamo e poi li impagliamo» dice uno dei due, mentre l'altro ride sguaiatamente. «E con i soldi mi compro poi un autodemolizioni di lusso, super accessoriato, all'altro capo del mondo.»

«Ma quello assomiglia al signor Sfasciacarrozze», sussurra Leila, mentre la scimmietta inizia a tremare tutta. «Vogliono impagliare anche te?», le chiede Luca, e la scimmietta annuisce come impazzita. «Uga...» – «Pst», sussurra Luca. «Sono dei bracconieri; dobbiamo avvisare tutti gli animali della foresta per farli mettere in salvo!» 1 Poco dopo i due uomini sono scomparsi nella fitta foresta.

La scimmietta afferra Luca per mano e lo tira via, per fermarsi davanti a una grotta. «Uga, Uga!» – «Ma io non voglio entrare là dentro», le spiega Luca, «neanche mille scimmiette mi faranno entrare in quell'antro oscuro!» – «Penso che voglia mostrarci qualcosa», dice Leila. «Vuole portarvi fino al tamburo magico», gracchia una voce all'improvviso. «In alto!», Leila indica un pappagallo: «l'uccello sta parlando con noi.»

«Giusto, miei amici spennacchiati», continua il pappagallo, «noi pappagalli parliamo tutte le lingue di voi umani. E ora andate a prendere il tamburo nella caverna, così possiamo avvisare del pericolo tutti gli animali!» – «Ma perché non lo prendi tu stesso?», chiede Luca. «Oh, è che...», gracchia il pappagallo, «si dà il caso che sono allergico al ragno velenoso Tarantula», che si annida nella caverna...» – «Anche noi siamo allergici ai ragni velenosi», si intromette Leila, al che la scimmietta inizia a singhiozzare tanto forte da spezzare il cuore. «Va bene, ci andremo», sospira Luca. «Ci vediamo presto», gracchia il pappagallo, aggiungendo a voce più bassa: «almeno spero!»

I bambini strisciano prudenti all'interno della grotta 2 con la scimmietta che continua ad agitarsi e a ripetere di continuo il suo «Uga, Uga, Uga...» – «Devi stare buona», le sussurra Leila, «altrimenti svegli Tarantula, il ragno velenoso». In fondo alla caverna i bambini vedono un ragno grande e grasso, su un letto a baldacchino fatto con gusci di noce di cocco, e proprio accanto a lui il tamburo. Prima ancora che possano dire qualcosa la scimmietta corre avanti e prende il tamburo. «Uga! Uga!»

«Dobbiamo scappare!», grida Luca, «il ragno si è svegliato!». 3 I tre corrono il più velocemente possibile verso l'uscita della caverna, riuscendo a uscire appena in tempo. Senza indugi la scimmietta si mette a suonare il tamburo 4 e subito tutti gli animali si danno alla fuga; la tigre velocissima, poi i gorilla, le scimmie, gli opossum, i pappagalli e alla fine anche due farfalle.

Poco dopo arrivano i cacciatori con il loro fuoristrada. «Per fortuna tutti gli animali sono riusciti a fuggire», sussurra Leila. «Non proprio tutti, uno è ancora qui», sorride Luca. «Guarda un po' chi sta seduto nel sedile posteriore della jeep!» – «Tarantula», il grasso ragno», sussurra Leila. «E mi sembra davvero molto arrabbiato! Molto bene, i cacciatori di frodo avranno presto una bella sorpresa!»



### 1 La caccia grossa

Sedetevi in cerchio e mettete le mani a terra davanti a voi o sulle ginocchia. Ora bisogna far passare in cerchio un segnale sonoro (colpo). Non appena un bambino ha finito di battere il colpo prima con una mano e poi con l'altra, il prossimo bambino può riprendere il segnale e riprodurlo. È il suono degli animali che fuggono nella giungla. Ognuno inizia dopo che il compagno che lo precede ha terminato. Subito dopo si fa circolare nel cerchio un altro segnale, che rappresenta l'avanzare dei bracconieri. Gli animali in fuga vengono catturati dai bracconieri o riescono a mettersi in salvo?

#### Varianti

- Incrociare le mani.
- Far scivolare la mano destra sotto la mano sinistra del vicino a destra.
- Far partire i cacciatori nella direzione opposta.



### 2 L'avvicinamento silenzioso

Formate un cerchio al centro del quale si mette uno di voi con gli occhi bendati, che ha il ruolo del ragno «Tarantula». Uno dei bambini in cerchio cerca di strisciare silenziosamente il più vicino possibile senza farsi scoprire. «Tarantula» appostato al centro ascolta attentamente e cerca di capire da quale direzione si sta avvicinando qualcuno.

**Variante:** Il bambino al centro deve indovinare anche quale dei compagni si sta avvicinando.

### 3 «Tarantula», il ragno velenoso

**Materiale:** corde da salto e spago di un certo spessore

Annodate diverse corde a formare un grande anello. Formate un cerchio e tenete l'anello di corde dall'esterno con entrambe le mani. Uno dei bambini si mette al centro del cerchio e fa il ragno velenoso «Tarantula», che vuole uscire dalla sua caverna e cerca di mordere chi lo circonda (toccandogli una mano).



Dovete cercare di tenere bloccato il ragno senza farvi mordere, cosa che potete evitare lasciando la corda quando vi attacca. Il bambino morso si siede al suo posto e inizia a toccare alternativamente il ginocchio destro con la mano sinistra e quello sinistro con la destra.

Man mano che diminuiscono i bambini che tengono la corda, la tensione di questa si allenta. Quando la corda tocca terra «Tarantula» può fuggire. Per quanto tempo riuscite a tenere il ragno prigioniero?

### 4 Bodypercussion

Vorreste mettere gli animali della foresta in guardia dall'arrivo dei bracconieri con il tamburo magico, come ha fatto la scimmietta. Non avete bisogno di uno strumento, vi basta il vostro corpo.

Su [www.scuolainmovimento.ch](http://www.scuolainmovimento.ch) > Attuazione > Moduli > Materiale accessorio > Storie in movimento trovate un video del ballo delle scimmie e altre sequenze di bodypercussion. Non ci sono limiti alla fantasia: cercate di collegare fra loro diversi ritmi e di tambureggiare partendo uno dopo l'altro in modo sfalsato.



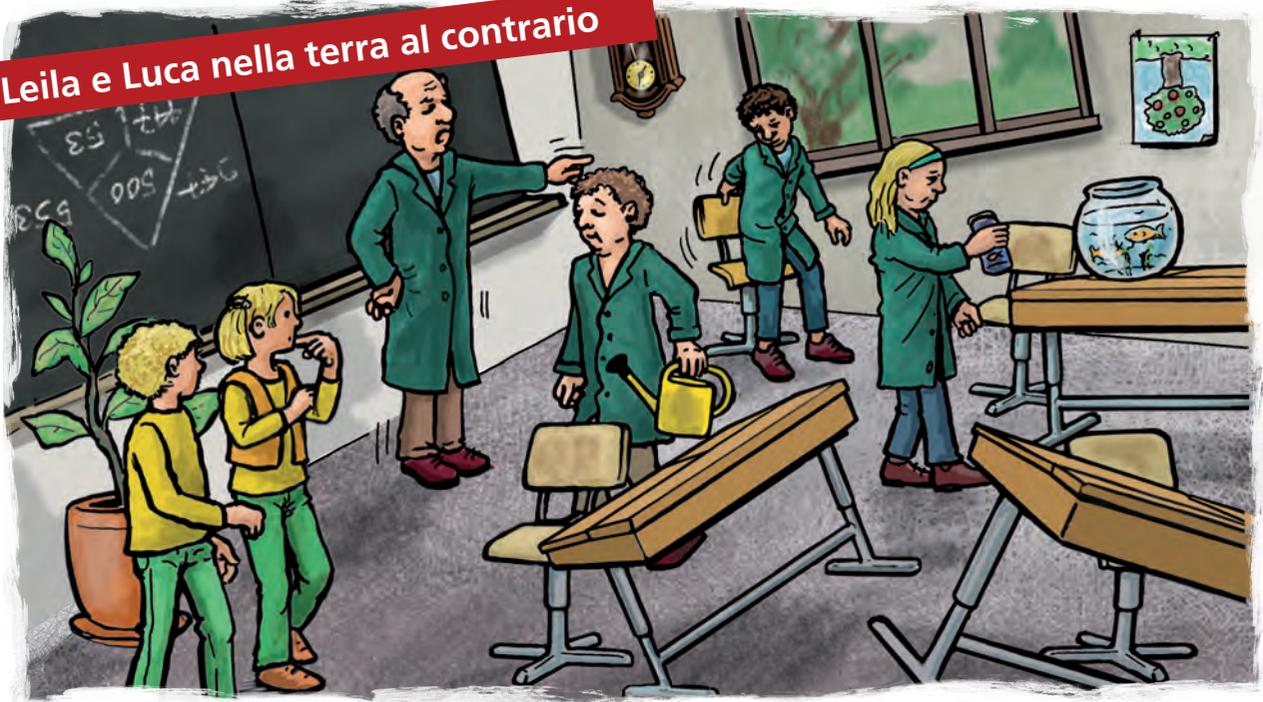
#### I suoni

	Schioccare le dita	sch		Sulla pancia	pa		Pestare i piedi a terra	pest
	Battere le mani	bat (1)		Battere sul petto a mano aperta	pet		Schiaffetti sulla bocca e sulle guance a bocca aperta	bo
	Battere le mani rapidamente due volte di fila palmo contro palmo	bat (2)		Battere sul petto con il pugno	pet pu		sinistra destra	si de
	Battere sulle ginocchia o sulle cosce	gin						

#### Ballo delle scimmie

1	+	2	+	3	+	4	+	5	+	6	+	7	+	8
gin de	gin si	gin de		bat (1)		bat (1)		gin de	gin si	gin de		bat (1)		
pet	bat (2)	pet	bat (2)	pet	bat (2)	pet		rapido bo						
pet de	pet si	pet de		bat (1)		bat (1)		pet de	pet si	pet de		bat (1)		
pet	bat (2)	pet	bat (2)	pet	bat (2)	pet		rapido bo						

Leila e Luca nella terra al contrario



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

 Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra  
 Ufficio federale dello sport UFSPO

1 «Pausa! Pausa! Voglio fare una pausa subito», Leila tira impaziente il fratello gemello per la manica. «Se proprio è necessario...», sospira Luca, che avrebbe tanto voluto continuare a volare ancora un po', dopo aver aspettato tanto per poter rimettersi alla guida. «Vedo una fontana laggiù!», si rallegra Leila, «finalmente possiamo bere!» Il Tuc Tuc atterra al centro di una vasta piazza e Leila corre avanti. Ma all'improvviso si ferma. «Ehi Luca, guarda qui, il beccuccio aspira l'acqua dalla fontana, invece di versarcela! Una bella complicazione se si vuole bere un po' d'acqua.» Mentre Luca riflette su dove mai siano finiti, Leila ha già trovato una risposta: «siamo sulla «piazza del grattacielo» fratellino! Sta scritto su quel cartello», gli grida. «Ma allora, dove si trova mai il grattacielo?» I due si guardano intorno, ma non vedono altro che un caseggiato basso e lunghissimo. 2 «Ma questo è un gratta...terra», ridacchia Leila. «Io trovo che l'edificio assomigli alla nostra vecchia scuola» le fa eco Luca, «vieni, entriamo a vedere. È da così tanto tempo che non vado a scuola!»

Leila apre un portone. Nel corridoio si affacciano una lunga fila di porte fra le quali sono appesi fogli da disegno. «Sono tutti vuoti», si stupisce Leila, «forse ai bambini di qui non piace disegnare?» Luca cerca di aprire una porta, che però non si muove. Però si sente una vocina flebile che viene dall'interno: ***mio caro bambino, a te lo dico, questa è la porta sbagliata.***

Leila va allora a quella successiva, e di nuovo si sente la voce; stessa cosa a quella successiva, e a quella dopo e a quella dopo ancora. «Dai, torniamo indietro», dice Luca, «non c'è verso!» – «Ancora una», dice Leila, e tira più forte che può. Questa volta la vocina dice: ***vieni da me nella classe, magari subito e per sempre.*** 3

«Vedi?», fa Leila. Ma Luca vorrebbe ancora tornare indietro. «Non voglio entrare in un'aula così strana», fa per dire, ma è troppo tardi! Leila è già oltre la soglia e non gli resta altro da fare che seguirla.

Sono appena entrati che si avvicina un insegnante. «Assomiglia a Vladimir Sfasciacarrozze», sussurra Luca, e guarda gli alunni. «Anche loro gli assomigliano», ride Leila, «persino le bambine.»

«Una serata cattiva e noiosa!», dice il maestro rivolto ai bambini. «Cattiva serata, signora Rimidalv!», rispondono questi, così piano che è quasi impossibile sentirli. «In piedi sulle sedie per favore!», ordina l'insegnante. I bambini si siedono.

Il maestro si guarda intorno e poi assegna diverse consegne: «Vludi, tu mangi il mangime dei pesci rossi!» Un ragazzo prende una scatola e mette il mangime nella vasca dei pesci rossi.

«Vlodi, tu sporchi la lavagna e Vlidi toglie l'acqua dal vaso dei fiori.» Vlodi prende una spugnetta e pulisce accuratamente la lavagna, mentre Vlidi annaffia i fiori. Il maestro continua a impartire ordini. «Vledi e Vladi, voi due gettate via immediatamente i vostri quaderni e non risolvete il compito di matematica. Quando avete iniziato potete andare a sporcare in cortile.» – «Cosa?», si meraviglia Leila. 4

«Vieni, andiamocene», insiste Luca. «Questa scuola è completamente senza senso!» – «Neanche a me piace», sussurra Leila.

I bambini vogliono uscire senza farsi notare, ma più vanno verso la porta, più se ne allontanano. «Dobbiamo camminare all'indietro!», dice Luca, «sono certo che funziona!». E in effetti, grazie a questo trucco sono presto fuori e corrono più velocemente possibile verso il Tuc Tuc.

Ma sono appena volati via che arriva la sorpresa successiva: «il Tuc Tuc vola all'indietro», si lamenta Luca. «Dobbiamo fare un'altra pausa, forse?», chiede Leila. «Assolutamente no!», grida Luca, che mette la retromarcia e dà gas.



### 1 Rilassamento

Esercizi di allungamento per rilassare la muscolatura, che possono essere svolti anche mentre l'insegnante racconta la storia. Sedetevi a terra con le gambe distese e prendete i piedi con le mani. Restate così ad ascoltare la storia, cambiando se necessario la posizione di allungamento.



### 2 L'infinito

Disponetevi in una fila, tenendovi per mano. Controllate dove si trova la metà della fila, poi il bambino alla fine della fila corre fino a quello a metà, senza lasciare la mano del compagno. Il bambino all'altra estremità fa la stessa cosa e quando si incontrano al centro della fila si danno la mano, in modo da formare il simbolo dell'infinito. Ora provate a percorrere il simbolo in fila e sempre tenendovi per mano (quando ci si incrocia si scavalcano le braccia dei compagni).

Riuscite a muovervi facendo in modo che le due metà restino delle stesse dimensioni?



### 3 Le porte

Scegliete una Leila e un Luca, che devono uscire per un po' dalla stanza. Disponetevi su una riga tenendovi per mano. Le mani strette fra loro rappresentano una porta. Decidete quale delle porte è quella giusta, poi fate entrare Leila e Luca, che si fermano davanti a una porta e cercano di aprirla. Se non è quella giusta i compagni in riga ripetono il ritornello «mio caro bambino, a te lo dico, questa è la porta sbagliata» eseguendo il movimento descritto di seguito, senza lasciarsi:

<b>Mio caro</b>	a destra un passo avanti
<b>bambino</b>	a sinistra un passo avanti
<b>a te</b>	a destra un passo indietro
<b>lo dico</b>	a sinistra un passo indietro
<b>questa è</b>	accovacciarsi
<b>la porta sbagliata</b>	saltare in alto sul posto

Quando Leila e Luca arrivano alla porta giusta, gli altri recitano in coro «vieni da me nella classe, magari subito e per sempre» facendo i movimenti seguenti:

<b>Vieni da me</b>	sollevare le braccia
<b>nella classe</b>	tenendo le braccia alzate, eseguire una 1/2 rotazione e prendere di nuovo le mani del vicino in alto
<b>magari subito</b>	accovacciarsi e oscillare le braccia all'indietro
<b>e per sempre</b>	oscillare le braccia in avanti e lasciare la mano del compagno

Ora guardate nella direzione opposta, Leila e Luca possono oltrepassare la soglia e indicano due compagni che prendono il loro posto.



### 4 L'insegnante matta

Come fanno i bambini nella storia, fate sempre il contrario di quello che dice l'insegnante.

Consegna	Contrario
Togliete la sedia dal tavolo	Mettete la sedia sul tavolo
Guardatemi	Non mi guardate
Voltatevi verso la finestra	Non guardate verso la finestra
Fate due passi verso la lavagna	Allontanatevi di due passi dalla lavagna
Fate rumore	State zitti
Scrivete il vostro nome in aria	Scrivete il vostro nome in aria al contrario
Piegate il ginocchio destro verso il naso	Piegate il ginocchio sinistro verso il naso
Fatevi grandi	Fatevi piccoli piccoli

Leila e Luca esplorano un corpo



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

Leila e Luca si sentono un po' come se fossero entrati nella galleria dell'orrore di un luna park, è buio e si sentono rumori poco rassicuranti; un fluire veloce, una specie di respiro, e sopra a tutto un regolare «Bodomm, Bodomm, Bodomm...». «Lo senti anche tu, Leila?» «Sì, sento anch'io come un rumore di tamburi soffocato». ❶ – «come quando lo zio Pietro ascolta la sua strana musica techno in auto», dice Luca. «E poi questo strano ribollire», aggiunge Leila. Il Tuc Tuc non sta volando, ma naviga placido; «spero che non stiamo andando verso una cascata», dice Luca preoccupato. «Smettila di pensare sempre al peggio, siamo finiti semplicemente in una grande caverna, in un torrente sotterraneo o qualcosa di simile», cerca di tranquillizzarlo Leila. Luca mette le mani nell'acqua e le ritrae inorridito: «ehi, ma quest'acqua è rossa!» Leila non può rispondergli perché la corrente aumenta e scrosci e rumori si fanno sempre più forti. Il Tuc Tuc fa rotta verso un qualcosa che si contrae e si distende nuovamente. «Leila, penso che sia un cuore!» – «Oh no, stiamo per essere risucchiati, dobbiamo evitarlo, subito!» grida Leila. Il Tuc Tuc fa qualche giro su sé stesso seguito da una brusca curva a destra. «Uhahhhh, mi sento male!», grida Luca. «Tieniti forte!», urla Leila di rimando. Il Tuc Tuc supera un angolo e arriva finalmente in una zona con meno corrente. «Ufff, c'è mancato poco», mormora Luca bianco in volto. ❷

Anche i rumori adesso sono diversi: tutto scorre, ribolle, si rivolta, fuma, stride, proprio come se qualcuno stesse digrignando i denti, ❸ e pian piano tutto diventa più chiaro. «Ottimo, se entra la luce, certo troveremo presto un'uscita», dice Luca. «Sì, dobbiamo proprio uscire, questo strano... corpo è troppo pericoloso...», concorda Leila. Luca guida il Tuc Tuc attraverso diversi strati di tessuto sempre più vicini a una luce intensa. «Wow!», fa Leila stupita, quando i gemelli si ritrovano a guardare uno splendido paesaggio di campagna attraverso due aperture ovali. Possono sentire un sottile strato trasparente che li separa dal pascolo là fuori. «È uno strato elastico, guarda!», dice Luca, che ha allungato una mano per toccare la parete.

Ora si alternano luce e buio e i gemelli riescono a farsi un'idea di dove si trovano. «Leila, guarda! Laggiù c'è una mucca!» fa Luca divertito «ah ah ah, siamo atterrati su un pascolo per le mucche!» – «Magari! Noi siamo DENTRO una mucca, e guardiamo fuori da dietro i suoi occhi», dice Leila. – «E ogni volta che premo contro questa parete, la mucca deve chiudere gli occhi», aggiunge Luca, che poi ha un'idea: «se la facciamo piangere forse possiamo scivolare fuori insieme a una lacrima e saremmo liberi!» – «Eh già, ma come riusciamo a farla piangere?» Leila si mette a pensare. «Potremmo raccontarle una storia triste», propone Luca, ma Leila ribatte: «ma se non ci capisce nemmeno».

All'improvviso un rigurgito e i due sono ricacciati dalla cavità nasale verso il basso, finendo in un tunnel scuro. «O mamma, che puzza. Luca! Siamo finiti nell'intestino!», dice Leila tenendosi il naso con due dita. «E c'è anche un gran rumore!», le grida Luca. Si sente come un costante brontolio, accompagnato da un odore di marcio. «La mucca ha rilasciato aria!» Ora Leila si tappa le orecchie con una mano e una spalla, tenendo chiuso il naso con l'altra mano, imitata da Luca. ❹ «Andiamocene da qui il prima possibile, prima che...». Non finisce la frase perché una massa verdastra si abbatte proprio dietro il Tuc Tuc, e qualche spruzzo finisce addosso a Luca. «Oddio... sono spinaci?» – «No, si tratta certamente di erba che la mucca mastica continuamente. A proposito, sapevi che una mucca ha quattro stomaci?», domanda Leila. «No», le risponde Luca, «ma non credo che ora tu voglia andare a vederli uno per uno, o sbaglio?» – «Per carità! Dai Luca! Risali fino al naso!»

Dopo una corsa spericolata i gemelli arrivano al naso. «Ho un'idea», annuncia Leila, «useremo il naso come rampa di lancio!» Leila scende dal Tuc Tuc, si mette carponi e inizia a grattare con le dita la parete interna del naso. «Ma ora che stai facendo?», le chiede Luca. «Le solletico le narici!». All'improvviso arrivano a più riprese ventate impetuose. Leila salta nuovamente sul Tuc Tuc e grida a Luca: «tieni fermo il manubrio, si parte, la mucca sta per starnutire!» «Et...et...etciiùùùù!» La mucca starnutisce con forza, espellendo lontano i gemelli e il loro Tuc Tuc. «Evvivaaa, ce l'abbiamo fatta!», grida Luca contento. ❺



### 1 Misurare il polso

Leila e Luca scoprono che ogni «Bodomm» è un battito del cuore. Scopri quanti battiti fa il tuo cuore in un minuto mettendoti disteso e facendo una leggera pressione sulla gola (v. disegno). Senti il cuore come pompa, ovvero il pulsare sotto la pelle. Conta il numero di battiti durante 30 secondi. Quanti sono? Moltiplica per due e avrai il numero di battiti del tuo cuore al minuto.

Di regola i bambini hanno un polso di circa 80 battiti al minuto mentre un neonato può averne fino a 130.

**Variante:** cosa succede se ti muovi un po' prima di contare i battiti? Esegui per una trentina di secondi saltelli incrociando le braccia in alto e poi conta i battiti per una durata di trenta secondi, raddoppia il risultato e confrontalo con quello ottenuto a riposo. Cosa puoi osservare?



### 2 Le montagne russe

Sedetevi ognuno sul proprio Tuc Tuc (disporre le sedie una dietro l'altra) e lanciatevi in una velocissima corsa lungo i «vasi sanguigni» che attraversano il corpo. L'insegnante impartisce i seguenti ordini:

- Riscucchiato dal cuore: inclinarsi velocemente all'indietro
- Pompato via dal cuore: inclinarsi velocemente in avanti
- Superare le valvole cardiache: mettersi in posizione raccolta (ripiegare le gambe sulla sedia)
- Salire: scivolare sulla sedia portando i glutei in avanti e la schiena in basso lungo lo schienale della sedia
- Scendere: inclinare il tronco in avanti e in basso
- Curva a destra: inclinarsi a destra
- Curva a sinistra: inclinarsi a sinistra
- Looping: saltare su dalla sedia e lanciare le braccia in alto
- Attraversare i vasi sanguigni stretti (capillari): tenere le braccia strette al corpo, sollevare le spalle e ritirare le guance

### 3 I rumori del corpo

Che rumori fa il tuo corpo? Raccogliete le idee in classe. Riesci a riprodurre i rumori quando vuoi? Provate se le vostre idee funzionano e presentatele agli altri compagni.

**Rumori del corpo:** starnutire, singhiozzare, russare, ruttare, brontolio dello stomaco, rumori intestinali, articolazioni che schioccano, sbadigliare, tossire, ecc.

**Fare rumori:** digrignare i denti, battere le mani, schiacciare le dita, sfregare (mani, cosce, braccia, ecc.), battersi il petto, grattare, ecc.



**Variazioni:** disponetevi in cerchio e designate un compagno che si mette al centro. Chiudete gli occhi e state zitti. Il bambino al centro produce un rumore, e voi dovete cercare di indovinare senza guardare come ha fatto. Chi ci riesce? Riproducetelo! Chi ha indovinato può passare al centro e fare un rumore con il proprio corpo.



### 4 Che puzza!

Ops, Leila e Luca sono finiti nell'intestino della mucca, puzzolente e molto rumoroso. Leila ha un'idea su come difendersi dalla puzza e dal rumore. Per prepararti a una simile catastrofica eventualità, prova a fare come lei! Ci riesci?

Leila si tappa le orecchie con una mano e una spalla e si chiude il naso con l'altra mano. Prova anche tu, prima da un lato e poi dall'altro.

### 5 Un viaggio nel corpo

Leila e Luca hanno fatto un viaggio dentro il corpo di una mucca, ma come si presenta il tuo, di corpo? Stenditi a terra, chiudi gli occhi se vuoi, rilassati e inizia un viaggio attraverso il tuo corpo. Il docente ti indica la strada, tu cerca di concentrarti consapevolmente sulle parti che man mano cita:

Iniziare dalla parte destra, piede – tutte le dita – caviglia – polpaccio – ginocchio – coscia – bacino – pancia – cuore – spalla – braccio – gomito – avambraccio – mano – tutte le dita – risalire il braccio fino alla gola – testa – occhi – fronte – orecchie – scendere dalla parte sinistra – spalla – braccio – gomito – avambraccio – mano – tutte le dita – salire al cuore attraverso la gola – pancia – bacino – coscia – ginocchio – polpaccio – caviglia – piede – tutte le dita.

Ripetete il percorso chiedendovi se le diverse parti del corpo toccate sono calde fredde, strette, piccole, grandi, luminose, buie, morbide o dure. Immaginate di esplorare l'interno del corpo con una potente lampada.



Una volta finito aprite gli occhi, muovete le dita dei piedi e delle mani, i piedi e le mani, poi alzatevi lentamente, muovete le spalle, ruotate il bacino e la testa, ispirate profondamente e restate completamente immobili per un momento.

Leila e Luca nel mondo delle favole



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

 Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

«Leila, guarda che castello fatato!», grida Luca eccitato. Sullo sfondo si staglia un magnifico castello posto su una verde collina. «Oh, sì, se ci andiamo incontriamo certo la principessa sul pisello!», ironizza Leila. Sul ciglio della strada una giovane donna agita le braccia come una matta e chiama i gemelli. «Ehi voi, con quello strano veicolo; ho bisogno del vostro aiuto.» Guardando la donna più da vicino Leila e Luca vedono che ha spine impigliate nel vestito, una coroncina di rose fra i capelli e sbadiglia spesso. «Io sono Rosaspina, la bella addormentata nel bosco, ho dormito per cent'anni ma quando mi sono svegliata il mio principe è stato rapito», racconta. ❶ «Ma la favola è diversa, dopo che ti sei svegliata tu e il principe avreste dovuto sposarvi», dice Leila pensierosa. – «Appunto! E ora lui non c'è più», si lamenta la principessa. «Colpa di un mago malvagio che imperversa in tutto il reame. ❷ Dobbiamo fare qualcosa! Per favore portatemi subito da Cenerentola e Raperonzolo!» Luca apre la sbarra del Tuc Tuc. «La prego, salga, gentile signora», dice con sussiego. «Grazie.» La principessa si lascia cadere con un sospiro sul sedile, ma salta subito in piedi. «Ahii, maledette spine! Mi ci sono seduta sopra ancora una volta» dice, e poi si risistema il vestito. Luca osserva la principessa pensieroso: «E dove troviamo Cenerentola?» – «Nel negozio di scarpe dove il mago l'ha condannata a lavorare. Non può provare alcuna scarpetta, ma deve aiutare tutti gli altri personaggi delle favole a trovare le calzature adatte.» ❸

Possono vedere Cenerentola attraverso la grande vetrina del negozio dove lavora, inginocchiata davanti a una cliente, con accanto una montagna di scarpe. Nessuna sembra andar bene, ma Cenerentola non fa vedere la fatica e sorride. Luca entra nel negozio e si mette vicino a Cenerentola.

«Pssst... Cenerentola! Siamo qui per aiutarti», le sussurra, «vieni con noi!» La afferra per un braccio, corre fuori dal negozio di scarpe e sale veloce sul Tuc Tuc. «Dai gas, Leila!», urla, come se avesse appena rapinato una banca. «Ora dobbiamo liberare Raperonzolo dalla torre. Ma non ha più le sue lunghe trecce perché il mago gliel'ha tagliate.» – «Ma è terribile!», grida Cenerentola, mentre Rosaspina continua: «ho un piano. Raperonzolo ha una dote di cui neanche lei sa niente... sa cantare il rap, e il mago è allergico al rap.» – «Ciò significa che dobbiamo far cantare il rap a Raperonzolo», conclude Leila.

La torre si trova su una collina isolata, e ha una sola finestrella in cima. «Hey, Raperonzolo, affacciati alla finestra!», chiama Rosaspina. «Non voglio più farmi vedere, ora che sono senza capelli», risponde Raperonzolo fra i singhiozzi. «Ma dai, non fa niente per ora, ci siamo qui noi per aiutarti!» Rosaspina sta diventando nervosa, quando appare un viso incorniciato da corti capelli. «Eccomi!» – «Raperonzolo! Qualsiasi cosa succeda componi delle rime e inizia a cantare a ruota libera – e poi saremo tutti liberi», le dice Biancaneve. Luca le fa veder cosa intende: «Io sono Luca, son qui col Tuca Tuca, tutto ciò che sai, cantalo ora dai. Allora Raperonzolo inizia senza fronzolo.» – «Wow, ma tu consoci il rap!» dice Rosaspina a Luca ammirata, mentre Leila scuote la testa.

«Va bene, ci provo», dice Raperonzolo, ma all'improvviso si sente un possente rumore di tuono: «KAWUMM!» seguito da una voce tuonante: «che fate voi nanetti nel mio giardino?» È il mago imponente a braccia incrociate sul petto davanti al gruppetto. Leila grida verso l'alto: «forza, Raperonzolo, ora, parti col rap!» E Raperonzolo inizia a cantare, neanche fosse la rapper bernese Steff la Cheffe. «Mago tu pensi di avere consensi? Non sai fare niente, non hai nulla in mente, tratti il reame come un mucchio di letame, ti dovrebbero punire, il momento sta per venire, senza cappello non hai nessun orpello, hai tagliato i miei capelli...». ❹ Il mago si copre le orecchie con le mani. «Smettila! Subito! Non posso sentirlo!», grida mentre diventa sempre più piccolo: «oh no! Mi sto sciogliendoooooo!» E presto di lui restano solo vestito e cappello abbandonati sul prato.

«Si è svolto tutto molto in fretta», rileva Luca. Anche la torre inizia a sgretolarsi lentamente e Raperonzolo arriva fino a loro scendendo agilmente fra le macerie. Tutti si abbracciano e festeggiano la fine del mago cattivo. «Grazie di cuore», dice Rosaspina stampando un bacio sulla guancia di Luca, che sembra essere sul punto di sciogliersi anche lui. Ma poi arriva il principe, che abbraccia Rosaspina, e dice agli altri: «e ora possiamo vivere felici e contenti, come si conviene a ogni favola», mentre Leila sussurra a Luca: «presto, squagliamocela da questo strano posto.»



### 1 Il rapimento del principe

Formate due cerchi uno dentro l'altro disponendovi uno dietro l'altro. I bambini all'interno sono i principi, gli altri le Rosaspina, il mago è al centro e cerca di strappare il principe a Rosaspina strizzandogli l'occhio. Il principe indicato corre dal mago al centro del cerchio, mentre Rosaspina cerca di fermarlo toccandolo con una spina (dito), senza però muoversi, perché è chiusa nella sua stanza. Il principe che sente la puntura di spina si ferma immediatamente. Quando il principe arriva dal mago i due si scambiano i ruoli.



### 2 Il mago si aggira nei dintorni

Muovetevi liberamente nella classe. Due di voi sono maghi, che con il loro tocco trasformano i compagni in personaggi delle favole (cercate di imitare i vari personaggi). I bambini stregati possono essere liberati se si indovina quale personaggio mimano.

**Possibili personaggi sono:** Rosaspina, Raperonzolo, Cenerentola, il principe, Hansel e Gretel, il lupo, le sette caprette, Tremotino, Cappuccetto rosso, Biancaneve, il Principe Ranocchio, la strega cattiva, i quattro musicanti di Brema.

#### Varianti

- Il mago trasforma i bambini in animali.
- Si gioca con o senza rumori.



### 3 Riordinare le scarpe

**Materiale:** scarpe o pantofole dei bambini, cronometro

Gettate tutte le scarpe in un mucchio, scompigliatelo in modo da creare il massimo disordine e poi formate due gruppi. Il primo gruppo cerca nel mucchio per trovare le scarpe di ciascun componente dell'altro gruppo, poi tutte le calzature vengono di nuovo gettate nel mucchio. Quale dei due gruppi è la Cenerentola più veloce? E quale riesce ad attribuire più paia di scarpe ai proprietari?

### 4 Il rap della favola

Bloccate il mago cattivo. Tutta la classe batte le mani e pesta i piedi a terra a ritmo, recitando il rap della favola.

**Luca:** «io sono Luca, son qui col Tuca Tuca, tutto ciò che sai, cantalo ora dai. Allora Raperonzolo inizia senza fronzolo.»

**Raperonzolo:** «mago tu pensi di avere consensi? Non sai fare niente, non hai nulla in mente, tratti il reame come un mucchio di letame, ti dovrebbero punire, il momento sta per venire, senza cappello non hai nessun orpello, hai tagliato i miei capelli...»

#### Varianti

- Formate due gruppi o dividetevi in coppie e cantate la parte di Luca o di Raperonzolo.
- Ricercate frasi celebri delle favole e recitatele seguendo un ritmo sottolineato battendo le mani o pestando i piedi a terra. Ad esempio: «specchio, specchio delle mie brame, chi è la più bella del reame?»



Leila e Luca nel Medioevo



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

 Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

«Tatarataaa!»

Luca si tappa le orecchie con le mani! «Questa musica di trombe è davvero troppo forte», conferma Leila mentre i gemelli atterrano con il Tuc Tuc nel bel mezzo di un mercato medievale. «Guarda che strano, Luca!», dice Leila, «quegli uomini portano minigonna e calzamaglia.»

«Ma è normale sorellina,» le spiega Luca, «siamo finiti in pieno Medioevo.»

I due curiosano attenti fra i vari banchi del mercato, stupendosi di quante cose siano offerte in vendita! Perline colorate, eleganti stoffe e persino polli vivi.

«Voglio comprarmi un cappello a punta a quel banco laggiù», sogghigna Leila, «per assomigliare a una donzella del borgo.» – «E io mi compro un'armatura da cavaliere», si rallegra Luca.

I due fanno acquisti da un furbo mercante che convince Leila non solo a comprare tre cappelli, ma anche un'armatura per sé. «Volete certamente partecipare al grande torneo, non è vero?», chiede curioso, e senza aspettare risposta prosegue «e quindi avete bisogno tutti e due di un'armatura». In un attimo inizia a prendere le misure ai due gemelli. ❶ «Allora, vediamo», mormora fra sé, «tre piedi e due pollici, e qui ne servono due palmi in più ...» – «Ma che sta dicendo?», domanda Leila. «Prende le misure con le vecchie unità», le spiega Luca.

Ha appena finito di parlare che arriva al banco un cavaliere: «dovrei far oliare la mia armatura, per favore», chiede con una voce bassa e profonda.

I bambini si irrigidiscono intimoriti, chiedendosi se l'uomo sia pericoloso, ma il cavaliere si rivela molto amichevole e si presenta come Corrado il temerario. Spiega loro che nel pomeriggio vuole partecipare al grande «torneo pomeridiano» per battersi con il temibile cavalier Vladimir e finalmente batterlo. In palio per il vincitore la bellissima giumenta Rosmarie.

«Non oso neanche pensare cosa accadrebbe se la povera Rosmarie andasse a finire nelle mani della persona sbagliata», sospira Corrado il temerario, spiegando che il cattivo cavaliere Vladimir vuole Rosmarie per cucinarsela allo spiedo.

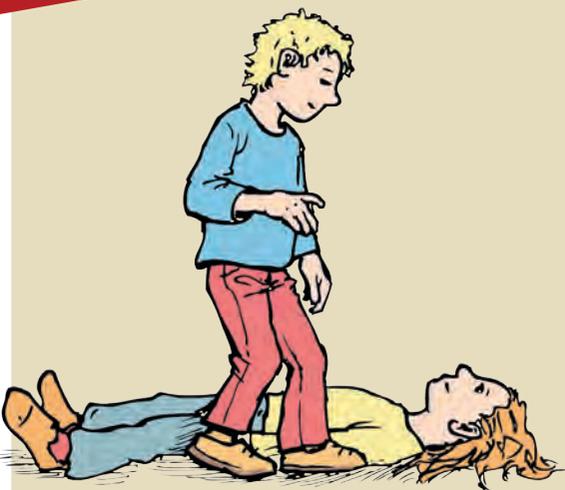
«Ha vinto gli ultimi tre tornei, cuocendosi sulla brace la giumenta Kinderi, poi Helga e per finire anche la povera Caroline», impreca Corrado. «Ma stavolta non ci sarà una fine del genere», gridano Luca e Leila. «Ti aiutiamo noi!»

E si infilano in fretta nelle loro nuove armature.

«Vi nomino miei scudieri», annuncia in tono solenne Corrado il temerario. ❷ Fanno appena in tempo a prepararsi, che già inizia il torneo. Corrado il temerario si batte con onore e coraggio, ma poi a un tratto entrano in campo a tutta velocità altri sei cavalieri nerovestiti. «All'attacco!», grida Leila, e i due gemelli afferrano le spade e si gettano nella mischia. «Ha! He! Hu!», gridano affannati a ogni colpo. Per loro fortuna sono talmente agili e rapidi che i cavalieri grandi e impacciati non riescono a colpirla. ❸/❹ «Ce l'abbiamo fatta ormai!», fa Luca con voce affannata.

Ma ha gioito troppo presto, perché ecco Vladimir, che si sta avventando su di loro per colpirla. Leila è però più veloce di lui e con un preciso colpo di spada gli taglia in due la calzamaglia. Vladimir resta di sasso ... un pericoloso cavaliere in mutande! È uno spettacolo disonorevole! E schiumante di rabbia si dà alla fuga, subito seguito dagli altri cavalieri neri, che non vogliono più combattere senza il loro perfido capo.

«Avete salvato il mio onore, annuncia solenne Corrado il temerario, «e per ringraziarvi vi faccio omaggio di Rosmarie!» «Non serve, grazie», si schermisce Luca, «abbiamo il nostro Tuc Tuc», e Rosmarie nitrisce felice. «Addio, cavalier Corrado», grida Leila salutandoli entrambi. «Al prossimo torneo!», le risponde il cavalier Corrado, ma i bambini sono già troppo lontani per poterlo sentire.



**1 Prendere le misure**  
 Suddivisi in coppie prendetevi reciprocamente le misure, utilizzando come unità il piede (il vostro). Uno dei due si stende a terra, l'altro partendo dai piedi del compagno ne percorre la figura per determinarne l'altezza mettendo un piede davanti all'altro. Quanti piedi siete grandi? Scambiatevi i ruoli.

- Varianti**
- Misurate anche altri compagni. Le misurazioni fatte da diversi bambini sullo stesso compagno coincidono? Dov'è il problema? Chissà perché hanno inventato il metro?
  - Al posto dei piedi usate...
    - la distanza fra gomito e punta dell'indice (cubito), il pollice, la lunghezza del passo.
    - Misurate anche oggetti e mobili che si trovano in aula (cattedra, libri, matite, etc.).



**3 Il duello «Ha-He-Hu-Hu»**  
 Dopo che la classe si è disposta in cerchio uno dei bambini lancia il grido di battaglia «Ha» e sfida a duello un compagno facendosi sotto a braccia tese e mani giunte, come se impugnasse una pesante spada. Chi viene indicato alza le braccia distese sulla testa e grida «He», mentre i due compagni ai suoi fianchi lo «colpiscono» al ventre con le braccia tese (senza toccarlo!) gridando forte «Hu». A questo punto il bambino al centro abbassa le braccia al petto e si lancia contro un nuovo compagno gridando «Ha». E così la battaglia coinvolge presto tutti gli alunni.

**2 La formazione da cavaliere (paggio – scudiero – cavaliere)**

Sparpagliatevi per l'aula gattonando come bambini piccoli e quando incontrato un compagno giocate a «forbice – carta – sasso». Chi perde resta bambino piccolo e continua, il compagno diventa paggio e continua a muoversi, ma sulle ginocchia. Quando incontra un altro paggio, il gioco si ripete; chi perde resta paggio, l'altro diventa scudiero, che si aggira fiero a grandi passi per la stanza e quando incontra un altro scudiero lo sfida. Chi vince diventa cavaliere e corre a cavallo per la stanza? Chi sarà il primo cavaliere della classe? I compagni lo nominano re e sarà lui ora a dare la solenne investitura ai cavalieri man mano che hanno terminato la loro formazione, ponendo la mano sulla spalla (destra – sinistra – destra).



**Variante:** si gioca liberamente a «forbice – carta – sasso» salendo o scendendo di rango.



**4 Duello di spada fino a 10**

**Materiale:** ogni bambino arrotola da 5 a 10 fogli di giornale in modo da formare un bastone, attorno al quale avvolge poi del nastro adesivo da pittore, per fabbricarsi la propria «spada» per il duello.

A coppie, uno davanti all'altro, ciascuno con il rotolo di giornale impugnato come una spada; uno la tiene davanti a sé e il compagno tira dei colpi su di essa. Contate fino a dieci colpi e poi fermate il gioco (stop), per scambiarsi di ruolo (dopo ogni sessione cambiate mano).

- Varianti**
- Scambiatevi di ruolo dopo ogni fendente. Ma non dimenticate di contare fino a dieci.
  - Uno tiene un foglio di giornale teso davanti a sé e l'altro cerca di tranciarlo a metà colpendolo con la spada o con la mano.
  - Dividetevi in gruppi più grandi (di tre, di quattro) e immaginate una scena di combattimento, che poi riprodurrete per gli altri gruppi.



Leila e Luca sulla nave pirata



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

 Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

«Ra ta ta ta!» Il Tuc Tuc atterra con un rumore assordante sotto un sole bollente. Luca si strofina gli occhi mentre Leila osserva il cielo. «Oddio, hai visto? C'è una bandiera dei pirati!» «Siamo su una nave pirata», constata Luca impaurito. «Luca, ho una strana sensazione, dovremmo squagliarcela quanto prima», osserva Leila, ma è già troppo tardi! Un pirata li ha scoperti e grida «ehi, chi va là? Cosa ci fate qui?». «Beh, siamo... eh la nostra barchetta è atterrata qui», risponde velocemente Luca indicando il Tuc Tuc. «Mai vista una barca così strana», il marinaio è stupito e subito si gira gridando «capitano, clandestini a bordo!»

Un omaccione con la barba rossa e una gamba di legno si avvicina zoppicando, osserva i bambini con sospetto punta loro addosso la spada. «Bene, bene! Lo sapete cosa facciamo con i clandestini, no? Gli facciamo fare un salto dall'asse!» Leila e Luca impallidiscono e iniziano a balbettare, ma il capitano indica un'asse che sporge dal bordo della nave minacciandoli «avanti, salite!». Leila e Luca avanzano pallidissimi sotto la minaccia della spada del capitano. «Il capitano però assomiglia un po' all'irascibile signor Sfasciacarrozze», sussurra Luca mentre i gemelli tentano disperatamente di mantenersi in equilibrio sull'asse. In acqua si vedono già le pinne degli squali affamati. «Oh no», sbotta Leila. ❶

Tutt'ad un tratto una voce infantile esclama: «papà! Lasciali scendere! Potrebbero aiutarci a trovare il tesoro.» È un ragazzino dai capelli rossi con un faccino simpatico. «Mah», borbotta il capitano, «va bene.» «Sono Tom il figlio di capitan Barbarossa», si presenta aprendo una grande carta del tesoro. «Cerchiamo il tesoro delle Isole della Nebbia.» Tom indica una croce sulla carta. Leila la osserva meglio e scopre una specie di gabbiano disegnato sopra al tesoro. «Ci sono dei gabbiani qui vicino?» – «Ma certo», esclama Tom, «a circa tre miglia nautiche da qui c'è l'Isola del Gabbiano!». «Beh allora tutto è chiaro: dobbiamo andare lì perché ogni tanto c'è anche la nebbia».

Senza perdere tempo, il capitano inizia a sbraitare degli ordini a destra e manca: «chiudere le botole! Tutti sul ponte! Salpare l'ancora! Ce ne andiamo subito!» I pirati rispondono con un sonoro «ai ai capitano!» e con tutta forza issano le vele al ritmo di «uno e due... due e tre... e quattro!»

Il vento gonfia le vele e la nave glissa velocemente sull'acqua. «Leila, guarda! Ci sono dei gabbiani lì», commenta eccitato Luca. Un gabbiano atterra proprio vicino a Leila e la guarda di lato piegando la testolina. «Avanti tutta per l'isola», grida il capitano. «Babordo, babordo idioti, non tribordo, non tribordo!»

Leila, Luca, Tom e Barbarossa scendono a terra con una scialuppa e sulla spiaggia consultano di nuovo la mappa del tesoro. «Pluff!», un gabbiano ha appena centrato la mappa lasciando una bella macchia. «Oh no!» Leila disgustata si tappa il naso: «credo che abbia voluto darci un segnale. Seguiamola!», dice puntando il dito verso la giungla. Il capitano, nonostante la sua gamba di legno, è il primo a raggiungere il gabbiano ❷ che con il becco sta scavando un buco. «Qui, venite qui! Dobbiamo scavare prima che arrivino gli zombie e la nebbia!», esclama il capitano.

Tutti scavano come forsennati e tutt'ad un tratto si bloccano: c'è una cassa dorata la sotto! «Accipicchia!», esclamano all'unisono i gemelli. Il capitano e Tom trascinano la cassa sulla spiaggia e anche i gemelli devono dare una mano perché pesa una tonnellata.

Solo a bordo della scialuppa si accorgono della nebbia che li avvolge. «Non è buon segno», borbotta Barbarossa indicando una nave alla deriva con le vele strappate. Leila rabbrivisce e osserva «da far paura.» – «La nave degli zombie è una nave fantasma», sussurra Tom. «Gli zombie vogliono rubarci il tesoro», afferma il capitano e tira fuori la bussola. ❸ «Avanti, remate di più! Uno, due e tre!» Leila, Tom e Luca ci danno sotto quasi fosse in gioco la loro vita. ❹

Dopo un po' la nebbia si schiarisce e Luca tutto contento grida: «guardate, la nostra nave!» – «Evviva, ce l'abbiamo fatta!», anche Leila è sollevata.

Arrivati a bordo aprono subito la cassa del tesoro. Che sorpresa! È piena zeppa di monete d'oro che luccicano come stelle.

Fanno festa fino a notte tarda, cantano canzoni e ballano al ritmo di musica.

**Yo – ho – ho! Tutti a bordo con Barbarossa. Ahoi!  
 Siam pirati, navighiamo su tutti i mari,  
 a nord a sud, a est e ovest!  
 Siam pirati e facciamo bisboccia!  
 Tenetevi forte!  
 Yo – ho – ho! Tutti a bordo con Barbarossa. Ahoi! ❺**

Il mattino dopo, seduti davanti a una nutriente colazione da pirata, il capitano saluta i gemelli con una bella pacca sulla spalla: «grazie per averci aiutato», dice e poi regala a ciascuno cinque monete d'oro.



### 1 Camminare sull'asse

Mettete una fune a terra per raffigurare l'asse e formate delle coppie. Uno cammina sull'asse ad occhi chiusi senza posare i piedi ai lati mentre il compagno lo aiuta. Siete capaci di mantenervi in equilibrio sull'asse così bene come hanno fatto Leila e Luca?

#### Varianti

- Ad occhi chiusi, siete capaci di arrivare a metà fune, di girarvi e tornare al punto di partenza con o senza aiuto?
- Al posto della fune usate una panchina, un ramo o alcune sedie\* messe in fila.

\* **Attenzione:** non utilizzare sedie girevoli.

### 2 Il pirata gambadilegno

Immaginate di avere una gamba di legno come Barbarossa e di poter saltellare solo su una gamba. Stabilite una linea di partenza e una di arrivo, mettetevi tutti in fila e partite saltellando. Una volta arrivati al traguardo, fate dietrofront e tornate a salti alla linea di partenza. Chi arriva prima?

#### Varianti

- Arrivati al traguardo provate a sedervi usando una sola gamba per volta (esecuzione da entrambi i lati, cambiando gamba d'appoggio).
- Mettete un oggetto sulla linea di traguardo (= tesoro) che deve essere riportato più velocemente possibile alla linea di partenza sempre saltellando e cambiando gamba a metà percorso.

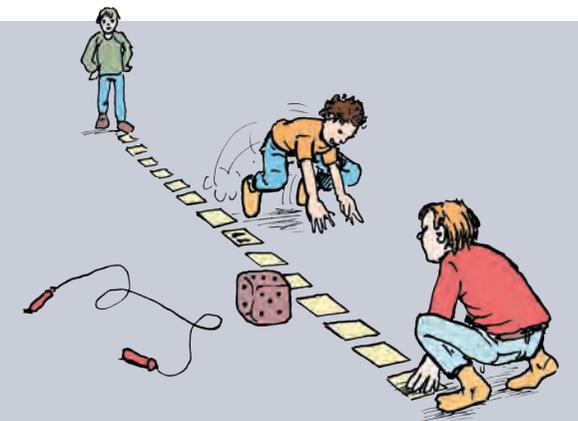


### 3 Il tesoro dei pirati

**Materiale:** carte numerate da 1 a 21, due dadi

Formate dei gruppi di tre e mettete in fila le carte. Un compagno sta in piedi sopra alla carta del mezzo, il n° 11, che rappresenta il tesoro. Ai due lati si piazzano due compagni – che sono i pirati avversari – ciascuno con un dado. Devono cercare di tirare il tesoro dalla loro parte usando il dado.

I numeri delle facce corrispondono a un movimento prestabilito. Uno dei pirati lancia il dado e ripete tre volte il movimento corrispondente. Il «tesoro» a metà scala imita il movimento e si sposta verso il pirata per un numero corrispondente al numero del dado. Poi tocca all'altro pirata e così via fino a che il tesoro raggiunge uno dei pirati (il numero 1 o 21). Per saltare sul numero finale deve uscire il numero esatto.



Movimenti attribuiti alle facce del dado:

1:	saltare come un burattino
2:	stendersi verso l'alto e toccare le dita dei piedi
3:	saltellare come una rana
4:	in equilibrio su una gamba (cambiare gamba a ogni turno)
5:	roteare le spalle
6:	jolly (il bambino che lancia il dado può scegliere il movimento)



### 4 Agli ordini del pirata

Immaginate di essere nella scialuppa insieme a Leila e Luca per tentare di riportare il tesoro a bordo della nave pirata il più presto possibile sotto gli ordini di Barbarossa (un compagno che avete scelto). Sedetevi e iniziate a remare con le braccia: fermatevi quando sentite l'ordine, fate il movimento annunciato e riprendete a remare.

#### Ordini

- Tutti sotto coperta! (sdraiarsi a pancia in giù)
  - Alta marea! (salire su una sedia)
  - Nemico in vista! (alzarsi sulle dita dei piedi e scrutare l'orizzonte con la mano sugli occhi)
  - Nave fantasma! (immobilizzarsi, contare fino a cinque e riprendere a remare)
  - Onda gigante! (movimento a libera scelta)
- Inventate altri cinque ordini!

### 5 Filastrocca dei pirati

Siete ritornati a bordo della nave di Barbarossa con il tesoro e festeggiate insieme ai pirati che vi insegnano la loro canzone. Imparatela e memoria e muovetevi a ritmo.

*Yo – ho – ho! Tutti a bordo con Barbarossa. Ahoi!  
Siam pirati, navighiamo su tutti i mari,  
a nord, a sud, a est e ovest!  
Siam pirati e facciamo bisboccia!  
Tenetevi forte!*

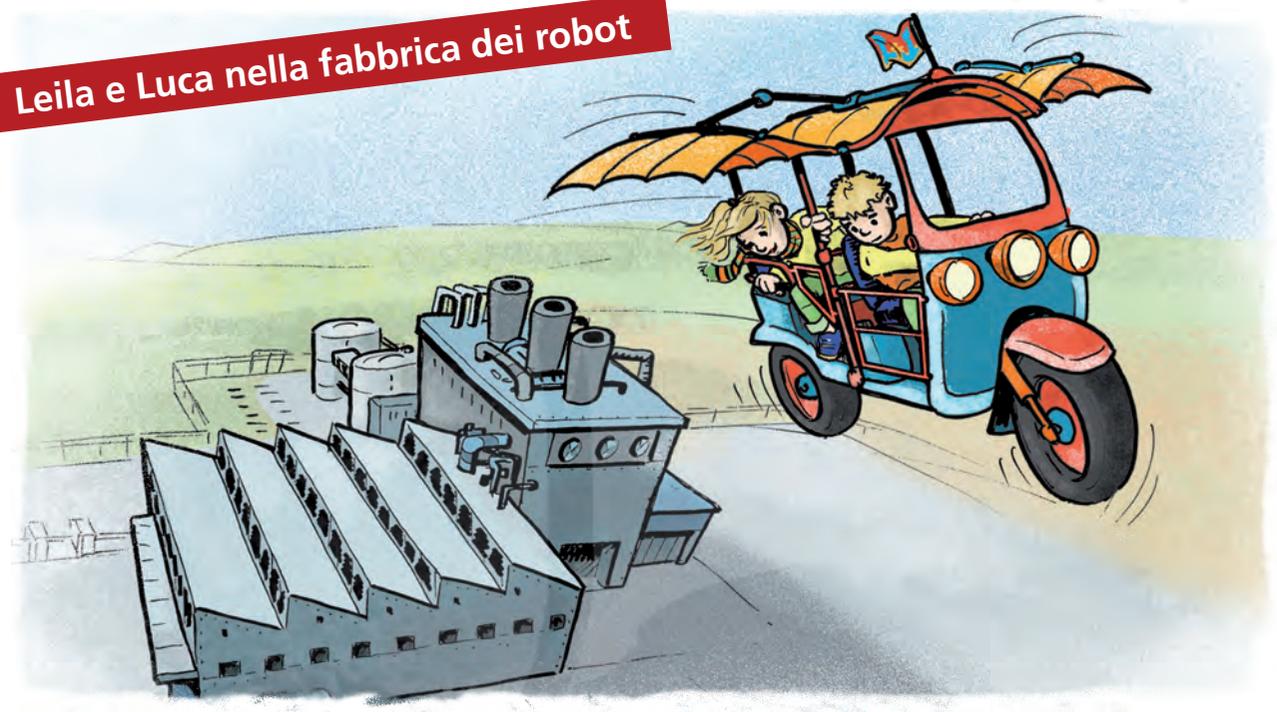
*Yo – ho – ho! Tutti a bordo con Barbarossa. Ahoi!*

Trovate il file audio con la canzone dei pirati e la carta su [www.scuolainmovimento.ch](http://www.scuolainmovimento.ch) > Attuazione > Moduli > Materiale accessorio > Storie in movimento.



# Leila e Luca nella fabbrica dei robot

scuola in movimento



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
Confederazione Svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
Confederaziun svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

 Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra  
  
Ufficio federale dello sport UFSPO

«Leila, guarda! È tutto di metallo qui!», esclama Luca mentre atterrano con il loro Tuc Tuc sulla piazza di una fabbrica modernissima. Tutto luccica e brilla.

«Luca li vedi anche tu? Sono dei robot quelli là dentro alla catena di montaggio?», chiede Leila. «Non ne ho idea», risponde Luca.

«Andiamo a vedere», replica Leila. Ma Luca è titubante: «sei sicura? Cosa succede se ci vedono?». «Non preoccuparti, fiffone! Non succederà! Andiamo.» Leila si fa coraggio e apre la porta della fabbrica sussurrando «zitto, avanti!» Luca esita un attimo prima di seguirla. I gemelli si nascondono dietro a una cassettera per dare un'occhiata furtiva al padiglione. «Leila, lo vedi anche tu? Non può essere! Pizzicami se non sto sognando.» Leila, stupita, lo pizzica forse troppo forte perché Luca strilla «ahi, non così forte!».

Ci sono dei robot dappertutto che lavorano a una catena di montaggio.

1 Assomigliano un po' a un essere umano che indossa un costume fatto di lattine. Si muovono a scatti e ripongono nelle scatole dei piccoli oggetti rotondi. «Costa fanno?», si chiede Leila e Luca, scrollando le spalle, risponde: «non ne ho idea, è come se stessero imballando delle uova.» Leila, divertita, replica «ma certo! Forse stanno per festeggiare la Pasqua dei robot?» «Ma no! Non sono uova ma palline! Zitta! Lo vedi quell'uomo lassù dietro alla vetrata?» – «Hai ragione! È lui che dirige tutti robot!»

2 Luca è stupito: «anche a me piacerebbe fare questo lavoro da grande.» – «Non ti sembra che abbia uno sguardo burbero come quello del signor Sfasciacarrozze? Ti piacerebbe assomigliare a lui un giorno?» – «Di sicuro no!», Luca non può fare a meno di sorridere.

I gemelli sgoiattolano su per una scala per avvicinarsi alla centrale di comando e osservano l'uomo di spalle. Sta in piedi davanti a una centralina con tanti pulsanti colorati che lampeggiano. «Lavorate, lavorate, così potrò rovinarvi tutti i giochi con le palline», borbotta osservando i pulsanti. «Palline! A chi mai piace giocare con le palline?», sbotta l'uomo. Luca e Leila si lanciano uno sguardo interrogativo: «Leila, c'è qualcosa di strano», sussurra Luca. L'uomo inizia a schiacciare selvaggiamente i pulsanti mentre i gemelli lo osservano sempre più stupiti.

Alla catena di montaggio il primo robot si blocca accasciandosi a terra, un altro inizia a ruotare perdendo il controllo, mentre un terzo tira le palline addosso agli altri. I robot sono fuori controllo 3.

Alla fine della catena di montaggio una pallina dopo l'altra cade a terra e i robot le pestano con furia.

«Oh no, Leila! Dobbiamo fare qualcosa», sussurra Luca. «Sì, ma cosa?», replica Leila proprio nel momento in cui l'uomo si gira verso di loro. I gemelli riescono a sgoiattolare in una stanza attigua e l'uomo li supera mormorando estaticamente «urrà urrà, la fabbrica delle palline è bloccata! Solo gli stupidi giocano con le palline.»

«Luca, dobbiamo andare alla centralina per bloccare i robot!», esclama Leila e si dirige verso il bancone. «Con quale bottone iniziamo?» Non è certo facile, perché ce ne sono una sfilza. «Guarda!», esclama Luca, «un superbottone.» Luca lo schiaccia senza pensarci due volte e i robot si immobilizzano all'istante. «Perfetto!», Leila sorride sollevata, «adesso dobbiamo fermare anche il falso signor Sfasciacarrozze.» I gemelli si avviano pian piano giù per la scala, ma non c'è ombra dell'uomo. Dappertutto ci sono delle palline che rimbalzano. I robot sono accasciati vicino alla catena di montaggio come fossero dei rottami. Ogni tanto alcuni sobbalzano, altri invece sono totalmente immobili e spenti.

«Poverini», commenta Leila tentando di rimmetterli in piedi. 4 Ma sono troppo pesanti. Luca, sbuffando dalla fatica, la aiuta, ma nemmeno unendo le forze ci riescono.

«Forse dovremmo ritornare alla centrale e tentare di riattivarli?», propone Luca e Leila senza rispondere si affretta su per la scala.

Leila schiaccia il superbottone: la catena ricomincia a camminare e i robot si muovono freneticamente. E continua con gli altri bottoni: «adesso provo a schiacciare quelli che ha schiacciato lui prima, solo al contrario. Due volte quello rosso, due volte il verde e due volte il giallo.» Ed ecco che i robot si alzano e dando calci alle palline le spediscono nelle scatole prima di rimettersi al lavoro alla catena di montaggio. «Perfetto!», esclama Luca, «andiamocene prima che ritorni il falso signor Sfasciacarrozze.» – «Certo, cosa aspettiamo», replica Leila.

**1 Muoversi come un robot**

Come si muove un robot? Provate a fare i movimenti tipici del robot: iniziate da una posizione immobile, muovete solo una parte del corpo dopo l'altra (polso, gomito, spalla, testa, anca, ginocchio, piede) e immobilizzatevi in una posizione finale.

**Variante:** formate un cerchio e assumete una posa da robot. Un robot inizia facendo un movimento e prima di immobilizzarsi tocca il compagno di destra o sinistra in modo da passare il movimento in cerchio. Siete capaci di far fare un giro con vari movimenti contemporaneamente?



**3 Il robot impazzito**

Inventate la danza del robot impazzito. Nel sito web trovate una proposta ([www.scuolainmovimento.ch](http://www.scuolainmovimento.ch) > Attuazione > Moduli > Materiale accessorio > Storie in movimento).

**2 La centrale di comando**

Formate dei gruppi di tre. Due robot si piazzano spalla a spalla. Il meccanico li attiva sfiorandoli. Per attivarli può «schiacciare» i seguenti bottoni:

Busto	= avanti
Schiena	= indietro
Spalla sinistra	= rotazione di ¼ verso sinistra
Spalla destra	= rotazione di ¼ verso destra
Testa	= stop

Il robot che incontra un ostacolo si ferma camminando sul posto. È compito del meccanico far circolare i robot senza farli sbattere contro un ostacolo e riportarli alla partenza.

**Variante:** un robot tiene gli occhi chiusi. Un compagno o l'insegnante gli impartisce degli ordini per fargli agguantare degli oggetti (ad es. pennarello, astuccio) e trasportarli in un punto determinato.



**4 Raddrizzare un robot**

Formate dei gruppi di tre: uno si sdraia a terra come un robot immobile. Gli altri due tentano di rimetterlo in piedi. Il robot irrigidisce tutti i muscoli e gli arti. Riuscite a rimetterlo in piedi? Se il robot è troppo pesante, si può chiamare in aiuto un altro bambino.

Leila e Luca sul ponte del diavolo\*



\* tratto da una leggenda svizzera

EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

«Che atmosfera tetra», Leila rabbrivisce e osserva le pareti rocciose che si innalzano sul sentiero che costeggia un fiume impetuoso. Non c'è nessun ponte per attraversarlo, ma dopo un po' i gemelli intravedono delle persone che gesticolano come matte. Indossano vestiti semplici e consunti. Perché mai sono così agitate? Una donna anziana risponde: «vogliamo costruire un ponte sul fiume, ma non ci riusciamo perché le rocce sono troppo ripide e il fiume troppo potente.» Un vecchio contadino aggiunge: «alcuni di noi sono già morti nel tentativo di raggiungere l'altra riva e nessuno ha più il coraggio di provare». **1** «Solo il diavolo potrebbe aiutarci!», esclama un uomo con un sorriso sbieco. «Accipicchia», sbotta Leila, perché tutt'ad un tratto si alza un forte vento che spazza via tutte le foglie dagli alberi e sferza il fiume in modo da renderlo ancora più minaccioso. I gemelli si coprono il viso con le mani per proteggersi. Improvvisamente cala un silenzio tombale interrotto solo da una voce bassa e tuonante che chiede: «chi mi ha chiamato?» I gemelli non credono ai propri occhi! Davanti a loro compare un essere rosso simile a un caprone con barba e zoccoli. «Il diavolo!», esclama una donna tutta spaventata. «Sì, sono proprio io! Ho sentito che volete costruire un ponte sopra questo fiume selvaggio e che vi serve il mio aiuto.» Nessuno ha il coraggio di rispondere, persino Leila e Luca tacciono ammutoliti. L'unico che risponde è il contadino: «sì, hai sentito bene!», afferma mentre tutti gli altri lo guardano impauriti.

Il diavolo ci riflette su un po' grattandosi la barba. Leila si rivolge al fratello sussurrandogli nell'orecchio «non ti sembra che senza la barba il diavolo assomigli al signor Sfasciacarrozze?» Luca quasi scoppia a ridere, ma riesce a controllarsi perché sente che la situazione è molto seria. Non è proprio il momento per mettersi a ridere!

«Bene bene, cari i miei abitanti del villaggio. Vi costruirò il ponte e domani mattina sarà finito», afferma il diavolo solennemente. Un brivido percorre tutti i presenti, e il diavolo aggiunge: «come compenso però l'anima di colui che attraversa il ponte per primo mi apparterrà.» Il diavolo fa un segno verso il fiume.

Gli abitanti si congratulano con sé stessi, un po' contenti e un po' impauriti perché – e questo lo sanno tutti – nessuno vuole essere il primo ad attraversare il ponte.

Il giorno seguente Leila e Luca si affrettano ad arrivare al fiume. Accipicchia! Il diavolo ha eretto un ponte solido durante la notte. **2** Gli abitanti del villaggio sono già lì e osservano anch'essi stupiti il ponte. Nessuno però osa avvicinarsi. «Che meraviglia!», esclama uno degli uomini con un tono ironico, «adesso abbiamo un ponte ma nessuno lo vuole attraversare!» «E ti stupisce?» replica una donna indignata: «chi mai vorrebbe regalare la propria anima al diavolo, chi?» Sta già per scoppiare una lite quando Leila grida «ho un'idea! Perché non facciamo attraversare per primo a un caprone?» Gli abitanti del villaggio approvano e commentano: «certo! Anche gli animali hanno un'anima» e tutti insieme si agitano entusiasti: «sì, facciamo così!».

Uno dei contadini corre a prendere il caprone nella sua stalla e lo spinge sul ponte. Tutti ridono felici e si abbracciano. Il caprone percorre tutto il ponte per primo e apre la strada a tutti gli altri. Il ponte è libero!

Il fiume rimbomba con furia accompagnato da forti folate di vento. Tutt'ad un tratto il diavolo appare dall'altra parte del ponte, alza il caprone e lo lancia infuriato ai piedi degli abitanti del villaggio. Rabbioso esclama: «questo non era nei patti! Io voglio un'anima umana, non quella di un caprone!» E alzando un grosso masso da terra minaccia «come punizione distruggerò il ponte!»

«Sbrigati a salire sul Tuc Tuc, Luca», grida Leila lanciaandogli le chiavi. Luca accende il motore, fa decollare il Tuc Tuc facendo alcuni giri attorno alla testa del diavolo che tenta di afferrarlo come una fastidiosa zanzara. Improvvisamente il diavolo lascia cadere il masso che rotola giù per la valle mancando per poco il ponte. Leila e scoppiano a ridere mentre gli abitanti del villaggio applaudono estasiati.

Quella sera è festa grande in onore di Leila e Luca. **3** Fino ad oggi il masso è rimasto a valle lì dove era atterrato e nessuno è mai riuscito a spostarlo. **4**



### 1 Saltare sopra al fiume

**Materiale:** scotch per imbianchino (oppure 2 corde per saltare)

Incollare a terra due strisce parallele di scotch per marcare le due rive del fiume (lunghezza circa 2 m, distanza circa 0,5 m). Senza rincorsa fate un salto (su due piedi) per attraversare il fiume e poi un altro per ritornare dall'altra parte. Continuate così lungo tutto il fiume. Chi ci riesce senza bagnarsi i piedi?

**Variante:** saltare su una sola gamba (cambiando gamba d'appoggio).

### 2 Erigere un ponte

**Materiale:** 2 pagine di giornale a testa

Disponetevi in fila su un lato dell'aula tenendo a portata due pagine di giornale. L'aula è attraversata da un fiume in piena che dovete attraversare mettendo a terra le pagine del giornale e spostandole in avanti fino all'altra riva (parete).

**Attenzione però!** Potete appoggiare i piedi solo sul giornale, ma se toccano il pavimento dovete tornare indietro e ricominciare daccapo. Chi riesce ad attraversare per primo?

#### Varianti

- Provate con una sola pagina di giornale a testa. Formate due gruppi e mettetevi in fila dietro la pagina di giornale. Cercate un modo per attraversare il fiume in gruppo il più rapidamente che possibile e senza poggiare i piedi sul pavimento.
- Posizionate degli ostacoli (ad es. sedie) in modo da doverli superare.

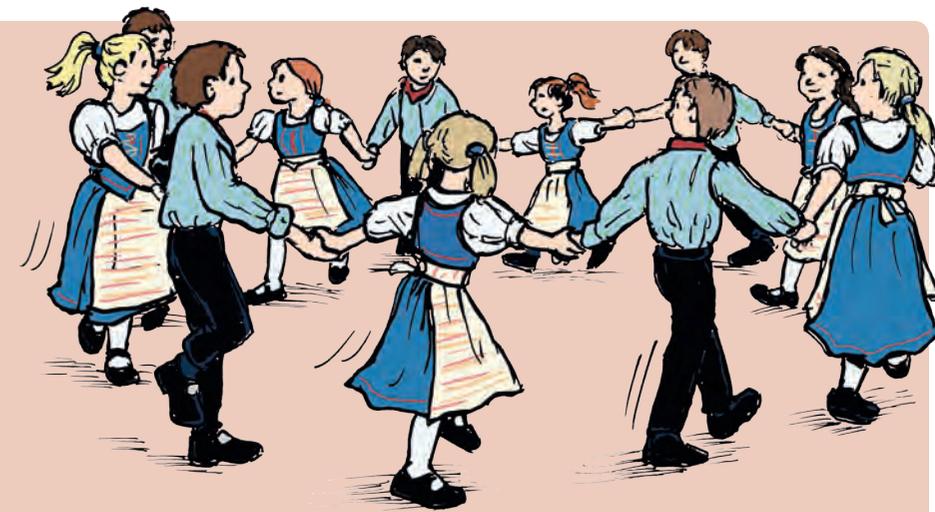


### 3 La festa del paese

**Materiale:** brano musicale (video)

**Musica:** «Dr Seppel für diä Chlinä»

Luca e Leila sono riusciti ad ingannare il diavolo e tutto il villaggio balla e fa bisboccia. Guardate il video per imparare la danza. Un video della Federazione svizzera dei costumi è disponibile qui: [www.scuolainmovimento.ch](http://www.scuolainmovimento.ch) > Attuazione > Moduli > Materiale accessorio > Storie in movimento. Allo stesso percorso troverete anche il link per il download della musica e della sequenza di passi (a pagamento, solo in tedesco).



### 4 Sposta la roccia

Formate delle coppie, posizionatevi faccia a faccia congiungendo il palmo delle mani. Cercate di far perdere l'equilibrio al compagno aumentando o diminuendo la pressione sulle mani. Chi dei due è la roccia più forte?

**Fate attenzione** a togliere oggetti e ostacoli in modo da aver abbastanza spazio per eventuali cadute!

#### Varianti

- Ripetete l'esercizio su una sola gamba alla volta (esecuzione da entrambi i lati, cambiando gamba d'appoggio).
- Formate due gruppi posizionandovi più o meno faccia a faccia sempre mano contro mano però in modo da toccare anche le mani di due altri compagni. Quale gruppo forma la catena rocciosa più forte? Quando fate l'esercizio su una sola gamba, cambiate gamba in alternanza.

Leila e Luca in un'avventura subacquea



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

 Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

Il Tuc Tuc vola già da un bel po' sul mare aperto.  
 «Non ce la faremo mai ad arrivare a casa», si lamenta Luca.

«Abbiamo ancora tempo», lo rassicura Leila scrutando l'orizzonte e pensando al fantastico mondo immerso sott'acqua.

Improvvisamente il Tuc Tuc s'impenna e precipita a naso in giù verso il mare turchese. I gemelli devono tenersi saldamente perché si immergono sempre più rapidamente fino a che il Tuc Tuc atterra a grande profondità su una roccia gigantesca. Che meraviglia, pensano i gemelli uscendo dal Tuc Tuc: galleggiano come pesci! ❶

«Tutto bene?», domanda Luca facendo il segnale in linguaggio sub.

«Più veloce!», risponde Leila e lo precede.

«Guarda!», replica Luca facendo il segno del pesce pagliaccio.

Leila si guarda attorno estasiata e vede un piccolo squalo discoloro che con il naso punzecchia un compagno di gioco. Purtroppo però con si ricorda più il segnale per lo squalo e i due se la filano prima che Luca faccia in tempo a vederli. ❷

Luca fa segno a Leila in quale direzione andare e in preda all'entusiasmo fa una capriola che risucchia un piccolo granchio.

«Attento!» lo ammonisce Leila alzando la mano.

Il granchietto poveraccio trema tutto dalla paura.

«Dobbiamo riportarlo a casa», strilla Leila, ma Luca non la può sentire. Leila avanza nuotando con il granchietto accovacciato sulla spalla che applaude felice facendo schioccare le chele. Sembra entusiasta di aver trovato un tassì!

Luca attira l'attenzione di Leila una famigliola di granchi tutta agitata, appollaiata su una roccia. Ecco dove abita il piccolo granchio! Dopo averlo scaricato, Luca fa capire a Leila che vuole tornare al Tuc Tuc, cosa che lei approva. Ma giunti a destinazione li attende già la prossima sorpresa. Un polpo gigante si è impossessato del loro Tuc Tuc e se lo tiene stretto con i suoi otto tentacoli. Che strano però! Ha lo stesso sguardo severo del signor Sfasciacarrozze, pensa Leila sforzandosi di staccare uno dei tentacoli.

I gemelli tentano in tutti i modi di smuoverlo, ma il polpo non demorde. Sono già quasi allo stremo quando ecco che si avvicina la famiglia granchio e inizia a punzecchiare il polpo con le chele. Il polipo soffre il solletico – poverino! – e inizia a torcersi dal ridere liberando il Tuc Tuc. Leila non si lascia sfuggire l'occasione e fa un bel nodo con i tentacoli del polpo che è ancora in preda a una crisi di risate. ❸ Finalmente salvi! Finalmente possono rimettersi in viaggio.

«Grazie!», grida Luca salutando la famiglia granchio.

❹



### 1 Un viaggio in silenzio

- Correte liberamente per l'aula, ma in silenzio e senza fare come se foste sott'acqua. L'insegnante fa un movimento e tutti lo imitano. Poi l'insegnante fa segno a un allievo di fare un movimento che gli altri imiteranno, dopodiché l'allievo indica un compagno che farà un altro movimento e così via.
- I pesci nuotano sempre in banchi e gli ultimi della fila fanno dei movimenti repentini per seguire i compagni che li precedono. Provate ad imitarli formando delle coppie. Quello davanti determina ritmo e direzione e chi lo segue fa prima movimenti lenti e poi sempre più veloci. Scambiatevi i ruoli.

#### Varianti

- Formate dei gruppi di tre o anche più grandi seguendo sempre il primo pesce del gruppo.
- Variate il modo di avanzare (roteare, saltellare, ecc.).



### 2 Linguaggio subacqueo

I subacquei usano un linguaggio dei segni per comunicare sott'acqua. Osservate bene i vari segni usati ed esercitatevi in classe. Formate delle coppie e provate a ricostruire il dialogo fra Leila e Luca:

Luca: «Tutto bene?»

Leila: «Più veloce!»

Luca: «Guarda! Un pesce pagliaccio!»

...

#### Varianti

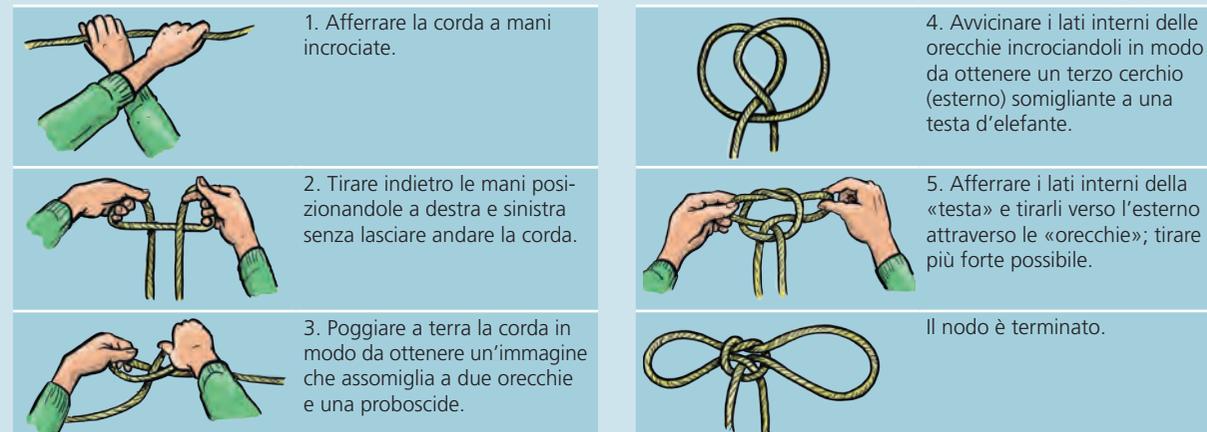
- Quale segno potrebbe usare Leila per comunicare al fratello che ha avvistato degli squali? («Guarda! Gli squali!»)
- Riflettete su cosa potreste comunicare al compagno sott'acqua e inventate un dialogo abbinando le parole ai segnali. La classe riesce ad indovinare di cosa parlate?



### 3 Legare il polpo

**Materiale:** 1 corda per saltare (o corda normale) per due bambini

Formate delle coppie e fate un nodo come illustrato qui di seguito:



Come ha fatto Leila con il polpo, ora infila i polsi del compagno nelle due orecchie e tira con prudenza le corde che penzolano. Ecco fatto! Il Tuc Tuc è salvo!



### 4 Medusa magia

(gioco della classe di Adelboden vincitrice del concorso di giubileo)

Decidete chi interpreta la medusa, che avrà un ruolo di cacciatore (possono esserci anche più meduse). La medusa si piazza al lato del campo di gioco e tutti gli altri (pesciolini) si mettono dal lato opposto. Al segnale «medusa magia» i pesciolini corrono incontro alla medusa. Il pesce toccato dalla medusa si immobilizza sul posto e si trasforma in un corallo. Nel giro seguente anche i coralli potranno afferrare i pesci, però stando fermi sul posto. La medusa può correre solo in avanti mentre i pesci si muovono in tutta libertà. Quale pesciolino riesce a evitare la medusa e i coralli fino alla fine del gioco?



Leila e Luca in viaggio per lo spazio



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

1 Il Tuc Tuc continua a volare. Leila e Luca non vedono più niente! Ma nonostante siano immersi in un buio fitto fitto i gemelli non hanno paura perché sanno di essere al sicuro. Con forza dolce si lasciano sprofondare nei morbidi sedili del Tuc Tuc che vola sempre più in alto. Tutt'ad un tratto galleggiano come astronauti! Yuppie! Hanno raggiunto lo spazio! Per alcuni secondi lasciano andare il timone per galleggiare liberamente. Che meraviglia! Leila e Luca chiudono gli occhi e assaporano la deliziosa sensazione di leggerezza circondati da un silenzio totale. Le mani sono calde e morbide mentre piedi, testa e spalle sembrano essere leggerissimi. È quasi come muoversi in un paesaggio ovattato, immobile e silenzioso nel quale la neve attutisce passi e rumori.

Dopo un po' i gemelli riaprono gli occhi che pian piano si abituano al buio. In lontananza distinguono alcune stelle. «Leila, le vedi anche tu le stelle?» Le stelle si avvicinano rapidamente. «Che velocità!», esclama Leila ridendo, ma ammutolisce quando la stella sfiora il Tuc Tuc a velocità supersonica. I gemelli riescono a evitarla solo per un pelo! 2 «Accidenti, per poco non ci centrava!», esclama Luca. «Ma quella non è una stella, è un'astronave!», grida Leila scrutando il buio. «E quello là dietro, cos'è?», chiede Leila. «Non ridere, ma credo che sia un asciugacapelli», risponde Luca ridacchiando. In realtà non è un asciugacapelli qualsiasi, perché, come nota Luca, assomiglia a quello che i gemelli usano a casa,. Anche Leila lo capisce subito: «Luca, è esattamente come quello che usiamo noi». «Hai ragione!», Luca annuisce. Stupiti, si accorgono che accanto al Tuc Tuc sfilano tutta una serie di oggetti di casa loro che galleggiano nello spazio: il cactus, un comodino e persino il letto a castello! 3 Sul letto è incollato lo stesso adesivo del letto di casa. «Luca, ogni tanto ci pensi a casa?» – «Sì», ammette Luca e entrambi si fanno silenziosi pensando a mamma e papà. Chissà se sono in pensiero?

Ma non hanno tempo per rimuginare troppo perché ecco che si sta già avvicinando qualcos'altro. «Lo vedi anche tu Leila?», chiede Luca e Leila si mette a ridere. «Che buffo!» È un piccolo extraterrestre verde in bicicletta. Già, proprio così! In sella a una bicicletta piuttosto vecchiotta, pedala con forza verso l'alto e fa un giro su sé stesso prima di lasciarsi ricadere sorridendo felice. 4

Con garbo bussa alla finestra del Tuc Tuc e si presenta: «scusatemi, sono Marziano, abito su Marte e ho un piccolo problema con il rimorchio. Mi potete aiutare?» Solo allora i gemelli vedono che sta trainando un enorme aspirapolvere. «Devo raccogliere i rifiuti spaziali, ma l'aspirapolvere si è rotto!» Leila e Luca osservano attentamente l'aspirapolvere. «Devi aspirare i rifiuti di tutto l'universo?», chiede Leila ammirata. «Certo, l'aspirapolvere spaziale è capace di ingoiare mobili interi, solo se funziona bene però», conferma Marziano.

5 Luca ammirato commenta: «accipicchia, deve essere ultrapotente! Leila, non credi che il sacco assomigli un po' al signor Sfasciacarrozze?» chiede Luca dando una gomitata a Leila. «Chi è il signor Sfasciacarrozze?», chiede Marziano. «Nessuno in particolare, è solo il proprietario dell'autodemolizioni...» e prima che Leila finisca il discorso Luca l'interrompe precisando «... ed è anche il proprietario del Tuc Tuc. Ma è una storia troppo lunga da raccontare.» «Allora, qual è il problema esattamente?», chiede Luca schiacciando distratamente il bottone verde. Uno scoppio rimbomba nello spazio, l'aspirapolvere tossisce e si spegne non senza però espellere un piccolo oggetto: un bellissimo anello con un diamante solitario. Luca lo afferra: «ecco perché ti si era tappato l'aspirapolvere.» – «Grazie! Che bello!», esclama l'extraterrestre ammirando l'anello. Lo prende e lo porge a Leila. «Tieni, te lo regalo.» Leila arrossisce timidamente. «Grazie.» – «Sono io che vi ringrazio! Ma adesso devo ritornare al lavoro», conclude Marziano. Felice e contento, riprende a pedalare e si allontana. «Un essere veramente gentile», osserva Leila seguendolo a lungo con lo sguardo e giocherellando con l'anello al dito. «Non ti sarai mica innamorata di un netturbino extraterrestre, o cosa?», la provoca Luca. «Ma che dici?» Leila da una gomitata a Luca che si lamenta: «ahi!»



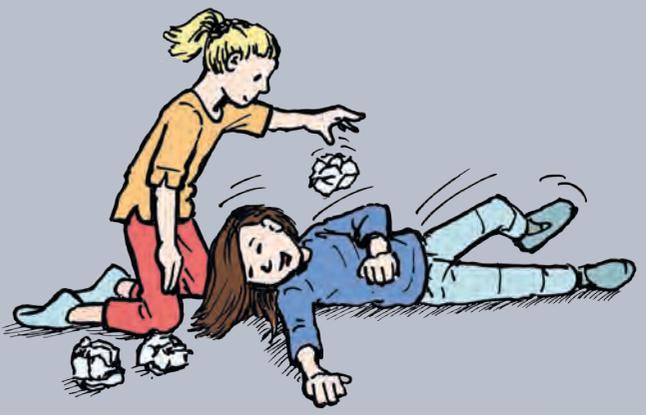
### 1 Un viaggio nel mondo della fantasia

L'insegnante legge l'inizio della storia. Chiudete gli occhi, rilassatevi e immaginate di galleggiare nello spazio insieme a Leila e Luca.

### 2 Una manovra di salvataggio

Formate delle coppie e accartocciate della carta per ottenere una palla (= rifiuti). Uno dei due (A) si sdraia a terra sulla schiena, mentre il compagno (B) si inginocchia vicino alla sua testa tenendo in mano la palla di carta. B lascia cadere la palla con un movimento improvviso e A deve rotolare rapidamente di lato\* per evitare che la palla gli cada in testa. Scambiarsi i ruoli. Chi riesce ad evitare di essere colpito dai rifiuti spaziali?

\***Attenzione!** Bisogna rotolare tutto il corpo e non solo spostare la testa.



### 3 Matite fluttuanti

A coppie piazzatevi faccia a faccia tenendo con l'indice una matita (orizzontalmente) in due. Provate a far volare la matita senza lasciarla come se stesse fluttuando.

**Variante:** Senza lasciare cadere la matita provate a camminare insieme, a sedervi e rialzarvi oppure a salire su una sedia.



### 4 Andare in bicicletta

Con le braccia imitate la pedalata dell'extraterrestre e seguitelo:

- Curva sinistra – piegatevi verso sinistra
- Curva destra – piegatevi verso destra
- Slalom – curva a destra e poi a sinistra e così via
- Variate il ritmo (più veloce, più lento)

#### Varianti

- Seduti su una sedia o a terra, pedalate con le gambe. L'extraterrestre fa un giro su sé stesso: siete capaci di farlo a terra (capriola)?  
**Attenti allo spazio!**
- Due compagni stanno seduti uno di fronte all'altro e pedalano congiungendo i piedi.



### 5 L'aspirarifiuti

**Preparazione:** sparpagiate dei pezzettini di carta quadrati (ad es. giornale strappato) nell'aula.

**Attenzione:** non devono essere troppo piccoli per evitare di ingoiarli.

**Materiale:** cannuccie

Aiutate Marziano a raccogliere i rifiuti aspirando i pezzetti di carta con una cannuccia e senza lasciarli cadere metteteli in un cestino (se non avete cannuccie provate ad aspirarli con la bocca.) Ogni tanto fate una pausa per riprendere fiato. **Attenzione** a non aspirare la sporcizia da terra!



Leila e Luca e il fantasma gentiluomo



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

1 «Dong, dong, dong, dong...!» – «È quasi mezzanotte», sussurra Luca. «Guarda Leila, la sotto c'è un castello gigantesco!» – «... che sicuramente ha un morbidissimo letto a baldacchino pronto per noi», commenta Leila sbadigliando. «Sono stanca morta.» I gemelli parcheggiano il Tuc Tuc all'ombra di un vecchio tiglio nodoso. «Che strano, all'interno non si vede nemmeno una luce», osserva. «Credi che ci abiti qualcuno?» – «Andiamo a vedere», lo incita la sorellina. Con prudenza avanzano su un vialetto che conduce al castello. La porta si apre come per magia e Leila compiaciuta commenta «beh, non c'è la luce ma perlomeno hanno le porte automatiche.» – Luca, guardandosi intorno un po' intimorito, non può fare a meno di chiedere «credi che ci siano dei fantasmi?» «Ma certo che ci sono, cosa credi cervellone? E sono anche grandi e grossi come colossi!» Una risata sinistra rimbomba fra le mura.

«Leila, sei stata tu?», chiede Luca.

Leila scuote la testa.

«Ho paura...», ma Luca non fa in tempo a finire che di nuovo scoppia una risata tuonante. 2

«Lo vedi come si fa a spaventare la gente? I bambini sono più facili da intimidire. Adesso tocca a te, Adalberto!»

«Sì zio Ugo! Ce la metto tutta, vedrai!», risponde un'altra voce più dolce e gentile. La luce si accende all'improvviso.

«Uff!», esclama Luca, «guarda chi c'è sulla scala!» Un fantasma rotola giù con un gran trambusto urlando «Ho ho ho! Sono Adalberto, il terribile fantasma che vi farà morire di paura! Ho ho ho! Avete già paura? O devo continuare a far chiasso? Perché altrimenti dovrei ripassare l'aspirapolvere nell'entrata...» I gemelli ce la devono mettere tutta per non scoppiare a ridere! Adalberto il terribile non ha nulla di terrificante, anzi, con i pantaloni a quadretti e la camicia viola con i fiorellini verde chiaro fa piuttosto ridere. 3

I gemelli non reagiscono. Adalberto, disperato, si siede sulla scala e quasi piangendo li implora: «per favore, abbiate paura, anche solo un pochino, o meglio ancora molta paura! Altrimenti zio Ugo si arrabbia e quando è arrabbiato mi scaglia addosso il suo cagnaccio Samurai che è peggio di una vespa impazzita.»

«Adalberto! Con chi parli?», grida la voce profonda dall'alto. «Ti ho detto di fargli paura.»

«Sì, zio Ugo», risponde Adalberto rivolgendo uno sguardo implorante a Leila, «credo che i bambini abbiano già un po' paura di me!», al che Leila si mette a urlare: «aiutoo Luca! Andiamocene subito! Qui abita il terrificante fantasma Adalberto! Hai paura anche tu?»

«Sì!», replica Luca gridando a sua volta, «ho una fifa nera! Scappiamo!» ma poi sussurra alla sorella: «mi piacerebbe di più chiudermi in una camera isolata della torre e farmi una bella dormita nel letto a baldacchino.» Adalberto sorride e li incoraggia a seguirlo.

«Ottimo, Adalberto!», commenta zio Ugo, «forse riuscirò a fare di te un fantasma come si deve.» «Allora domani non dovrò più passare l'aspirapolvere?» – «Vedremo», conclude la voce possente.

Adalberto li conduce su per una scala. «Qui potete dormire tranquilli. Zio Ugo non ci viene mai.» – «Grazie, caro Adalberto», commenta Leila, «sei il fantasma più gentile che abbiamo mai conosciuto.» – «Sogni d'oro», augura Adalberto chiudendo la porta.

Al risveglio i gemelli scoprono che Adalberto ha preparato un cestino stracolmo da pic nic. Sorvolando il castello lo salutano a lungo facendo ciao con la mano. «Arrivederci, caro Adalberto». 4



### 1 Rilassarsi

Per rilassare i muscoli si possono fare degli esercizi di stiramento, anche durante la storia. Allunga le braccia dietro la schiena, afferra il polso del braccio opposto e piega il collo a destra come per toccare la spalla con l'orecchio destro. Mantieni la posizione prima di cambiare lato.

### 2 Il trenino fantasma

Uno degli allievi chiude gli occhi mentre gli altri formano un trenino che passa ai lati di tavoli e sedie. Il bambino deve costeggiare il trenino ascoltando i rumori e i gridolini che lo avvertono quando rischia di cozzare contro un ostacolo.

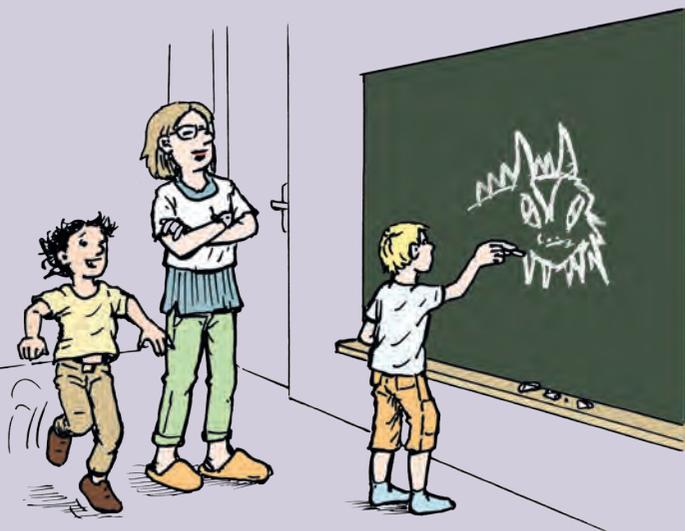


### 3 Il fantasma alla lavagna

Fate un disegno di Adalberto alla lavagna. L'insegnante inizia con la prima linea e consegna il gessetto a un allievo. Questi ne aggiunge una lasciando poi il gessetto a un compagno e così via fino a che il fantasma è completo (e tutti hanno potuto disegnare).

#### Varianti

- Saltellare per raggiungere la lavagna, cambiare gamba per ritornare al posto oppure saltellare su entrambe le gambe.
- Gli allievi che rimangono al posto fanno un movimento mentre il compagno raggiunge la lavagna (ades. stare in piedi su una gamba, fare il burattino, toccare i piedi, ecc.).
- La classe si divide in due gruppi; ogni gruppo fa un disegno di Adalberto.



### 4 La visita al castello infestato

Sedetevi in cerchio oppure al tavolo. L'insegnante legge una storia che vi porterà in giro per il castello (*in corsivo* consegne da seguire):

«In lontananza, in mezzo a un'immensa pianura tetra c'è un castello buio e gigantesco. Ci incuriosisce e perciò ci avviciniamo per scoprirlo (*rumore di passi, con le mani battere sulle cosce*). Entriamo attraverso un'enorme porta a due ali (*muovere il braccio destro e sinistro, squittire*). Dietro di noi, la porta si richiude con un rumore assordante (*imitare il rumore della porta*). Dentro al castello fa buio (*scrutare l'orizzonte*), ma all'improvviso si muove qualcosa. Che paura! Avviciniamoci per vedere cos'è. Incredibile! È...

Ci avventuriamo ancora di più dentro al castello attraversando la grande entrata (*rumore di passi, con le mani battere sulle cosce*). In silenzio arriviamo davanti a un'altra grande porta, abbassiamo la maniglia e l'apriamo di scatto (*muovere il braccio destro e sinistro, squittire*). Anche questa porta si richiude (*imitare il rumore della porta*). Osserviamo ogni angolo della stanza e all'improvviso vediamo...»

La classe scopre diverse stanze con gli oggetti più svariati che si mettono in movimento, ad es.

orologio a pendolo, aspirapolvere, acquario, palline da tennis tavolo, nonnino sulla sedia a dondolo, tostapane, ecc.

Dietro all'ultima porta però si nasconde il fantasma del castello. Tutti urlano e si mettono in salvo percorrendo tutte le stanze facendo i movimenti in senso inverso.

Leila e Luca nella Preistoria



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

«Lucaaa, dove sei?» Leila, nervosa, saltella da un piede all'altro. Chissà dove si è cacciato? È stanca di aspettarlo e ha freddo. Sembra di essere in un frigorifero! Già, perché nel frattempo i gemelli sono atterrati nell'Età della pietra. Poverina Leila: aveva voglia di farsi una bella nuotata e invece ...

«Luca, ci senti o no?» sospira Leila massaggiandosi le mani infreddolite. È circondata da 26 ometti di pietra, lo stesso numero degli allievi della loro classe. Li ha costruiti Leila da sola, manca solo la maestra. Questa tocca a Luca però, perché la signora Allegrini è alta almeno 1 m 85 cm e Leila non ce la fa più a trascinare e ammucchiare le pietre. ❶

Corre avanti e indietro chiamando sempre più forte «Lucaaa, Lucaaa, dove ti sei cacciato?»

Ma Luca non dà segno di vita. E pensare che si era allontanato solo per cercare qualcosa da mangiare e per fare un fuoco. Gli era sembrato di vedere del fumo mentre stavano per atterrare. Ma adesso è via già da più di due ore o perlomeno è quello che sembra a Leila.

«Luca, se non ti fai vedere subito non ...» Leila ammutolisce perché quasi le scappa detto «non gioco più al computer con te!» Le viene da ridere: è circondata da fiumi, paludi, alberi e cespugli, ma di certo non ci sono dei computer. Chissà se ci vivono anche degli animali? È una domanda che la spaventa un po' visto che non sa dov'è Luca. Forse è stato aggredito da un orso? Oppure ha incontrato un uomo preistorico che lo ha catturato per cuocerlo a spiedino sul fuoco?

«Se solo lo avessi accompagnato», sospira Leila. Improvvisamente si sente un calpestio e girandosi Leila vede un animale dal pelo marrone che si avvicina galoppando. «Fermo!», esclama Leila, «Non calpestarti! E fai attenzione alla classe di omini di pietra!»

L'animale si ferma giusto in tempo. Assomiglia un po' a un elefante capellone. «Sei un mammut?», lo interroga Leila, ma sicuramente non la può capire, pensa. Ma si sbaglia di grosso, perché la bestia esclama «bingo! Hai indovinato! Mi chiamo Margherita e sono un mammut. E tu sei una ragazzina dei tempi moderni!» – «Esatto!», risponde Leila contenta.

Il mammut abbassa la sua grande testa: «hai freddo? Tremi tutta.» Leila risponde di sì. «Devi accendere un fuoco, bambina mia, così ti riscalderai.» – «Ma è troppo difficile, o no?» – «Ma che dici! Cerca due pietre focaie e strofinale con forza fino a che fanno scintille. È un gioco da bambini!»

Leila si mette subito all'opera. Chissà come sarà sorpreso Luca di trovare il fuoco già fatto! Dopo un po' Leila riesce a far scoccare le prime scintille.

«Vado a cercare dei rametti secchi», dichiara Margherita allontanandosi. Al ritorno trascina un bel mucchio di rami secchi e Leila finalmente riesce ad accendere il fuoco. ❷

«Bene, bene, perché non giochiamo a «pietra bugiarda», propone Margherita; «è un gioco preistorico ultradivertente!» Poco dopo le due signorine sono tutte assorto nel gioco. ❸

«Cucù, eccomi qua!», grida una voce ben nota. Leila si affretta a spiegare: «è il mio fratello gemello Luca!». Luca atterra non il Tuc Tuc: «mi dispiace, non ho trovato il fuoco ma ho spiegato ad alcuni omini preistorici come si fa. Bisogna solo ...»

«È da un pezzo che lo so», lo interrompe Leila sardonica indicando il fuocherello, «me lo ha insegnato la mia amica Margherita. Hai trovato anche qualche cosa da mangiare?»

Luca le mostra cosa ha portato: noci e frutti di bosco. Leila è entusiasta. ❹

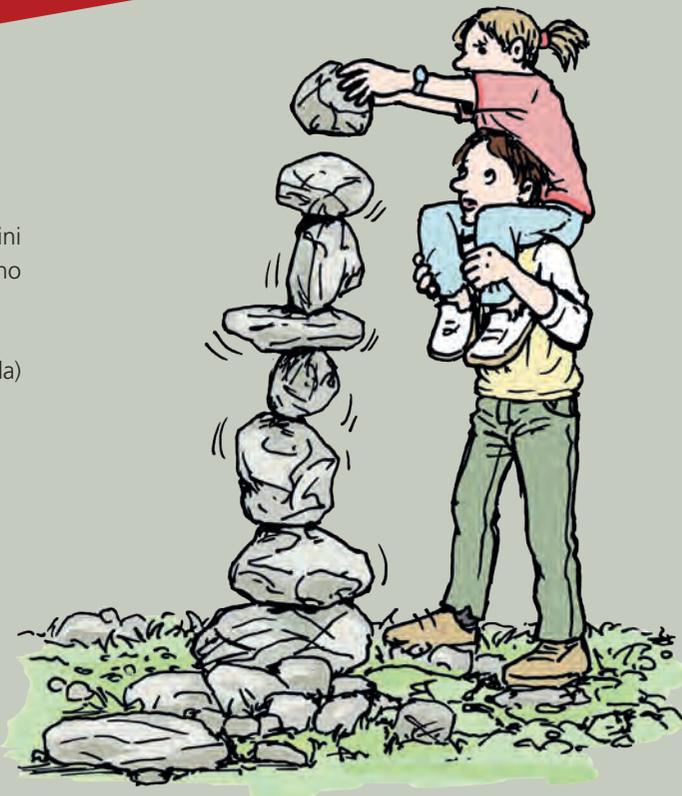
Tutti e tre continuano a giocare fino all'imbrunire. I gemelli vogliono rimettersi in viaggio perché, spiegano a Margherita, «dobbiamo tornare a casa».

«Prima che partiate facciamo un bel «selfie preistorico», propone Margherita. «E come si fa?», chiede Leila stupita. «Semplice», replica Margherita, «entriamo in quella caverna e facciamo un disegno di noi tre. Ecco fatto!»

### 1 Omini preistorici

Formate dei gruppi di tre e costruite degli omini di pietra (all'aperto). Chi riesce a costruire l'omino più grande?

**Variante:** costruite un omino a forma di X (nell'aula) usando magneti penne, astucci, gomme, ecc.



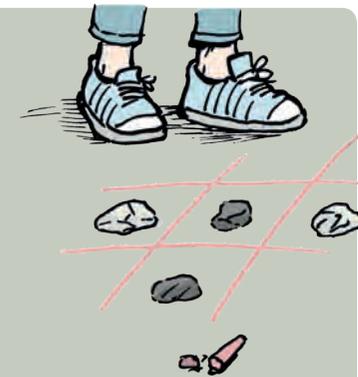
### 2 Accendere un fuoco

Fate come nell'era preistorica: strofinate fra le mani una matita. Cosa succede al palmo della mano e alla matita?

### 3 Giochi della Preistoria

Nella storia Leila e Margherita fanno un gioco preistorico. Provate anche voi:

- **Pietra bugiarda:** l'uomo preistorico era a suo agio nella natura, la conosceva bene e aveva un'alta capacità d'osservazione. Il gioco consente di allenare proprio questa capacità. Sedetevi in cerchio: ognuno posa in mezzo una pietra. Osservate bene tutte le pietre prima di chiudere gli occhi. Un compagno toglie o sposta una o due pietre. Riuscite a individuare i cambiamenti?
- **Forza 3:** formate delle coppie. In cortile disegnate a terra una griglia di 3 x 3 caselle. Procuratevi cinque pietre ciascuno (che però si distinguono bene da quelle del compagno). A turno, ponete nelle caselle una pietra alla volta. Vince chi riesce a piazzare tre pietre in fila orizzontale, verticale o diagonale.



### 4 Cacciatori e raccoglitori

Ad ogni bambino è assegnato il nome di un frutto o di un animale; diversi bambini però condividono un solo nome. L'insegnante annuncia un nome e i bambini che lo portano si scambiano i posti rapidamente. Se l'insegnante annuncia «cacciatori», tutti gli animali si scambiano i posti, Se invece chiama «raccoglitori» si spostano solo i frutti. Quando chiama «cacciatori e raccoglitori» tutti devono cercarsi un nuovo posto.

Leila e Luca a caccia del tempo



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

1/2 Leila e Luca atterrano in un immenso padiglione vicino a un aeroporto abbandonato. Stupito, Luca commenta «è pieno zeppo di orologi!». Infatti, al posto di aerei in attesa di prendere il volo, il padiglione è stracolmo di migliaia di orologi di tutte le forme e colori. Il ticchettio è assordante. «Cosa intendi? Non ti sento ...», urla Leila di rimando. Il rumore è talmente forte che i gemelli devono tapparsi le orecchie con tappini di fortuna. E diventa ancora più assordante perché sta per scoccare l'ora e allora giù con trilli e campanelli. Da un orologio a cucù sbucca persino un coniglietto bianco. «Chissà che fine ha fatto il cucù?», si meraviglia Leila. Il coniglietto saltella verso i gemelli gridando: «non ho tempo, non abbiamo tempo, non avremo più tempo e non abbiamo mai avuto tempo. Forza, seguitemi!»

Il coniglietto supera i gemelli a velocità supersonica e questi lo inseguono correndo al massimo. Devono mettercela tutta per evitare le lancette e i quadranti sparsi per il padiglione. È una giungla del tempo! I gemelli superano sveglie, vecchi orologi solari e giganteschi orologi da tavolo. Più o meno a metà padiglione riescono a vedere il coniglietto che, seduto sconsolato davanti a un gigantesco orologio digitale, mormora: «il tempo sta per fermarsi. Non ho tempo, non abbiamo tempo, non avremo più tempo e non abbiamo mai avuto tempo.» I gemelli si accorgono che è un conto alla rovescia perché sullo schermo appaiono le cifre «00:03:21, 20, 19, 18, 17...». «Sembra di essere in un film di James Bond!», commenta Leila e Luca un po' spaventato: «oh no, è proprio un countdown!» – «Cos'ha appena detto il coniglietto? Il tempo si fermerà? Allora tutto si fermerà, anche noi. Diventeremo delle statue immobili e congelate per sempre. Se è vero, allora ci restano solo tre minuti per evitarlo!»

Il coniglietto disperato guarda il suo orologio da polso e ripete rivolto ai gemelli: «non ho tempo, non abbiamo tempo, non avremo più tempo e non abbiamo mai avuto tempo. Dovete fermare il countdown! Io non ci riesco con le mie zampe.»

Leila e Luca fissano ipnotizzati lo schermo mentre l'orologio continua il suo conto alla rovescia. «00:02:03, 02, 01, ...» – «Ci restano due minuti», osserva Luca.

Dall'orologio escono tre cavi, uno blu, uno giallo e uno rosso. «Dobbiamo tagliare uno dei cavi!», esclama Leila e Luca, rivolgendosi al coniglietto, chiede: «quale dei tre dobbiamo tagliare?». Ma il coniglietto continua con la sua cantilena: «Non ho tempo, non abbiamo tempo, non avremo più tempo e non abbiamo mai avuto tempo e uno dei cavi va tagliato!» – Leila si arrabbia: «insomma! Proprio adesso che il tempo vola, non la smetti di cianciare.» – «Non ho tempo, non abbiamo tempo, non avremo...». Leila, spazientita, si rivolge al fratello: «Luca, dobbiamo spicciarci! Taglia quello rosso. Anche nei film gli eroi tagliano quasi sempre quello rosso.» – «Ok!», Luca tira fuori il coltellino svizzero, avvicina la lama al cavo rosso e... il coniglietto grida disperato: «no, così non avremo più tempo! Il rosso non è verde!» – «Ci voleva pure il coniglietto daltonico! Non ci sono cavi verdi qui!», Luca è tutto sudato e Leila non può fare a meno di commentare ironica: «grazie tante coniglietto, sei un grande aiuto». All'improvviso le viene un'idea! «Luca, il coniglietto ha detto che uno dei cavi non va tagliato! Forse vuol dire che dobbiamo tagliarne due e se dice che il verde è quello giusto allora devi tagliare il giallo e il blu! Non può essere altrimenti! Se mescoli giallo e blu esce il verde!»

Intanto il countdown è arrivato a 8 secondi, ma Luca non si decide. In realtà, cos'altro potrebbe fare? Quindi, come dice la sorella, prende fiato e taglia il cavo giallo e quello blu. I tre trattengono fissano ammutoliti lo schermo!

Ed ecco che l'orologio si blocca a 3 secondi! «Uff, ce l'abbiamo fatta per un pelo!», Leila è sollevata. «Sì, ce l'abbiamo fatta!», le fa eco Luca. 3 – «A volte un minuto dura un secondo», sospira Luca, «ma solo se sei stressato». 4

Il coniglietto ha ancora lo sguardo puntato sul suo orologio da polso, ma rivolto ai gemelli spiega: «adesso ho più tempo, vi ringrazio!» E prima che i gemelli possano replicare è già sparito dietro a un mucchio di orologi. «Certo che un po' saltella come il signor Sfasciacarrozze quando gli scappa la pipì», commenta sardonico Luca e Leila scoppia a ridere: «già, però adesso è ora di riportare lì anche il Tuc Tuc. Che ne pensi Luca? A casa hanno l'ora estiva o invernale?» Luca scrolla le spalle: «chissà...?»



**1 1, 2, o 3: futuro, presente e passato – tutto andato!**

L'aula viene suddivisa in tre zone: futuro, passato, presente. L'insegnante legge la storia e i bambini devono scegliere la zona corrispondente a seconda del tempo usato nella lettura.



**2 Parole magiche**

L'insegnante comunica quali sono le parole magiche e legge la storia. Non appena sentono una parola magica, i bambini fanno un movimento prestabilito (as es. rotolare, sedersi, alzarsi, saltellare, ecc.)

Come parole magiche si possono scegliere ades. Leila, Luca, coniglietto, tempo, orologio, cavo.

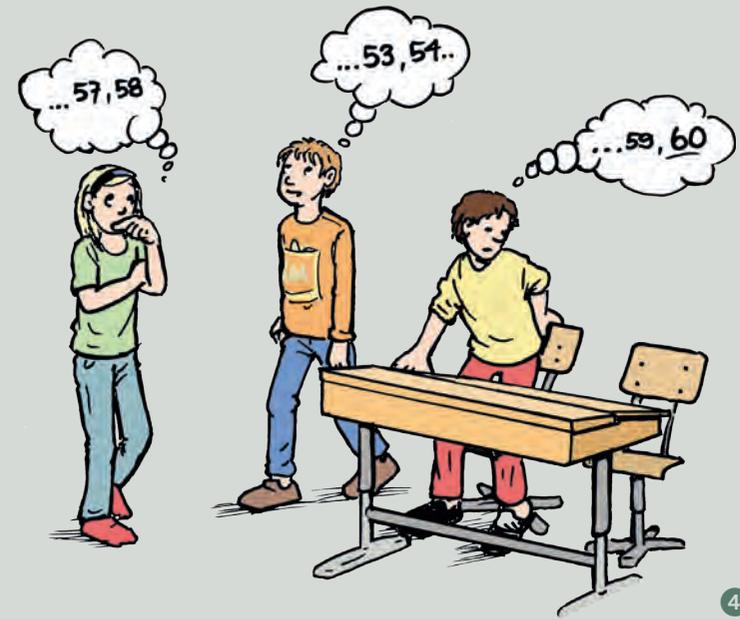
**Varianti**

- Formare due gruppi: uno reagisce a una parola, il secondo a un'altra.
- Più difficile: ai bambini sono assegnate diverse parole magiche.



**3 Il conto alla rovescia**

Formate un cerchio e scegliete un compagno che dovrà assumere una posa arrivati allo zero. In un primo giro contate alla rovescia da 10 a 0 saltellando su due gambe. Arrivati a 0, imitate la posa del compagno fino a che tutti sono immobili. Il bambino fermo designerà un compagno che inventerà una nuova posa e rimarrà a sua volta fermo arrivati allo zero. Il secondo giro però inizia da 9 (fino a 0), il terzo da 8 e così via fino a che tutti i bambini rimangono congelati in una posa.



**4 Quanto dura?**

I bambini camminano per l'aula. Al segnale dell'insegnante (ades. dopo 1 minuto) si siedono al loro posto. Chi indovina con più precisione per quanto tempo hanno camminato?

Leila e Luca tornano a casa

Storia finale



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |  
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren  
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique  
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione  
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

 Schweizerische Eidgenossenschaft  
 Confédération suisse  
 Confederazione Svizzera  
 Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

«Ra ta ta, puff, bam!» – «Luca! Come mai il Tuc Tuc fa dei rumori strani?»

Luca scrolla le spalle: «forse c'è una vite lenta, vuoi che cerchi un cacciavite?» Leila non risponde e si china in avanti: «li vedi i grattacieli lì davanti? Assomigliano alle case arcobaleno dove abitiamo noi.» – «Hai proprio ragione! Hanno persino gli stessi colori: arancione, giallo, rosso e verde!», Luca strabuzza gli occhi. – «E guarda, c'è persino lo stesso stagno!». Leila ridacchia mentre il Tuc Tuc sorvola lo stagno delle anatre. Due anatre sbattono le ali spaventate. «E c'è persino l'autodemolizioni», strilla Luca tutto eccitato, «sembra proprio quello del signor Sfasciacarrozze! Manca solo...». Ma Leila lo interrompe perché ha scoperto qualcosa: «vedo anche un cane, assomiglia al pitbull di Sfasciacarrozze, Pitti! Pitti! Ciao Pitti!» Il cane inizia a fare dei grandi salti e a correre avanti e indietro abbaiando sguaiatamente. C'è anche un uomo in basso.

«Ehi, sembra che...», ma Luca si sblocca sbuffando: «oh no! La somiglianza è davvero forte, sì, si assomigliano veramente. È proprio lui! Il signor Sfasciacarrozze!» – «Evviva!», strilla Leila, «vuol dire che siamo a casa! Finalmente!»

Il Tuc Tuc fa una curva stretta prima di atterrare giusto dietro all'officina del signor Sfasciacarrozze.

Leila scende con un salto. «Credi che ci abbia visti?», chiede Luca, ma prima che Leila possa rispondere arriva già il signor Sfasciacarrozze camminando a grandi falcate! «Quando volte vi ho detto che questo non è un parco giochi?», sbotta rabbioso con la testa rossa come un pomodoro maturo: «se non ve ne andate subito chiamo la polizia!», e agita le braccia massicce in segno di minaccia avvicinandosi sempre di più ai gemelli.

«Andiamocene fratellino», sussurra Leila. Pitti ringhia come un matto e Sfasciacarrozze tenta di calmarlo: «buono Pitti, buono».

«Per favore, non si arrabbi! Siamo via già da così tanto tempo, adesso vogliamo solo tornare a casa prima possibile!», ridacchia Leila. «Arrivederci, signor Sfasciacarrozze!», lo saluta Luca.

I gemelli corrono verso il cancello posteriore mentre Pitti continua ad abbaiare. «Bravo Pitti! Li hai fatti scappare», ridendo il signor Sfasciacarrozze accarezza la testa del cane in segno di approvazione. Pitti tutto contento trotterella verso la sua cuccia.

Luca e Leila si affrettano a tornare a casa. «Siamo a casa!», esclama Leila a voce alta non appena Luca apre la porta. Mamma sta uscendo dal salotto con un grosso libro sottobraccio.

«Luca! Leila! Come mai siete già a casa? Non volevate star fuori a giocare?»

Leila guarda la madre stupita: «ma mamma, siamo stati fuori tutto il tempo.» Luca fa un profondo respiro e sbotta: «siamo stati dai robot, nella giungla, sott'acqua, nell'Egitto antico, dai pirati e nel Medioevo e...» – «Non puoi immaginarti cosa ci è successo!», lo interrompe Leila. «Non vi siamo mancati un pochino?» Mamma sorride e scrolla la testa. «Ma guarda che fantasia...», borbotta. Con uno sguardo all'orologio li ammonisce: «Si cena alle 7, fino ad allora potete star fuori.» – «Ma...» Luca vuol già protestare, ma mamma lo interrompe: «forza pigroni, uscite un po' all'aria fresca!»

Luca e Leila si guardano increduli. «Beh, andiamo a dar da mangiare alle anatre», decide Luca. «Ottima idea!», ridacchia Leila. «Per oggi ne ho abbastanza di volare, ma domani chissà...» – «... forse torniamo all'autodemolizioni», conclude il discorso Luca soddisfatto non senza rivolgere un sorriso smagliante alla sorella.

**1 Vero o falso**

Avete appena ascoltato tutte le avventure di Luca e Leila. Siete stati attenti? L'insegnante dice qualcosa che riguarda la storia. Se quello che dice è vero vi mettete in piedi sulla sedia\* e annuite, se è falso vi sedete a terra e scuotete la testa.

\***Attenzione:** con le sedie girevoli limitarsi ad alzarsi in piedi.



**Vero**

1. Leila e Luca hanno incontrato dei pirati.
2. Il signor Sfasciacarrozze rimprovera Leila e Luca quando li scopre.
3. Leila e Luca hanno l'intenzione di tornare all'auto-demolizioni l'indomani.
4. Il signor Sfasciacarrozze si chiama Vladimir.
5. Luca sa fare un rap.
6. Leila è coraggiosa.

**Falso**

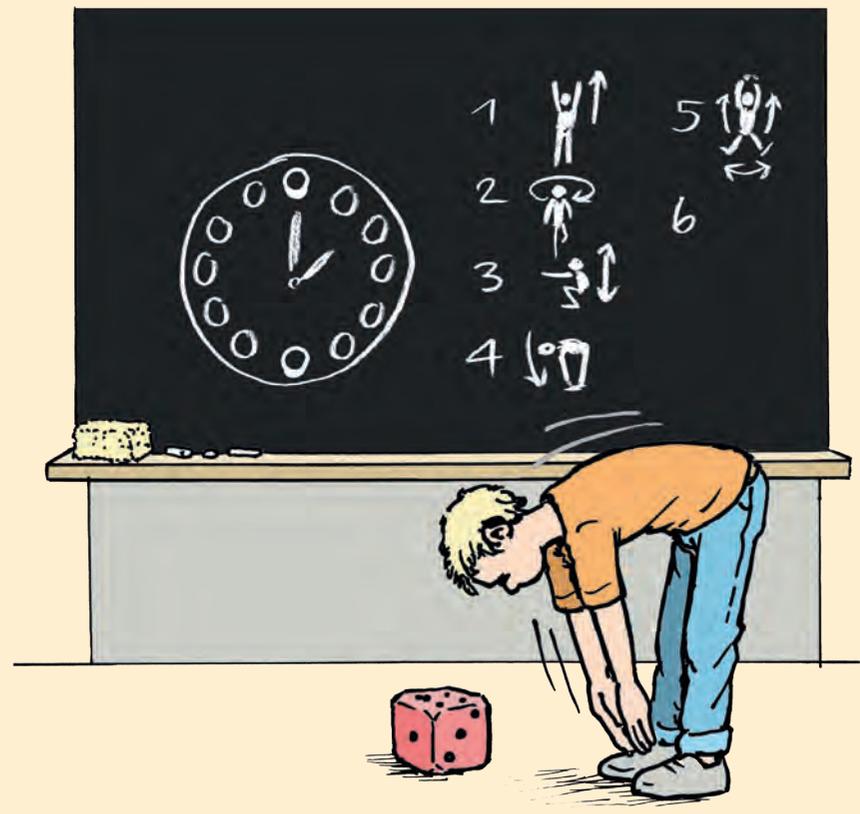
1. Leila e Luca sono stati in Cina.
2. Il signor Sfasciacarrozze offre da bere a Leila e Luca.
3. Leila e Luca non vogliono mai più mettere piede all'autodemolizioni.
4. Il signor Sfasciacarrozze si chiama Tom.
5. Luca è capace di guidare un'automobile.
6. Leila è timida.



**2 Lo stagno delle anatre**

Formate dei gruppi di tre. Due si tengono per mano e formano lo stagno, il terzo fa l'anatra e si piazza in mezzo. Quando l'insegnante annuncia «anatra», tutte le anatre scappano dallo stagno (che rimane immobile) e vanno a mettersi in un altro. All'ordine «stagno», gli stagni si sparpagliano alla ricerca di una nuova anatra (che rimane immobile). Se invece l'insegnante annuncia «stagno delle anatre», tutti si mettono in movimento alla ricerca di un nuovo ruolo.

**Variante:** il gioco funziona anche con delle parole composte tratte dalle storie, ades. auto-demolizioni, sfasciacarrozze, ecc.



**3 Luca e Leila fuggono da Sfasciacarrozze e Pitti**

**Materiale:** dado, 2 o 4 magneti di vari colori

Disegnate alla lavagna un orologio con dei cerchi al posto delle ore. Mettete due magneti di colore diverso sulle 12 e sulle 6. Formate due gruppi: uno per Leila e Luca, il secondo per Sfasciacarrozze e Pitti. Stabilite un movimento per ogni faccia del dado (ades. 1 = salto laterale, 2 = rotazione, 3 = mettersi in ginocchio, 4 = toccare le dita dei piedi, 5 = fare il burattino, 6 = saltellare su una gamba). (Esecuzione da entrambi i lati, cambiando gamba d'appoggio). Il primo gruppo lancia il dado e ripete l'esercizio secondo il numero ottenuto. Poi sposta il proprio magnete in senso orario con lo stesso numero. Se esce il 3, il gruppo può scegliere se procedere in senso orario o antiorario invertendo la direzione di gioco. Lo scopo è di raggiungere l'altro gruppo (stessa cifra) oppure di superarlo. Quale gruppo riprende l'altro? Chi ci riesce vince un punto.

**Variante:** si può giocare anche con 4 gruppi (Leila, Luca, Sfasciacarrozze e Pitti). Luca e Leila si aggregano contro Sfasciacarrozze e Pitti. Nel lanciare il dado il gruppo decide se muovere la propria pedina o quella degli avversari per avvicinarsi o allontanarsi.