

ATTIVITÀ DI SQUADRIGLIA: IMPARARE I NODI IN MODALITÀ TELEMATICA

Parole chiave: NODI, ABILITÀ MANUALE, PERCORSO BLU

Obiettivo: Uno degli ambiti più ostici che devono essere affrontati in Squadriglia è certamente quello dei nodi che devono essere insegnati alle Guì appena salite in Riparto e, allo stesso tempo, devono essere rispolverati nelle menti delle Guide più grandi (che non sempre ricordano!). Ecco perciò un'attività che permette all'intera Squadriglia di imparare a distanza le informazioni base sui nodi e a realizzarli.

MATERIALE:

foglietti bianchi per il memory (su ciascun foglietto deve essere riportato il nome del nodo, la funzione del nodo e l'immagine del nodo); un pezzo di cordino a testa; foglio word da presentare con le immagini dei nodi.

ATTIVITÀ (divisa in 3 fasi):

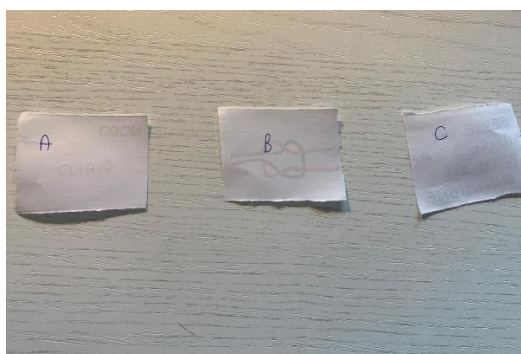
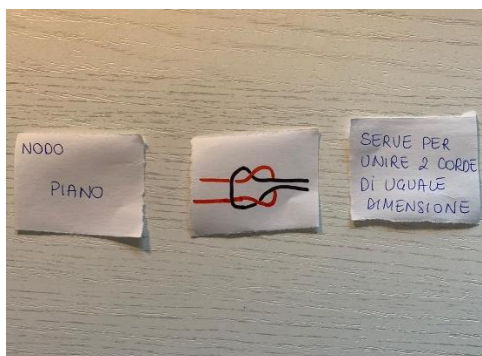
Come prima attività si giocherà al gioco dei *mimi*: la Capo Squadriglia scrive in privato a ciascuna Guida il nome di un nodo che dovrà essere mimato, in quanto la maggior parte dei nodi ha nomi che possono essere mimati facilmente. Esempio: galera, pescatore, parlato, piano, ecc...

Le Squadrigliere dovranno cercare di indovinare il nome del nodo mimato dalla Guida perché, in questo modo, guadagneranno "una vita" necessaria per il gioco successivo. Dopo che ogni Guida avrà fatto il proprio turno, si passerà al gioco successivo: il *memory*!

La Capo Squadriglia mostrerà alla Squadriglia intera, per un minuto (condividendo il proprio schermo), un foglio word dove saranno presenti le immagini dei nodi che si vogliono insegnare nella riunione di Squadriglia. Dopodiché inizierà il memory. La Capo Squadriglia preparerà dei bigliettini che poggerà sul proprio tavolo e li mostrerà alla Squadriglia in videochiamata inclinando leggermente la telecamera. Sui bigliettini ci saranno riportate tre diverse cose:

- Su alcuni biglietti sarà scritto il nome del nodo
- Su alcuni biglietti la funzione del nodo
- Su alcuni biglietti il disegno del nodo

Perciò, una Squadrigliera, durante il proprio turno, dovrà far girare alla Capo Squadriglia 3 biglietti e sperare di aver preso quelli che si riferiscono allo stesso nodo. Per permettere facilmente alle Squadrigliere di far capire alla Capo Squadriglia quale biglietto si vuole girare, sul lato opposto a quello dove sono scritte le informazioni dei nodi ci saranno scritte delle lettere dell'alfabeto. In questo modo una guida può indicare i tre biglietti scelti come: "Capo Squadriglia, vorrei che girassi i biglietti A,B,C".



Ciascuna Guida a inizio gioco possiede 10 vite; si perde una vita ogni volta che vengono girati dei biglietti non corrispondenti allo stesso nodo. In più, si avranno anche le vite aggiuntive che sono state guadagnate

durante il gioco dei mimi. Quando si trovano i tre biglietti riferiti allo stesso nodo, ciascuna Guida prenderà un pezzo di cordino e farà il nodo, seguendo Capo e Vice Capo Squadriglia che lo fanno insieme a tutte le altre.

Una volta terminato il memory, si giocherà a *reazione a catena*! In questo modo verranno verificate le conoscenze apprese sui nodi durante il memory. In questo gioco le Guide giocano a gruppi di tre: ci saranno due Guide che dovranno pronunciare una parola a testa per formulare una domanda ad una terza Guida sulla funzione di un nodo. Esempio:

guida 1: **quale**

guida 2: **nodo**

guida 1: **viene**

guida 2: **usato**

guida 1: **per**

guida 2: **unire**

guida 1: **due**

guida 2: **corde**

guida 1: **di**

guida 2: **uguale**

guida 1: **spessore?**

guida 3: **NODO PIANO!!**

Questo gioco si fa a giro, permettendo ad ogni Squadrigliera di poterne compiere uno!