

Gioco delle 100 utopie



www.giocodelle100utopie.it

Affrontiamo in gruppo l'esperimento mentale dell'*utopia*: immaginando di avere scoperto un'isola sconosciuta e disabitata, ci chiediamo come dovremmo organizzarci per farne un posto in cui abitare con l'obiettivo di viverci davvero bene e felici. Ci chiederemo: *Quali sono le prime cose di cui avremo bisogno, arrivando lì? Quali sono invece le cose che sarebbe meglio non portare sull'isola, per non rovinarla? Come devono essere sistemate le abitazioni? Cosa si deve fare per passare il tempo? Quali sono (se ci sono) le regole dell'isola e cosa si deve fare, se qualcuno non le rispetta? Come si prendono le decisioni? Gli adulti potranno venire e abitare sull'isola? Come ci si comporta se a un certo punto arrivano degli stranieri sconosciuti? Come ci si comporta se arrivano altri ospiti un po' strani, con strane pretese?*

Nota: tutte le parti tra «...» sono citazioni letterali di ciò che hanno detto i bambini, così come lo hanno detto. Le parti tra parentesi quadre [...] sono introdotte nelle citazioni per chiarire alcuni passaggi.

Maestre: Luciana Vanni, Patrizia Vergara, Marianna Bevilacqua

A cura di: Luca Mori

Gruppo 1. Alessandra, Antonio, Aminta, Sofia, Myrta, Gemma, Giulia, Marco, Lorenzo D.G., Matteo, Lorenzo C., Giuseppe

Iniziando il viaggio verso l'isola, bambine e bambini hanno a disposizione una nave con molte stanze (cucina, salotto con divani e poltrone, sala della televisione, sala dei giochi "tradizionali", sala dei videogiochi, sala dei computer, deposito/magazzino, stanze con i letti e i bagni, biblioteca, sala musica, sala panoramica con vista sul mare, alcune sale ancora vuote in cui portare eventualmente altre cose). Bambine e bambini saranno liberi, durante il viaggio, di andare in giro per tutta la nave, ma qual è il punto "preferito", in cui passerebbero più tempo?

Giuseppe sceglie di passare il tempo nella stanza dei giochi. Così anche Lorenzo C., mentre Matteo preferirebbe passare il tempo nella sala dei videogame, assieme ad Antonio. Lorenzo D.G. è tentato da due ipotesi: vorrebbe stare nella stanza dei videogiochi, ma anche tuffarsi in mare e giocare nell'acqua. L'idea di tuffarsi piace anche ad altri. Marco preferisce passare il tempo nella sala della musica, raggiunto poco dopo da Giulia, Gemma, Sofia e Alessandra. Myrta preferisce passare il tempo nella stanza della televisione. Aminta preferisce la cucina, anche per fare da mangiare agli amici.

Iniziamo ora con la prima domanda. *Quali saranno i primi bisogni sull'isola?*

Lorenzo D.G.: «Vedere se siamo in pericolo». Si dovrà controllare l'isola, per valutare la presenza di eventuali pericoli, ma stare già attenti quando si naviga e ci si avvicina alla costa, controllando che non ci sia un «sasso che potrebbe farci affondare in acqua». Anche Lorenzo C., poco dopo, tornerà sul problema: «Se c'è un sasso, ci si sbatte, si affonda, [perché] si fa un buco [alla nave]».

Lorenzo C.: «[Potremmo avere bisogno] di una casa». Antonio precisa poi che avremo bisogno di case, di più di una casa. Marco aggiunge che avremo bisogno di «cespugli per nasconderci, se giochiamo a nascondino». Propone perciò di fare la casa vicino a luoghi dove ci sono cespugli e altre cose che permettano di nascondersi e, quindi, di giocare e di divertirsi insieme agli amici all'aperto. Ancora Marco aggiunge che avremo bisogno di tavoli e, a questo punto, vengono in mente anche le pentole e un'altra possibilità di pericolo: cucinando, «magari quando uno non se ne accorge fa fuoco in tutta la nave». Come dice Lorenzo D.G.: «Dobbiamo stare attenti, sennò infuoca tutta la nave».

Giuseppe ricorda a tutti un'altra esigenza: «Ci servono i panni», cioè i vestiti. Buona idea! In questo modo abbiamo già individuato due dei tre bisogni fondamentali a cui avevano pensato Socrate e Platone...

«Ma il primo e maggiore dei bisogni è quello di procurarsi il cibo in vista dell'esistenza, cioè della vita stessa». «Assolutamente». «Il secondo bisogno è quello dell'abitazione, il terzo dei vestiti e cose simili». «Sono questi». «Bene, dissi, come farà fronte la città a queste esigenze? Non ci sarà per la prima un contadino, per la seconda un muratore, per la terza un tessitore? E non vi aggiungeremo anche un calzolaio o qualcun altro che provveda alla cura del corpo?». «Certo». «Così la città, ridotta all'indispensabile, risulterebbe formata da quattro o cinque uomini». «A quanto pare» (Platone, *Repubblica*, 369d-e, trad. Vegetti).

In più rispetto a Platone c'è però la doppia esigenza di *fare attenzione ai pericoli* e di *scegliere la posizione delle case in modo che favorisca il gioco all'aperto*. A proposito di attenzione: anche i panni stesi ne hanno bisogno, perché (come dice un bambino) «quando metti i panni fuori e c'è il

vento e ti porta via tutti i panni!». A proposito del vento, Lorenzo D.G. torna sul tema poco dopo, aggiungendo: «O sennò quando andiamo nell'isola a prendere una cosa [uscendo di casa] e lasciamo tutte le porte aperte, può venire il vento e portare via tutte le cose dalla casa... se viene il vento forte».

Tornando ai primi bisogni, Myrta interviene pensando ad un aspetto legato all'*energia elettrica*: «Io avrei bisogno di «luce, così per vederci meglio». Si tratta dell'*elettricità*, dice qualcuno. Poco dopo altri diranno che bisogna stare attenti alla «corrente delle luci», che vanno spente o per cui si spende.

Sofia aggiunge che «ci vuole anche un posto dove dormire», da preparare nelle case. Si continua infatti a definire in modo più preciso gli ambienti della casa. Matteo dice ad esempio che «[avremo bisogno di] una sala dove si può guardare la televisione». Giuseppe: «[Avremo bisogno di] Una stanza per fare la pipì». Dunque, del bagno.

Marco ha due idee: «Stare attenti con la nave e avere il balcone sulla casa».

Lorenzo C.: «La sala dei videogame».

Myrta aggiunge che avremo bisogno di cento barche, per stare sull'isola: non di una sola.

Matteo pensa alla biblioteca...

Manca ancora, però, uno dei primi bisogni a cui aveva pensato Platone. Quale può essere? Alessandra suggerisce l'*acqua* e ha ragione: dovremo avere con noi o trovare una fonte d'acqua potabile. Qualcuno aggiunge il fuoco. Sofia e altri suggeriscono che ci sarà bisogno di cose «da mangiare». Giuseppe, seguito da altri, inizia allora ad aggiungere tutte le cose necessarie: bicchieri, forchette, fazzoletti, piatti, coltelli...

Aminta interrompe la sequenza di idee dedicate alla cucina, suggerendo a tutti di portare nell'isola anche un circo.

Avendo pensato ai primi bisogni, pensiamo ora alle cose di cui *non* avremo bisogno sull'isola, anche se ora ci siamo abituati: pensiamo soprattutto alle cose che sarebbe meglio escludere dall'isola, per non rovinarla e per non starci male.

Un camper, suggerisce un bambino, «perché è troppo pesante, sennò affonda la barca». Marco aggiunge: «[Non portiamo] un camion, perché è troppo pesante per la nave, almeno...». Le prime risposte si concentrano su ciò che non va portato in quanto *pericoloso* per il viaggio in mare. Antonio fa notare agli amici che «[sulla nave] ci possono entrare i camion: nella nave c'è tanto spazio... e dietro ci entrano i camion».

Concentriamoci però sull'isola.

Myrta: «Non portare il fuoco, così brucia». Il fuoco potrebbe bruciare l'isola, dunque, e sarebbe meglio non portarlo sull'isola, ma prima qualcuno ha detto che proprio il fuoco serve... il fuoco è venuto in mente subito dopo l'acqua: serve per preparare da mangiare. Myrta, ripensandoci, resta un po' in dubbio: il fuoco è un po' un pericolo e un po' serve...

Lorenzo C. vorrebbe eliminare dall'isola le «prese di elettricità, perché si potrebbe prendere la scossa».

Tornando ai camion, prevale l'idea di *non* portarli sull'isola. Questa volta perché potrebbero rovinare l'erba e fare fumo. «Poi quando salgono, scendono giù e rovinano l'erba», dice Alessandra. Giuseppe pensa per primo al *fumo*: «Le macchine che hanno le ruote fanno tanto fumo!». Meglio non portarle. Lorenzo C.: «Anche io avrei una risposta quasi simile. [Non porterei camion e macchine] perché lascerebbero delle striscie sull'isola». Come ci si muove allora sull'isola? A piedi, in barca (attorno all'isola) e con altri mezzi che non facciano fumo.

Iniziamo ora a pensare alle abitazioni. Dove e come farle?

Inizialmente otto tra bambine e bambini preferirebbero costruire un villaggio, mentre in quattro preferiscono l'idea di fare la casa dove si vuole in giro per l'isola, senza dover per forza stare vicini

e insieme in un villaggio. Alessandra ad esempio preferisce che ognuno possa fare la casa dove vuole, «perché se facciamo un villaggio, poi le case sono tutte vicine». L'idea che le case siano tutte vicine non le piace molto. Lorenzo D.G. su questo punto è incerto: vorrebbe trovare una via di mezzo, un modo per avere tutte e due le cose: sia la casa nel punto preferito dell'isola, anche distante dagli altri, sia la casa nel villaggio vicina a quelle degli altri. Più precisamente: «Voglio un appartamento e voglio andare dove mi pare». L'idea piace a molti altri. Qualcuno dice: «Tipo come se hanno due case»; «Tipo come se io vado in un appartamento e posso andare dove mi pare».

Lorenzo C. però non è d'accordo: «Io non sono d'accordo con quello che hanno detto tutti e due: perché non è possibile... se si fa il villaggio bisogna riempire tutta l'isola, come dico io». Lorenzo C. immagina infatti un villaggio che riempie tutta l'isola: in questo caso, non si potrebbe stare fuori dal villaggio.

Myrta preferisce il villaggio «perché così non arriva un temporale», oppure se arriva «ci tiene tutti coperti», come andando alla nave e alla casetta. Insomma: il villaggio dà un senso maggiore di protezione. Matteo pensa alla possibilità di giocare: «è meglio il villaggio perché se non c'è la pioggia dobbiamo stare fuori a giocare, ma se c'è la pioggia possiamo saltare nelle pozzanghere» (quindi anche qui possiamo stare fuori). Insomma: nel villaggio si può giocare meglio.

«Insieme ad un amico», precisa Lorenzo C.; anche Aminta è d'accordo. Alessandra a questo punto ammette: «Mi hanno fatto cambiare idea». La preferenza si sposta così verso il villaggio. Sono d'accordo anche Sofia, Gemma e la maggioranza... Il villaggio è la prima scelta: chi volesse fare la propria casa lontana dal villaggio, sarebbe comunque libero di farla.

Il villaggio prende una forma più precisa quando i bambini iniziano ad elencare gli elementi da inserire: ci saranno giardini con fiori (Gemma), pecore, mucche e asinelli (Marco), capre (Antonio), cavalli (Aminta) e pony (Antonio), giochi (Lorenzo C.) e parchi per giocare, con altalena (Myrta) e scivoli, perfino le montagne russe. Lorenzo D.G. aggiunge: «[Sarà bello] avere una casa con un amico».

Pensiamo ora alle regole. Ci dovranno essere oppure no? E quali?

C'è consenso sul bisogno di regole. Ecco un elenco:

Alessandra: «Le regole ci vogliono per viverci bene: Non si deve sporcare la casa».

Antonio è un po' indeciso, poi si dice d'accordo con Alessandra.

Aminta: «Non si può sporcare la casa».

Sofia: «Non bisogna sporcare niente: né le case, né niente».

Myrta: «Non si può bruciare le case».

Gemma: «Sono d'accordo con lei».

Giulia ci pensa, poi dirà: «Niente!», niente regole

Marco: «Stare in silenzio e non sporcare il pavimento».

Perché stare in silenzio? «Perché se fai casino, disturbi la gente». Di questo si deve tenere conto stando nel villaggio. «Non si possono neanche dare pallonate alle case».

Lorenzo D.G.: «Dobbiamo stare sicuri... due cose: dobbiamo assicurarci che la nave non si rompe e poi la seconda, che non si rompa nessuna cosa». Si pensa anche all'ipotesi di ladri che potrebbero rompere la nave.

Matteo: «Sono d'accordo con Myrta».

Lorenzo C.: «Io ne avrei ben due. Non fare come gli pare. Non rubare».

Giuseppe: «Non dare le botte contro un altro. Non dare le botte!»

Antonio: «Non dare gli schiaffi». «Non dare le spinte». «Non ci si deve allontanare».

Aminta: «Non si può buttare le cose».

Lorenzo C.: «Io ne ho altre ben due. Non buttare nessuno in mare, perché si potrebbe affogare. Secondo, non spaccare le case».

Lorenzo D.G.: «Quando ti scappa un ruttino bisogna mettere la mano e seconda cosa non bisogna rompere nulla, sennò poi non puoi fare più nulla»...

Notiamo la strategia scelta da molti bambini, anche se non era stata suggerita: oltre a dire la regola, si dice la *conseguenza* che deriverebbe dal fatto di non rispettarla.

Matteo: «Ne ho altre ben due. La prima è che non si deve sporcare tutte le cose, altrimenti non si possono più usare. E poi se non guardiamo la televisione... se si guarda la televisione mentre si mangia, non si deve parlare altrimenti si può affogare». Insomma, non si parla con la bocca piena mentre si mangia.

Marco: «Non si può tuffare sul mare, perché sennò c'è uno squalo e ti mangia».

Marco: «Oppure, se tipo ti capita... tipo di scassare la roba con un martello...»: questo non si potrà fare.

Alessandra: «Perché quando c'è il cibo in bocca non si parla, perché poi sputi il cibo».

Myrta: «Però non dobbiamo andare con le scarpe sul mare, perché così si bagnano».

Lorenzo D.G.: «Ne dico una: non si può tirare le cose perché sennò si rompono e se c'è un pezzo di vetro ti puoi tagliare».

Lorenzo C.: «Nuova novità... ne ho altre ben tre. Non spaccare le cose [«L'ho già detto», interviene qualcuno]. Non andare con gli sci sul mare. Terza... Non fare del male».

A volte, anche se le regole esistono non vengono rispettate. Su quest'isola, cosa si dovrebbe fare se qualcuno non rispetta le regole?

Lorenzo D.G.: «Si può dire che è cattivo». E aggiunge: «Dobbiamo mandarlo fuori, perché sennò peggiora le cose... non possono più fare nulla gli altri che stanno in quella barca [e in quell'isola]». Sennò «peggio ancora». La prima idea che si incontra qui è quindi l'*esilio*: chi non rispetta le regole, va mandato via dall'isola.

Lorenzo C.: «Se uno non è tanto bravo, tipo cattivo, io avrei due cose, ma ne dico una: cacciarlo dall'isola...». La seconda cosa non la vuole dire, per ora.

Matteo interviene: «Io ce ne ho altre ben quattro. Che se uno non rispetta le regole, non deve... uno lo deve brontolare [«è quella lì che dicevo io», commenta Lorenzo C.]; se uno non rispetta le regole mentre le stava per dire, si deve dire subito, altrimenti si deve dire a una persona [si deve denunciare a qualcuno chi non ha rispettato le regole]; poi, se un altro bambino fa confusione e non riordina la camera, non la riordina più e se riordina nemmeno... se non aiuta nessuno, si deve mettere fuori; e se rompe tutti i vetri con il pallone, si deve brontolare... Ne ho aggiunta una perché ne avevo cinque».

Marco: «[Se uno non rispetta le regole] si manda via dall'isola».

Risaltano due grandi soluzioni: *brontolare* oppure *mandare via dall'isola*. Altre idee?

Ecco Gemma: «Si potrebbe parlarne».

Parlare con chi non ha rispettato le regole di ciò che è accaduto. L'idea è nuova.

Lorenzo D.G. è d'accordo: «Parlarne può funzionare... Bisogna fargli cambiare comportamento».

Ovvero: parlarne fino a fargli cambiare comportamento. Ancora Lorenzo D.G.: «Se uno fa il cattivo, possiamo dire: "Se non lo fai più, potrai diventare come noi bravo"».

Marco aggiunge un'idea: «Mettere sui cartelli dell'isola», con le regole, ad esempio "Non si picchia". Oppure, come dice Matteo: «non si devono spaccare le cose».

Tappa 2 (nel gruppo entra anche Giovanni)

Passiamo ora a un problema più difficile. Quando sull'isola si devono prendere delle decisioni importanti, come si prendono? Decide uno soltanto (che in questo caso "comanda") oppure si prendono le decisioni insieme? Oppure si trova un altro modo? Ricorderemo poi anche una storia raccontata da Erodoto, considerato il padre della storia (il primo a raccontare storie di cose accadute in passato, facendo ricerche): nella storia si trova il primo confronto tra pregi e difetti delle

forme di governo basate sul potere dei molti, dei pochi o di uno solo [nelle *Storie*, III, §§80-82, dove Otane, Megabizio e Dario sostengono rispettivamente il governo del popolo (*plēthos archon*, 80,6), l'oligarchia (*oligarchiē*) e la monarchia (*mounarchiē*)]. Ecco qualche idea dei bambini.

Alessandra: «Un capo, perché...». La motivazione non viene. Giuseppe è d'accordo con l'idea del capo. Matteo: «Sono d'accordo con Alessandra e Giuseppe perché il capo deve comandare di che cosa stanno facendo». Marco: «Io sono d'accordo con Matteo e Alessandra e Giuseppe».

Lorenzo D.G.: «Sono d'accordo con Marco, Matteo, Alessandra e Giuseppe».

Anche Lorenzo C. è d'accordo: «[Sono d'accordo] pure. Perché è meglio».

Sofia la pensa diversamente: «Secondo me non sarebbe meglio».

Non è facile però, anche in questo caso, dire la motivazione. Aminta: «Io sono d'accordo con Vincenzo... [e con tutti loro]». Ma anche Aminta trova difficile spiegare il perché. Lorenzo D.G.: «Sennò se uno spacca una cosa, si può fare male. e allora gli ordini del capo sono giusti per non farsi male». Ecco una prima motivazione: la presenza di un capo assicura la presenza di ordini... le cose vanno bene se questi ordini sono *giusti*, per non farsi male.

Myrta preferisce invece che si prendano «le decisioni insieme, perché...». La motivazione non viene ancora. Anche Sofia preferisce questa ipotesi. Si tratta però di spiegare agli altri perché è meglio.

Gemma si aggiunge a quelli che ritengono che sia meglio che «si decida tutti insieme». Come vedremo, anche nell'altro gruppo il problema si pone, ma la maggioranza preferisce che si decida tutti insieme.

Giuseppe: «Perché se si fa i capi tutti così ci si fa male [e nessuno fa mai il capo]». Lorenzo C.: «Io sto con Giuseppe».

Matteo: «Io sono d'accordo con Giuseppe, perché se si sta tutti insieme, poi siamo tutti capi e ci vuole soltanto un capo».

Marco: «Io sono d'accordo con Matteo e Giuseppe».

Lorenzo D.G.: «Perché tutti insieme si può fare delle cose insieme, si può giocare insieme, si può suonare insieme, si può fare tutte le cose insieme senza capi». Sembra che decidere tutti insieme sia «più facile: così almeno se non c'è nessun altro possiamo deciderci da soli, perché non c'è nessun capo».

Giovanni, su questo punto, resta indeciso: questo è il dubbio. Non è facile decidere.

Alessandra: «[Sono] con Lorenzo D.G.». Myrta: «Forse tutti insieme si può fare una bella idea».

Qui Myrta attira l'attenzione sul fatto che parlando insieme...

Antonino: «Sono d'accordo con Lorenzo D.G.».

Lorenzo C.: «Io sono per il capo, perché se comandano tutti non è giusto, perché si potrebbe avere meno idee». Perché *meno* idee se si decide in un numero *più grande*? «Perché a volte si può avere meno idee tutti insieme». Possiamo pensare che sia la confusione che diminuisce il numero delle idee.

Sofia: «Secondo me l'idea di tutti capi non va bene, perché se ci fosse un capo solo magari si prenderebbero gli ordini, ma se tutti fossero capi, chi è che prende gli ordini? Poi magari arriva qualcun altro e diventa anche lui capo, perché [siamo] tutti capi». Resta la preferenza per il decidere insieme.

Matteo è d'accordo con Sofia e Lorenzo C. sul fatto che tutti capi non va bene perché chi comanda tutti poi si hanno meno idee invece se non si comanda, se comanda soltanto uno, si hanno più idee».

Attenzione però: Lorenzo C. vuole uno che comanda mentre Sofia no: «Secondo me è meglio senza nessun capo». Dunque l'idea è diversa. Vediamo come la scelta si ponga tra l'ipotesi "tutti" e l'ipotesi "nessuno".

Lorenzo D.G.: «Se sono tutti capi e poi i capi sbagliano le cose e non sanno come si fanno, si potrebbe fare un casino. Se tipo tu fai qualcosa... [non si sa più cosa fare]. O ci si può anche fare male, si può anche inciampare, si può rompere delle cose, o sennò si può rompere tutto».

Myrta: «O forse si può fare un bell'incontro e così fare una bella idea».

Lorenzo C. aggiunge: «Riguardo al discorso di adesso: tutti insieme si può anche litigare: per esempio, se uno dice di fare una cosa e l'altro non la vuole fare, si mettono tutti a litigare».

Marco: «Io sono d'accordo con Lorenzo D.G.».

Le due ipotesi: uno che comanda o tutti insieme, creano dei problemi. Abbiamo anche visto l'idea dell'aver *nessun capo*.

Nuova domanda: l'isola sta diventando molto bella. Siccome però quest'isola viene immaginata fino ad ora dai bambini, ci possiamo chiedere: dovrebbero esserci anche gli adulti su quest'isola, oppure sarebbe meglio che gli adulti non entrassero nell'isola?

Lorenzo C.: «Per me è meglio che ci vengano, perché se no si fa un pastrocchio».

Lorenzo D.G.: «O se no se ci sono, se li facciamo entrare poi, se ci fanno uno scherzo che sono cattivi ci possono fare male. [Quindi] farei solo con quelli buoni».

Myrta: «Gli adulti possono entrare, se no i bambini fanno un bel casino. Senza adulti fanno un bel casino».

Marco: «Per me gli adulti ci vogliono: se tipo andiamo al parco e non sappiamo la via, chiediamo a loro».

Sofia: «Come ha detto Lorenzo se uno fa uno scherzo poi noi non sapremmo cosa fare. E quindi sarebbe bene avere degli adulti nell'isola». D'accordo con solo gli adulti buoni: «Sì però non so bene come si può scegliere».

Matteo: «Sono d'accordo con Myrta, perché se non ci sono gli adulti poi si combina un vero casino; allora ci vogliono gli adulti».

Amynta è d'accordo sulla presenza degli adulti e così Gemma, Giuseppe, Alessandra...

Lorenzo C.: «Io ho una risposta alla tua seconda domanda... quella che non sappiamo come scegliere [gli adulti buoni]. Io lo faccio sempre [così]: glielo chiedo».

Sofia: «Però, come ha detto Lorenzo prima, potrebbero anche farci uno scherzo». Cioè, potrebbero ingannarci.

Myrta: «O forse, servono perché i bambini non possono guidare da soli». Ecco un'altra argomentazione a favore degli adulti.

Vediamo se ci sono altre idee per distinguere gli adulti buoni da quelli cattivi. Come si fa? Forse chiederlo non basta. Lorenzo D.G.: «O se no se si porta qualcosa che è troppo leggero, ma ci fanno uno scherzo che se lo prendiamo nella mano ci facciamo male alla testa. E la seconda cosa: se vengono degli adulti e tipo noi nessuno sa che noi siamo affondati e che siamo affondati perché siamo sbattuti su una roccia di punta, possiamo anche affogare; ma se viene qualcuno [adulti] ad aiutarci possiamo sempre trovare la strada per andare al parco, in mare, in un'isola, a trovare il tesoro, a giocare o a vedere la televisione...». Dunque, gli adulti potrebbero soccorrerci se ne abbiamo bisogno. Ancora un problema: «Tipo una notte quando dormiamo: vengono i ladri che lasciamo tutto aperto, ti rubano tutto, le cose eccetera eccetera: noi quando ci svegliamo non abbiamo nemmeno nulla da mangiare».

Marco: «Secondo me non li possiamo riconoscere [i buoni dai cattivi]». Matteo pensa invece che si possano riconoscere: «Se qualcuno ha la porta aperta, significa che è entrato un ladro e non ritrovi più le cose; significa che un ladro è venuto a rubare le cose».

Lorenzo C.: «A me mi hanno fatto cambiare idea sul chiederglielo». E aggiunge: «Per me è meglio anche qualche guardia». Chiederlo non basta.

Giuseppe: «Io sono d'accordo con lui».

Anche Giovanni, che aveva detto che non è possibile distinguere i buoni dai cattivi. Iniziamo a pensare che, a volte, le persone possono comportarsi un po' più da buone o un po' più da cattive. Buono e cattivo non sono proprietà evidenti, chiare.

Antonino: «Quello che ha detto Lorenzo C. [lo condivido]». Si riferisce alle *guardie*. Anche a Sofia piace l'idea delle guardie. Marco: «Secondo me si potrebbero sorvegliare [quelli che invitiamo nell'isola]. Basta vedere se hanno una maschera addosso, oppure puoi mettere le telecamere». «Cosa sono le telecamere?», chiede qualcuno. Marco: «Riprendono le immagini che qualcuno ruba».

Myrta: «O forse qualcuno che sorveglia l'isola, se arrivano tutti i cattivi, li manda via». Coloro che sorvegliano mandano via.

Lorenzo D.G. suggerisce di stare attenti particolarmente di notte. Sofia: «Secondo me le telecamere non vanno bene, perché se magari uno mette le telecamere che c'è un cattivo, poi [il cattivo] ruba di già. [Le telecamere non impediscono il comportano cattivo]: magari vedono dove è andato per mandarlo fuori, però secondo me non bastano». L'idea delle guardie piace un po': «Sì però... come potrebbero mandarli via [i cattivi]?».

Antonino: «Se i bambini sono da soli, se ci sono le guardie dentro la casa, se rubano qualcosa le guardie li possono prendere [i ladri]».

Alessandra: «Se ci sono le guardie e le telecamere, poi se la notte le guardie si addormentano ci sono le telecamere, così poi gli abitanti possono vedere i video di cosa hanno fatto».

Lorenzo C.: «Mi piace sia l'idea delle telecamere, sia delle guardie. Poi so come sono le telecamere».

Marco: «Tipo se le guardie sono cattive, invece di rubare i ladri rubano le guardie». E se le guardie sono cattive?

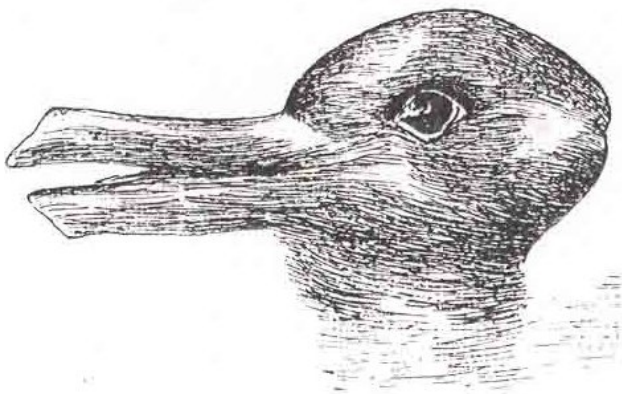
Anche il filosofo Platone, pensando alla possibilità di una nuova città più giusta di tutte le altre, incontrò questo problema e usò l'immagine dei buoni cani da guardia che, oltre a essere bravi, sanno distinguere chi è buono da chi è cattivo.

Myrta: «O forse se le guardie sono cattive se ne prendono delle altre».

Matteo: «Io sono d'accordo con Alessandra che ci vogliono delle telecamere, così gli abitanti possono vedere cosa è successo».

Sofia: «Però se le guardie sono cattive, magari al posto di sorvegliare i ladri, magari rubano anche loro. Però se [gli abitanti dell'isola] ne prendono altre, forse anche loro sono cattive e magari queste guardie ci fanno lo scherzo». Allora, che si fa? Ci sono modi per stare più tranquilli? «Magari semplicemente non fare entrare nessuno, perché noi di sicuro non siamo cattivi».

Lorenzo C.: «Ora, dopo questa cosa che le guardie potrebbero essere cattive, mi hanno fatto cambiare idea sulle guardie». Questa cosa è interessante: Lorenzo nota che ascoltando gli altri la questione delle guardie ha cambiato aspetto: prima la vedeva in un modo, ora la vede nell'altro. Quasi come succede con le immagini "ambigue", che possono essere viste in due modi. Ad esempio, la famosa figura che può essere vista come una lepre o come un coniglio:



Marco: «Secondo me, è meglio fare noi le guardie!». Sofia condivide l'idea: può funzionare. In questo caso potremmo anche fare nuovi arrivati nell'isola? Secondo Sofia: «Eh... magari... si potrebbe fare entrare qualcuno. Però... non possiamo essere tutti le guardie. Perché sennò magari entra ancora un ladro... che se noi ci addormentiamo ruba, oppure se siamo *tutti* le guardie non va bene, perché poi non c'è più *nessuno* da tenere d'occhio». È come se ci fossero due insieme che vanno distinti: se *tutti* sono guardie, *chi viene tenuto d'occhio*?

Guardie = Tutti	Persone da tenere d'occhio = Nessuno
-----------------	--------------------------------------

Amynta: «O siamo tutti guardie... oppure...». Ma l'oppure rimane in sospeso. È molto bello che accada. Significa che siamo di fronte a cose difficili, come quando si prova a saltare ostacoli più alti del solito.

Mentre discutiamo di queste cose, succede una cosa imprevista. Un giorno alcuni bambini salgono sulla vetta più alta della montagna con di cannocchiali e binocoli per scutare il mare. A un certo punto, vedono in lontananza una nave: capiscono che si sta avvicinando all'isola, portando un buon numero di persone – uomini, donne, bambini – sconosciute. Probabilmente arrivano da un paese che non conosciamo, perché sono vestiti in modo che a noi appare molto strano, mai visto (e così, anche noi appariremo forse strani a loro). Che fare? *Che fare?* Ecco alcune idee:

Myrta: «[Possiamo] Nasconderci».

Amynta: «Quando arrivano gli si fa un regalo».

Lorenzo D.G.: «Sennò quando in quella nave è Natale potrebbe succedere che rubano tutte le cose da una nave all'altra». Insomma, anche i nuovi arrivati potrebbero rubare.

Sofia: «Però, se rubano, magari che sono di un paese che noi non conosciamo e parlano un'altra lingua, [noi] non possiamo neanche capirli».

Ma... intanto sentiamo dei rumori strani. Potrebbero arrivare forse degli ospiti, visto che abbiamo inventato un'isola così bella. Infatti! Il primo ospite è un re, con la corona e l'abito gialli. Viene da un paese lontano, da cui è stato cacciato, e ora vorrebbe diventare re dell'isola: cioè, vorrebbe comandarla. Chiede: «Posso diventare il re della vostra isola?».

Si sente inizialmente un coro di “sì!”, “certo!”. Solo uno o due no. Chiediamo al re di tornare un poco nella sua barca, per decidere. Ci sono ben 9 bambini che lo vorrebbero, mentre in 3 non lo vorrebbero, tra cui Giovanni e Antonino. Di questi, Sofia sembra indecisa, ma dice: «non sono indecisa, ma ci devo pensare». Chi *non* lo vorrebbe sull'isola non sa però come spiegare il motivo. I bambini sanno che il re «comanda tutto».

Ora arriva un ladro! Chiede di fare silenzio, perché è inseguito dalla polizia. Prima chiede di essere ospitato sull'isola, dove vorrebbe nascondersi. Dopo avere ascoltato le risposte dei bambini, tra cui c'è chi non lo vorrebbe, fa una proposta per alletterli: il ladro promette di non rubare nulla ai bambini e, anzi, assicura che andrà in altri posti a rubare cose da portare sull'isola... Così i bambini potranno avere molte cose in più rispetto a quelle che hanno ora. Certo, il ladro fa un po' di simpatia e anche questo attira...

«Certo, vieni subito perché sennò ti arrestano!», dice un bambino. Si sentono in pari numero dei sì e dei no. Proviamo a vedere chi lo vorrebbe sull'isola dopo la prima presentazione: Gemma,

Antonino, Matteo, Myrta, Lorenzo D.G., Amynta, Sofia. Alla seconda proposta del ladro ci stanno in molti. Marco e Antonino hanno il viso un po' indeciso; Lorenzo non è convinto. Lorenzo C. è molto convinto. Tre sguardi, di Antonio Marco e Myrta, sembrano in forte dubbio. Marco: «[Non mi convince] perché secondo me se ruba della roba da portare a noi, ruba quella roba e poi la nostra». Myrta: «Però il ladro così ruba tutto a un'altra isola e così lo porta a noi: a me non mi piace!». Non le piace il fatto che rubi agli altri.

Interviene Sofia, inizialmente convinta di ospitarlo: «A pensarci bene, non sarebbe bello che rubasse agli altri». Qui inizia a cambiare idea. Lorenzo D.G. interviene a sua volta: «Sennò, quando noi dormiamo, ci fa una sorpresa che va in tutte le navi e ci porta tutti i regali a noi che siamo felici».

Vediamo ora quanti sono quelli che lo ospiterebbero: sono rimasti soltanto in tre! Lorenzo C., Lorenzo D.G. e Matteo sono ancora propensi a ospitare il ladro, mentre il dubbio avanzato da Marco e il pensiero di Myrta hanno contagiato gli altri. Avendo più tempo a disposizione, quante cose in più si potrebbero pensare.

Arriva a questo punto un altro ospite: una ragazza povera con un vestito stracciato che chiede di essere ospitata sull'isola. «Avete posto per me?», chiede.

La prima reazione è un coro di "sì!", "certo!".

«Certo. Abbiamo tanti giochi perché un ladro ce li ha regalati», dice un bambino.

«Puoi anche giocare, ma non devi dire alla polizia che il ladro si è nascosto nella nostra barca», dice Lorenzo D.G. Ma ci ricordiamo che il ladro non era stato ospitato da noi.

Tutti vorrebbero ospitarla, o almeno così pare. La ragazza chiede però di portare sull'isola tanti suoi amici poveri... anche se sono tanti, i bambini si dicono disposti ad ospitarli. «Tanto abbiamo tante case!», «Tanto abbiamo tanto spazio!».

Sofia a questo punto interviene con un'obiezione: «Secondo me è meglio non ospitarla». C'è un perché? Non è facile dirlo. Forse il dubbio è legato a quanto detto prima sui nuovi arrivati... sul problema difficile nel distinguere i buoni dai cattivi.

Giuseppe ribadisce: «Dobbiamo ospitarla perché c'è tanto spazio».

Lorenzo D.G.: «La possiamo ospitare perché se pensiamo che non avevamo nulla allora poteva andare via subito; ma noi abbiamo tante cose che può fare anche tutto».

Myrta: «O forse possiamo ospitarla perché abbiamo molto spazio per lei».

Arriva ora l'ultimo personaggio. Chi sarà? Un uomo con la barba e i baffi, vestito di nero, che si presenta dicendo di essere un grande, famoso, famosissimo mago, capace di realizzare i desideri dei bambini. Potrà realizzare i loro desideri, ma chiede in cambio di diventare il capo dell'isola, cioè di comandare tutti. Più precisamente, dice ai bambini che loro non dovranno più pensare a niente con la loro testa, perché lui penserà a tutto, per loro e al loro posto. Che dicono allora i bambini?

Matteo: «Mago no, perché noi abbiamo già un re che è il nostro capo e quindi non si può fare due capi». Per Matteo è meglio il re.

Lorenzo C.: «Io sono un po' indeciso tra il mago e il re». Perché potrebbero non essere d'accordo.

Amynta: «[Io vorrei] tutti e due».

Lorenzo D.G.: «Io voglio solo il re, perché sennò se il mago una notte fa sparire tutto [come] dei dinosauri, se quei dinosauri poi ci fanno andare in un altro mondo, noi abbiamo paura...».

Gemma: «Sono d'accordo con Amynta».

«O forse il mago è così cattivo e [mi trasforma in] un unicorno cattivo, io vorrei tornare normale», dice Myrta. Quindi dobbiamo fare attenzione, perché il mago potrebbe fare cose cattive con i suoi poteri.

Antonino: «Il mago non può diventare un re, perché lui è brutto». In questo caso si guarda l'aspetto. Non piace.

Marco: «Se fa sparire le cose tutte buone che abbiamo, tipo il frigorifero, i freni e tutto... non mi piace». Spaventa dunque il mago, perché ha detto che *farà apparire cose che si desiderano*, ma i bambini pensano che *faccia sparire le cose che già si hanno!*

Sofia: «Non lo voglio, perché ha troppo potere».

Myrta: «O forse il mago ha tanto potere che così... c'è tanto potere [che] non voglio».

Alessandro: «Sono d'accordo con Myrta».

Giuseppe: «No, [non lo prendiamo] perché è cattivo». Anche Giovanni è molto deciso su questo: non dobbiamo prenderlo.

Fin qui il nostro viaggio. Non c'è una soluzione definitiva a tutti i problemi, ma l'isola ha preso forma e corpo grazie alle parole e all'immaginazione dei bambini, che in questo gioco si sono esercitate in modo intenso. Ci siamo messi alla prova conversando, sforzandoci di spiegare perché preferivamo alcune cose ad altre, facendo ipotesi, provando l'emozione di dire e di contraddire. L'isola si è trasformata in disegni e in piccole e grandi scoperte (scoperte sugli effetti di un'idea condivisa, sul cambiare idea, sui molti aspetti che una stessa cosa può mostrare parlandone...). E forse, così facendo, i bambini hanno mostrato anche agli adulti alcuni aspetti di sé e alcune risposte che gli adulti non avrebbero saputo indovinare.

Gruppo 2. Francesco, Ester, Andrea C., Andrea, Joe, Biagio, Amelia, Liam, Virginia, Matilde, Giovanni

Tappa 1

Iniziando il viaggio verso l'isola, bambine e bambini hanno a disposizione una nave con molte stanze (cucina, salotto con divani e poltrone, sala della televisione, sala dei giochi "tradizionali", sala dei videogiochi, sala dei computer, deposito/magazzino, stanze con i letti e i bagni, biblioteca, sala musica, sala panoramica con vista sul mare, alcune sale ancora vuote in cui portare eventualmente altre cose). Bambine e bambini saranno liberi, durante il viaggio, di andare in giro per tutta la nave, ma qual è il punto "preferito", in cui passerebbero più tempo?

Francesco sceglie di passare il tempo nella stanza dei videogiochi. Ester sceglie la stanza della televisione. Andrea C. sceglie la stanza dei videogiochi, precisando di voler andare «a giocare ai videogiochi di battaglia». Andrea: «Io vorrei andare nella sala dei videogiochi, se c'è la Wii... io metto un disco di SuperMario e gioco». Si può giocare anche in quattro, in questo caso, avendo quattro controller. Joe dice che preferirebbe passare il tempo nella stanza dei computer. Biagio, invece, si metterebbe al timone. Finora nessuno ci aveva pensato: ora abbiamo anche il timoniere! Amelia sceglie invece di passare il tempo nelle camere da letto, perché sul letto si possono fare tante cose: mangiare qualcosa, giocare, guardare la televisione, giocare con il gatto. Sul letto si possono fare anche cose che si fanno di solito sul divano. Liam: «A me piacerebbe stare nella sala giochi, a giocare alle cose dei guerrieri di battaglia e a Mario Bros...». Si tratta dunque della stanza dei videogiochi anche qui. Virginia sceglie invece la stanza dei giochi che non sono videogiochi (palloni, bambole, costruzioni, macchinine, pelouche, puzzle ecc.: tutti i giochi che non sono videogiochi). Matilde passerebbe il tempo nella sala musica (unendosi quindi a molte bambine e a un bambino del gruppo precedente), mentre Giovanni sceglie di salire sull'albero maestro, nel punto di vedetta. Anche a questo nessuno aveva ancora pensato.

Iniziamo ora con la prima domanda. *Quali saranno i primi bisogni sull'isola?*

Andrea: «Una casa, perché non è che si può essere ignudi tipo...».

Ester: «Ci vorrebbe pura una cucina»

Joe: «Ci vorrebbe pure una stanza, tipo un computer, perché sennò come fanno a vedere le cose?». Notiamo che Joe ha scelto la sala computer anche pensando al viaggio in nave. In questo caso, Joe spiega il motivo di interesse per i computer sull'isola: si vedono le cose... Quali cose? «Le cose tipo i camion per comprare...». In generale, si possono vedere informazioni utili sui computer, per cose da fare. A proposito dei camion, si dovrà tenere conto del fatto che il gruppo precedente ne ha escluso la presenza dall'isola.

Biagio: «Si potrebbe, in quella casa, andare [mettendo] il letto».

Liam: «Io volevo dire una cosa importante: fare una piscina».

Andrea C.: «[Avremo bisogno di] una ciambella da mare nel caso uno non sa nuotare».

Francesco: «Io penso che possiamo mettere una stanza dove possiamo giocare».

Andrea: «Io non è che la piscina lo considero tanto; tanto c'è già il torrente lì... [quelli che vanno sull'isola] giocano in fondo [verso la parte bassa del torrente] e giochiamo». Dunque, secondo Andrea, è meglio giocare nel torrente e la piscina non servirebbe: «così puoi scivolare nel torrente». «E io invece voglio fare la piscina!» ribatte Liam.

Biagio: «Si può avere il cannocchiale».

Andrea C.: «Io ho un suggerimento per tutti e due [per Liam e Andrea]: siccome lui vuole il torrente e lui la piscina, si potrebbero fare due case separate. Così lui ha la piscina e lui, se vuole, può usare il torrente».

Si capisce però a questo punto che il disaccordo nasconde un problema, un incomprensione di fondo. «Che cos'è il torrente?», chiede Liam. Si tratta di una parola il cui significato non è noto a tutti. Dopo la situazione si ribalterà: Liam userà la parola «sgabuzzino» e Andrea chiederà: «Che cos'è lo sgabuzzino?».

PAROLA	SIGNIFICATO	
	Bambino A	Bambino B
Torrente	Sa cos'è e usa la parola	?
Sgabuzzino	?	Sa cos'è e usa la parola

Ci chiariamo sul fatto che il torrente è il corso d'acqua (come un piccolo fiume) disegnato nello schizzo dell'isola da cui siamo partiti. «Si può andare sulle montagne e poi scendi giù», precisa Andrea. Liam: «Allora lo scelgo anch'io il torrente!».

Scopriamo così che a volte non ci capiamo o facciamo scelte diverse perché diamo diverso significato alle stesse parole (o perché non sappiamo il significato).

Joe interviene: «Però le case separate servono lo stesso, perché non possono essere tutte le persone in un'unica casa». Con questa osservazione, Joe si ricollega alla proposta di Andrea C. rivolta inizialmente a Liam e Andrea: le case separate andranno comunque fatte.

Proviamo però a farci la domanda: visto che sull'isola possiamo iniziare tutto daccapo, meglio abitare in una grande casa per tutti («tipo la nave!», esclama Andrea), o in tante case diverse, una per famiglia?

Andrea: «Allora secondo me la possiamo fare sulle montagne una grande, grande, grande, gigantesca, di tanti piani, un palazzo tipo...»; «fino al cielo», dice qualcuno. Liam: «...e ci abitiamo tutti insieme: in dodici piani c'è quattro camere da letto, cinque cucine, sei giochi...» «e dieci videogiochi», aggiunge qualcuno. Andrea e Liam stanno provando a immaginare insieme questa casa grande per tutti. Andrea la vorrebbe «sulla montagna più alta»; altri su una collina vicina.

Dovremmo provare a disegnarla per vedere quale soluzione sembra migliore, ma dovremmo considerare anche altre cose: ad esempio, se per qualche ragione una delle due posizioni è più adatta a costruire una casa così alta... «una casa fino allo spazio», come vorrebbe qualcuno.

Andrea sogna che in questa casa si possa vivere tutti insieme, come dice Liam, «ma ero d'accordo in un altro modo»: «Mi spiego meglio: allora, si fa sulle montagna una torre alta alta alta, fino allo spazio e dall'alto si può vedere la terra. Ci abitiamo noi: una camera, una stanza... fammici pensare come si chiama quella cosa...». Scopriremo poi che la “cosa” a cui pensa Andrea, il modello che ha in mente, è l'albergo: «e poi per mangiare è tipo... a cena, la notte, se mangiamo dentro [a questo palazzo]»...

Dopo la difficoltà precedente a proposito del “torrente”, che è nata perché non tutti conoscevano il significato della parola, ora nasce la difficoltà di spiegarsi perché non si trova la parola che si vorrebbe usare per farsi capire. È un bell'esercizio sull'uso *in vivo* del linguaggio.

Andrea C.: «Io volevo dire che sarebbe meglio fare delle case separate, così almeno invece di mangiare... se il tavolo non abbiamo i pezzi per farlo grande per tutti e viene un po' piccolo, allora non ci stiamo tutti; quindi sarebbe meglio fare delle case separate».

Notiamo qui l'utilizzo del “se” e la capacità di fare ipotesi: ce ne sono molti, di esempi, nella conversazione. Andrea C. pensa ai problemi organizzativi che nascerebbero dal vivere tutti insieme: non sarebbe facile trovarsi a mangiare insieme... come costruire i tavoli? Come organizzare gli spazi? Ci sarebbe abbastanza spazio per tutti?

All'idea di costruire case diverse per le diverse famiglie, Liam esprime una preferenza: «Però [dovremmo costruire le case] vicine, perché lontane se c'è il mare è impossibile arrivarci».

Andrea C.: «Infatti se facciamo delle case separate, ma abbastanza vicine ai nostri amici...» [«Azzeccate diciamo!»], interviene Liam] «... sarebbe intanto più facile mangiare – prosegue Andrea C. – così il tavolo è grande per la nostra famiglia... così almeno è più facile rintracciare i nostri amici».

Matilde torna a questo punto sul gioco lungo il torrente: «Se qualcuno va su e poi si scivola [verso il basso, seguendo l'acqua], come si fa a tornare su?».

Andrea e Liam immaginano di fare delle scalette, come un sentiero, per tornare verso l'alto. «Scendi, nuoti fino a lì, sali, scendi, nuoti fino a lì, sali...», dice Liam.

Francesco interviene e torna alla domanda iniziale, sui primi bisogni: «Io avrei un'idea migliore: che ne dicete di avere degli animali da compagnia insieme a noi? Per aiutarci».


Andrea: «Io non sono d'accordo».

Andrea C.: «Se il torrente poi ci rimanda nell'acqua, ci possiamo arrampicare per la sabbia». «Poi il costume ti si [attacca]», osserva qualcuno... Dunque la risalita sarebbe scomoda, ma «il costume è fatto proprio per quello».

I discorsi si intrecciano e si sovrappongono. Al problema della casa e del torrente si è aggiunto quello degli animali domestici e bambine e bambini seguono per un po' i diversi fili della conversazione.

Andrea: «Io direi che si fa la torre alta, che ci sono... fammici pensare, com'è la parola quella che si sta da soli in una camera da soli...? Che ci sono delle stanze alte e tipo... io una volta sono andato in un palazzo che aveva delle camere però non mi ricordo come si chiama...»

Un albergo! Abbiamo trovato la parola che non veniva in mente, grazie alla *buona descrizione* fatta da Andrea. «Perché c'erano delle scalette e quando mangi siamo tutti insieme: in dei tavoli tondi, ci sono quattro sedie o due o tre...». Qui si sta bene, «così non è stretto». L'albergo potrebbe essere il modello della casa comune a tutti gli abitanti dell'isola.

PAROLA	SIGNIFICATO
<p style="text-align: center;">?</p> <p style="text-align: center;">[manca la parola, non viene in mente]</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">c'è l'immagine + ricordo di esperienze: è possibile una descrizione</p>

Il problema dell'albergo: la parola che non si trova

Joe: «Si potrebbe fare che la casa da questa parte [da un lato dell'isola] e la piscina... si mette dall'altro lato». Dal lato opposto a quello in cui si trova la casa.

Torniamo alla proposta di portare animali domestici sull'isola. Gli animali domestici è un'idea di cui dobbiamo parlare perché non tutti erano d'accordo. In sette sono d'accordo. Andrea C. sembra indeciso, «è più per il no». Liam: «Io sono per il no, almeno io voglio il leone e la tigre, quelli lì». «Anche io voglio quelli più selvaggi», dice Andrea C.

Andrea: «Io però nell'albergo non è che ce li voglio gli animali domestici che graffiano, che mangiano, che mordono e che fanno male!». «Non li voglio, tanto a me non mi piacciono».

Si pensa allora di metterli in gabbia... «perché se li lascio fuori scappano da tutte le parti...», dice Liam, che vuol fare uno zoo, «un circo di zoo». L'idea piace anche a Francesco: «però se te lavori lì e ritorni a casa è meglio». «No, io li porto a casa [gli animali] – dice Liam – perché se li lascio lì, se viene un ladro e con una sega se ce l'hanno fanno scappare tutti gli animali».

Francesco: «Io voglio un cane e un pappagallo».

«Io voglio tutti gli animali del mondo!», dice qualcuno.

Matilde e Virginia non vorrebbero animali selvatici, ma solo domestici. Ester vorrebbe tutti gli animali e Amelia racconta in particolare del suo gatto e dice che sull'isola vorrebbe portarlo. Il racconto di Ester dimostra che gli animali domestici possono fare passare bene il tempo: si può dargli da bere, da mangiare, si possono accarezzare, si può passare del tempo insieme... è bello prendersene cura.

Liam pensa a galli e galletti. Ester: «Si può prendere pure i pesci». I pesci nelle vaschette o anche per mangiarli. Joe pensa che sarebbero anche buoni da mangiare.

Ecco, il cibo! Non ci avevamo pensato.

Matilde dice che «i gatti possono essere addestrati per non graffiare». Andrea C.: «Vorrei dire che tutti quelli che sono d'accordo [di stare] nell'albergo possono stare nell'albergo, e noi due [io e Liam] ci teniamo le case con i nostri animali».

Per vivere su quest'isola dunque si mescolano le due idee: chi vuole stare nell'albergo per tutti insieme e chi vuole avere la sua casetta se la fa. Nel gruppo precedente era emersa l'alternativa tra il *villaggio* e le casette familiari da costruire dove si vuole.

Avendo pensato ai primi bisogni, pensiamo ora alle cose di cui *non* avremo bisogno sull'isola, anche se ora ci siamo abituati: pensiamo soprattutto alle cose che sarebbe meglio escludere dall'isola, per non rovinarla e per non starci male.

Biagio: «I gatti che graffiano»

Andrea: «Sarebbe meglio che gli animali feroci, i gatti [non ci siano sull'isola]. [Sarebbe meglio non portare] le lattine vuote, che possono abbruttire un po' le case». «Perché poi io di solito a Cascina, sul corso di Cascina, vedo dei punti che c'è dello sporco... e ci sono dei bimbi che buttano, che non trovano il cestino e le buttano».

Andrea C.: «Un'altra cosa da non portare è un animale randagio, tipo cane, leone...».

Ester: «Le pistole non dobbiamo portare». Liam: «Manco i fucili».

Francesco: «Allora, non si deve buttare una cosa: prima scendi dalla macchina o dal treno, butti una cosa, e poi risali».

Liam: «Io non porterei proprio i cerbiatti: combinano tutto, perché hanno le unghie affilate, scappano da tutto, anche dalla gabbia».

Matilde: «Io [non porterei] gli scoiattoli, perché mangiano tutti gli alberi e gli alberi cascano!».

Francesco suggerisce che sono i castori a fare così e Matilde è d'accordo.

Biagio racconta una cosa che gli è capitata: «Una volta un mio uccellino è scappato dalla gabbia e mio papà non riusciva a prenderlo» ed è intervenuto anche il nonno: la morale del racconto è che è meglio non portare gli uccellini sull'isola, perché si potrebbe diventare tristi se scappano.

Andrea: «Allora, io dico una cosa e ho una domanda. La domanda è: "cos'è uno sgabuzzino?"». La parola era stata detta velocemente da Liam in uno scambio di battute precedente, a proposito degli animali selvatici. Poi Andrea ricorda che «i conigli di solito sono un po' arrabbiati» e pensa a conigli visti nei cartoni animati: «Tipo quando fai male a uno, gli altri ti vengono addosso e hanno gli occhi rossi». Ester non vorrebbe il riccio perché è un animale spinoso.

Andrea C. riprende il riferimento alle armi: «Il suggerimento delle pistole non è solo una cattiva idea, ma è anche una buona idea! Perché se avvistiamo un cattivo, un fucile o una pistola o un mitra o un fucile da cecchino [un cannone no perché fa troppi danni] ci servirebbe per uccidere quel nemico...».

«Però mica questa cosa è giusta di farlo morire il cattivo!», interviene subito Francesco.

«Lo prendi a botte», suggerisce Andrea.

«Non si fanno morire le persone, così chiamano i poliziotti e poi ci arrestano», prosegue Francesco.

Andrea C.: «Ma sarebbe meglio uccidere il nemico, così non torna più».

«Perché non ci metti le manette?», chiede qualcuno.

Francesco: «Ma lo metti in prigione, così non lo puoi liberare».

Andrea: «Io ho un'idea: che il cattivo non è che gli devi sparare e farlo morire; è meglio chiamare la polizia, catturarlo, mettergli le manette e rinchiuderlo».

Quindi sull'isola c'è anche prigioniero: «Ma se scappa non importa: lo puoi riacchiappare, tipo i ladri». Matilde fa una precisazione interessante: «Le pistole giocattolo sì, si possono portare».

Andrea C. pensa però che le armi potrebbero servirci per difenderci, ma su un punto ha cambiato idea: «Ho cambiato idea. [...] Invece di ucciderli possiamo semplicemente prendere degli scudi per ripararci dai proiettili». Con gli scudi li facciamo solo svenire e poi si mettono in prigione.

Liam pensa all'utilizzo di bombe o cannoni con i cattivi, ma Andrea C. aveva già detto che così si fanno troppi danni.

Biagio fa un'altra riflessione, sull'esigenza di avere almeno le stesse armi che hanno i cattivi, per difendersi: «Se i cattivi hanno una spada è meglio avere [anche noi] una spada; se hanno uno scudo, avere uno scudo».

Andrea intanto mette in guardia da un pericolo: «Io avevo un'idea: che se è così e lo lanci così, e è di ferro pungiglione, può spaccare un vetro dell'albergo e andare in una stanza e fare morire qualche gente. È meglio non portare scudi rotanti, perché fanno morire qualche gente». Così ci

ricordiamo che bisogna fare attenzione alle armi, che potrebbero danneggiare anche gente che è tranquilla nella barca o nell'albergo.

Pensiamo ora alle regole. Ci dovranno essere oppure no? E quali?

Francesco: «Allora, i bravi non devono uccidere i cattivi, sennò i poliziotti mettono in prigione noi invece dei cattivi e fanno morire altra gente quei cattivi... non ci sono più [i bravi]».

Ester: «Uno, se è bravo, poi diventa cattivo se uccide una persona».

Andrea C.: «Prima della regola vorrei dire una cosa. Invece di uccidere è meglio portare i supereroi che fanno più svenire... [fare come i supereroi]. La regola. Se qualcuno parla fare silenzio. Se si rompe qualcosa bisogna ripagare. L'ultima è: non andare fuori dalla casa e dall'albergo senza il genitore».

Andrea: «La mia regola è fondamentale. Non portare armi nell'albergo, poi ammazzare qualcuno, poi... non si va sul tetto perché poi se c'è un fulmine e colpisce l'antenna e la prendi in mano ti dà una scossa e muori... e se c'è anche un fungo, sei pronto a morire, perché se lo mangi muori, ti avveleni. Si possono mangiare solo quelli che non fanno male».

Anche in questo caso, vediamo come i bambini dicano le loro regole mettendo in evidenza le *conseguenze* legate al fatto di non rispettarle.

Joe: «A dire il vero non si devono portare le armi, perché se portiamo le armi e se c'è una persona che ci guarda con un'arma e poi spariamo al ladro, loro chiamano la polizia e poi loro ci catturano».

Biagio: «Le armi è meglio non portarle, però se ce le hanno i cattivi... se loro chiamano i poliziotti e i cattivi da lontano gli sparano... si muore: meglio che non ci sia neanche la polizia sull'isola».

Dunque Biagio, che pure aveva sottolineato l'importanza di avere armi simili a quelle dei cattivi da cui difendersi, dice qui che è meglio non portare armi sull'isola: né armi, né polizia.

Liam dice che un po' di regole ce le vuole: «La mia regola è proprio non portare le pistole: però i poliziotti ci devono essere, perché se uno è bravo e c'è un cattivo, spara al cattivo e arrestano al cattivo».

Virginia, Matilde e Amelia non trovano regole da aggiungere a quelle già dette. Va bene così, per loro, mentre Giovanni preferirebbe che sull'isola non ci siano regole: tutto sommato, si spera che tra bambine e bambini che arrivano lì, le cose possano andare bene anche senza porsi il problema delle regole.

A volte, anche se le regole esistono non vengono rispettate. Su quest'isola, cosa si dovrebbe fare se qualcuno non rispetta le regole?

Matilde: «Se qualcuno non rispetta le regole, tipo se va fuori senza genitore, tipo viene un cattivo e lo porta via». In questo caso, Matilde pensa ai *pericoli* che si possono incontrare se non si rispettano le regole: in questo caso, uscendo di casa senza i genitori. Biagio aggiunge allora che «si rispettano le regole altrimenti possono morire».

Che fare però, se ci accorgiamo che qualcuno non rispetta le regole?

«Possiamo mettere i cartelli», dice un bambino.

Ester: «E poi si può chiamare i poliziotti». «Metterli in gabbia».

Francesco: «Poi possiamo fare come se chi non rispetta le regole va a impararle. Va da Gesù poi da Gesù le persone le fa diventare gentili».

Andrea C.: «Se qualcuno non rispetta le regole, potremo metterlo in punizione a riflettere su quello che ha fatto». Si sta in punizione da soli e in silenzio, a riflettere.

Biagio: «Se uno non rispetta le regole proprio neanche con i cartelli, si deve andare alla scuola di regole».

Bella idea questa: purtroppo è già passata un'ora da quando abbiamo iniziato a parlarne e non riusciamo ad approfondire: come dovrebbe essere questa scuola? Come funziona? Che si fa?

Ultima domanda: tra l'ipotesi della punizione e quella della scuola delle regole, da dove iniziare?

«A me piacerebbe iniziare dalla punizione», dice Andrea C.

«A me dalla scuola», dice Biagio.

Tappa 2 (nel Gruppo si inseriscono anche Alessio e Rachele, assieme a Giulia)

Pensiamo ora a come si dovranno prendere le decisioni sull'isola. Uno solo, tutti insieme o altri modi?

Ester: «Tutti insieme, perché se non gli piace alla gente se comanda uno solo».

Biagio: «Se si comanda uno solo gli altri devono ascoltare tutti. Quindi se comandano tutti insieme, si possono fare tutto insieme». Questa scelta è preferibile.

Francesco, pensando al riassunto appena fatto e alle cose discusse nell'incontro precedente, aggiunge: «Allora: però ci vuole un mercato per comprare le cose che non abbiamo». Poi dice di preferire che si decida tutti insieme. Andrea C. torna all'incontro precedente e aggiunge l'ipotesi di un ascensore o una scala mobile per i mercati. Inoltre aggiunge: «è meglio mettere un ascensore abbastanza grosso [«fino al cielo», interviene Liam; «non è possibile questo», ribatte Andrea C.]... possiamo fare un ascensore grosso così un sacco di persone ci possono entrare».

Liam aggiungerebbe tanti pulsanti per l'ascensore.

Matilde torna sul tema delle decisioni e dice di essere d'accordo con Ester.

Rachele: «Io sono d'accordo con Francesco». Joe: «Io sono d'accordo con Liam». Alessio: «Io sono d'accordo con Biagio». Andrea C. interviene per dire: «Io sono d'accordo con Biagio, Francesco, Ester, Joe e Liam e anche del re...». Come fa a essere d'accordo con tutti gli amici e con l'idea del re? «Se c'è un re che comanda sarebbe un po' più facile, così almeno a volte si può risparmiare un po' di fatica... e del cibo». Fatica si capisce, ma il cibo... perché? «Così almeno non lo finisci subito». Rachele: «Con un re, devi anche [mettere] una regina». Andrea C.: «Allora sono d'accordo anche con lei».

Andrea però non è d'accordo: «Io il re non è che è facile. Non mi piace l'idea di lui...». Proviamo a dire il perché («A volte cambio idea quando qualcuno mi dice perché un'idea non mi piace», precisa Andrea C.). Quindi Andrea prova: «Non mi piace, perché comanda solo lui; io sono d'accordo con Ester, Francesco, e tutti gli altri». Loro avevano detto il perché: se il re decide per tutti... «Infatti ho già cambiato idea», dice Andrea C.

Liam: «Io il re lo voglio, però non so che cosa fa il re». Quindi non ci si può esprimere sul re in generale: non sappiamo cosa fa, come si comporta. Ecco un bel motivo di dubbio: non sappiamo... «non è che ci porta da qualche parte, ci sta facendo pulire... quindi io non lo voglio molto il re». «Perché non posso fare niente, quello che mi dice il re... è meglio che non lo prendo, è meglio che non lo desidero».

«Io lo so che cosa fa il re: comanda tutta la città!», dice Rachele.

Amelia: «Io sono d'accordo con quello che ha detto Ester».

Biagio: «Io però se il re lo prendiamo, quelle cose che dice il re le dobbiamo fare». Quindi l'idea di avere un re sull'isola non gli piace. Giulia non sembra desiderare il re, come tanti altri.

«Io [dico] che il re non mi piace. Perché, c'è un perché. Io non lo voglio essere il servo di un re che fa solo... tipo "pulisci!". Io non so pulire, non so fare niente di quello che dice il re», dice Andrea. Biagio: «Quando lui dice qualcosa, per esempio di portare da mangiare, noi dobbiamo portare da mangiare...». E così via. In conclusione Andrea C. suggerisce in conclusione di togliere il re dalla lista.

Raccontiamo a questo punto una storia di Erodoto, considerato il padre della storia (il primo a raccontare storie di cose accadute in passato, facendo ricerche): nella storia si trova il primo confronto tra pregi e difetti delle forme di governo basate sul potere dei molti, dei pochi o di uno solo [nelle *Storie*, III, §§80-82, dove Otane, Megabizio e Dario sostengono rispettivamente il governo del popolo (*plēthos archon*, 80,6), l'oligarchia (*oligarchiē*) e la monarchia (*mounarchiē*)].

Rachele: «Io sono d'accordo con Andrea C.». Cioè: togliere il re dalla lista.

Amelia ribadisce di essere d'accordo con Ester.

Virginia alza la mano e vota esplicitamente per l'idea di decidere «tutti insieme».

Consideriamo un'altra cosa: l'isola sta diventando molto bella. Siccome però quest'isola viene immaginata fino ad ora dai bambini, ci possiamo chiedere: dovrebbero esserci anche gli adulti su quest'isola, oppure sarebbe meglio che gli adulti non entrassero nell'isola?

«Portiamoli!», dice subito Ester, «così almeno siamo insieme alle persone grandi, le nostre mamme e i nostri babbi, così ci fanno compagnia».

Biagio: «Uguale a Ester».

Andrea: «Io direi di portarli però c'è un problema. C'è un problema perché non è che io sono molto d'accordo, perché si può comandare anche noi. Le famiglie non è che...» Sull'isola si potrebbero stare anche senza adulti: «perché tanto io le regole le so già della casa».

Ester: «Allora [se l'isola fosse] senza soldi, c'è un albero di noci di cocco» da cui prendere bere e prendere cibo e altri alberi.

Matilde: «Se non ci sono i genitori, poi se arrivano i cattivi ci possono portare via; invece con i genitori si può anche non andare [venire portati] via, perché siamo con i grandi».

Amelia ricorda che il babbo e la mamma sono a casa insieme... ricorda una palla bellissima ricevuta dal babbo per lei... ricordando queste cose, invita tutti a portare gli adulti per l'isola. Oltre a proteggerci, ci possono dare cose belle per giocare.

Rachele: «Allora per non attaccare possiamo fare con i bastoni di noci di cocco un cannone e poi sparare ai cattivi». Si inizia a parlare dei cattivi, perché si è appena parlato dei pericoli da cui i grandi possono difenderci. Anche Liam vuole gli adulti, almeno due per bambini o quattro (babbi e mamme, nonni e nonne). «Tutti gli adulti dei bambini, perché se qualcuno si fa male lo portano all'ospedale», dice un bambino.

Il problema sollevato da Liam riguarda lo spazio: «Tutti gli adulti [dei bambini] sì, ma se è un'isola enorme enorme».

Andrea C.: «Io sono d'accordo con lui [l'altro Andrea], perché allora prima di tutto sono d'accordo con lui. E se tipo uno di noi si fa male, chiama la polizia [e non gli adulti] e potremmo usare un kit medico. Un kit medico è una borsetta dove dentro c'è tutta la roba per curare. E la terza è che se c'è un nemico possiamo costruire un muro d'acciaio [«di cento metri», precisa Liam] con una porticina di legno [«di ferro», suggerisce Liam] che quando non ci sono i nemici lo apriamo e andiamo un po' fuori». Insomma, secondo Andrea C. bambine e bambini potrebbero cavarsela da soli, con un kit medico e mura alte cento metri per proteggersi dai cattivi.

Francesco: «Però, se i cattivi aprono la porta, ci distruggono tutta la città». Dunque sempre meglio avere gli adulti, «che fanno queste mura senza porta, sennò i cattivi entrano e ci distruggono tutta la città». Le mura dovrebbero essere «attorno all'isola, sennò i cattivi vengono».

Biagio: «Se i cattivi hanno un cannone che può rompere le mura, come facciamo noi a proteggerci?».

Alessio: «Se i cattivi entrano lì, possono anche distruggere la città». Pensando a questo, Alessio dice che gli adulti dovrebbero esserci sull'isola, «anche tanti».

Rachele: «Senza adulti come si fa quando i cattivi attaccano e il legno cade e quando spari il fuoco».

Ester: «Sennò si può fare il muro intorno alla città, col mattone».

L'idea di costruire mura attorno alla città piace a nove bambini. Andrea interviene con un dubbio: «Voglio dire una cosa. Che io un po' sì e un po' no che sono d'accordo del muro. Perché poi, se vogliamo andare un po' in acqua per rinfrescarci, poi, come facciamo?». Se non c'è la porta, come si fa?

Andrea è in dubbio: si trova di fronte alla strada del sì e a quella del no, come a un bivio, cioè a una strada che si divide in due strade. Matilde: «Se si mette [una porticina] vicino all'acqua, i cattivi non possono passare perché si dovrebbero tuffare».

Andrea riprende: «Per proteggerci avevo l'idea di fare un tunnel sotterraneo nell'acqua, perché così in fondo... allora, da una parte dove c'è la nostra città ci mettiamo una porticina chiusa a chiave, poi facciamo un tunnel sotto l'acqua, scaviamo, facciamo un tunnel, costruiamo il tunnel di mattoni per non spaccarlo, e poi quando chiudiamo a chiave nel tubo non ci possono entrare più nessuno». Ecco così una via d'entrata e di uscita molto protetta.

Francesco: «Per sapere quale strada prendere, una sì e una no, dobbiamo metterci i cartelli».

Biagio: «Però se entrano i cattivi e con il cannone distruggono la porta di ferro, non si può mettere l'allarme?». Ecco un altro strumento per difendere l'isola.

Rachele: «Allora, se hai una nave, puoi scappare subito e andare alla tua casa [se arrivano i cattivi]».

Andrea C.: «Allora, siccome lui ha detto... mi è venuta un'altra idea. Noi quando vogliamo stare in casa chiudiamo la porta e quando usciamo, se ci sono nemici, possiamo mettere delle trappole esplosive che fanno svenire...». «Io invece butto le bombe», dice un altro bambino.

Mentre discutiamo di queste cose, succede una cosa imprevista. Un giorno alcuni bambini salgono sulla vetta più alta della montagna con di cannocchiali e binocoli per scutare il mare. A un certo punto, vedono in lontananza una nave: capiscono che si sta avvicinando all'isola, portando un buon numero di persone – uomini, donne, bambini – sconosciute. Che fare? Che fare? Ecco alcune idee:

Rachele: «Potrei parlare come loro».

Biagio: «Forse erano dei nemici». *Forse*, dice Biagio. Il dubbio di Biagio ci ricorda che non sappiamo con che intenzioni arrivano i nuovi arrivati.

Rachele: «Se conoscono la lingua inglese, mi vesto come loro e parlo come loro».

Un bambino, pensando alla nave di sconosciuti e che potrebbero essere nemici, ha questa idea: «Una bella bombetta così scoppia»... Poi un altro bambino si dirà d'accordo con questa idea.

Andrea C.: «Per me gli potremmo lanciare un segnale e vedere ai loro vestiti se hanno delle armi, tipo delle pistole, delle sciabole, delle spade...». Non contano soltanto i vestiti, ma cosa portano con sé.

Andrea: «Allora, io dico [che] per avvistare se hanno delle armi, si può costruire un drone... [«che è un drone?», chiede qualcuno] un drone è una specie di coso che ha un cannocchiale dentro... un cannocchiale che non te ne accorgi, che spia con il computer [e] ti può trovare se hanno delle armi... un drone che spara palle di fuoco».

Andrea C.: «Prima di tutto un drone è un'ottima idea. Però siccome i droni a volte non hanno delle armi a disposizione, per spiare le armi se ce le hanno, sarebbe meglio metterci solo una telecamera senza armi [sul drone]». «Io dico con le armi», dice un altro bambino.

Rachele: «Allora, allora... se hai un drone non serve, perché puoi prenderlo con la canna da pesca, prendere una arma e sparargli».

Francesco: «Però, se costruiamo un robot, il robot può sconfiggere i cattivi...». Potremmo costruire dei robot per difenderci!

Rachele: «Dei robot giganti...».

Andrea: «Se noi gli mettiamo delle armi, i cannoni, un robot gigante a disposizione, poi una scatola con le armi e pistole, uno scudo rotante, un robot fortissimo da comandare, un fucile [«tanti», dice un bambino], una pistola [«tante», dice un bambino], un giocattolo per distrarli [«tanti», dice un bambino] e poi almeno un cannone e cinquanta e cinquanta palle giganti...». Andrea aveva raccomandato di stare attenti agli scudi rotanti... «però fanno a boomerang... non è che tornano sull'isola [se vengono usati fuori dall'isola], perché ci sono dei bottoni sullo scudo che dicono cosa colpire...». «Scrivi questo [ciò che vuoi colpire] e lo scudo rotante lo fa».

Biagio: «Io sono d'accordo sulle bombe, però se arrivano dei cattivi che non abbiamo mai visto, che sono di ferro, come si fa a proteggerci?».

Rachele: «Allora io sono d'accordo con Andrea, però Andrea D.C. sono d'accordo, però ci servono i robot grandi e tanti droni».

Chi se lo sarebbe aspettato?

Ma... ora sentiamo dei rumori strani, come se qualcuno si avvicinasse all'isola via mare. Potrebbero arrivare forse degli ospiti, visto che abbiamo inventato un'isola così bella. Infatti! Il primo ospite è un re, con la corona e l'abito gialli. Viene da un paese lontano, da cui è stato cacciato, e ora vorrebbe diventare re dell'isola: cioè, vorrebbe comandarla. Chiede: «Posso diventare il re della vostra isola?».

Prevalgono i *no*... Ci sono però alcuni *sì*, ad esempio da parte di Rachele, che prima aveva chiarito che i re vogliono comandare. Ora dice: «Voglio il re e la regina!». Non lo vorrebbe, il re, senza la regina. Questo re però non ha con sé una regina. Chi lo vuole allora il re? Sono in cinque: Amelia, Andrea, Andrea C., Alessio e Joe. La maggioranza dunque non lo vuole e il re se ne va.

Ora arriva un ladro! Chiede di fare silenzio, perché è inseguito dalla polizia. Prima chiede di essere ospitato sull'isola, dove vorrebbe nascondersi. Dopo avere ascoltato le risposte dei bambini, tra cui c'è chi non lo vorrebbe, fa una proposta per alletterli: il ladro promette di non rubare nulla ai bambini e, anzi, assicura che andrà in altri posti a rubare cose da portare sull'isola... Così i bambini potranno avere molte cose in più rispetto a quelle che hanno ora. Certo, il ladro fa un po' di simpatia e anche questo attira...

Inizialmente prevalgono i *no*, con alcuni *sì*. Soltanto quattro i *sì* all'inizio. Ma quando il ladro prova a fare cambiare idea ai bambini... promettendo di rubare cose dalle altre isole... le posizioni si modificano. Trasformiamo i *sì* e i *no* in “*sì perché*” e “*no perché*”. Iniziamo con Biagio, che vorrebbe ospitare il ladro: «Perché così lui ci prende delle robe da mangiare, dei giocattoli». Un altro bambino dirà di *sì*, «perché così ci può rubare qualche soldino e portarci dappertutto e tante cose»; «così ci può rubare tante cose e ci porta le cose per le case». Andrea C.: «Io lo voglio, perché così può darci più cose delle altre isole, ma non sono proprio deciso deciso per questo ladro». Ecco ancora il dubbio: «perché non voglio che noi siamo più ricchi degli altri e gli altri sono più poveri di noi».

Matilde dice: «E se ci inganna?». Altri *sì* fidano. Virginia a questo punto interviene dicendo che non ospiterebbe il ladro. Perché no? Virginia dice di essere d'accordo con Matilde. Anche Ester non

vuole il ladro, «perché forse ci fa uno scherzetto». E Francesco: «Perché sennò gli altri diventano più poveri e non hanno niente». Ecco che Francesco si mette nei panni degli altri, come si suol dire. «Ma non c'è la polizia ad arrestare lui?», chiede un bambino. Vari bambini l'avevano voluta nell'isola. A Rachele non dispiacerebbe se la nostra isola fosse un po' più ricca delle altre.

Andrea: «Io sono indeciso di una cosa. Del ladro che ruba le nostre cose sull'isola e ruba le cose d'oro sulle altre isole, se ce le hanno. Sono indeciso». Non si fida tanto. Andrea C.: «Io mi fido del ladro, ma però voglio anche che rubi qualcosa... però se lo vedono possiamo ingannare la polizia: possiamo dire alla polizia che non è un ladro, ma che è venuto qui solo per farci un po' di compagnia».

Biagio interviene per dire che «il ladro ci potrebbe prendere delle cose, così se la polizia la vede, se hanno delle telecamere guardano». In questo modo però la polizia potrebbe vedere il ladro con le telecamere. Alla fine sono in sei i bambini che sono tentati dal ladro e dalle sue promesse di non rubare sulla nostra isola: Amelia, Biagio, Andrea C., Liam, Joe e Rachele. Andrea è in dubbio. Anche qui, per un pelo, il ladro dovrà aspettare, perché la maggioranza non lo vuole.

Arriva ora un altro personaggio. Chi sarà? Un uomo con la barba e i baffi, vestito di nero, che si presenta dicendo di essere un grande, famoso, famosissimo mago, capace di realizzare i desideri dei bambini. Potrà realizzare i loro desideri, ma chiede in cambio di diventare il capo dell'isola, cioè di comandare tutti. Questa è la sua *condizione* per venire sull'isola e fare magie. Più precisamente, il mago dice ai bambini che loro non dovranno più pensare a niente, perché lui penserà a tutto, per loro e al loro posto. Che dicono allora i bambini?

Subito un bambino dice: «Il re vuoi fare!». Ma i bambini iniziano a pensare: voglio videogiochi, cinquanta, centomila... c'è chi vuole caramelle, molti vogliono molte altre cose... C'è un gran vociare di desideri e di richieste. Matilde: «Io sono indecisa». Anche Andrea è indeciso. L'indecisione qui è importante: «Perché io non volevo il capo», dice Matilde. E «anche io», dice Andrea. Virginia alza la mano e dice: «Sono d'accordo con Matilde». Questo è un passo importante, perché ora l'idea inizialmente di forte minoranza si sta allargando e il gruppo lo percepisce. Infatti Ester si aggiunge subito: «Io sono d'accordo con Andrea, Matilde e con Virginia». Anche altri arrivano. Francesco: «Se il mago ci inganna, ci sprema i desideri». Bella immagine! Il mago è uno spremi-desideri.

Rachele: «Allora, il mago se ci inganna fa le magie a tutti gli altri e poi fa le magie a tutti». Che tipo di magie saranno? Biagio: «O se sono delle magie che ci fanno diventare noi in gatti e qualcos'altro». Ester: «Forse sta scherzando: dice, scherzerà e farà le magie come tipo dei mostri e altre cose». Andrea C.: «Vorrei dire che se il mago ci inganna, forse ci può trasformare o in gatti randagi oppure in della gente cattiva».

A questo punto continuano a fidarsi del mago in 6... con una bambina indecisa con la mano alzata a metà. Considerando che il gruppo è di 13, come prendere la decisione? Per ora non si può. Vediamo cosa decide l'altro gruppo.

Arriva a questo punto un altro ospite, l'ultimo: una ragazza povera con un vestito stracciato che chiede di essere ospitata sull'isola. «Avete posto per me?», chiede.

In questo caso prevalgono i sì, ma c'è anche un no. Rachele dice: «[No] perché forse lei rompe tutto». «No, non rompe!», dice Amelia. «Forse perché lei non è povera», continua Rachele. Andrea C.: «Per me è un pirata che fa finta di essere povero per poi rubare tutte le nostre cose». Ester: «A me mi sembra che fosse poverissima. Non ha nemmeno una casa». Francesco: «Però anche io sono d'accordo con Ester, perché lei ha viaggiato e ho visto pure che era sporca». Andrea: «Anche io sono d'accordo con Ester». Anche Virginia alza la mano per dire che è d'accordo con Ester. Alla fine sono undici a decidere di ospitarla.

Fin qui il nostro viaggio. Non c'è una soluzione definitiva a tutti i problemi, ma l'isola ha preso forma e corpo grazie alle parole e all'immaginazione dei bambini, che in questo gioco si sono esercitate in modo intenso. Ci siamo messi alla prova conversando, sforzandoci di spiegare perché preferivamo alcune cose ad altre, facendo ipotesi, provando l'emozione di dire e di contraddire. L'isola si è trasformata in disegni e in piccole e grandi scoperte (scoperte sugli effetti di un'idea condivisa, sul cambiare idea, sui molti aspetti che una stessa cosa può mostrare parlandone...). E forse, così facendo, i bambini hanno mostrato anche agli adulti alcuni aspetti di sé e alcune risposte che gli adulti non avrebbero saputo indovinare.