

## Il pipistrello e la falena

di Joseph CORNELL



Un gioco motorio allegro per simulare la caccia degli insetti con l'aiuto degli ultrasuoni. Adatto ai bambini dai 6 anni in su e per gruppi di almeno 10 giocatori. Durata: almeno 15 minuti.

Materiali: bende per gli occhi, eventualmente due oggetti (sassi, rami) per produrre rumori.

Informazioni preliminari: i pipistrelli in volo emettono con regolarità degli impulsi ultrasuoni. Alcune specie emettono questi ultrasuoni attraverso la bocca, altre attraverso il naso. Quando gli ultrasuoni emessi dal pipistrello incontrano un ostacolo, vengono riflessi e ritornano verso l'animale come un'eco; ogni oggetto riflette l'ultrasuono producendo un eco differente e formando un'immagine sonora dello spazio e degli oggetti in movimento, come per esempio le falene, che fanno parte delle prede abituali dei pipistrelli.



Svolgimento: tutti i giocatori formano un cerchio. Il capogioco racconta una storia introduttiva come per esempio la seguente: "Immaginate di trovarvi nel sottotetto di un antico castello. È quasi mezzanotte. Quali esseri vivono nel sottotetto? Che cosa succede nel sottotetto?" Probabilmente otterrete molte risposte, e fra queste senz'altro

anche già alcune attinenti ai pipistrelli. Se non è così, il capogioco dovrebbe introdurre egli stesso i pipistrelli e le falene. Egli domanda ai giocatori come si orienta un pipistrello, spiega il sistema degli ultrasuoni e poi sceglie un pipistrello al quale vengono bendati gli occhi. Successivamente si sceglie la falena fra gli altri giocatori (ne possono essere scelte più di una). I giocatori rimanenti formano un cerchio; essi rappresentano il sottotetto dell'antico castello, in cui si svolgono gli avvenimenti, e devono impedire al pipistrello di abbandonare involontariamente il sottotetto.

Il pipistrello inizia ad emettere suoni battendo le mani oppure gridando fortemente "ciop". I suoni vengono subito riflessi dalla falena; è molto importante che la falena risponda immediatamente battendo le mani oppure urlando a sua volta, dando al pipistrello la possibilità di captarla e di catturarla. Ovviamente la falena cercherà di non farsi catturare, dando inizio ad una caccia selvaggia.

Un consiglio: durante la caccia gli impulsi ultrasonori aumentano di frequenza, quando il pipistrello si avvicina ad una potenziale preda; quest'aumento della frequenza delle emissioni migliora la risoluzione della preda. Inoltre, nel corso del gioco, il pipistrello avrà più successo nella caccia alle falene, se emetterà suoni brevi che si susseguono velocemente. Alcune falene si lasciano cadere al suolo quando si rendono conto di essere state intercettate dagli ultrasuoni di un pipistrello. Ugualmente alcuni bambini possono abbassarsi oppure lasciarsi cadere a terra.

#### Varianti del gioco:

1. Si bendano gli occhi sia al pipistrello sia alle falene
2. Il segnale è prodotto battendo insieme due sassi oppure due rami oppure altri oggetti
3. Il pipistrello può emettere soltanto cinque suoni; se questi non bastano per catturare la falena, deve morire di stenti. In questo modo il gioco si svolge in maniera molto più tranquilla.
4. Se il pipistrello ha difficoltà a catturare la falena, potrebbe essere ristretto il cerchio formato dai giocatori, in caso contrario invece, se la falena è catturata con troppa facilità, il cerchio potrebbe essere allargato.
5. La caccia può anche svolgersi in mezzo ad una radura nel bosco. In questo caso il cerchio è costituito dagli alberi che delimitano l'area di caccia.