



## I laboratori dei Magazzini dell'Abbondanza: “Magari insegnassero la scienza così anche a scuola!”

“La carta vincente – sostiene Giovanni Filocamo, responsabile de **La fisica in ballo** – è avere riunito tutti i laboratori in un unico spazio e aver dato la possibilità agli animatori di renderli veramente interattivi e giocosi”. Gli animatori sono davvero l'*anima* dei laboratori del **Festival della Scienza** e il lavoro di divulgazione a stretto contatto con il pubblico guadagna loro l'apprezzamento e la simpatia di grandi e piccini. A poche ore dalla chiusura si tirano le somme di un'esperienza coinvolgente ma faticosissima: per tutta la durata del Festival i **Magazzini dell'Abbondanza** sono stati “una bolgia dantesca”, scherza un animatore. Migliaia di bambini e ragazzi lo hanno affollato, entrando e uscendo a ciclo continuo dai tanti, diversissimi laboratori che il grande edificio contiene.

Il viaggio inizia con un salto nella piscina di **Cloro puro**: “Ci siamo stupite – dicono le animatrici del laboratorio – di quante cose fanno bambini anche piccoli: fanno fare domande incredibilmente pertinenti. E spessissimo ci hanno fatto anche ridere”. Aneddoti e ed episodi divertenti, come quello di un bimbo che, scrutando con attenzione una bacinella attraversata da un flusso di corrente, ha affermato: “L'acqua si muove, **vedo gli elettroni che passano**”. Oppure quello che, scoperta dalla parentela chimica tra la varechina e i succhi gastrici, ha concluso: “Ma allora noi **siamo proprio un po' come un gabinetto!**”. “Un po' più difficile è stato coinvolgere i ragazzi delle medie. **I genitori, invece, sono scatenati**”, aggiungono le animatrici. “Questo laboratorio – concludono con soddisfazione – è stato un esperimento, e dato il grande successo potrebbe essere replicato altrove”.

Salendo le scale, sempre in compagnia di un gran vociare di bambini eccitati, si arriva a **Un passaporto per i funghi**. “Cosa sono i funghi?” chiedono le animatrici ai bambini appena entrati: “Piantel!”, sbagliano tutti in coro. “Di cose buffe ne abbiamo sentite così tante che alcune le abbiamo annotate”, confessano le animatrici. Alla domanda “Fatemi un esempio di parassita” si sono ottenute le risposte più incredibili: “La mamma”, oppure “Un virus del computer” o ancora “Mio fratello”. I visitatori vengono accompagnati nel regno dei funghi tra provette, microscopi, muffe e cartelloni: una volta arrivati alla fine, le animatrici domandano “I funghi sono delle piante?” e un sonoro “No!” invade la stanza. Tutti ricevono quindi il Passaporto dei funghi.

Si prosegue con **Alla ricerca del tempo perduto**: qui si riscopre il significato del tempo a partire dall'uomo preistorico, passando per Asterix e Obelix e gli antichi romani fino ad arrivare ai giorni nostri. I bambini partecipano, con la guida di semplici domande ricostruiscono la storia e ridendo imparano qualcosa di nuovo. Quindi passano dalla teoria alla pratica: gli animatori aiutano i piccoli visitatori a **costruire la loro meridiana**. “Il problema è che, da bravi scienziati in erba, usano il metodo sperimentale”, racconta un animatore: “Cercano di infilare le mani nella colla a caldo per verificare se scotta!”. Conclude: “Dopo tre giorni avevamo già



finito tutto il materiale: abbiamo dovuto riordinarlo. Chissà in quante case, ora, c'è una meridiana!"

Salendo ancora un piano si arriva al laboratorio in cui si alternano **Espandi i tuoi sensi** e **Gioca all'inventore**. Qui si dà spazio alla fantasia, alla capacità di inventare utilizzando semplici oggetti presenti nelle case di tutti. Tutte le finestre del laboratorio traboccano di disegni di mani, occhi e oggetti di ogni dimensione; appesi a lunghi fili che attraversano la stanza ci sono tutti i *progetti* dei piccoli inventori passati di lì. Il folto gruppo di animatori ha anche preso nota delle invenzioni più spiritose, spesso ispirate ai problemi domestici e scolastici dei bambini: "La lingua che habla italiano", "Il falsifica verifiche", "La macchina che aiuta la maestra a correggere i compiti", "Lo zaino che perde i compiti per strada", "La lavatrice magica: lava asciuga, stira e altro ancora", "**La macchina inventa-domande-stupide per far perdere tempo alla maestra**", "La macchina che trasforma i rifiuti in fiori", "La macchina crea polpette", "Il fornorifero", "La macchina mischia cartoni animati", "Il cannocchiale che guarda nel tempo", "La macchina che fa le valige", "**Gli occhiali per vedere le risposte giuste nella testa della maestra**"; infine l'utilissimo "Orologio con qualche ora in più", il poetico "Acchiappasogni" e anche la toccante "Macchina per far tornare insieme i genitori". La lista è lunghissima e molte altre invenzioni meriterebbero di essere ricordate: piccoli e grandi se ne vanno fieri delle loro invenzioni e con la voglia di lanciare nuovi, mirabilanti progetti.

Il compito di **lo non ho paura** è difficilissimo: insegnare ai ragazzi, in modo rigoroso ma lieve, cosa significa prevenire e curare il tumore, far toccare con mano i danni provocati dal fumo o dalle scottature solari, ma senza terrorizzare nessuno. "Qui si sorride un pochino meno – raccontano le animatrici – ma l'interesse è stato altissimo e tantissime le domande".

All'ultimo piano, il bellissimo spazio sotto il tetto dell'edificio accoglie **La fisica in ballo**. Il registro con i commenti di chi ha partecipato non lascia dubbi: la parola più ricorrente è "magnifico", ma qualcuno protesta "Ho ballato con un cotechino", altri auspicano: "**Magari ci insegnassero la fisica così anche a scuola**". Racconta un animatore: "E' stato commovente: alcuni sono tornati più di una volta. Tutti hanno capito qualche cosa in più della fisica: **perché l'hanno provata**".

Genova, 8 novembre 2005