

## PICCOLE FESTE DEL GIOCO DECENTRATE

Un'occasione per recuperare il passaggio di giochi e riflettere sul reciproco

to esplicito (imparare la lingua, la matematica...) i bambini lo sentono. Il gioco "odora" troppo di "scuola vecchio stampo". Qualcuno, addirittura, potrebbe sentirsi "aggirato" e vorrebbe dire: "Ci stai proponendo un gioco con il fine di insegnarci le tabelline. È uno scherzo, se non addirittura un doppio gioco!". Naturalmente, tutto ciò un bambino ce lo dice in modo essenziale, ad esempio con una domanda: "Ma, dopo possiamo andare a giocare?". Ovvero: "Anche se vuoi convincerci che stiamo giocando, questo non è un gioco e noi abbiamo comunque bisogno di giocare!".

Un terzo motivo può essere relativo a cosa suscita il "far di conto". Il dubbio che viene è questo: non è che giocare con le parole tendenzialmente crei meno resistenze del giocare con i numeri? Forse, ogni volta che nominiamo le tabelline, la geometria, la logica... emerge un ricordo così doloroso che ci impedisce di godere della leggerezza del gioco? Se così fosse, urge ri-pensare un certo modo di fare matematica. Per farlo, possiamo iniziare ad ascoltare i matematici che ci dicono che non c'è niente di più ludico al mondo che la matematica.

Non c'è dubbio che un gioco con le parole offra molte possibilità di apprendere i segreti della lingua e i giochi di calcolo siano una privilegiata occasione aritmetica. Ma per far sì che gli apprendimenti (espliciti ed impliciti) si attivino in modo autentico ed efficace, anche in un gioco dove c'è da fare una divisione, è importante innanzitutto "giocare per... giocare". Ovvero, quando si gioca... si gioca! Perché non si gioca per imparare, ma s'impara giocando.

Antonio Di Pietro  
Università di Firenze – Cemea Toscana

All'interno della cornice del Progetto della Festa del diritto al gioco di Ravenna, da oramai 4 anni, esiste una sezione di attività (laboratori dal titolo "Diritti in Gioco") che entra in diretta relazione con il mondo della scuola, in particolar modo con la primaria portandovi il gioco come Diritto. Sono percorsi di laboratorio, solitamente composti dai 5 ai 7 incontri di due ore ciascuno che, tra loro, si differenziano per gli esiti finali.

In quest'articolo si è scelto di porre l'attenzione sui percorsi in cui i gruppi classe contribuiscono ad organizzare e gestire "piccole feste del gioco decentrate" nel giardino scolastico, o in aree verdi limitrofe all'edificio. Queste, rispetto alla Festa del Gioco di fine progetto, hanno un grado di complessità assai più limitato, poiché coinvolgono contemporaneamente poche classi, sono organizzate



in singole scuole, e si esauriscono in un paio di ore di attività. In essi le attività sono tese a coinvolgere gruppi classe del secondo ciclo della scuola primaria, trasformando i partecipanti da iniziali ideatori-

costruttori-fruitori del gioco a protagonisti nella conduzione dello stesso; dapprima sono discenti che usufruiscono dei benefici di essere "legittimamente intitolati al Diritto al gioco" anche a scuola, e poi gradualmente diventano "responsabili promotori" di tale Diritto, orientandolo verso alunni del primo ciclo della loro stessa scuola.

In generale la proposta "Diritti in gioco" offre alle scuole la possibilità di scegliere tra quattro diversi indirizzi:

- l'indagine: condurre in classe un'inchiesta guidata dalla domanda "Quali sono gli ostacoli che ti impediscono di giocare all'aperto?", dove il gruppo classe non solo definisce il problema ma tenta anche di trovare una strategia di risposta partecipativa ed accessibile ai problemi e agli ostacoli che sono stati definiti attraverso le risposte raccolte;

- i "reporter in erba": confrontare la condizione dell'infanzia di oggi



sia componenti della famiglia, sia “passanti” che si incontrano in piazza;

- il gioco inclusivo: rendere il gioco accessibile a chi risulta portatore di disabilità, attivando la classe nella ricerca attiva di una risposta a questa difficile domanda “Perché nei nostri parchi cittadini è difficile trovare bambini/e con disabilità giocare?”; con una metodologia didattica “ludiforme” che dal proprio compagno di banco muove verso gli altri, indagando insieme le cause e tentando delle possibili risposte;

- la “piccola festa del gioco decentrata”: un percorso fatto prevalentemente di gioco e riflessione sull'insegnare il giocare, guidato dalla domanda “come trasmettere/comunicare efficacemente il gioco che ho inventato?”, che si conclude con un momento di gioiosa festa che integra anche bambini/e di gruppi non coinvolti nella prima fase.

Il percorso per la piccola festa del gioco decentrato propone ai partecipanti sia semplici situazioni di ideazione di giochi “che funzionano!” e sia la risposta al problema di come insegnare e comunicare efficacemente ciò che si è faticosamente e gioiosamente inventato. Da questa consociazione, inventare e spiegare, entrambe le attività trovano un reciproco beneficio: è noto che non è il fatto di conoscere bene qualcosa che ci permette di saperlo trasmettere altrettanto bene ad altri; la differenza la fa soprattutto la questione della “reciprocità della relazione”, che la tecnologia dell'insegnamento contribuisce a migliorare.

Date semplici condizioni di partenza, come avere del tempo e dello spazio a disposizione, un minimo di risorse e la libertà di scegliere di fare e rapportarsi con chi si desidera, “inventare giochi” per la stragrande maggioranza dei bambini è un'agire in cui hanno grande padronanza. Tale agire diviene progressivamente più complesso se questo “inventare” accade con gli altri, nella coppia o nel piccolo gruppo, poiché con la padronanza del gioco e alle abilità richieste per agirlo, subentrano le competenze utili alla socializzazione, al saper risolvere problemi collaborando con l'obiettivo di stare bene insieme, anche quando si hanno punti di vista diversi e che magari confliggono.

L'elemento della buona gestione del conflitto si traduce in un impegno a diventare efficaci insegnanti che trasmettono e coinvolgono gli altri nell'apprendere un gioco nuovo, perché la didattica applicata dall'adulto andrà



progressivamente a fare luce sulla questione della reciprocità.

Con minime attività centrate sul confronto e sulla condivisione sarà possibile focalizzare l'attenzione su come ciascuno si possa “ritrovare negli altri”:

- dello scolaro che insegna al compagno di classe;
- del lavoro dei propri insegnanti di scuola;
- del fare memoria dell'esperienza di avere giocato e/o fatto da baby-sitter e/o insegnato a bambini in età più piccoli di loro.

In tutto questo, gli insegnanti di riferimento vivono con piacere “il riflesso” del loro lavoro quotidiano: il vedere nero su bianco gli allievi immersi nel vivere cosa comporta la fatica dell'insegnare e relazionarsi quando ci sono ruoli da rispettare. Le scoperte frutto di questo “gioco di specchi” portano con sé l'ambizione di risultare utili per l'insegnante stesso, introducendole a sua volta nelle proprie attività quotidiane, educative e di istruzione.

Strategico l'uso del cartellone appeso al muro, che registra quanto si concettualizza e con esso anche ciò che ostacola e ciò che facilita l'insegnare: scrivere e listare quelle “voci” scoperte con l'esperienza che, se bene considerate, renderanno più o meno agile la guida dei compagni più piccoli.

Così il percorso di questo laboratorio porta con sé quattro generi di attività, che non sono necessariamente organizzate in modo da essere l'una conseguente all'altra, ma che si attuano e si contaminano nel tempo agito in ogni incontro:

- costruire il giocattolo, lo strumento atto a divertirsi e con cui inventare giochi;
- inventare giochi all'aperto;
- insegnare questi giochi prima all'interno del gruppo classe e poi durante la Festa ad altri compagni più piccoli;
- condividere la riflessione e promuovere il confronto nel gruppo classe sugli ostacoli che si incontrano e sulle risorse necessarie per insegnare efficacemente.

La fase di costruzione del giocattolo, lo “strumento del divertimento” con cui ideare attività ludiche realizzate “per il piacere del fare”, coinvolgenti, con regole definite che richiedono abilità di cui con facilità si acquisisce la padronanza, a prevalente carattere motorio. In quest'attività si ricorre al dominante riutilizzo di materiali di riciclo e agli strumenti della “tecnologia delle mani”, come ci direbbe Gianfranco Zavalloni. Così si realizza un giocattolo della tradizione, in cui il design dell'oggetto del divertimento è stato rivisitato con materiali diversi rispetto al passato, ottenendo un giocattolo semplice, ma che proprio per la sua essenzialità diventa anche una grande opportunità di gioco aprirsi all'ideazione

di molteplici varianti di gioco. Il fatto che ciascuno impari a costruire il proprio giocattolo garantisce che vi siano risorse ludiche per tutti, che se ne possano costruire anche per altre persone e, cosa non banale, che lo si sappia aggiustare nel momento del bisogno; a tal proposito è bene avere sempre con sé, soprattutto quando si va a giocare all'aperto, materiali e strumenti utili al caso. Si costruisce in aula e poi si esce per giocare all'aperto, possibilmente nei luoghi in cui si realizzerà l'evento della piccola festa, anche per prendere in considerazione l'aspetto dello spazio, che lo si dovrà organizzare e gestire durante l'evento.

In questi luoghi diventa essenziale prendere in considerazione il problema di come i vari spazi dedicati ai diversi giochi possono restare tra loro in contiguità, senza incorrere in reciproci intralci. Se inizialmente queste sono conoscenze che si acquisiscono "sul campo" facendo esperienza dell'esperienza (a volte litigando per "il territorio"), nel ripetersi diventa fondamentale trovare facili e rapide modalità per poter delimitare e/o evidenziare i diversi luoghi di gioco; ad esempio con del nastro bianco e rosso per segnalazioni tenuto fermo sul posto con dei pesi, come delle bottiglie di plastica parzialmente riempite. Ricordiamo che la contesa dello spazio di gioco e le "invasioni di campo" sono tra i motivi che con facilità possono dare luogo a litigi, come anche gli improvvisi "attraversamenti" dello spazio di gioco, il più delle volte attivati senza l'intenzione di arrecare danno.



L'ideazione del gioco non ha mai costituito un grosso problema, e il semplice stimolo: "Avete 10 minuti di tempo (relativi) per inventare da 1 a 3 giochi, scegliendo di stare da soli o con gli altri, ed utilizzando il giocattolo" è una sfida più che sufficiente per ottenere ciò che si desidera! Quello che invece costituisce un costante problema

aperto (che può richiedere l'intervento dell'adulto) sono le relazioni interpersonali. Vi sono singoli e piccoli gruppi che con buon agio si vengono a costituire autonomamente, iniziando a sperimentare l'uso del giocattolo e poi le sue varianti (anche perché si desidera sempre inventare qualcosa di diverso dagli altri lì intorno), fino a discutere e ad arrivare ad un gioco

strutturato e con regole certe. Uno sguardo esperto intuisce subito che questi team non comporteranno la necessità di azioni aggiuntive di facilitazione e gestione delle relazioni nel gruppo; anche se risulta sempre decisamente apprezzato che ci si interessi a loro e a ciò che stanno ideando.

La positività delle dinamiche di relazione le si può notare dall'esterno osservando come i componenti restino tra loro vicini a scambiare idee ed informazioni; come sperimentino le varianti insieme, ascoltandosi reciprocamente; come rapidamente trovino l'intesa e si mettano a provare per migliorare o semplicemente reiterare le azioni di gioco per divertirsi, per arrivare ad un gioco che soddisfa anche nel suo ripetersi. Per mantenere vivo l'interesse verso il gioco ideato da questa tipologia di partecipanti, diventa poi utile consegnare un'ulteriore sfida, proponendo dei "livelli", cosa che i bambini/e di oggi conoscono bene attraverso la loro familiarità con i videogiochi basati sul generare livelli di difficoltà diversi a partire dallo stesso schema di gioco.

Viceversa, altri semplici segni come la difficoltà di alcuni componenti a restare vicini agli altri, ad ascoltare chi parla, a non allontanarsi dal luogo con proprie



autonome azioni di gioco, magari senza accertarsi che anche gli altri lo seguono, indicano difficoltà nella socializzazione. È facile che in queste situazioni sia richiesto o indicato l'aiuto dell'adulto, soprattutto se vi sono già stati tentativi dei compagni del team di riportare armonia. Sarà utile avvicinarsi ad ascoltare il gruppetto, eventualmente chiedendo se ci sono problemi e rendendosi disponibile a risolvere con il piccolo gruppo ciò che non funziona, ad ascoltare le singole parti in causa; ed a volte è bene legittimare chi lo desidera a cambiare di team.

In ogni gruppo classe ci sono sempre coloro che "restano da soli" e non lo vorrebbero, che non vengono scelti per prendere parte ad uno o l'altro team, che non si propongono, non colgono l'attimo per inserirsi: l'impegno alla mediazione è un qualcosa

che richiede molta sensibilità, eventualmente tentativi con la facilitazione offerta da altri bambini che sono più empatici.

Successivo passo fondamentale, una volta che i gruppi sono avviati e giocano il gioco di cui sono soddisfatti, è quello di calarli nella situazione della festa che verrà, proponendo alla classe possibili scenari ed esigenze che richiedono un aggiuntivo esercizio di "flessibilità". Durante la festa entreranno a fare parte dei giochi persone che non si conoscono e che hanno un'età, una maturità e delle competenze nel gioco inferiori a loro; ciò porterà a variare il numero dei giocatori per cui era stato inizialmente inventato il gioco; lo spazio a disposizione dovrà essere condiviso e ripartito in più luoghi di gioco diversificati; quel giorno sarà fondamentale garantire un efficiente servizio di guida, diretta dal più grande verso il più piccolo. Il tutto ricordandosi sempre che il gioco è tale se non è imposto: si dovrà trovare una forma di organizzazione che garantisca la libera scelta, la possibilità per il nuovo gruppo classe di sperimentare più giochi proposti da più gruppi e di cambiare gioco se quello proposto loro non piace.

Condividere i giochi ideati insegnando agli altri le regole: è parte dell'ideazione del gioco e del suo miglioramento che si attivi uno scambio e una condivisione tra i compagni di classe di quanto si è inventato. Questo comporta soprattutto la messa alla prova delle competenze necessarie ad insegnare ad altri quanto si vuole passare e mette in luce lo stato delle dinamiche di relazione tra i compagni di classe. Inoltre condividere nel gruppo classe il proprio gioco introduce lo scenario futuro di quando sarà il momento di fare questo con un'altra classe di bambini più piccoli che non si conosce.

Così spesso, il primo problema che ciascun gruppetto si ritrova a risolvere è che è necessario adattare le regole per accogliere almeno il doppio dei giocatori, ed anche essere un numero dispari o pari di giocatori fa la differenza. Lo spostamento di un gruppetto verso il luogo di un altro gruppetto può imporre adattamenti relativi allo spazio di gioco.

Insegnare il gioco potrebbe richiedere una preventiva forma di organizzazione, che comprende anche stabilire "chi fa cosa": ai bambini piace che non vi sia una sola persona che spiega agli altri, spesso preferiscono che ciascun componente del gruppo spieghi un pezzetto del gioco, oppure che vi sia chi parla e chi mostra il gioco.

Insegnare efficacemente, lo si migliora facendo e riflettendo individualmente, in coppia ed in plenaria, anche davanti ad un cartellone, con cui riassumere le varie voci e punti di vista sull'esperienza comune.

Dopo avere giocato e reciprocamente insegnato il gioco inventato tra compagni, si ritorna in classe

per avviare una breve riflessione con una semplice attività didattica: si invitano le coppie a fare la lista, su un foglio ripartito in due colonne, con i titoli "cosa ha ostacolato" e "cosa ha facilitato" l'insegnamento del gioco.

Quindi si invitano i presenti ad esporre quanto scritto, e si annotano le varie voci che emergono sul cartellone.



Tutti i foglietti vengono conservati, appiccicandoli al cartellone.

Può accadere che per alcune voci emerga la necessità di una "plurima interpretazione": c'è il senso che gli dà chi per

primo lo esprime e c'è quello che viene compreso da chi ascolta; a volte coincidono, a volte sono diversi e si possono integrare per avere una visione più ampia del tutto.

Nella riflessione è importante che si rincorrono i problemi e non chi li ha generati, il chi ha fatto cosa: non interessano i nomi ma comprendere la natura del problema, perché tutti ci si potrebbe trovare implicati e ad affrontare.

Tutte queste voci, condivise nei significati, vengono raccolte in un unico testo consegnato ai partecipanti così da diventare un utile vademecum da usarsi come bussola durante la fase di sperimentazione dell'insegnamento reciproco; una bussola su cui individualmente attivare riflessioni personali e un vademecum su cui appuntare note conseguenti all'esperienza fatta. Altro tema che eccita il racconto di esperienze personali è la riflessione sul ruolo del più grande verso il più piccolo, che nasce dal fare memoria di quando i partecipanti hanno già assunto il ruolo di baby sitter verso fratellini e sorelline più piccole, oppure ai figli di amici di famiglia in ritrovi di convivialità, ai cuginetti...

Per dare senso a ciò che si descrive si riportano infine come testimonianza le "voci" raccolte di recente in una classe quarta durante la fase di creazione della lista.

**ABILITÀ DI GIOCO:** chi riceve il gioco potrebbe non essere competente abbastanza per giocare e divertirsi, oppure viceversa annoiarsi perché ciò che gli si propone non viene considerato stimolante. E' per questo che durante l'attività di ideazione del gioco anche si deve prevedere di costruire dei livelli superiori ed inferiore, delle nuove sfide per chi sa già fare bene le precedenti o per chi non è in grado di partecipare pienamente al livello base.

**DISTRAZIONE:** quando qualcuno spiega chi dovrebbe prestare attenzione fa qualcos'altro che non c'entra con la spiegazione.

**INTRUSIONE:** mentre c'è chi insegna c'è anche chi genera della confusione introducendo delle regole che non c'entrano, manifestando una volontà di cambiare il gioco.

**L'ESEMPIO E FARE "LA PROVA":** di fronte ad una persona che non comprende la spiegazione gli si dice "Per esempio ti faccio vedere come si fa..."

**OSSERVARE ED ASCOLTARE:** mentre c'è chi mostra e spiega c'è chi sta imparando attraverso l'osservazione e l'ascolto della spiegazione. Questo permette di velocizzare il tempo impiegato per capire il gioco.

**UNA BUONA SPIEGAZIONE:** si arricchisce la spiegazione del gioco con dei dettagli che permettono di immaginare, vedere la scena di gioco anche se questa non c'è ancora. Magari è bene che la squadra si organizzi con dei ruoli distribuendosi dei compiti per migliorare la spiegazione.



**ATTENZIONE DA PARTE DI CHI VUOLE IMPARARE:** quando c'è qualcuno che spiega, l'altro che ascolta invece di distrarsi, resta lì presente e cerca di capire. Ci si può accorgere che l'altra persona non è attenta se si mette a guardare altrove, se si mette a parlare con qualcun altro, a volte ti guarda ma non ti vede veramente. Chi è attento fa anche delle domande pertinenti.

**TEMPO SPRECATO:** fiato sprecato a spiegare a chi non ti ascolta e si mette a fare altro; dover ripetere più volte la stessa cosa perché c'è distrazione; richiamare chi si distrae fa sprecare tempo; se la spiegazione è un po' complicata l'altro non capisce e allora si deve semplificare la spiegazione; spiegare ma avere qualcuno che continuamente interrompe, scherza, o fa scioccherie porta al punto da fare arrabbiare chi mette impegno nella spiegazione.

**SEDERCI IN SEMI-CERCHIO OPPURE DI FONTE ALL'ALTRO:** avere gli altri di fronte o seduti in cerchio permette di facilitare l'ascolto, si può vedere e controllare meglio chi hai davanti; solitamente si è tutti più equidistanti, vicini alla fonte, come nei teatri.

**LIMITE DELLO SPAZIO DI GIOCO:** i giocatori hanno un luogo di gioco ed i confini del campo aiutano ad organizzare il gioco; poi gli altri sanno riconoscere dove non entrare dentro per non disturbare i giocatori. L'ampiezza del luogo deve essere adeguata al gioco. Attraversare questo spazio, è fare invasione e questo generava difficoltà ai giocatori.

**GIOCO POCO ATTRAENTE:** la noia e distrazione verso altro di chi si aggiunge al gioco potrebbe derivare dal fatto che non gradisce il gioco, e così per renderlo più attraente è bene avere organizzato dei "livelli" di difficoltà, piccole varianti al gioco di base.

**PARTECIPARE ATTIVAMENTE:** di fronte ad un problema, qualunque sia la sua natura, tutti possono concorrere a risolverlo, soprattutto se si vedono i compagni in difficoltà.

**PAROLE FAMILIARI:** quando si spiega un gioco è bene usare parole note a tutti, non difficili o complicate

**SENSIBILITÀ RECIPROCA:** comprendersi, tentare di aiutarsi nell'arrivare a capire bene le cose

In quest'insieme di voci è molto evidente la trasversalità dell'apprendimento che si mette in atto, come anche il fatto che non basta scrivere e parlare della relazione, della reciprocità dei rapporti, ma ogni volta questa viene messa alla prova dalla situazione, però ogni volta può diventare sempre più facile tornare a parlarne e prevenire il peggio.

Che cosa succede quando dei bambini/e si ritrovano per inventare un gioco? O che cosa succede quando si incontrano per passarsi un gioco? Sono questioni che richiederebbero maggiore attenzione e ricerca perché coinvolgono trasversalmente la persona e i suoi apprendimenti.

Renzo LaPorta