

NON SI GIOCA PER IMPARARE, MA S'IMPARA
GIOCANDO

due squadre, regole più precise; ne facciamo addirittura tornei. In questo modo, però, il Kabbadi viene "snaturato" e perde alcune delle sue preziose peculiarità. Staccioli prosegue, poi, verso i giochi impertinenti: giochi che non presentano modelli relazionali conformi alla cultura o alle culture di provenienza. Ci porta l'esempio di giochi in cui è difficile comprendere, alla fine, chi vince o chi perde; di giochi in cui tra le squadre non c'è parità numerica; di giochi senza avversari, senza limiti di tempo. È un altro modo, questo, per guardare la cultura e le sue regole con occhi diversi: per relativizzarle e per trovare altre prospettive.

Il messaggio chiaro di questo importante momento di formazione e riflessione è che non esiste una ricetta, un elenco preconfezionato di giochi da portare nella scuola. Ciò che occorre è un contesto fatto di Atteggiamenti, Spazi e Tempo, perché non possiamo dimenticare che il gioco, per poter essere significativo nella scuola come nella vita, ha bisogno di spazio e tempo vuoto, non organizzato o strutturato da regole imposte al di fuori di esso.

Concludiamo questo piccolo assaggio sulla nostra esperienza con due citazioni lette proprio quel giorno da Anna Maria Venera.

"Giocare a scuola significa star bene a scuola. Inserire il gioco a scuola, evitando che sia un passatempo o un mezzo troppo strumentale per specifici apprendimenti, richiede insegnanti competenti e preparati, adulti curiosi di scoprire le infinite possibilità del "come se" ludico, adulti che si divertano a giocare, a far giocare e che non abbiano paura di non insegnare, perché vivono e fanno vivere gli alunni in un clima ludico, che rende divertente l'apprendimento e che fa venire voglia di giocare, senza desiderare che il gioco finisca."

Da "I giochi che fanno crescere. Analisi e proposte di giochi di pedine per una didattica ludica nella scuola primaria", G. Staccioli

"Non si può definire il gioco perché ci perderemmo in un labirinto di riferimenti e in un moltiplicarsi di discussioni. Il gioco ha una struttura a buccia di cipolla. Abbiamo bisogno di pasticci, di intersezioni tra le varie bucce, di gioco tra una cornice e l'altra." Gregory Bateson

...e per chi volesse approfondire, ecco qualche altro consiglio di lettura emerso durante il seminario:

- Mario Lodi "Il paese sbagliato"
- Mario Lodi e i suoi Ragazzi "Cipi"
- Harper Lee "Il buio oltre la siepe"
- Marinella Sclavi "Arte di Ascoltare"
- Gregory Bateson "Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno <Gioca!>"

Simona Ocelli
Roberta Olivero

Se facciamo un Tautogramma, ovvero un componimento con parole che iniziano tutte con la stessa lettera, ci rendiamo subito conto come il divertimento e la difficoltà possono convivere tranquillamente.

Giocare non è sinonimo di "facile", anzi è un modo per confrontarsi con specifici elementi di complessità. Il Tautogramma, infatti, è un gioco linguistico per niente facile. Eppure appassiona bambini e adulti, persone che sono alle prime armi con la lingua e semiologi. Umberto Eco, con i suoi studenti del Corso di laurea in Scienze della Comunicazione durante l'anno accademico 1994/95, riscrive – per gioco – la storia di Pinocchio utilizzando solamente parole che iniziano con la "p": "Povero papà (Peppe), palesemente provato penuria, prende prestito polveroso pezzo pino poi, perfettamente preparatolo, pressatolo, piolla piolla, progetta prefabbricarne pagliaccetto". Ed ecco che un "gioco fatto per gioco" permette di entrare nei segreti della lingua, risultando coinvolgente e suscitando stupore.

Se proviamo a proporre "Ruba bandiera" con una piccola variante dicendo il calcolo da fare per scoprire il numero di chi deve correre, ad esempio 12-5 per chiamare il 7, con maggiore interesse alle sottrazioni che a tutte le sfumature ludiche, potrebbe accadere che il gioco risulti poco interessante. Eppure, inserire un calcolo potrebbe essere un interessante tocco di novità. Non solo, in questo modo, chi è meno abile fisicamente ma competente nei calcoli, potrebbe avere una carta in più da giocare. Tuttavia, nonostante ciò, "dirottando" il gioco verso il calcolo, anche chi potrebbe usufruire di questo vantaggio non è detto che si lasci coinvolgere.

A partire da questi due esempi, perché il Tautogramma viene considerato gioco e Ruba bandiera con i calcoli non è considerato del tutto tale?

Soffermiamoci almeno su tre motivi.

Il primo dipende dal fatto che l'errore nel Tautogramma fa parte del gioco, nel senso che è inevitabile scrivere in modo "sgrammaticato". In un certo senso, il gioco stesso legittima l'errore. E ciò è molto rassicurante quando s'impara, come mi ha detto un bambino qualche giorno fa: "A scuola si sbaglia, perché si viene ad imparare. Se non sbaglio mai, vuol dire che so tutto... e che ci vengo a fare a scuola?". In Ruba bandiera con il calcolo, finalizzato al "far di conto", l'errore è difficile da sostenere (da soli e davanti a tutti), soprattutto se non si può suggerire, come invece avviene abitualmente all'interno di una squadra durante un gioco.

Il secondo dipende da "come" si propone il gioco. Quando giochiamo, se puntiamo più all'apprendimen-

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

