

PAROLE al centro

III EDIZIONE | 2025-2026

Giochiamo insieme

1° KIT

gli speciali di

**LA VITA
SCOLASTICA**

la rivista dell'istruzione primaria

didattica interculturale

GIOCHIAMO insieme

Antonio Di Pietro



giochi

attività

strumenti

GIUNTIScuola

Presentazione

Questo fascicolo è un invito a programmare percorsi ludici nella direzione dell'educazione interculturale. In questa raccolta proponiamo sei itinerari: giochi con parole e numeri, giochi per promuovere il plurilinguismo, giochi per raccontarsi, giochi che possono essere giocati anche se non si parla la stessa lingua, giochi simili nel mondo, giochi di diversa origine culturale, per riflettere e confrontarsi. Sei itinerari che vogliono incoraggiare a progettarne di nuovi.

L'attuale società multiculturale è un invito a ri-pensare modelli e pratiche pedagogiche. In ambito ludico, un primo invito è quello di considerare il gioco come parte integrante della vita scolastica, senza considerarlo una ricompensa, un qualcosa da delegare alla ricreazione o proponibile soprattutto durante il primo ciclo. Il valore educativo del gioco è riconosciuto dall'intera comunità scientifica ed è ribadito nelle *Indicazioni nazionali*. Un altro invito è quello di ricercare giochi nell'ottica della "ludodiversità" per proporre una pluralità di occasioni. Non è importante da dove proviene un gioco, ma ciò che può attivare a livello relazionale, cognitivo, corporeo... Se i giochi che proponiamo sono diversi fra loro, maggiore sarà la possibilità di far giocare insieme i bambini in modo sereno e coinvolgente.

Un terzo invito è quello di rallentare, e i giochi offrono questa occasione. Giocare non significa "perdere tempo", ma guadagnarlo se diventa un'opportunità per alimentare l'autostima, fare gruppo, incuriosire verso nuove competenze...

Ma giocare e saper scegliere una varietà di giochi non basta. Occorre concentrarsi sulla modalità di proposta e di conduzione, come garantire il diritto a non giocare e il diritto all' "opacità" (non puntare troppa luce sulle diversità). La modalità di affrontare chi non pensa, parla e agisce come "tutti gli altri" esprime un esempio per promuovere un atteggiamento interculturale aperto all'incontro, al dialogo e all'inclusione. Un approccio che può essere ludico, che va coltivato in ogni momento e che invita i bambini a dire: "Giochiamo insieme".



**Scopri la nostra rivista dedicata
alla scuola multiculturale**
www.sesamonline.it

In queste pagine troverai...

GIOCO	AMBIENTE	TIPOLOGIA	RELAZIONI	ETÀ
Le quattro lettere (Francia)	In classe	Gioco linguistico	Tutti contro tutti (paradossale)	Dai 7 anni in poi
Che ore sono? (Italia)	In classe	Gioco matematico	Tutti contro tutti	Dai 7 anni in poi
Gatti e topi (Francia)	In classe	Tavoliere	Duello "dissimmetrico" tra persone	Dai 6 anni in poi
Taketak (Nuova Guinea)	In classe	Gioco con giocattolo	Cooperazione	Dai 6 anni in poi
Don janken (Giappone)	All'aperto	Gioco di movimento	Duello "simmetrico" tra squadre	Dai 6 anni in poi
Il leone e l'antilope (Zaire)	All'aperto	Gioco di movimento	Duello "dissimmetrico" tra persone	Dagli 8 anni in poi
Wami papa (Nuova Zelanda)	All'aperto	Gioco di movimento	Uno contro tutti e duello "dissimmetrico" tra squadre	Dai 6 anni in poi
Mesù (Venezuela)	In classe	Gioco ritmico di mani	Cooperazione	Dai 6 anni in poi
Biglietti (Italia)	In classe	Gioco ludobiografico	Ciascuno per sé e cooperazione	Dai 7 anni in poi
Autoritratto (Italia)	In classe	Gioco ludobiografico	Ciascuno per sé e cooperazione	Dagli 8 anni in poi
Igra kolo (Ex Jugoslavia)	Spazio ampio	Ballo-gioco	Cooperazione	Dai 7 anni in poi
Applausi (Italia)	Spazio ampio	Gioco in cerchio di sedie	Cooperazione	Dai 7 anni in poi

Giochi con parole e numeri



Giochi con parole e numeri sono un modo per affrontare con leggerezza le competenze relative al leggere e al far di conto. Particolarmente interessanti ed efficaci risultano essere se svolti fra bambini con una diversa biografia linguistica. Il sostegno ludico dei bambini italofoni verso chi non comprende ancora bene la lingua italiana risulta essere una forte motivazione a partecipare anche a un gioco dove c'è da scrivere o da contare.

Dalla Francia: “Le quattro lettere”

Iniziamo con un gioco che viene dalla Francia dove sperimentare e condividere le proprie competenze ed apprendere tra pari. Questo è un tipo di gioco in cui “tutti sono contro tutti” con momenti “paradossali” perché ogni giocatore può decidere, quando vuole, se essere alleato o avversario.

Prima di cominciare

- Procuriamoci tanti cartoncini (formato A5) e su ciascuno, insieme ai bambini, scriviamo una lettera dell'alfabeto. Facciamo in modo che ci siano almeno tre volte tutte le lettere dell'alfabeto, poi aggiungiamo altre tre sequenze intere delle cinque vocali.
- Su un tabellone (o sulla lavagna) scriviamo da una parte i nomi dei partecipanti e dall'altra lasciamo lo spazio per scrivere le parole che vengono formate durante il gioco.
- Accanto al tabellone mettiamo un “tavolo di controllo” sul quale riporre le carte con le lettere coperte.

Come si gioca

- Il gioco inizia una volta che ciascun bambino ha preso un cartellino dal tavolo.
- Ciascun giocatore deve unire la sua lettera ad altre tre per costituire una parola italiana di quattro lettere. Durante questa ricerca nessun bambino è vincolato a nessuno e può decidere in qualsiasi momento di staccarsi da un compagno, da una coppia o da un terzetto all'altro per completare la parola. Allo stesso tempo, un bambino può invitare un altro ad aggregarsi a lui o al suo gruppo (situazione “paradossale”).
- Disponiamoci vicino al tavolo con le carte e assicuriamoci che tutti abbiano chiara questa regola: quando quattro giocatori hanno costituito una parola, si presentano insieme al “tavolo di controllo” per verificare se la loro parola è già stata trovata; se così non fosse scrivono la parola sul tabellone (perché durante il gioco non potrà essere ripetuta).
- Ciascun giocatore del quartetto che ha formato una nuova parola ottiene un punto che sarà posto

accanto al proprio nome sulla parte del tabellone dedicato ai partecipanti.

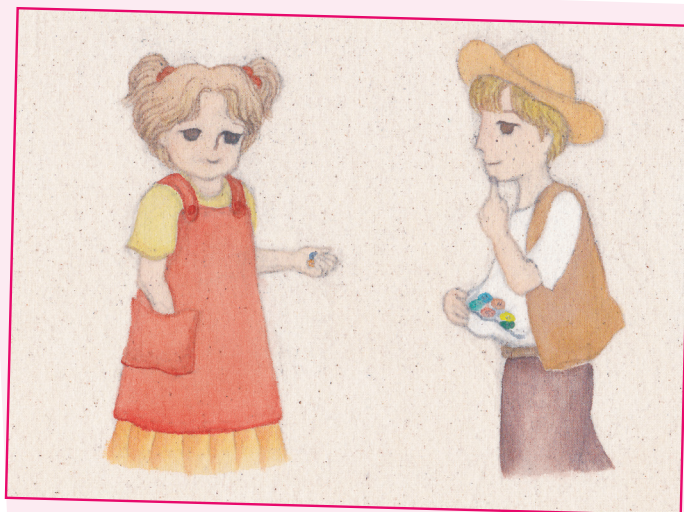
- Dopo aver scritto la parola e assegnati i punti, invitiamo ognuno dei quattro giocatori a riporre il proprio cartoncino sul nostro tavolo e a prenderne un altro dal mazzo delle lettere, per poi ripartire subito per cercare di formare una nuova parola (anche perché tutti gli altri giocatori non si fermano mai nella ricerca).
- Quando è possibile mescoliamo il mazzo di cartoncini. Se un giocatore non riesce a comporre una parola, può cambiare la sua lettera pescandone un'altra dal tavolo.
- Il gioco si conclude a discrezione dei giocatori. Vince chi ha ottenuto il numero più alto di punti. Il gioco può essere riproposto aggiungendo qualche difficoltà, per esempio: facendo scrivere le parole formate su un foglio non a vista di tutti (anziché sul tabellone), giocare a formare parole con cinque, sei, sette lettere.

Dall'Italia: "Che ore sono?"

Ecco un gioco italiano con i numeri. Anche questo è un gioco "tutti contro tutti".

Come si gioca

- Chiediamo ai bambini "Che ore sono?". Ascoltiamo le loro risposte e ridiciamoci che una giornata è composta da ventiquattro ore. Poi distribuiamo a ogni bambino ventiquattro piccoli bottoni da far tenere nella tasca del grembiule o nella maglia un po' arricciata sulla pancia.
- Formiamo piccoli gruppi eterogenei (maschi e femmine, introversi ed estroversi, che parlano e non parlano l'italiano...) da quattro o cinque bambini (disposti in cerchio o intorno a un banco).
- Spieghiamo che si gioca a turno seguendo il senso orario. Il primo giocatore prende a caso, e senza vedere, una piccola manciata di bottoni (dalla propria tasca o dalla maglia arricciata) e li tiene chiusi dentro una mano. Poi porge il proprio pugno con i bottoni verso il giocatore successivo



Il gioco italiano "Che ore sono?"

e gli chiede: "Che ore sono?". Quest'ultimo risponde con un numero da uno a ventiquattro e si contano i bottoni sul palmo della mano. Se il numero detto corrisponde a quello dei bottoni, questi vengono vinti da chi ha detto l'ora esatta. Se ciò non avviene, si calcola la differenza fra il numero detto e quello dei bottoni nella mano. Il risultato di questa differenza rappresenta il numero dei bottoni che il giocatore che non ha detto l'ora esatta deve dare all'altro.

- Per esempio, se nella mano ci sono dieci bottoni e l'altro giocatore dice "dieci": il giocatore che ha detto l'ora (esatta) vince tutti i bottoni sul palmo della mano; se dice "sei": il giocatore che ha detto l'ora dà quattro suoi bottoni a chi gli ha detto "Che ore sono?"; se dice "tredici": il giocatore che ha detto l'ora dà tre suoi bottoni a chi gli ha posto la domanda. Il gioco continua seguendo il turno: chi ha detto l'ora prende i bottoni, li tiene nel pugno e, al compagno di sinistra, chiede "Che ore sono?". E così via, fin quando ci sono bottoni a disposizione.

Giochi tra somiglianze e differenze



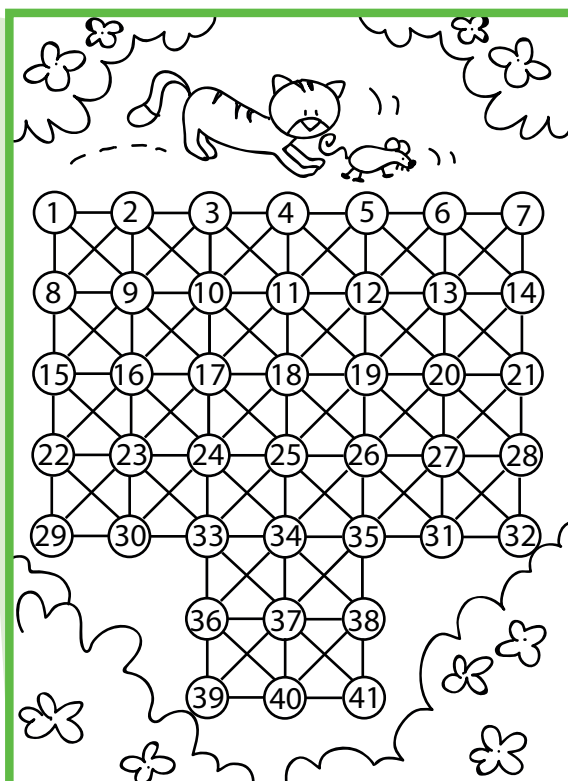
Creiamo una scaffale ludico al quale i bambini possono attingere autonomamente. Quali tipologie di giochi possiamo considerare? Tavolieri, giocattoli, giochi con le carte... Interessanti risultano essere quei giochi che fanno riflettere i bambini su somiglianze e differenze. Nei giochi che conosciamo di solito c'è chi vince e c'è chi perde; ma possiamo far giocare con un tavoliere in cui si sa già chi perde, o con le trottole per sfidarsi a pareggiare. Per individuare particolari modi di giocare possiamo attingere a culture di altri tempi e di luoghi altri.

Dalla Francia: "Gatti e topi"

"Gatti e topi" è un gioco da tavolo francese (dei primi del Novecento) definito "dissimmetrico", perché la sfida fra i due giocatori è impari. Molti giochi con le pedine hanno questa caratteristica: li troviamo in Europa (per esempio il "Tablut") così come in Oriente (come i "giochi di caccia" dello Sri Lanka).

Prima di cominciare

- Procuriamoci 23 piccoli oggetti da colorare (per esempio dei tappi di sughero) da usare come pedine. Si gioca in due: il primo giocatore ha 2 pedine di un colore (i "gatti") e il secondo ne ha 21 di un altro colore (i "topi"). Il tavoliere su cui si gioca rappresenta un "granaio" (fatto di 32 caselle) e un "rifugio" (di 9 caselle), come nel modello a lato.
- Fotocopiamo o stampiamo più tavolieri da far colorare in classe e



procuriamoci le pedine, in modo che possano giocare più bambini contemporaneamente.

- Facciamo colorare le caselle ai bambini con le matite (permettono di dare un effetto "anticato" che il pennarello non può creare): quelle che vanno dalla 1 alle 21 devono essere colorate di un medesimo colore (caselle dei "topi"); quelle dalla 22 alla 28 di un altro colore (caselle dei "gatti"); le 9 del "rifugio" di un colore diverso; lasciamo bianche le caselle 29, 30, 31, 32. Una volta colorati i tavolieri, plastifichiamoli.

Come si gioca

- Invitiamo i bambini a scegliere se giocare come "topi" (che hanno maggiori possibilità di vittoria) o come "gatti" (che hanno poche chance di riuscita).
- Le pedine dei "topi" si posizionano sulle caselle dalla 1 alla 21, mentre quelle dei "gatti" possono essere disposte su due caselle dalla 22 alla 28.
- Lo scopo del gioco per i "gatti" è eliminare i "topi", per i "topi" occupare le 9 caselle del rifugio.
- Ogni giocatore, a turno, muove una delle proprie pedine seguendo queste regole:
 - i "topi" possono muoversi di una casella adiacente libera in orizzontale o verticale in avanti (verso il rifugio), senza mai andare indietro;
 - i "gatti" possono andare su una casella adiacente e libera (dalla 1 alla 32), senza entrare nel rifugio (dalla 33 alla 41);
 - un "gatto" può prendere un "topo" con un salto (come a Dama), la presa è obbligatoria (altrimenti il "gatto" che non ha effettuato la presa viene "soffiato") e non può essere multipla (si può "mangiare" una sola pedina alla volta).

Dalla Nuova Guinea: "Taketak"

La trottola è un giocattolo che esiste da sempre in tutte le culture. Invitiamo i bambini a portare a scuola delle trottole, a raccontare con chi ci

Il gioco della Nuova Guinea "Taketak"



giocano, chi l'ha regalata... e a riflettere su questo giocattolo (Come potrebbe essere costruita una trottola con altri materiali?...). Organizziamo spazi e tempi per far giocare i bambini; osserviamo quali giochi inventano e come si compongono i piccoli gruppi. Poi proponiamo un modo di giocare con le trottole in Nuova Guinea: Taketak.

Come si gioca

- I giocatori formano due squadre e ogni squadra dispone in ordine sparso 30 taketak (steli della pianta Taketak, che possiamo sostituire con tappi di pennarelli o simili).
- Il primo giocatore lancia la sua trottola fra i taketak dell'altra squadra, un secondo giocatore dell'altra squadra fa la stessa cosa e così via.
- L'obiettivo è far cadere un numero di taketak pari a quello abbattuto dagli avversari. Il gioco termina quando si raggiunge il pareggio.

Giochi in lingua



Il patrimonio linguistico di ogni individuo è una risorsa fondamentale per la crescita di una persona e dell'intera collettività. Proporre giochi dove si usa una lingua "altra" esprime apertura verso i diversi modi di comunicare e di parlare nel mondo. Inoltre, può risultare un modo per incoraggiare chi parla italiano come lingua seconda a farsi conoscere con la propria lingua madre. Esplicitiamo il nostro interesse al plurilinguismo anche verso i genitori: la lingua d'origine è la lingua degli affetti. Nei testi popolari possiamo scoprire consonanze e contraddizioni presenti anche nella nostra lingua.

Dalla Nuova Zelanda: "Wami papa"

"Wami papa" è un gioco cantato in lingua maori (parlata dagli aborigeni della Nuova Zelanda). "Papa" significa "squalo", infatti questo gioco si fa in acqua. Noi possiamo farlo all'aria aperta.

Come si gioca

- Con una conta in una lingua inventata (come: "A stam blam tike tike tam bura bura bam. A stam blam") designiamo il "wami" (lo squalo). Tutti gli altri sono i pesci ("fi").
- All'interno di uno spazio concordato condividiamo le regole del gioco. A chi fa lo squalo insegniamogli a cantare "wami papa" ("io sono lo squalo"). Ai pesci diciamo che devono rispondere sempre allo squalo dicendo "wami fi" ("io sono il pesce"). Si continua a discrezione dello squalo (per almeno tre volte).
- A un certo punto il "wami" inizia a cantare "Tsami nijao" ("attenti che arrivo"). E i pesci

rispondono "co co" ("vieni vieni"). Anche questo botta e risposta si ripete più volte (anzi, più volte si ripete e maggiore è la suspense).

- All'improvviso, il "wami" anziché cantare "Tsami nijao", inizia a correre verso i pesci per cercare di acchiapparne uno. Chi viene preso diventa squalo e insieme al "wami" ricomincia il gioco. I due squali dovranno intendersi per cantare insieme e cambiare strofa.
- Al termine acchiapperanno un pesce per uno e il gioco riprende con quattro squali e così via. "Wami papa" continua fino a quando resta un solo pesce, che sarà lo squalo del gioco successivo.

■ **Movimenti della prima parte: Me - sù Me-sù**



■ **Movimenti della seconda parte: Me su - bo a la ca - ma**



■ **Movimenti della terza parte: Que dice así: ambedue i giocatori restano fermi sul posto.**

■ **Movimenti della quarta parte: ¡Chinito, Japón, media vuelta y...**

I due giocatori ondeggiando per due volte i fianchi (la prima quando si dice "Chinito", la seconda quando si dice "Japón"), poi fanno una giravolta (dicendo "media vuelta y...").

■ **Movimenti della quinta parte: ... pon!**

Ogni giocatore con l'indice di una mano tocca il fianco del compagno di fronte.

Invitiamo i bambini a ripetere il gioco formando coppie sempre diverse. In certi casi, alcuni non vorranno giocare: affrontiamo questi momenti nel rispetto dei diversi punti di vista.

Dal Venezuela: "Mesù"

Presentiamo un gioco ritmico di mani che termina con un... "colpo di solletico"! Questo battimani è stato raccolto negli anni '90 in Venezuela, ma è ancora diffuso in diverse parti dell'America Latina. Molti battimani, come altri testi di diverse tradizioni, contengono tematiche assurde o piene di stereotipi culturali o "tabù" (non a caso questi giochi vengono spesso inventati e riadattati).

Si pensi per esempio al testo del gioco ritmico di mani, tramandato di generazione in generazione in tutta Italia, dal nome "Ero in bottega... tichi tichi tichi tà", che parla di un bambino che, arrestato, picchia il poliziotto o, come in Mesù, dove mamma e bambino si colpiscono. Questi testi ci fanno riflettere anche sul senso di disagio che ci provocano certe frasi e offrono occasioni per esprimere e affrontare pensieri difficili che possono essere analizzati e discussi con gli alunni anche attraverso il gioco.

Come si gioca

- La filastrocca ci fa entrare nella sonorità della lingua ispanica. Partiamo dalle parole per poi imparare i movimenti (**in alto**). Prima diciamo "Me-sù" (parola inventata, si riferisce a "me subo": "salgo su"), poi battiamo tre volte le mani (due volte). Il tutto va cantilenato con l'andamento simile alla tiritera che usiamo per saltare la corda: "Arancio, limone, fragola, lampone...". L'ultima parte è parlata.

Mesù Mesù ("salgo su, salgo su")

Me subo a la cama ("salgo sul letto")

Tiro la maleta ("lancio lo zainetto")

Rompo la botell ("rompo la bottiglia")

Mi mamá me pega ("mia mamma mi colpisce")

Yo le pego a ella ("lo faccio anche io")

Pongo el tocadisco ("metto il giradischi")

Y toca una canción ("e suona una canzone")

Que dice así: ("Che fa così") ¡Chinito, Japón, media vuelta y... ("Cinesino, giapponese, giravolta e...")

pon! (diminutivo di "mettere")

Giochi di movimento



I giochi motori con poche regole, facilmente comprensibili senza troppe spiegazioni e il cui risultato non dipende da capacità prestazionali, risultano essere particolarmente inclusivi. Se poi questi giochi all'aria aperta attivano una motricità inusuale, ecco che diventano occasioni per incuriosire verso "modi altri" di stare insieme. Il mondo globalizzato ha sempre più giochi motori che si basano su modelli sportivi standardizzati. Il senso di giocare ai giochi dal mondo ha un valore formativo se questi offrono occasioni per allargare le proprie vedute.

Dal Giappone: "Don janken"

Proponiamo un gioco di movimento che arriva dal Giappone e che possiamo considerare una rarità perché si svolge all'interno di uno spazio a forma di spirale (infatti questo gioco viene anche chiamato "Zumaki janken", ovvero "Spirale sasso carta forbici"). In questo gioco non importa essere veloci: si può vincere anche andando lenti, se si ha un pizzico di fortuna in più degli avversari.

Prima di cominciare

- Con un gessetto disegniamo una grande spirale all'interno di un quadrato immaginario con un lato di circa 10 metri. Concludiamo la parte interna della spirale formando un cerchio, in modo che possa contenere circa 8 bambini.
- Formiamo squadre eterogenee di 8 giocatori.
- Invitiamo una squadra a disporsi in fila indiana dentro il cer-

chio interno della spirale e una (sempre in fila indiana) adiacente all'entrata della spirale.

Come si gioca

- Spieghiamo la situazione iniziale del gioco e l'obiettivo finale: al segnale di inizio un solo gioca-



Il gioco del Giappone "Don janken"

tore di ogni squadra inizia a correre dentro gli spazi della spirale. I due bambini corrono in direzione opposta, perché vince la squadra del giocatore che per primo riesce a raggiungere la zona di partenza degli avversari.

- Quando i due giocatori si incontrano all'interno della spirale, si fermano e battendo le mani l'uno contro l'altro dicono "Don", poi "Janken" (che indica il gioco della "morra cinese") e si sfidano a "Sasso carta forbici".
- Il giocatore che perde esce subito dalla spirale, quello che ha vinto riprende la corsa verso la base degli avversari.
- Il giocatore già disposto sulla linea di partenza della squadra di colui che ha perso il duello a "Sasso carta forbici" inizia a correre lungo gli spazi della spirale. Nel momento in cui i due giocatori si incontrano il rituale si ripete: prima c'è il saluto battendo le mani dicendo "Don Janken", poi la sfida alla morra cinese.

Dallo Zaire: "Il leone e l'antilope"

Proponiamo un gioco che viene dallo Zaire che in qualche modo rappresenta, seppur in maniera diversa da "Don janken", una rarità nel modo di concepire il campo di gioco. In "Il leone e l'antilope" lo spazio può cambiare continuamente ed è formato dai giocatori stessi.

Come si gioca

- Con una conta individuiamo un bambino che farà il leone (il predatore) e uno l'antilope (la preda).
- Gli altri si dispongono in file parallele, per esempio: 4 file di 4 bambini, 5 di 5, 6 di 6 ecc. I bambini sulla stessa linea si dispongono in modo tale da tenersi per mano e con le braccia tese verso l'esterno. I due bambini prescelti dalla conta si dispongono in due punti opposti immediatamente fuori dal campo di gioco.
- Invitiamo l'antilope a entrare in una delle linee



Il gioco dello Zaire "Il leone e l'antilope"

parallele formate dalle braccia dei bambini e, così, il gioco inizia. Da questo momento diciamo al leone che può cercare di acchiappare la sua preda. Ma, avvertiamo tutti che l'antilope può dire ogni volta che vuole la parola "Cambio!".

- Ciò detto i giocatori disposti in file cambiano lo spazio di gioco: al primo "Cambio!" questi giocatori si lasciano la mano e ruotano di 90° verso destra e riprendono la mano dei nuovi compagni vicini a sé formando nuove file parallele (chi è disposto all'estremità del terreno di gioco, dà la mano a un solo giocatore).
- Al successivo "Cambio!" i giocatori allineati lasciano la presa della mano e ruotano a sinistra sempre di 90°, così si ricompongono le file parallele formate inizialmente.
- Al nuovo "Cambio!" i giocatori si lasciano la mano, ruotano di 90° verso destra e riprendono la mano dei compagni che hanno accanto. E così via.
- Il duello termina quando il leone prende l'antilope o, se non avviene, a discrezione dei giocatori.

Giochi per raccontarsi



Fare intercultura significa offrire occasioni per raccontare e ascoltare storie di vita. La "ludobiografia" è una modalità per raccontarsi, per parlare di sé a partire da un gioco con oggetti, immagini, parole... Mentre parla è fondamentale che il narratore non venga interrotto e non venga incalzato con domande. Tutt'al più, possiamo usare le tecniche dell'ascolto attivo, per esempio ripetere le ultime cose dette in modo da far riprendere il flusso del discorso.

Dall'Italia: "Le collezioni"

- Collezionare piccoli oggetti, carte, figurine, bustine dello zucchero, è anche una forma ludica per ricordare i luoghi, gli incontri, le situazioni che caratterizzano le giornate di ognuno. In un certo qual modo, un po' tutti hanno una collezione. Per un bambino, questa può essere di conchiglie, figurine, gomme da cancellare...

- Avviamo una discussione con i bambini per far sì che ognuno possa individuare una propria "vena da collezionista".

- Chiediamo dove sono raccolte queste collezioni (su uno scaffale, in un cassetto, in un luogo segreto), come vengono ordinate, con chi sono condivise.

- Prevediamo uno spazio e un tempo per raccontarsi organizzando il "mercato del collezionista", dove ogni bambino può ricordare alcuni aneddoti di vita legati a quegli oggetti e, chissà, magari fare qualche scambio.

- Per rafforzare l'attività possiamo parlare agli alunni di Kurt Schwitters, pittore, scultore e scrit-

tore tedesco (1887-1948) che amava mettere da parte e collezionare nell'arco delle sue giornate biglietti del tram, legni, stoffe...

- Cerchiamo su internet alcune sue opere, poi soffermiamoci a osservare l'immagine de "Il punto sulla i" (1939) e discutiamo insieme su che cosa rappresenta.

E ora giochiamo: i biglietti

- Diamo a ogni bambino una grande busta da lettere, all'interno della quale raccogliere (nell'arco di una settimana) biglietti, carte, incarti di caramelle, etichette, pezzetti di fogli ecc. Poi organizziamo un "mercato dei biglietti".

- Creiamo le condizioni tali (per esempio in piccolo gruppo) affinché un bambino possa raccontare con calma la storia legata a uno o più biglietti: dove lo ha trovato, con chi era, cosa stava facendo.

- Diamo a ciascun bambino un cartoncino bianco di formato A4. Chiediamo di ordinare sul cartoncino alcuni dei suoi biglietti, privilegiando prima quelli più rappresentativi a livello autobiografico,

poi quelli più esteticamente interessanti.

- A partire dalla celebre affermazione di Max Ernst: "... non è la colla che fa il collage", invitiamo i bambini a incollare le carte scelte. Facciamo in modo che ogni carta incollata sia una scelta ponderata rispetto al significato aggiunto... ma non disdegniamo l'intuito, la casualità e l'"errore".
- Terminato il collage, chiediamo ai bambini d'osservare bene cosa hanno incollato. Infine, con un pennello facciamo passare della colla vinilica un po' annacquata su tutti i biglietti incollati e sopra facciamo mettere un foglio di carta velina bianca (un po' più grande di un A4) e facciamo ripassare la colla diluita sopra la velina. Poi passiamo alle rifiniture.
- Invitiamo ogni bambino a individuare un particolare per dare un titolo a quanto appena creato. L'intera opera può diventare un ulteriore stimolo alla narrazione di sé.



Autoritratto di parole

- Con gli alunni possiamo avviare una "collezione di parole". Mettiamo a disposizione alcuni quotidiani (togliendo le pagine con immagini e notizie di cronaca nera). Chiediamo ai bambini di ritagliare dai quotidiani venti parole che destano interesse per più motivi.
- Facciamo in modo che i bambini abbiano consapevolezza del motivo delle loro scelte. Poniamo domande senza esprimere commenti. Sosteniamoli nello scegliere una varietà di parole anche molto "distanti" l'una dall'altra.
- Creiamo le condizioni tali che i bambini possano mostrare alcune delle parole scelte e raccontare cosa gli ricordano rispetto alla storia della loro vita. Diamo a ogni bambino un foglio bianco e chiediamo di scegliere dieci parole ritagliate (quelle più significative dal punto di vista della narrazione di sé). Facciamo disporre sul foglio le parole ritagliate, in modo da comporre un volto (una parola al posto degli occhi, una per un orecchio, una per il naso...).
- Ai bambini facciamo prendere la colla stick, con la quale incollare i ritagli scelti e disposti sul foglio. Infine, plastifichiamo l'autoritratto di parole.
- A partire dalle parole a disposizione invitiamo i bambini a scrivere un breve testo autobiografico. Volendo, questo testo può ispirarsi all'uso della metafora: la parola incollata come naso per il fiuto, quella della bocca per il gusto...

Giochi senza parole



Ci sono giochi dove è possibile comprendere in modo immediato le regole e partecipare da subito anche se non si parla la medesima lingua. Questi giochi devono avere come caratteristica il fatto che le regole si possono apprendere per imitazione e che la dinamica del gioco non preveda nessun accordo verbale fra compagni. Questi principi di inclusività possono essere amplificati se noi adulti ci impegniamo a spiegare il gioco facendolo in prima persona, anziché illustrarlo a parole. I bambini entreranno nel gioco seguendoci e in qualche modo (sia chi comprende o non comprende l'italiano) saranno tutti alla pari.

Dall'Italia: "Applausi"

Ecco un gioco senza parole che piace sempre a tutti e che si può imparare per imitazione.

Come si gioca

- Formiamo un cerchio di sedie distanti fra loro. Attraverso l'attenzione su di noi, nascondiamo un oggetto sotto la maglia di uno dei bambini a sedere.
- Usciamo dal cerchio e muoviamoci al suo interno. Battiamo le mani quando ci avviciniamo verso l'oggetto nascosto e smettiamo non appena ci allontaniamo. Procediamo con questa alternanza fra movimenti giusti e sbagliati, fra battiti di mani e silenzio, finquando i bambini entrano in questo meccanismo del gioco che ricorda "Fuoco fuochino".
- Invitiamo un bambino (che ci pare abbia chiara la dinamica di questo gioco) a prendere

il nostro posto. Invitiamo ad allontanarsi dal cerchio uscendo dalla classe. Nascondiamo l'oggetto (in modo che tutti vedano dove sia), poi richiamiamo il bambino fuori dalla porta.

- Dal momento che entra nel cerchio applaudiamo se si avvia nella direzione giusta, altrimenti restiamo in silenzio.
- Continuiamo questa alternanza fin quando la meta verrà raggiunta. Il gioco continua con altri bambini che vogliono farsi guidare dagli applausi.
- Dopo aver fatto più volte questo gioco, possiamo aggiungere qualche difficoltà in più. Nascondiamo l'oggetto e, prima di raggiungerlo, facciamo un particolare percorso camminando fra i bambini a sedere.
- Di nuovo, lasciamo l'oggetto al solito posto e ripetiamo il percorso, questa volta però

applaudendo quando seguiamo l'itinerario prestabilito e restando in silenzio non appena andiamo fuori strada. Con il sostegno degli applausi dei bambini completiamo il percorso fino alla meta.

- Condivisa questa variante invitiamo un bambino a uscire dalla classe, mentre un giocatore del cerchio viene invitato a camminare fra le sedie.
- Questo semplice percorso va fatto ripetere più volte, assicurandoci che i bambini a sedere lo abbiano memorizzato.
- Poi mettiamo al termine del percorso l'oggetto da trovare. Quando entra in classe il bambino, questo verrà guidato con gli applausi dei compagni se segue la strada prestabilita, con il silenzio se deve ritornare sui suoi passi fino a raggiungere la meta grazie al sostegno degli altri.

Dai Balcani: "Igra kolo"

Un ballo-gioco è una danza dove avviene un qualcosa di imprevedibile. L'elemento di imprevedibilità di questa danza dell'ex-Jugoslavia (oggi: Bosnia ed Erzegovina, Croazia, Macedonia, Montenegro, Serbia, Slovenia) sta nella scelta del partner.

Durante questa danza popolare il gioco è innescato da chi sta al centro del cerchio, che a sorpresa chiama una persona in ballo.

Come si gioca

- In uno spazio ampio, disponiamoci tutti in cerchio e mettiamoci al centro. Ascoltiamo la musica (<https://soundcloud.com/robby-gz-1/igra-kolo>) per memorizzare le quattro parti che la compongono.
- Durante la prima parte (16 battute) invitiamo i bambini in cerchio a camminare in direzione antioraria. Noi, invece, camminiamo in direzione oraria.
- Al termine fermiamoci vicino a un bambino



Il ballo-gioco dei Balcani "Igra kolo"

e, con un gesto, indichiamo a tutti di fermarsi lasciando le mani.

- Durante la seconda parte (16 battute) prendiamo "a braccetto" il bambino vicino e facciamo un giro con passo saltellato prima in direzione oraria, poi antioraria.
- Durante la terza parte (16 battute) le persone in cerchio, rimanendo fermi, si riprendono per mano e alzano le braccia formando degli archi. La coppia al centro cammina a zig-zag passando sotto le braccia.
- Durante la quarta parte (16 battute), i bambini in cerchio lasciano la presa e battono a tempo le mani seguendo la musica, mentre la coppia si riprende "a braccetto" e fa un giro con passo saltellato prima in direzione oraria, poi in direzione antioraria.
- Al termine, chi ha scelto un partner si inserisce nel cerchio, chi è stato scelto invece resta nel cerchio.

Libri

- Angiolino A., Sidoti B. (2010). *Dizionario dei giochi*. Bologna: Zanichelli
- Bortolotti A., Di Pietro A., Ferretti E., Staccioli G. (2013). *Relazioni in gioco. Trentatré giochi della tradizione internazionale*. Faenza: Kaleidos
- Di Pietro A. (2003). *Ludografie. Riflessioni e pratiche per lasciare tracce con il gioco*. Bari: La Meridiana
- Di Pietro A., Staccioli G. (2006). *Reffo riffo rifo rero. Giochi ritmici di mani*. Roma: Carocci
- Di Pietro A. (2007). *Giochi e giocattoli di una volta*. Roma: Carocci
- Di Pietro A., Franceschi L. (2009). *Giocare ai tavolieri. Itinerari ludici nelle culture*. Faenza: Kaleidos
- Di Modica V, Di Rienzo A., Mazzini R. (2005). *Le forme del gioco, Tecniche espressive per i laboratori interculturali*. Roma: Carocci
- Favaro G. (2011). *A scuola nessuno è straniero*. Firenze: Giunti Scuola
- Guetta S. (2014). *Educare ad un mondo futuro. Alleanze interculturali, dialoghi interreligiosi e sviluppo della cultura di pace*. Milano: Franco Angeli
- Loos S. (2007). *Valigia dei giochi*. Bergamo: Junior
- Mantegazza R. (2006). *Manuale di pedagogia interculturale. Tracce, pratiche e politiche per l'educazione alla differenza*. Milano: Franco Angeli
- Silva C. (2006). *L'educazione interculturale: modelli e percorsi*. Pisa: Del Cerro
- Staccioli G. (2004). *Culture in gioco. Attività ludiche per l'apprendimento*. Roma: Carocci
- Staccioli G. (2010). *Ludobiografia: raccontare e raccontarsi con il gioco*. Roma: Carocci
- Zoletto D. (2010). *Straniero in classe. Una pedagogia dell'ospitalità*. Milano: Raffaello Cortina
- *Invito alla lettura e all'ascolto* (2007). vol. 2. con cd. Firenze: Giunti Scuola

Disegni: Wanli (www.wanli-museum.eu), Daria Rosi (pp. 6, 9)

Referenze fotografiche: Archivio Giunti, copertina: © Rawpixel - Fotolia

Impaginazione: Laura Settesoldi, Massimo Pietroni

Tutti i diritti sono riservati. È vietata la riproduzione dell'opera o di parti di essa, con qualsiasi mezzo, compresa stampa, copia fotostatica, microfilm e memorizzazione elettronica, se non espressamente autorizzata dall'editore, salvo per specifiche attività didattiche da svolgere in classe. L'Editore è a disposizione degli aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare, nonché per eventuali omissioni o inesattezze nella citazione delle fonti.

Dove altrimenti non indicato le immagini appartengono all'archivio Giunti. Il contenuto degli articoli non redazionali non impegna la Direzione.