

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

**FACCIAMO SCUOLA
ALL'APERTO**

Esperienze interdisciplinari
di didattica ludica alla primaria

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson

CHIOCCOLO D'UN RIVO

Materiali	Tre cestini, biglietti di tre diversi colori, penne e supporti per scrivere.
Inizio	Si formano piccolissimi gruppi. In gruppo si scrive su tre biglietti di diverso colore una parola che riguarda un aspetto dell'ambiente esterno, ad esempio su quelli rossi una caratteristica sensoriale dell'ambiente circostante (colori, suoni, odori, ecc.), su quelli verdi una caratteristica di una pianta (vistosa o molto piccola), su quelli gialli un animale (che potrebbe essere nei paraggi). Dopo averlo piegato in quattro parti, si ripone ogni biglietto del medesimo colore nello stesso cestino.
Svolgimento	Ogni membro del gruppo pesca un biglietto da ogni cestino. Le parole estratte dovranno essere utilizzate (tutte o alcune) per scrivere una poesia in rima (AA, BB, ecc.), eventualmente seguendo una metrica concordata: – ogni gruppo scrive un primo verso, poi passa il proprio foglio al gruppo di sinistra; – ogni gruppo scrive un secondo verso in rima con il primo, poi passa il proprio foglio al gruppo di sinistra; – ogni gruppo scrive un terzo verso non in rima, poi passa il proprio foglio al gruppo di sinistra; – ogni gruppo scrive un quarto verso in rima con il terzo, poi passa il proprio foglio al gruppo di sinistra. Si procede con questa alternanza per il numero di versi che si vuole scrivere.
Conclusione	Chi ha scritto il primo verso scrive il titolo alla poesia collettiva, fa alcuni ritocchi e legge agli altri il componimento in rima baciata.

IDEA 1.2 Haiku squisito

L'haiku è una forma poetica intimamente connessa alla natura. È un componimento, nato nel XVII secolo in Giappone, basato sul principio di utilizzare il minor numero di parole possibili (e nessuna rima). La regola è quella di scrivere tre versi, il primo di cinque *more* (una *mora* è un'unità di suono), il secondo di sette e il terzo di cinque. Anche se le sillabe non sono la stessa cosa delle more, possiamo scrivere un haiku con versi da cinque, sette e cinque sillabe. Oppure svincolarsi da questi numeri pur rimanendo essenziali nella scrittura.

Proponiamo una **lettura itinerante** di haiku precedentemente scelti da noi. Individuiamo alcuni punti (del giardino, nei dintorni della scuola, durante un'escursione, in città) dove leggere una poesia, camminando insieme fra l'una e l'altra perla di saggezza poetica. Prendiamoci un tempo lungo, fra componimenti brevi. A titolo esemplificativo, ecco un antico haiku di Matsuo Bashō (tratto dalla raccolta: *Haiku. Il fiore della poesia giapponese da Bashō all'Ottocento*):

allungo gli occhi:
sotto la staccionata fiorisce
la borsacchina.

Via via che condividiamo la lettura di un haiku ascoltiamo il silenzio che ne consegue. Poi, invitiamo i bambini a esprimere pensieri ed emozioni. A termine della camminata, rileggiamo le poesie cercando di scoprire alcune **proprietà stilistiche**.

Un haiku è intriso di natura stagionale, è spesso la descrizione di un attimo, non c'è un «io» e nemmeno un titolo. Diciamo che oltre a queste regole c'è anche quella del cinque-sette-cinque (more-sillabe). In questo argomentare con i bambini, teniamo sempre presente che un haiku non è un «quadretto naturalistico», non è una descrizione di un ambiente, ma una **filosofia dell'essenziale** che porta l'attenzione anche a quegli elementi naturali poco considerati. Le diverse regole per scrivere tre brevi righe non sono un limite, ma un dispositivo creativo che fa leva sul dettaglio.

Ancor prima dell'avvento degli haiku, nell'XI e XII secolo giapponese, si scrivevano «poesie a catena» con una modalità ludica, dove un primo poeta scriveva il primo verso, il secondo ne scriveva uno con un legame inusitato al precedente e così via.

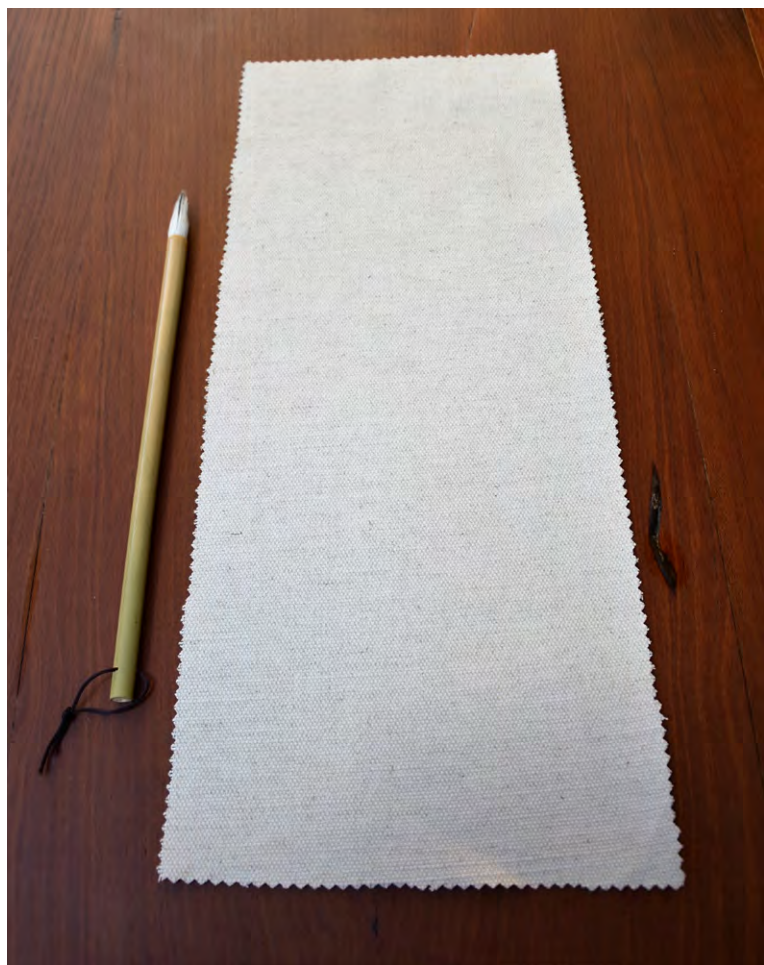
Invitiamo i bambini a guardarsi intorno per scrivere un haiku utilizzando la modalità del gioco «cadavere squisito», noto come «carte piegate», gioco surrealista degli anni Venti. Il nome, che potrebbe un po' impressionare, deriva dall'incipit della prima composizione creata con questa tecnica: consiste nello scrivere e poi piegare il foglio in modo che la persona a cui lo si passa non possa leggere quello che si è scritto. Si scrive e si piega coprendo il testo, passando il foglio per 5 volte. Le regole per gestire i passaggi possono essere infinite. Ad esempio, si possono scrivere: un sostantivo, un attributo, un verbo, un sostantivo e un attributo. Oppure scrivere seguendo le cinque w del giornalismo **inglese**: who, what, where, when e why. Le piegature possono diventare dieci, oppure limitarsi a tre per creare un haiku.

Per l'haiku, predisponiamo dei piccoli fogli stretti e lunghi ripiegati in tre parti, formiamo un piccolissimo gruppo (terzetti e/o quartetti) e disponiamoci in cerchio per scrivere tre versi dedicati a:

- un «elemento naturale»
- una «sensazione»
- «qualcosa che succede».

Invitiamo ogni piccolo gruppo a scrivere un verso che richiami un «elemento naturale» (osservando le piante, gli animali, il cielo, ma anche ascoltando i suoni, sentendo gli odori...) in un preciso momento. Diciamo ai bambini di guardarsi intorno, di camminare e di riflettere per scrivere insieme in modalità itinerante.

Una volta di nuovo tutti in cerchio, facciamo piegare il foglio in modo da non far leggere quanto scritto e facciamo passare il biglietto al piccolo gruppo alla propria destra. Invitiamo i bambini a non aprire la carta piegata e, questa volta, a scrivere un verso contenente una parola che ha che fare con la natura intorno, esprimendo una sensazione. Se è il caso, diciamoci cosa s'intende per «sensazione». Puntualizziamo che ogni verso è a sé stante e non il continuo del precedente. Prevediamo sempre un tempo per poter camminare, riflettersi nell'ambiente circostante prima di scrivere insieme, ricercare le parole.



IDEA 4.3 Filetti

I giochi di *Filetto* non sempre godono dell'opportuna importanza: forse perché i bambini già li conoscono? Forse perché è un gioco che si collega all'annoarsi a scuola?

Questi giochi di allineamento sono diffusi in tutto il mondo, molti sono stati rinvenuti tracciati nella pietra. Ne esistono diverse tipologie, dalle antiche civiltà ai giorni d'oggi.

In piazza Laurotana a Roma possiamo incontrare una grossa pietra con diversi tracciati, utilizzati anche per giochi di allineamento.

A Italica (vicino a Siviglia), patria dell'imperatore Adriano, nelle due strade costeggianti la casa del mosaico di Venere ci sono 57 *tabulae lusoriae* di diverso tipo. Quarantacinque di queste sono cerchi e quadrati sezionati da due, tre, quattro linee, che ci lasciano pensare al *Mulino tondo* e alle sue varianti.

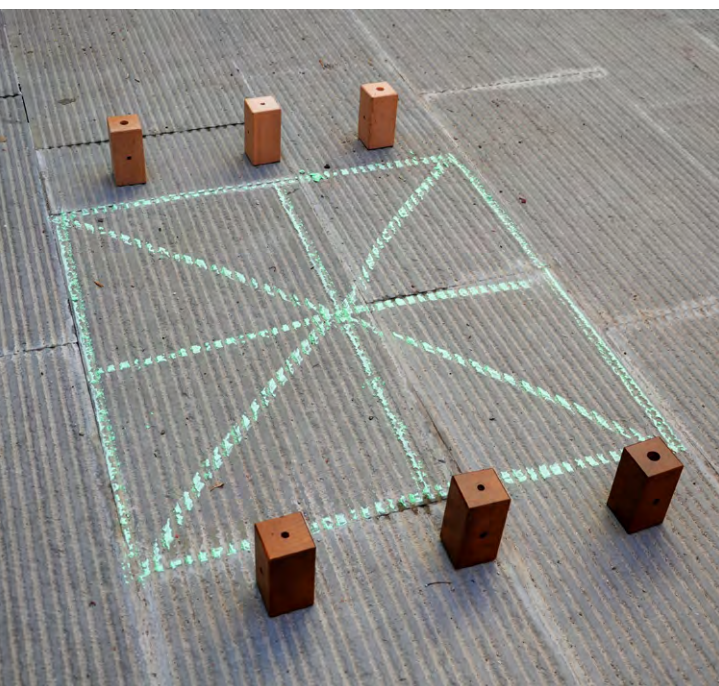
In Italia, soprattutto nel Nord, sono stati rilevati più di trecento diagrammi del gioco del *Mulino*.

Un *Mulino* inciso nel marmo è ben visibile a Roma nel chiostro della basilica di San Paolo fuori le Mura. Un altro reperto relativo al gioco di allineamento lo incontriamo al Partenone di Atene.

Un tracciato per giocare a *Filetto* si trova nel tempio di Kurna, in Egitto e risale al 1400-1333 a.C. (questo schema è riportato qui di seguito).

Insomma, sono così tanti i reperti di questo gioco che non c'è da mettere in dubbio la possibilità di approfondirlo con i bambini.

Secondo alcuni studi questa tipologia di gioco era presente anche nella civiltà dei Fenici, che davano un significato allegorico al tracciato: il reticolo rappresentava il mare, l'intersezione centrale di tutte le linee era la città divina di Tyr e le altre intersezioni stavano a indicare le colonie. Con maggiore sicurezza possiamo dire che i Fenici, esperti navigatori, portassero con sé anche i giochi, che poi si diffondevano nei luoghi dove approdavano.



Testimonianze dei giochi di allineamento sono presenti in diverse epoche storiche (Medioevo, Rinascimento...) e tutt'oggi si continuano a inventare filetti di ogni tipo. Se vogliamo creare un ponte con il passato, raccogliamo giochi di allineamento che i bambini potrebbero già avere, come *Forza 4* (un filetto in verticale), *Sogo* (un filetto tridimensionale), senza escludere i filetti sullo schermo (*Candy Crash Saga*, *Hextris*). Di giochi di strategia con lo scopo di allineare le pedine ne esistono di tanti tipi, così semplici nelle regole quanto interessanti nelle logiche che si attivano nel cercare di **risolvere problemi**.

Invitiamo i bambini a disegnare il gioco del *Tris* e a dirci come sanno giocare. Teniamo conto che spiegare un gioco, anche uno così semplice, richiede un'organizzazione sequenziale dei discorsi e una buona padronanza linguistica, e che l'esempio pratico è di sostegno («Se fai così...»). Molto probabilmente noteremo che i bambini hanno imparato a giocare muovendosi sugli spazi.

Presentiamo anche giochi simili, che però si svolgono sulle linee: i *filetti*.

Possiamo scolpire le linee sui mattoni di calcestruzzo areato, che si possono incidere con oggetti duri di diverso tipo. Per fare questa esperienza è meglio spostarsi all'aperto, per non sporcare con la polvere (non tossica). I filetti incisi nel calcestruzzo areato possono restare all'aperto. Se questa attività appassiona i bambini, possiamo dedicarci a fare anche **piccole sculture** da disporre in diverse parti del giardino. E perché no, nello spazio dove stiamo coltivando gli ortaggi, per creare un orto ad arte.

Filetto si gioca in due: ciascuno ha tre pedine di un tipo e tre di un altro. Tracciamo diverse tipologie di schemi. Mostriamo su carta quelli più complessi, prima di riprodurli sulla pavimentazione. In un primo momento invitiamo i bambini a tracciare «ad occhio» cerchi, esagoni, stelle. Poi, sproniamoli a cercare un modo per disegnare le diverse figure con maggiore precisione.

Mettiamo a disposizione una cassetta con materiali vari che possono risultare utili: spago, forbici, listelli di legno.

FILETTO

Materiali	Materiale per tracciare le linee dello schema di gioco, tre pedine di un tipo e tre di un altro.
Inizio	Si gioca in due, ciascuno ha tre pedine. Ognuno posiziona una pedina su un'intersezione libera.
Svolgimento	Quando tutte le pedine sono state posizionate a turno si spostano le pedine da un'intersezione libera all'altra (non si può saltare o mangiare una pedina propria o avversaria).
Conclusione	Se l'obiettivo è fare filetto, vince chi allinea le proprie tre pedine su una linea continua. Se l'obiettivo è fare controfiletto, perde chi allinea le proprie tre pedine su una linea continua.

Invitiamo i bambini a scegliere una delle figure tracciate e diciamo come si può giocare. Diciamo che la regola di base è posizionare, a turno, una propria pedina su un'intersezione libera. Una volta che tutte sono state disposte, e non è stato ancora creato un allineamento, ciascuno muove una pedina da un'intersezione all'altra (senza saltare).