

IL LIBRO

DIDATTICA LUDICA

La scuola e la didattica hanno spesso attinto al mondo dei giochi, soprattutto con gli alunni più piccoli, utilizzandone caratteristiche e dinamiche, per rendere, ad esempio, più stimolanti esercizi altrimenti ripetitivi, per catturare l'attenzione e stimolare l'apprendimento, oppure semplicemente per strutturare momenti di pausa.

Ma i giochi — e in particolar modo i giochi da tavolo — possono avere una rilevanza pedagogica e didattica «di per sé»? L'autore di questo libro raccoglie la sfida e mostra come la scelta e l'utilizzo consapevole di materiale ludico possano creare non solo un contesto motivante, ma perseguire obiettivi educativi e didattici, soprattutto in ottica di sviluppo di competenze, dalla scuola dell'infanzia fino alla secondaria di secondo grado.

Il libro passa in rassegna un'ampia selezione di giochi da tavolo, che fanno riferimento al mondo dei giochi contemporanei e d'autore, di cui si illustrano le caratteristiche e la loro sorprendente potenzialità educativa.

Il gioco da tavolo
come efficace
strumento
educativo
e di sviluppo
delle competenze
in ambito scolastico

L'AUTORE

ANDREA LIGABUE

Esperto di giochi da tavolo, recensore, giornalista e consulente ludico. È Direttore Artistico di Play – Festival del Gioco di Modena. Collabora con ludoteche, istituzioni, associazioni e operatori del settore per la realizzazione di progetti ludici di vario genere.

€ 20,00



9 178885910200111

www.erickson.it

Indice

- 9 Prefazione (*Roberto Farné*)
- 13 Introduzione
- 15 CAP.1 Che cos'è un gioco?
- 43 CAP.2 Cosa può insegnare un gioco da tavolo
- 71 CAP.3 Come strutturare una lezione con i giochi
- 97 CAP.4 Schede di gioco
 - 1. Ticket to Ride
 - 2. Carcassonne
 - 3. Jamaica
 - 4. Co-Mix
 - 5. Kaleidos
 - 6. Zoom
 - 7. Stone Age
 - 8. Kingdomino
 - 9. I Coloni di Catan
 - 10. Super Farmer
 - 11. Stone Age Jr
 - 12. Alta Tensione
 - 13. Pandemia
 - 14. Viva Topo!
 - 15. Giochi e funzioni esecutive
- 167 Bibliografia
- 169 APPENDICE Ludografia

Prefazione

Il concetto di «gioco educativo» è carico di ambiguità e fraintendimenti. I giochi non nascono per educare, ma per divertire, per creare socialità e partecipazione. La pratica dei giochi nella loro storia umana — quella dell'*Homo ludens* di cui parla Johan Huizinga — risponde a due principi fondamentali: il primo è quello della *libertà*, per cui un gioco: «è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più gioco. Tutt'al più può essere la riproduzione obbligata di un gioco» (Huizinga, 1972, p. 12). Il secondo è il principio del *piacere* che possiamo così sintetizzare: faccio questo gioco perché mi piace, mi diverte e ogni volta che posso gioco di nuovo; pur essendo lo stesso gioco, sarà sempre in parte diverso e sarò in grado di giocarlo un po' meglio. Indipendentemente dal risultato e dall'impegno che richiede, esso provoca una intrinseca soddisfazione.

In base a questi due principi, ne deriva un terzo: il gioco è *autotelico*, si tratta cioè di un'azione il cui fine è interno al proprio svolgimento. Trattando del rapporto fra gioco e educazione, Aldo Visalberghi (1958) ha scritto che: «L'attività ludica è l'attività nella quale i fini che vi vengono consapevolmente perseguiti hanno più chiaro il carattere di semplici "mezzi procedurali"»; in altre parole la fine del gioco è anche il fine del gioco. Per questo Visalberghi distingue il gioco propriamente inteso da quella che chiama «attività ludiforme», quando il fine del gioco è oltre la fine del gioco stesso. Ciò non significa che un certo gioco non sia divertente, ma che il contesto e le modalità in cui si svolge, l'intenzionalità di chi lo propone, lo «arricchiscono» di significati che

vanno oltre il gioco. Ad esempio, con dei bambini di 5-6 anni posso giocare a tombola degli animali; il gioco è quello della tombola, ma il mio obiettivo è anche quello di far sì che i bambini imparino ad associare la parola dell'animale estratto a caso con la figura che hanno nella loro cartella (o viceversa).

La scoperta pedagogica — se così vogliamo definirla — avviene a partire dal Seicento con la modernità e l'educazione (la scuola in particolare) strutturata su un impianto scientifico del processo di insegnamento e apprendimento: il gioco viene assunto e progettato come dispositivo didattico. Insieme ai libri, negli ultimi tre secoli, anche i giochi costituiscono un repertorio di «sussidi» didattici, fino ad arrivare alle attuali forme dell'*edutainment*, efficace crasi delle parole *education* e *entertainment*.

Dalla fine dell'Ottocento, gli studi in campo psicopedagogico e antropologico culturale hanno ampiamente dimostrato che il gioco, qualunque gioco, in particolare quelli praticati nell'infanzia e nell'età dello sviluppo, ha una funzione educativa nel senso che trasmette modelli culturali e abilità sul piano psicomotorio, cognitivo, relazionale: saperi e linguaggi che entrano a far parte del processo formativo, poiché contribuiscono a «formare» il soggetto. Di fatto, noi siamo anche l'esito dei giochi che abbiamo fatto, oltre che dei libri che abbiamo letto, delle persone che abbiamo incontrato, ecc.

Il lavoro di Andrea Ligabue ci introduce nel mondo dei «giochi da tavolo» evidenziandone le *intrinseche potenzialità educative*, non perché tali giochi siano esplicitamente didattici, ma perché tale carattere è intrinseco, appunto, alla loro struttura ludica. Con acuto e suggestivo rigore analitico e descrittivo, Andrea entra nella «composizione» dei giochi, nei loro elementi costitutivi, con quella competenza scientifica, sul piano del metodo, che gli appartiene per formazione e per professione. È uno dei due mondi, questo dei giochi da tavolo, su cui il gioco definisce le sue pratiche (l'altro è quello basato sul corpo in movimento). All'interno di questo mondo si scopre la straordinaria ricchezza di «piani di gioco» che non sono i tavolieri su cui il gioco si dipana, ma le strategie e le interazioni, le simulazioni e gli ambienti, gli stati emotivi che un certo gioco sollecita e quelli intellettivi.

Non ci troviamo all'interno di un catalogo di giochi didattici (normalmente poco invitanti visto lo scarso appeal che ha il termine «didattico» come aggettivo di qualcosa), ma di giochi che, semplicemente per essere tali, svelano potenzialità educative sorprendenti. Se dovessi definire che cosa si impara giocando a scacchi o a *Master Mind*, a *SimCity* o a *Dungeons & Dragons*, a *Stone Age* o a *Kaleidos*, direi che si imparano soprattutto «competenze trasversali», cioè un insieme di abilità a largo spettro relative ad aspetti comportamentali, cognitivi, emotivi, sociali, declinabili come risorse nei diversi contesti in cui

il soggetto si trova a vivere e a operare. Questa è la vera potenza educativa del gioco, quando un gioco funziona.

Domanda: perché oggi se ne sente la mancanza sul piano pedagogico ed è necessario tematizzare le competenze trasversali come obiettivo dalla scuola di base fino al livello dell'università? La risposta è semplice: perché i bambini e i ragazzi hanno esperienze di socialità ludica con un basso indice quantitativo e qualitativo. La proposta di Andrea Ligabue è che la scuola potrebbe svolgere un ruolo importante in questo campo, senza perdere la propria identità di «scuola», ma arricchendola attraverso i giochi di un valore aggiunto che avrebbe transfert positivi su tutti gli ambiti di cui la scuola, istituzionalmente, si occupa. La scuola, a partire da quella dell'obbligo, e il gioco non sono mai andati molto d'accordo, si sono ignorati a vicenda o hanno fatto timidi tentativi di avvicinamento. Ma i cambiamenti in questo campo sono possibili, a partire dal basso: esperienze che diventano buone pratiche, dimostrando ciò che fanno.

Roberto Farné

Professore ordinario all'Università di Bologna,
insegna Pedagogia del gioco e dello sport

Introduzione

Il *gioco* riveste giorno dopo giorno un ruolo sempre più importante nella nostra società e nella vita dei bambini e dei ragazzi, anche a ragione della grande diffusione dei *dispositivi mobili* e delle *consolle*. L'elemento ludico fa parte oggi del quotidiano ed è comune osservare non solo bambini ma anche adulti che investono quantità di tempo rilevanti in attività di gioco. Studiosi come Huizinga hanno negli anni affermato e ribadito l'importanza del gioco nella vita dell'uomo e nelle varie fasi della crescita ed è quindi naturale che il mondo scolastico e educativo si interroghi, oggi in maniera sempre più attenta e approfondita, sulle potenzialità che questo strumento può avere.

Parlando di *didattica ludica*, vogliamo cercare di dare indicazioni, teoriche e operative, su una nuova metodologia che abbia il gioco come elemento centrale e che possa sfruttarne al meglio gli aspetti salienti e peculiari, in maniera innovativa, con una particolare attenzione ai processi di apprendimento e alle competenze che l'attività ludica può stimolare.

Quando parliamo di gioco, in questo libro, ci riferiamo in maniera esplicita ai *giochi da tavolo*, una grande famiglia che comprende titoli che vanno dai classici giochi di tavoliere, come scacchi o dama, ai giochi di carte, tradizionali e non, fino ai più moderni giochi di società.¹

¹ Rimangono a margine di questo libro altre forme di gioco quali il gioco di ruolo e il gioco di ruolo dal vivo (o LARP – *Living Action Role Playing*) che meritano una trattazione approfondita e dedicata.

Prediligiamo l'utilizzo del termine «gioco da tavolo» a quello di «gioco di società», perché, in primo luogo, è quello che gli esperti del settore hanno adottato ormai da diversi anni e, in secondo luogo, indica una categoria senz'altro più vasta rispetto a quella delineata dall'altro termine, che nell'immaginario comune rimanda agli anni Sessanta e Settanta e ai titoli in voga allora.

I giochi presentati in questo libro sono stati selezionati con cura e utilizzati più volte in attività con bambini e ragazzi, perché la scelta del gioco da utilizzare, soprattutto in funzione della qualità delle meccaniche e delle dinamiche, è un elemento centrale per il successo dell'attività didattica, a cui occorre prestare massima attenzione. Se, da un lato, è vero che per catturare l'attenzione e l'interesse dei bambini e dei ragazzi spesso basta proporre un'alternativa qualsiasi alla lezione frontale, dall'altro, le nuove generazioni sono immerse in un contesto ludico qualitativamente molto elevato e, se vogliamo essere degli interlocutori credibili, come educatori e insegnanti non possiamo mostrarci impreparati o antiquati su questo terreno. Inoltre, una parte importante degli apprendimenti passa dai ragionamenti che i bambini mettono in atto e che sono principalmente stimolati dalle dinamiche che si sviluppano al tavolo: conseguenza diretta della qualità, in termini di meccaniche, del gioco scelto e di come viene impostata l'attività di gioco.

Porremo particolare attenzione a illustrare come possa essere strutturata al meglio l'attività di gioco, cosa che riveste un aspetto importante con ricadute dirette sugli apprendimenti. Giocare in un contesto scolastico e educativo necessita di una *programmazione attenta*, di attenzioni e procedure che non sono coincidenti con quelle dell'attività di gioco libero e destrutturato.

Sarà quindi nostra premura evidenziare la differenza tra *gioco* e *attività di gioco*.

Con questo libro speriamo di fornire gli strumenti per approcciarsi al gioco e ai giochi in maniera differente, con una sensibilità maggiore nei confronti delle potenzialità educative e offrendo una riflessione più attenta e profonda sul valore e l'importanza delle meccaniche e delle dinamiche che l'attività ludica può stimolare.

Confidiamo di stimolare l'interesse e la curiosità di insegnanti e educatori verso i giochi da tavolo moderni con l'auspicio che possano entrare a pieno titolo tra le metodologie didattiche adottate.

Che cos'è un gioco?

Storia del gioco

Nel corso della storia, il gioco ha rivestito diversi ruoli, pur mantenendo sempre anche quello importante e intrinseco di elemento di svago e mediatore di relazioni. Il gioco, sempre in bilico tra casualità e competizione, tra *alea* e *agon*, cattura, rapisce, avvince; questo suo aspetto che, da un lato, è uno dei suoi elementi di forza, dall'altro, nel corso dei secoli ha dato vita ad aberrazioni e malintesi. Ancor oggi c'è confusione tra gioco e azzardo, tra *gaming* e *gambling*, questo in parte a causa della nostra lingua, che, a differenza di quella inglese, non distingue tra i due termini. In diversi momenti della storia dell'uomo alcuni giochi sono stati addirittura messi al bando; lo stesso gioco dell'oca, oggi considerato il gioco per bambini per eccellenza, nella sua versione originale è riconducibile a meccaniche e dinamiche proprie dei giochi d'azzardo. L'enciclopedia Treccani definisce *gioco d'azzardo*: «l'attività ludica in cui ricorre il fine di lucro e nella quale la vincita o la perdita è in prevalenza aleatoria, avendovi l'abilità un'importanza trascurabile».

In questo libro non affronteremo l'azzardo e i suoi derivati ma porremo come tema centrale della nostra trattazione l'importante *ruolo della scelta e della decisione*. Analizzeremo e prenderemo quindi in considerazione i giochi, e le attività ludiche che ne conseguono, il cui risultato è influenzato in maniera tangibile dalla scelte, dalle decisioni e dai ragionamenti dei giocatori. Proprio nel dare valore a scelte e ragionamenti risiede uno degli aspetti più importanti dal punto di vista didattico e educativo.

Il gioco è antico quanto l'uomo. Alcuni archeologi datano la nascita del gioco addirittura a 9000 a.C. (Sciarra, 2010). I giochi hanno accompagnato l'uomo nel corso di tutta la storia e possono essere considerati a tutti gli effetti documenti che con le loro caratteristiche, regole, modalità e procedure ci tramandano aspetti del pensiero, delle credenze e delle usanze delle culture in cui si sono sviluppati.

Gli studiosi affermano che giocare è una parte importante della natura umana; attraverso il gioco si apprende, si sperimenta, si conosce e ci si conosce. Tramite il gioco gli adulti tramandano ai figli competenze e conoscenze e imitando nel gioco i compagni i ragazzi scoprono nuove abilità. Gioco e apprendimento, nell'uomo come negli animali più evoluti, sono da sempre legati in maniera forte.

Tra i primi giochi a fare la loro comparsa ci sono quelli detti di *tavoliere*, dove l'elemento centrale è un percorso con caselle, dove si spostano delle pedine, spesso mosse da dadi. Il *dado*, anche in forme diverse da quella attualmente più diffusa, è un elemento presente in molti giochi antichi ed è diventato un emblema del gioco. Il dado, simbolo di casualità, in un certo senso poteva rappresentare il volere divino e qualcosa al di fuori del controllo diretto del giocatore. I primi giochi avevano spesso un significato religioso dove l'aspetto casuale veniva caricato di senso e di significati divinatori, cosa che è poi rimasta nei Ching o nei Tarocchi. Si possono definire giochi di tavoliere il Senet, legato al passaggio dalla vita terrena a quella ultraterrena, la famiglia dei Mancala e il famosissimo Gioco Reale di Ur, del 2600 a.C. (Bell, 1960). Gli scacchi, molto diffusi in tutto il mondo, sono già più recenti: hanno origine dal Chaturanga, diffuso in India prima del VI secolo d.C., e ne rappresentano un'evoluzione. I primi giochi di carte sono ancora successivi come datazione e pare siano originari della Cina, anche se la prima menzione di carte da gioco risale alla Spagna del 1371 (Angiolino e Sidoti, 2010).

I giochi di carte si diffusero con una certa rapidità soprattutto negli ambienti nobiliari e il saper giocare era un elemento importante nelle corti. Questo interesse per il gioco, che fosse di dadi o di carte, da parte dei personaggi più influenti dell'epoca spinse alcuni studiosi, spesso commissionati dagli stessi sovrani, ad approfondirne e studiarne gli aspetti matematici. Nel 1596 Galileo Galilei scrisse *Sopra le scoperte dei dadi* e si occuparono di giochi e probabilità anche Pascal (nel *Traietè du triangle arithmétique* del 1654), Fermat (ne abbiamo traccia in una famosa corrispondenza con Pascal) e Huygens (*De ratiociniis in ludo alae*, 1657).

I giochi hanno accompagnato la storia dell'uomo nei secoli, influenzandone a volte il corso anche in maniera importante. Quello che però a noi

interessa maggiormente è la loro storia recente andandone a cogliere, dove e quando possibile, il potenziale educativo accanto a quello di puro divertimento e intrattenimento. Nell'Ottocento l'esercito prussiano era solito utilizzare i *Kriegsspiel*, antenati degli odierni *wargames*, per insegnare agli ufficiali le tattiche di battaglia. È significativo che uno degli eserciti più potenti del tempo utilizzasse proprio il gioco come mezzo per veicolare competenze e conoscenze nella sua élite: questo ci dà già la misura di che potenzialità questo strumento possa avere se utilizzato in maniera opportuna.

All'inizio del Novecento, Lizzie Magie inventa *The Landlord's Game* che, dopo diverse peripezie, viene pubblicato con il nome di *Monopoly* nel 1935 dalla Parker Brothers, dando di fatto il via all'era del gioco da tavolo. Pare che il gioco originale di Lizzie Magie fosse stato pensato come strumento didattico per insegnare alcuni aspetti di economia.

Nel 1913 lo scrittore H.G. Wells pubblica un vero e proprio libro, *Little Wars*,¹ in cui formalizza delle semplici regole per fare battaglie con miniature di soldati, cavalieri e artiglierie dando in un certo senso il via in maniera diffusa ed evidente a quelli che oggi chiamiamo *giochi tridimensionali* che vedranno il loro boom negli anni Ottanta con la pubblicazione di *Warhammer*.

Intorno alla fine degli anni Quaranta, fa la sua prima comparsa sulla scena anche il videogioco che, in un vertiginoso crescendo di popolarità, accompagnerà la rivoluzione tecnologica degli anni a venire fino a ricoprire il ruolo di vero e proprio fenomeno di massa ai giorni nostri. Nel 1974 Gary Gygax e Dave Arneson con il loro *Dungeons & Dragons*² inventano il primo gioco di ruolo riprendendo il termine *role playing* definito per la prima volta nel 1934 da Jacob Levi Moreno in un contesto teatrale.

Con *Dungeons & Dragons* (D&D) per la prima volta narrazione e interpretazione entrano nel mondo del gioco in maniera importante. D&D segnerà un'epoca e influenzerà in maniera importante tutta la produzione ludica successiva. Vedremo i dettagli e le caratteristiche salienti del gioco di ruolo nel capitolo 2 ma sicuramente l'idea di misurare il grado di crescita e progresso di un personaggio con l'esperienza, dando una continuità a diverse sessioni di gioco, e la possibilità di tradurre le caratteristiche psichiche e fisiche in numeri e gestire le relazioni tramite dadi e tabelle sono elementi che hanno influenzato in maniera importante tutta la produzione ludica e videoludica successiva.

¹ *Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books* (Lond, Frank Palmer, 1913), pubblicato in Italia nel 1990 dalla casa editrice Sellerio.

² G. Gygax e D. Arneson (1974), *Dungeons & Dragons*, TSR.

Cosa può insegnare un gioco da tavolo

Come abbiamo visto nel primo capitolo, il gioco ha una lunga storia e ha accompagnato l'umanità durante tutto il suo percorso di evoluzione. Con diverse accezioni ha saputo, nel tempo, essere un veicolo di educazione e crescita rivestendo ruoli diversi nella società. Nel corso della storia, il gioco è stato, in primo luogo, un mezzo attraverso cui le civiltà hanno potuto *esprimere e trasmettere modi di pensare e di essere*; nell'antichità, come nel caso del Seneth, ha rivestito anche una *funzione religiosa*; è divenuto *status-symbol* e, nel Rinascimento, ha saputo essere anche un promotore di *crescita scientifica*; è stato *palestra di competenze* per il mondo bellico già a partire dal periodo napoleonico e oggi è un importante veicolo di *dialogo interculturale e intergenerazionale*, che consente di far condividere uno spazio fisico, il tavolo, e un'esperienza divertente e coinvolgente a individui con storie, abitudini ed età differenti.

Nel corso della storia il gioco ha rivestito anche ruoli non sempre positivi: dai giochi di propaganda nazista e antisemita degli anni precedenti alla seconda guerra mondiale, fino alle derivazioni malsane come l'azzardo (*gambling*, in inglese), piaga dei nostri giorni.

Quello che però emerge forte, in tutta la storia, è la capacità del gioco di essere in primo luogo un promotore di cambiamento, di crescita collettiva e individuale, andando a sviluppare quelle che sono le competenze del singolo e della collettività.

Anche nell'ambito scolastico, ai giorni nostri, l'attività ludica può costituire un importante supporto allo sviluppo delle competenze e delle *life skills*. Il

gioco, con il suo approccio esperienziale, con la sua forte carica di motivazione intrinseca, con la sua strutturazione chiara ed evidente per obiettivi, diventa uno strumento potente e, oserei dire, imprescindibile nelle mani dell'insegnante e dell'educatore per andare a stimolare, mettere alla prova e sviluppare la vasta gamma di competenze che la scuola oggi richiede.

Più che interrogarsi quindi su quale disciplina specifica il gioco può insegnare, o quali conoscenze può veicolare, dobbiamo esaminare in dettaglio quali sono le *competenze* che il gioco, più di qualsiasi altro strumento, può allenare e educare, se utilizzato in maniera corretta e adeguatamente pianificata.

Andremo in questo capitolo ad approfondire in dettaglio l'ampio ventaglio di competenze stimulate dall'attività ludica, che sono le fondamenta su cui la scuola può costruire i suoi percorsi di educazione e insegnamento. Più che a una disciplina specifica, penseremo al *ruolo interdisciplinare dell'attività ludica*: più che chiederci quali aspetti particolari un gioco possa sviluppare, andremo a vedere quali competenze sono alla base degli apprendimenti e come allenarle con una adeguata e strutturata attività ludica.

L'insegnante di storia dovrà, con il gioco, andare a potenziare gli strumenti, i pensieri, i ragionamenti che sono alla base dell'apprendimento storico. L'insegnante di matematica e scienze dovrà cercare con il gioco di sviluppare il pensiero proprio del mondo scientifico, il ragionamento per ipotesi e tesi, l'importanza dell'esperimento. In una società in continuo mutamento ed evoluzione, il bagaglio delle competenze diventa ancora più importante rispetto agli anni passati, perché è la base su cui i nostri allievi possono, negli anni a venire, costruire e consolidare le conoscenze che di volta in volta saranno loro richieste (tabella 2.1).

TABELLA 2.1
Possibili corrispondenze tra discipline, competenze specifiche e strumenti ludici

Disciplina	Competenze e apprendimenti	Giochi da tavolo
Lettere	Narrazione, utilizzo appropriato del lessico, racconto di sé, costruzione di relazioni di causa-effetto	Dixit Time's Up Kaleidos Nome in codice The Chamaleon Co-Mix
Matematica	Calcolo, pianificazione, elaborazione di una strategia, problem solving, flessibilità cognitiva	Ticket to ride Azul Sagrada Il Verme è tratto Più o Meno

Sono tre le grandi aree di competenza che il gioco potrà stimolare:

1. *competenze etiche* che hanno a che fare con i comportamenti;
2. *competenze sociali e relazionali*, che interessano tutta la sfera delle relazioni, del gruppo, dell'interazione con altri ragazzi;
3. *competenze cognitive*, che hanno a che fare in specifico con le caratteristiche del nostro cervello e del nostro modo di ragionare su cui si costruiscono gli apprendimenti.

Per costruire una cornice teorica e inquadrare adeguatamente queste competenze è necessario richiamare *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*, di Edgar Morin (2001). Noi siamo il futuro di cui parla l'autore: siamo gli educatori del futuro, cioè coloro che devono quotidianamente confrontarsi con la complessità e l'incertezza che, più volte, vengono nominate in tale scritto. Quali sono, dunque, tra i *sette saperi*, quelli che dobbiamo tenere ben presenti quando ci riferiamo alle competenze che è utile sviluppare e implementare, anche attraverso lo strumento ludico?

Capovolgendo l'ordine in cui l'autore presenta questi saperi, iniziamo proprio dall'ultimo, l'etica, quella che Morin definisce *antropo-etica* (2001, p. 113) e cioè quel valore che consente all'uomo di porsi in una condizione di scambio reciproco sia con la propria specie, sia con la società, intesa come il complesso delle relazioni tra gli individui. Contribuire alla costruzione di un'etica umana significa sviluppare negli educandi una coscienza triplice (p. 112): l'uomo è individuo, è parte di una società ed è membro di una specie. Per questo motivo, sempre secondo Morin, lo sviluppo umano deve riguardare le autonomie individuali, le partecipazioni comunitarie e la coscienza di appartenere alla specie umana, competenze fondamentali per realizzare una società democratica e globale (pp. 115-116).

Per quanto riguarda gli *aspetti relazionali e sociali*, nel saggio di Morin troviamo richiami a tali competenze all'interno di diversi insegnamenti, in particolare: della comprensione, dell'identità terrestre e della condizione umana.

Quando ci riferiamo alle *competenze sociali e relazionali* che possono essere sviluppate attraverso un'attività ludica ben progettata, ci riferiamo alla potenzialità dello strumento ludico di creare spazi di incontro e confronto che diano la possibilità di imparare a comprendere l'altro: le sue abitudini, le sue caratteristiche, i suoi tempi. Allo stesso tempo, mettendoci *in gioco*, consentiamo all'altro di conoscerci e arricchire il proprio bagaglio di conoscenze relativo all'alterità. Richiamando la terminologia utilizzata da Morin, il gioco è per noi luogo di *comprensione*, strumento di costruzione dell'*identità*

individuale e collettiva, occasione per l'acquisizione di consapevolezza della propria *condizione* di giocatore, che è la condizione anche degli individui con cui si sta condividendo l'esperienza ludica e che implica la sospensione del giudizio sulla persona.

Infine, tra i saperi essenziali per il nostro presente, Morin nel saggio si riferisce a qualcosa che riguarda la *sfera cognitiva*, le conoscenze e, dal nostro punto di vista, le competenze ad essa collegate: la *gestione delle incertezze* e la promozione di una *conoscenza pertinente*.

Ricostruendo il nostro pensiero, ispirato a tali concetti, potremmo dire che reputiamo fondamentali alcune competenze cognitive che possono essere allenare attraverso l'attività di gioco. Gestire le incertezze, infatti, implica la capacità di elaborare le informazioni provenienti dall'esterno attraverso una serie di strategie di acquisizione e di elaborazione di risposte quali: *problem solving*, ragionamento flessibile, attivazione della *working memory*. È essenziale, nell'incertezza, saper adattare il proprio agire alle situazioni mutevoli, sulla base delle conoscenze pregresse, ma anche di una valutazione critica delle condizioni mutate, esattamente come avviene durante una partita. L'idea di «conoscenza pertinente», inoltre, si riferisce al fatto di saper cogliere le relazioni e l'utilità di e tra determinate conoscenze e informazioni, situate in un preciso contesto: ciò che, sempre secondo Morin, è necessario apprendere, sono infatti i metodi per riconoscere tali relazioni e influenze reciproche (Morin, 2001, pp. 36-38). Pensare che le conoscenze siano acquisizioni stabili, è una forma di cecità, una presunzione che limita e riduce, non solo la conoscenza, ma anche a soprattutto la disposizione ad apprendere, fondamentale in una *società liquida* e quindi mutevole.

Competenze etiche

Parlare di etica nel XXI secolo richiede tempo dedicato alla riflessione e una profonda sincerità con se stessi.

L'etica nella filosofia greca si è sempre occupata della pratica razionale, cioè del comportamento umano guidato dalla morale individuale e, oggi più che mai, «abbiamo bisogno di adulti autorevoli» (Lancini, 2017), perché rappresentiamo la società da cui i più giovani traggono ispirazione nell'era del relativismo, dell'individuale e precoce ricerca del Sé.

Ma come acquisire autorevolezza? Come apprendere ad essere autorevoli, e non autoritari o eccessivamente permissivi? Come trasmettere valori nel modo più adeguato?

Come strutturare una lezione con i giochi

Nell'epoca attuale caratterizzata da una società complessa e fluida, la scuola e le figure educative in senso lato sono chiamate ad assumersi la responsabilità di rispondere a bisogni sempre nuovi dell'individuo in crescita e della società in cambiamento.

Le metodologie didattiche tradizionali iniziano ad essere in affanno, soprattutto quando accanto alle conoscenze viene richiesto in maniera sempre più importante e frequente di veicolare competenze o, come a volte vengono definite, *soft skills*. Il mondo accademico e del lavoro, a cui i ragazzi e le ragazze dovranno accedere terminato il loro percorso di studi, è in continuo mutamento e la capacità di sapersi adattare, la flessibilità, il saper apprendere in maniera veloce nuove metodologie sono tutte abilità che risultano fondamentali, se non indispensabili.

Già nel 2018 il World Economic Forum nel suo *The future of job – Report*¹ indicava che oltre il 50% dei lavoratori a partire dal 2022 avranno la necessità di riquilificarsi durante il proprio percorso lavorativo. Tra le competenze richieste dal mondo del lavoro nei prossimi anni spiccano la capacità di pensare in maniera analitica, l'apprendimento attivo, la creatività, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi complessi, l'intelligenza emotiva e il ragionamento connesso al problem solving. Il così detto problem solving creativo è

¹ World Economic Forum, *Report for Future Job*, www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018 (ultima consultazione 7 novembre 2019).

indicato come una delle tre competenze più richieste dal mondo del lavoro negli anni a venire.

Per educare quindi al meglio le nuove generazioni è necessario aggiornarci sulla complessità del sociale, perché gli strumenti che dobbiamo fornire loro non sono più solo contenuti ma competenze, quindi processi, metodi, abilità spendibili in vari ambiti e conoscenze non più fini a se stesse, capacità sociali e personali che diano loro la reale possibilità di diventare adulti autonomi e responsabili.

Abbiamo visto nel capitolo 2 quali sono le competenze che possono essere allenate e stimolate grazie a una attività di gioco. In questo capitolo ci soffermeremo a esaminare al meglio come strutturare l'attività tanto in ambito scolastico quanto in altri contesti educativi con una particolare attenzione ai diversi possibili scenari che si possono presentare e alle strategie per affrontarli al meglio.

Il metodo che presentiamo (Rivi et al., 2019) utilizza i giochi da tavolo come strumento educativo e di sviluppo delle competenze. È importante sottolineare nuovamente che i giochi da tavolo utilizzati sono quelli definiti come giochi «d'autore»: giochi di alta qualità, sviluppati da autori esperti e riconosciuti a livello internazionale, che hanno come scopo originario unicamente, o comunque principalmente, quello di intrattenere, senza fini esplicitamente didattici o educativi. La componente realmente innovativa del metodo sta nella particolare attenzione posta nella *scelta dei giochi* da proporre, nell'*analisi delle meccaniche*, che diventano il principale strumento per sviluppare e allenare le competenze, nella strutturazione e pianificazione dell'attività di gioco.

In questo capitolo analizzeremo il *rapporto tra meccanica di gioco e dinamica di gioco*, ci soffermeremo a esaminare l'importanza di *pianificare* in maniera adeguata i tempi e gli spazi dell'attività ludica, approfondiremo il concetto di *attività di gioco* per poi entrare nel merito della *metodologia* ragionando sulla composizione dei gruppi, sulla scelta dei giochi, sulla strutturazione delle diverse fasi.

Questa metodologia didattica è già stata applicata con successo negli ultimi anni in numerose scuole di ogni ordine e grado in diverse migliaia di ore di attività nelle classi e in altri contesti educativi. Il continuo confronto con ragazzi/e, insegnanti, docenti e educatori ci ha permesso di elaborare strategie di azione migliori e di selezionare alcuni giochi (che presenteremo nel capitolo 4), scelti tra quelli che hanno dimostrato una particolare efficacia dal punto di vista educativo e didattico e che si sono dimostrati adatti ad essere proposti in un contesto scolastico.

Il tempo e lo spazio del gioco

L'attività ludica è una attività didattica a tutti gli effetti e come tale necessita di spazi e tempi adeguati, di pianificazione e progettazione in modo che ci sia un riconoscimento del suo valore educativo anche dal punto di vista formale.

Nella scuola dell'infanzia lo *spazio per il gioco*, libero o strutturato, ha una grande importanza e viene curato facendo attenzione alla qualità e alla varietà dei giochi proposti, che vengono scelti con cura da educatori e insegnanti tanto per la capacità di intrattenere i bambini quanto per le potenzialità intrinseche dei singoli giochi.

Negli ordini di scuola successivi, primaria e secondaria, più a fatica viene riconosciuto il valore educativo e didattico del gioco che di solito viene relegato a momenti di pausa o a situazioni speciali. È raro che insegnanti e educatori si interrogino su quali giochi acquistare, adottare e proporre e con quali finalità; viene posta poca attenzione al gioco in generale, alle sue meccaniche, e ci si focalizza spesso solo sui suoi contenuti e sugli argomenti trattati. Il gioco interessa solo se parla di una disciplina specifica, senza rendersi conto di quali sono le competenze necessarie all'apprendimento della disciplina stessa. A volte si ritiene sufficiente dire «gioco» senza soffermarsi a riflettere su quale gioco e perché. Troviamo quindi un proliferare di giochi dell'oca, giochi a quiz in cui il ludico spesso si riduce a un mero elemento casuale attraverso il lancio di un dado o la pesca di una carta, volti a introdurre quesiti, prove, difficoltà spesso fini a se stessi. Non si ha idea dell'opportunità educativa che si perde non dando la giusta importanza alle meccaniche e alle relative dinamiche che si possono sviluppare al tavolo.

Il *tempo* ritagliato per il gioco risulta, negli ordini di scuola superiori, spesso inadeguato. Proporre attività di gioco esclusivamente nei momenti di pausa o di transizione tra una attività e un'altra, o solo in quelle occasioni dove è necessario improvvisare una attività, come l'assenza di un docente o l'ultimo giorno di lezione, è una grave mancanza perché sminuisce, agli occhi dei ragazzi, dei colleghi e dei genitori, il valore dell'attività e ne limita l'efficacia.

Sarebbe importante che il corpo insegnanti di ogni scuola si interrogasse, come avviene per i libri di testo, su quali giochi acquistare, quali giochi proporre, con quali obiettivi educativi e come facilitarne l'utilizzo sia all'interno delle classi che nei momenti destrutturati. Le biblioteche, che fortunatamente sono oramai presenti in quasi tutte le scuole, dovrebbero presentare anche una scelta di giochi e strutturarsi per il prestito. Mayer e Harris (2010) sostengono che la soluzione non è trovare del tempo extra per fare attività di gioco ma usare

l'intrinseco potenziale in termini di apprendimento di un gioco come parte del regolare programma di istruzione. L'attività di gioco deve quindi entrare nel normale ciclo di attività didattiche, tanto più ora che la scuola richiede in maniera esplicita una maggiore attenzione ai processi e non solo ai prodotti, ora che richiede un focus sulle competenze che si affianchi al lavoro strutturato sulle conoscenze.

Risulta evidente che l'attività di gioco, per massimizzarne l'efficacia, deve essere progettata e pianificata in maniera precisa, ritagliando per essa *tempi adeguati e spazi adeguati*.

Quali sono allora i tempi e gli spazi adeguati per il gioco?

Molte delle schede operative presentate in questo libro (si veda il capitolo 4) sono pensate per una attività strutturata in classe su due ore comprensive di preparazione, spiegazione delle regole, partita e momento di debrief, o post-gioco. L'attività di gioco, parte centrale della lezione, di solito occupa 60-75 minuti. Esistono comunque giochi che possono essere giocati in tempi sensibilmente inferiori (anche 10-15 minuti), che si possono utilizzare per progetti e attività che hanno tempi più ristretti o combinare in una attività più lunga e articolata. La conoscenza dei giochi permette anche, come vedremo in alcune delle schede, di intervenire sulle condizioni di fine partita andando a ridurre, a volte anche in maniera sensibile, il tempo necessario per concluderla. Nella scuola secondaria, soprattutto di secondo grado, si possono progettare attività di gioco con tempi anche considerevolmente più lunghi. Giochi come *Alta Tensione*, *Terraforming Mars* o *Twilight Struggle*, possono richiedere anche una mattina intera per poter concludere l'attività con profitto. Tempi superiori alle due ore sono richiesti invece per attività che comportino l'utilizzo di giochi di ruolo o per la realizzazione di LARP educativi, tipologie di gioco che esulano però gli scopi di questo manuale e, per potenzialità e rilevanza, meriterebbero una trattazione a parte.

I giochi presentati in questo libro sono pensati per essere i protagonisti di una attività ludica svolta all'interno di un'aula scolastica. Hanno plance e materiali che possono essere comodamente disposti su uno spazio più o meno corrispondente a 4 o 6 banchi da scuola uniti assieme, attorno a cui possono sedersi dagli 8 ai 12 bambini/ragazzi. In generale un gioco da tavolo per essere adeguatamente disposto necessita di un tavolo almeno di 75x120 cm, meglio se un po' più ampio. Per coinvolgere il tipico gruppo classe di 20-30 alunni di solito servono tre postazioni e, quindi, tre copie del gioco. Qualora non sia possibile svolgere l'attività in classe possono andare bene tavoli allestiti nelle biblioteche, nelle aule di scienze o in altri spazi scolastici dotati di tavoli di dimensione adeguata.

6 Zoom

Zoom è un gioco in cui i giocatori, ogni manche, si sfidano nel cercare in una immagine comune il maggior numero di oggetti che iniziano con una certa lettera o che contengano una particolare difficoltà ortografica determinata dalla carta sfida. Alla fine del tempo stabilito il giocatore più veloce/abile riceverà il punto. Alla fine di un numero stabilito di manche il giocatore con più punti vince la partita. Le diverse manche sono concatenate tra loro in un contesto narrativo che racconta un'indagine dell'ispettore Ortografoni con inizio e finale.



Presentazione e competenze coinvolte

Zoom lavora sulla *capacità di osservare* e rimanere concentrati e, in maniera specifica, sul *lessico* e sulle difficoltà ortografiche. Nel corso della partita i ragazzi sono stimolati a cercare parole che soddisfino la richiesta della carta sfida arricchendo il proprio patrimonio lessicale.

Ogni tavola è stata costruita inserendo immagini che riconducono a numerosissime parole (oltre 1.200), che contengono le principali difficoltà ortografiche della lingua italiana: digrammi, trigrammi, raddoppiamenti semplici e multipli, grafemi omofoni, ma anche parole con suoni simili ed eccezioni.

Dati tecnici

Zoom è un gioco per 2-4 giocatori. In ogni confezione è contenuta un'unica copia di ogni immagine e quindi per giocare bene con il gruppo classe serve una copia del gioco per ogni gruppo. Attorno a una stessa immagine possono lavorare bene fino a 6 bambini che possono giocare singolarmente o divisi in coppie.

Ogni tavolo sarà una partita a se stante.

Il gioco è indicato come 7+ e le difficoltà ortografiche presentate sono suddivise in carte di diversa complessità e quindi può essere adatto anche a bambini delle altre classi della scuola primaria.

La durata della partita dipende dal numero di manche (carte) che si vogliono utilizzare e quindi può essere comodamente adattato ai tempi della lezione.

Pre-gioco

La preparazione del gioco è importante e la scelta del caso, del numero e della tipologia delle carte sfida da inserire può essere determinato in base agli obiettivi didattici.

Per spiegare il gioco suggerisco di partire chiedendo ai bambini, ad esempio, quali oggetti vedono nella loro classe che iniziano con la lettera T e poi quelli che hanno una lettera doppia. Le regole di Zoom sono molto intuitive.

Personalizzazioni

Suggerisco, almeno in certi casi, di non determinare casualmente lo Zoom (la difficoltà ortografica da trovare) ma di sceglierlo in base alle esigenze didattiche: ciò non altera il fluire del gioco.

Gioco

La storia/trama sarà unica per tutta la classe ma ogni tavolo giocherà una partita a se stante. In questo modo il momento della correzione può essere comune, diventando occasione di confronto, ma ogni gruppo avrà la sua partita.

Durante la partita si può osservare (la maggior parte di queste cose sono poi riportate nella scheda di osservazione):

1. quanto riescono a stare concentrati sull'immagine per tutta la durata del tempo;
2. la capacità di comunicare con il compagno a bassa voce;
3. la capacità di contenere l'entusiasmo e di non far scoprire al resto della classe quando viene trovata una parola;
4. il numero di parole trovate e la loro complessità;
5. la correttezza nella scrittura delle parole;
6. l'organizzazione dello spazio nel foglio.

Post-gioco

In Zoom l'attività di post-gioco non è particolarmente strutturata perché la parte di commento e di riflessione viene anticipata alla fine di ogni manche, prendendo

spunto dalle parole trovate. Le regole e le meccaniche sono così semplici che non ha senso fare riflettere gli alunni su questi aspetti.

Domande sull'esperienza di gioco

1. È stato divertente giocare a Zoom?
2. Cosa ti è piaciuto/non ti è piaciuto di questo gioco?
3. Giocare in coppia/gruppo è stato utile? Perché?
4. Avevi mai giocato con/contro i tuoi compagni di classe? È stata una bella esperienza?
5. Ti sei divertito a cercare le parole?
6. Hai imparato qualche parola nuova?

SCHEDA DI OSSERVAZIONE «ZOOM»

Competenza	Quando osservarla
<i>Comunicazione</i>	Nel gruppo: riesce a comunicare e collaborare in maniera adeguata all'interno della coppia/gruppo durante il gioco
<i>Inibizione</i>	Riesce a comunicare a bassa voce e gestire l'emozione quando trova una parola nuova
<i>Competenza lessicale</i>	Trova parole particolari/difficili
	Scrive in maniera corretta le parole
<i>Etica</i>	Regole: rispetta le regole del gioco
	Rispetto: è attento nel momento in cui sono gli altri a parlare
<i>Attenzione</i>	Rimane focalizzato sul gioco per l'intera durata della manche
	Rimane focalizzato sul gioco per tutta la partita/Dopo un po' perde interesse per l'attività

Appendice

*Ludografia*¹



1960: THE MAKING OF THE PRESIDENT

Christian Leonhard, Jason Matthews; GMT Games (2017)

2 giocatori, 90-120 minuti, 12+

Il gioco ricrea l'emozionante corsa elettorale tra Kennedy e Nixon nel 1960, considerando molti dei fattori allora in gioco quali, ad esempio, l'influenza dei media. È un gioco di simulazione di media difficoltà governato da un sistema di carte che riportano gli eventi più salienti di quella tornata elettorale.



7 WONDERS

Antoine Bauza; Asmodee Italia (2010)

2-7 giocatori, 30 minuti, 10+

È un gioco di carte di grande successo, vincitore di molti premi internazionali, in cui i giocatori attraverso tre ere gestiscono e fanno crescere la loro civiltà. Nei primi turni di gioco ciò accade principalmente garantendosi l'accesso alle risorse necessarie per costruire edifici importanti, avanzare nelle tecnologie o completare la costruzione della loro «meraviglia».

¹ Quando possibile, nella descrizione dei giochi è stata indicata l'edizione italiana attualmente in commercio (gennaio 2020), altrimenti viene riportata l'edizione originale. L'anno è quello della prima edizione, ovvero l'anno di pubblicazione del gioco. I dati sono stati presi da diverse fonti: siti degli editori, www.boardgamegeek.com e il Dizionario dei giochi (Angiolino e Sidoti, 2010).



8 MINUTI PER UN IMPERO

Ryan Laukat; dV Giochi (2012)
2-5 giocatori, 8-20 minuti, 12+

Fino a 5 giocatori si sfidano per conquistare e occupare al meglio il Piccolo mondo. Nel proprio turno un giocatore sceglie una delle carte azione disponibili ed esegue quanto indicato: schierare nuove truppe, muoversi, costruire una città. Le carte man mano prese garantiscono anche punti a fine partita.

Gioco di strategia e conquista estremamente semplice e divertente.



ABALONE

Michel Lalet, Laurent Levi; Oliphante (1987)
2 giocatori, 30 minuti, 7+

Un grande classico tra i giochi di tavoliere. I giocatori si alternano muovendo le loro palline e cercando di spingere quelle dell'avversario fuori dal campo di gioco.



AGRICOLA

Uwe Rosenberg; Uplay Edizioni (2007)
1-5 giocatori, 30-150 minuti, 12+

Uno dei giochi di piazzamento lavoratori di maggior successo. I giocatori sono una famiglia di contadini impegnati a far prosperare la loro fattoria tra coltivazioni di grano e ortaggi e l'allevamento di animali.



ALTA TENSIONE

Friedemann Friese; Giochi Uniti (2004)
2-6 giocatori, 120 minuti, 12+

Si veda la scheda di gioco 12 (capitolo 4).



ASSALTO IMPERIALE

Justin Kemppainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying; Asmodee Italia (2014)
2-5 giocatori, 60-120 minuti, 14+

Gioco a scenari che catapulta i giocatori nel fantastico mondo di guerre stellari. Un giocatore interpreta il ruolo dell'imperiale e deve impedire agli altri giocatori di completare la missione. Dopo ogni missione tanto il giocatore imperiale quanto i «ribelli» ottengono nuove abilità e nuovi

equipaggiamenti. Gli scenari sono collegati tra loro in un unico continuum narrativo detto *campagna*. È possibile, grazie a un'app, giocare anche tutti assieme contro l'imperiale gestito da una AI.



AVALON

Don Eskridge; Raven Distribution (2012)

5-10 giocatori, 30 minuti, 13+

I giocatori rivestono i ruoli dei fedeli alleati di re Artù. Tra loro però si nascondono emissari del Male, inferiori in numero ma con il vantaggio di conoscersi. Uno dei giocatori è Merlino, che deve però mantenere segreta la sua identità. Un gioco di bluff e diplomazia, davvero molto divertente e coinvolgente.



AZUL

Michael Kiesling; Ghenos Games (2017)

2-4 giocatori, 30-45 minuti, 8+

Grande successo degli ultimi anni si è aggiudicato numerosi premi internazionali. I giocatori in una prima fase devono scegliere le tessere che poi devono collocare al meglio per decorare il loro palazzo. Il punteggio ottenuto dipenderà da come verranno collocate queste tessere.



BATTAGLIA NAVALE

2 giocatori

Gioco tradizionale di carta e matita apparso in Italia nel 1932 su uno schema di 9x9, con una nave da 4, due da 3, tre navi da 2 caselle e quattro navi da 1 casella.



BICCHIERI SPRINT

Haim Shafir; Giochi Uniti (2013)

2-4 giocatori, 15 minuti, 6+

Si veda la scheda di gioco 15 (capitolo 4).



BRISCOLA

2+ giocatori

Gioco di carte tradizionale giocato con un mazzo da 40 carte. Esistono diverse versioni che possono variare anche come numero di giocatori.