

---

**CARLO CARZAN E SONIA SCALCO**

**101 IDEE** PER

**LA DIDATTICA**

**LUDICA**

 Erickson

## IL LIBRO

### 101 IDEE PER LA DIDATTICA LUDICA

«Molti pensano ancora che se ti diverti non impari».

Queste parole di Montessori sono ancora attuali. Se infatti è vero che giocare è una delle azioni che caratterizza la vita dell'essere umano ed è un modo per apprendere e per crescere, risulta ancora molto difficile, al di là degli slogan, «imparare giocando», cioè insegnare tramite il gioco e rendere l'apprendimento divertente.

Le 101 idee proposte nel volume rispondono a questa esigenza attraverso una serie di attività prettamente ludiche che permettono a giocatrici e giocatori di sviluppare, senza «rendersene conto», competenze, conoscenze e strategie utili nello studio e nella vita. Grazie a un ampio margine di scalabilità, le attività sono adatte sia per la scuola primaria che per la scuola secondaria: l'insegnante può infatti, seguendo le riflessioni che accompagnano ogni gioco, adattare e personalizzare ogni idea in base alle proprie esigenze e alle competenze e conoscenze della propria classe. Una sezione dedicata ai collegamenti con le discipline aiuta a inserire ogni gioco in un contesto didattico e di approfondimento.

#### 101 IDEE PER:

- Conoscere la didattica ludica
- Giocare per conoscersi
- Giocare per esplorare
- Giocare con la natura
- Giocare con le città
- Giocare per fare la pace
- Giocare con la creatività
- Giocare con le parole
- Giocare con la memoria
- Giocare con la logica
- Giocare con i libri
- Creare un gioco da tavolo

#### LA SERIE

##### 101 IDEE

Il progetto **101 idee** raccoglie, aggregandole per aree tematiche, le migliori idee formulate e sperimentate dai massimi esperti del settore.



#### L'AUTORE E L'AUTRICE

##### CARLO CARZAN E SONIA SCALCO

Ludomastro e ludomastra che hanno realizzato il sogno della loro vita: lavorare giocando, anzi facendo giocare gli altri. Negli ultimi anni hanno formalizzato il loro approccio educativo nel metodo *Scuola Ludens* e posto sempre più l'attenzione sulle metodologie che favoriscono un apprendimento piacevole.

Credono nel gioco come strumento di crescita e di formazione e sono specializzati nella didattica ludica e in giochi che favoriscono l'apprendimento e il potenziamento del cervello.

Collaborano con il Centro Studi Erickson, con cui hanno dato vita alla collana di giochi da tavolo *Il Regno di Ludus*.

€ 19,50



www.erickson.it

# INDICE

11 Prefazione

## CONOSCERE LA DIDATTICA LUDICA

17 Introduzione

19 **IDEA 1** Giocare in classe

22 **IDEA 2** Gioco e benessere

25 **IDEA 3** Gioco e contesto

28 **IDEA 4** Gioco e gamification

31 **IDEA 5** Gioco e competenze

34 **IDEA 6** Gioco e saperi

37 **IDEA 7** Giocare e apprendere

## GIOCARE PER CONOSCERSI

43 Introduzione

45 **IDEA 8** Il mio nome è un acrostico

47 **IDEA 9** Tutti in fila

49 **IDEA 10** I gemelli a catena

51 **IDEA 11** Il cerchio della narrazione

54 **IDEA 12** La mappa umana

57 **IDEA 13** Il grande gioco dell'appartenenza

59 **IDEA 14** Il sasso nello stagno

61 **IDEA 15** Gli anelli di Saturno

## **GIOCARE PER ESPORARE**

- 67** Introduzione
- 69** **IDEA 16** Io sono il mondo
- 71** **IDEA 17** Mappa sensoriale
- 73** **IDEA 18** Menù speciale
- 76** **IDEA 19** A spasso sottosopra
- 78** **IDEA 20** Le esplorazioni spaziali
- 81** **IDEA 21** I cartografi della porta accanto
- 84** **IDEA 22** La guida turistica
- 87** **IDEA 23** Il grande gioco della cooperazione

## **GIOCARE CON LA NATURA**

- 93** Introduzione
- 95** **IDEA 24** Natura cocktail
- 97** **IDEA 25** Bandiera natural
- 100** **IDEA 26** Schizzo panoramico
- 104** **IDEA 27** Chi ben stima ben colleziona
- 107** **IDEA 28** Le forme della natura
- 109** **IDEA 29** Agente 007natura
- 111** **IDEA 30** Uguale alla mia
- 114** **IDEA 31** Le liste

## **GIOCARE CON LE CITTÀ**

- 119** Introduzione
- 121** **IDEA 32** Cacciatori urbani
- 123** **IDEA 33** Nord sud ovest est
- 126** **IDEA 34** Mappa su mappa
- 129** **IDEA 35** Facce da città
- 132** **IDEA 36** Segnali stradali cercasi
- 135** **IDEA 37** Ludocitybox
- 137** **IDEA 38** Skyline
- 140** **IDEA 39** Autografi cittadini
- 143** **IDEA 40** Il grande gioco della città

## **GIOCARE PER FARE LA PACE**

- 149** Introduzione
- 151** **IDEA 41** Lo scrigno
- 153** **IDEA 42** Democrazia in poche parole
- 155** **IDEA 43** Tu dici sì, io dico no
- 157** **IDEA 44** Naufraghi sulla zattera
- 159** **IDEA 45** Il museo della pace
- 162** **IDEA 46** A che cosa serve?
- 165** **IDEA 47** L'intruso crea conflitto?
- 168** **IDEA 48** Chi sarà?

## **GIOCARE CON LA CREATIVITÀ**

- 173** Introduzione
- 175** **IDEA 49** L'enciclopedia dei buchi
- 177** **IDEA 50** Collezionista a colori
- 179** **IDEA 51** Variazioni d'ombra
- 181** **IDEA 52** Il giocattoliere
- 184** **IDEA 53** Ma cosa ci vuole?
- 187** **IDEA 54** Occhio attento
- 189** **IDEA 55** La città alfabeto
- 191** **IDEA 56** Parole per nuovi mondi
- 194** **IDEA 57** #caldofreddo

## **GIOCARE CON LE PAROLE**

- 199** Introduzione
- 201** **IDEA 58** Maratona di parole nascoste
- 203** **IDEA 59** Cinque è il numero magico
- 205** **IDEA 60** A-E-I-O-U
- 207** **IDEA 61** Dieci indizi
- 209** **IDEA 62** Dall'abaco allo zuzzurellone
- 211** **IDEA 63** La corsa delle vocali
- 213** **IDEA 64** Il ratto con gli stivali

- 215** **IDEA 65** Paroliamo a tema  
**217** **IDEA 66** Una storia in una lettera

### **GIOCARE CON LA MEMORIA**

- 221** Introduzione  
**223** **IDEA 67** Ingredienti  
**226** **IDEA 68** Un quadrato perfetto  
**228** **IDEA 69** La valigia  
**230** **IDEA 70** Personaggi famosi  
**232** **IDEA 71** A spasso nella storia  
**235** **IDEA 72** Deviazioni temporali  
**238** **IDEA 73** Quattro per quattro  
**242** **IDEA 74** Il muro dei ricordi  
**244** **IDEA 75** Memoria ludica

### **GIOCARE CON LA LOGICA**

- 249** Introduzione  
**251** **IDEA 76** Universi paralleli  
**256** **IDEA 77** Logic design  
**258** **IDEA 78** John Hex  
**261** **IDEA 79** Il mondo di Hexagon  
**264** **IDEA 80** Il formicaio  
**266** **IDEA 81** Dalla logica ai diritti  
**268** **IDEA 82** Somma zero  
**270** **IDEA 83** Strade d'Europa  
**272** **IDEA 84** Oltre Tetris

### **GIOCARE CON I LIBRI**

- 277** Introduzione  
**279** **IDEA 85** Gemelli di libri  
**282** **IDEA 86** La libreria di Sherlock  
**285** **IDEA 87** Il libro squisito

- 288** **IDEA 88** Il peso della cultura
- 290** **IDEA 89** I sei gradi di separazione
- 292** **IDEA 90** Il sentiero dei libri
- 295** **IDEA 91** Tangram librario
- 297** **IDEA 92** Domino di libri
- 300** **IDEA 93** Libri impazziti

#### **CREARE UN GIOCO DA TAVOLO**

- 305** Introduzione
- 307** **IDEA 94** Giocare, giocare, giocare
- 310** **IDEA 95** Il playtest
- 312** **IDEA 96** L'insalata di giochi
- 314** **IDEA 97** Libro-gioco
- 317** **IDEA 98** Il gioco del sei
- 319** **IDEA 99** Materialmente
- 321** **IDEA 100** Sherpa ludico
- 323** **IDEA 101** Caro amico/Cara amica, ti scrivo un regolamento

C'è una frase del filosofo tedesco Friedrich Schiller che ci ha sempre stimolato riflessioni feconde: «l'uomo gioca solo quando è un uomo nel pieno senso della parola, ed è completamente uomo solo quando gioca».

Ci troviamo in linea con questa affermazione, anzi è il punto di partenza per questo libro, perché se il gioco completa l'uomo, non può che esserne parte anche nell'ambito dell'apprendimento.

Portare il gioco nella didattica significa però fare attenzione ad alcune variabili fondamentali:

- ▶ i giochi sono tutti una questione di *divertimento*, cioè sono fonte di piacere, partecipazione e, come dice il filosofo Bernard Suits,<sup>1</sup> un «tentativo volontario di superare ostacoli non necessari». Il gioco vive a prescindere dall'apprendimento consapevole, ma la sua azione può essere resa consapevole in un contesto didattico;
- ▶ il gioco crea un contesto di *apprendimento piacevole*, sereno, allena i partecipanti a superare momenti di crisi, ad accettare sconfitte, a gestire le vittorie e a collaborare per raggiungere un obiettivo;
- ▶ *distinguere tra gioco didattico e gioco nella didattica*, in una relazione costante tra saperi e competenze. In tutto il libro questo passaggio è costantemente preso in considerazione, privilegiando il passaggio dall'utilizzo delle azioni ludiche nella didattica a quelle per acquisire informazioni.

Nelle *azioni ludiche*, così amiamo spesso chiamare il gioco, possiamo ritrovare ancora riferimenti al lavoro di Bernard Suits che identifica alcune caratteristiche del gioco:

---

<sup>1</sup> Suits B. (2021), *La cicala e le formiche*, Bergamo, Edizioni Junior.



- ▶ *obiettivo pre-lusorio*: ogni gioco ha un suo obiettivo predefinito; ad esempio, l'obiettivo del gioco della dama è mangiare tutte le pedine dell'avversario;
- ▶ *regole costitutive*: regole che limitano l'azione dei giocatori nel raggiungere lo scopo finale; ad esempio, nel caso del gioco della dama, le pedine si possano muovere solo di una posizione per turno;
- ▶ *attitudine ludica*: il giocatore segue le regole costitutive volontariamente perché sono parte del gioco, nonostante questo possa limitare la sua libertà all'interno del gioco stesso.

Avendo presenti queste informazioni abbiamo incrociato la dimensione del gioco con quella didattica, approfondendo di volta in volta alcuni argomenti chiave.

Prima di tutto consigliamo di leggere il capitolo iniziale, nel quale è spiegato tutto il nostro approccio alla *didattica ludica*, con le informazioni di riferimento per costruire dei percorsi strutturati in classe utilizzando i giochi presentati nei capitoli successivi. Quindi le prime idee sono prioritariamente legate all'*approfondimento teorico*, che riteniamo fondamentale per costruire un percorso adeguato di didattica ludica. Già in questo primo capitolo per ogni idea presentiamo dei giochi, delle azioni da provare in classe, per allenare la mente degli studenti all'utilizzo del gioco come strumento scolastico quotidiano.

Dal secondo capitolo ogni idea è rappresentata da un gioco, che viene descritto e sviluppato in modo da fornire informazioni adeguate al suo utilizzo in situazioni di apprendimento differenti.

L'approccio non è mai «esecutivo», non forniamo ricette da applicare pedissequamente, ma invece preferiamo l'ottica del gioco da adattare a contesti sociali, culturali, di età, che sono necessariamente diversi da classe a classe. Per questo motivo abbiamo scelto degli argomenti di riferimento che siano generali, per poi entrare nel particolare in ogni singola idea, completando le informazioni per giocare con le nostre riflessioni, approfondimenti e infine le possibili connessioni disciplinari.

Le prime idee favoriscono l'*esplorazione* nel senso più ampio, dalla conoscenza di se stessi a quella degli altri, per favorire la formazione di gruppi di studio efficaci, efficienti e collaborativi, per poi passare all'osservazione del mondo intorno a noi, l'ambiente naturale o la città.

Le idee successive puntano invece sull'*allenamento di capacità* che sono fondamentali per ogni individuo, parliamo in questo caso di creatività, di logica, problem solving, di linguaggio e di memoria. Tutto ciò che normalmente viene «allenato» a scuola, che è funzionale all'apprendimento di saperi e al loro utilizzo anche in contesti differenti da quello scolastico.

Gli ultimi due capitoli (*Giocare con i libri* e *Creare un gioco da tavolo*) sono invece dedicati a due percorsi differenti, che sono parte della nostra ricerca quotidiana, legati all'educazione alla lettura e al *game design* nella didattica. Per educazione alla lettura ci riferiamo alla scoperta e all'utilizzo dei libri, per il puro piacere di leggere o in modo strumentale per raggiungere altri obiettivi di tipo ludico. Non facciamo riferimento ai libri scolastici, tutt'altro, perché l'obiettivo è formare lettori, avvicinare i più piccoli al mondo dei libri attraverso giochi e attività partecipate. Infine, l'ultimo capitolo, che in qualche modo è la sintesi di tutto il libro. Se da una parte facciamo giocare, quali potenzialità può avere l'invenzione di un gioco in classe? Quali competenze allena? Quali saperi sono necessari? Provando a rispondere a queste domande, tutte le attività del libro assumono un'ulteriore visione, diventano oggetto e strumento, rendono i partecipanti più consapevoli delle azioni che stanno svolgendo.

Prima di lasciarvi alla lettura, anzi al gioco, un'ultima notazione, il nostro più grande divertimento sta nel costruire percorsi multidisciplinari con giochi differenti, non fermatevi mai alla prima impressione, costruite percorsi, con la convinzione che *il gioco deve sempre fare divertire*.

Buon gioco e buona lettura!

I Ludomastri

*Sonia Scalco*

*Carlo Carzan*

# IDEA 9

## TUTTI IN FILA

Come si chiama il nuovo compagno di classe? Chi è il più grande? Chi ha gli occhi più chiari? E chi ha i capelli più lunghi?

Un gioco per osservare gli altri con attenzione, per cogliere sfumature e cooperare per raggiungere l'obiettivo.



### OCCORRENTE E FINALITÀ

<b>Partecipanti</b>	Gruppo classe
<b>Materiali</b>	Nessuno
<b>Scopo del gioco</b>	Fare conoscenza nel gruppo, creare relazione tra i partecipanti, allenare il problem solving



### REGOLE DEL GIOCO

#### **Preparazione**

Il conduttore dispone casualmente i giocatori in fila.

#### **Gioco**

- ▶ All'avvio del gioco, il conduttore chiede ai giocatori di disporsi secondo un ordine diverso, seguendo ad esempio:
  - ordine alfabetico;
  - altezza;
  - mese e giorno di nascita;
  - lunghezza dei capelli;
  - ordine alfabetico di colore (di occhi o capelli) e di gradazione per ogni colore;
  - ordine alfabetico dell'animale preferito, senza creare dei doppi.

- ▶ Si possono scegliere altri modi per disporsi, accogliendo le idee dei partecipanti e ragionando su ordini di misura differenti.
- ▶ Utilizzando l'ordine alfabetico si può creare una variante utile per richiamare l'attenzione del gruppo: il conduttore chiama il primo giocatore in ordine alfabetico che a sua volta chiama il secondo e così via, in maniera tale che il gruppo stesso possa individuare chi manca all'appello e tutti si possano disporre in riga, pronti per ascoltare e giocare.



### RIFLESSIONI CON I LUDOMASTRI

Osservare se stessi e gli altri non è cosa semplice: con questo gioco proviamo a «usare» gli altri quasi come uno specchio, un modo diverso per guardarci attraverso informazioni oggettive.

Si può andare oltre il percorso che abbiamo proposto nelle *Regole del gioco* entrando in una dimensione più soggettiva, chiedendo, ad esempio, di disporsi in ordine di preferenza di gusti di gelato; un criterio come questo, che si basa su una valutazione personale rispetto a ciò che piace, può creare problemi di misurazione quantitativa che poco per volta possono essere superati da scelte secondarie o da interpretazioni condivise. Il gruppo si potrebbe dividere in ordine alfabetico di gusto, poi per ogni gusto trovare un ulteriore ordine. L'obiettivo quindi si trasforma da quantitativo a qualitativo, con una forte componente di problem solving che allena gli alunni al pensiero laterale.



### CONNESSIONI CON LE DISCIPLINE

Classificare e inserire questo gioco in un contesto disciplinare non è semplicissimo: sicuramente l'approccio quantitativo ci avvicina alle discipline **matematiche**, anche con riferimento al problem solving di cui abbiamo già parlato, ma non si deve sottovalutare tutto l'aspetto **linguistico** legato all'ordine alfabetico e al potersi rappresentare attraverso alcune parole.

L'aspetto **artistico** potrebbe essere legato alle gradazioni di colore, alle dimensioni in termini di altezza, alla forma che può prendere la sequenza dei partecipanti.

In ogni caso consigliamo di creare con i partecipanti modalità diverse di sequenze: in questo modo potrebbero venire fuori idee divertenti e stimolanti, anche con riferimento alle varie discipline scolastiche.

# IDEA 49

## L'ENCICLOPEDIA DEI BUCHI

Trasformiamoci in enciclopedisti, alla ricerca di buchi da inserire nella più grande raccolta di tutti i tempi.



### OCCORRENTE E FINALITÀ

<b>Partecipanti</b>	Gruppo classe
<b>Materiali</b>	Fogli, penne, matite, gomme, colori
<b>Scopo del gioco</b>	Allenare l'immaginazione e la visione alternativa, stimolare la ricerca



### REGOLE DEL GIOCO

#### **Preparazione**

- ▶ Il conduttore consegna a ogni partecipante un foglio e chiede di fare un buco irregolare al suo interno.
- ▶ Il conduttore raccoglie i fogli, li meschia e li ridistribuisce tra tutti i partecipanti.

#### **Gioco**

- ▶ All'avvio del gioco, i partecipanti devono osservare il proprio foglio e riflettere su cosa sia il buco e cosa possa simboleggiare.
- ▶ Partendo dalla riflessione del punto precedente, i partecipanti immaginano cosa disegnare intorno al buco per dare un senso a ciò che vedono (se ad esempio il partecipante immagina che sia un'asola potrebbe immaginare un bottone o un cappotto).
- ▶ I partecipanti, per rappresentare al meglio ciò che hanno individuato, usando i materiali a disposizione (pastelli, pennelli, matite), disegnano intorno al buco ciò che hanno immaginato.

- Completato il gioco si può realizzare una «mostra dei buchi», grazie alla quale tutti completeranno il proprio percorso da enciclopedisti: ogni partecipante riceve casualmente uno dei fogli e deve descrivere con un breve testo ciò che il compagno ha realizzato concentrandosi sulla descrizione del buco.



### RIFLESSIONI CON I LUDOMASTRI

Un'enciclopedia di buchi è davvero una cosa strana, ma provate, oltre a quelli creativi che appariranno come per magia durante l'attività, a immaginare quali buchi s'incontrano quotidianamente.

Con questo gioco stimoliamo la creatività, il pensiero divergente, immaginiamo creazioni che trasformano il buco da spazio vuoto ed elemento inesistente nel protagonista del lavoro.

Il buco su un foglio, che spesso è percepito come un errore, un impedimento allo svolgimento di un compito di un disegno, un difetto, diventa il soggetto del processo che abbiamo attivato.



### CONNESSIONI CON LE DISCIPLINE

Attraverso questa attività creativa è possibile introdurre l'esplorazione a un buco nero nello spazio profondo, un cratere, un geyser e tutto ciò ci avvicina alle discipline **scientifiche**.

Che cosa è rappresentabile? Che cosa invece non riusciamo a descrivere con un segno grafico? Con queste domande possiamo lavorare sulla dimensione della **percezione**, su come funziona il nostro cervello, su ciò che riusciamo a descrivere o a vedere, con un occhio rivolto anche verso la variabile **filosofica** della percezione, in quanto elemento rappresentativo della nostra capacità d'interpretare la realtà che ci circonda.