

Giochi cooperativi a scuola

Più di 50 proposte per sviluppare
la collaborazione e le abilità sociali
in classe

Suzanne Lyons

MATERIALI
EDUCAZIONE



Erickson

IL LIBRO

GIOCHI COOPERATIVI A SCUOLA

Il gioco è un'attività volontaria e coinvolgente, essenziale per uno sviluppo sano del bambino perché produce stati di benessere quali divertimento, gioia e contentezza. Spesso però il gioco viene concepito in termini individualistici e competitivi: un giocatore vince sconfiggendone un altro.

I giochi cooperativi producono benefici socio-psicologici, insegnano la cooperazione, favoriscono la gentilezza e riducono i comportamenti aggressivi.

Questo libro, che può essere utilizzato a partire dalla scuola dell'infanzia fino alla secondaria di secondo grado, ha l'obiettivo di scardinare la concezione del gioco prevalentemente competitivo e di promuovere il gioco cooperativo, nel quale è necessario collaborare e perseguire un obiettivo condiviso.

Nella prima parte il testo approfondisce il tema del gioco in generale e l'importanza della cooperazione e del suo insegnamento a scuola, dimostrando gli svantaggi della competizione e fornendo indicazioni per una serie di giochi cooperativi utili a mitigarne gli effetti.

La seconda parte presenta numerose attività ludiche, da consultare e mettere subito in pratica nell'ambiente scolastico.

La terza parte, infine, si sofferma sugli aspetti teorici dei giochi cooperativi, quali l'educazione socio-emotiva, la prevenzione all'aggressività, la pratica sensibile al trauma e l'educazione della prima infanzia.

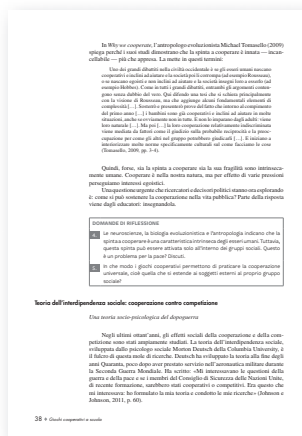
Ogni capitolo è caratterizzato da domande di riflessione che stimolano nel lettore una partecipazione attiva e da una proposta operativa di giochi che permettono di apprendere in modo esperienziale quanto presentato nel testo.

L'AUTRICE

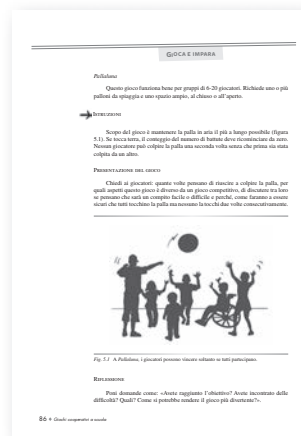
SUZANNE LYONS

Ex docente di fisica e scienze, si occupa di formazione agli insegnanti, illustrazione e progettazione di giochi.

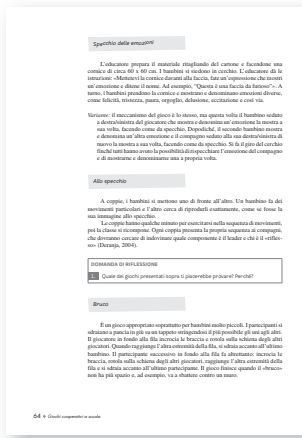
È autrice e coautrice di oltre 40 libri sulla didattica delle scienze. Nel 2009 ha fondato il sito web e la piccola impresa cooperativegames.com, mentre nel 2018 ha pubblicato The Baby Beluga Game, il quale ha vinto due premi Dr. Toy e un premio Parents' Choice.



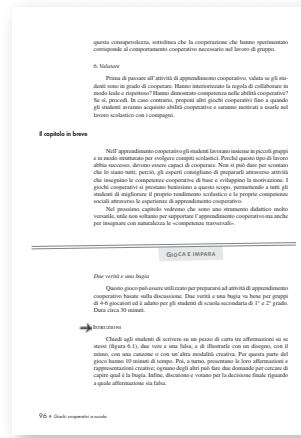
Domande di riflessione



<<Gioca e impara>>



Elenco di giochi cooperativi



Il capitolo in breve

Price tag showing € 21,00, a barcode, and the website www.erickson.it.

INDICE

7	Prefazione
11	Introduzione
	Prima parte – I fondamenti dei giochi cooperativi
19	Cap. 1 Che cosa sono i giochi cooperativi?
33	Cap. 2 Imparare a cooperare
47	Cap. 3 Ripensare la competizione
	Seconda parte – Giochi cooperativi e linee guida operative
61	Cap. 4 Una galleria di giochi cooperativi
77	Cap. 5 Facilitare i giochi cooperativi
	Terza parte – Applicazioni dei giochi cooperativi
89	Cap. 6 Giochi cooperativi per supportare l'apprendimento cooperativo
99	Cap. 7 Giochi cooperativi e competenze trasversali
109	Cap. 8 Giochi cooperativi per prevenire l'aggressività
123	Cap. 9 I giochi cooperativi nell'educazione della prima infanzia
137	Appendice
141	Conclusioni
145	Ringraziamenti
147	Bibliografia

Introduzione

E se ci fosse un dessert, diciamo un gusto di gelato, che non solo ha un sapore delizioso ma ti rende anche più gentile, più saggio, più produttivo e più felice? Immagina che questo gelato sia salutare anche per ogni altro aspetto, quindi più ne mangi, meglio stai. Inoltre, è gratis o costa poco, ce n'è per tutti, è ottimo per l'ambiente e promuove l'equità, l'unità, la democrazia e la pace nel mondo. Ne vuoi un po'?

Questo libro parla di un piacere di questo tipo. Non si tratta di un gelato, ma piuttosto di un modo di giocare. Con i giochi cooperativi ci si diverte insieme in modo che tutti possano vincere, piuttosto che competere in modo che ci riescano solo pochi.

Sul giocare insieme

Chi dice che per vincere occorre battere qualcun altro? Ahimè, la maggior parte delle persone. La competizione e l'individualismo sono ideali di lunga data nella cultura americana. Di conseguenza, qui negli Stati Uniti come anche in molte altre culture la vittoria è concepita in termini individualistici e competitivi. Le scuole riflettono e rafforzano questo aspetto enfatizzando la competizione e l'individualismo in vari modi (Kohn, 1986). Ma non deve essere per forza così. C'è un intero genere di giochi costruito su un paradigma diverso. I giochi cooperativi ci aiutano a scoprire che giocare l'uno *con* l'altro può essere divertente quanto, e forse anche di più, giocare l'uno *contro* l'altro. Esistono giochi cooperativi per tutte le età e circostanze. Si va dai giochi in cortile ai giochi in cerchio, ai giochi di società, ai giochi da tavolo, ai giochi online e altro ancora. Nei giochi cooperativi, i giocatori cooperano invece di competere. Tutti vincono, o perdono, insieme.

Il risultato è o gioia comune o consolazione reciproca con impegno condiviso per fare meglio la prossima volta. Il gioco è uno sforzo di squadra, con tutti i giocatori che partecipano stando dalla stessa parte e perseguendo uno stesso obiettivo. Questo significa che i giocatori interagiscono come amici piuttosto che come rivali. Oltre alla non competizione, l'altra caratteristica distintiva dei giochi cooperativi è la non eliminazione. Nessun giocatore viene espulso a metà partita. Tutti continuano a partecipare fino alla fine del gioco.

È l'esatto contrario delle dinamiche di gruppo dei tradizionali giochi competitivi, che sono giochi a somma zero. Ciò significa che ogni vittoria arriva a scapito

della sconfitta di qualcun altro. Sono io contro te e noi contro loro. I giochi cooperativi non sono a somma zero: sono vantaggiosi per tutti. È un completo cambio di paradigma. L'idea dei giochi cooperativi è stata avanzata per la prima volta, per quanto ho potuto accertare con la mia ricerca bibliografica, dagli educatori alla pace Ruth Cornelius e Theo Lentz, che nel loro breve manuale autopubblicato, *All together: A manual of cooperative games*, hanno proposto il concetto, coniato il termine, presentato giochi e discusso i loro effetti su alunni e studenti (Cornelius e Lentz, 1950). Questa pubblicazione, però, non ha mai avuto un'ampia diffusione. Negli anni Sessanta, l'idea è riemersa negli scritti di Stuart Brand e di altri rappresentanti della controcultura dei *New Games*, i giochi nuovi, sviluppati allo scopo di «creare nuove regole, e con esse un nuovo modo di vivere», basati su pace, cooperazione ed empatia (Turner, 2006).

L'idea di giocare insieme, non l'uno contro l'altro, prese piede in una fascia più ampia del pubblico nel 1978, quando Terry Orlick pubblicò il suo libro fondamentale *The cooperative sports and games book: Challenge without competition*. Anche i giochi da tavolo cooperativi sono nati negli anni Settanta grazie al lavoro di Jim Deacove, che ha fondato la piccola casa produttrice di giochi Family Pastimes in Canada (comunicazione personale, 21 gennaio 2021). Tuttavia, il concetto di gioco cooperativo è rimasto relativamente oscuro per decenni. Non ha sfondato nella cultura popolare americana fino al 2010 circa. È stato allora che i giochi cooperativi, digitali e da tavolo, sono diventati famosi e acclamati nella comunità di gioco mondiale. Nonostante la prima ondata di entusiasmo tra gli educatori e la loro attuale popolarità tra i giocatori, tuttora ci si occupa poco di giochi cooperativi negli ambiti educativo e formativo e nel campo della ricerca.

In un mondo in cui i giochi e gli sport competitivi sono ancora la norma, i giochi cooperativi possono sembrare anacronistici rispetto alle realtà della scuola e della cultura. Tuttavia, di solito, chi li prova li abbraccia poi con entusiasmo. Infatti, è stato dimostrato che i bambini esposti a entrambi i tipi di gioco preferiscono la cooperazione (Kohn, 1986). Oltre a essere divertenti, i giochi cooperativi producono numerosi benefici socio-psicologici: secondo numerosi studi, insegnano l'abilità vitale della cooperazione, promuovono la gentilezza e riducono l'aggressività (Goldstein, 2002; Orlick, 1981).

Perché questo libro?

Destinatari

Questo libro presenta una sintesi completa e aggiornata del perché e del come utilizzare i giochi cooperativi nell'educazione, esponendo la logica pedagogica alla base e fornendo suggerimenti pratici agli educatori per utilizzarli in modo efficace. Si rivolge anche ai dirigenti scolastici e a tutti coloro che, a vario titolo e livello, si occupano di educazione: decisori politici, ricercatori, genitori, insegnanti. Pressoché chiunque ami giocare, voglia divertirsi di più a connettersi con le persone e apprezzi la prosocialità può trarre vantaggio dalla conoscenza dei giochi cooperativi.

Spesso le persone scrivono libri perché avvertono l'urgenza di condividere le loro conoscenze. È certamente il caso mio e di questo libro. Ho iniziato a occuparmi di giochi cooperativi più di dieci anni fa. Ne ho sentito parlare per la prima volta da Anne Mijke van Harten nel 2009, durante un convegno «Sharing nature

with children» che si teneva a Nevada City, in California, sulle montagne della Sierra. Anne Mijke van Harten è un'imprenditrice sociale che ha fondato la piccola impresa Earth Games nei Paesi Bassi. Avevo appena finito di scrivere, insieme ad altri autori, il libro *Conceptual Integrated Science*. Ho insegnato Fisica e Scienze della terra e ho grande rispetto per il ruolo del divertimento nell'educazione. Con il suo gioioso manuale *Conceptual physics*, pubblicato per la prima volta negli anni Settanta, il mio mentore Paul Hewitt ha avuto un'enorme influenza sulla didattica della fisica, perché ha dissipato il «terrore» associato allo studio di questa disciplina combinando cartoni animati accattivanti e contenuti divertenti. Da cinquant'anni *Conceptual physics* è il testo di fisica più popolare in America e lo è ancora oggi! Il successo di Paul è una prova lampante del potere del divertimento nell'apprendimento.

Ma stavo partecipando alla conferenza perché avevo incontrato un ostacolo. Mi ero resa conto che quando si tratta di insegnare argomenti come il cambiamento climatico e altri rischi ambientali, le informazioni scientifiche non bastavano. Notavo che i fenomeni inquietanti tendono a suscitare un senso di paura e impotenza più che la volontà di imparare e agire. Non vedevo un modo per integrare la «salsa segreta» del divertimento nell'insegnamento di questi temi. Ed è stato allora che ho scoperto i giochi cooperativi. Anne Mijke mi ha mostrato come essi rendano intrinsecamente divertente l'apprendimento perché, dopotutto, sono giochi. Favoriscono l'impegno attivo invece della negazione e del senso di impotenza creando un microcosmo in cui gli studenti possono praticare la risoluzione dei problemi.

Incarnano uno spirito del tipo «si può fare», promuovono la collaborazione e lo sforzo congiunto per risolvere problemi comuni, che è chiaramente il modo con cui l'umanità deve affrontare i problemi ambientali condivisi su scala globale. Giochi da tavolo cooperativi come *Save the whales*, di Ken Kolsbun, hanno dimostrato che, nei circoli sociali in cui erano conosciuti, questo tipo di giochi stavano già deliziando, insegnando e motivando i giovani ad agire per l'ambiente. Questo mi ha ispirata a lanciare CooperativeGames.com. Benché il mio primo interesse, nel lavorare con i giochi cooperativi, fosse la didattica delle scienze, mi sono presto resa conto che avevano un'altra importante applicazione nella scuola: l'educazione socio-emotiva. Molti visitatori del mio sito CooperativeGames.com erano terapeuti o psicologi dell'educazione che usavano i giochi a scopi terapeutici. Bambini arrabbiati; bambini timidi o introversi; bambini spaventati, diffidenti, traumatizzati; bambini con autismo; bambini bulli e vittime di bullismo: tutti questi bambini e i loro genitori tristi e feriti avevano tutti bisogno della connessione benefica e gentile che il gioco cooperativo fornisce. I terapeuti e gli educatori che sono venuti su CooperativeGames.com hanno condiviso storie di come i giochi avevano aiutato i loro pazienti. Mi hanno anche fatto conoscere gli studi sulla psicologia della competizione, della cooperazione e del gioco cooperativo, che mi hanno aperto gli occhi. Le evidenze, per quanto raramente discusse, erano del tutto chiare: i giochi cooperativi possono migliorare in modo misurabile le abilità sociali e ridurre l'aggressività (Bay-Hinitz, Peterson e Quiltch, 1994; Goldstein, 2002). Formidabile!

Per coincidenza, nel periodo in cui stavo scoprendo i benefici dei giochi cooperativi, mia figlia stava subendo atti di bullismo a scuola. La loro capacità di favorire il comportamento prosociale e di ridurre l'aggressività ha assunto per me una rilevanza personale. Ho raddoppiato il mio impegno per studiarli e promuoverli nelle scuole. Volevo raccogliere dati e informazioni che dimostrassero che i giochi cooperativi potevano essere utilizzati anche al di fuori della didattica delle scienze

e dell'educazione socio-emotiva. Leggendo questo libro vedrai che i giochi cooperativi incarnano — e insegnano — un paradigma vincente di interazione sociale che permette di affrontare efficacemente molti dei nostri diffusi problemi sociali.

Anche se nel 2009 la brillante idea dei giochi cooperativi sembrava marginale, è diventata presto diffusamente condivisa. Lo dimostra il gioco digitale *Minecraft*, lanciato quello stesso anno, che conta ora più di 100 milioni di utenti registrati (Thompson, 2016). La modalità cooperativa di questo gioco prevede l'esplorazione di un paesaggio virtuale dai colori vivaci, la costruzione di strutture fantasiose, la condivisione di idee creative e conoscenze tecniche, l'incontro con gli amici e la collaborazione a progetti (Stuart, 2019). Il gioco *Pandemic*, creato da Matt Leacock e pubblicato nel 2008, è stato il primo gioco cooperativo da tavolo a ottenere vendite di successo. In *Pandemic*, i partecipanti svolgono ruoli come responsabile, ricercatore e specialista della quarantena. Uniscono le loro risorse e capacità per sconfiggere malattie mortali e salvare l'umanità. La crisi COVID ha solo amplificato il suo messaggio preveggenze. Anche le *escape room* rispecchiano la tendenza crescente verso la cooperazione nell'intrattenimento. In una *escape room*, i giocatori collaborano per risolvere enigmi, eseguire compiti e utilizzare indizi per trovare la via d'uscita da una casa infestata o da altri spazi fisici gamificati. Il «gioco cooperativo» è diventato una parte normale della crescita. È il momento giusto perché il gioco pacifico e produttivo prosperi nelle scuole su una scala più ampia che mai. Il tempismo con cui il gioco cooperativo si è affermato nell'ambito dell'intrattenimento, unito agli studi e all'impegno dei primi educatori e attivisti, ha creato le condizioni per poterlo usare proficuamente e consapevolmente.

Contenuti

Questo libro presenta le premesse teoriche alla base dell'uso dei giochi cooperativi nel campo dell'educazione e fornisce le relative linee guida operative, con suggerimenti e metodi per scegliere giochi validi, allestirli, guidarli e tenere discussioni post partita. I contenuti pratici sono importantissimi, ma lo è anche la teoria, perché potresti avere necessità di spiegare lo scopo dei giochi cooperativi a colleghi o genitori che si chiedono perché nel mondo occorra un'alternativa alla competizione: le argomentazioni teoriche e le ricerche presentate e citate ti saranno utili. Quello che comunichi sui giochi e come lo comunichi influiranno sull'esperienza degli studenti e su ciò che apprenderanno. La tua profonda comprensione del gioco cooperativo sarà la fonte della tua voce autentica, che è il tuo vero potere di aiutare e guarire.

Com'è organizzato questo libro, il tuo breve corso sui giochi cooperativi? La prima parte si compone di tre capitoli con le premesse teoriche essenziali e le informazioni di base. Il capitolo 1 discute il gioco in generale, il ruolo del gioco nell'apprendimento e il posto speciale che i giochi cooperativi occupano nel pantheon del gioco. Il capitolo 2 esplora la natura della cooperazione, perché è così importante insegnarla a scuola e perché il gioco è efficace a questo scopo. Il capitolo 3 esamina i rischi, generalmente taciuti, della competizione a scuola: ti aiuterà a capire perché i giochi cooperativi sono necessari per dare un'alternativa alla competizione e controbilanciarla. Nel loro insieme, i capitoli della prima parte mostrano come i giochi cooperativi si colleghino agli obiettivi fondamentali dell'educazione.

La seconda parte è un libro dentro al libro: è una guida pratica a cui puoi fare riferimento ogni volta che ti occorre. Nel capitolo 4, presento una serie di

giochi cooperativi per dare un'idea delle opzioni disponibili. Nel capitolo 5 fornisco le indicazioni per scegliere e facilitare i giochi cooperativi, per progettarne e per volgere in versione cooperativa i giochi competitivi tradizionali. Nella terza parte, i capitoli da 6 a 9 discutono gli aspetti teorici e pratici di alcune delle applicazioni più rilevanti dei giochi cooperativi, tra cui la preparazione al lavoro in gruppi di apprendimento cooperativo, l'educazione socio-emotiva, la prevenzione dell'aggressività, la pratica sensibile al trauma, l'educazione della prima infanzia e altro ancora. In tutto il libro troverai alcuni elementi ricorrenti: le «Domande di riflessione», che servono a soffermarsi su aspetti che meritano ulteriore considerazione (trovi le risposte in appendice); «Il capitolo in breve», che riepiloga i principali punti trattati; «Gioca e impara», che presenta un esempio di gioco utile ad apprendere in modo esperienziale. Il libro si chiude con l'epilogo, che sintetizza principi e linee guida dando un quadro esaustivo.

Gioca, condividi e divertiti!

Che cosa sono i giochi cooperativi?

Più facciamo gruppo, più saremo felici.
(Canzone tradizionale americana per bambini)

Christine era una bambina equilibrata, benvoluta da molti e che andava d'accordo con tanti coetanei. Giocando ai giochi cooperativi, Christine mostrava gioia quando gli altri contribuivano al successo del gioco. Spesso iniziava un gioco e altri si univano a lei. Insegnava i giochi con pazienza. Spesso, quando giocava con i jack — oggettini in metallo simili a triboli ma senza punte, da lanciare e riprendere al volo — se passava un adulto lo informava sull'andamento della partita. Quando il gruppo riusciva a prendere tutti i jack al volo, Christine gridava entusiasta: «Abbiamo vinto!». Quando perdeva, era disponibile a riprovare. Spesso gli altri seguivano il suo esempio e provavano a fare un'altra partita.

Ruth Cornelius e Theo Lentz (1950)

Comprendere il gioco

Il gioco insegna tantissime cose. Come hanno affermato Piaget, Vygotskij e tanti altri, è essenziale per uno sviluppo sano in tutti i suoi aspetti: cognitivo, sociale, emotivo, fisico e perfino spirituale (Hughes, 2010). Il gioco è così vitale che le Nazioni Unite lo hanno dichiarato un diritto umano del bambino (United Nations Office of the High Commissioner on Human Rights, 1989). È fondamentale soprattutto per i bambini, ma ne hanno bisogno anche gli adulti. Che lo riconosciamo o no, molte esperienze adulte di divertimento e relax sono forme di gioco. Ma cos'è esattamente il gioco?

A un esame attento, i confini appaiono vaghi. Tuttavia, gli studiosi di scienze sociali hanno individuato cinque elementi che lo caratterizzano:

1. *Motivazione intrinseca*

Giochiamo perché abbiamo una spinta interna a farlo, non perché ci procura ricompense esterne. Al di fuori di esso, i risultati non hanno importanza. Il gioco è fine a se stesso.

2. Scelta libera

Si gioca unicamente perché lo si vuole fare; se qualcuno ci costringe a giocare, non stiamo giocando davvero.

3. Piacevolezza

Di solito il gioco è divertente, ma la sua piacevolezza può consistere anche in altri tipi di emozioni positive come eccitazione, diletto o gioia.

4. Separazione dalla realtà

Il gioco non ha a che vedere con i fatti, nel senso che contiene elementi di fantasia. C'è un senso di distacco dal «mondo reale».

5. Coinvolgimento attivo

Chi gioca è coinvolto pienamente sul piano psicologico e a volte anche fisico. Il suo atteggiamento non è passivo né indifferente.

Mettendo insieme questi cinque elementi essenziali, abbiamo un'utile definizione operativa di gioco basata sulle scienze sociali: il gioco è un'attività coinvolgente e volontaria che non ha a che vedere con i fatti e produce stati di benessere come divertimento, gioia o contentezza e dove i risultati, al di fuori di esso, non hanno importanza (Gray, 2008; Hughes, 2010).

Nel regno magico del gioco, si dimenticano le richieste della vita reale. I giocatori si espongono a rischi, scherzano e provano cose nuove. L'assenza di preoccupazione per le conseguenze nella realtà, unita al coinvolgimento attivo, fa sì che i giocatori non provino alcuna ansia e siano pronti a imparare.

Il gioco può essere *solitario*, *competitivo* o *cooperativo*. Il gioco solitario comprende una vasta gamma di attività ludiche che le persone praticano da sole, come ad esempio disegnare, conversare con un amico immaginario e fare solitari con le carte.

Quello competitivo è invece un gioco sociale basato sul paradigma a somma zero, per cui un giocatore (o una squadra) vince sconfiggendone un altro. Ne sono esempi gli scacchi, il calcio e il Monopoli.

Il gioco cooperativo è un gioco sociale privo di competizione. Sono esempi di gioco cooperativo giocare a «mamma e papà», collaborare per costruire una casetta sull'albero, battere le mani e cantare in coro, partecipare a giochi cooperativi online e colpire una pentolaccia per far piovere dolcetti da condividere con gli altri.

DOMANDE DI RIFLESSIONE

1. Henry gioca a calcio perché lo vogliono i suoi genitori. Preferisce trascorrere il tempo libero armeggiando con oggetti meccanici. Sul campo da calcio si sente in ansia. Ha paura di essere giudicato uno «sfigato». Quando è sul campo da calcio, Henry gioca?
2. Consuelo prepara con gioia dei cupcakes per una festa. Sta giocando?
3. Il gioco è un'esperienza soggettiva? Spiega che cosa ne pensi.

Il gioco non è una questione di tutto o niente. Si può portare un atteggiamento giocoso anche in situazioni del mondo reale in cui i risultati contano. Quindi, se da un lato il gioco può esistere in forma pura, la giocosità può esserci anche in circostanze più vicine al lavoro che al gioco. Un approccio giocoso contribuisce moltissimo a creare un'esperienza giocosa.

cialmente indipendenti e a usare la violenza per risolvere i problemi. Il messaggio chiaro per le bambine è che dovrebbero essere «carine» come quelle che i media presentano (Levin, 2010).

I giochi cooperativi possono aiutare gli educatori a contrastare queste influenze perniciose? Sì, in un paio di modi. I giochi cooperativi incarnano il contesto sociale da cui sono nati. Riflettono una sensibilità decisamente non materialistica. Inoltre, la maggior parte di essi non richiede alcun materiale o semmai richiede semplicemente oggetti comuni. Nel regno dei giochi cooperativi la pubblicità praticamente non esiste. È vero che negli ultimi anni le grandi aziende sono scese in campo proponendo giochi cooperativi da tavolo e digitali. Speriamo che i giochi cooperativi mantengano il loro fascino autentico originale e la loro natura umile anche quando diventano più popolari. Quelli di noi che comprendono la promessa dei giochi cooperativi possono aiutare a mantenere in vita i giochi prosociali che promuovono veramente la pace.

Il capitolo in breve

Le regole dei giochi cooperativi richiedono cooperazione tra i giocatori e stabiliscono che nessuno può essere eliminato. Furono concepiti per la prima volta nell’America della metà del XX secolo come alternativa consapevole ai giochi competitivi e come strumento di pace, in risposta agli orrori della Seconda Guerra Mondiale. Pur essendo scomparso prima di affermarsi diffusamente, il primo movimento dei giochi cooperativi ha ottenuto molti risultati. Oggi c’è l’occasione di risvegliare l’interesse educativo verso di essi, perché i giochi cooperativi sono diventati un popolare mezzo di intrattenimento. La logica teorica dei giochi cooperativi è in linea con gli studi di influenti teorici dell’educazione da Fröbel a Piaget, a Dewey e Montessori. I giochi cooperativi si inseriscono nell’attuale modello di educazione ludica noto come «gioco guidato». Il gioco è essenziale per uno sviluppo sano dei bambini, ma purtroppo non tutti hanno opportunità adeguate di giocare. Inoltre, il gioco stesso ha subito attacchi da più parti per effetto di fattori quali la commercializzazione e la diminuzione del tempo libero. I giochi cooperativi possono aiutare a ripristinare un gioco sano a scuola e non solo. Infine, oltre a fornire un’opzione in questo senso, i giochi cooperativi insegnano l’abilità cruciale della cooperazione. Il prossimo capitolo, «Imparare a cooperare», ne tratta in dettaglio.

GIOCA E IMPARA

Il gioco del viaggio di Fröbel

Questo gioco è stato descritto da Fröbel nel volume *Pedagogics of the kindergarten* (1899). L’ho modificato per renderlo più facilmente realizzabile per i lettori moderni. È un gioco semplice (figura 1.1), ma, secondo la teoria di Fröbel, giochi semplici come questo, se proposti frequentemente, possono avere profondi benefici per lo sviluppo. Nei termini dell’educazione socio-emotiva contemporanea, questo gioco è una «pratica di accoglienza/inclusione». Il Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL, 2019) raccomanda di fare un

uso quotidiano di queste pratiche per integrare l'educazione socio-emotiva nella giornata scolastica.



Fig. 1.1 Il gioco del viaggio di Fröbel dà agli alunni la possibilità di salutare i compagni ed esserne accolti.

➔ ISTRUZIONI

1. I bambini si dispongono in cerchio, in piedi. L'educatore dice: «Faremo viaggiare la palla»; i bambini se la passano dall'uno all'altro facendo tutto il giro del cerchio. L'educatore mette via la palla e chiede: «Chi di voi vorrebbe viaggiare adesso?»
2. Un bambino viene scelto per andare al centro del cerchio, ad esempio Lena. Mentre Lena si dirige verso il centro, gli altri bambini cantano: «Adesso viaggerà la nostra Lena».
3. Camminando attorno al cerchio, Lena dà il cinque, saluta o stringe la mano a ognuno degli altri bambini e si alterna con loro nel canto: Lena canta: «Ti auguro una buona giornata, buona giornata, buona giornata»; gli altri bambini cantano: «Ti auguriamo una buona giornata, buona giornata, buona giornata».

Variante 1. Aniché cantare, quando Lena li saluta i bambini dicono come si chiamano. Lena a sua volta dice: «Buongiorno, Juan», «Buongiorno, Thor», «Buongiorno, Arianna» e così via per tutto il cerchio. Alla fine i bambini nel cerchio dicono all'unisono: «Buongiorno, Lena».

Variante 2. Con gli alunni più grandi — e con quelli di ogni età, quando ragioni di salute pubblica richiedono il distanziamento fisico — un «colpetto di gomito» è una buona alternativa alla stretta di mano (figura 1.2). Assicurati di adattare i giochi che utilizzi così da rispettare le linee guida sanitarie in vigore.



Fig. 1.2 Quando è necessario il distanziamento, darsi dei colpetti con i gomiti può essere un buon modo per ridurre il contatto fisico.

Del proprio meglio

I partecipanti corrono una certa distanza mentre un cronometrista registra il tempo impiegato. In un secondo momento, corrono di nuovo e nuovamente il cronometrista registra il tempo. Vincono tutti quelli che nella seconda corsa ottengono un tempo migliore rispetto alla prima (Lyons, 2021). Dopo il gioco, l'educatore li invita a dire come ci si sente a «perdere» quando si «compete» con se stessi anziché con qualcun altro. Per la maggior parte delle persone, la cosa che fa più male non è la delusione per la propria prestazione ma l'esperienza di essere «peggiore» e «battuto» da qualcun altro.

Passa la faccia buffa

I partecipanti si siedono in cerchio. Uno inizia il gioco girandosi verso il compagno seduto alla sua sinistra e facendo una smorfia buffa. Poi si gira verso il suo il compagno seduto alla sua destra e fa una faccia buffa diversa. I giocatori a sinistra e a destra imitano la faccia buffa mostrata dal primo giocatore. Si continua così finché le due facce buffe «ritornano» al giocatore iniziale o le risate interrompono il gioco (Harrison, 1975).

Treni cooperativi

L'educatore forma treni composti da due partecipanti che si mettono uno dietro all'altro; quello dietro mette le mani sui fianchi o sulle spalle di quello davanti. Mantenendo questo contatto, si spostano nell'area di gioco e si uniscono agli altri treni fino a quando c'è un solo grande treno che si muove in sincronia in tutta l'area di gioco serpeggiando attorno agli ostacoli. Aspettati un sacco di risate ed effetti sonori. Ciuf-ciuf!

Giochi cooperativi per prevenire il bullismo

I giochi di questa sezione sono stati utilizzati nello studio condotto nel 1994 da Bay-Hinitz e colleghi dell'Università del Nevada, Reno, menzionato nell'introduzione e nel capitolo 2. Insieme ad altri, questi giochi hanno aumentato il comportamento prosociale e diminuito l'aggressività. Trovi ulteriori informazioni su questo studio e sui giochi che hanno dimostrato di prevenire il bullismo nel capitolo 8.

Mani al loro posto

L'educatore recupera i materiali di gioco: una palla grande e altri oggetti che possono essere sorretti tra i partner come arance o blocchi yoga. A coppie, i

giocatori mettono la palla tra i loro corpi — ad esempio, pancia contro pancia — e cercano di fare in modo che non cada. Quando ci riescono bene, provano gli altri oggetti. Non possono usare le mani per mantenere l'oggetto in posizione tra loro. Possono tenersi per mano o tenere le mani lungo i fianchi.

Abbracci musicali cooperativi

Per questo gioco attivo sono necessari almeno 8 partecipanti. Per iniziare, l'educatore fa partire della musica vivace per dare energia ai partecipanti e incoraggiarli a muoversi nell'area di gioco. Poi la ferma all'improvviso. Ogni giocatore ne cerca rapidamente un altro e lo abbraccia. L'educatore fa ripartire la musica e i partecipanti di nuovo si mettono a ballare, questa volta a coppie. L'educatore ferma nuovamente la musica e ora devono essere almeno tre partecipanti ad abbracciarsi. Si continua fino a quando si abbraccia l'intero gruppo (Orlick, 2006).

Ce l'hai: congela e scongela

In questo gioco tipo acchiapparella alcuni bambini faranno «congelare» e altri faranno «scongela». I primi contano fino a 10 mentre gli altri partecipanti si sparpagliano. Al 10 inizia la rincorsa: i «congelatori» inseguono gli altri giocatori e cercano di toccarli. Quando ci riescono, il partecipante toccato rimane congelato con le gambe nella posizione del passo e un braccio teso in avanti. Gli «scongela» tentano di scongelarli stringendo loro la mano o passandogli sotto alle gambe. Per mantenere un buon ritmo di gioco, con un'alternanza dinamica di congelamenti e scongelamenti, l'educatore può aumentare o ridurre il numero dei «congelatori» chiamando per nome i partecipanti che assumeranno questo ruolo. Il gioco finisce quando il gruppo è stanco (Orlick, 2006).

Divinazione

Il nome di questo gioco deriva dal latino *divinare*, che significa «indovinare». L'educatore si procura un lenzuolo o una coperta e un oggetto misterioso interessante da esplorare con il tatto, come ad esempio un acino d'uva sbucciato o una spugna. Invita i partecipanti a sedersi in cerchio e stende il lenzuolo o la coperta in modo da coprirne le mani e gli avambracci. I partecipanti si passano l'oggetto misterioso sotto il lenzuolo/coperta senza guardarlo. Quando tutti hanno avuto la possibilità di esplorarlo con il tatto, indovinano di che cosa si tratta (Orlick, 1982).

Mezzo cuore

L'educatore prepara i materiali per questo gioco: disegna su cartoncino rosso dei cuori alti almeno 10 cm; realizza un cuore per ogni due partecipanti. Su una