

Un paese da scoprire attraverso il gioco

Discovering a village through games

Pamela Martinetti

Scuola dell'infanzia di Avegno – Svizzera

Gruppo Matematicando, Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica

– SUPSI, Locarno – Svizzera

✉ pamela.martinetti@edu.ti.ch

Sunto / L'itinerario didattico presentato in questo articolo è stato realizzato in una scuola dell'infanzia del Canton Ticino, approcciando differenti contesti di apprendimento, tra cui i più rilevanti sono lo studio d'ambiente e l'area matematica. Il focus del percorso sono i giochi, in particolare i giochi di una volta, a cui si è arrivati attraverso una serie di fasi di ricerca, di lavoro e di condivisione. Il lavoro mette in luce le competenze matematiche (e non solo) che i bambini hanno sviluppato a partire dalla scoperta, dalla riproduzione e dall'analisi dei giochi. Il percorso ha attivato anche competenze legate alla comprensione e alla produzione di testi descrittivi e regolativi, arricchiti e supportati da sequenze di immagini. Per comprenderne e spiegarne il funzionamento logico, i bambini hanno descritto i giochi svolti e ne hanno inventati di nuovi, creando le regole in forma iconica e scritta.

L'itinerario ha permesso di effettuare un passaggio dinamico dal gioco giocato alla condivisione e stesura delle regole e viceversa dalle istruzioni alla realizzazione del gioco.

Parole chiave: scuola dell'infanzia; attività laboratoriali; esperienza diretta e sensoriale nel reale; intervista; gioco.

Abstract / The didactic experience presented in this article was carried out in a kindergarten in the Canton of Ticino, approaching different learning contexts, of which the most relevant are the study of the environment and the mathematical area. The path is focused on games, in particular old-time games, introduced through several phases of research, work and sharing. The paper highlights the mathematical (and other) skills developed by the children thanks to the discovery, reproduction and analysis of the games. The path also activated skills related to understanding and producing descriptive and regulatory texts, enriched and supported by sequences of images. To understand and explain their logical functioning, the children described the games played, and invented new ones, creating the rules in iconic and written form.

The didactic experience enabled a dynamic transition from the game played to the sharing and drafting of the rules and vice versa from the instructions to the realisation of the game.

Keywords: kindergarten; mathematics laboratory; direct and sensory experience in reality; interview; game.

1 Introduzione

La conoscenza del mondo che ci circonda si costruisce non solo attraverso le esperienze concrete che riusciamo a fare nel reale, ma anche sulla base delle tradizioni, degli usi e dei racconti di chi l'ha vissuto prima di noi e ne conosce la storia. Negli anni della scuola dell'infanzia, venire in contatto con la propria eredità culturale è fondamentale per lo sviluppo di sé e della propria identità, ma anche in termini affettivi in quanto presuppone una ricerca da fare con i genitori e con i nonni, che raccontano di quando loro stessi erano bambini. Un canale efficace per ravvivare la memoria e creare un ponte tra i vissuti dell'infanzia nel passato e nel presente è quello dei giochi, strumento fondamentale per la crescita personale e sociale del bambino. Nell'itinerario didattico descritto in questo articolo si è partiti proprio dal contesto del paese e dai racconti delle esperienze familiari, specialmente dei nonni, e da questa fase esplorativa hanno letteralmente ripreso vita i giochi di una volta, che i bambini hanno potuto conoscere facendone a loro volta esperienza. Il filo logico del percorso annuale che si è sviluppato è ruotato intorno al gioco, nelle sue diverse forme, e all'uso di immagini e fotografie. Questi due elementi, il gioco e la fotografia, hanno un enorme potere evocativo che ha permesso di favorire l'attivazione e lo sviluppo delle competenze coinvolte nel gioco, in modo diretto ed esperienziale. I temi toccati, in maniera interdisciplinare tra ambiente, matematica e italiano, vanno dall'orientamento spaziale alla capacità di situarsi sia nel tempo lineare e storico sia nel tempo ciclico e nei ritmi ambientali, dalla capacità comunicativa di raccontare un'esperienza vissuta a quella più astratta di sintetizzarne il funzionamento e le regole.

La maggior parte dei giochi si è svolta all'aperto, in giro per il paese. Uscire con il gruppo ha alimentato la curiosità dei bambini e ha facilitato il coinvolgimento di tutti, permettendo loro di fare esperienza e contribuendo in modi differenti alla realizzazione del percorso in ambito logico-matematico e non solo. Fondamentale per la riuscita del progetto, dunque, è stata la *messa in contesto* che, come scrivono Bernasconi et al. (2021, p. 101): «permette all'allievo o all'allieva di dare senso, di contestualizzare, un concetto o una competenza, intrecciandolo con altre conoscenze, competenze ed esperienze di vita, ancorandolo così a una memoria a lungo termine».

2 La valenza didattica del gioco

Il gioco è promosso alla scuola dell'infanzia dallo stesso Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese (Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport [DECS], 2022) come: «una modalità di cui il bambino si serve per costruire e ricostruire la realtà [...] Giocare significa infatti imparare con tutti i sensi, con un potente coinvolgimento emotivo, con energia mentale e fisica» (p. 70). Attraverso la voce e i lavori di diversi matematici e didatti della matematica, in questo paragrafo si mette in rilievo la valenza didattica del gioco a diversi livelli intrecciati tra loro: emotivo, affettivo, sociale, formativo, cognitivo, comunicativo.

La valenza affettiva e sociale del gioco è indubbia. Già nel 1979, il matematico e pedagogo Lombardo Radice, nel suo «Elogio del gioco», scriveva:

«Imparare a giocare, stabilendo e rispettando regole oneste, crea l'abitudine a una convivenza civile molto di più che non lunghe prediche di 'educazione civica' [...] I giochi che proponiamo sono anche un mezzo, non facilmente sostituibile, per il 'recupero' dello stare insieme gioioso tra grandi e piccoli, tra genitori e figli, tra maestri e allievi».

(Lombardo Radice, 1979, p. 104)

Il bambino può giocare da solo (attività isolata), giocare vicino ai compagni ma non insieme (attività parallela) e giocare insieme agli altri eventualmente con una suddivisione dei ruoli (attività di gruppo). In tutte le sue diverse forme e tipologie, come sottolinea Sbaragli (2021):

«Il gioco ha rappresentato in ogni epoca e per le diverse culture una potente forma di apprendimento, confronto, collaborazione e comunicazione. L'infanzia, infatti, si "misura" costantemente con la realtà attraverso il gioco: un mezzo potente ed efficace per entrare in relazione con il mondo circostante e per acquisire nuove competenze disciplinari e trasversali, con approcci diversi per ogni fase della crescita».

(Sbaragli, 2021, p. 14)

In questo senso, Bartolini Bussi (2008) afferma che «Il gioco collettivo è importante sia come elemento socializzante, sia come "strumento di produzione" di situazioni problematiche» (p. 262). L'autrice sottolinea come sia fondamentale in quest'ottica che i bambini facciano esperienza del gioco con regole, in quanto esso richiede di affrontare e tentare di risolvere problemi che intrecciano tre ambiti: il linguaggio (comprensione, spiegazione e creazione delle regole); la socializzazione (condivisione e rispetto delle regole); le abilità di natura logico-matematica (sequenzialità delle istruzioni e organizzazione del comportamento).

A proposito delle abilità logico-matematiche e delle forme di ragionamento scaturite dai giochi, Peres e Sbaragli (2021) propongono il binomio gioco-matematica come "connubio per la mente" e ribadiscono l'importanza del gioco in ambito didattico, evidenziando

«quanto possa essere stimolante e arricchente per gli allievi e per i docenti proporre giochi di diversa natura, che consentano di sviluppare le diverse forme di ragionamento utili per affrontare in modo creativo non solo i problemi scolastici, ma anche le diverse situazioni della vita».

(Peres & Sbaragli, 2021, p. 36)

Se il gioco è specificatamente a tema matematico, basato ad esempio sul conteggio, sull'ordinamento o sull'orientamento spaziale, l'arricchimento del bagaglio lessicale del bambino è in stretta relazione alle sue esperienze scolastiche ed extrascolastiche. Si può chiedere a un bambino in situazione di gioco di spiegare le regole del gioco verbalmente o supportandole con rappresentazioni grafiche. Le differenti modalità comunicative adottate dai bambini, una volta condivise, permettono al docente di avviare una discussione matematica, di creare cioè una situazione di scambio e di messa in relazione di pareri e saperi

«[...] che porti gradualmente alla produzione di segni e termini matematici condivisi. In questa fase si lavora sull'ascolto e sulla comprensione delle proposte altrui: i bambini sono guidati a mettere le strategie dei compagni a confronto con le proprie in un percorso che tocca trasversalmente anche lo sviluppo della consapevolezza di sé, dell'espressione comprensibile e chiara, della capacità di ascolto critico e dell'accettazione del punto di vista altrui».¹

Affrontare con i bambini un testo descrittivo, relativo ad esempio alla spiegazione del gioco o delle fasi per la costruzione di un gioco, permette di affrontare alcuni concetti matematici spiegati nella cornice di senso del gioco e di elaborare, partendo da un esempio, le varie fasi dello svolgersi del gioco. La creazione di nuove strategie di gioco o nuovi giochi permette di affrontare anche il testo regolativo che richiede ai bambini un ulteriore sforzo cognitivo e comunicativo: sapere ordinare, collegare tra loro e spiegare le varie fasi di gioco per lasciare traccia di una nuova proposta.

1. Contesto di senso "Italmatica: unione tra matematica e italiano" (p. 2), disponibile al link: https://mama.edu.ti.ch/wp-content/uploads/2021/11/MD_Contesto_I-V_Italmatica-unione-tra-lingua-e-matematica.pdf (consultato il 04.08.2023).

Inizialmente i bambini possono ripercorrere e imitare con il corpo le fasi del gioco, oppure possono «ricostruire il gioco mediante tanti disegni disposti in “successione temporale”» (Bartolini Bussi, 2008, p. 269); la ripetizione del gioco può essere così descritta come un «sistema di controllo verbale» (Bartolini Bussi, 2008, p. 269).

Non è da sottovalutare dunque la valenza comunicativa del gioco. Nello specifico, tra i giochi liberi, individuali o collettivi, i giochi di una volta permettono di dialogare, di narrare situazioni vissute dai nostri genitori e nonni, di rievocare giochi a noi tramandati, conoscerne le regole che diventano “per sentito dire” o per imitazione più semplici e di facile comprensione. I giochi di una volta sono, per alcuni bambini, esperienze ridondanti che favoriscono le relazioni sociali e l’integrazione di regole e l’utilizzo degli spazi. A titolo d’esempio, si riporta il commento di una bambina E. (5 anni e mezzo) che durante uno dei momenti di gioco riprodotti liberamente ha spiegato così il gioco guardie e ladri ai compagni:

«Si fa il tamburello: il bambino deve stare sotto e fa il tamburello, tu picchi sulla schiena e dici: guardia o ladro? Con il dito indice frecci un bambino, il bambino che fa il tamburo dice o ladro o guardia, se dice ladro è ladro se dice guardia è guardia. Io lo gioco con i miei amici più grandi vicino casa».

Da questa breve narrazione di E. traspare tutta la carica sociale e comunicativa del gioco e in essa trovano conferma le parole di Pontercovo (1989) la quale spiegava che il gioco «nasce dal bisogno di divertirsi, di stare insieme agli altri, di sperimentare le possibilità del proprio corpo, di cimentarsi con gli altri, di riconoscersi in un gruppo» (p. 64). E già affermava che «Attraverso i giochi, i bambini si rendono conto che esiste una sequenza temporale [...]; che c’è uno spazio organizzato da rispettare [...]; che ci sono delle regole» (p. 65).

3 La descrizione del percorso

Il progetto didattico realizzato con i bambini della scuola dell’infanzia di Avegno (Cantone Ticino, Svizzera) nel corso dell’anno scolastico 2021-22 si è snodato su più campi di esperienza. Si è voluto principalmente riflettere sull’ambiente circostante, il territorio e il contesto sociale in cui si è immersi. Inizialmente, al singolo bambino si è data la possibilità di esprimersi riguardo le proprie esperienze di vita, i propri affetti e le relazioni sociali. Il primo giorno di scuola, infatti, i bambini sono stati stimolati con una richiesta molto personale: portare un oggetto o una foto che rappresenta per loro qualcosa di importante relativo al proprio paese. La messa in comune delle proposte ha fornito lo stimolo per recarsi alla scoperta dei luoghi indicati, equipaggiati con macchine fotografiche. All’esterno i bambini si sono attivati con esperienze sensoriali e giochi da fare all’aperto. A scuola i bambini hanno narrato ciò che hanno osservato e raccolto attraverso delle foto o rievocato gli aneddoti vissuti o raccontati dai propri cari rispetto ai luoghi visitati. Nel primo periodo dell’anno è emerso in modo evidente il forte coinvolgimento emotivo e narrativo dei bambini durante i momenti vissuti all’esterno. I bambini conoscevano alcuni giochi di una volta: durante le uscite al fiume, si sono divertiti giocando con le biglie e con la sabbia (gioco della polenta); nel prato, invece, i bambini hanno spiegato il gioco guardie e ladri con la conta sul tamburello (schiena del bambino accovacciato).

Nella seconda parte del percorso, dunque, si è deciso di coinvolgere tutti, anche i bambini di origini differenti, nella scoperta dei giochi di una volta legati al territorio, raccogliendo testimonianze sul territorio, attraverso un’intervista ai nonni. I giochi sono stati riprodotti e rielaborati in sezione, ampliando l’interesse verso nuove varianti di gioco. Si trattava infatti di giochi da svolgere sia all’interno

sia all'esterno, negli spazi adiacenti alla scuola o in luoghi di gioco spesso utilizzati dai nonni come la piazza, la fontana, i prati, il bosco e il fiume.

Il gruppo di bambini a cui è stato proposto il percorso ama creare e si attiva facilmente in nuove proposte. Il gruppo di bambini dell'anno obbligatorio 2 (5-6 anni) sono 6 (3 maschi e 3 femmine), il gruppo dell'anno obbligatorio 1 (4-5 anni) è più numeroso (13 bambini) e alcuni seguono incuriositi tutte le dinamiche che si stanno sviluppando. I piccoli allievi dell'anno facoltativo (3-4 anni) sono due bambini molto vivaci e curiosi.

3.1 Le fasi del percorso

Come anticipato, il gioco e la fotografia sono stati il filo conduttore dell'intero percorso. Il nuovo anno alla scuola dell'infanzia è iniziato con il gioco "Ti faccio una foto", per rendere visibile l'identità di ognuno e parlare di sé agli altri (creazione dell'angolo accoglienza), e si è concluso con la proposta di un gioco in paese: la caccia al tesoro con varie postazioni, identificabili tramite una fotografia, alle quali erano proposti alcuni dei giochi di una volta esplorati durante l'anno. Nella seguente tabella (Tabella 1) sono descritte brevemente le fasi del percorso che sono in seguito analizzate nel par. 4. Vengono indicate anche le competenze attivate, soprattutto in riferimento agli aspetti di competenza dell'area matematica promossi nel Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese (DECS, 2022).

Periodo	Attività proposte	Obiettivi e competenze attivate
Agosto – novembre	Esplorazione del territorio. Il mostro dei colori (personaggio di inizio anno) permette di parlare delle emozioni che si provano durante il primo periodo di scuola. Uscite in paese per osservare e fotografare particolari e luoghi significativi per i bambini.	Raccontare e condividere i propri sentimenti evocati da differenti immagini di ambienti naturali o sociali.
	I cartelloni di sezione. Si costruiscono con i bambini alcuni cartelloni: quello delle esperienze dei bambini e delle loro passioni (angolo accoglienza) e quello della settimana.	Riconoscere e valorizzare attraverso forme espressive diverse la propria storia personale, familiare, il proprio vissuto scolastico e l'ambiente di vita.
	I giochi spontanei negli spazi esterni. Negli ambienti esterni i bambini escogitano e conoscono giochi che sanno condividere e spiegare ai compagni. I bambini conoscono alcuni giochi di una volta; questa conoscenza viene condivisa con l'intero gruppo, anche a bambini di origini diverse. A partire da una classificazione spontanea delle foto scattate, si crea un modello di calendario settimanale.	Manifestare curiosità per la propria storia, l'ambiente e le sue tradizioni. Creare un modello per rappresentare la ciclicità dei giorni della settimana (aspetto di competenza matematica "Matematizzare e modellizzare").

Novembre – dicembre	La raccolta di fotografie diventa un gioco di sezione. Ai genitori si richiede di fotografare un elemento caratteristico o piacevole del paese in due modalità: una fotografia intera del soggetto e una seconda fotografia di un dettaglio riferito allo stesso soggetto. Le foto diventano un ulteriore gioco di sezione, un gioco inizialmente di scoperta e linguistico, successivamente gioco del memory.	Provare a discutere soluzioni diverse per la risoluzione dei problemi (aspetto di competenza matematica "Esplorare e provare").
Gennaio	I giochi di una volta. Si lancia una nuova situazione motivante: una nonna trova una scatola rimasta in soffitta per molti anni con dentro dei materiali e una lettera. Chiede ai bambini di provare a giocare con quei materiali e di giocare con i nonni. Segue la sperimentazione libera e l'intervista ai nonni.	Selezionare le informazioni e caratteristiche utili a dar senso ad una situazione reale; utilizzare conoscenze e procedimenti matematici per comprendere ed esaminare un contesto reale (aspetto di competenza matematica "Matematizzare e modellizzare").
Gennaio – febbraio	Riproduzione e spiegazione dei giochi. I bambini presentano i giochi fatti a casa con i nonni e li mostrano (video e spiegazione dal vivo) ai compagni. Si richiede ai bambini di lasciare traccia delle regole dei giochi e dei materiali necessari. Si creano le schede gioco.	Tradurre in forma matematica situazioni e problemi legati a contesti quotidiani; utilizzare diversi tipi di rappresentazioni semiotiche (verbale, figurale, gestuale ecc.) (aspetto di competenza matematica "Matematizzare e modellizzare").
Febbraio – marzo	Allestimento del laboratorio del gioco. <i>Ideazione, creazione spontanea.</i> Si chiede inizialmente di inventare dei giochi con "materiale di fortuna". <i>Dal modello alla copia del gioco.</i> I bambini ricevono un modellino di gioco (una trottola) e si chiede loro di ricostruirla senza l'aiuto dell'adulto. <i>Istruzione grafica del procedimento.</i> Giungono delle istruzioni grafiche con le indicazioni per costruire dei giochi, i bambini devono riuscire a capire la modalità di esecuzione, utilizzando i materiali in modo corretto. <i>Giochi per le ricorrenze.</i> Si inventano nuovi giochi sia in modo spontaneo sia con l'aiuto dell'adulto (giochi per le ricorrenze).	Esplorare procedimenti risolutivi (aspetto di competenza matematica "Esplorare e provare"). Attivare semplici meccanismi di controllo per valutare procedimenti e risultati matematici prodotti personalmente o da altri in relazione al contesto e allo scopo della situazione; assumere un atteggiamento riflessivo di fronte a un procedimento, una strategia o un risultato; stabilire se il procedimento utilizzato in una determinata situazione può essere utilizzato per affrontarne una nuova (aspetto di competenza matematica "Interpretare e riflettere sui risultati").

Marzo – aprile	Invenzione di un gioco con regole: il gioco della pizza. Nell’ambito delle attività legate alla scoperta del territorio, si costruiscono gli spazi adibiti a gelateria e pizzeria. Nasce in modo spontaneo il gioco della pizza. I bambini ricevono il materiale strutturato da usare per realizzare un gioco con regole.	Descrivere procedimenti usati per determinare un risultato matematico in modo comprensibile agli altri (aspetto di competenza matematica “Comunicare e argomentare”).
Maggio	La caccia al tesoro in paese. Il percorso si conclude con una giornata dedicata alla scoperta del paese di Gordevio, attraverso una caccia al tesoro. Una sequenza di fotografie indica il tracciato da seguire e ogni immagine corrisponde a una fermata con una postazione-gioco. I giochi proposti ripercorrono le usanze e i giochi di un tempo.	Prendere l’iniziativa di cimentarsi con problemi e materiali matematici. Selezionare le informazioni e caratteristiche utili a dar senso a una situazione reale (aspetto di competenza matematica “Matematizzare e modellizzare”).

Tabella 1. Panoramica del percorso didattico.

4 Le scoperte dei bambini attraverso il percorso

4.1 Esplorazione del territorio e fase di accoglienza

Prima di iniziare l’anno scolastico, i bambini ricevono una lettera (Figura 1), nella quale si richiede loro di portare a scuola un’immagine particolare del loro paese.

Ciao bambini,
fra pochi giorni inizierete di nuovo la scuola!
Quest’anno vi chiediamo di portare, il primo giorno di scuola, qualcosa che vi piace tanto del vostro paese di Avegno Gordevio. Potete scegliere di portare un oggetto (non troppo grande) o di fare una foto, come ha fatto il nostro amico Mostro dei colori.



Figura 1. La lettera d’inizio anno e il mostro dei colori che porta una foto ai bambini.

Nei primi giorni di scuola ogni bambino si presenta attraverso l’immagine o l’oggetto portato da casa; molte narrazioni parlano di esperienze vissute sul territorio, queste vengono raccolte e trascritte in un grande cartellone murale che lascia spazio alle esperienze dei bambini (Figura 2).



Figura 2. Cartellone delle esperienze dei bambini.

Con i bambini in sede c'è un nuovo amico, il mostro dei colori, un peluche morbido e gigante che si presta per parlare dei colori delle emozioni, ispirato al personaggio del libro "Il mostro dei colori va a scuola" di Anna Llenas (2019).

I bambini lo trovano il primo giorno di scuola seduto su una seggiolina con una macchina fotografica e una fotografia della scuola dell'infanzia di Avegno. I bambini ipotizzano che voglia stare con loro, che abbia fotografato la loro scuola perché gli piace, così come loro hanno fotografato qualcosa che piaceva loro del paese. I bambini raccontano esperienze vissute nell'estate appena trascorsa. Le narrazioni riguardano giochi fatti al fiume (giochi estivi e giochi con la sabbia), nel bosco (ricerca di animali e oggetti naturali), alla fattoria (descrizione di capre, mucche e vitellini), dal ponte (guardare i pesci dall'alto), nei prati (raccolta di fiori) e al parco giochi.

Con i bambini, allora, si costruisce una macchina fotografica (Figura 3), e con questo nuovo strumento al collo inizia l'avventura nel paese. Le uscite sono finalizzate ad osservare i luoghi e a rivivere le esperienze (e con esse le emozioni) raccontate tramite immagini e oggetti dai compagni durante i primi giorni di scuola.



Figura 3. Macchina fotografica costruita con i bambini.

Dopo le uscite vengono create delle categorie, suddividendo le immagini e le foto in gruppi di appartenenza. Si individuano così 7 ambienti: il fiume, il parco giochi, il prato, il ponte, il bosco, la fattoria e un bambino in giro con la bicicletta nel paese (Figura 4).



Figura 4. Categorie.

Con il materiale disponibile vengono creati dei grandi cartelloni raffiguranti i 7 ambienti individuati e con uno schema i bambini provano a indicare la strada che si fa in bicicletta per passare da un luogo all'altro. Poiché gli ambienti sono 7, il cartellone definitivo viene sfruttato come modello della settimana (Figura 5): il mostro dei colori ogni giorno si sposta da una zona all'altra utilizzando una bicicletta (Figura 6). La bicicletta si muove con un sistema scorrevole legato a un filo di pesca e sale e scende percorrendo la strada seguendo la forma circolare, proprio come la ciclicità nella settimana (per un approfondimento sul tema della ciclicità nel tempo si veda: Martinelli & Martinetti, 2021).



Figura 5. Progetto iniziale: la ciclicità, movimento circolare e continuo da un luogo all'altro.

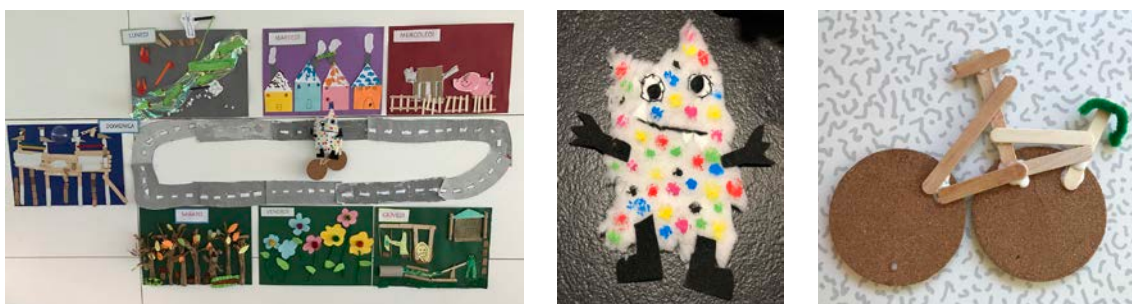


Figura 6. Progetto finale: la settimana con i 7 luoghi identificati dai bambini e il mini-mostriattolo con la sua bicicletta si sposta ogni giorno con un movimento circolare.

In questa fase, le scoperte matematiche dei bambini sono molteplici. Forse la più evidente è quella di considerare la settimana come un ciclo di 7 giorni che si ripetono ricorsivamente con regolarità e di usare la bicicletta del mini-mostro dei colori per spostarsi ogni giorno da una tappa alla successiva. Poiché il progetto della settimana è un circuito circolare, si lavora sulla rappresentazione del tempo ciclico e più in generale sulla modellizzazione. In questo lavoro vengono messe in gioco anche altre competenze, meno evidenti ma comunque importanti, legate all'orientamento spaziale necessario per compiere percorsi, che vengono svolti sia nel reale, per ritrovare e visitare i luoghi cari e fotografati dai bambini, sia in astratto, su un foglio, come il percorso circolare effettuato dal mostro dei colori per situarsi spazialmente, e quindi temporalmente, nei diversi giorni della settimana.

4.2 La raccolta di fotografie diventa un gioco di sezione

Vengono coinvolte le famiglie nella costruzione di un gioco nuovo per i loro bambini. Si propone ai genitori di diventare fotografi per un giorno, chiedendo loro di fotografare un elemento caratteristico o piacevole del paese in due modalità: una fotografia intera del soggetto e una seconda fotografia di

un dettaglio riferito allo stesso soggetto.

A scuola, il primo giorno del mese di dicembre, i bambini trovano una macchina polaroid gigante che “sviluppa” le foto sorpresa dei genitori (Figura 7). Questo gioco, riprendendo anche il tema del calendario, viene proposto ogni mattina come calendario dell’avvento.

Il bambino del giorno (il cui nome viene estratto a sorte) scopre quale foto ha fatto la mamma o il papà per lui. Prima viene mostrata la foto del dettaglio, lanciando la sfida di riconoscere che cosa rappresenti il particolare nella foto. Per capacità intuitive o per grande immaginazione, i bambini si divertono facendo delle ipotesi. Poi segue la soluzione, “sviluppando” anche la seconda foto con l’immagine intera (Figura 8).

Il gioco del calendario dell’avvento ha un carattere affettivo molto forte per il singolo bambino (bambino estratto del giorno) e diventa gioco di immaginazione e racconto per tutti.

Le immagini plastificate in formato A5 vengono successivamente usate per il gioco del memory. Per fare ciò, vengono disposte a terra le immagini complete, creando un primo tabellone di gioco, e poi le immagini dei particolari, creando un secondo tabellone di gioco. Il bambino deve estrarre dal primo tabellone di gioco una carta e cercare di trovare l’immagine corrispondente nell’altro tabellone di gioco, seguendo le classiche regole del gioco del memory.



Figura 7. La macchina polaroid gigante che al mattino “sviluppa” le foto scattate dai genitori per il calendario dell’avvento.

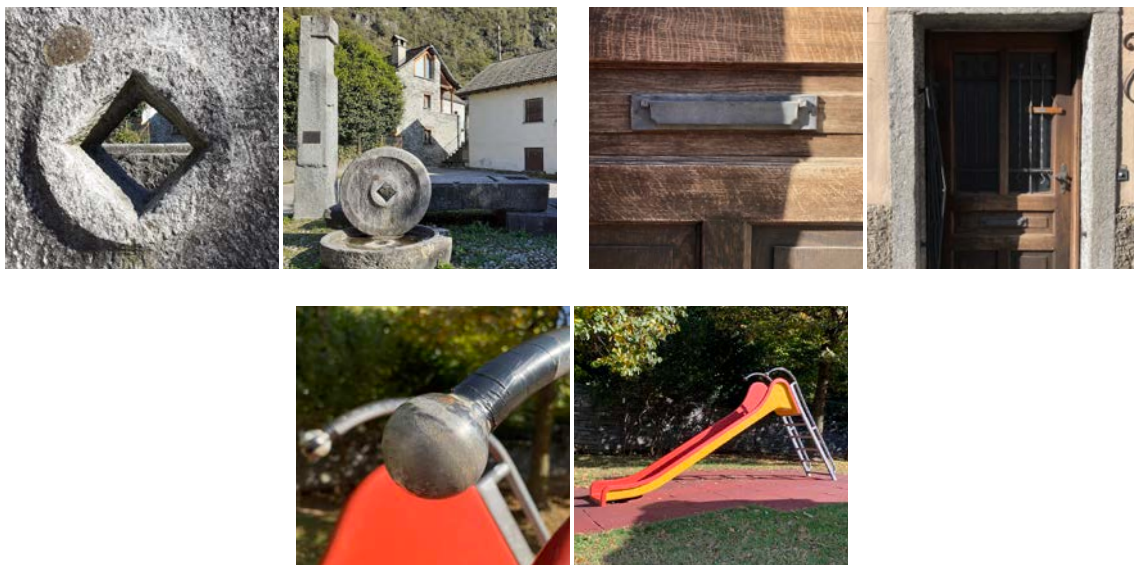


Figura 8. Tre esempi di coppie di fotografie: dal particolare alla figura intera.

In questa fase del percorso le attività proposte permettono di lavorare dapprima sui punti di vista, individuando da dove viene scattata una fotografia globale e da dove viene invece catturato il suo dettaglio. In un secondo momento, dovendo abbinare ogni dettaglio all'immagine corrispondente, si lavora anche sulla corrispondenza uno-a-uno, resa ludica nel contesto del memory.

4.3 I giochi di una volta

A inizio gennaio viene lanciato un nuovo stimolo (Figura 9): una nonna trova una scatola rimasta in soffitta per molti anni; dentro vi sono dei materiali e una lettera in cui si chiede di provare a giocare con quei materiali e di usarli per giocare con i nonni. I materiali sono i seguenti:

- 40 carte (da 1 a 7, fante, donna, re);
- un sasso e un gesso (per gioco del mondo);
- un elastico;
- 10 sassolini: 5 con una X e 5 con un O (per gioco del tris);
- un sacchetto con delle biglie.

Ciao bambini,

Sono Gisella, una nonnina.

Durante le vacanze di Natale ho riordinato la mia soffitta e ho trovato degli oggetti che utilizzavo quando ero piccola come voi per fare cinque giochi.

Ecco gli oggetti:

I sassolini e un gesso (per il primo gioco)

Il gesso e un sasso (per il secondo gioco)

Il sacchetto di biglie (per il terzo gioco)

L'elastico (per il quarto gioco)

Le carte (per il quinto gioco)

Provate a scoprire di quali giochi si tratta chiedendo aiuto ai vostri nonni. Poi giocate con loro.

Buon divertimento,

Ciao ciao

Nonnina Gisella.



Figura 9. La lettera della nonna Gisella e il materiale contenuto nella scatola.

I bambini formulano delle ipotesi in merito al contenuto seguendo alcune domande-stimolo del tipo: «Cosa sono?», «A cosa servono?», «Come ci si può giocare?» ecc.

Alcune ipotesi di gioco (Figura 10) sono le seguenti:

- «Si fanno le discese, uno scivolo a zigo-zago per le biglie».
- «Tipo fare una pista con i sassolini e fare la strada per far passare la biglia».
- «Io conosco le carte e gioco alla briscola».
- «Possiamo prendere l'elastico e fare un cerchio e metterci i pesci (quelli che hai portato tu con i numeri) e giocare a pescarli. Vince chi ha il numero più alto».

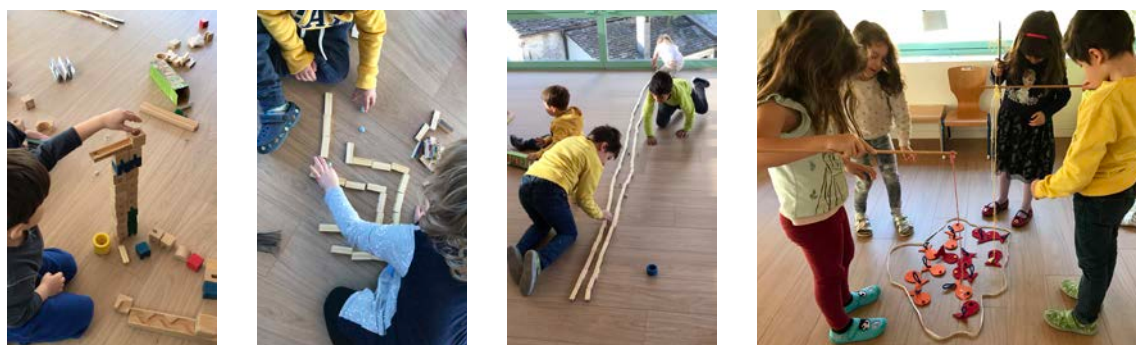


Figura 10. Alcuni metodi di gioco con i materiali trovati.

Seguendo la richiesta di nonna Gisella, viene preparata una scheda per intervistare i nonni a casa (Figura 11). I bambini all'ultimo anno di frequenza portano a casa il materiale necessario per provare un gioco.

I GIOCHI DI UNA VOLTA

I TUOI NONNI O GENITORI GIOCAVANO
CON QUESTI MATERIALI?
A QUALE GIOCO?

PROVA A GIOCARE CON LORO E POI A SCUOLA
POTRAI RACCONTARCI E MOSTRARCI
COME SI SVOLGE IL GIOCO.

SE VUOI PUOI REGISTRARE CON IL TELEFONO
UN MOMENTO DEL GIOCO CHE FAI
CON I TUOI GENITORI O NONNI
E A SCUOLA LO RIGUARDEREMO INSIEME.

GRAZIE PER L'AIUTO.
I BAMBINI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
E LE MAESTRE

Figura 11. La scheda per intervistare i nonni o i genitori.

4.4 Riproduzione e spiegazione dei giochi imparati a casa

Dopo alcuni giorni, i bambini tornano a scuola entusiasti e pronti per raccontare e spiegare quanto hanno imparato a casa dai loro nonni, o in alcuni casi dai loro genitori.

Sono stati usati i supporti per il testo descrittivo forniti: alcuni hanno completato la scheda e inviato un video dimostrativo alla docente (Figure 12 e 13). Il video viene proposto a tutti durante il momento dell'esposizione del gioco.

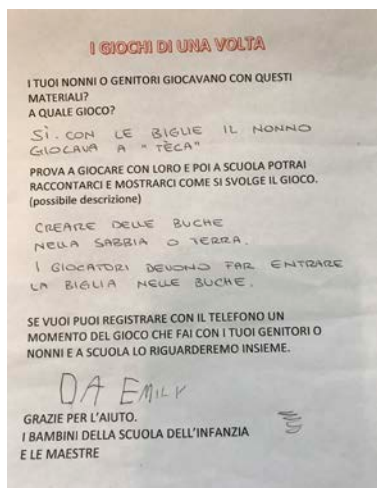


Figura 12. Gioco delle biglie.



Figura 13. Gioco del mondo.

L'entusiasmo è grande: il bambino che presenta si sente importante, tutti lo ascoltano ed è lui a poter scegliere un compagno con cui provare il gioco. I giochi poi vengono ripetuti più volte anche dopo il momento dell'esposizione, diventando in seguito giochi di sezione da fare da soli e liberamente o in piccolo gruppo. Nelle Figure 14, 15 e 16 i bambini spiegano e mostrano ai compagni, che imparano giocando.



Figura 14. Gioco dell'elastico.



Figura 15. Gioco del quattro.



Figura 16. Gioco del tris.

Le dinamiche di scambio fra i bambini della scuola dell'infanzia e la nonna Gisella si intensificano quando anche il nipotino, Josh, interviene per avanzare delle nuove richieste (Figura 17).

Cari bambini! Sono Josh, ho 5 anni
e sono il nipotino di nonna Gisella.
Un po' di tempo fa mia nonna vi ha mandato
una scatola con degli oggetti per fare dei giochi.

Siete riusciti a giocare?
Quali giochi avete fatto?

Mi piacerebbe imparare i giochi che avete scoperto.
Avete voglia di mandarmi le regole dei giochi?
Io vi mando un gioco che faccio a casa della nonna
e le sue regole.
Si chiama "Gira la ruota".

Buon divertimento,
Josh.

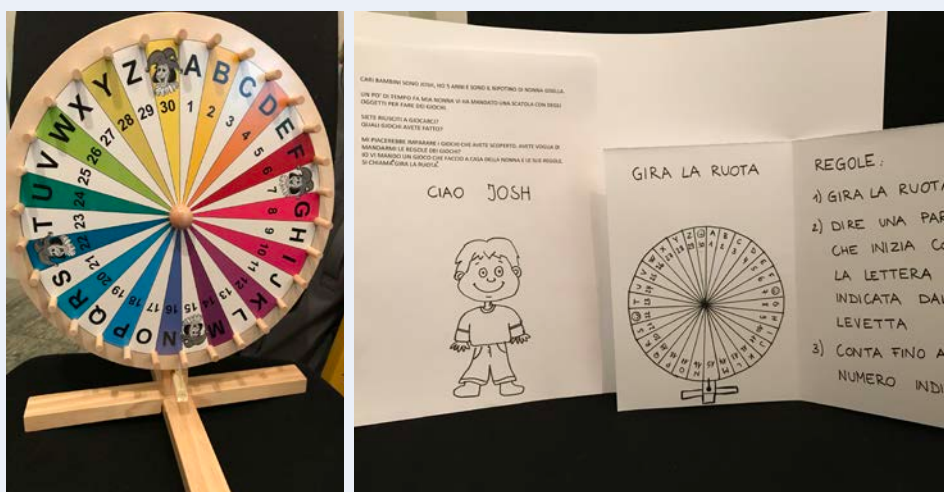


Figura 17. Gioco "Gira la ruota", lettera e regole disegnate e scritte da Josh.

Il nuovo gioco cattura nuovamente l'attenzione dei bambini. Insieme vengono lette le istruzioni per capire come funziona il gioco. Josh è stato chiaro, ha disegnato il gioco e ha scritto bene e per punti cosa fare. I bambini decidono quindi di seguire l'esempio di Josh per comporre le istruzioni dei giochi realizzati con i materiali nella scatola della nonna. La lettera di Josh viene dunque presa a modello per l'elaborazione di un testo regolativo. Si passa dunque alla creazione di schede di regole per ogni gioco. I bambini ricevono la fotografia inerente un momento del gioco e la commentano. La fotografia funge da supporto visivo per aiutarli a documentare particolari comportamenti e strategie (Bartolini Bussi, 2008) e per la successiva rappresentazione grafica del gioco. Anche dettare le regole alla docente non è per tutti cosa facile: «La spiegazione verbale delle regole da parte del bambino è un risultato che richiede tempo e pazienza, in quanto richiede una ricostruzione mentale dell'esperienza e la sua rappresentazione attraverso il linguaggio» (p. 269).

Nelle Figure 18, 19 e 20, si possono visionare alcuni protocolli con relativa trascrizione in didascalia.

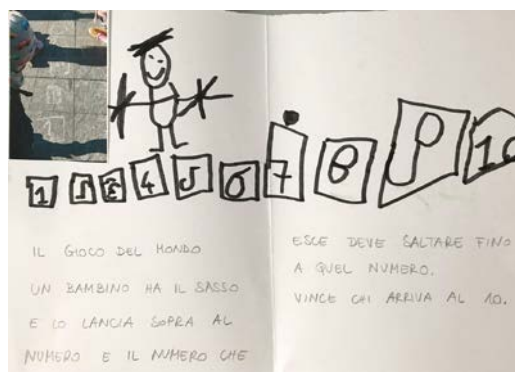


Figura 18. Gioco del mondo: «Un bambino ha il sasso e lo lancia sopra al numero e il numero che esce deve saltare fino a quel numero. Vince chi arriva al numero 10».

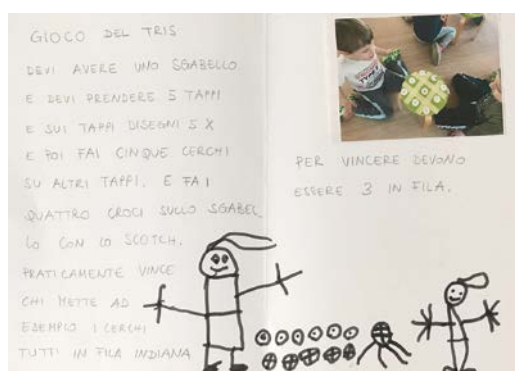


Figura 19. Gioco del tris: «Devi avere uno sgabello e devi prendere 5 tappi e sui tappi disegni 5 X e poi fai 5 cerchi su altri tappi. E fai quattro croci sullo sgabello con lo scotch. Praticamente vince chi mette ad esempio i cerchi tutti in fila indiana, per vincere devono essere 3 in fila».



Figura 20. Gioco dell'elastico: «Si gioca il gioco dell'elastico. Metti un piede fuori e uno dentro e dopo tutti e due dentro e dopo metti un piede dentro e un piede fuori e dopo metti tutti e due fuori».

Le istruzioni create dai bambini vengono riposte in un sacchetto e i giochi con i materiali annessi sono resi disponibili in una versione in prestito a casa, diventando così un momento di gioco condiviso anche in famiglia. A rotazione i bambini scelgono quale gioco portare a casa, qualche bambino chiede di farsi filmare e poter mostrare successivamente il video ai compagni proprio come hanno fatto inizialmente i bambini più grandi.

I giochi proposti ed esplorati dai bambini in questa fase del percorso sono scelti anche per le competenze matematiche che possono essere sviluppate svolgendoli, legate ai numeri e al loro ordinamento (gioco del mondo), al conteggio (gioco del quattro), alle griglie (gioco del tris), ai percorsi (gioco delle biglie) e al parallelismo (gioco dell'elastico). Questi aspetti matematici si possono rilevare nelle rappre-

sentazioni dei bambini sulle schede dei giochi (Figure 18, 19 e 20), la cui redazione è ispirata alla lettera di Josh e supportata dalle fotografie di situazioni di gioco.

4.5 Allestimento del laboratorio del gioco

La comunicazione fra il personaggio Josh e i bambini diventa sempre più frequente, i bambini si impegnano e sono molto motivati. In una delle lettere di Josh, riportata qui di seguito, giunge la richiesta di elaborare nuovi giochi con materiali di fortuna (Figura 21).

Qui dalla nonna ci sono alcuni amici che a volte vengono a giocare da me. Purtroppo ho pochi giochi, voi ne conoscete alcuni da inventare o da creare con "materiale di fortuna"?

A casa della nonna ho cartoni e scatole; nastro adesivo, elastici, colla; poi mattoncini di legno e legnetti e per finire bicchieri di carta e corde.

Se vi vengono delle idee o se trovate dei giochi creati con "materiale di fortuna" potete dirlo alla vostra maestra. Insieme a lei potete inventare dei nuovi giochi, io aspetterò con piacere le nuove istruzioni di gioco!

Ciao, ciao amici!

Figura 21. Nuova lettera di Josh.

Gli interventi nei momenti della lettura della lettera e la rispettiva analisi arrivano spesso dai bambini più grandi, ma anche i bambini del primo anno obbligatorio (4-5 anni) ascoltano interessati e vengono successivamente coinvolti nelle attività laboratoriali in piccoli gruppi di lavoro.

Le idee proposte e discusse dai bambini, in seguito alla lettura di questa lettera di Josh, danno ulteriore slancio al progetto. Eccone alcune trascritte:

- «Con una scatola si può fare una maschera da mettere sulla testa».
- «Si può fare un aereo di carta».
- «Un aereo di legno».
- «Giocare a nascondino, a prendersi».
- «Costruire degli animali di gioco con i cartoni». «Sì, un elefante di cartone».
- «Potremmo costruire una fabbrica con tutti i giochi dentro».
- «Potremmo andare a cercare animali, insetti. Strappare i fiori da dare alla mamma, fare una passeggiata, andare a pescare».

4.5.1 Ideazione e creazione spontanea

Con i bambini si discute di quali materiali utilizzare e di quali siano già disponibili in sezione.

Insieme viene allestita *la fabbrica del gioco*, ovvero il momento di laboratorio, così definito dai bambini stessi. Nel laboratorio i bambini possono creare con materiali differenti i giochi nuovi. La sperimentazione è libera; i bambini inizialmente non chiedono aiuto.

Il materiale è molto vario: cartoni, scatole, legnetti tipo kapla, tubi e rotoli, palline di carta, bicchieri in plastica, mollette, bastoncini di legno, cannucce, tappi di bottiglie, corde. Poi forbici, nastro adesivo, punteruoli, colle, matite e pennarelli, fogli.

Le invenzioni sono molteplici: binocoli e cannocchiali, strumenti musicali, trottole, frisbee, scatole trasformate in automobili, canne da pesca con amo, bicchiere acchiappa pallina, aquiloni.

In **Figura 22** sono visibili alcuni prodotti eseguiti dai bambini, selezionati perché sono quelli che successivamente hanno avuto un ulteriore sviluppo nel progetto. In questa fase, come si nota nelle prime due immagini, i progetti degli aquiloni partono dalla realizzazione del contorno con cannuce della stessa lunghezza.

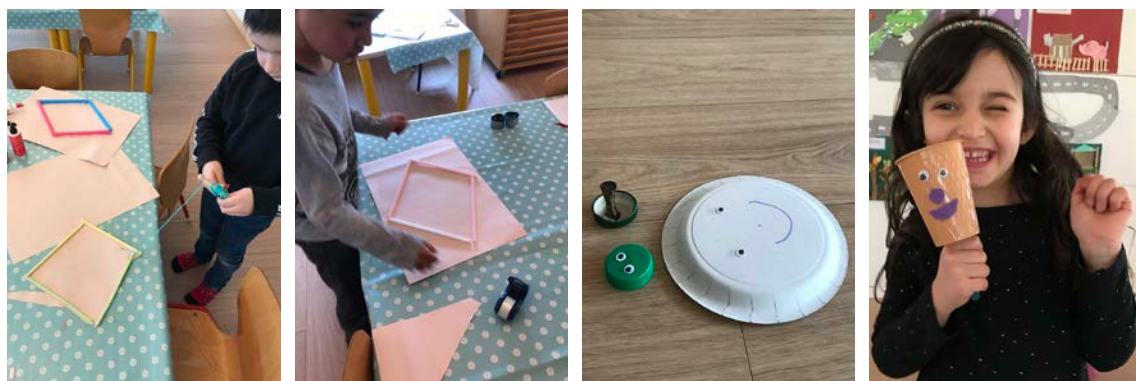


Figura 22. Alcuni giochi inventati dai bambini: aquilone, trottolina e frisbee, acchiappa pallina.

Molti bambini realizzano giochi da fare all'esterno e così, vista la bella stagione, alcune di queste idee vengono rilanciate all'intero gruppo per realizzarle tutti insieme. La prima modalità di lavoro proposta è la copia dei modelli di gioco costruiti dai compagni. Due bambini hanno proposto l'aquilone e, durante la discussione, spiegano ai compagni come si può eseguire: «Si fa una X e poi si tira una riga da qua a qua, e da qua a qua, ... (il bambino mostra unendo i punti estremi della croce, si veda la prima immagine della **Figura 23**)». Si nota che durante la discussione i bambini introducono l'idea di realizzare una croce per il modello dell'aquilone, partendo quindi dalle diagonali (**Figura 23**) invece che dal contorno (**Figura 22**). Discutendo in piccolo gruppo (6 bambini) decidono che bisogna avere un materiale leggero, dei legnetti per fare una croce che tenga bene, altrimenti si può rompere facilmente, e una corda per legarlo e tirarlo.

La maestra aiuta a tenere i legnetti mentre i bambini legano le varie parti; infatti questo passaggio manuale mette in difficoltà i bambini, perché i bastoncini si muovono e si sovrappongono perdendo quella formazione a croce, cioè la perpendicolarità, che i bambini stanno cercando di ottenere. Si può osservare come il bambino comprenda (si vedano i bambini al lavoro nella **Figura 23**) che la lunghezza dei bastoncini deve essere differente, uno più lungo e uno più corto, perché altrimenti si creano altre forme.



Figura 23. I bambini disegnano come costruire un aquilone, poi lo costruiscono.

4.5.2 Dal modello alla copia del gioco

I bambini decidono di regalare un aquilone anche a Josh che risponde loro per lettera:

Grazie mille per il bell'aquilone!
Ci ho giocato quando c'era vento e volava benissimo
perché era molto leggero.
Anch'io ho preparato un gioco per voi... è nella
scatolina.
Sapete cos'è?
Riuscirete a costruire questo gioco da soli?
Chiedete i materiali necessari alla vostra maestra e poi
provateci, io ci sono riuscito senza l'aiuto della nonna!
Ciao, ciao amici!
Buon divertimento.



Figura 24. La lettera e la trottola lasciata da Josh senza ulteriori indicazioni.

Parte una nuova sfida: la richiesta questa volta è priva di indicazioni. Occorre dunque osservare l'oggetto-gioco proposto (Figura 24) e risalire ai materiali necessari e alla modalità di costruzione. Inoltre, bisogna riconoscere le varie fasi di elaborazione per saperlo successivamente spiegare ai compagni.



Figura 25. Una bambina (5 anni) aiuta un compagno (4 anni) e spiega dove fare il punto con punteruolo.

Le strategie di lavoro e i materiali utilizzati rientrano nelle abilità e conoscenze dei bambini. Per fare il cerchio usano un bicchiere in plastica (pratica a cui erano già abituati), per fare il buchino il punteruolo (utensile da loro conosciuto); legnetti e perline erano già disponibili nel laboratorio.

I bambini più piccoli hanno fatto il buchino per inserire il legnetto dove capita, senza avvicinarsi al centro. I bambini più grandi dopo un primo tentativo un po' distante dal centro capiscono che la trottola si inclina subito; cercano così di individuare il centro facendosi aiutare dai compagni che l'avevano trovato con una serie di tentativi stimando ad occhio e verificando empiricamente la stabilità della trottola (Figura 25).

4.5.3 Istruzione grafica del procedimento per realizzare un gioco

I bambini ricevono una nuova modalità per approcciarsi al gioco, diventando sempre più curiosi. Quando ricevono le nuove istruzioni grafiche su un foglio si attivano subito. Si propone in Figura 26 l'esempio del gioco "Pallina volante". Un bambino sa leggere e aiuta tutti a scoprire di quale gioco di tratta. Una bambina è molto felice perché ricorda di aver proposto lei la "pallina volante" come progetto-gioco nel laboratorio (vedi par. 4.5.1). La sua proposta era stata costruita con un bastoncino; questa nuova versione utilizza invece una cannuccia.

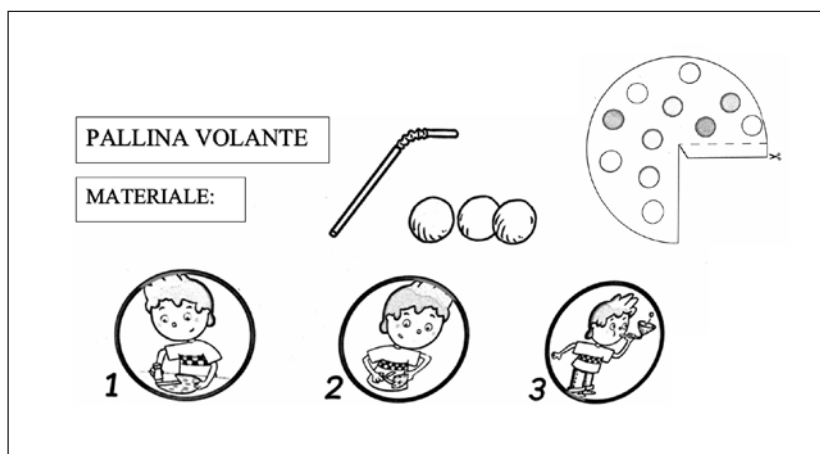


Figura 26. "Pallina volante", tratto da De Hey (2010, pp. 2-3) e rielaborato dall'autrice.

I bambini ricevono il materiale necessario: un settore circolare da ritagliare, una cannuccia e tre palline di carta. Una difficoltà è rappresentata dalla parte tratteggiata, perché i bambini non sanno se occorre ritagliarla o meno. Guardando bene il disegno si osserva che il bambino mette la colla proprio su quella parte, poi lo chiude il settore circolare a cappuccio e infine ci infila la cannuccia piegata; ripercorrendo così la sequenza temporale delle istruzioni, i bambini lavorano sul tempo nella sua linearità.

Con i bambini si ritorna proprio sulla modalità utilizzata per spiegare le fasi di costruzione, analizzando la sequenza illustrata, attraverso delle domande-stimolo quali «Come si leggono queste spiegazioni?», «Perché è stato facile costruire il gioco?», «Ci sono stati dei momenti di difficoltà? Perché?».

4.5.4 Costruzione di giochi per ricorrenze speciali

Si riportano due ricorrenze per le quali si è deciso di creare dei giochi.

Per la festa del papà si prepara una versione speciale del gioco del tris, presentato a scuola nei mesi precedenti, e si vanno a raccogliere dei sassi al fiume. La consegna al fiume è quella di raccogliere, ognuno nel proprio sacchetto, 10 sassolini un po' piatti e grandi circa come una moneta da 2 CHF.

Tornati in classe ogni bambino crea il suo sacchetto personale con raffigurato sé stesso con il suo papà da un lato e dall'altro lato una griglia 3×3 . Si decorano 5 sassi con un cuoricino e gli altri 5 con un viso sorridente. Ogni bambino ha così tutto il materiale necessario per fare una partita a tris con il suo papà e non solo (Figura 27).



Figura 27. I giochi del tris preparati per la festa del papà.

Nel periodo di Pasqua si prepara una festa a scuola, con tanto di gioco creato per l'occasione: la caccia alle uova. Qualche giorno prima con i bambini si costruiscono dei cestini, utilizzando i consueti pacchetti per le uova da 6, decorandoli a piacimento e applicandovi dei coniglietti variopinti.

Il giorno dedicato alla ricerca delle uova in giardino, ogni bambino riceve una scheda gioco personale, sulla quale sono raffigurati 6 elementi (ovetti e conigli di cioccolata) di colore e dimensione differenti. Le schede preparate sono 22, una per bambino, e queste variano quasi tutte una dall'altra. Ogni bambino deve osservare bene non solo le dimensioni ma anche alcune caratteristiche raffigurate sui differenti conigli (colore del cravattino, colore e disegno della giacchetta, ...). Il coniglio è molto preciso, e ha nascosto nel prato esattamente 132 cioccolatini (6 cioccolatini per 22 schede). Ogni bambino deve trovare il cioccolatino corrispondente all'immagine raffigurata sulla scheda gioco; 6 scomparti nel cestino corrispondono ai 6 cioccolatini da trovare. I bambini muniti di cestino e scheda gioco partono alla ricerca (Figura 28).



Figura 28. Materiale per la caccia alle uova.

Si lavora nuovamente sulla corrispondenza uno-a-uno tra cioccolatino e posto nella scatola delle uova. Una volta trovati e sistemati un cioccolatino per ogni buco della scatola, i bambini sono sicuri di averli raccolti tutti. Inoltre devono fare attenzione alle caratteristiche specifiche di ciascun coniglietto verificando la corretta combinazione di tutte le variabili.

4.6 Invenzione di un gioco con regole: il gioco della pizza

All'interno della sezione cerchiamo di ricreare degli ambienti che ricordano alcuni degli spazi esterni trovati sul territorio all'inizio del percorso (vedi par. 4.1): la gelateria e la pizzeria (Figure 29 e 30). Entrambi questi spazi caratteristici permettono di realizzare giochi di ruolo e di inventare nuove forme di vendita di prodotti accompagnati a giochi con i soldi; ambiti molto validi per trattare i numeri, piccole quantità e approcciarsi ai simboli e al codice. Il laboratorio con materiali di fortuna per inventare e costruire giochi permette ai bambini di creare nuovi prodotti, fra i quali gli ingredienti per la pizza.

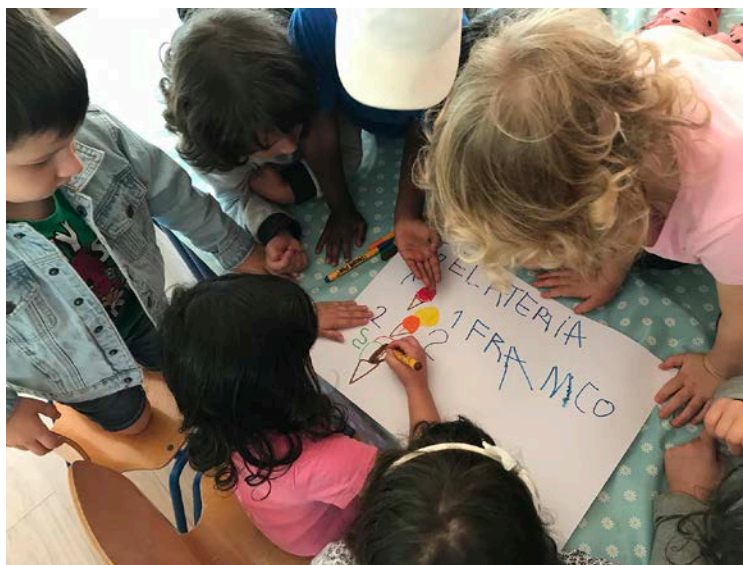


Figura 29. La gelateria.



Figura 30. Creazione di alimenti e pizze varie.

In modo spontaneo i bambini disegnano le pizze sugli imballaggi e inventano nuove pizze ai gusti differenti.

Considerato il percorso realizzato in classe e le nuove proposte spontanee, si coglie l'occasione per lanciare al gruppo il gioco con regole, rivolgendo ai bambini la domanda: «Cos'è e com'è fatto un gioco con regole?». I bambini esprimono i loro pareri a riguardo:

- «Le regole si ascoltano, si ascoltano le maestre. Si pensa nella testa e si può fare qualcosa di bello».
- «Le regole sono come si gioca, un gioco è giusto che è per 3-4 anni o 5 anni».
- «La regola è rispettare i giochi».
- «Se uno costruisce un gioco, il suo amico deve rispettare il suo gioco, perché ci hanno messo impegno».
- «Nel gioco "guardie e ladri" ci sono le regole. Certi sono i ladri, certi sono le guardie. I ladri devono scappare dalle guardie e se vengono presi vanno in prigione. I ladri possono liberare i ladri chiusi in prigione, toccando la mano. Se tutti i ladri sono presi perdono. Si gioca in giardino perché ci vuole tanto spazio per correre».
- «Un gioco con regole è un gioco con squadre».

I bambini ricevono il materiale necessario per creare un nuovo gioco della pizza: dischi di cartoncino che rappresentano le basi delle pizze, icone degli ingredienti da ritagliare, scatola in cui vengono separati i vari ingredienti. Su ogni scatola viene incollata un'icona dell'alimento corrispondente (Figura 31).



Figura 31. Preparazione del materiale necessario al gioco della pizza.

Con i materiali i bambini inventano quindi delle modalità di gioco come quelle in Tabella 2.

	
«Mettere tutti gli ingredienti diversi. Uno per ingrediente».	«È come un memory, alzali a due a due e trova quello diverso, tutti gli altri sono uguali. Devi trovare due ingredienti uguali».
	
«Fai una bella pizza, decorata bene. Tipo i salami sono tutti in fila».	«Metti nell'ordine giusto, segui le parti già fatte es. 2 pomodori, 1 basilico, 2 funghi, altri due pomodori, 1 basilico e continua sempre così».

Tabella 2. Le differenti modalità di gioco proposte dai bambini.

I bambini che propongono queste modalità di gioco sono bambini all'ultimo anno di frequenza, successivamente spiegano al resto del gruppo la loro idea di gioco e lo giocano con altri bambini. Si nota come i bambini, forse ispirati dai giochi svolti in precedenza, propongono giochi che coinvolgono aspetti matematici come il conteggio, le corrispondenze uno-a-uno, le successioni.

4.7 La caccia al tesoro in paese

Il percorso si conclude con una caccia al tesoro pensata e sviluppata nel comune di Gordevio, luogo di residenza di alcuni compagni. È un modo per percorrere le strade di un altro paese e giocare ad alcuni giochi sperimentati durante l'anno.

La mappa del comune (Figura 32) costruita dalla docente è proposta in modo circolare (come lo è il percorso ciclico del mostro delle emozioni nel "cartellone della settimana" nel paese di Avegno, si veda la Figura 6); ad ogni punto-fotografia, luogo caratteristico del paese, è associato il numero del gioco corrispondente; i giochi proposti ripercorrono le usanze e i giochi di un tempo (alcuni dei quali descritti nel par. 4.3)



Figura 32. Mappa della caccia al tesoro con i luoghi del paese.

A titolo di esempio, si riportano i giochi matematici proposti a due postazioni.

Postazione 1 (Cancelleria comunale di Avegno Gordevio). Ispirandosi alla bandiera del comune si gioca a rubabandiera. I bambini più grandi ricevono ognuno una collana con un cartoncino che riporta un numero scritto in cifre indoarabe. I bambini più piccoli ricevono altrettante collane con dei cartoncini che hanno raffigurati dei frutti o delle verdure. La maestra si pone fra le due squadre e tende le due mani con due bandiere, una alzata sulla destra e una sulla sinistra, e chiama un numero o un frutto/verdura. I bambini delle due squadre che hanno il numero o il frutto/verdura indicato dalla docente devono correre e cercare di prendere per primi la bandiera.

Postazione 2 (Fontana). In piazzetta Sant'Antonio si propone il gioco del bucato. I bambini devono riuscire ad appendere con mollette su un filo da bucato i fazzoletti di colori differenti rispettando una sequenza colorata indicata su un cartoncino. I bambini divisi in due squadre ricevono ognuno la striscia con le indicazioni della sequenza dei colori (si inizia con la sequenza da 4 a seguire le richieste sono più complesse). Il gioco si svolge come fosse una staffetta, parte un bambino alla volta per squadra e al ritorno parte il secondo. Chi ha la striscia controlla e dà indicazioni sul colore del fazzoletto che va appeso seguendo l'ordine corretto.

L'ultimo punto della mappa indica il parco giochi, luogo in cui abbiamo nascosto un tesoro da cercare. I bambini trovano uno scrigno zeppo di dolciumi e autocollanti con lo stemma del comune di Avegno Gordevio.

5 Bilancio e conclusioni

Il percorso annuale proposto ha attivato differenti competenze sociali: raccontarsi, ascoltare l'altro e mettere le conoscenze e le proprie esperienze a confronto. Il progetto ricco di esperienze legate al territorio ha permesso di giocare con gli stimoli del contesto, di attivarsi in giochi della tradizione e di crearne di nuovi. Coinvolgere le famiglie, con le interviste e il gioco fotografico riguardante il territorio,

ha pure intensificato lo scambio di idee e di confronto fra bambini e il buon rapporto con le famiglie. Gli ambiti di sviluppo attivati spaziano dalle conoscenze socio-affettive, percettive, cognitive con un'attenzione a quelle matematiche.

La richiesta iniziale di portare una foto del proprio contesto di vita ha permesso al bambino di esternare sue considerazioni e interessi, presentandosi e raccontando qualcosa di sé al resto del gruppo. Il singolo allievo è diventato in diversi momenti una risorsa per affrontare nuovi stimoli con tutto il gruppo, ad esempio presentando e condividendo i propri giochi.

Il tema "giochi di una volta" e le esperienze raccontate e vissute sul territorio sono state lo stimolo all'ideazione del nostro sfondo motivazionale: l'allievo può immedesimarsi nel piccolo nipote Josh e riscoprire con lui i giochi fatti a casa con i nonni. Le differenti attività, motivate e rilanciate attraverso lettere e materiali insoliti e/o di uso comune, si susseguono dal semplice al complesso: le fasi del percorso (si veda la **Tabella 1**) vanno dalla scoperta e manipolazione libera di materiali, alla creazione di un nuovo gioco con regole. L'approccio metodologico è cambiato ad ogni stimolo, richiedendo man mano un'ulteriore competenza da attivare. Si è passati dall'*esplorare e provare* procedimenti risolutivi, scoprendo i materiali e associandovi possibili modalità di gioco, a *comunicare e argomentare*, discutendo soluzioni varie, per arrivare poi a *matematizzare e modellizzare*, imparando a tradurre situazioni e descrizioni in linguaggio matematico e schematico, e ad *interpretare e riflettere sui risultati*.

Tuttavia, durante il lavoro spesso si fa fatica, per i tempi ristretti o le differenti situazioni vissute, a fermarsi e ritornare su quanto svolto. A mente fredda e ritornando sull'intero lavoro svolto ci si rende conto che alcune modalità di lavoro e di verifica potevano essere ulteriormente sviluppate. In particolare, sul piano linguistico, varrebbe la pena recuperare i giochi svolti e favorire atti descrittivi ed esplicativi, stimolando un ampio utilizzo di parole per spiegare di regole di un gioco. Ad esempio, quando si è parlato del gioco con regole chiedendo ai bambini «Cos'è e com'è fatto un gioco con regole?» (par. 4.6) sono emersi molti spunti da cui partire per arricchire ulteriormente le loro produzioni linguistiche e matematiche. Infatti, come sottolinea bene D'Amore (1999), quando un bambino spiega ad un altro le regole per giocare a un certo gioco,

«[...] inizia un'avventura linguistica che ci piace prendere come paradigma significativo di attività matematica. Spiegare a parole le regole di un gioco richiede un'organizzazione razionale dell'apparato linguistico di alto livello, non posseduta da tutti. Ascoltare un bambino che spiega ad un altro le regole di un gioco è un'attività di grande interesse e fornisce moltissime informazioni sulle capacità "logiche" di organizzazione linguistica. Attivare situazioni nelle quali ciò avvenga è di straordinaria importanza».

(D'Amore, 1999, p. 13)

In quest'ottica, la matematica viene concepita come campo di esperienza, come «forma di conoscenza che si può rintracciare e scoprire in molte attività dell'uomo, pratiche o anche solo linguistiche» (D'Amore, 1999, p. 13). Ripercorrendo le attività di questo percorso didattico, si avverte quanto sarebbe interessante e proficuo riprendere i singoli giochi, per «cogliere la matematica, esplicitarla, situarla, decontestualizzarla, sfruttarla per avviare questo tipo di percorso di apprendimento» (D'Amore, 1999, p. 41). Sapersi fermare a riflettere, ritornare su quanto svolto e metterci parole sono davvero le fondamenta per un buon percorso di apprendimento.

Due momenti emblematici in cui questo lavoro potrebbe essere approfondito sono, ad esempio, la realizzazione dell'aquilone e la costruzione della trottola. Nel caso dell'aquilone, si potrebbero consegnare i due bastoncini e chiedere ai bambini di posizionarli in modi differenti, di incollarli su una superficie e di unire i punti estremi dei legnetti con linee dritte. Si potrebbe quindi prendersi il tempo per esplorare più a fondo la situazione: «Quali forme si possono individuare? Con bastoncini della stessa misura? Se invece uno è più lungo e uno è più corto?». Nel caso della costruzione della trot-

tola, si potrebbe sviluppare ulteriormente la ricerca del centro del cerchio per inserire un bastoncino, rilanciando la questione a tutti e condividendo idee e strategie.

Tali approfondimenti andrebbero ad innestarsi su un terreno già molto fertile. Nel periodo di febbraio-marzo, durante l'attivazione del laboratorio (definito dai bambini "la fabbrica dei giochi"), si è constatato un ulteriore coinvolgimento, un intensificarsi degli scambi fra bambini e una maggiore autonomia nelle regolazioni e produzioni. I bambini hanno inventato e costruito, messo a confronto le loro idee modificandole in base ai suggerimenti ricevuti (ad esempio, hanno discusso su quali materiali sostituire quando le ruote di una macchinina costruita con le scatole non giravano, o quando un aquilone volava male). In generale, i bambini hanno manifestato, nel secondo periodo dell'anno scolastico, maggiore interesse per lo svolgimento dei giochi a tavolino con regole (giochi in commercio, si veda a questo proposito Battaini et al., 2019). I bambini hanno non da ultimo acquisito una maggiore consapevolezza delle loro competenze in ambito numerico, in particolare relative alla corrispondenza uno-a-uno, enumerazione, conta, conteggio, riconoscimento dei numeri in forma iconica e simbolica (utilizzo del dado e delle carte). Sono state attivate anche competenze di orientamento spaziale, legate soprattutto ai percorsi nel reale e su mappa (ambito geometrico), e competenze legate al sapersi situare nel tempo, ciclico e lineare (ambito grandezze e misure).

Si è trattato di un percorso che ha creato sinergie e autonomia, crescita individuale con esperienze dentro e fuori la sede. Oltre alla sabbia nelle scarpe e i sassolini nel sacchetto per creare nuovi giochi, i bambini si sono portati a casa storie e aneddoti da ascoltare per scoprire i giochi della tradizione a volte dimenticati, giochi ricchi di emozione, strategia e coinvolgimento. Un contesto tutto da esplorare con gli occhi e le parole dei bambini, come propongono di fare Carminati e Tappari (2021) nella loro poesia:

«Esci a fare quattro passi:
prendi aria, ti rilassi
mentre conti mi racconti
quel che vedi, quel che incontri.

Ci sono tante cose da guardare quando si fa una passeggiata,
anche se si percorrono sempre le stesse strade: ogni oggetto
del mondo non è mai solo se stesso, ma ne richiama altri
con cui compone famiglie, squadre, collezioni...
Segui questo invito a passeggiare tra immagini e parole,
lascia fluire il senso di meraviglia.
E dopo aver chiuso il libro, apri la porta».

Ringraziamenti

Ringrazio i bambini e le famiglie per il grande entusiasmo. Le mie colleghe Manuela Viecelli ed Elena Mesterhazy coinvolte nel progetto. Odile Pedrolì per i suoi consigli, Marco e Michela Bettoni per alcuni materiali di gioco (descritti nel loro articolo, presente in questo numero della rivista). Monica Panero per la sua disponibilità e per avermi supportata nella stesura dell'articolo.

Bibliografia

Bartolini Bussi, M. G. (2008). *Matematica. I numeri e lo spazio*. Edizioni Junior.

Battaini, L., Bernasconi, I., Franscella, S., & Pellandini, A. (2019). *1, 2, 3... Si gioca! Giochi numerici in continuità dalla scuola dell'infanzia alla scuola elementare*. Collana Praticamente. Divisione scuola, DECS. <https://www.matematicando.supsi.ch/risorse-didattiche/1-2-3-si-gioca>

- Bernasconi, L., Piatti, A., & Bottinelli Montandon, M. (2021). Dalla statistica alla creazione di pittogrammi: un esempio di itinerario didattico contestuale nella scuola dell'infanzia. *Didattica della matematica. Dalla ricerca alle pratiche d'aula*, 10, 100–118.
- Carminati, C., & Tappari, M. (2021). *Quattro passi*. Lapis editore.
- D'Amore, B. (1999). *La matematica in continuità tra la scuola dell'infanzia e la scuola elementare: ipotesi teoriche, ricerche empiriche ed esperienze ludiche per una educazione matematica significativa*. Pitagora.
- De Hey, M. (2010). *Envole-toi !. Dorémi : pour les grands de maternelle – Dorémi extra*, 7. Editions Averbode.
- Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport. (2022). *Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese*. DECS. <https://pianodistudio.edu.ti.ch>
- Llenas, A. (2019). *Il mostro dei colori va a scuola*. Feltrinelli.
- Lombardo Radice, L. (1979). *Il giocattolo più grande*. Giunti Marzocco.
- Martinelli, S., & Martinetti, P. (2021). *Prendiamoci il tempo*. Collana Praticamente. Divisione scuola, DECS. <https://www.matematicando.supsi.ch/risorse-didattiche/prendiamoci-il-tempo>
- Peres, E., & Sbaragli, S. (2021). Gioco e matematica: un connubio per la mente. *Scuola ticinese*, 340(2), 29–36.
- Pontecorvo, C. (1989). *Un curriculum per la continuità educativa dai quattro agli otto anni*. La Nuova Italia.
- Sbaragli, S. (2021). *Linee guida del progetto MaMa. Impostazione metodologica, disciplinare e didattica del progetto. Ambito Numeri e calcolo*. Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport, Dipartimento formazione e apprendimento. <https://mama.edu.ti.ch/wp-content/uploads/2021/11/2021-Guida-Ma-Ma-Numeri-e-calcolo.pdf>