



## GIOCCARE NON HA ETA'

Amici Ludici



### Quante postazioni di gioco ci sono?

Al massimo possiamo ospitare 30 giocatori per volta.

**Tra i vostri soci ci sono più maschi o femmine?** Non abbiamo un dato certo ma credo che la prevalenza sia di soci maschi. In Italia la cultura del gioco non è ancora ben radicata e generalmente il gioco è ritenuto un'attività maschile; noi, invece, crediamo fortemente che il gioco sia uno strumento che va oltre l'età, il sesso o il genere, e per questo motivo cerchiamo di coinvolgere sempre più persone.

**Avete anche giochi didattici?** Riteniamo che tutti i giochi abbiano una valenza didattica: alcuni sono studiati per potenziare la lingua italiana o inglese, altri l'ambito logico, quello scientifico, ecc. Abbiamo più volte portato i nostri giochi nelle classi per permettere ad alunni e insegnanti di sperimentare un modo diverso di apprendere e fissare contenuti e concetti appartenenti a diverse discipline scolastiche. Speriamo di poterlo fare sempre più spesso!

a cura di: Filomena Cesarano, Amici Ludici

## Lo Spiegone

### DIDATTICA LUDICA IN ITALIANO L2 L'ITALIANO: UN GIOCO DA RAGAZZ\*!

Il gioco è una risorsa e uno strumento didattico molto importante da utilizzare il più possibile in qualsiasi fase della lezione di italiano L2. Lo studente che gioca è coinvolto, concentra l'attenzione sulle dinamiche ludiche e non sui contenuti linguistici, quindi impara senza accorgersene poiché la lingua da oggetto di studio fine a se stesso diventa semplicemente uno strumento indispensabile per raggiungere un obiettivo. Nel gioco lo studente è interessato, è attento, è attivo, è protagonista e si diverte. Vengono sperimentati nuovi input linguistici senza stress, ansia e timidezza per un apprendimento a lungo termine. Il gioco è adattabile alle diverse tipologie di classi e alle risorse a disposizione: giochi di movimento, in ambienti spaziosi e all'aperto; giochi calmi, realizzabili nelle aule; giochi individuali, a coppie e a squadre per sviluppare creatività, fantasia e cooperazione tra pari. Il gioco, insomma, è un'esperienza didattica significativa, da proporre spesso, rammentando di vararne spesso la tipologia e di adattarlo agli obiettivi e alla classe perché... **GIOCANDO SI IMPARA!**

Elena Rametta  
Romanica, accademia italiana  
di lingua e cultura

Secondo la letteratura pedagogica ci sono cinque motivi principali per cui il gioco è importante a tutte le età: è divertimento, è un modo per imparare cose nuove, aiuta a scaricare la tensione, il gioco dà spazio alla fantasia, aiuta a scoprire l'importanza delle regole ed è uno strumento universale per abbattere le barriere linguistiche e culturali. Con lo scopo di far conoscere il piacere del gioco a più persone possibili, 18 anni fa è nata a Mantova l'associazione Amici Ludici che ad oggi ha sede in via Conciliazione 100. Per saperne di più, gli studenti della Bertazzolo che frequentano i laboratori di alfabetizzazione hanno voluto intervistare una delle fondatrici: **Filomena Cesarano**.

**Chi può venire a giocare in ludoteca?** Per utilizzare la sede e i giochi messi a disposizione è necessario associarsi (la quota è di 15 euro l'anno). Ad oggi abbiamo circa 150 soci di ogni età. **Quando è aperta la ludoteca?** La nostra sede non ha orari fissi di apertura, poiché si basa sulla disponibilità dei volontari. Generalmente è aperta quasi tutte le sere dalle 21 e alcuni pomeriggi che vengono comunicati sul nostro sito ([www.amiciludici.it](http://www.amiciludici.it)) e sui nostri canali Facebook e Instagram.

**Quali sono i giochi preferiti dai vostri soci?** In Ludoteca sono presenti circa 5.000 titoli tra giochi in scatola, giochi di ruolo e giochi di carte. Tra i giochi in scatola, oltre ai classici Monopoli, Risiko, Taboo, Carcassonne e Ticket to Ride che sono considerati pietre miliari, il più gettonato è Wingspan (gioco sugli uccelli). Per quanto riguarda i giochi di carte, invece, sicuramente troviamo Magic The Gathering (gioco di carte ad ambientazione fantasy che quest'anno compie 30 anni), mentre tra i giochi di ruolo i nostri soci usano tantissimo Dungeon and Dragons dove vanno ad interpretare un personaggio del mondo fantasy.

**E qual è, invece, il vostro gioco preferito?** Ognuno di noi ha uno o più giochi preferiti. Per quanto mi riguarda il mio gioco preferito in assoluto è Dominion, un gioco di costruzione del mazzo (in ambito ludico viene chiamata meccanica del deck building) che ha vinto il premio di Gioco dell'anno 2009.

**In ludoteca c'è un esperto che può guidare i soci meno esperti alla scoperta di giochi nuovi?** Tra i nostri soci ci sono i cosiddetti "storici" che conoscono molto bene i regolamenti di tutti i giochi: possono aiutare nella scelta del gioco, nella comprensione delle regole e nell'impostazione della prima partita.



## L'INTERVISTA doppia...AI PROF!!

Da una riflessione corale sui diversi valori del gioco (ricreativo, educativo, didattico, facilitatore di socializzazione e inclusione) è emerso che le attività che più di tutte hanno aiutato i ragazzi appena arrivati in Italia a socializzare sono state lo sport e la musica. Di qui l'idea di intervistare due docenti della scuola Bertazzolo.

### Come ti chiami?

E: Elisa Chinaglia

A: Andrea Bellini

### Quale materia insegni?

E: Insegno musica

A: Insegno Educazione motoria

### Da quanti anni insegni?

E: Ho iniziato nel 1992, più di 30 anni fa. Da 3 anni insegno alla Bertazzolo

A: Insegno da 10 anni sia nelle scuole primarie sia nelle secondarie di primo e secondo grado

### Ascolti la musica?

E: Sì, certo, ma non per molto tempo a causa di impegni familiari e di lavoro. Vorrei farlo di più

A: Solo quando capita, soprattutto in macchina.

### Qual è la tua musica preferita?

E: Ascolto un po' di tutto: dalla classica al jazz, dal pop al rock

A: Ascolto soprattutto la radio, quello che capita.

### Il tuo sport preferito?

E: Da molto tempo non pratico sport, ma in estate mi piace molto nuotare

A: Il calcio, ma essendo uno sportivo mi piacciono tutti gli sport

### Ti piace il tuo lavoro?

E: Sì, mi piace molto stare con i ragazzi, anche se a volte è faticoso. Insegnare mi aiuta a tenermi in forma.

A: Amo il mio lavoro. Ritengo che se una persona lavora senza passione, è meglio che cambi mestiere.

### Pensi che la tua materia sia più adatta ai maschi o alle femmine?

E: La musica ci aiuta ad essere tutti uguali.

A: La mia disciplina, di solito, è più apprezzata dai maschi, ma questo non significa che non sia adatta alle ragazze, anzi sono molte le eccellenze femminili.

### Pensi che la tua materia possa aiutare gli studenti a socializzare e a superare le difficoltà legate alla diversità di lingua e cultura?

E: Certamente. Con la musica ci esprimiamo con linguaggi più universali come quello corporeo e musicale, appunto, che aiutano a superare le differenze di lingua e cultura.

A: Lo sport è uno "strumento" con potenzialità enormi ai fini della socializzazione e del superamento delle barriere culturali e linguistiche. Penso che a volte venga sottovalutato il valore educativo dell'attività sportiva nella strutturazione e nello sviluppo della personalità dei ragazzi.

### Quali comportamenti negativi vedi più spesso nelle tue classi?

E: Noto soprattutto una mancanza di rispetto verso gli altri che si può manifestare in diversi modi: indifferenza o isolamento, atteggiamenti provocatori o disturbanti messi in atto da singoli o piccoli gruppi fino ad arrivare ad alcuni episodi di bullismo.

A: Tra i comportamenti negativi che riscontro più spesso ci sono sicuramente l'ipercompetitività da cui derivano comportamenti non corretti o, al contrario, l'apatia cioè il completo disinteresse verso le attività sportive che porta alla non partecipazione e all'isolamento.

### Nelle tue lezioni fai spesso delle attività di gruppo?

E: Sì, perché la musica come lo sport è un gioco di squadra. Ognuno può assumere un ruolo diverso nella realizzazione di un obiettivo comune.

A: Il cooperative learning è una strategia che utilizzo molto spesso, quasi sempre. Lavorare a coppie, in piccoli gruppi o in squadra è fondamentale per l'acquisizione delle competenze socio-relazionali come il rispetto delle regole, il rispetto del prossimo, lo sviluppo dell'autocontrollo e la gestione delle emozioni positive e negative.

### Come reagiscono i ragazzi?

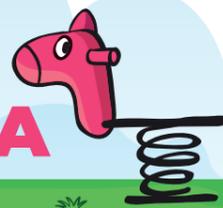
E: Di solito i miei studenti apprezzano i lavori di gruppo; a volte, però, capita che qualcuno si isoli, cerchi di starne fuori, mentre sarebbe importante che ci fosse sempre la partecipazione di tutti.

A: Generalmente i ragazzi apprezzano le attività di gruppo, anche se chi ha un carattere introverso e timido nelle fasi iniziali fatica a mettersi in gioco. Tuttavia, sono dell'idea che queste attività possano aiutare i ragazzi a conoscersi, a stabilire relazioni corrette con i coetanei e con gli adulti di riferimento.

a cura di:

Coco, Mariam, Roman, Mharam, Youssef, Mariia, Davi, Walid, Luka

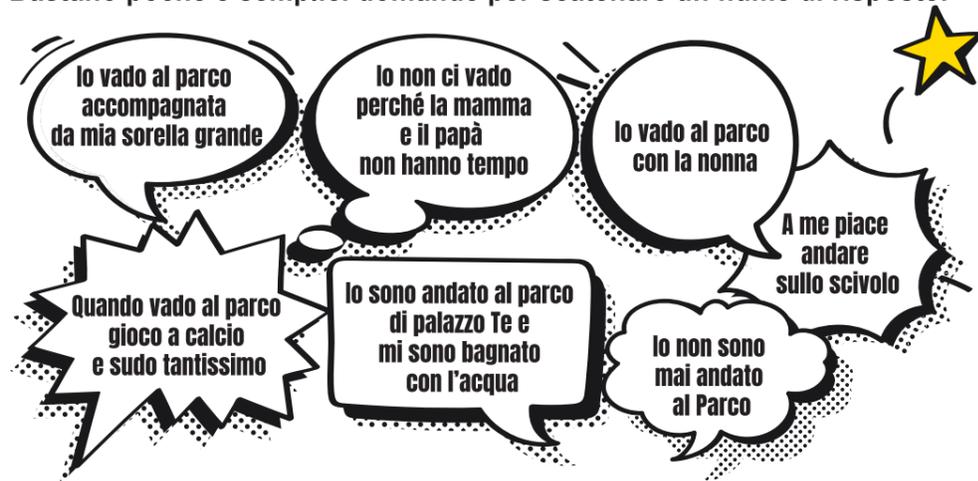
## CON LA TESTA GIRATA



Tu vai al parco? Con chi vai al parco? Ti ricordi il nome del parco?

Che giochi fai quando sei al parco? Qual è il tuo gioco preferito?

Bastano poche e semplici domande per scatenare un fiume di risposte:



Le risposte dei bambini si susseguono e si accavallano formando un intreccio di palloni con gli scivoli, di merende con le biciclette, e di nonne con le altalene.

I bambini sono quasi tutti concordi nel dire che l'attrazione più forte ed emozionante è "la giostra rotonda rotante" sulla quale ci si siede e poi ci si spinge con le mani per girare su sé stessi. Quando infatti si scende dalla giostra si ha l'impressione di cadere a terra e tutto gira attorno. Una bambina ride e dice: "Scendi con la testa girata". I bambini che non vanno al parco (circa la metà) stanno invece in silenzio e ascoltano, forse immaginando, come potrebbe essere un pomeriggio diverso dal solito.

Alunni della scuola primaria De Amicis

## IL PARCO DI PALAZZO TE

Le impressioni dei bambini

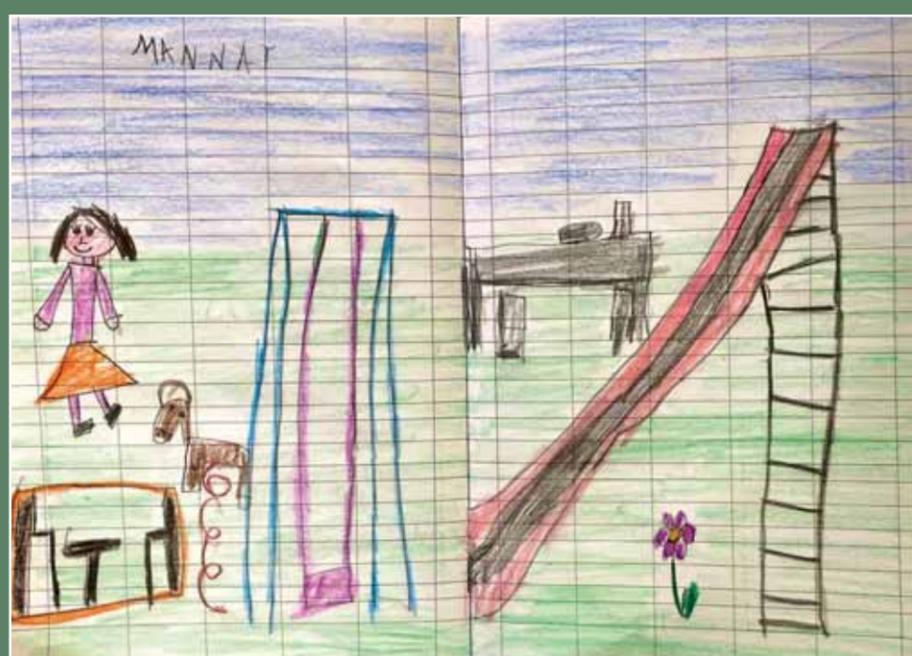
Sabato 26 agosto ero presente con la mia famiglia alla festa per l'apertura del nuovo parco di palazzo Te. È stata una bellissima festa con tante persone di tutte le età; c'era il sindaco di Mantova, gli architetti che hanno disegnato il progetto, il coro e i musicisti. C'era il sole che illuminava e riscaldava tutto il parco. La parte che mi piace di più è l'area in cui si può giocare a basket; le altre zone belle sono quelle con lo scivolo, l'altalena, i tavoli da ping-pong e gli scacchi. La rotonda con le rose è bellissima per i suoi profumi e i colori. Io sono molto fortunata perché abito vicino al parco e posso andarci con la mia famiglia per giocare e per trascorrere un po' di tempo insieme.

Ana Lia

Io abito vicino a palazzo Te. Con mia sorella vado al parco per giocare al mio sport preferito: basket. Gioco insieme ai miei amici e alle mie amiche. Il campo è bello ed è divertente giocare in uno spazio aperto. Nelle sere d'estate sono andata al parco con la mia famiglia. Di notte si possono vedere le fontane con l'acqua colorata di tante tinte: è uno spettacolo bellissimo. Anch'io, come Ana Lia, sono fortunata ad abitare vicino al parco, perché è bello avere uno spazio in cui andare per giocare.

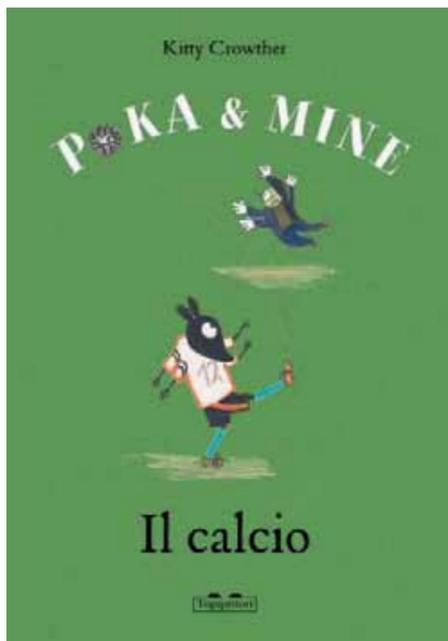
Sadio

a cura di: Alunni della scuola primaria Martiri



Mannat - classe I, scuola primaria De Amicis

Le gioiste che si possono trovare in un parco: l'altalena, lo scivolo, il cavallino sulla molla, la giostra che gira e il tavolo dove è possibile fare la merenda. Il prato è verde, il cielo è azzurro e viene voglia di giocare.



## POKA & MINE IL CALCIO

Kitty Crowther

Esistono sport da maschi o sport da femmine? Secondo noi NO.

Esistono solo sport che ci piacciono, ci fanno fare amicizia e divertire.

Anche per Mine è così, lei vorrebbe tanto giocare a calcio, ma non sempre le risulta facile farlo. C'è chi la prende in giro, chi non è gentile con lei, chi la esclude...fino a che...

Rubrica a cura dei bambini e dalle bambine della scuola dell'infanzia Tom Sawyer



**Origami** è una parola di origine giapponese che significa "piegare la carta" o "carta piegata", secondo il contesto della frase in cui viene usata, e indica una tecnica che permette di realizzare figure e forme di ogni tipo mediante la piegatura di uno o più fogli di carta. La storia dell'origami comincia probabilmente con l'invenzione della carta, che si fa risalire ufficialmente al 105 d.C. in Cina. Il nuovo materiale aveva, fra i suoi innumerevoli pregi, quello di poter essere piegato e ripiegato senza strapparsi e di "mantenere la piega". L'origami potrebbe essere nato allora, ma non esistono notizie precise; occorre aspettare il 610 d.C., quando un monaco buddista portò la tecnica per la fabbricazione della carta in Giappone. Le tecniche per piegare le varie figure vennero tramandate oralmente di generazione in generazione fino all'inizio del XVIII secolo, quando pare siano apparsi i primi libri con istruzioni di piegatura. Il repertorio, però, non variava molto. Venivano pubblicati soprattutto modelli ripresi dalla tradizione orale (gru, rane, stelle, scatole, bamboline, decorazioni), riportandone gli schemi di piegatura senza alcuna innovazione. Le pieghe, relativamente semplici e facili da memorizzare, permettevano la realizzazione di soggetti stilizzati ed essenziali. A cavallo tra il XVI e il XVII secolo la piegatura della carta è conosciuta anche in Europa, in particolar modo in Spagna e in Italia. Proprio nel nostro Paese, in quegli anni, si sviluppò un particolare tipo di plissettatura utilizzata per la piegatura di salviette e tovaglioli per impreziosire le tavole del Rinascimento. Figure di carta piegata venivano anche usate dai prestigiatori per stupire l'ingenuo pubblico di allora. Tipica del 1700 è la routine nota come "Il ventaglio magico": una larga striscia di carta pieghettata a fisarmonica nei due sensi che, sapientemente manipolata, dava magicamente origine alle più svariate figure.

Chi ha inventato e da dove arriva il gioco degli **scacchi**?

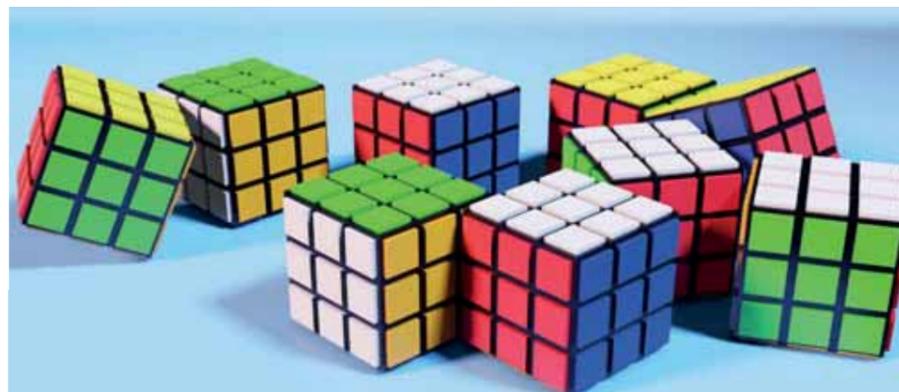
Ecco le origini di una pratica antichissima tra storia e leggenda

Gli scacchi hanno circa 1500 anni e, tuttora, sono un gioco diffusissimo, anche grazie alla possibilità di disputare appassionanti partite online.

La prima versione del gioco risalirebbe al VI secolo e sarebbe nata in India. Simulazione "pacifica" di uno scontro tra due eserciti, si diffuse con il nome di chaturanga. Non si sa chi l'abbia inventato, ma circola la leggenda di un uomo di nome Sessa (o Sissa), che presentò il gioco a un principe indiano. L'aneddoto divenne così celebre da essere rievocato anche da Dante nella Divina Commedia. Leggende a parte, sappiamo che, tramite i mercanti, il gioco si diffuse nel VII secolo in Persia. Lo stesso nome "scacchi" ha origini persiane, derivando dalla parola shah, "re" ("scacco matto" viene invece da shah mat, "re sconfitto"). A rimanere affascinati dal gioco furono poi gli arabi che, dal X secolo, lo introdussero nell'area mediterranea, a partire dall'Italia e dalla Spagna.

In Europa gli scacchi ebbero subito grande successo: divennero oggetto di testi critici e i migliori artigiani crearono pezzi sempre più elaborati. Come i "pezzi di Lewis", prodotti in Nord Europa nel XII secolo e rappresentati nel film Harry Potter e la pietra filosofale.

Le regole del gioco furono intanto modificate, assieme ai pezzi stessi (l'alfiere era prima un elefante), divenendo alla fine del XV secolo molto simili a quelli attuali. Apparvero poi sulla scena i primi giocatori famosi e, nel XIX secolo, iniziarono i tornei internazionali (il primo campionato del mondo è del 1886). Infine, il 20 luglio 1924, nacque la Fide, la federazione internazionale che organizza ancora oggi campionati mondiali e Olimpiadi degli scacchi. E proprio per ricordare quella data ogni 20 luglio si celebra la Giornata Mondiale degli Scacchi.



**Il cubo di Rubik**, noto anche come Cubo magico, è un celebre poliedro magico 3D inventato dal professore di architettura e scultore ungherese Ernő Rubik nel 1974. Il rompicapo fu originariamente chiamato Magic Cube dal suo inventore, ma nel 1980 fu rinominato Rubik's Cube dalla Ideal, che lo mise in commercio grazie all'uomo d'affari Tibor Laczi e al fondatore di Seven Towns Tom Kremer. Il cubo di Rubik è composto da sei facce, ognuna delle quali è ricoperta da nove adesivi dello stesso colore: bianco, giallo, rosso, verde, blu e arancione. Il meccanismo interno permette alle facce di ruotare ognuna in modo indipendente dalle altre cinque, così da mescolare i colori del cubo. Per risolvere il rompicapo bisogna fare in modo che ogni faccia torni a mostrare un solo colore. Il cubo di Rubik è stato un grande successo commerciale, con oltre 350 milioni di unità vendute in tutto il mondo.

# ANDARE A SCUOLA IN FINLANDIA

Nelle scuole finlandesi la giornata inizia tra le 8 e le 9 del mattino. Molti bambini prendono l'autobus altri vanno a piedi o, se vivono in campagna, possono chiamare un taxi gratis. La giornata scolastica si allunga con l'aumentare dell'età: durante i primi anni può finire alle 13 o alle 14, ma per i bambini più grandi l'ultima lezione termina intorno alle 15. Verso mezzogiorno c'è la pausa pranzo: tutti i bambini, e molti insegnanti, mangiano gratuitamente alla mensa scolastica. Ogni lezione dura 45 minuti a cui corrisponde una pausa di 15 minuti durante la quale i bambini possono giocare o rilassarsi in cortile. Se la temperatura non è inferiore a -15°, gli studenti escono tra una lezione e l'altra. I bambini finlandesi non indossano uniformi scolastiche e chiamano gli insegnanti per nome o talvolta semplicemente "insegnante" (opettaja o ope in breve).

Di solito i bambini finlandesi iniziano la scuola dell'infanzia in autunno, nell'anno solare in cui compiono 6 anni. La scuola inizia l'anno successivo, quando compiono 7 anni. Per i primi sei anni, gli studenti hanno un insegnante unico. Nelle classi successive, invece, avranno insegnanti diversi per le varie materie. L'istituto comprensivo, che tutti gli studenti devono frequentare, dura 9 anni, ora l'obbligo scolastico arriva ai 18 anni.

A 15 anni, gli studenti possono scegliere tra scuola secondaria superiore e istruzione professionale (una scuola di 3 anni o un apprendistato). È anche possibile combinare le due scuole, allungando il percorso scolastico da 3 a 4 anni. Poco più della metà degli studenti sceglie la scuola secondaria superiore, più accademica e generale, mentre gli altri optano per una formazione professionale più pratica, che comprende periodi di esperienza lavorativa nel proprio settore.

In Finlandia, gli studenti possono studiare in finlandese, svedese, sami (la lingua della minoranza Sami nel nord del paese), rom o lingua dei segni finlandese, a seconda della scuola e della prima lingua dello studente. La materia chiamata "lingua madre", che comprende la lettura, la scrittura e la letteratura, può essere insegnata in una qualsiasi di queste lingue, ma la più comune è il finlandese seguito dallo svedese. I bambini iniziano a studiare la loro prima lingua straniera - di solito l'inglese - a 7 anni. In alcune scuole, i bambini possono scegliere una seconda lingua straniera a partire dal terzo, quarto o quinto anno: potrebbe trattarsi



di inglese, tedesco, francese, svedese, russo, spagnolo o italiano. Al sesto anno, tutti devono iniziare a studiare lo svedese o il finlandese, a seconda della propria lingua madre. Al settimo anno, se lo si desidera, si può scegliere un'altra lingua straniera. I ragazzi che continuano a frequentare la scuola secondaria superiore possono scegliere nuovamente un'altra lingua straniera.

Oltre alla "lingua madre", alla matematica, alla geografia, alla biologia, alla chimica, alla storia e così via, i ragazzi finlandesi hanno lezioni di "artigianato" (che può essere tecnologia, cucito o lavorazione del legno), economia domestica (cucina e lavori domestici), musica, educazione fisica e arte. Più si è grandi, più si ha la possibilità di scegliere cosa studiare, soprattutto nella scuola secondaria superiore. Lì si devono scegliere i corsi per formare il proprio orario, che potrebbe non assomigliare a quello degli altri!

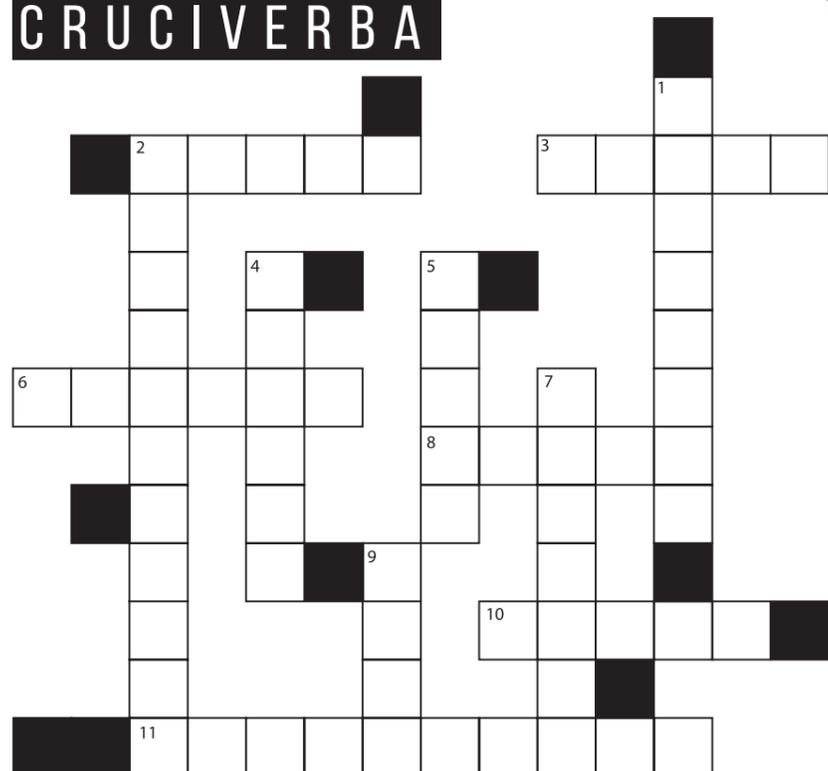
a cura di: Minna Helminen

## RUBRICA

# OFFLINE GAMES

a cura di: Elio, Xoel, Risen, Pj, Yasmine, Isslem, Aviet, Kateryna, Lena, Angela, Maxim, Arthur

## CRUCIVERBA



### ORIZZONTALI

- 2 - Si può colpire con le mani, i piedi o la testa
- 3 - Si può fare in palestra o all'aperto, l'importante è muoversi
- 6 - Si può giocare in compagnia o...
- 8 - Sono tante e ci possono giocare sia adulti sia ragazzi
- 10 - E' la passione delle ballerine
- 11 - Gioco in cui uno cerca e gli altri si nascondono

### VERTICALI

- 1 - Serve per lavorare, studiare o giocare
- 2 - Contiene più di cento videogiochi
- 4 - Lo sport più popolare tra i maschi
- 5 - Posso giocare da solo oppure con gli....
- 7 - Gioco in cui piegando fogli di carta si creano forme
- 9 - Gioco di costruzioni famoso in tutto il mondo

## ANAGRAMMA

Metti in ordine le lettere per formare parole sensate e scrivile negli spazi.

SATPERAL	<input type="text"/>
CGIOO	<input type="text"/>
CACHCIS	<input type="text"/>
TRPOS	<input type="text"/>
RRECROE	<input type="text"/>
RCETA	<input type="text"/>
ALPAL	<input type="text"/>
GELO	<input type="text"/>
DASNONCINO	<input type="text"/>
FETENLOO	<input type="text"/>



SOLUZIONI DEI GIOCHI  
DEL PRECEDENTE NUMERO

per info:  
Marianna e Clarissa  
nessunoesclusomn@gmail.com

questo giornale è stampato su carta riciclata



con il sostegno ed il contributo



Fondazione Comunità Mantovana Onlus

