

# gioco è (anche) divertirsi

valenza educativa del gioco ed altre idee



**con le mani in pasta**  
suggerimenti ed idee per educatori



## Per chi e perché queste pagine?

*Questo sussidio nasce con una prospettiva diversa rispetto agli altri della medesima collana. Abbiamo pensato al tempo dell'estate e alle mille occasioni di giochi che avremo di fronte in questi mesi, più che in altri periodi dell'anno, grazie anche alla maggior serenità per la riduzione della situazione di pandemia.*

*Ci è sembrato utile, quindi, proporvi qualche nota sulla valenza pedagogica e sulle potenzialità educative dello strumento "gioco" insieme ad alcuni semplici giochi (magari non troppo conosciuti) di facile comprensione anche solo attraverso disegni. Abbiamo inserito, all'inizio e alla fine, anche due idee che attraverso la forma del gioco introducono bambini e ragazzi/e ad argomenti "importanti" ma con lo stile del vivere le situazioni in prima persona, sentirle sulla pelle... non solo attraverso parole che facilmente diventano chiacchiere inascoltate.*

*Sono cose semplici, quasi una sintesi per punti di aspetti di cui si sarebbe potuto parlare in modo più ampio e meglio approfondito in un incontro diretto con voi, durante un'occasione di formazione.*

*Niente di profondo, quindi: appunti -però- che riteniamo utili non trascurare e da tenere sempre a mente perché il nostro agire con bambini e ragazzi/e non sia solo "far passare loro il tempo senza farsi male".*

*Abbiamo l'opportunità, quindi il dovere morale, di spendere al meglio i talenti di cui disponiamo.*

*Ci farebbe piacere vivere insieme qualche tempo di incontro con voi su questi argomenti anche sperimentandoli dal vivo: magari tra qualche tempo, appena sarà più semplice.*

*Siamo certi potrebbe piacervi e divertirvi. Per ora...buona lettura e buona estate.*



# il pranzo dei popoli

*Per poter sperimentare in prima persona la distribuzione delle risorse del mondo si mette il mondo a tavola: ogni partecipante, con una nuova carta di identità, rinasce.*

*Improvvisamente si trova ricco, povero o poverissimo; qualcuno è in guerra, qualcuno può andare a scuola, qualcuno è analfabeta.*

*Ci si distribuisce nello spazio in base alla propria ricchezza: i poveri e i poverissimi per terra, i ricchi seduti ad una tavola imbandita. Poi il cibo viene portato in sala secondo le reali distribuzioni di risorse nel mondo: qualcuno ha il piatto pieno di pasta, focaccia, frutta; qualcuno, invece, si ritrova nel piatto solo una nocciolina.*

*Al momento del "Buon appetito", ognuno è libero di muoversi per la stanza e di fare ciò che ritiene più giusto: così, in piccolo, improvvisamente si possono osservare le dinamiche che ogni giorno vengono descritte al telegiornale o che è possibile osservare nella vita quotidiana.*

*In uno stesso momento parlano la fame e la coscienza: chi vince? Si ruba ai ricchi o si sta al proprio posto? Si dona ai poveri o ci si gode il proprio piatto?*



*Questo adattamento della idea-base "Il ristorante del mondo" è particolarmente indicato per i bambini.*



## "La grande torta"

Il gruppo viene inizialmente diviso in gruppetti di quattro-cinque bambini. Ogni gruppetto riceve cartellone, forbici, pennarelli, ecc. per realizzare un murale intitolato "La grande torta" che mostri come, secondo loro, il cibo è distribuito sulla terra.

Quando i cartelloni sono pronti, ciascun bambino sorteggia un biglietto con l'indicazione di un continente. Ad ogni continente corrisponde una tavola e la distribuzione per continenti avviene approssimativamente come indicato nelle tabelle qui sotto e a lato.



Con solo cinque tavole i posti (4 x tavolo) saranno spartiti nel seguente modo:

EUROPEI	2
NORD AMERICANI	2
Centro e Sud AMERICANI	1
AUSTRALIANI	0
ASIATICI	12
MEDIO ORIENTALI	0
AFRICANI	4

La popolazione totale del mondo ammonta, nel 2021, approssimativamente a 7.700 milioni di persone.

Come è spartita la popolazione mondiale? Immaginiamo che la popolazione mondiale sulla terra sia di cento persone, queste saranno così distribuite:

Europei	8
Russi	2
Nord Americani	7
Centro e Sud Americani	6
Australiani	1
Cinesi	18
Indiani	18
Asiatici	22
Medio Orientali	1
Africani	17

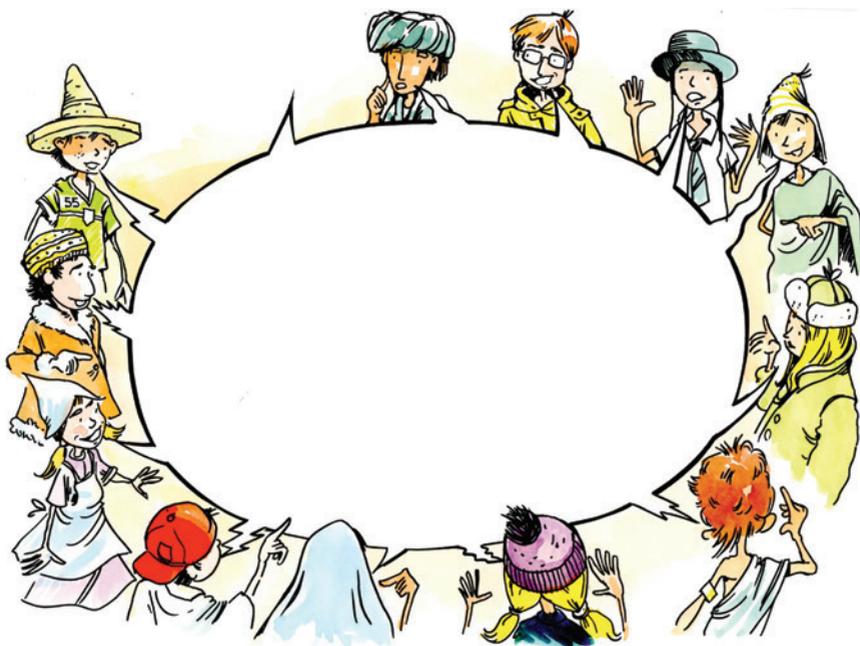
Con dieci tavole le cifre riportate qui sopra rappresentano una distribuzione abbastanza approssimativa. Tuttavia, se si hanno solo sette tavole, i posti (4 x tavolo) saranno così distribuiti:

EUROPEI	3
NORD AMERICANI	2
Centro e Sud AMERICANI	2
AUSTRALIANI	1
ASIATICI	13
MEDIO ORIENTALI	1
AFRICANI	6

Se volete essere ancora più precisi nella distribuzione delle tavole continentali seguite le seguenti dimensioni approssimative:

	Milioni Km <sup>2</sup>	% superfici
Europa e Russia Europea	10,236	8%
Asia e Russia Asiatica	44,000	35%
Africa	30,260	24%
Nord America	19,200	15%
Centro e Sud America	22,656	18%

In pratica la tavola grande sarà quella asiatica, poi l'africana, la latino americano e la nord americana, mentre l'europea sarà la più piccola.



Prima dell'arrivo degli ospiti, le tavole saranno state disposte secondo la distribuzione approssimativa della popolazione mondiale. Le tavole dell'Europa e del Nord America vengono apparecchiate accuratamente con tovaglia e tovaglioli, piatti, bicchieri e posate bene assortiti e piacevoli e centrotavola con fiori.

Le altre tavole saranno più modeste. Gli ospiti siederanno su sgabelli o panche, non vi saranno decorazioni e il servizio sarà ristretto al minimo indispensabile: una tazza, una ciotola, un cucchiaio.



Quando tutti si sono accomodati alle tavole dei propri continenti, arriva una vera grande torta che viene distribuita secondo il consumo reale del cibo nel mondo. Dopo la distribuzione, prima di cominciare la merenda, l'educatore attende le reazioni dei meno fortunati; queste permetteranno di avviare una semplice discussione tra i bambini sull'equità della distribuzione del cibo. Comunque vada la discussione, è opportuno che l'attività si concluda con la redistribuzione della torta ed eventualmente con l'unificazione delle tavole.



#### Nota

- I bambini di otto-undici anni sono capaci di capire i concetti di giustizia e ingiustizia, quando vengono presentati (e vissuti) non in modo astratto, ma concreto. E' quindi importante sottolineare che la divisione della torta non è giusta, perché qualcuno ne riceve più di quanto possa mangiarne, mentre altri non ne ricevono a sufficienza. Inoltre nessuno può scegliere dove nascere e non c'è nessun merito particolare che crei il diritto a ricevere più torta degli altri.
- Durante lo svolgimento del gioco è bene tenere presente una cosa. I partecipanti che siedono alle tavole dei Paesi poveri possono provare il disagio di non avere cibo equivalente, per qualità e quantità, a quello cui sono abituati. Tuttavia è impossibile provare l'ansia e l'angoscia delle persone povere che non sanno neppure se il giorno dopo avranno di nuovo qualcosa da mangiare. Inoltre oggi i sistemi di comunicazione di massa mettono i più poveri nella condizione di sapere e vedere che c'è chi vive nell'abbondanza, nel superfluo e nello spreco. Basta anche solo questa consapevolezza per aumentare il senso di frustrazione e di amarezza.



## "Il ristorante del mondo" (idea base)

Al momento dell'arrivo, gli ospiti sono invitati a sorteggiare da una scatola o da un cappello un biglietto col nome del Paese di origine che è loro attribuito.

Gli ospiti devono recarsi direttamente alla tavola assegnata, al rispettivo continente, e sono invitati a non visitare altre tavole e a non fare scambi, doni o richieste di cibo o altro con gli altri continenti.

L'educatore presenta brevemente ai ragazzi il gioco, ma non ne spiega lo scopo o i successivi passaggi. I ragazzi sanno soltanto che sono invitati ad un pranzo "speciale". Gli ospiti trovano all'entrata del luogo dove si svolgerà il pranzo una grande insegna, con sopra scritto "Il ristorante del mondo". Estratto il biglietto che lo assegna ad un continente, ci si dispone secondo il posto assegnato.

### Disposizione delle tavole per continente

Per questa "variante" è necessario che il cibo sia legato al Paese e al continente: patate, fagioli e una tazza di the oppure una ciotola di riso, un frutto e del caffè.

La differenza tra le tavole ricche e le tavole povere deve essere evidenziata non solo dalla qualità ma anche dalla quantità di cibi e bevande.

E' indispensabile che tutto il cibo e tutte le bevande, per qualità che per quantità, siano a disposizione e ben visibili sulle tavole fin dall'inizio del pranzo.



La disposizione delle tavole è approssimativamente uguale a quella della precedente variante; prima dell'arrivo degli ospiti, le tavole saranno state disposte secondo la distribuzione approssimativa della popolazione mondiale (vedi esempi precedenti).

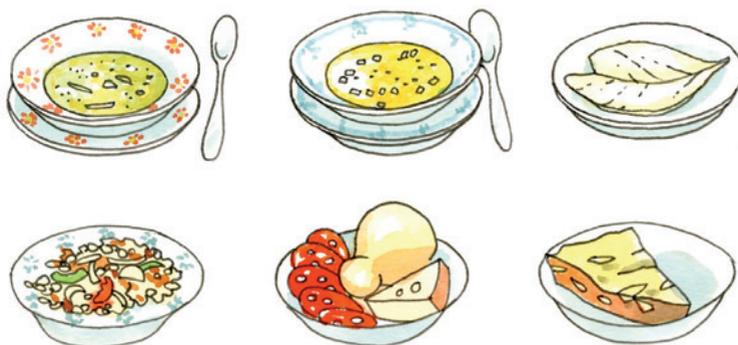
Le tavole dell'Europa e del Nord America vengono apparecchiate accuratamente con tovaglia e tovaglioli, piatti, bicchieri e posate bene assortiti e piacevoli e centrotavola con fiori. Gli ospiti avranno tre portate calde, dessert, vino e caffè.

Le altre tavole saranno più modeste. Gli ospiti siederanno su sgabelli o panche, non vi saranno decorazioni e il servizio sarà ristretto al minimo indispensabile.

## Il pranzo

Quando tutti sono attorno alle rispettive tavole, l'animatore del gioco invita i partecipanti ad accomodarsi e a cominciare a mangiare. Non fa nessun altro commento, ma aspetta la reazione degli invitati.

Nessuna regola proibisce di protestare, di muoversi, di chiedere, di scambiare, di fare o ricevere inviti.

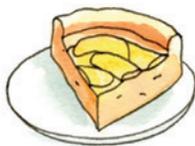
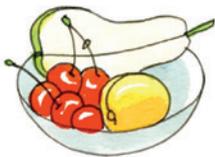


Non è possibile prevedere esattamente la reazione degli invitati, ma l'esperienza ha dimostrato che di solito una reazione c'è ed è rapida. Qualcuno delle tavole povere protesta e va presso le tavole ricche per chiedere cibo e bevande. A questo punto l'animatore comincia a chiedere: "Cosa c'è che non va? C'è qualcosa che vi dà fastidio, che vi disturba?".

Approfittando delle risposte e dei commenti dei ragazzi, domanderà: "Pensate che ci sia qualcosa di ingiusto in questa distribuzione di cibo? Chi ha deciso di mandarvi a una tavola ricca o a una tavola povera?".

Dopo che si è sviluppata la discussione, la domanda conclusiva sarà: "C'è qualcuno che pensa di poter suggerire una soluzione per il nostro pranzo?". Molti proporranno di dividere equamente il cibo tra le diverse tavolate. Si farà la divisione e la ridistribuzione e finalmente si potrà mangiare.





### Nota

- L'attività può finire semplicemente con la redistribuzione equa del cibo, senza ulteriori discussioni. Può rappresentare anche un'occasione per lanciare ricerche, seminari, discussioni o altro sul problema della fame, della distribuzione del cibo, della giustizia e dei diritti essenziali.
- Esistono anche altre varianti di questo gioco; tutti gli adattamenti sono efficaci per ambientare e lanciare discussioni ed approfondimenti anche tra adulti.



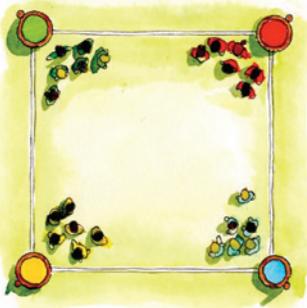
## Giocare è una cosa seria e importante

Un gioco (anche se è « educativo » o, peggio ancora, « istruttivo ») deve prima di tutto divertire e far passare qualche buon momento, in forma spontanea.

- Un buon gioco va: ben lanciato, ben diretto, ben concluso e non è un genere di consumo da iniziare cambiare, lasciare a ogni vento o capriccio
- I giochi migliori non richiedono grandi spiegazioni e spesso si fanno con niente
- Se il gioco è una gara, non è sempre essenziale che per il vincitore ci sia un monumento, ma fa certo piacere a tutti (e a lui per primo) sapere almeno chi sia
- I giochi sono come le barzellette: c'è chi sa raccontarle e chi no e il risultato cambia ! Bel gioco e buon gioco sono un'arte
- Far qualcosa per gioco e farlo col gioco, son due cose molto diverse
- Certo esistono giochi educativi e preoccupazioni educative nel proporre questo o quell'altro gioco ad un gruppo, ma non è sicuramente questo l'elemento più importante per bambini e ragazzi

Qualunque intenzionalità educativa può trovare risposta nel gioco inteso non soltanto come modo piacevole di passare il tempo, anche se deve comunque essere un'attività interessante, stimolante e divertente, altrimenti che gioco è?

### giochi di squadra



### basket - scalpo

- \* a 2 o 4 squadre
- \* i canestri sono negli angoli del campo (2 oppure 4)
- \* chi ha la palla in mano può essere eliminato dal gioco con le regole dello "scalpo" classico
- \* dopo ogni punto tutti rientrano in gioco





## calcio senza palla

- \* la palla è lo stesso giocatore
- \* si parte dalla porta di una delle squadre
- \* la palla si passa chiamando il nome di un altro giocatore che diventa "palla" a sua volta
- \* si può conquistare palla SOLO quando questa è nella metà campo avversaria chiamando il nome di chi è "palla" in quel momento; chi chiama correttamente diventa palla a sua volta
- \* così fino a far goal nella porta avversaria
- \* dopo ogni punto tutti rientrano in gioco



## cavalieri in torneo a cuscinate



## giochi di squadra

## Piazze, cortili e angoli di parco

### Poche regole e molto chiare

Piazze, cortili ed angoli di parco, insieme ai prati e ad ogni slargo tra le case, sono il teatro di quasi tutti i giochi di bambini e ragazzi/e.

Ogni gioco, però, è bello se è motivo per divertirsi e se ha regole chiare:

- Come si fa punto, come si segna per la propria squadra
- Come si vince e chi vince
- Quali sono i limiti del campo di gioco
- Come si elimina l'avversario
- Come ci si difende
- Esiste un tempo max di gioco
- C'è una zona "franca"? dov'è e come è fatta
- Qual è il segnale di inizio e fine gioco

ed ancora

- Poche, chiare, facilmente verificabili da tutti
- Il Gioco si INSEGNA, si IMPARA, si PREPARA

A secondo delle caratteristiche, ogni gioco rientra tra queste grandi categorie. Molti giochi, quando presentano più caratteristiche, appartengono a più di un tipo:

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| * Giochi di movimento      | * Giochi di resistenza e di vigore fisico |
| * Giochi sportivi          | * Giochi di lotta                         |
| * Giochi di espressione    | * Giochi di corsa                         |
| * Giochi da fermo          | * Giochi a staffetta                      |
| * Giochi di collaborazione | * Giochi di intuizione                    |
| * Giochi di competizione   |   |
| * Giochi individuali       | * Giochi notturni                         |
| * Giochi di squadra        | * Giochi di ambientazione                 |
|                            | * Giochi di allenamento sensi             |
| * Giochi di sfida          | * Giochi di Kim                           |
| * Giochi di abilità        |   |
| * Giochi di agilità        | * G.G. - Grandi Giochi                    |

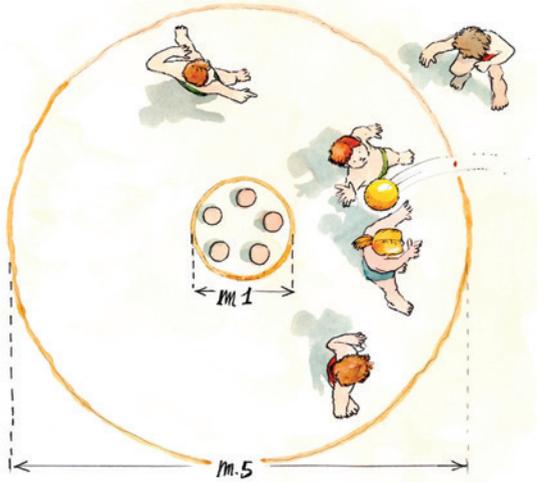




### difesa dei barattoli

#### birilli in difesa

- \* è considerata una variante del bowling, ma i difensori possono muoversi entro il cerchio grande senza entrare nel cerchio più piccolo
- \* si può stabilire che la palla può essere colpita solo con le mani, con il corpo al di sopra della cintura oppure solo con i piedi e le gambe oppure anche con qualunque parte del corpo



#### tennis con l'elastico

- \* una scatola robusta (e ben zavorrata a terra) cui fissare un filo elastico con una palla morbida legata alla estremità
- \* due racchettoni... e via!



## Grandi Giochi

Giochi di ampio respiro, di una certa ampiezza e che trascinano tutti nell'entusiasmo (almeno nelle intenzioni di chi li propone) sono i "Grandi Giochi". Quali le caratteristiche di queste "full immersion" di fantasia?

- Ambientazione e lancio: fantasia, avventura, costumi (almeno alcuni) x creare atmosfera, trofeo del gioco (oggetto, anche semplice oppure creato apposta per il gioco) che costituisce la "conquista" da attuare
- Una storia (totalmente o in parte inventata, oppure che riprenda qualche evento storico conosciuto dai partecipanti) che sia la trama/che faccia da clima ed ambientazione al gioco. Che solleciti le persone ad immedesimarsi in quei personaggi, in quei fatti...
- Generalmente almeno due gruppi abbastanza numerosi (15/20 cad)
- Tempo: si sviluppa per un arco di tempo ampio (almeno due ore fino anche ad una o due giornate consecutive)
- Spazio: un territorio ampio. Può essere in città o in mezzo alla natura; deve consentire ai giocatori di disperdersi, rincorrersi, nascondersi... Spesso si "fa finta" che il campo da gioco ricrei l'ambientazione della quale la storia che fa da lancio al G.G. è la trama

## Accorgimenti spiccioli

Sono validi per giochi grandi e piccoli, con pochi e con molti partecipanti:

- \* segnale di inizio e fine gioco
- \* cerchio finale e riconoscimento degli sforzi nel gioco
- \* segnare il campo di gioco, la traccia da seguire per una staffetta o per una esplorazione
- \* misurare il tempo e stabilire segnali di richiamo generale alla base
- \* distinguere le squadre con qualche elemento visivo
- \* dimensioni del campo da gioco
- \* una o più vite

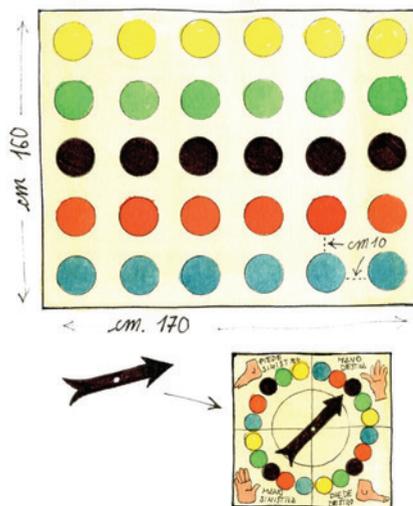
## giochi di abilità

### acchiappa l'uovo

- \* si lascia cadere l'uovo tenuto stretto tra le dita entro una sola mano
- \* l'altro giocatore deve prenderlo al volo, stringendolo (MA NON TROPPO !!!) con una sola mano



## giochi di abilità



### in equilibrio sui colori

- \* la scelta dei colori (e della parte del corpo che deve essere poggiata a terra) può esser fatta anche con due dadi le cui facce abbiano i colori usati per cartellone che fa da appoggio a terra

### lancio dell'uovo

- \* l'abilità del giocatore è nel prendere al volo l'uovo (che viene lanciato da sempre più lontano) SENZA ROMPERLO tra le dita



## Divertimento... non solo !

### Un utilizzo intenzionale

La scelta di un gioco invece di un altro è utile sia motivata da una finalità educativa (la tensione a cui vorremmo indirizzare bambini e ragazzi, senza bisogno di fare discorsi o predicozzi).

Possiamo avere un gruppo ci sia bisogno di sperimentare o di crescere in

- accoglienza
- accettazione delle regole
- allenamento fisico
- valorizzazione di ogni singolo
- scarico di tensione
- concentrazione
- scoperta / esplorazione
- collaborazione
- uso di tecniche particolari
- impegno
- lealtà
- sfida
- continuità (torneo)
- manualità
- condivisione

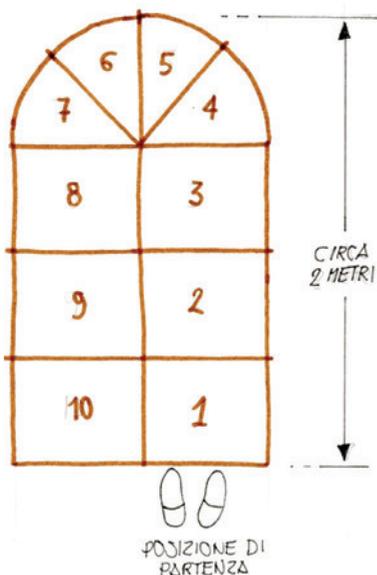
Durante il gioco è possibile (ed utile) osservare:

- partecipazione
- collaborazione con altri
- lealtà, rispetto delle regole
- tenacia o remissività
- sprone agli altri
- capacità di accorgersi se altri hanno bisogno di una mano
- egoismo nel gioco
- misura della propria vigoria (forza, impeto ecc.)
- capacità di esser guida di un gruppo
- occhio al "gioco di squadra"
- progressiva crescita delle singole persone per sicurezza si sé, adattamento agli imprevisti, capacità di accettare contrasti (conflitti/litigi ed anche contrasti di gioco senza... cercare la mamma!)

Un educatore capace, sa cogliere ogni momento per "leggere" le persone con cui vive, ne fa tesoro e con queste osservazioni cerca poi di confrontarsi con gli altri educatori per meglio finalizzare le proposte successive di attività.



## staffette e giochi di una volta



\* a carponi, con un bicchiere (di carta o plastica) posto sulla schiena dietro la nuca) per riempire la bottiglia



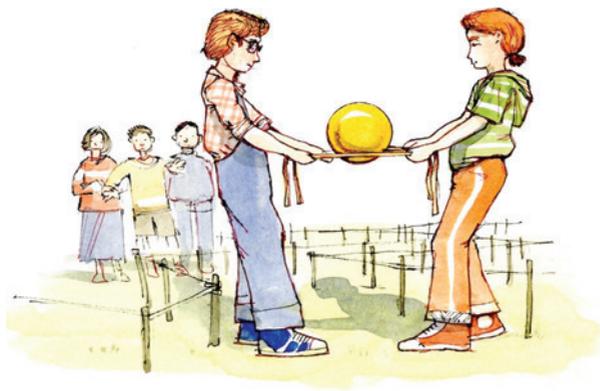
### gioco della campana

- \* si saltella su un piede, alternando dex e sin, seguendo la numerazione
- \* è uno dei giochi più diffusi nel mondo, conosciuto anche dagli antichi romani

### staffetta "porta acqua"

### staffetta "in equilibrio"

- \* con due corde o fettucce si trattiene una palla e si corre, più che si può fino all'arrivo della gimkana
- \* se la palla cade, si riparte dall'inizio del percorso



### Qualche suggerimento finale

\* Tutti noi ci immaginiamo che per le nostre attività il tempo sia sempre bello (non troppo caldo/non troppo freddo, ventilato il giusto, con un sole-amico che brilli senza scottare troppo...). Molte volte siamo buoni indovini, tante altre non ci prendiamo proprio... e si rischia di rimanere a bocca asciutta, annoiati e in attesa che sia possibile mettere il naso fuori dalla stanza.

La capacità di improvvisare o di adattarsi con flessibilità agli imprevisti è una gran dote; ciò non toglie che ogni bravo educatore deve aver SEMPRE in mente (già pensato e predisposto, almeno in linea di massima per materiali e tempi) un PIANO B.

\* Perché non progettare un'attività complessa che comprenda diversi giochi, magari anche la preparazione accurata di costumi o travestimenti per un'ambientazione... meglio se coinvolgendo in tutto questo anche i bambini e ragazzi ? (è gioco anche lavorare con le mani e utilizzare le proprie abilità).

## giochi di sensi

### "tana" alla cieca



- \* sono due varianti usabili anche al chiuso
- \* la prima usa palle di carta per eliminare (colpendoli) i giocatori che tentano di raccogliere un fazzoletto colorato posto sotto il difensore (bendato)
- \* la seconda variante usa una clava (fatta arrotolando un giornale) per chi tenta di suonare la campana posta tra i piedi del difensore
- \* è fondamentale IL SILENZIO per consentire di individuare i movimenti di chi attacca



## Suggerimenti per altre idee e giochi già sperimentati

Qualche altro suggerimento dove trovare idee e giochi già sperimentati

Per chi fosse a corto di idee c'è sempre il gran bazar di google, dove si trova di tutto e di più. Noi utilizziamo spesso alcune idee a partire da questi libretti, si possono rintracciare su internet:

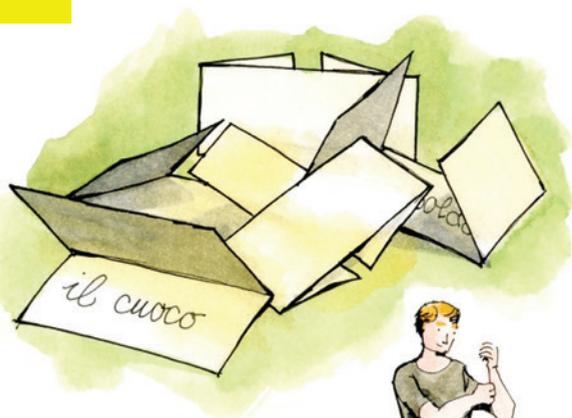
- **Giochi sportivi** di M. Sica Ed. Coletti (1984)
- **Il manuale dei giochi di gruppo** di Luca e Nicola Varvelli Ed. La Scuola (1987)
- **Giochi straordinari con oggetti comuni** di Barbara Sher Ed. Pan (1996)
- **Giochi per 4 stagioni** di Elio Giacone Ed. Elledici (2012)
- **Basta un bastone, 70 attività da fare all'aria aperta** di Jo Schofield e Fiona Danks Ed. Editoriale Scienza (2012)
- **Giochi di squadra** Ed. Fiordaliso (2012)
- **Giochi dentro** Ed. Fiordaliso (2013)
- **Cacce al tesoro** Ed. Fiordaliso (2014)
- **Grandi Giochi** Ed. Fiordaliso (2014)
- **GiochiAmo, giochi di simulazione, in spiaggia** ecc Ed. Fiordaliso (2015)
- **Natura in città, tante attività da fare tra cortili e giardini** di Jo Schofield Ed. Editoriale Scienza (2015)
- **Dire, fare, giocare!** di Fiorenzo Montalti Ed. Edizioni d'Inciampo (2019)
- **Giochi di gruppo (anche a 1 metro di distanza)** Ed. Mondadori (2020)

## giochi di espressione

### faccia di gomma

- \* si scrivono, su bigliettini, varie espressioni o stati d'animo (ira, gioia, dolore ecc)
- \* a turno ogni giocatore sceglie un biglietto e nel tempo di 5 min cerca di rappresentare SOLO con il viso (ASSOLUTAMENTE senza parlare ne dare altri suggerimenti) lo stato d'animo avuto in sorte
- \* fino a quando gli avversari non fanno punto, indovinando cosa rappresentato, continua con altre estrazioni di biglietti





### gioco dei mimi

- \* si scrivono i mestieri più vari su biglietti che vengono riposti in un contenitore
- \* a turno ogni giocatore sceglie un biglietto e nel tempo di 5 min cerca di mimare (ASSOLUTAMENTE senza parlare né dare altri suggerimenti) quanto estratto
- \* fino a quando gli avversari non fanno punto, indovinando il mimo, continua con altre estrazioni di biglietti



### gioco del travestimento

- \* si procede come nel gioco dei mimi (scelta a sorte di cosa rappresentare)
- \* occorre predisporre una grossa borsa con vari indumenti utili per favorire i travestimenti
- \* poi si gioca in modo analogo al "gioco dei mimi", ma ciascuno deve travestirsi con gli indumenti disponibili prima di mostrarsi agli altri



# la storia dell'aragosta

*Tanto tempo fa, quando il mondo era stato creato da poco, una aragosta decise che il Creatore aveva fatto un errore. Così fissò un appuntamento per discutere con Lui la questione.*

*"Con tutto il dovuto rispetto", disse l'aragosta, "vorrei protestare per il modo in cui hai disegnato il mio guscio. Vedi, appena mi abituo al mio rivestimento esterno, ecco che devo abbandonarlo per un altro scomodo e oltre tutto è una perdita di tempo".*

*Al che il Creatore replicò: "Capisco, ma ti rendi conto che è proprio il lasciare un guscio che ti permette di andare a crescere dentro un altro".*

*"Ma io mi piaccio così come sono", disse l'aragosta. "Hai proprio deciso così?", chiese il Creatore.*

*"Certo!", rispose l'aragosta. "Molto bene", sorrise il Creatore, "d'ora in poi il tuo guscio non cambierà e tu continuerai ad essere così come sei ora". "Molto gentile da parte Tua", disse l'aragosta e se ne andò.*

*L'aragosta era molto contenta di poter continuare ad indossare lo stesso vecchio guscio, ma giorno dopo giorno quel che prima era una leggera e confortevole protezione cominciò a diventare ingombrante e scomoda. Alla fine arrivò al punto di non riuscire neanche più a respirare dentro al vecchio guscio e, con grosso sforzo, tornò a parlare al Creatore.*

*"Con tutto il rispetto", sospirò l'aragosta, "contrariamente a quello che mi avevi promesso, il mio guscio non è rimasto lo stesso. Continua a restringersi sempre di più".*

*"No di certo", sorrise il Creatore, "il tuo guscio potrà essere diventato più duro col passare del tempo ma è rimasto della stessa misura. Tu sei cambiata dentro, all'interno del guscio".*

*Il Creatore continuò: "Vedi, tutto cambia... continuamente. Nessuno resta lo stesso. E' così che ho creato le cose. La possibilità più interessante che tu hai è quella di poter lasciare il tuo vecchio guscio, quando cresci".*

*"Ah... Capisco!", disse l'aragosta, "ma devi ammettere che ciò è abbastanza scomodo".*

*"Sì", rispose il Creatore, "ma ricorda... ogni crescita porta con sé la possibilità di un disagio... insieme alla grande gioia nello scoprire nuovi aspetti di se stesso. Ma non si può avere l'una senza l'altra".*

*"Tutto ciò è molto saggio", disse l'aragosta. "Se permetti, ti dirò qualcosa ancora", disse il Creatore. "Te ne prego!", rispose l'aragosta.*

*"Ogni volta che lascerai il tuo vecchio guscio e sceglierai di crescere, costruirai una forza nuovo in te. E in questa forza troverai nuova capacità di amore in te stesso e di amare coloro che ti sono accanto... di amare la vita stessa. E' questo il mio progetto per ognuno di voi".*





## "Il gioco dell'aragosta"

### **Materiale da preparare**

- Fare una copia dell'allegato 1 (Il gioco dei nove punti) e dell'allegato 3 (la storia dell'aragosta) per ogni partecipante.
- Fare una copia dell'allegato 2 (domande per la discussione) per ogni piccolo gruppo.

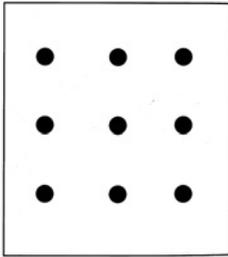
### **Come si gioca**

- 1) Il conduttore del gioco lo presenta come un esercizio di creatività, senza spiegarne le finalità e senza lasciare che vengano fatte domande al riguardo.  
(*Tempo consigliato: 2 minuti*)
- 2) I ragazzi si dispongono seduti in piccoli cerchi di 3-4 persone. I gruppetti dovrebbero essere abbastanza lontani l'uno dall'altro, tanto da non consentire di vedersi lavorare. Ogni gruppetto incarica un cronometrista. (*tempo 5 min*)
- 3) I ragazzi rimangono ai loro rispettivi posti, mentre uno del gruppo va dal conduttore per ricevere i fogli necessari (allegato 1) che dovrebbero essere consegnati in una busta e comunque capovolti, in modo che non sia possibile leggere le istruzioni. Non si può fare nessuna domanda.
- 4) Tornano ai rispettivi gruppi e distribuiscono i fogli agli altri membri del gruppo, sempre tenendoli capovolti. Ad un segnale prestabilito tutti girano il foglio e il conduttore comunica loro che hanno cinque minuti per risolvere il problema. I membri del gruppo possono comunicare fra loro ma non con altri gruppi. Il cronometrista segnala il tempo disponibile ogni minuto oppure ogni trenta secondi.  
N .B. Durante il gioco, il conduttore osserverà l'attività dei vari gruppi, senza però mai intervenire. (*Tempo consigliato: 5 minuti*)



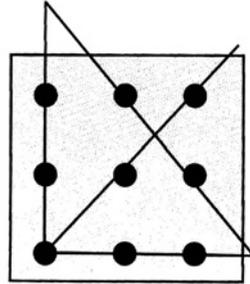
### allegato 1

con 4 linee rette unire tutti i punti SENZA staccare la matita/penna dal foglio



### allegato 1bis

ovviamente questo allegato NON DEVE essere distribuito durante il gioco



### allegato 2

#### DOMANDE PER LA DISCUSSIONE

1. *Quale è stata la reazione iniziale del gruppo?*
  2. *Qualcuno di voi ha proposto che bisognava trovare la soluzione restando all'interno del quadrato?*
  3. *Qualcuno ha cercato di risolverlo, invece, varcando i limiti del quadrato?*
  4. *Quali sono stati i risultati delle due diverse scelte, nel gruppo?*
  5. *Quali sensazioni provavate, man mano che il tempo passava (inquietudine, fastidio, eccitazione...)?*
  6. *Il gruppo ha trovato la soluzione? Se SÌ, come? Se NO, perché?*
  7. *Se avete trovato la soluzione, quale è stato il fattore decisivo del vostro successo?*
  8. *Quali deduzioni si possono per analogia applicare alle situazioni della vita?*
- 5) Appena ogni gruppo ha finito, i ragazzi si alzano in piedi e rimangono in silenzio in quella posizione così da non disturbare il lavoro degli altri. Se nessuno ha finito il conduttore può concedere altri 3 o 5 minuti.
- 6) I ragazzi rimangono nei loro piccoli gruppi. Quando il tempo è scaduto, un volontario spiega la soluzione del problema agli altri (allegato n. 1 bis). Il conduttore non dovrebbe fare commenti e disegnare soluzioni del problema di creatività. (*Tempo consigliato: 5 minuti*)
- 7) I ragazzi rimangono nei piccoli gruppi e un rappresentante per gruppo riceve il foglio con le domande (allegato 2). I ragazzi discutono brevemente le domande. E' più importante dedicare del tempo al comportamento del gruppo piuttosto che alla meccanica del gioco. Si dovrebbe discutere apertamente, senza accuse reciproche se il gruppetto non ha trovato la soluzione. (*Tempo consigliato: 10 minuti*)
- 8) Ci si riunisce tutti insieme. Il conduttore chiede ad alcuni dei diversi gruppi di commentare e spiegare come hanno trovato (o non hanno trovato) la soluzione e cosa hanno imparato dal gioco. (*Tempo consigliato: 10 minuti*)
- 9) Ricapitolazione. Sfruttando i diversi contributi, il conduttore potrebbe sottolineare alcuni dei seguenti punti:

- Noi non siamo “teste vuote”, ognuno ha le sue idee, il suo modo di vedere e di fare le cose
  - Tutto questo è normale, essendo parte della nostra personalità, ciò nonostante può divenire un problema se rifiutiamo sistematicamente di accettare i modi di pensare e di fare delle altre persone, se consideriamo “a priori” che noi abbiamo ragione ed esse torto
  - In altre parole, guardare oltre, avere nuovi orizzonti, acquistare nuove prospettive, essere ricettivi rispetto al nuovo, all’insolito, dovrebbe far parte del nostro processo di apprendimento
  - Così come spiegato dal gioco, l’unica soluzione del problema è andare oltre il limite della cornice. Non è forse una lezione che può essere applicata anche ad altre situazioni nella vita? *(Tempo consigliato: 10 minuti)*
- 10) Gli stessi gruppetti si formano nuovamente. Un membro del gruppo riceve tante copie di “la storia dell’aragosta” (il racconto che è in apertura di questa spiegazione) quanti sono i componenti del gruppo. Alcuni minuti di lettura silenziosa. Quando tutti hanno finito di leggere, il gruppo discute per alcuni minuti queste tre domande:
- a. Quale è il messaggio del racconto?
  - b. Che spunto per la nostra vita possiamo trarne?
  - c. Quale è la relazione fra quanto narrato e il gioco dei nove punti?
- (Tempo consigliato: 10 minuti)*
- 11) Il gruppo dei ragazzi si ricompone. L’educatore chiede di riferire le opinioni espresse nei loro gruppi. *(Tempo consigliato: 5/10 minuti)*

## Conclusione

- Il conduttore può usufruire delle varie riflessioni per sottolineare il messaggio centrale della parabola: come l’aragosta, noi dobbiamo essere pronti a lasciare un guscio per crescere in un altro. Ciò può essere scomodo ma necessario!
- Come ulteriore conclusione del gioco potrebbe essere interessante chiedere ai ragazzi di raccontare esperienze personali nelle quali sono stati capaci di risolvere un problema e superare una difficoltà andando oltre il limite della “cornice”, adottando un punto di vista più ampio e trovando soluzioni insolite.

## Finalità del gioco

- \* incoraggiare ad una mentalità aperta
  - \* stimolare ad accettare modi diversi di percepire
  - \* aiutare a sviluppare capacità di valutazione critica del nuovo
- È un gioco che bene si adatta ai bambini più grandi (10/11 anni) oppure anche a ragazzi/e 14/15enni, meglio se proposto al termine di un cammino comune che si sta concludendo (un ciclo d’età del gruppo, al momento dell’assunzione di nuove responsabilità o nel passaggio al gruppo dei più grandi).
  - E’ adatto anche a momenti di formazione con adulti
- Agli educatori il compito di declinarlo al meglio, a misura della fase di crescita vissuta da bambini e ragazzi/e.



fanno parte della raccolta **"con le mani in pasta"**:

- 1 - Incontrarsi di nuovo** (febbraio 2021)
- 2 - Voler bene agli altri** (aprile 2021)
- 3 - Giocare insieme** (maggio 2021)
- 4 - Un'estate di scoperte** (giugno 2021)

Le proposte de **"La grande torta"** e **"Il ristorante del mondo"** sono tratti da **Il mondo è la mia casa** - Nuova Fiordaliso Editrice (1991).

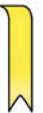
Anche **"Il gioco dell'aragosta"**, pur se con qualche adattamento, proviene dalla stessa pubblicazione che lo trae da "Network letter" n.16, 1982, una pubblicazione della "Commission of the Churches Participation in Development" - Gran Bretagna

meze di giugno 2021

da una idea di Chicchi, Sandra, Paola, Monica, Paolo

(i disegni utilizzati sono di Vittorio Belli che, gratuitamente, li ha messi a disposizione)







a cura dell'equipe Ufficio Catechistico della Diocesi di Cesena-Sarsina