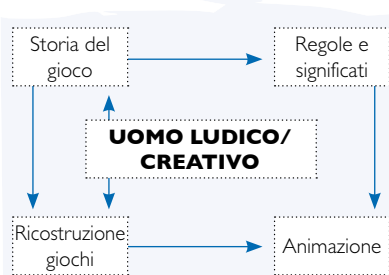


# Dall' homo ludens all' homo creativus

di Ernesto Solari



## Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Sviluppa e potenzia il tatto e la manualità.
- Comprende e semplifica la realtà, socializza e ha spirito collaborativo.
- Conosce le tappe della evoluzione umana.
- Sa leggere documenti artistico-espressivi.
- Padroneggia i linguaggi specifici.

## Obiettivi di apprendimento

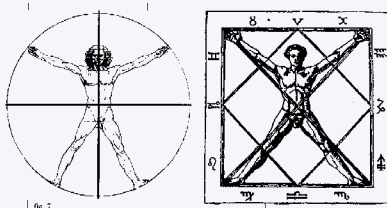
- Conoscere i simboli.
- Conoscere i giochi e saper utilizzare tatto e manualità.

## Raccordi con le discipline

**Musica:** riconoscere i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.

**Corpo, movimento e sport:** rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie e gruppo.

**Storia:** usi e costumi di varie civiltà.



L'individuo con il gioco impara a conoscere se stesso e a capire gli altri. La conoscenza delle origini e dell'evoluzione dei giochi attraverso la storia e la geografia, arricchisce e favorisce il nostro rispetto verso gli altri popoli. Inventare da soli i giochi permette un apprendimento che sfrutta la nostra creatività grazie al contatto diretto con i materiali utilizzati e con il gioco che nasce dalle nostre mani. Dall'Archeologia del primo anno all'Antropologia nel secondo. Dalla conoscenza delle forme funzioni al loro utilizzo nelle fasi ludiche e creative del gioco.

## Storia del gioco...

Proponiamo di iniziare questa attività con una ricerca storica sul gioco da cui emergono notizie, informazioni e proposte provenienti da ogni parte del mondo a dimostrare quanto il nostro pianeta sia un mondo unico per tutti, rendendoci consapevoli di come l'avvenire dell'umanità dipenda dalla reciproca comprensione tra i popoli.

sime, addirittura agli inizi dell'umanità, legate ai rituali per propiziare fertilità, per esprimere adorazione degli astri o agli dei.

Uno dei primi libri sui giochi venne redatto nel 1283 dal re di Castiglia Alfonso X, noto come Alfonso il Saggio.

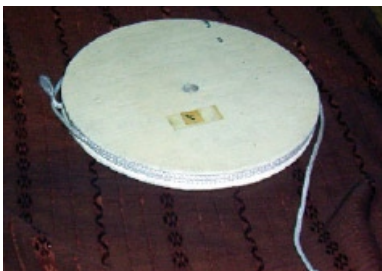
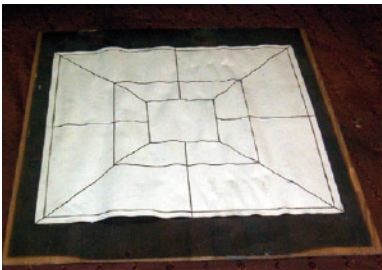
## Costruiamoli...

Dopo aver effettuato questa ricerca storica sul gioco si possono realizzare delle schede sui giochi ritrovati e si procede con la visualizzazione delle stesse su un cartellone o su una presentazione di Power Point; successivamente ha inizio la parte più creativa che prevede la ricostruzione dei giochi con l'uso di materiali di recupero... (ecco alcuni esempi illustrati dall'esperienza dei miei allievi ed esposti nel nostro piccolo museo progettato e ordinato dai ragazzi della classe terza come vedremo nei prossimi percorsi didattici).

## Schema dei giochi effettuati

1)Preistoria	ALIOSSI
2)Africa	YO-TE
3)Sumeri	GIOCO DI UR
4)Egitto	SENET
5)Indiani	CALCIO INDIANO
6)Fenici	MULINO-BIGLIE
7)Cinesi	DAMA CINESE
8)Maya	POK-A-TOK
9)Etruschi	RUZZOLA
10)Persiani	BACKGAMMON
11)Greci	TIC-TAC-TOE
12)Romani	CAMPANA

Il gioco ha origini antichis-



serie di diapositive dedicate ai giochi antichi, alle immagini delle ricostruzioni e alle schede informative. La presentazione potrà essere estesa anche alla seconda fase della ricerca che indagherà sugli sviluppi del gioco fra Medioevo e Rinascimento.



Le carte miniate di alcuni mazzi di Tarocchi rinascimentali

### C E fra Medioevo e Rinascimento?

Una sezione della ricerca toccherà infatti il periodo medievale e rinascimentale che si inserisce nel curriculum disciplinare fra il primo e il secondo anno (si potrà inserire tale scelta nella programmazione annuale, sia nel primo che nel secondo anno, in base al percorso effettuato dagli allievi negli anni precedenti). Il mondo ludico di questo periodo risulta estremamente diverso rispetto al precedente: caratterizzato infatti da un rapporto più simbolico con la realtà delle corti, diventa per questo più avvincente e stimolante per i ragazzi. La diversità di questa lettura, ricca di misteriosi significati allegorici, può rivelarsi più coinvolgente per gli allievi.

Si esaminano infatti i significati allegorici e misteriosi delle carte dei Tarocchi Milanesi, Ferraresi o Marsigliesi (le cui immagini e significati possono trovarsi su alcuni siti internet).

Si sceglieranno alcune di queste carte (Arcani Maggiori) che saranno ingrandite, disegnate e colorate con l'uso delle tempere. Oltre a scegliere i personaggi più significativi potranno essere illustrati anche i semi degli Arcani Minori (denari, bastoni, spade e coppe). Di tutti si cercherà di conoscere il significato più recondito e di collocarlo nella realtà della vita quotidiana, di ieri e di oggi. Gli archetipi corrispondenti e i segni zodiacali portano alla scoperta di un rapporto arte-scienza che trova nel Rinascimento uno sbocco anche ludico e ricreativo. È un memorabile esempio la "Festa del paradiso" organizzata da Leonardo alla corte sforzesca, o ancora il Palio di Siena con le sue contrade, i suoi simboli, la sua grande sfilata in costume. Tutti temi che offrono grandi possibilità operative, sia nella disciplina sia trasversali, con il coinvolgimento di altre discipline come

#### Scheda di lettura

Comprende alcuni dati fondamentali strutturati secondo una tabella:

a) Gioco	
b) Epoca	
c) Popolazione o civiltà	
d) Regole principali	
e) Obiettivi/mete	
f) Numero giocatori	
g) Livello di difficoltà	

### C Una presentazione in PPT

La struttura della presentazione comprende un titolo e un menù, a seguire una prima



Storia, Musica e corpo, movimento e sport. È anche possibile pensare tale attività con uno sviluppo di varie lezioni o come attività laboratoriale.

### Le verifiche finali

Due possibili obiettivi finali prevedibili e proponibili attraverso uno sviluppo di alcune lezioni per due diversi gruppi:

1) *Una sequenza di dimostrazioni su "La storia del gioco antico", dalla preistoria alla romanità con sfilata in costume o con presentazione di diapositive sonorizzate.*



Un momento della sfilata

2) *Un momento ludico a corte sotto forma di Festa medievale/rinascimentale o come una partita a scacchi vivente, accompagnate da una presentazione di diapositive sonorizzate e/o commentate. Su una scacchiera, dipinta a terra nel cortile della scuola o su uno spazio comunque collocato all'aperto con pennelli larghi e tempera bianca in secchio, avvengono le dimostrazioni dei suddetti giochi cavallereschi.*



### La fase creativa

Ha inizio con la realizzazione di alcune riproduzioni pittoriche ingrandite delle carte dei tarocchi (es: Imperatore, Imperatrice, Appeso, Eremita, Sole, Luna, Papa, Diavolo...). Successivamente gli allievi realizzeranno alcuni segni zodiacali e anche i principali simboli degli scacchi (Re, Regina, Torre, Cavallo, Alfiere, Pedone): vengono utilizzati a tale scopo cartoncini rigidi che possono essere sagomati con forbici e taglierino o in alternativa con fogli di polistirolo sagomati con un coltellino o un seghetto. Tali simboli sono poi colorati con tempere acriliche o con tempere spray. Tutti questi simboli vengono indossati come maschere e in parte appesi o appoggiati a trespoli o cavalletti per creare un'ambientazione per le dimostrazioni ludiche che possono avere inizio dopo avere individuato un commento sonoro tipicamente medievale che le accompagnerà.



Tali dimostrazioni sono una libera interpretazione dell'espressività dei ragazzi che possono così semplificarle o arricchirle, grazie alle proprie conoscenze o esperienze ludiche e creative e grazie anche alla propria fantasia e

immaginazione.

### Valutazione

Per quanto riguarda la valutazione dei momenti conclusivi di questa attività si potranno valutare la conoscenza dei simboli e dei giochi, il livello di socializzazione e lo spirito collaborativi, la padronanza linguistica e l'abilità acquisita nella creazione dei manufatti con un livello di espressività inventiva più o meno visibile.

Obiettivo	A volte	Sempre
Conosce i simboli		
Conosce i giochi		
Sa socializzare e mostra spirito collaborativo		
Ha padronanza linguistica		
Sa creare manufatti		

### I Mestieri dell'Arte

Il mestiere del Creativo: rientrano fra le professioni creative numerose attività, in vari ambiti e settori operativi, tutte hanno un comune denominatore: la capacità progettuale. "Progettare significa risolvere problemi in modo creativo", diceva Bruno Munari. Spesso noi affrontiamo i problemi in modo istintivo e improvvisiamo soluzioni poco razionali, pensando solo ad essere più originali e creativi. Creatività non significa improvvisare: dobbiamo acquisire un metodo e abituarci ad usarlo anche quando affrontiamo i problemi più piccoli e quotidiani. Per altre informazioni vedere le attività della scuola più famosa di arti e mestieri creativi, la Bauhaus.

Sito internet  
[http://www.cirosannino.it/scuola\\_bauhaus\\_storia.htm](http://www.cirosannino.it/scuola_bauhaus_storia.htm)