



Progetto SPEAKEASY

Cod. 519162-LLP-1-2011-1-AT-KA2-KA2MP

**Percorsi formativi innovativi per migranti
per sviluppare strategie interattive di apprendimento
linguistico**

LIBRETTO DEL CLUB DEI GIOCHI



Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

INTRODUZIONE

Il progetto europeo SPEAKEASY utilizza strumenti innovativi e creativi di apprendimento della lingua italiana da parte di migranti adulti, in un'atmosfera dinamica e interattiva.

La metodologia del progetto si basa sulla formazione di Club linguistici della durata di 20 ore, con gruppi di una decina di persone, a cui si affiancano formatori, insegnanti, mediatori linguistici e interculturali, esperti nei settori dell'immigrazione e dell'integrazione, che conducono gli incontri proponendo alcuni argomenti e favorendo lo scambio di esperienze tra i partecipanti.

Il Club dei Giochi è consistito nello svolgimento di giochi cooperativi, giochi basati sulla fiducia e adatti a creare un clima di gruppo divertendosi.

In questo libretto vengono presentati alcuni esempi di tali giochi e un glossario dei principali termini utilizzati nella loro descrizione.

TITOLO: TRAPPOLA (CILADA IN PORTOGHESE)

Descrizione

La storia racconta che durante la guerra franco-prussiana ci fu una nevicata gigantesca e così i soldati francesi diedero vita a questo passatempo per distrarsi durante la lunga pausa dal combattimento.

I giocatori rappresentano un ufficiale e tre soldati; l'ufficiale è da solo contro i tre soldati, quindi in svantaggio numerico, ma ha a suo favore una maggiore libertà di movimento, che gli permette una vasta gamma di tattiche di fuga. Il principio che sta alla base della dinamica del gioco si rivelò talmente profondo che fu utilizzato come base di un filone di ricerche in ambito matematico, con il risultato del premio Nobel dell'economia a John Nash, il quale dimostrò che le regole e le strategie dei giochi governano anche l'economia.

Il gioco è costituito da una base a forma di esagono, ai cui angoli, che costituiscono le case, si posizionano due soldati e l'ufficiale; nella casa al centro dell'esagono si sistema il terzo soldato, perciò restano libere tre case dell'esagono.

Le regole sono le seguenti: l'ufficiale inizia sempre per primo, si muove raggiungendo una casa alla volta, può spostarsi avanti e indietro e vince la partita se riesce ad arrivare alla casa occupata dal soldato che era al centro all'inizio del gioco.

Gli altri due soldati stanno ai bordi dell'esagono, possono muoversi solamente in avanti e vincono la partita se riescono ad immobilizzare l'ufficiale, senza saltargli addosso.

In alternativa, si possono usare pedine colorate: 3 di un colore, che rappresentano i soldati e una pedina di un altro colore, che rappresenta l'ufficiale. Le pedine non possono mai saltare una sopra l'altra.

Numero minimo di partecipanti: 2

Oggetti e/o attrezzature: pedine colorate, nastro adesivo (per tracciare l'esagono)

TITOLO: QUADRATO MAGICO

Descrizione

Il quadrato magico ha origini cinesi molto antiche, infatti una delle leggende narra che fu scoperto quasi cinquemila anni fa da un imperatore il quale, navigando sul fiume "Lo", vide una tartaruga che emergeva dall'acqua. Il suo guscio era suddiviso in 9 parti e in ciascuna c'era un numero di puntini tutti diversi tra loro, che sommati orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente davano sempre lo stesso numero. Perciò tale somma è detta magica.

Quello descritto sopra è il quadrato più famoso, che si chiama "Lo Shu", di dimensioni 3 x 3, in cui vengono utilizzati i numeri da 1 a 9.

Esistono schemi molto complessi di numeri e metodi matematici per costruirli.

Si può giocare individualmente, a coppie o a squadre; si decide prima dell'inizio del gioco quale dimensione dovrà avere il quadrato e vincerà chi per primo riuscirà a completarlo in modo esatto.

Numero minimo di partecipanti: 1

Oggetti e/o attrezzature: carta e penna

TITOLO: QUORIDOR

Descrizione

Questo gioco di strategia ha regole molto semplici; ogni partita dura circa 10 minuti e consiste in una serie di movimenti da fare per raggiungere la parte opposta dalla quale si comincia a giocare.

Possono giocare da 2 a 4 persone. Ogni giocatore ha a disposizione una pedina e alcuni oggetti, dello stesso numero per ciascun giocatore, che rappresentano gli ostacoli.

La base è composta da una tavola che riproduce una scacchiera; i giocatori dispongono le pedine lungo uno dei lati della tavola.

Le pedine utilizzate possono essere spostate di una casa alla volta, ma non in diagonale; quando è il proprio turno, si può scegliere di far avanzare la propria pedina o mettere un ostacolo lungo il percorso della pedina dell'avversario, in modo da rendere più difficile e ritardare l'avanzamento della sua pedina e da fargli cambiare strategia.

Quando si sistemano gli ostacoli, non si può arrivare a bloccare completamente il passaggio all'avversario (ad esempio non si può formare una "t") e una volta che sono stati posizionati non possono più essere spostati.

L'obiettivo è quello di arrivare per primi al lato opposto, compiendo quindi il tragitto più breve possibile rispetto agli altri giocatori.

Numero minimo di partecipanti: 2

Oggetti e/o attrezzature: pedine, piccoli oggetti a piacere (per gli ostacoli), base a scacchiera

TITOLO: TANGRAM

Descrizione

Questo gioco è nato in Cina intorno al VII sec. a.C. e significa "le sette pietre della saggezza" o "le sette tavole d'astuzia".

Seconda una leggenda, il monaco Tai Jin incaricò il suo discepolo Lao-Tan di andare in giro per il mondo e dipingere tutto ciò che avrebbe visto di bello su una tavola di porcellana.

Lao-Tan era così emozionato per tale missione che, mentre se ne andava, la tavola gli cadde e si ruppe in 7 pezzi.

Subito li raccolse e cercò di metterli insieme per ricostruire la tavola, ma nel sistemarli venne fuori una figura geometrica nuova; provò di nuovo, cambiando la posizione dei pezzi e ne uscì un'altra figura. Così aveva capito che in questo modo poteva ottenere cose belle da vedere.

Finora sono state trovate 1700 figure diverse cambiando la disposizione dei 7 pezzi.

I 7 pezzi da utilizzare si ricavano da un quadrato e sono: 2 triangoli piccoli, 2 triangoli grandi, un triangolo medio, un quadrato e un parallelogramma.

Il Tangram stimola la creatività ed esercita la pazienza.

Le regole del gioco sono due: tutti i 7 pezzi devono essere utilizzati; i pezzi non possono essere posti uno sopra l'altro.

Numero minimo di partecipanti: 1

Oggetti e/o attrezzature: carta e forbici (per tagliare il quadrato nei 7 pezzi del gioco)

TITOLO: SHISIMA

Descrizione

È un gioco molto diffuso tra i bambini in Kenya e significa "sorgente d'acqua" nella lingua originale. Le sfide consistono nel mettere in fila prima dell'altro giocatore altre 3 palline dello stesso colore. Le palline vengono chiamate "imbalavali", cioè "pulci d'acqua", perché sembrano insetti che vanno verso la sorgente, con movimenti molto veloci.

È con questa stessa agilità che i bravi giocatori muovono le proprie palline.

La base è costituita da un ottagono, ai cui angoli, che sono le case, ogni giocatore sistema le proprie palline, 3 da un lato e 3 dalla

parte opposta. (quindi restano vuote 2 case agli angoli e quella al centro dell'ottagono).

La partita inizia con i giocatori che, a turno, muovono le loro palline una alla volta, sempre in direzione di una casa vuota.

I giocatori possono occupare la casa centrale, detta shisima, in qualsiasi momento. Non è permesso saltare sopra le palline e vince chi per primo allinea le sue tre palline (in orizzontale, verticale o diagonale), in modo che una pallina si trovi nella casa centrale.

Numero di partecipanti: 2

Oggetti e/o attrezzature: palline, base su cui disegnare l'ottagono.

TITOLO: CODICE 4 COLORI

Descrizione

Il gioco dei 4 colori è stato inventato da Francis Guthrie nel 1852; egli aveva osservato che quasi tutte le mappe geografiche avevano soltanto 4 colori e non venivano mai usati colori uguali per Paesi confinanti.

Il gioco è composto da un tavolo da gioco quadrato, da 18 pezzi di carta con 4 colori diversi e dimensioni a piacere. I pezzi vanno sistemati sul tavolo senza mai metterne 2 dello stesso colore a contatto uno con l'altro.

Questo gioco può essere fatto individualmente o tra 2 o più persone, che a turno pongono un pezzo sul tavolo da gioco; perde chi per primo mette uno accanto all'altro due pezzi dello stesso colore.

Quando si gioca in più persone, oltre che essere attenti a disporre i propri pezzi, l'obiettivo è anche quello di far sbagliare gli avversari.

Numero minimo di partecipanti: 1

Oggetti e/o attrezzature: pezzi di carta di 4 colori diversi

GLOSSARIO DEI TERMINI PRINCIPALI

ALCUNE PAROLE SUL GIOCO IN GENERALE

CAMPO: terreno o area dove si gioca.

DIVERTIMENTO: uno degli scopi del gioco, provare piacere nel giocare e svagarsi.

OBIETTIVO: ciò che si deve raggiungere con il gioco per poter vincere.

PALLA: oggetto utilizzato in molti sport, generalmente a forma di sfera, come nel calcio, nella pallavolo e nella pallacanestro, ma anche ovale, come nel rugby.

PRIMO: chi vince il gioco, perché ha il punteggio più alto o arriva davanti a tutti; il contrario di ultimo.

REGOLE: indicazioni da seguire per poter fare correttamente il gioco.

SQUADRA: gruppo di persone che si unisce per giocare e cercare di vincere contro un altro gruppo, che è l'avversario.

STRATEGIA: insieme di azioni e idee per svolgere il gioco e cercare di vincere.

TATTICA: procedimento specifico da seguire per ottenere la vittoria.

TURNO: il momento in cui a un giocatore tocca giocare.

VINCERE: arrivare primi nel gioco; il contrario di perdere.

LE PAROLE DEL GIOCO “TRAPPOLA”

AVANTI (ANDARE AVANTI): procedere nella direzione di fronte a sé.

CASA: ogni punto dell’area di gioco in cui si sistemano i giocatori o che questi devono raggiungere durante la partita.

CENTRO: punto che sta in mezzo all’esagono, alla stessa distanza da ogni lato.

ESAGONO: figura geometrica con sei lati e sei angoli.

INDIETRO (ANDARE INDIETRO): procedere nella direzione opposta a quella verso cui si guarda.

PEDINA: piccolo oggetto, di solito a forma di cerchio, da spostare da una casa all’altra secondo le regole del gioco.

SALTARE: azione dello staccarsi da terra con uno slancio per catturare l’avversario o del far staccare da terra le pedine.

SOLDATI: i giocatori che devono bloccare l’ufficiale per non farlo vincere.

TRAPPOLA: gioco in cui l’ufficiale deve superare i soldati che cercano di catturarlo.

UFFICIALE: il giocatore che deve riuscire a superare i soldati per vincere.

LE PAROLE DEL GIOCO “QUADRATO MAGICO”

DIAGONALE: posizione dei numeri dall’alto verso il basso in senso obliquo.

DIMENSIONE: grandezza del lato del quadrato magico che si vuole costruire, ad esempio di un numero di 3 caselle come nella descrizione del gioco o di un altro numero di caselle a scelta.

FILA: ogni tipo di disposizione dei numeri nel quadrato magico, cioè orizzontale, verticale e diagonale.

ORIZZONTALE: posizione dei numeri uno a fianco dell’altro.

QUADRATO: figura geometrica con quattro lati uguali.

SOMMA: operazione di addizione di due o più numeri.

VERTICALE: posizione dei numeri uno sotto l’altro.

LE PAROLE DEL GIOCO “QUORIDOR”

AVANZARE: l’azione dell’andare avanti (vedi la spiegazione della parola “avanti” nel gioco “Trappola”).

MOVIMENTO: spostamento delle pedine nella scacchiera secondo le regole fissate dal gioco.

OSTACOLO: un oggetto che blocca le pedine e impedisce al giocatore avversario di spostarle nella direzione da lui voluta.

PEDINA: vedi la spiegazione nel gioco “Trappola”.

SCACCHIERA: tavolo quadrato suddiviso al suo interno in tanti piccoli quadrati uguali, dove muovere le pedine.

LE PAROLE DEL GIOCO “TANGRAM”

FIGURA: immagine geometrica che viene formata, costruita mettendo in una certa posizione i pezzi del gioco e che rappresenta qualcosa che ha un significato, ad esempio un animale o un oggetto.

PARALLELOGRAMMA: figura geometrica con quattro lati, di cui quelli opposti sono paralleli tra loro.

PEZZO: ogni singola parte in cui viene tagliato il quadrato per formare le diverse figure.

QUADRATO: vedi la spiegazione nel gioco “Quadrato magico”.

TRIANGOLO: figura geometrica composta da tre lati e tre angoli.

LE PAROLE DEL GIOCO “SHISIMA”

ALLINEARE: mettere in fila una accanto all'altra o una dietro l'altra le palline del gioco.

CASA: vedi la spiegazione nel gioco “Trappola”.

OPPOSTO: di fronte, dall'altra parte rispetto a quella dove si trovano le pedine dell'altro giocatore.

OTTAGONO: figura geometrica con otto lati e otto angoli.

PALLINA: palla o sfera molto piccola, da spostare da una casa all'altra.

SALTARE: azione dello staccare da terra una pallina per scavalcare le altre (come nel gioco “Trappola”, dove a saltare sono le persone o le pedine).

LE PAROLE DEL GIOCO “CODICE QUATTRO COLORI”

COLORE: una delle diverse tinte in cui sono dipinti i vari pezzi da sistemare nel gioco.

CONTATTO: posizione in cui vengono messi due pezzi del gioco, che sono vicini e si toccano, ma senza farli andare uno sopra l'altro.

PEZZO: ogni parte colorata da sistemare una vicina all'altra in modo che non ci siano colori uguali vicini (è una parola generica, come quella usata nel gioco “Tangram”).

TAVOLO: base del gioco, sopra la quale collocare i pezzi colorati.