

# I giochi del passato diventano materia di studio

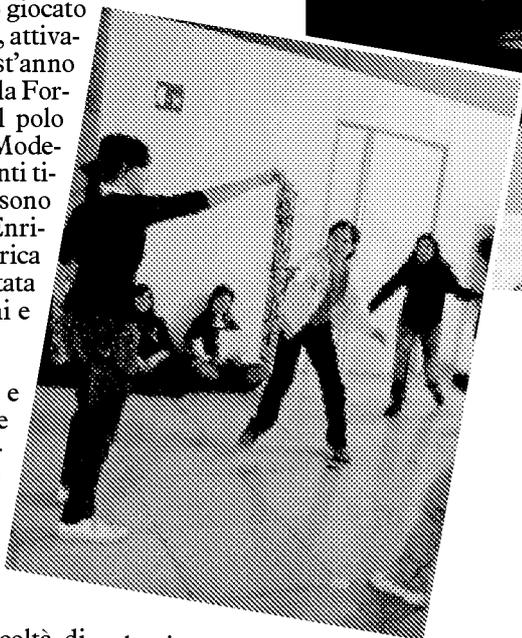
*Palla prigioniera, i quattro cantoni, i castelli di sabbia hanno animato un corso della facoltà di Scienze della formazione*

di **MARIAGIUSEPPINA BO**

**IL GIOCO** dei quattro cantoni, quello della campana, della bandiera, palla prigioniera, i castelli di sabbia, le biglie. Questi sono alcuni dei giochi che animavano i cortili, gli oratori, le colonie marine e montane e oggi sono diventati l'anima e le discipline di studio di un corso universitario innovativo e sperimentale, pressoché unico nel suo genere: il gioco giocato documentato e progettato, attivato per la prima volta quest'anno dalla facoltà di Scienze della Formazione, che si trova nel polo reggiano dell'ateneo di Modena e Reggio Emilia. I docenti titolari dell'insegnamento sono stati Maja Antonietti ed Enrico Giliberti, la lezione teorica introduttiva al corso è stata tenuta da Laura Cerrocchi e da Giuseppe Malpeli.

**I GIOCHI** «fatti di nulla e fantasia» fanno emergere attitudini, acquisire capacità e competenze di relazione, comunicazione, socializzazione, logica, intercultura e tanto altro insieme alle capacità di essere buoni cittadini. Dice la preside della Facoltà di Scienze della Formazione, professoressa Roberta Cardarello: «Tutti i colleghi che hanno collaborato sono studiosi di diverse discipline e hanno proposto e commentato giochi diversi: musicali, psicologici, motori, linguistici, matematici, giochi di società da tavolo, da campo, da tavolo». La fantasia e la creatività, motori del corso, sono stati visti come so-

**IMPEGNATE**  
Alcune studentesse durante il corso universitario dedicato ai giochi del passato



dello didattico particolarmente prezioso per gli insegnanti e che l'università non pratica ordinariamente. Si dice spesso che l'università coltiva solo un sapere accademico e teorico, questo corso dimo-

## LA PRESIDE

**«L'iniziativa dimostra che si possono inventare nuovi modi di collegare pratica e teoria»**

luzione di problemi anche della quotidianità. «Sono almeno tre i pregi di questa iniziativa - continua Cardarello - La prima caratteristica di questa esperienza davvero interessante è l'adozione di un modulo che prevede l'attivazione diretta degli studenti seguita, e non preceduta, da una riflessione teorico-metodologica. E' un mo-

stra che si possono inventare modi nuovi di collegare pratica e teoria. Chi conosce più i giochi della tradizione? Da "campana" al "telefono senza fili"? Sappiamo che le nuove generazioni ne hanno scarsa conoscenza. Dunque questo corso colma un vuoto consoci-



## IL FATTO

### I docenti

**Maja Antonietti ed Enrico Giliberti sono i professori che hanno portato avanti il corso.**

**La lezione teorica è stata svolta da Laura Cerrocchi e Giuseppe Malpeli**

### Lo scopo

**La fantasia e la creatività, veri «motori» del corso universitario, sono stati visti anche come soluzione di problemi della quotidianità.**

### Lo studio

**I giochi fanno emergere attitudini, acquisire capacità e competenze di relazione, comunicazione, socializzazione e tanto altro.**

### Gli studenti

**«Lavoro in una scuola dell'infanzia e ho subito provato a far fare ai bimbi il gioco del cavallo: che spettacolo! Ci siamo divertiti un mondo, sia io sia loro...»**

tivo rilevante e attrezza i futuri insegnanti ed educatori con strumenti di lavoro utili e stimolanti con cui potranno entrare in contatto con i bambini».

La professoressa Cardarello conclude: «Il terzo fattore è "l'interdisciplinarietà" praticata: i giochi linguistici, quelli musicali, quelli motori e quelli psicologici. In ognuno di essi i colleghi delle diverse discipline trovano un'occasione per insegnare "il significato" di alcuni giochi dal proprio punto di vista teorico. E gli studenti scoprono tanti giochi insieme ai materiali ludici, e cominciano a scoprire anche le funzioni, che quei giochi possono svolgere. Insomma una intera "Facoltà che gioca" mi sembra una Facoltà che prende sul serio il suo ruolo educativo».



LE TESTIMONIANZE

## «E' stato importante conoscere i professori nel loro lato ludico»

**GRANDE** entusiasmo ha suscitato il corso tra gli studenti.

«Voglio fare i complimenti a chi ha ideato questo corso - dice Cristina Baiocchi - Immagino fosse un po' una scommessa, ma i risultati sono stati super. Sono davvero contenta di aver potuto partecipare e sono d'accordo sul fatto che il gioco sia uno degli strumenti educativi più veri, efficaci, vissuti, pieni, sinceri. Sono convinta che il divertirsi e il divertimento siano fondamentali in tutto e per tutto quello che facciamo.

Personalmente è stata un'esperienza "strapositiva", mi ha dato tanto, mi ha riavvicinato

molto al mondo universitario, mi ha suscitato un senso di appartenenza, voglia di condividere, voglia di sperimentare, voglia, ancora una volta, di crederci. Ho potuto sperimentare - continua Cristina Baiocchi - giochi già giocati e già visti, ho sentito la libertà di poter dire e di poter suggerire, ho percepito correttezza, rigore, trasparenza, cooperazione. Mi sento serena e grata. Ho potuto aumentare il mio bagaglio conoscitivo sui giochi, ho potuto sperimentare e applicare strumenti metodologici parecchio utili e importanti, ho potuto conoscere i professori nel

loro lato ludico. E' stato bello aver avuto la possibilità, attraverso i vari incontri, di poter emozionarmi parlando di chi sono e di cosa faccio. Credo sia fondamentale sperimentare per

**ENTUSIASMO**

**«Esperienza strapositiva  
Il gioco è uno degli strumenti  
educativi più veri»**

poi applicare ciò che si è appreso vivendo il momento. Avrei concluso l'ultima giornata con un grande sentito abbraccio proprio per trasmettervi tutta la mia riconoscenza, ero stravolta e

stremata ma non avevo nessuna voglia di abbandonare quell'aula. Un po' come quando uscendo dal servizio in ospedale non riesco a togliermi naso rosso, trucchi e vestiti: mi rimane addosso l'adrenalina di momenti magici».

**GRANDE** entusiasmo anche per Valeria Davoli: «Siccome io lavoro in una scuola dell'infanzia comunale (faccio il tempo lungo) ho subito provato a far fare ai bimbi il gioco del cavallo che abbiamo fatto un giorno come "riscaldamento". Che spettacolo! Peccato che avessi pochissimi bimbi ma anche solo con pochi

ci siamo divertiti un mondo, io e loro. E in una sezione intera sarà spettacolare. Per me è uno dei corsi più utili e interessanti che abbiamo fatto. E' da incontri di questo tipo che si torna a casa con la consapevolezza di avere davvero imparato qualcosa di nuovo e di essersi arricchiti attraverso lo scambio e il confronto con altri. Poi è importante anche il fatto di averci insegnato a riflettere sull'importanza e la valenza educativa che sott'intende ogni gioco, perchè a volte molti giochi si fanno così tanto per fare e non viene preso più di tanto in considerazione tutto ciò che ci sta dietro».

**Pagina 4**

**I giochi del passato diventano materia**



**E' stato importante conoscere i professori nel loro lato ludico»**