

GIOCHI DI GRUPPO (ANCHE) A 1 METRO DI DISTANZA

PIERDOMENICO BACCALARIO

MARCO CATTANEO

FEDERICO TADDIA

Illustrazioni di Marianna Balducci

Pagine: 224

Codice: 9788804734130

Anno di pubblicazione: 2020

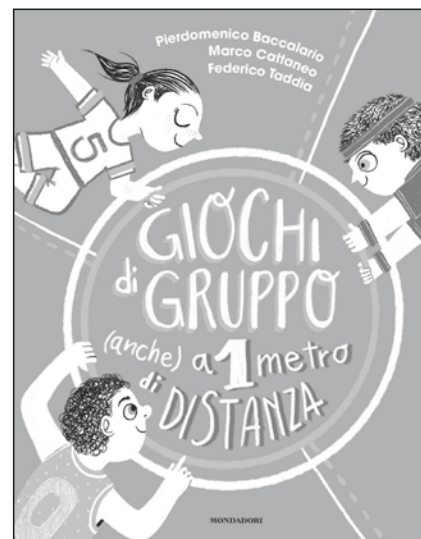
Mondadori

GLI AUTORI

Pierdomenico Baccalario ha iniziato a scrivere sin da giovanissimo. Nel 1998 ha vinto il Premio letterario *Il Battello a Vapore* con il romanzo *La strada del guerriero*. È autore di molti bestseller tradotti in più di venti lingue. Per Mondadori ha pubblicato *Il quinto segno*, *Le 23 regole per diventare scrittori*, *L'Atlante dei luoghi immaginari*, con Davide Cali, e *Le volpi del deserto*, finalista al Premio Strega Ragazzi 2018. Nel 2013 ha fondato a Londra l'agenzia creativa *Book on a Tree*.

Marco Cattaneo è un giornalista sportivo. Ha condotto programmi e scritto libri di calcio per bambini. Nel 2020 ha pubblicato per Rizzoli *La nostra partita*, un ebook gratuito per raccontare ai più piccoli la *partita* contro il Coronavirus attraverso metafore calcistiche.

Federico Taddia è autore televisivo, giornalista, speaker radiofonico e scrittore. Molti dei suoi programmi, articoli e libri si rivolgono a un pubblico di giovani. Ha vinto il premio Andersen per la migliore collana di divulgazione scientifica per ragazze e ragazzi.



LA STORIA

“E adesso si gioca! Senza toccarsi, senza saltarsi addosso, senza potersi abbracciare...” È possibile? Ma certo! Per giocare, dopotutto, bisogna darsi delle regole, e chi l'ha detto che queste non possano cambiare e adattarsi a nuove esigenze, come per esempio quella di non creare assembramenti e mantenere la distanza fisica? In questo libro, i giochi di gruppo – dai più classici a quelli meno famosi – sono stati riadattati; le regole generali sono poche ed essenziali: si tratta di rispettare la distanza di almeno un metro tra i giocatori; lavarsi spesso le mani; disinfettare gli oggetti con cui si interagisce e non scambiarsi borse da cui bere.

I giochi sono 30, suddivisi in 3 categorie: gli intramontabili, gli sportivi e gli stanziali: dal nascondino al calcio, dal basket al frisbee, da rubabandiera a mosca cieca, per giocare in piccoli o grandi gruppi, in luoghi ristretti o vasti spazi, al chiuso o all'aperto. Insomma, ce n'è per tutti i gusti! In ognuna delle trenta schede, vengono indicati i materiali occorrenti, le abilità coinvolte, le difficoltà delle regole, il numero dei giocatori e le caratteristiche che rendono sicura l'attività; le illustrazioni facilitano poi la comprensione di alcuni passaggi delle spiegazioni.

I TEMI

Questo libro si presta ad un **approccio multidisciplinare**; il più immediato è quello di **attività motoria**: i giochi presentati possono essere svolti in palestra, in un cortile o in un parco; in ogni scheda sono indicate la difficoltà di realizzazione e le abilità coinvolte, facilitando la scelta e la personalizzazione dei giochi. Ma, prima della messa in pratica, si può partire con un **confronto in classe** invitando alunne e alunni a raccontare quali giochi hanno fatto nei periodi in cui non è stato possibile muoversi e incontrarsi liberamente, per esempio a causa della pandemia di Covid-19; come è cambiato il loro modo di giocare e di stare insieme; se hanno trovato delle soluzioni soddisfacenti; se hanno inventato nuovi giochi, a distanza e in presenza, per continuare a divertirsi insieme. Si possono evidenziare **l'ingegno** e **la creatività** messe in campo, ma anche le competenze acquisite, le scoperte e le sorprese che tutte le nuove situazioni stimolano. Il **dialogo** su questo tema dà modo ai bambini e alle bambine di raccontare le loro esperienze, di far emergere i loro sentimenti e i loro bisogni.

Baccalario, Cattaneo e Taddia propongono tante soluzioni per **far fronte alle difficoltà**: se, per esempio, a causa della

circolazione di un virus è necessario non stare vicini, ciò non significa dover stare lontani. I “giochi a un metro di distanza” sono modelli che mostrano come le regole possano essere riadattate a seconda della situazione e del contesto.

A tal proposito, il libro è un ottimo strumento per fare **educazione civica**: si parla di **regole di convivenza** e **nello sport**, dell'importanza di **conoscerle** e **rispettarle** per poter star bene insieme e divertirsi.

Questa raccolta di giochi offre inoltre un'occasione per lavorare su una **tipologia testuale** diversa da quella narrativa: il **testo regolativo**. Partendo dall'individuazione e dall'analisi delle sue caratteristiche, si può arrivare alla produzione scritta di un regolamento, **sviluppando capacità logiche e di causalità** e anche la **mentalità matematica** che sottende la creazione di algoritmi.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Preferisci fare giochi di gruppo, giocare con un amico o un'amica, oppure in solitaria? Perché?
- Ti piace fare movimento oppure prediligi le attività in cui si sta fermi? Fai attività fisica? Pratici abitualmente uno sport? Quale?

- Fra le tre categorie di gioco presentate nel libro – intramontabili, sportivi e stanziali – quale ti attira di più?
- Sfoglia l'indice del libro: quale gioco ti incuriosisce e vorresti provare?
- Ti è capitato di essere costretto a cambiare modo di giocare a causa di qualche mutamento del contesto, del gruppo di riferimento o degli strumenti che usi di solito? Quali abilità hai sviluppato? Che cosa hai imparato? Hai dovuto rinunciare a qualcosa? Alla fine, come valuti la nuova esperienza?
- Ti sarà capitato in diverse circostanze di dover imparare nuove regole. Quali? Ce n'è qualcuna che hai fatto più fatica a rispettare? Perché? Fai degli esempi.
- Le regole si possono cambiare anche in altri contesti, oltre che nel gioco? Racconta quali regole cambieresti e perché, poi confrontati con i compagni e le compagne.

SOLUZIONI PER L'INSEGNANTE

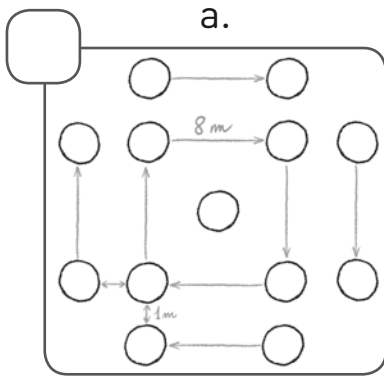
1. Immagini per capire

1-d; 2-a; 3-c; 4-b; 5-e

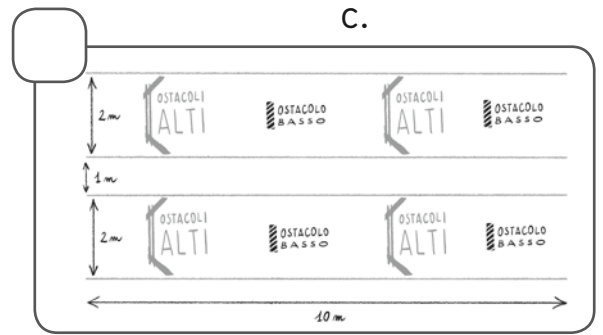
1. IMMAGINI PER CAPIRE

In questo libro sono spiegate le regole di un sacco di giochi. Non sempre però con le parole si riesce a capire bene come funzionano: per fortuna ci sono anche i disegni!

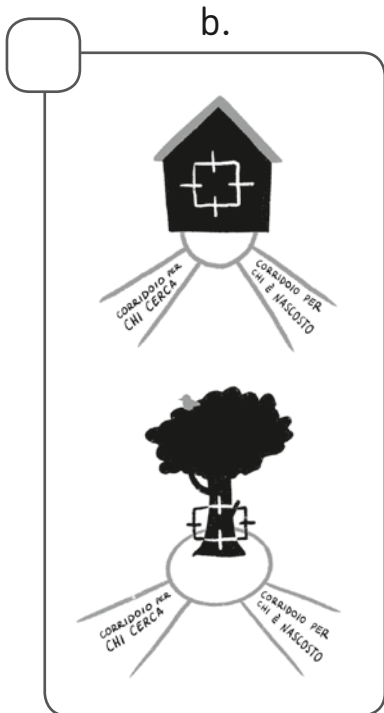
- Rileggi il capitolo "Gli intramontabili" e collega con il numero corrispondente il nome del gioco al disegno che lo spiega.



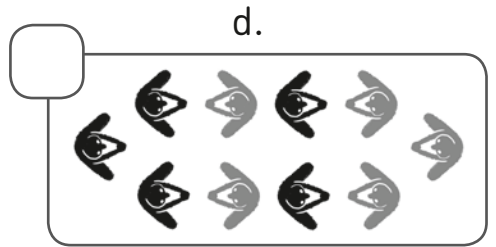
1. Grattugia



2. I quattro cantoni

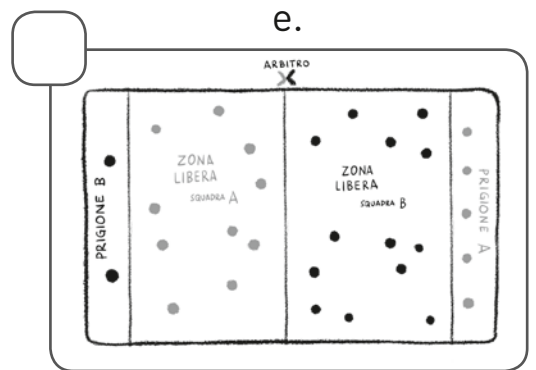


3. La staffetta legata



4. Nascondino

5. Palla prigioniera



• Perché questo capitolo si chiama "Gli intramontabili"? Spiegalo.
.....
.....

• Quale/i tra questi giochi hai fatto con gli amici e le amiche? Scrivi i numeri.
.....
.....

2. IL TESTO REGOLATIVO

Forse questo è un libro po' diverso da quelli che leggi abitualmente o che ti leggevano prima di andare a dormire: non ha una trama da seguire, dei personaggi da conoscere o un lieto fine di cui rallegrarsi. Questo libro è un insieme di testi che ti spiegano le regole di tanti giochi da fare con amici e amiche.

a) Rileggi i capitoli "Basket" (da pagina 91 a 96) e "Tamburello" (da pagina 139 a 144). Riesci a individuare le caratteristiche comuni? Completa la descrizione del testo regolativo: colora le opzioni corrette.

- Il testo regolativo fornisce regole e istruzioni / informazioni e dati.
- È presente un elenco dei materiali da usare / la descrizione dei personaggi.
- Nel testo regolativo le immagini sono decorative / utili per capire meglio.
- Il linguaggio è evocativo e ricco di dati sensoriali / chiaro e preciso.
- L'esposizione delle regole segue l'ordine cronologico o logico / un ordine casuale.
- I testi sono divisi in strofe in rima / in paragrafi con un titolo.
- I tempi verbali più usati sono congiuntivo e condizionale / imperativo e infinito.

b) Nei regolamenti vengono usati termini specifici. Collega ogni parola al suo significato.

OBBLIGO	azione proibita, non permessa
DIVIETO	multa o punizione per chi non rispetta la regola
SANZIONE	comportamento imposto, che va rispettato

c) Hai mai letto altri testi regolativi? Fai un elenco insieme ai compagni e alle compagne.

Una ricetta per fare i biscotti,

.....

.....

.....

3. IL TRENTUNESIMO GIOCO

Leggendo di tutti questi giochi vi è venuta voglia di inventarne uno tutto vostro? Dividetevi in gruppi e scrivete anche voi le regole di un gioco che vi piacerebbe fare. Potete partire da uno che conoscete già e cambiare le sue regole, oppure inventarne uno nuovo.

Iniziate dalle regole generali che dovranno tenere conto della situazione in cui vi trovate, delle possibilità e dei limiti del contesto in cui si svolge il gioco. Per esempio, nel libro che avete letto, le regole generali riguardano il mantenimento della distanza di un metro tra i giocatori e alcuni comportamenti utili a preservare la salute ed evitare la diffusione del virus, come non scambiarsi borse da cui bere, lavarsi spesso le mani ecc. Un'altra regola generale potrebbe essere quella di dover mantenere il silenzio assoluto perché il contesto lo richiede, oppure stare tutti fermi al proprio posto. Siate creativi!

Regole generali:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ora pensate al numero dei giocatori e alle attrezzature che vi piacerebbe utilizzare (palloni, corde, birilli, hula hoop ecc). Confrontatevi all'interno di ogni gruppo e realizzate un cartellone. Poi, a turno, ogni gruppo presenta il gioco al resto della classe.

Infine, provateli e divertitevi!