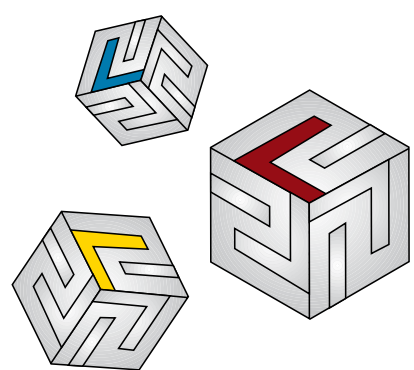




CHI SIAMO

L'Associazione Labyrinth è un'associazione senza fini di lucro fondata nel 1987 che si occupa di cultura ludica in generale. Tutti gli anni, dal 1997 organizziamo una manifestazione che va da ottobre a maggio e che si chiama **GGA**: Giocatore Genovese dell'Anno, cui si affianca ovviamente la "Giocatrice Genovese dell'Anno". Organizziamo **circuiti specializzati** di diversi giochi; nella stagione 2014-15 sono in svolgimento quelli di King, Burraco, Dama, Othello e Scrabble. Collaboriamo con altre associazioni che abbiano bisogno di supporto nelle attività ludiche, come AUSER e CONI. Il nostro fiore all'occhiello è il **progetto di volontariato**: "Il gioco a scuola".

Il gioco a scuola, a scuola di gioco La Ludoteca Scolastica

Autori: Associazione Labyrinth, Enzo Bartolini

ABSTRACT

Il progetto prevede lo svolgimento dell'attività all'interno delle varie classi del primo ciclo scolastico, in modo da insegnare ai ragazzi i giochi da tavolo e lasciandone a loro disposizione nella scuola perchè possano essere utilizzati direttamente.

Per i primi tre anni può essere prevista la presenza di un operatore dell'associazione, a partire dal quarto l'animazione viene affidata ad un operatore della scuola o direttamente ai ragazzi più grandi che insegnano i giochi ai più piccoli.

IL PROGETTO: METODOLOGIA

Ogni anno vengono insegnati 5 giochi diversi, in linea di massima ognuno destinato ad ognuna delle cinque classi del ciclo delle elementari, ma ogni gioco viene insegnato in tutte le classi, a volte adeguando le regole alle conoscenze dei bambini.

Durante il terzo anno si prevede di affiancare all'operatore dell'Associazione Labyrinth uno o più volontari della scuola (genitori, nonni, fratelli maggiori, insegnanti) che possano proseguire nell'animazione degli anni successivi, rendendo autonoma la scuola stessa. Il Labyrinth fornisce i giochi anche per i due anni successivi, poi la scuola dovrebbe essere del tutto autonoma.

In alternativa la scuola può partire fin dall'inizio in autonomia: il Labyrinth fornisce i giochi di ogni anno e gli operatori visitano le classi solo una volta all'inizio dell'anno scolastico spiegando in ognuna un solo gioco: gli altri vengono spiegati dagli insegnanti e/o dai ragazzi delle classi più grandi (III, IV, V).

Gli obiettivi educativi che ci siamo prefissati sono:

- insegnare ai ragazzi ad utilizzare giochi che li spingano ad impegnare nel modo migliore le loro risorse intellettuali (memoria, logica, concentrazione, attenzione, eccetera) e che favoriscano la socializzazione e l'integrazione (giocare con i compagni e non solo con il computer);
- fare in modo che i ragazzi si sperimentino nel confronto tra di loro, senza la costante presenza direzionale degli adulti, stando insieme intorno a un tavolo, imparando ad ascoltare gli altri e facendosi le proprie ragioni quando necessario;
- impegnare i ragazzi in un aspetto insito nel concetto stesso di gioco: il rispetto delle regole, stabilendo che le regole possono anche essere cambiate, ma solo se si tutti d'accordo, se si concordano prima di giocare e se sono uguali per tutti.



COME FUNZIONA

Lo svolgimento del progetto segue il seguente schema annuale:

- incontro preliminare con gli insegnanti per la definizione delle linee d'intervento;
- otto incontri con cadenza mensile in ogni classe della durata di un'ora; durante i primi cinque vengono insegnati i giochi, uno per ogni lezione. Nelle ultime tre i ragazzi scelgono a che gioco giocare ad ogni tavolo;
- messa a disposizione dei giochi lasciati in comodato d'uso alla scuola;
- testo di appoggio, lasciato a disposizione di ogni classe, con le regole dei giochi e i suggerimenti per lo sviluppo degli stessi;
- se richiesto, una giornata finale con la partecipazione delle famiglie: nell'occasione i ragazzi insegnano i giochi ai propri parenti.

VERIFICHE

Gli ultimi appuntamenti dell'anno (2/3) durante i quali i ragazzi scelgono i giochi da fare, sono l'occasione di verificare la situazione dei singoli e della classe nel suo complesso.

La valutazione tiene conto dei seguenti aspetti:

- capacità di scegliere il gioco ed organizzare il tavolo;
- rispetto dei turni di gioco, delle regole, correttezza dei comportamenti;
- capacità di concludere il gioco e riordinare i materiali prima di passare ad un altro gioco;
- capacità di difendere i propri punti di vista quando necessario, interfacciandosi con i compagni in modo adeguato;

I GIOCHI

Attualmente per i primi tre anni vengono utilizzati i seguenti giochi:

Anno	Giochi				
Primo anno	Russelbande	Clans	Cartagena	Carcassonne	"Giochi riuniti" più tradizionali
Secondo anno	Make'n break extreme	Paroliere	Super Farmer	Buffalo	Le famiglie del compostaggio
Terzo anno	Indigo	Coloretto	Take it easy	Blokus	Zicke zacke Huhnerkacke

PROSPETTIVE

Sono in corso di valutazione alcune problematiche emerse durante lo svolgimento del progetto:

- collaborazione tra i ragazzi in giochi che non prevedano un vincitore ma il raggiungimento di un obiettivo di gruppo;
- controllo della competitività, spesso a livelli quasi patologici;
- individuazione di problemi di matematica ricreativa, giochi di parole e linguistici, logica, eccetera da proporre nelle classi quarte e quinte;
- sviluppo del progetto in realtà fortemente multietniche e/o difficili;
- fornitura di istruzioni che permettano ai ragazzi di costruire i giochi.

I NUMERI DELLA PARTECIPAZIONE AL PROGETTO

	2011-12	2012-13	2013-14	2014-15
Scuole	9	14	10	15
Classi	63	92	62	105
Allievi coinvolti	1.297	1.811	1.256	2.055
Operatori	2	5	3	5

