

Giochi di una volta

INTRODUZIONE

Per un suo sviluppo, il laboratorio prende spunto dal libro "Giochi di una volta" di Marco Botti, in cui sono illustrati e descritti molti giochi e filastrocche della cultura ludica del ferrarese, ma che può estendersi a tutta Italia. Giochi realizzati prevalentemente con l'interazione tra bambini e bambine, senza il ricorso ad oggetti ludici aggiunti, dove il corpo e lo spazio sono i protagonisti.

Questa sarà un'ottima occasione per rievocare ed imparare i giochi tradizionali non più in uso, ma che però restano in una "memoria collettiva", che ha una profonda storia alle spalle, anche visibile nel quadro di Pieter Bruegel del 1560 (vera antica enciclopedia del gioco della fine del medioevo, che va al di là delle Fiandre/Belgio ma attraversa tutta l'Europa e nei territori che si affacciano sul Mediterraneo).

Facendo ricorso al peer teaching e soprattutto esercitando il problem solving, un'altra direzione di ricerca sarà quella che inviterà il gruppo classe ad adattare questi giochi al tema dell'inclusione sociale, a come cambiare qualcosa del gioco per renderlo giocabile anche da chi ha varie disabilità, senza però perdere in divertimento.

Imparare a descrivere un gioco, con le sue regole e circostanze, sarà un'altra importante competenza che verrà richiesta nel contesto di laboratorio, che apre alla possibilità di insegnare lo stesso a nuove persone, ma anche ad agganciarsi a quello che si vorrà sviluppare in maggio 2026, con la mostra fotografica presso GiocOsa.

L'attività sarà arricchita anche dall'incontro con l'autore del libro, Marco Botti.

OBIETTIVI

Socializzare giocando, per esercitare una volta in più il reciproco rispetto e comprensione

Imparare nuovi giochi che potranno poi essere esercitati in autonomia, riscoprendo e socializzando ricordi e memorie depositate in famiglia

Sensibilizzarsi all'inclusione sociale attraverso il gioco

CONTENUTI

Il laboratorio prende innanzitutto in considerazione quanto è già noto al gruppo classe e procede verso il nuovo, verso ciò che diventa oggetto di problem solving, come la trasformazione di alcuni giochi tradizionali in *giochi per tutti*; e la via principale sarà di sicuro quella di giocare, sperimentare e confrontarsi nei piccoli gruppi

A supporto dell'attività sarà utilizzata una riproduzione gigante del quadro di P. Bruegel, dal titolo "[La piazza dei giochi di bambini](#)" e immagini tratte dal libro "[Giochi di una volta](#)".

Nel percorso, l'approccio al gioco tradizionale sarà di tipo "cre-attivo": realizzato dapprima attraverso la visione e interpretazione alle immagini fornita dai partecipanti, e successivamente con il confronto con il passato; in questo modo il tramando ed il creativo dialogano per generare cultura ludica, riconoscendo le nuove generazioni come sia destinatari della memoria che originali re-interpretatori della stessa.

La raccolta di opinioni su quanto vissuto, nonché la registrazione della voce narrante dei partecipanti, potrà costituire un'opportunità per arricchire la mostra fotografica: si prevede che in GiocOsa vi sia l'associazione tra immagine fotografica in mostra e voce di bambini/e che descrivono il contenuto della foto, con il vissuto dell'esperienza di gioco.

NOTE AGGIUNTIVE

Il laboratorio necessita di spazi liberi da ingombri, ad esempio rimuovendo banchi e sedie dall'aula. Il laboratorio è connesso alla mostra fotografica che si terrà presso Palazzo Rasponi 2, di via D'Azeglio n.2 di Ravenna, dall'11 al 17 maggio 2026, e anche ne costituisce un'opportunità per concorrere allo sviluppo della mostra stessa.

Le classi saranno anche invitate a condividere i loro saperi e competenze acquisiti/e con il laboratorio in momenti di scambio con altre classi e/o, meglio ancora con l'uscita in un luogo pubblico, incontrando e tentando di coinvolgere i passanti in piazza (quasi in una riproduzione delle immagini in dettaglio del quadro di Bruegel).