

STORIA DA GIOCARRE

di Paola Maniotti*

Per il secondo biennio

Un racconto avvincente, ambientato in un contesto spazio-temporale reale, può essere un modo simpatico e motivante per portare i bambini a conoscere o approfondire le caratteristiche e gli eventi di una determinata epoca. Può anche diventare spunto di attività divertenti, caratterizzate dal “far finta di...”, nelle quali gli alunni hanno la possibilità di immedesimersi in personaggi storici e capire i tratti culturali di un’epoca e di un popolo.

Ecco qualche idea che ci permette un tuffo nel **mondo greco-romano** del III secolo a.C., a partire dalla lettura di *Il fuoco di Archimede*, di Ave Gagliardi (Il Battello a Vapore, Serie Arancio, 2008). Il testo ci offre l’occasione per mettere a fuoco il tema del **gioco** attraverso attività **grafico-pittoriche** (la rielaborazione creativa di alcune fonti) e **motorie** (sperimentare i giochi in prima persona).



IL LIBRO

Siamo a Siracusa, fra il 214 e il 212 a.C.: i Romani stanno cercando di conquistare la città, colonia greca. Archimede guida la difesa con geniali macchine da guerra.

È questo il quadro storico che fa da sfondo alle avventure di Didio, nipote di Archimede, e dei suoi amici, che cercano di aiutare la fuga di Flavia/Malvina, misteriosa figlia adottiva del condottiero romano Marco Claudio Marcello.

Dopo aver invitato gli alunni a leggere il libro o averne fatto un rapido riassunto a voce, siamo pronti per trasformare alcuni passi del racconto in un’attività creativa e ludica.

Flavia non ha molto da raccontare, è vero, dato che non ricorda il passato, ma non ha dimenticato nulla di quello che sapeva fare, e non è poco: per esempio è abilissima a gio-

care col cerchio, si arrampica sugli alberi come uno scoiattolo, sa lanciare la palla e correre come se si fosse esercitata per tutta la vita nelle palestre maschili (pagg.30-31).

Quali giochi con la palla sa fare la romana Flavia? E che cosa fa con il cerchio? Quali giochi si facevano nelle palestre maschili greche?



GIOCHIAMO CON FLAVIA

Attività grafico-pittorica: il mosaico

Partiamo dalla riproduzione di un **mosaico** della Villa del Casale di Piazza Armerina, in cui sono rappresentati giochi di epoca romana (v. **scheda 1**, scaricabile dal sito*).

La scheda riproduce il disegno del mosaico *Le ragazze in bikini*; le copie ingrandite del disegno stesso saranno la base per ricostruire il mosaico, che i bambini realizzeranno a piccoli gruppi dopo aver ritagliato da riviste quadratini di carta colorata.

Palla donata

I giocatori si mettono in cerchio e si scambiano la palla con dei lanci. L'importante è non farla cadere.

Palla rapita

Una squadra, divisa in due gruppi, si pone alle due estremità del campo da gioco. La squadra avversaria si mette al centro. I giocatori della prima squadra devono scambiarsi la palla, senza che venga intercettata da chi è al centro.

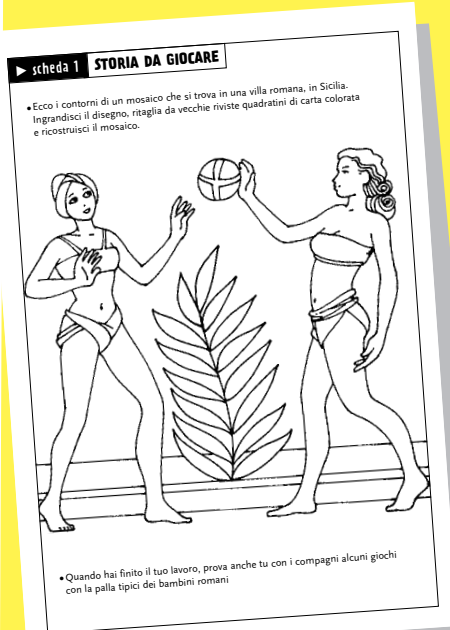
Harpaston

Si divide il campo da gioco in due parti. I giocatori formano due squadre. Passandosi la palla con le mani, devono cercare di attraversare il campo avversario e portarla oltre la linea di fondo: se ci riescono guadagnano un punto. Gli avversari devono tentare di riprendersi la palla e fare lo stesso. Vince chi fa più punti.

Attività motoria: i giochi con la palla

E poi... tutti in palestra o in cortile per trasformarsi in piccoli giocatori di duemila anni fa e oltre, alle prese con **esercizi e giochi con la palla!**

Possiamo immaginare infatti che Flavia, come le ragazze in bikini della Villa del Casale, giocasse a **palla donata**, oppure a **palla rapita**, giochi che hanno attraversato i secoli e assomigliano molto a quelli dei bambini di oggi. Oppure che la ragazza, nel cortile della casa di Archimede, avesse imparato dai suoi amici siracusani qualche gioco greco di palla, come **l'harpaston**.



* Le schede di lavoro sono scaricabili dal sito www.leggendoeleggendo.it, nella sezione Laboratorio.

I GIOCHI DI DIDIO

Ma la nostra Flavia sapeva anche far rotolare il cerchio, come già facevano gli Egizi e come anche i suoi amici greci di Siracusa certamente sapevano fare; infatti era un gioco popolarissimo nell'antichità, e non solo fra i mortali, ma anche... fra gli dei, come attestano molte pitture vascolari greche. E chissà quanti altri giochi Didio e i suoi amici le avranno insegnato... Per saperne di più possiamo osservare scene ludiche riprodotte su **vasi greci**.

Attività grafico-pittorica: ricostruzione di vasi greci

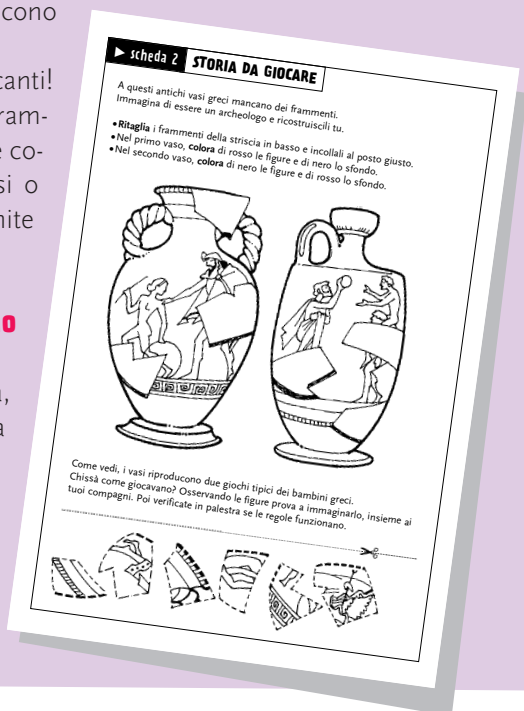
Distribuiamo a ogni bambino la **scheda 2** (scaricabile dal sito*) con il

disegno di due vasi che riproducono scene di gioco.

Ma alcuni frammenti sono mancanti! I bambini dovranno ritagliare i frammenti, incollarli al posto giusto e colorare i vasi con pennarelli rossi o neri secondo le indicazioni fornite dalla scheda stessa.

Attività motoria: ipotizziamo le regole e giochiamo

Successivamente, in palestra, possiamo tentare una sfida alla **corsa con il cerchio**, oppure provare a immaginare, in assenza di regole scritte, quali altri giochi si facevano nelle palestre greche, osservando i vasi riprodotti.



*Paola Mariotti è insegnante di scuola primaria; da anni si occupa di produzione di materiali didattici e testi scolastici, con particolare ri-

ferimento all'area antropologica. Fra i suoi interessi anche l'educazione interculturale e di didattica dell'italiano per allievi stranieri.