

Il gioco dell'oca e l'uva

Uno spunto per giocare in classe

Con il "Gioco dell'oca e l'uva" la classe III C della scuola elementare "G. Rossini" di Firenze ha partecipato al concorso promosso dalla Giunti Editrice "Che gusto c'è": per il quale occorre costruire un tabellone del Gioco dell'oca che avesse, come tema specifico, un prodotto alimentare tipico della regione.

Le insegnanti Lia Innocenti e Tina Espósito hanno ritenuto che la partecipazione della classe a questo concorso fosse importante perché offriva la possibilità di porre gli alunni di fronte ad un lavoro collettivo fortemente socializzante, atto a svolgere un lavoro di ricerca finalizzato all'idea di Gioco su temi interdisciplinari. Le discipline coinvolte sono state, infatti, molte: le scienze, la geografia, la storia del territorio e delle tradizioni, il disegno, la musica e la linguistica. L'at-

tività si è quindi articolata in varie fasi: partendo dall'esperienza diretta sono state acquisite quelle conoscenze di base che, attraverso un successivo approfondimento, hanno permesso la realizzazione del progetto.

È stato un lavoro che ha stimolato da subito grandi e piccoli e ha messo in moto l'immaginazione e le conoscenze di tutti sull'argomento.

Innanzitutto la scelta del prodotto alimentare che doveva rappresentare la nostra regione è caduta sulla vite e l'uva perché i ragazzi hanno eletto questo prodotto come quello più caratterizzante. La classe, del resto, aveva partecipato ad una giornata di vendemmia nell'autunno scorso presso una fattoria nei dintorni di Firenze e aveva condotto, a corredo di questa esperienza pratica, una ricerca sia sulla pianta della vite,

sia sul processo della vinificazione, in tal senso quindi aveva già acquisito gli strumenti per esprimersi a riguardo.

I ragazzi della classe hanno progettato così il tabellone come se fosse un grosso grappolo composto a collage nel quale ciascun chicco costituiva una singola casella del gioco.

Le conoscenze acquisite dalle precedenti esperienze sono state, quindi, integrate da altre voci quali la tradizione toscana sull'argomento (che ha consentito agli alunni di avere notizie in famiglia su proverbi, nomi,

usi, costumi, ricette, ecc.), lo studio del gioco dell'oca con le sue regole secondo la tradizione, la presenza di questo prodotto nella vita quotidiana in campagna, ma anche in città, ecc. Dall'acquisizione delle conoscenze si è passati alla realizzazione usando appunto lo strumento del collage per consentire a ciascun bambino di disegnare e colorare i 'chicchi' ad esso assegnati contemporaneamente agli altri, ricercando immagini in libri, riviste, addirittura portandosi in classe pan di ramerini e schiacciate con l'uva (debitamente assaggiate!).

All'interno di ciascun acino i ragazzi hanno evidenziato di volta in volta tutti quei particolari aspetti dell'uva e del vino con l'intento di mostrare un quadro a tutto tondo su questi prodotti: ne hanno ricostruito tutti i passaggi: acino-vite-vendemmia-pigiatura-cantina, ecc.; ne hanno indicato strumenti e contenitori utilizzati: cesoie, guanti, tini, bigonce, carri, ecc.; i tipi di bicchieri: gottino, calice, flût, ecc e ancora i luoghi: cantina, taverne, enoteche...; gli usi, le situazioni: brindisi, festa nell'aia, esame del palloncino; i personaggi: contadino, sommelier, l'ubriaco...; i prodotti alimentari tipici che vedono l'uva e il vino come ingredienti: pan di ramerino, schiacciata con l'uva...; fino ad arrivare alla cartina del Chianti. Ubbidendo alle regole del gioco le caselle fisse sono state ricercate nella storia della regione. Così il pozzo è la foto di quello tipico imprunetano, il ponte è il Ponte Vecchio, le prigioni sono le Stinche di Firenze, il labirinto è il giardino di una Villa Medici, la locanda quella dell'Osteria del Gambero Rosso di Pignocchio e così via. In ultimo, nella casella 63 la classe ha apposto la sua firma: la foto di gruppo con tutti i protagonisti di quest'avventura disposti anch'essi... a grappolo (E come, se no?!)

Il ritaglio dei chicchi e la composizione del grappolo sul cartoncino ha visto infine la conclusione di questo lavoro e ha consentito ai ragazzi finalmente, dopo tanta fatica, di giocare veramente ad un gioco interamente costruito da loro.

Un altro e ultimo messaggio che abbiamo ritenuto opportuno raccogliere e promuovere da questa esperienza è stato infatti quello di proporre un'idea di gioco più autentica nella riscoperta del gioco 'fatto in casa' contro il bombardamento consumistico di cui sono oggetto i ragazzi d'oggi.

Sezione Toscana

