

## **Gettare Bastoncini**

Il gioco „Gettare Bastoncini“ (Throw Sticks) è presentato di Arnason, Maeers, McDonald e Weston sul internet (senza annata). Ringrazio Prof. Nicola Cuomo, Milena Maddaloni e Prof. Gianfranco Arrigo per le considerazioni e l'aiuto per la traduzione. Bologna/Zurigo, 2011, Stefan Meyer

### **Origine**

Il gioco è un elemento della cultura degli Apache, che vivono nel sudovest degli Stati Uniti e nel nord del Messico.

### **Storia**

I popoli si riunivano per delle grandi feste che duravano quattro giornate. Si mangiava, ballava e si giocava. Tanti tra questi erano giochi d'azzardo nei quali si facevano grandi poste in gioco contro le tribù vicine.

### **Materiale**

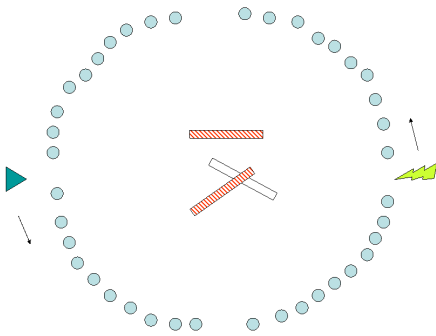
40 sassi vengono messi in cerchio. 3 bastoncini. 2 pedine (penna, conchiglie, etc.)

### **Giocatori**

Partecipano 2 persone.

### **Costruzione del gioco**

40 sassi sono messi in cerchio. I sassi sono divisi in 4 gruppi da 10. Le due pedine sono piazzate dirimpetto. I tre bastoncini sono decorati allo stesso modo da un lato. L'altro lato rimane vuoto.



### **Regole del gioco**

I tre bastoncini sono lanciati nel centro del cerchio. Si muove la pedina lungo i sassi in accordo con i punti ottenuti. Ogni sasso corrisponde a un punto. Se la pedina di un giocatore arriva presso l'altra o la sorpassa, il giocatore sorpassato deve tornare al sasso di partenza.

### **Contare i punti**

Le diverse combinazioni dei bastoncini corrispondono a punteggi diversi.

3 lati vuoti = 10 Punti

2 vuoti, 1 decorato = 1 Punto

1 vuoto, 2 decorati = 3 Punti

3 decorati = 5 Punti

Ha vinto chi per primo è passato da tutti i 40 sassi.

### **Contenuti matematici**

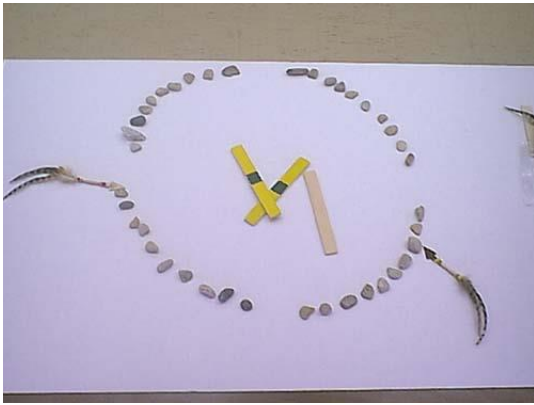
Probabilità, disegni e relazioni, numeri e operazioni (valore posizionale), elaborare dati

### **Bibliografia**

Arnason, Maeers, McDonald e Weston (senza annata). *Throw Sticks*. Internet:

<http://mathcentral.uregina.ca/RR/database/RR.09.00/treptau1/game6.html> [10.10.2011]

Carlson L. (1994). *More Than Moccasins*, Chicago II: Chicago Review Press. ISBN 1-55652-213-4.



### **Commento pedagogico. Stefan Meyer**

Le regole del gioco possono e devono essere adattate insieme con i bambini o con le persone, per esempio usando il dado, quando le regole dei bastoncini sono troppo complicate o astratte.

Consideriamo il caso seguente. Una persona ventenne con sindrome di down, chiamata Antonio, s'interessa al gioco insieme ai suoi nipoti e alla sua mamma. Antonio sa contare fino a sei ma non fino a dieci (che è il punteggio massimo con tre bastoncini vuoti). La mamma di Antonio potrebbe ammaestrarlo qua e là durante il gioco mettendo in risalto il suo deficit che lo renderebbe "piccolo" e ancor più disabile. Per integrare tutti nel gioco è necessario creare un'atmosfera rilassante e amichevole sia nella struttura del gioco sia nei comportamenti sia nella coerenza dei ruoli. L'ammaestramento è l'indicatore di un pregiudizio che crea un insegnamento emozionale bloccante e antipedagogico (De Pellegrin, 2009). Il gruppo e anzitutto la mamma / nonna dovrebbero puntare sulle risorse della persona con handicap. Quest'ultimo, giocando con il dado, si sentirebbe sicuro ed esperto, sarebbe lo zio che sa fare, non il disabile da pilotare.

Queste considerazioni concernono anche la quantità di sassi del cerchio, si devono modulare il ridurre e l'aumentare, così come il formare.

### Illustrazione 3

#### *Gara di formula uno*



L'illustrazione mostra l'allestimento di un bambino che desiderava la forma di un circuito di formula uno.

Un altro bambino cambiava dopo un primo gioco tutta la struttura spostando i sassi in una specie di gabbia per gli animali (le pedine).

#### Illustrazione 4

##### *Simbolo di serpente intagliato*



L'illustrazione 4 propone dei bastoncini che possono essere percepiti anche da bambini e da persone non vedenti.

Tre buchi alla sinistra dei simboli indicano l'allineamento del bastoncino (vede l'illustrazione 5).

#### Illustrazione 5

##### *Simbolo di montagna allineata*



Dopo un gioco, il Prof. Nicola Cuomo ci consigliò di formare un cerchio abbastanza stretto con sassi piccoli in modo da non far perdere la percezione globale del gioco.

## Illustrazione 6

### *Cerchio stretto con 40 dadi a cappello zincato*



Il materiale di gioco per delle persone non vedenti (l'illustrazione 6) è fatto di legno compensato con le dimensioni di 210 x 297 x 8 mm. I dadi sono fissati con delle viti. Collegando le pedine con un anello aumenterebbe l'orientazione durante il gioco.

Questi esempi insegnano che tutte le forme e tutte le regole sono possibili in questo gioco che offre uno spazio integrativo ed emozionante e un saper fare - modulati con maestria, superando l'incoerenza e l'inadeguatezza delle psicopedagogie ingenuie.

I pregiudizi non sono superati automaticamente. Gli esempi indicano sia il bisogno di una preparazione precisa per genitori e altri educatori, sia una supervisione per valutare le esperienze.

## **Bibliografia**

De Pellegrin, G. (2009). *Verso una vita autonoma ed indipendente con l'emozione di conoscere ed il desiderio di esistere*. Pisa: Edizioni ETS.

Meyer, S. (2006). *Das flexible Interview*. Internet: <http://www.interview.hfh.ch/index.htm>  
[20.11.2016]