

Gettare Bastoncini

Il gioco „Gettare Bastoncini“ (Throw Sticks) è presentato di Arnason, Maeers, McDonald e Weston sul internet (senza annata). Ringrazio Prof. Nicola Cuomo e Milena Maddaloni per le considerazioni e la lettura della traduzione. Bologna, 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

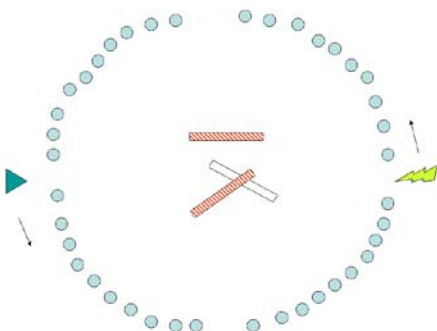
40 sassi sono messi in cerchio. 3 bastoncini. 2 pedine (penna, conchiglie, etc.)

Giocatori

Partecipano 2 Persone.

Costruzione del gioco

40 sassi sono messi in una forma di circolare. I sassi sono divisi in 4 gruppi da dieci. Le due pedine sono piazzate dirimpetto. I tre bastoncini sono decorati in medesima maniera di un lato. L'altro lato rimane vuoto.



Regole del gioco

I tre bastoncini sono gettati (buttati) nel centro del cerchio. Si muove la pedina intorno ai sassi in accordo con i punti ricevuti. 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 contano punti diversi.

3 lati vuoti = 10 Punti

2 vuoti, 1 marcato = 1 Punto

1 vuoto, 2 marcati = 3 Punti

3 marcati = 5 Punti

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

Contenuti matematici

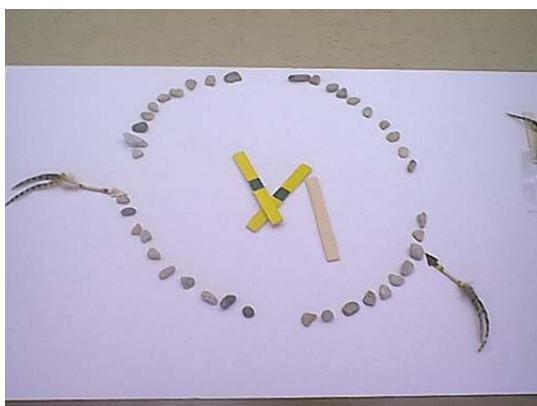
Probabilità, disegni e relazioni, numeri e operazioni (valore posizionale), maneggiare dei dati

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 colle persone, per esempio usando il dado, quando le regole dei bastoncini sono troppo complicate o astratte.

Ammettiamo il caso seguente: Una persona ventenne con sindrome di down s'interessa al gioco insieme ai nipotini e la sua mamma. La persona sa contare fino a sei ma non fino a dieci (che è il punteggio massimo con tre bastoncini vuoti). Invece di ammaestrarlo qua e là durante il gioco fissando il suo deficit che lo renderebbe "piccolo" e disabile è necessario di 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. Giocando con il dado si sentirebbe sicuro ed esperto, sarebbe lo zio che sa fare, non il disabile da condurre.

Queste considerazioni concernano anche la quantità dei sassi del cerchio, si deve modulare il ridurre e il aumentare, così anche il formare. Un bambino desiderava per esempio la forma di una gara 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). Vuol dire che tutte le forme e tutte le regole siano a libera disposizione del gioco che offre uno spazio integrativo nell'emozionalità e il saper fare modulati con maestria, superando l'incoerenza e l'inadeguatezza delle psicopedagogie naïve.

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://public.bscw-hfh.ch/d_1/FI_www/
[20.11.2011]