

Piero Santoni

Il grande libro dell'ecogioco

ovvero il manuale del buon sollazzo



200 giochi e progetti ludici,
da realizzare in casa e all'aperto

Terra Nuova
EDIZIONI

PREMESSA

Sollazzo, s. m.: divertimento allegro e gustoso
(G. Devoto- G. Oli). Divertimento, svago,
spasso, conforto, sollievo (DE MAURO).

QUESTO MANUALE nasce dal desiderio di proporre risposte in chiave ludica ad alcune esigenze della società attuale. Viviamo in una condizione di sradicamento dal territorio e dalla comunità ed inseguiamo il binomio produzione e consumo, all'insegna della "monocoltura del denaro", in un contesto nel quale le gratificazioni sono identificate con i consumi e la creatività non ha diritto di cittadinanza. Questo manuale vuole suggerire alternative a basso impatto ambientale ma ad alto livello di gratificazione, basate su una riscoperta del potenziale creativo umano, e sulla rivalutazione del gioco come momento di condivisione, aggregazione e stimolo vitale. Questo significa recuperare il piacere di stare insieme in famiglia, nel vicinato, nella città, ma anche recuperare un legame con il territorio dove viviamo, nel rispetto e nella valorizzazione delle sue peculiarità.

Il gioco viene presentato come fattore positivo a vari livelli:

- per i bambini, quale ambito privilegiato di crescita, espressione e socialità, auspicando un ritorno alla condivisione con i genitori ed i coetanei, in un contesto di maggiore libertà di movimento e creatività;
- per le famiglie, come occasione di condivisione e relazione;
- per i giovani, quale stimolo alla vitalità, in contrapposizione con i divertimenti frenetici e spesso autolesionisti promossi dai circuiti in voga;
- per gli anziani, quale opportunità di integrazione ed impulso alla vitalità;
- per la comunità cittadina e per il territorio, quale via di integrazione e valorizzazione delle aree svantaggiate.

Tutto questo significa recuperare giochi semplici, da fare in libertà negli spazi aperti, oppure da autocostruire, magari partendo da materiali di recupero. Significa anche guardare in maniera diversa il contesto in cui viviamo, sia esso il condominio o il vicinato, la città o la campagna, nell'ottica di ricostruire quel tessuto sociale basato sulle relazioni umane, che i nostri nonni conoscevano bene, e che oggi i progetti di ecovil-



laggi, cohousing e condomini solidali perseguono, rinnovandoli. Significa, infine, recuperare un legame con il territorio circostante, per aprirsi ad infinite possibilità di svago e socialità, impostate in maniera semplice ed ecologicamente corretta, in alternativa alle fughe folli verso mete di divertimento o vacanza preconfezionate, che poco spazio lasciano alla libera iniziativa e creatività.

Questa è la chiave per integrare le persone in un contesto sociale “vero”, che nasce allo scopo di sostenere positivamente lo sviluppo dei bambini e dei giovani, ottimizzare i consumi, sia dei singoli che delle amministrazioni e recuperare, rinnovandole, quelle tradizioni che costituiscono le radici della nostra storia e cultura. È questa la via ludica ad un futuro sostenibile, perché la vera gratificazione è sinonimo di condivisione e socialità, vissute in armonia fra le persone e con l'ambiente.

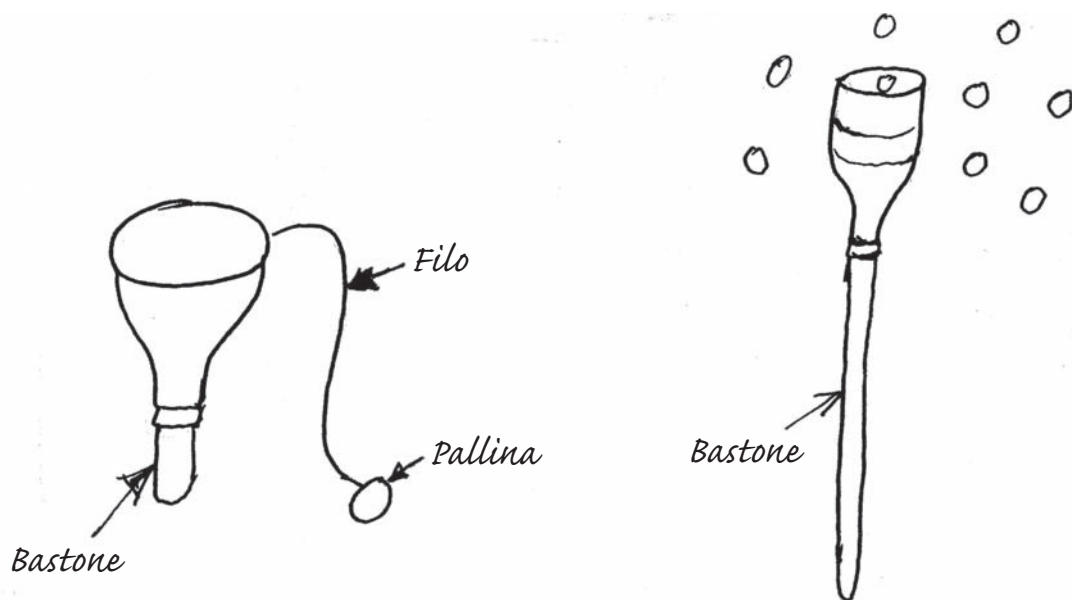
Questo manuale è destinato a genitori, giovani, insegnanti, educatori, associazioni e cooperative, amministrazioni locali, ed a tutte le persone che desiderano conciliare gioco e socialità, divertimento e semplicità, espressione creativa e tutela ambientale. I giochi ed i progetti proposti si prestano a letture personali e soprattutto si propongono non tanto come "ricette" da applicare alla lettera, ma come spunti creativi per la propria area di interesse.

Pallina imbuto

MATERIALI: una bottiglia di plastica, coltello da cucina seghettato a punta tonda, forbici, spago, giornale, scotch di carta.

Si taglia una bottiglia circa a metà e si usa la parte del collo. Si lega al collo della bottiglia lo spago lungo circa un metro, all'estremità del quale fisseremo con lo scotch di carta una pallina fatta con del giornale appallottolato. Il gioco consiste nel lanciare in alto la pallina, e cercare di riprenderla con l'imbuto. Per rendere l'imbuto più maneggevole si può aggiungere un manico, inserendo un bastone nell'imboccatura della bottiglia.

VARIANTE: si costruiscono alcuni imbuti, utilizzando dei manici più lunghi, senza fissare una pallina all'imbuto. Potremo utilizzare questi imbuti per catturare palline o comete lanciate in aria da altri giocatori, oppure in uno scontro fra due squadre, ciascuna composta da lanciatori e raccoglitori di palline, dove il vincitore è chi raccoglie più palline.



Soffio

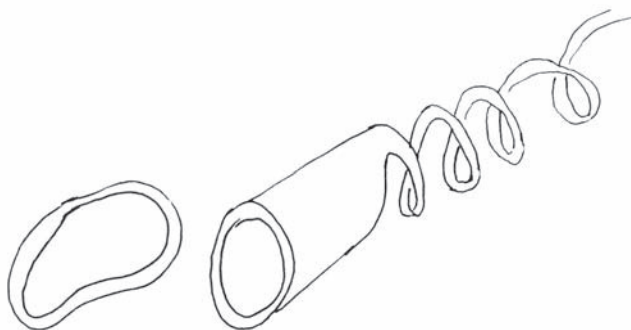
MATERIALI: una bottiglia di plastica, taglierino, un pezzo di tubo di plastica da irrigazione lungo circa 25 cm, nastro adesivo, una pallina da ping-pong.

Si taglia una bottiglia circa a metà e si usa la parte del collo. Si fissa il tubo di plastica all'imboccatura, utilizzando del nastro adesivo. Soffiando nel tubo si può far volare una pallina leggera, tipo da ping-pong, cercando di tenerla in aria... finché si ha fiato!

Giochi con camere d'aria

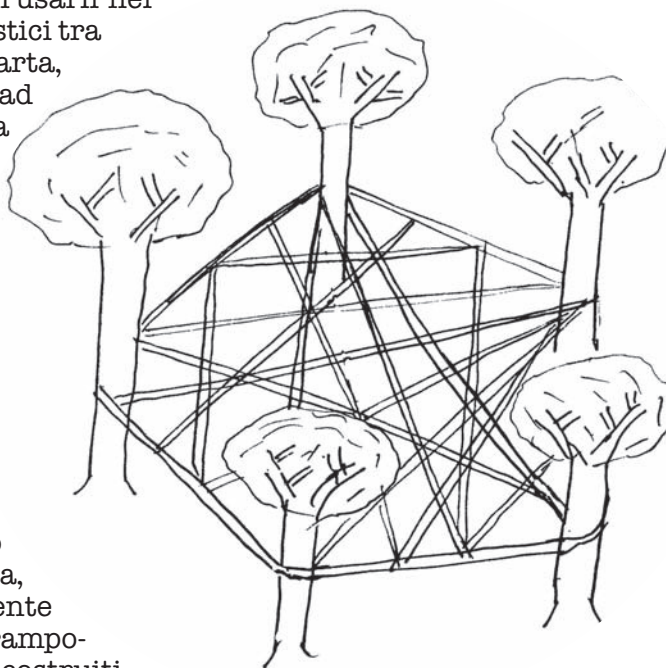
LE CAMERE d'aria dei pneumatici di auto e camion possono essere usate come salvagenti per il mare o insoliti "slittini" per scivolare sulla neve.

Se invece ritagliamo le camere d'aria con delle forbici, possiamo ottenere degli ottimi elastici di varie misure e lunghezza che, con un po' di fantasia possono essere impiegati in innumerevoli giochi e laboratori creativi. Per ottenere degli elastici circolari, è sufficiente tagliare la camera d'aria in sezione trasversale, per ricavare degli elastici lunghi taglieremo la camera d'aria a spirale: a seconda della larghezza di taglio otterremo elastici più o meno forti.



Giochi con gli elastici

Molti giochi già descritti impiegano elastici, ma non c'è limite alla creatività nell'usarli nei modi più vari: si gioca con gli elastici tra le dita per lanciare proiettili di carta, si costruiscono archetti e fucili ad elastico, si usano come sistema propulsore per auto, barche e aerei... Inoltre, se disponiamo di alcuni alberi vicini, possiamo tendere fra gli alberi degli elastici lunghi e resistenti cercando di costruire una rete, oppure un telo robusto per saltare con l'accorgimento di tirarlo bene. Si può appendere anche un grosso elastico al ramo di un albero, inserendovi una camera d'aria di automobile o camion, in modo da ottenere un'altalena. O ancora, si può fissare un elastico resistente tra due alberi ed usarlo come "trampolino di lancio" per carrettini autocostruiti.



Indice

<i>Premessa</i>	3
Capitolo 1	
Il gioco	5
<i>Europa ludica</i>	6
I giochi per l'infanzia	7
Creare bei giochi	7
Il Gioco dell'oca creativo	8
Oca sportiva	9
Oca dolce e ubriaca	9
Oca travestita	9
 Capitolo 2	
L'infanzia	12
 Capitolo 3	
La famiglia ludens	13
Giocare in famiglia	13
Giochi culinari	14
La lettura collettiva	14
Storie, fiabe e racconti	14
Creare una storia	14
Giochi con le pulci	14
(Pulce mangia pulce, Pulce a canestro, Pista delle pulci)	
Il gioco dei travestimenti	16
Gite e vacanze a misura di bambino	16
(Gioco "chi vede per primo", Gioco delle associazioni, Gioco delle sequenze di parole)	
 Giochi ed animazioni domestiche per le grandi occasioni	17
Il Natale	17
Qualche semplice consiglio per iniziare	17
Ingresso nel mondo: sereni ambienti fantastici	18
Sagome in libertà	19
Percorso di candele	19
Gioco dell'oca di Babbo Natale	20
Vespro dei diavoli	21

Non solo Natale...	22
Labirinto di freccette	22
Labirinto di carta igienica	23
Groviglio di spaghetti	23
Scatole cinesi	24
Caccia al tesoro	24
Computer	25
Regalo corazzato	25
(Regalo murato, Regalo inchiodato, Regalo aggrovigliato)	
Jungla	
Giochi con i palloncini	28
Salva palloncini	28
Scoppia facce	29
Corsa dei palloncini	29
Missile	29
Calcio straccio	30
Capodanno e Befana	31
Il falò del fantoccio di capodanno	31
La calzona della Befana	31

Capitolo 4

La città ludica	33
-----------------	----

Condomini e vicinato. Condividere gli spazi	
in modo conviviale	35
Spazi liberi cittadini	37
Giochi per cortili, giardini e spazi liberi	38
Suggerimenti per la marcatura dei campi di gioco	38
Mölkky	38
Tiro alla fune con carrucola	39
Pippo dove sei?	40
Un, due, tre, Stella	40
Ragno e mosca	41
Serpenti ciechi	41
I Quattro Cantoni	41
Palla prigioniera	42
Fazzoletto	42
Sparviero	43
Palla in cerchio	44
Palla al centro	44

Anfore	45
Millepiedi	45
Gioco della bottiglia	46
Campana, mondo o muriella	47
Pista e pista oca	48
Acchiappino ruotante	49
Patata bollente	49
Hockey con le scarpe	49

Capitolo 5

Riciclingioco

Giochi con le palle di carta	51
Tiro alle costruzioni	52
Salvabirilli	53
Calcissimo	54
Torri e castelli	54
Battaglie medioevali	55
Pioggia di palle	56
Tiro al sudicio	57
Tiro al bersaglio	58
Battaglia navale	59
Comete	60
Acchiappacomete	60
Giochi con aerei di carta	62
Gare con gli aerei di carta	62
Battaglie aeree	63
Giochi con barche di carta	64
Pescatori provetti	65
Gare di velocità	65
Affonda la flotta	65
Giochi con gli scatoloni	66
Case, Castelli, Fortini	66
Labirinti	66
Formaggio coi buchi e bachi	68
Piste, gimcane e minigolf	69
Scatola magica	69
Pesca miracolosa	70
Giochi con i ventagli di cartone	71
Corsa di palloncini	71
Calcio ventaglio	72

Bolle di sapone	72
Corsa degli origami	72
Giochi con il legno	73
Le costruzioni	73
Bamboleo	73
Alberi e torri degli ingegneri	74
Birilli a squadre	74
Trampoli con stecche di legno	75
Sci a coppia	76
Mordicchio	76
Tric trac o tritello	77
Giochi con le catapulte	78
Saltacomete	79
Battaglia con catapulte fra castelli e fortini	80
Tiri di precisione	81
Catapultone	81
Biliardini, flipper e tetris	82
Biliardino a due porte	84
Biliardino a porta centrale	85
Biliardo a stecca	86
Biliardino di sponda	87
Biliardino equilibrio	88
Biliardino bullette-stecchini	89
Flipper stecchino	89
Tetris	90
Giochi con sacchetti e stoviglie di plastica	91
I nastri di plastica	91
Ja-zi o volano	91
Ragnatela labirinto	91
Serpenti, Scalpo, Pestacode	92
Pelaorso	92
Riutilizzare stoviglie e contenitori di plastica	93
Catapulte dai cucchiari di plastica	93
Lancio dei piatti di plastica	93
Bicchieri di plastica come birilli o bersagli	94
Giochi con gerle e secchi	95
(Raccogli palle rimbalzine, Raccogli palle a squadre)	
Giochi con ritagli di stoffa	96
Disfare e rifare	96
Gli stilisti e le sfilate in passerella	96

Gli sbandieratori	97
Lenzuola lancia oggetti	97
Altri giochi con le lenzuola	97
Giochi con tappi e bottiglie	98
I tappi	98
Piste	98
Buttafuori	98
Pista buttafuori	99
I gradoni	100
Bocce da tavolo	101
Memory	101
Pedine dai tappi di sughero	101
Le bottiglie	102
Gatto e topi	102
Calcio alle bottiglie	103
Mazze per minigolf o croquet	104
Sparasugheri	104
Pallina imbuto	105
Soffio	105
Fantozzi	106
Giochi con i tubi	107
Il diavolo degli anelli	107
Schiaccianocciole	108
Trampoli zeppe	108
Giochi di equilibrio su grossi tubi	109
Corsa dei tubi (un tempo rocchetti)	109
Baseball	110
Lancio dei tubi e sbandieratori	110
Dren-up	111
Battaglie orientali	111
Giochi con camere d'aria	112
Giochi con gli elastici	112
Giochi con le camere d'aria	113
Armature	113
Giochi con materiali ingombranti	114
Salti sulle reti del letto	114
Carretti	114
Pedane di equilibrio	115
Giochi con materiali multipli	116
Tiratutto o mangiatutto	117
Creativa	117

Capitolo 6

Territorio ludens	119
Territorio aperto e turismo ludico	121
Eden, il parco diffuso	123
 Giochi per un territorio ludico	 125
Giochi di campagna	125
Bruchino	125
Ammosta	126
Correggiato	127
Vaglia, staccia, buratta	128
Brucia	129
Cottra	130
Pesa	130
Giochi per stimare	130
Mieti o sfalcia	131
Accatasta	131
Percorsi Pollicino	132
Lo spaventapasseri	132
L'ago nel pagliaio	133
 Giochi di montagna	 134
Giochi sulla neve	134
Banchi nella neve	134
Tiro agli slittanti con palle di neve	135
Tiro ai camerieri sciatori	135
Colma gerle	136
Tiro ai fantocci	137
Tiro al fuoco	137
Costruire pupazzi e opere artistiche di neve	138
Battaglia di palle di neve con case o castelli	138
 Giochi per le escursioni	 139
Trenino di montagna	139
Equilibrio di sassi	140
Corse di foglie e legnetti nei torrenti	140
Dighe, schizzi e cascate	140
Saracino	141
Pugnino più in su	141
Scivoli sull'erba	141
 Giochi nel rifugio	 142
Gioco dei nomi in rima	142
Il viso fantastico	142
Tatto viso	142
Giochi di mimo	142

File sulle sedie	143
Il Puzzone	143
Bass	143
Yeti	143
Il nodo	144
Vecchietta, cacciatore, leone	144
Inventa la frase	144
Mettersi per...	144
Morto, stramorto, spirito	145
Chi sono?	145
Fattoria degli animali	146
Bacia l'ombra	146
Fare da tavolo	146
Isole	146
 Giochi al mare	 147
Sotto l'ombrellone	147
Birilli in opposizione	147
Grazia o cerchietti	147
Racchette da mare	148
Piste sulla sabbia	149
Battaglie su gonfiabili	150
Battaglie tra castelli di sabbia	151
Palla al palo	152
Schizzino	153
Mono volley	154

Capitolo 7

La via ludica: proposte e progetti per un futuro sostenibile

Il giardino ludens	155
Giochi con gli elementi naturali	157
Il muro ludico	158
La ludoteca "Fabbrica di creatività"	159
Il ludobus	159
Remida	160
Il giardino dei giochi riciclo	161
Orti sociali	162
Strade a priorità ludica	163
Itinerari "Alla scoperta di..."	163
L'impresa etica	164
Promozione ludica delle imprese	165
Case di riposo ludiche	166
Giochi per gli anziani	167

Capitolo 8

Progetti per un turismo ludico in un territorio aperto

	169
Itinerari	170
Domenica come, treno + bici o trekking, bus + bici o trekking	170
Posti sosta e spazi ludici	172
Posti tappa: rifugio, ostello...	173
Ambienti ludici naturali	174
Parchi gioco	174
Il parco culinario del buon gusto	176
Aziende ed agriturismi ludici	177
Iniziative per un agriturismo ludico	177
Manuale delle potenzialità e finestre sul...	180
Feste, sagre e carnevali	180
 <i>Giocografia</i>	 181
 <i>Felicità è</i>	 186



Piero Santoni è presidente dell'associazione *Ingegneria del Buon Sollazzo*, con la quale porta in giro per piazze, paesi e manifestazioni ludiche una collezione innovativa di giochi in legno artigianali, da lui stesso costruiti. È autore di «Riciclingioco», manuale per il recupero creativo e ludico dei materiali di scarto, distribuito nelle scuole dal Comune di Firenze, in collaborazione con l'azienda municipalizzata rifiuti.

www.aamterrannuova.it

Il gioco è uno strumento di aggregazione, comunicazione, crescita, creatività, socialità, e naturalmente, divertimento. Questo manuale propone un viaggio attraverso tutti gli aspetti della vita contemporanea – dalla famiglia, alla città, al territorio – nei quali il valore positivo del gioco può essere riscoperto e potenziato, con l'idea di ricercare «le massime gratificazioni con il minimo impatto ambientale». Puntando al recupero del gioco libero e della creatività come valore umano, l'autore propone giochi creativi e stimolanti, giochi da realizzare in famiglia o negli spazi liberi, giochi da autocostruire partendo da materiali di recupero, ed animazioni per tutte le occasioni, dalle feste, alle gite, alle vacanze. Il tutto è inserito in una cornice di progetti e proposte per la città e il territorio, che danno un senso più ampio al gioco, facendolo diventare uno strumento di vita sociale e gratificazione condivisa. Questo libro è rivolto a genitori, giovani, anziani, animatori, ambientalisti, amministratori, cooperative sociali, pro-loco, associazioni e a tutte le persone che sentono il bisogno di lavorare concretamente in positivo cominciando da loro stesse, per animarsi e per venire incontro a una gioventù sempre più alienata, ad una popolazione adulta sempre più frenetica e ad anziani sempre più soli. Perché forse sarà proprio un gioco a salvare il mondo.

ISBN 88-88819-30-3



9 788888 819303

€ 15,00