


Marco Ricchini

*Ingegno & giochi d'immaginazione*

Editrice | UNI Service

Marco Ricchini, *Ingegno & giochi d'immaginazione*  
Copyright© 2011 UNI Service  
Via Verdi, 9/A – 38122 Trento  
www.uni-service.it – editrice@uni-service.it

Prima edizione: maggio 2011 – *Printed in Italy*  
ISBN 978-88-6178-711-7

Progetto grafico di copertina: 

#### Collaborazioni e ringraziamenti

Lino Maggi, Gabriele Baroni, Chiara, Elisa e Sara Ricchini, Antonietta Renna, Carlo Nicali, Luca Volpino, Michelangelo Sebastiani, Eugenia Cavalleri, Donata Fossati, Donatella Ghio, Caterina Lerici, Susanna Lunini, Sabina Buson, Guido Giambriogni, Francesco Chiola, Barbara Ciaghi, Daniela Planezio, Pamela Crovo, Anna Balma, Franca Alfisi, Aldo Martinis, Giovanna Galvan, Vanda Roveta, Aimino Cabona, Pietro Campomenosi, Alessandra Marini, Raffaella Vernazza, Daniele e Roberto Maviglia, Roberto Fontana, Laura Bianchi, Elio Rosati, Fabrizio, Simone, Ricki, Guido, Michele, Giovanni e tutta la Fantoni Co., Mariella Giustolisi.



[www.uni-service.it](http://www.uni-service.it)

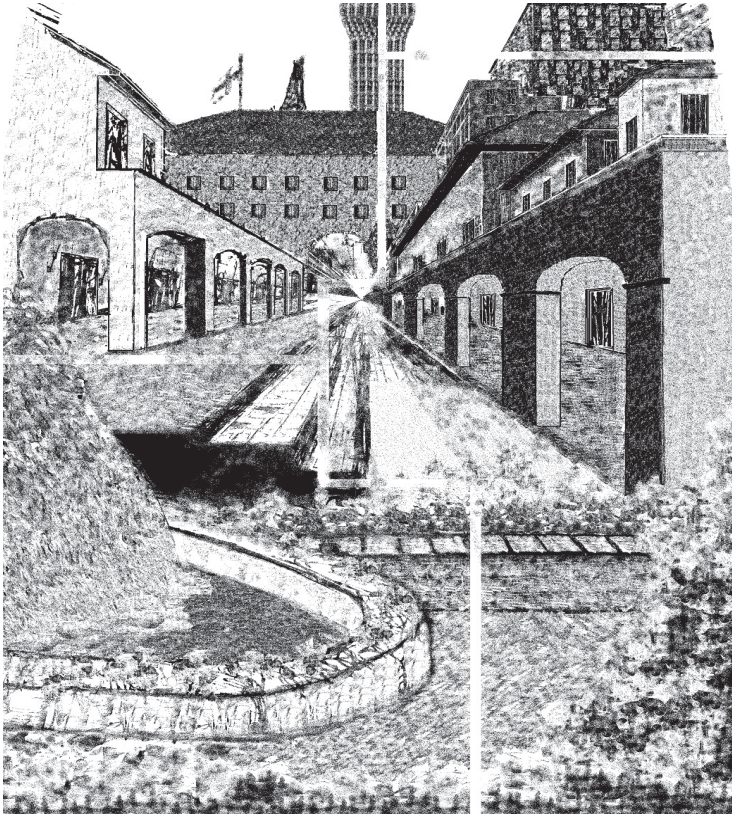
Novità - Catalogo - Acquisti on-line

*Dedicato a*  
*Roby & Anna*



# *Ingegno & giochi d'immaginazione*

Le fasi per costruire in modo funzionale un percorso ludico



«... arrivammo alla capitale che è detta **ORGOGGIO DELL'UNIVERSO**. Il mio padrone alloggiò nella strada principale, non lontano dal Palazzo Reale. Poi cominciò a fare avvisi con la descrizione della mia persona e del mio ingegno... parlavo ormai la loro lingua e capivo benissimo...».

(J.Swift. "I viaggi di Gulliver")



# Sommario

<i>Prefazione</i>	7
Prefazione .....	9
Ingegno e immaginazione .....	12
Il simbolo .....	18
L'autonomia ludica .....	26
Pensiero e azione .....	39
Progettare un gioco.....	47
I sistemi .....	60
Interazione e cooperazione .....	66
Creare le regole del gioco .....	75
Sul calcolo delle probabilità .....	83
Strategie condizionali .....	88
Costruire il laboratorio .....	98
Inventare un gioco giocando .....	100
Le tavole facilitanti .....	101
Spiegazioni metodologiche finali.....	120
Bibliografia	125



## Prefazione

*Tutte le scienze umane, dalla psicologia alla sociologia, ci insegnano che solo attraverso il gioco l'essere umano attiva i suoi più potenti meccanismi di apprendimento e intreccia relazioni sociali. A sentire gli etologi questo è vero per moltissime specie ma più vero ancora per quella che, tra tutte, ha la presunzione di considerarsi intelligente.*

*Come non stupirsi allora del fatto che proprio l'uomo sembra essere l'unica specie che tende ad abbandonare le attività di gioco con l'età adulta. Purtroppo è facile constatare che larghe fasce della popolazione umana, soprattutto nelle cosiddette società sviluppate, abbandonano i giochi a favore del semplice intrattenimento.*

*Come ci suggerisce l'amico Marco, promuovere la cultura del gioco fin dall'infanzia è una formidabile opportunità di accrescere negli adulti di domani le migliori competenze sociali e psichiche. Non è eccessivo dire che, ad ogni età, la capacità di giocare è direttamente proporzionale alla capacità di relazionarsi in modo sano e stimolante e di accrescere al contempo la propria autostima. Giocare soddisfa bisogni psicologici fondamentali come quello di sentirsi adeguati all'ambiente (senso di competenza) e capaci di fare scelte decisive (senso di autonomia).*

*Come in ogni grande fenomeno, sociale e non, viene da domandarsi però dove sia il tranello, il lato oscuro della cultura del gioco; e puntualmente non veniamo delusi. E' un fatto che la moderna "giochificazione" della realtà attraverso l'uso della tecnologia getta un'ombra sinistra sulla questione.*

*Proprio per le sue formidabili leve psicologiche ed evolutive l'attività di gioco riesce a motivarci più di qualsiasi altra cosa. Le neuroscienze hanno recentemente scoperto che è proprio il gioco a spingere l'individuo verso molti traguardi senza che se ne renda nemmeno conto. Molto più della gloria e del denaro infatti, i "sottovalutati" successi ottenuti giocando attivano i centri associati al piacere e ai meccanismi di ricompense dopaminiche.*

*Il marketing lo ha capito da tempo: il mondo dell'interattività digitale spinge il gioco molto oltre i normali orizzonti. Così ci troviamo di fronte ad aziende che organizzano i propri incontri promozionali in Second Life, alle applicazioni "ludiche" per telefonino collegate al cardiodispositivo che ci premia se facciamo jogging, alle compagnie che pagano parte delle ore di straordinario con valuta spendibile su FarmVille, ecc.*

*Ma cosa accade se la cultura del gioco diventa un regime mentale fatto di ossessive scalate di classifica e accantonamento di premi e bonus? Come minimo un drastico calo di interesse per il gioco in sé, ormai soppiantato dalla ricerca di altre ricompense. L'unica via per mantenere il gioco tra le attività che arricchiscono l'individuo anziché soggiogarlo è promuovere la creatività dei giocatori perché i contenuti di questi giochi appartengono ai giocatori stessi e non ai "creativi" dei network ludici.*

*In questo bel manuale Marco si è divertito a spiegarci i modi dell'inventiva. In queste pagine troverete un percorso pratico e procedurale che, con un linguaggio sempre fresco e diretto, ci guida attraverso le tappe della creatività.*

**Ovviamente...**

**...Giocare non è mai solo un gioco.**

**Daniele Maviglia**

# Introduzione

## VERSO UN NUOVO MONDO

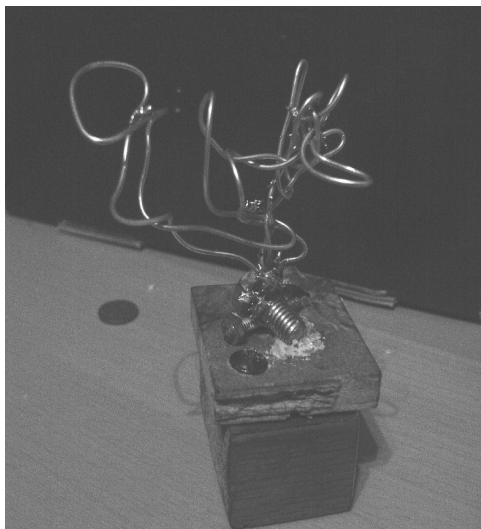
**I**l volume “Ingegno e giochi d’immaginazione” rappresenta la prosecuzione del progetto educativo già avviato attraverso il libro “Realtà, gioco e creatività”. La necessità di fare e trasmettere cultura, esige la formulazione di un modello culturale multidisciplinare che non tralasci o releghi, a ruoli marginali, l’aspetto ludico.

Le proposte fatte in questa serie di testi tratteggiano, in modo semplice, dei veri e propri itinerari volti a garantire il tentativo di esprimere le potenzialità del proprio essere.

Il nuovo testo, già nel titolo, racchiude in sé la volontà di esplorare due aspetti della mente umana: l’ingegno e l’immaginazione che molto spesso vengono dimenticati o mal compresi da gran parte degli educatori.

Gli individui devono avere la possibilità di manifestare le proprie pulsioni creative; ognuno deve poter far interagire a livello mentale ingegno e immaginazione. Si può pensare, a ti-

tolo esemplificativo, ad un cantiere edile, dove coesistono individui che progettano e altri che realizzano.



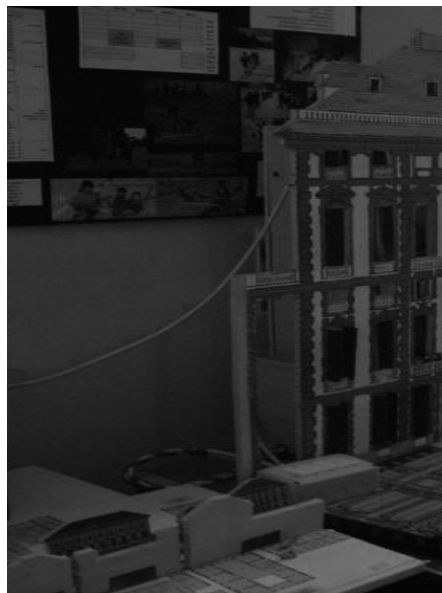
Tutti si ingegnano, utilizzando chiodi, filo di ferro, tavole e altro per costruire nuovi manufatti, oppure si pensano prodotti artigianali sempre più complessi, capaci di reggere impalcature o seste, fino ad arrivare ad un prodotto finito che soddisfi le condizioni progettuali di partenza.

Nel libro sono descritte alcune tecniche da utilizzare in un laboratorio ludico; per il loro aspetto metodologico, esse possono garantire uno sviluppo omogeneo di attitudini nascoste e rinvigorire l'autostima, la capacità manuale e l'abilità ad inventare. Si potrà quindi iniziare a progettare e realizzare proprie creazioni, esclusive e divertenti. Seguendo la vena creativa ognuno potrà liberamente promuovere un suo percorso di apprendimento.

Attraverso il gioco e l'attività ludica in generale, si cercherà di condurre qualunque persona che lo voglia a comprendere, in modo naturale, le aspirazioni individuali con la consapevolezza che è possibile esprimere idee, ma soprattutto realizzare qualcosa di unico e originale.

La proposta, seguirà aspetti metodologici tesi a riguadagnare il rispetto per sé e la valorizzazione dell'individualità, della soggettività e della spontaneità per comprendere come utilizzarle in modo corretto.

Le caratteristiche personali, ancora latenti, andranno capite ed incentivate con un lavoro basato sulla riscoperta della manualità "ragionata" di ciascuno.



Il metodo che viene descritto si articola in varie tappe; sono riportate esperienze collettive che possono essere la base di partenza per nuovi percorsi formativi.

Un sistema culturale così concepito, può indirizzare alla riscoperta delle facoltà superiori, dove l'immaginare è presupposto per conoscere ed acquisire un sapere da troppo dimenticato.

L'intera struttura educativa è, molto spesso, ancorata ad un sistema valutativo meritocratico che non riesce a trovare soluzioni al dilagante disinteresse dei giovani verso la cultura. Il sapere "pseudo enciclopedico"

imposto è quasi totalmente disgiunto dalla velocità del progresso.

Si discute su indicatori o modelli da raggiungere senza però portare gli individui a comprendere quale metodo sia efficace.

L'energia che ognuno spreca per rinviare prove e verifiche, per escogitare "stratagemmi involutivi" è abnorme rispetto al miglioramento culturale che ne deriva.

È necessario sottoporre ad un continuo atto di decodificazione progressiva tutto ciò che può effettivamente far avanzare l'individuo, garantendo ad ognuno la reale possibilità di crearsi un percorso perso-

nalizzato e modulato sul proprio ritmo vitale. Questo processo culturale va inteso sia come miglioramento delle capacità di apprendimento, sia come formazione globale.

La promozione delle individualità andrà vista solo ed esclusivamente come un punto evolutivo e non come discriminante sociale. In questo modo non ci sarà appiattimento, ma condivisione finalizzata. Il tutto rappresenta lo sforzo per raggiungere un più ampio obiettivo, cioè porre i primi passi per quello che può essere definito il viaggio: "Verso un nuovo mondo".

# azione verso

