

II GIOCO DELL'EUROPA



L'anno 2013 è stato dichiarato dall'Unione Europea "anno europeo dei cittadini" e, fra le diverse iniziative promosse da scuole e istituzioni per celebrare l'evento, si colloca il progetto realizzato dal consiglio di Classe II C - Corso a indirizzo Europeo- della scuola secondaria di primo grado Marchetti di Senigallia.

I docenti e i ragazzi, coordinati dalla professoressa Lucia Battista, hanno ideato un gioco da tavolo, con relative pedine, tabellone con caselle, prove da superare e penitenze, ispirato al famoso e diffuso in tutta Europa *Gioco dell'oca*.

La finalità di questo progetto è stata quella di veicolare valori, idee, informazioni storiche e geografiche ai ragazzi, utilizzando una modalità ludica e facendoli addirittura diventare protagonisti dell'azione didattica rivolta ai loro coetanei. Significativo inoltre è stato il coinvolgimento del

team docenti che ha supportato la prof.ssa Battista nella realizzazione finale della proposta didattica.

Dopo aver analizzato le regole del *Gioco dell'oca*, la classe ha progettato e realizzato una plancia in cartone blu su cui posizionare le numerose caselle, circa ottanta: dalla partenza (1941- Manifesto di Altiero Spinelli), all'arrivo (1 Luglio 2013, data in cui la Croazia entrerà a far parte della Ue). Le caselle sono state prodotte utilizzando immagini che si riferiscono a date del processo storico della formazione della Ue, ma anche ai protagonisti della stessa e alle nazioni che ne fanno parte. Come nel gioco ispiratore, i concorrenti, dopo aver tirato il dado, muovono le pedine costruite con tappi in sughero debitamente colorati e simboleggianti i sei paesi fondatori, cercando così di raggiungere per primi il traguardo.

Alcune caselle si caratterizzano per una grafica comune: riportano infatti una stellina oppure un uomo con bombetta riconoscibile come l'Euroscettico e consentono ai giocatori di aumentare il proprio punteggio rispondendo a domande sulla Ue e sulle nazioni europee in italiano e in varie lingue, oppure di star fermi un turno nel caso si capiti sull'Euroscettico.

Ripercorrendo le principali tappe del sogno europeo, è possibile imbattersi in altre caselle "speciali": le nere, ovvero i momenti più bui della recente storia europea, a causa delle quali si torna all'inizio; le rosse, grido d'aiuto dei paesi in crisi, che bisogna correre ad aiutare. Ma ci sono anche caselle bonus: le blu, i grandi traguardi dell'Ue, che permettono di tirare nuovamente il dado e le celesti, ovvero le Istituzioni europee, che consentono di avanzare di tre posizioni.

Terminata questa prima fase del lavoro, i ragazzi, suddivisi in gruppi, hanno realizzato le domande (in tutto 342, aumentabili quanto si vuole) sull'Unione e sui paesi membri, utilizzando libri, internet e soprattutto il valido aiuto dei docenti di geografia (Bacianini), di scienze (Luzzi), di arte (Posanzini), di francese (Rossini), di inglese (Anselmi), di spagnolo (Maio), di religione (Bigelli) e di tecnologia (Diamantini). Per tradurre in diverse lingue europee i quesiti (inglese, francese, spagnolo, tedesco, croato, romeno, greco, ceco ecc.) gli alunni hanno coinvolto, oltre ai loro insegnanti, anche i coetanei stranieri presenti nella scuola, toccando così con mano l'essere ormai parte di una entità sovranazionale.

Le domande, la cui realizzazione, anche a detta dei ragazzi, ha permesso loro di approfondire le conoscenze storico-geografiche, sono state infine riportate su carte plastificate.

Il tabellone del *Gioco dell'oca* (150x100 cm.) e il materiale prodotto (pedine, dado, carte quiz, istruzioni) è stato poi inviato alla rete "Educare all'Europa" che aveva bandito il concorso "Buon compleanno, Europa!" per ricordare i 20 anni dal trattato di Maastricht.

Il progetto della scuola Marchetti è stato selezionato fra i tre finalisti nazionali e i ragazzi, insieme ai loro docenti e al Dirigente Vinicio Cerqueti, sono stati invitati a Susa (To) dal 20 al 23 maggio per partecipare alla cerimonia di premiazione e al convegno "Cittadini d'Europa, a 20 anni da Maastricht". Si è trattato di una quattro giorni intensa e piacevole, dove i ragazzi e gli insegnanti provenienti da diverse scuole italiane hanno interagito e socializzato.

Il gioco dell'oca, ribattezzato *Gioco dell'Europa*, ha visto ragazzi di varia età e origine riunirsi intorno ad un tavolo e intraprendere un'appassionante partita misurando così le proprie conoscenze e il proprio comune sentirsi europei.

Lucia Battista
Simonetta Sanseverinati