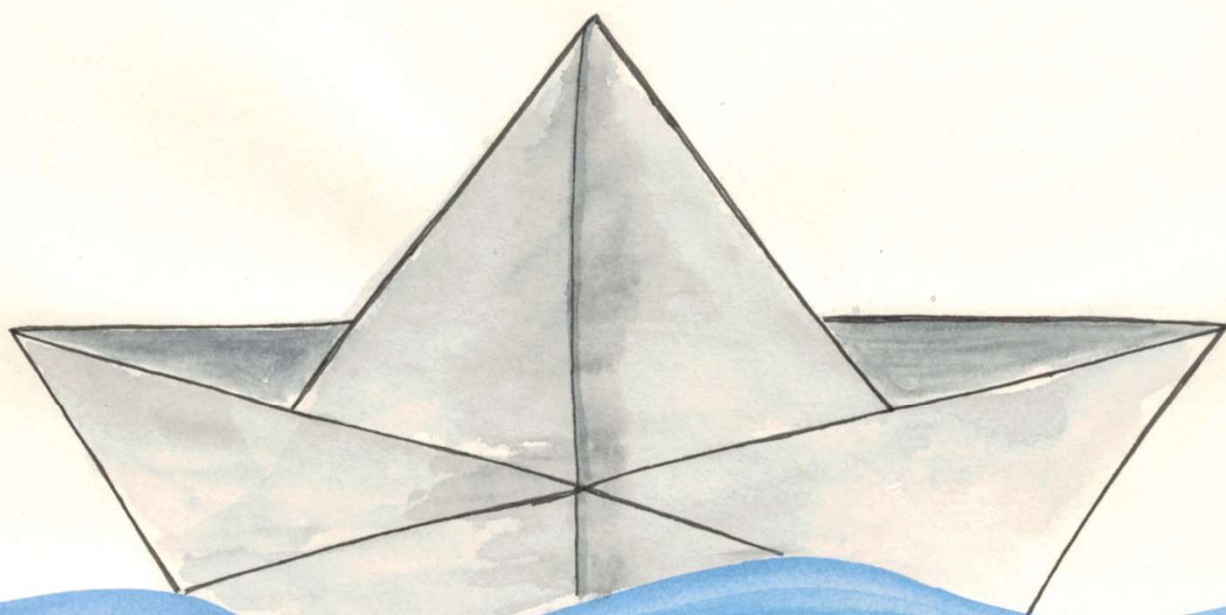


PICCOLI FILOSOFI



N° 10

Gioco

Giochiamo a pensare !



“Non conosco altra maniera di trattare i grandi compiti che non sia il gioco”: così Nietzsche porta alla ribalta senza mezzi termini il ruolo cruciale del gioco nell’attività e nel pensiero umani.

Il gioco ha a che fare con la filosofia in molteplici sensi e la attraversa tramite varie direttrici: si lega alle tematiche della finzione, della verità, delle regole e della libertà, dell’apprendimento e dell’errore, della creatività, della felicità, del significato, della relazione, della realtà.

La filosofia ha posto il gioco stesso sotto la sua indagine interrogante: qual è l’essenza del gioco? È trasgressione o norma? È tale se ha uno scopo o proprio perché non ne ha? Quali condizioni devono verificarsi perché si dia il gioco?

Il gioco è un’oasi nel deserto della nostra incessante inquietudine, sosteneva Eugen Fink: è un atto libero, al di fuori dell’ordinario, che ci fa accedere ad un cerchio magico, gli fa eco Huizinga.

Ma attraverso il gioco si sciolgono anche le tensioni, si conoscono concretamente le persone, ci si misura continuamente con la realtà e l’etica: forse siamo tanto più umani quanto più coltiviamo la dimensione ludica, con noi stessi e gli altri?

Giociamo a pensare!



Se queste considerazioni valgono per gli adulti, è tanto più necessario tornare ai bambini - veri esperti del campo - e interrogare il gioco con loro. Provare con loro a definirne i contenuti e i confini, istituire categorizzazioni e distinzioni, negoziare significati: riflettere sul gioco (prima, durante e dopo lo stesso) rappresenta l'essenza della pratica filosofica, in quanto messa a tema e discussione di tutto ciò che ci caratterizza e ci riguarda da vicino come esseri umani. Dal gioco degli astragali di ieri ai videogiochi immersivi di oggi, farvi pensare al gioco - possibilmente giocando - è l'obiettivo di questo nuovo numero di "Piccoli Filosofi".

Luana Varalta
formatrice di filosofia con i bambini e le bambine

L'intervista



Intervistiamo Pietro Conte

Docente di Estetica presso il Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano, è interessato ai concetti di iperrealismo, illusione e immersività, nonché alle differenti pratiche di contestazione e superamento delle tradizionali soglie divisorie tra immagini e realtà.



La filosofia e i filosofi si sono mai occupati di gioco?

Eccome! Potremmo citare moltissimi nomi, da Campanella a Montaigne, da Schiller a Kant, da Fink a Caillois, da Gadamer a Walton. E anche in questo caso vale il detto secondo cui la storia della filosofia non sarebbe altro che un interminabile commento a Platone, se è vero che è stato proprio quest'ultimo a introdurre l'idea che il gioco non debba essere considerato come l'opposto della serietà: anche dal punto di vista etimologico, *paidia* ("gioco") ha la stessa radice non solo di *pais* ("bambino"), ma anche di *paideia*, che indica l'educazione, la cultura, la civilizzazione. Il gioco non è riducibile a semplice svago o passatempo: esso fa, anzi è cultura, come argomenterà – 2500 anni dopo Platone – lo storico Johan Huizinga, secondo il quale le arti, la religione, la filosofia, lo sport e persino la guerra nascono sempre in forma ludica. Anche il lavoro può (e dovrebbe!) essere gioco: "pesante" diventa l'attività lavorativa quando non lascia spazi di azione, libertà e creatività – spazi di gioco, appunto. Qui torniamo a Platone, che nella *Repubblica* (VII, 536 e–537 a) consigliava di educare i giovani "non con la costrizione, bensì col gioco, in modo da riuscire a capire quali siano le loro naturali predisposizioni". Non si gioca mai davvero quando si è *costretti* a farlo.

Il gioco c'entra con la finzione? E con la verità?

Una specifica categoria di attività ludiche è proprio quella dei giochi "simbolici" o "di finzione". "Facciamo che...": due semplici parole e si aprono mondi in cui, per riprendere un celeberrimo esempio di Ernst Gombrich, un manico di scopa si trasforma in un cavallo indomabile. Il gioco dischiude mondi possibili perché ha in sé un potere metaforico: il greco *meta-ferrein* e il suo corrispettivo latino *trans-ferre* indicano un'azione di spostamento, di trasporto, di traduzione. La bambina che prende una banana e ne fa un telefono sa benissimo che quella è una banana e che potrebbe mangiarsela. Ma sa anche che, nel gioco e grazie al gioco, quella banana non è soltanto una banana, ma anche un telefono – e innumerevoli altre cose ancora. Quella bambina non sa *meno* di noi adulti: la sua verità non è la verità di una piatta constatazione ("È una banana, non vedi?"), ma la verità della metafora, del fare "come se" ("È un telefono, come fai *tu* a non vederlo!").

Perché i bambini giocano? E perché i grandi a volte smettono?

Una calamita tiene da anni attaccato alla mia libreria un foglietto con una frase attribuita a Pablo Neruda: "Il bambino che non gioca non è un bambino, ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre il bambino che ha dentro di sé". I bambini e le bambine giocano perché si divertono! E non possono farne a meno: stanno scoprendo il mondo, e lo fanno forgiando altri mondi che durano lo spazio e il tempo di un gioco, ma non per questo sono meno seri o reali. Un bambino che non gioca è una sorta di contraddizione in termini: sarebbe estremamente preoccupante proprio perché l'assenza di attività ludiche (o meglio l'assenza della manifestazione di attività ludiche) non corrisponderebbe alla natura stessa dell'infanzia. Ma anche un adulto che smettesse di giocare sarebbe da compatire: vi vedremmo lo sfiorire dell'umanità – il suo deperire, il suo appiattirsi, il suo venir meno. Schiller, infatti, non faceva tante distinzioni di età e sosteneva semplicemente che l'essere umano gioca soltanto se è umano nel senso più proprio del termine, ed è pienamente umano soltanto quando gioca.

Non c'è gioco se non c'è competizione?

Caillois descriveva quella dei giochi agonistici come una categoria particolare di attività ludiche. Si potrebbe però dire che il gioco rechi sempre in sé una dose più o meno accentuata o evidente di competizione: si gioca contro qualcuno anche quando tiriamo un pallone contro un muro o una pallina da ping-pong contro l'altra metà del tavolo rialzata. Si gioca contro qualcuno anche quando facciamo un solitario, tentiamo di stabilire il nostro *personal best*, o cerchiamo di risolvere quel terribile cruciverba. Si può giocare contro la sorte (si pensi ai sempre più preoccupanti fenomeni di *gambling* compulsivo), contro la forza di gravità o contro la resistenza dell'acqua. Qui i confini del gioco sfumano in quelli dello sport al punto da far sorgere la domanda cui Philippe Descola ha di recente dedicato un bel libro: "Lo sport è un gioco?".

Non c'è gioco se non ci sono regole?

Il gioco, lo abbiamo visto, apre spazi di libertà. Questi spazi, però, non possono essere del tutto liberi. Giocare nell'anarchia totale non sarebbe più giocare. Ogni impresa ludica ha bisogno di muoversi entro certi confini, entro certe cornici. Sono questi confini e queste cornici – cioè queste regole – a permettere le negoziazioni che sempre fanno parte di una sfida. La libertà stessa non ha senso senza il suo concetto-cerniera: il limite.

Non c'è gioco se non c'è uno scopo?

La filosofia lo ha ribadito più volte: quelle ludiche sono attività autoteliche, cioè fini a se stesse. Se giochiamo per qualcos'altro, allora non stiamo veramente giocando. Certo, possiamo giocare per vincere, per guadagnare, o semplicemente per imparare a giocare: ma l'essenza del gioco sta nel gioco stesso – nel giocare. Non importa quale sia il *game*, ciò che conta è il *play* (o la *playful attitude*). Eppure, di recente, psicologi cognitivisti ed evolucionisti hanno posto una differenza cruciale: un conto è dire che il gioco non abbia alcuno scopo, un altro è dire che si gioca quando non si è *coscienti* dello scopo del gioco.

È cioè possibile che i bambini (o i giovani animali non umani) che giocano lo facciano per il piacere stesso del gioco, certo, ma lo facciano anche e al tempo stesso per scopi di cui non sono immediatamente consapevoli: per potenziare le loro capacità fisiche, per impraticarsi nella lotta, o per ampliare il loro arsenale cognitivo in vista di una migliore adattabilità all'ambiente e alle sfide che esso quotidianamente pone.

E poi le domande classiche

Che cos'è la filosofia? A che cosa serve?

Serve a considerare interessanti anche domande che sai già non avranno risposta. Serve a insinuare dubbi, negli altri come in noi stessi. Serve a rendere più difficile farsi fregare in un dibattito. E paradossalmente serve sia a rendere più trasparenti le cose che appaiono opache, sia a rendere opache le cose che sembrano trasparenti: nel primo caso ci sforziamo di chiarire analiticamente i vari punti di un ragionamento oscuro in modo da ricondurlo alla cartesiana "chiarezza e distinzione"; nel secondo, invece, sospettiamo di quei messaggi che sembrano semplici e incontestabili, ne sveliamo il carattere artificioso, diventando così più consapevoli delle strategie di potere che vengono impiegate, tramite le parole e le azioni, per indurci a pensare in un certo modo e non in altri. In questo senso, la filosofia serve a rompere le scatole, oggi come all'epoca in cui Socrate, con il suo continuo impegno a smascherare i trucchi dei sofisti, si auto-descriveva come un tafano instancabilmente a caccia della sua prossima vittima.

Perché si è dedicato alla filosofia?

Perché la filosofia è un gioco! Perché mi diverte anche "da grande". Perché è in grado di suscitare in me delle ansie, e con esse l'aspirazione a placarle, anche solo temporaneamente. Ma alla fine, in un certo senso, a volte ho la sensazione che sia la vita stessa a "scegliere" per noi. Mi sono dedicato alla filosofia perché mi è piaciuta, e mi è piaciuta perché sono fatto così. È come con il mio sport preferito: c'è chi adora immergersi in apnea sin da bambino, e chi invece non ha la minima idea del perché lo si desideri fare.

Anche i bambini e le bambine possono fare filosofia?

Risponderei con un'altra serie di domande: anche i bambini e le bambine possono fare ingegneria? Anche i bambini e le bambine possono fare medicina? Le bambine e i bambini hanno delle aspirazioni – aspirazioni che spesso cambiano con il passare degli anni.

“Fare filosofia”, in senso stretto, è una professione, e come per tutte le professioni bisogna in primo luogo aspirare a farla, e in secondo luogo attrezzarsi (nonché avere una certa dose di fortuna, come in tutte le cose) per poterla fare. In senso più ampio, invece, “fa filosofia” anche chi, dedicandosi alle più diverse attività, interroga se stesso ed eventualmente anche gli altri sul senso e sui fini di queste stesse attività. Credo si possa allora dire che le bambine e i bambini, pur non padroneggiando le “tecniche” della filosofia, siano *in nuce* filosofe e filosofi: esploratrici ed esploratori, creatrici e creatori di realtà, plasmatrici e plasmatori di fantasie. E soprattutto giocatrici e giocatori!



Fare filosofia con le fiabe

Da sempre gioco e fiaba sono strettamente collegati: agli occhi dei bambini, le fiabe sembrano degli incredibili campi da gioco, dove tutto è possibile e i personaggi si muovono e agiscono come pedine su un tabellone. Giocare la fiaba è forse il modo migliore per viverla, conoscerla, capirla: vi è mai capitato di tenervi stretti alle coperte mentre il Lupo cattivo con il suo soffio abbatteva le case dei porcellini? Oppure di fremere nervosi mentre il Grande Gigante Gentile si avvicinava alla casa della piccola Sofia?

La fiaba non conosce mezze misure e sembra fatta apposta per essere vissuta attivamente: a differenza di ogni altro racconto, ci chiama in causa, ci invita a prendervi parte, come se le sorti della storia dipendessero dal nostro coraggio e dalla nostra astuzia. Ecco perché sono così preziose dal punto di vista educativo: mentre i cuccioli di tigre imparano le tecniche di caccia giocando tra loro, noi cuccioli di uomo impariamo a conoscere noi stessi e il mondo giocando lungo i misteriosi sentieri del fiabesco.

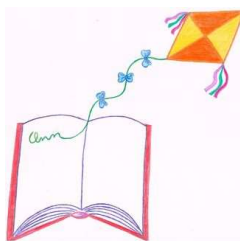
Analizzando le caratteristiche del gioco, i filosofi e gli psicologi hanno da sempre sottolineato che si tratta di un'attività profondamente libera, senza scopo e fine a se stessa: a differenza dal lavoro – lo diceva Aristotele, lo ribadisce anche Kant – il gioco non serve a nulla, ma è uno spazio tutto nostro dove la creatività può sprigionarsi potente, trasformando una sedia nel Fantadrigo o una scatola in un elmo da cavaliere o un'astronave per viaggiare nello spazio!

Gioco e fiabe presi sul serio

Come rivelò lo storico olandese Huizinga, l'“essere nel gioco” – “*in lusio*” nella lingua latina – ha a che fare con l'illusione e il potere immaginativo (a differenza dell'“agone” che riguarda, invece, la competizione e le classifiche): ecco perché tenere insieme “gioco” e “fiaba” è un atteggiamento profondamente filosofico, che invita l'animo umano a svilupparsi e a crescere, esprimendo tutto il proprio potenziale!

C'è poco da scherzare, dunque, se è vero che l'immaginazione è imparentata addirittura con la speranza, ovvero quella forza che ci spinge a immaginare un futuro diverso, a realizzare nuove utopie e a liberarsi delle macerie del presente. Per dirla con le parole del filosofo tedesco Ernst Bloch: “la fiaba è una delle forme più pure della speranza, in quanto racconta di possibilità che vanno oltre la realtà attuale”.

E il gioco è il modo più serio per imparare a realizzarle!



Giancarlo Chirico, animatore di Fiaba-So-fando
<https://www.facebook.com/fiabasofando/>

Facciamo finta che...

Che cos'è il gioco? Perché giochiamo? Cosa accade quando il tempo si colora di immagini fantastiche, suoni sorprendenti e profumi inaspettati?

María Zambrano, nel suo testo *Per l'amore e per la libertà*, suggerisce che il gioco è una "cosa seria". Giocando si può credere, sperare e avventurarsi in mondi possibili senza trattenersi. In questo spazio, infatti, si abita la vita in modo nuovo creando senza paura.

Il gioco è esercizio di fiducia grazie al quale si esplora, si sbaglia, si inventano nuove regole per romperle e poi ricostruirle insieme. È uno spazio libero, dove la fantasia è la prima fonte di conoscenza.

L'immaginazione, infatti, gioca un ruolo fondamentale: rende reale l'impossibile. Gianni Rodari, in *Grammatica della fantasia*, parla del gioco come luogo di "imprese memorabili". Effettivamente, nella proposta dei bambini "facciamo finta che io ero una principessa e tu un orco che diventava buono", si nascondono infinite possibilità.

Facciamo finta che...

Pertanto, il gioco non è solo finzione, ma un esercizio di incontro, prova di ascolto e occasione per cambiare il proprio punto di vista. Nel "fare finta" si allena la capacità di uscire da sé, di interrogarsi e inoltrarsi verso terre inesplorate.

Dunque il gioco è un orizzonte di possibilità, una promessa di libertà e speranza. È il luogo dove l'infinito e l'impossibile irrompono nella quotidianità donando un senso profondo all'esistenza!

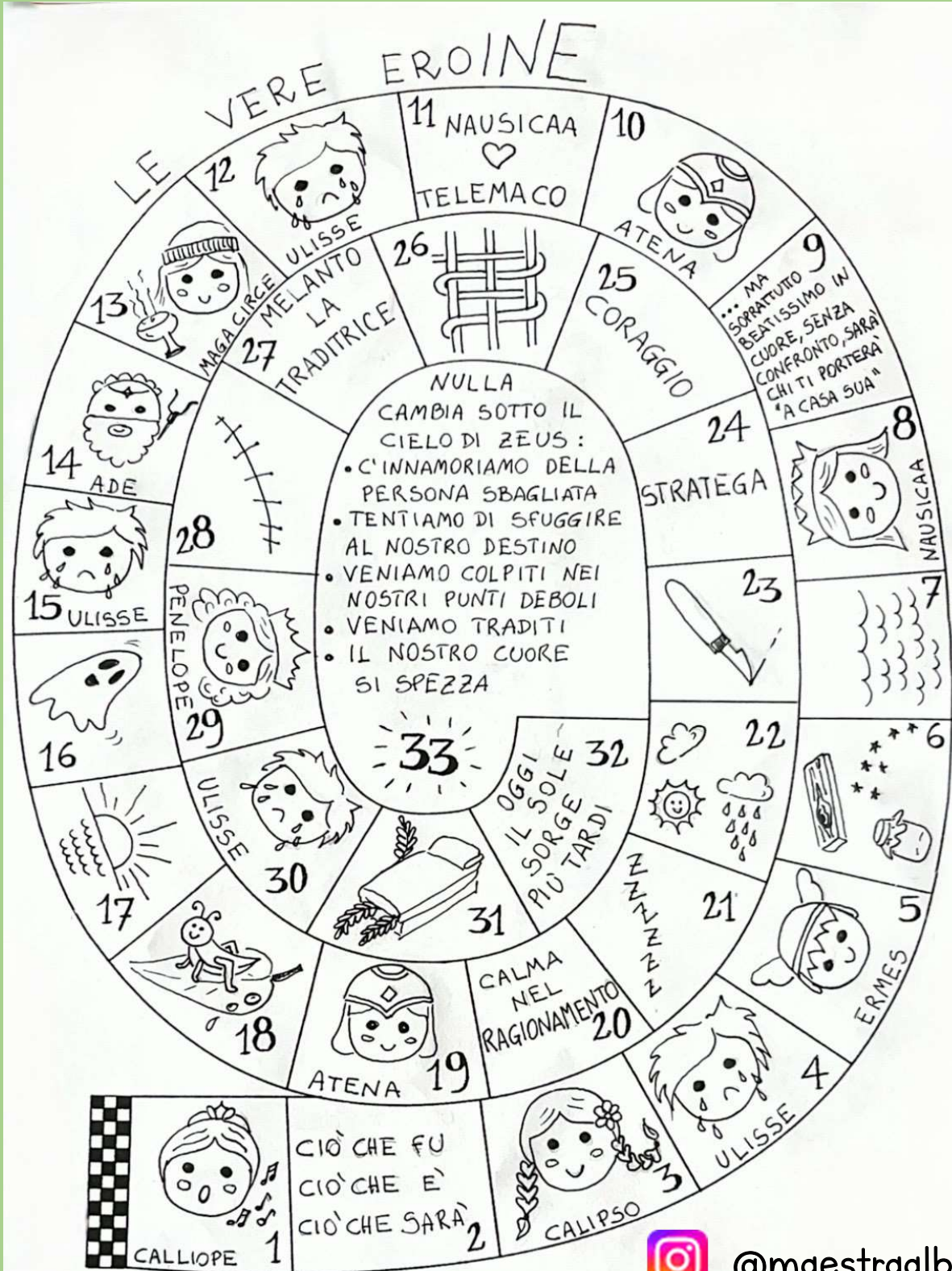
| Altisensi |

Letizia Righino

esperta di Altisensi - Filosofia per la creatività

www.altisensi.it

Le vere eroine dell'Odissea



@maestraalba

Il gioco di Maestra Alba con i disegni di Ombretta Villa

Il gioco dell'oca che ti fa scoprire come le donne incontrate da Ulisse siano state le protagoniste di questa grande opera sempre attuale e tra le più lette al mondo. Senza di loro Ulisse starebbe ancora naufragando nel Mediterraneo o piangendo seduto su qualche scoglio guardando il mare.

La bellissima **Calipso**, capace di leggere nella mente di Ulisse anticipando ogni suo desiderio, gli fornisce: la legna per l'imbarcazione che lo condurrà sull'isola dei Faeci, gli prepara le scorte per il suo viaggio e gli indica anche le costellazioni da seguire per mantenere la rotta.

Nausicaa, la principessa intelligente, non si spaventa alla vista del naufrago tutto nudo e ricoperto di sale: ha saputo intuire il suo valore oltre l'apparenza e lo conduce a palazzo dove Ulisse otterrà il passaggio per Itaca.

Atena, la dea della saggezza, della strategia e protettrice dei bambini, sua grande alleata che gli dona calma nei ragionamenti e sonno ristoratore nei momenti più faticosi. Atena la chirurga estetica che lo rende più bello e più alto, Atena la meteorologa che fa scendere la nebbia quando Ulisse non deve essere visto da nessuno. Atena la grande alleata che tutti dovremmo avere al nostro fianco.

Circe la resilienza fatta maga, resiste ai duri colpi della vita, prepara Ulisse al suo viaggio nell'Ade dove incontrerà **Anticlea**, colei che non ha saputo resistere al dolore di un figlio che non tornava. Ulisse tenterà di abbracciarla ma le sue mani torneranno al petto.

Il gioco di Maestra Alba con i disegni di Ombretta Villa

Euriclea, la vecchia tata, capisce al volo che non si trova davanti a un mendicante qualunque e quando, con le sue dita riconosce una vecchia cicatrice che Ulisse si era procurato da bambino, lei, Euriclea colei che resiste, la donna tutta d'un pezzo, ha gli occhi che si riempiono di lacrime e rovescia l'acqua dal catino. Manterrà il segreto di non rivelare l'identità del suo amato bambino ormai cresciuto.

Poi Penelope la vera padrona di Itaca che se l'è cavata egregiamente per 20 anni. Mette alla prova Ulisse con lo stratagemma del loro letto. Non si getta tra le braccia del marito ritornato: sa attendere, studia e riflette bene sulle mosse da fare.

Ma la mia preferita è in assoluto Eos, la dea dell'Aurora che ogni mattina con le sue dita rende il cielo rosa. I giorni e gli inizi sono sempre una questione di donne.

PS.

Penelope e Ulisse trascorrono finalmente la loro notte dopo 20 anni di attesa. Atena allungherà la notte: Eos arrecherà i cavalli al suo carro per far nascere il giorno con un certo ritardo.

Il gioco nel mondo animale

Siamo spesso abituati a pensare il mondo animale come “utilitario”. Cosa significa? Che gli animali fanno ciò che fanno, solo per ottenere qualcosa di “utile”. Ad esempio, il camaleonte cambia colore per nascondersi dai nemici, il pavone apre la sua magnifica coda per ottenere le attenzioni della femmina, e così via.

Ma davvero tutta la ricchezza del regno animale può essere spiegata secondo questo principio? Davvero per gli animali ciò che conta è solo sfuggire ai pericoli e mettere al mondo dei cuccioli?



immagine creata con ChatGPT

Quando due gattini giocano alla lotta, hanno un comportamento diverso rispetto a quello che avrebbero nella lotta vera e propria, con un vero nemico. Non graffiano davvero, i loro morsi non sono troppo profondi. I gattini *fanno finta* di lottare. Questo gioco è utile, perché li prepara all'incontro che da adulti potrebbero avere con dei veri nemici. Ma siamo sicuri che i cuccioli giochino solo per prepararsi a quando saranno grandi? Forse lo fanno soprattutto perché è molto divertente.



immagine creata con ChatGPT

Facciamo un altro esempio. Quando un elefante trova le ossa di un suo simile morto, le tocca con la proboscide, le accarezza. Sembra che l'elefante voglia ricordare con rispetto chi non c'è più. E questo non è un comportamento molto utile, ma è sicuramente un comportamento delicato e bello.

In natura ci sono tanti colori, tanta bellezza, molti comportamenti curiosi, che non sembrano sempre servire a qualcosa. E forse, qualche volta, gli animali fanno certe cose solo perché è bello farle.

Prisca Amoroso



@filosofiapprendisti

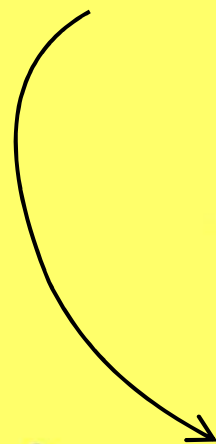
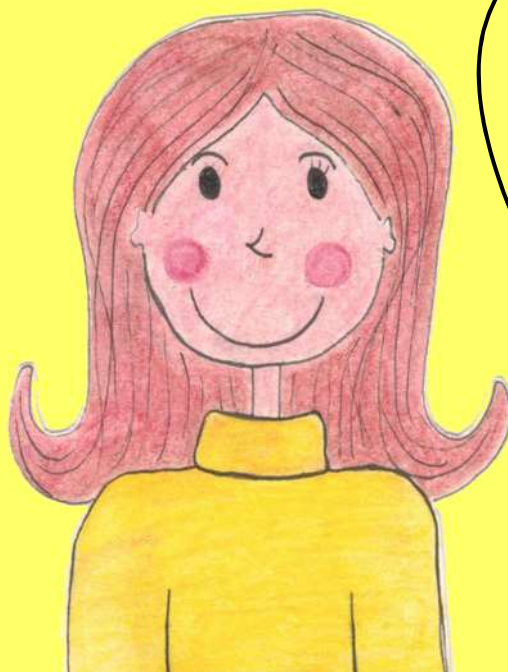
www.filosofiapprendisti.it

... e ora tocca a te!

Ciao! Siamo Sofia e Filippo

ora prova a rispondere alle domande,
da solo/a, in gruppo o
in compagnia di un adulto

Sfoggia
la pagina!



Domande

a cura di Luana Varalta



Cos'è il gioco? Cosa ci deve essere per creare gioco?

Cosa c'entra il gioco con lo scherzo? Con il fare finta? Con la fantasia? Con il divertimento?

Tutti i giochi fanno divertire? Puoi pensare ad un gioco "serio"?

Perché i bambini giocano? Perché i grandi (a volte) smettono?

Non c'è gioco se non c'è gara e competizione? Se c'è un premio è meglio o peggio?

Come ti senti quando perdi ad un gioco?

Non c'è gioco se non ci sono regole? Esistono giochi senza nessuna regola?

Sono importanti le regole in un gioco? Chi le deve stabilire?

Non c'è gioco senza uno scopo? Oppure il vero gioco è fine a se stesso? A cosa serve (se serve) giocare?

Cosa si impara nel gioco? Si può imparare giocando?

Giocare è una cosa seria?

Ci sono differenze tra gioco e allenamento?

Quando giochi, c'è sempre un CON CHI o un CON COSA?



Quand'è che un gioco va male o si rovina?

Ci sono differenze tra gioco e videogioco? Quali?

Cosa ti piace dei videogiochi e cosa preferisci nei giochi nella realtà?

Giocare fa bene? Videogiocare fa bene? Cosa pensi dei giochi/videogiochi rischiosi o violenti?

Pensa a quando giochi ai videogame. Ora pensa a queste parole: scelte, giustizia, vendetta, errori, pericolo, libertà, regole, collaborazione, felicità... Prova a raccontare dei momenti che riguardino questi temi che hai sperimentato nei videogiochi





Attività

a cura di Luana Varalta



Sai che i primi esseri umani hanno scoperto l'utilità di molti oggetti...semplicemente giocandoci? Ti sfidiamo: prendi alcuni oggetti di uso comune (uno spago, una forchetta, un vaso...) e inventa per loro, singolarmente o insieme, degli utilizzi alternativi e divertenti. Se sei particolarmente soddisfatto/a della tua invenzione, manda una fotografia al nostro indirizzo email: biblio.filo@unimi.it

Anche attività banali e noiose possono diventare giochi: devi andare nell'altra stanza a prendere una bottiglia di acqua? Puoi arrivarci solo sulle mattonelle più scure oppure recitando l'alfabeto al contrario o a passo di danza; lungo viaggio in auto? Conta le automobili gialle, i camion svizzeri e i motociclisti in mezze maniche. Quando ti è capitato di trasformare in un gioco un compito o un momento noioso? Perché l'hai fatto e come è andata?

Tra i giochi divertenti da fare di gruppo c'è il mimo! Prova a mimare sabbie mobili, pancake o Harry Potter... E hai mai provato a far indovinare agli altri un'idea?



Attività



Esci in strada e gioca a trovare facce sui muri, sui cartelli stradali, nelle cortecce degli alberi.

(Sai come si chiama questo fenomeno divertente? Pareidolia)



Sai che alcuni dei giochi migliori (che sono stati studiati anche da molti filosofi) sono quelli...di parole? Ecco due freddure per te!

Ne conosci altre? Sei capace di inventarne altre?

“Ehi, Gina
dove sarai domani?”



“Qua”



Mamma lumaca prepara sua figlia per
andare a scuola...

“Mi raccomando,
fai la bava...!”



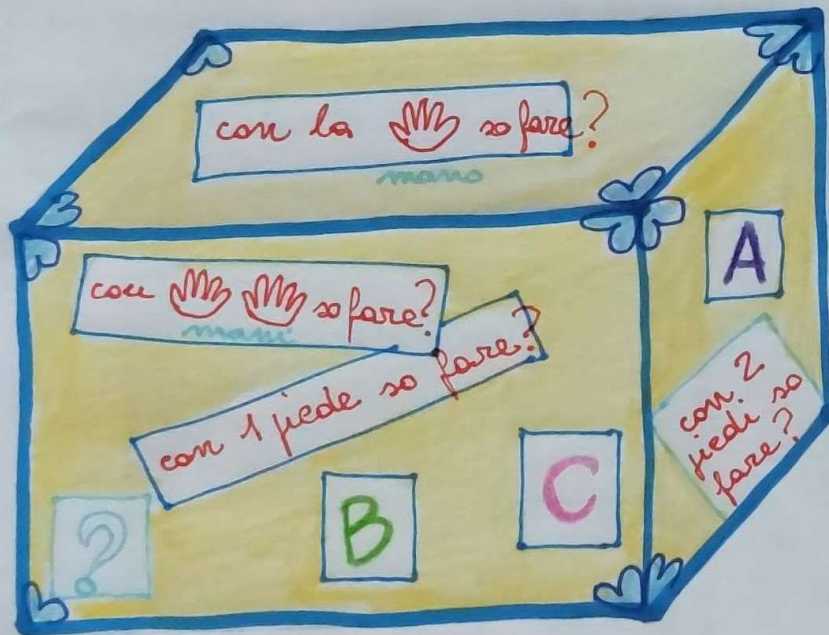


Attività

a cura di Elisabetta Magni



LA SCATOLA delle PAROLE



Cosa ti **SERVE** per
questa **ATTIVITÀ**?



Attività

a cura di Elisabetta Magni



Procurati una scatola da scarpe,
pennarelli e fogliettini colorati dove
scrivere le azioni da giocare:

- con 1 mano cosa so fare?
- con 2 mani cosa so fare?
- con 1 piede cosa so fare?
- con 2 piedi cosa so fare?
- dire 10 parole con la lettera A...
- mimare 10 azioni con la lettera C
(cantare, camminare, creare, cullare,
cucire... ecc...)
- trovare 10 nomi di città con la
lettera B...



Attività a cura di Elisabetta Magni



Cerca di immaginare e di costruire un'isola ideale, ispirandoti alla storia di Tommaso Moro (Thomas More); un grande politico e filosofo inglese del 1500, che inventò la parola "*Utopia*" un'isola immaginaria, in cui gli esseri umani potrebbero vivere bene senza sofferenza e senza dolore.



Aiutati con le seguenti domande:

Quali sono le cose più importanti che vorresti trovare sull'isola?

Com'è il paesaggio circostante?

Come sono distribuite le abitazioni; quali caratteristiche hanno?

Com'è organizzata la scuola sull'isola?

Ci devono essere leggi? Se sì, cosa succede se qualcuno non le rispetta?

Quali sono le regole di convivenza?

Esistono delle abitudini specifiche? Se sì, quali?



Attività a cura di Elisabetta Magni



Se vuoi, puoi prendere ispirazione, aiutandoti con i seguenti elementi, che puoi scegliere a piacere, in base alla tua idea di isola ideale.

Edifici:

Condominio
Villa
Palafitta
Grattacielo
Casa sull'albero
Tenda
Capanna di paglia

Strutture pubbliche/private:

Cinema
Teatro
Scuola
Ospedale
Museo d'arte
Piazza
Parco giochi
Biblioteca

Vegetazione e animali:

Alberi da frutta
Ulivo
Salice piangente
Pino
Faggio
Cane
Gatto

Energia naturale e

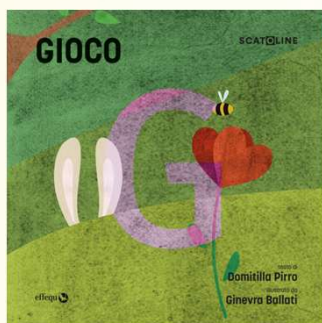
sostenibile:

Pala eolica
Pannelli solari
Pompe di calore geotermiche
Centrale idroelettrica

Infrastrutture/servizi:

Porto
Aeroporto
Stazione ferroviaria
Parcheggio
Mura per proteggere l'isola

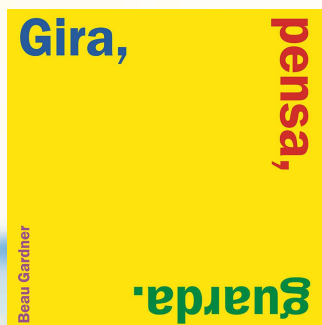
Un libro da leggere... a cura di Luana Varalta



Domitilla Pirro, *Gioco: una parola*, Effequ, 2022

Scatoline è una collana di saggi per giovani menti dai cinque anni in su. Ogni libro è una parola raccontata. Perché le parole sono libere, ed è da come le usiamo che possiamo capire di volta in volta cosa vogliamo dire. In questo libro si parla di gioco (ed è compreso anche un gioco del gioco!)

Età di lettura: dai 7 anni



Beau Gardner, *Gira, pensa, guarda*, La Margherita, 2024

Guardate le immagini del libro nella sua posizione originale. Giratelo, capovolgetelo, poi giratelo ancora. Scoprirete che le immagini possono essere osservate da quattro punti di vista! Pubblicato nel 1980, è uscito da poco in Italia ed è in grado di allenare lo sguardo e stupire ancora.

Età di lettura: dai 3 anni

Un libro da leggere...



Nick Sharratt, *L'inventastorie: scegli tu e vivi mille avventure diverse*, Il Castoro, 2023

Se potessi andare dove vuoi, dove andresti? Al mare, in una foresta, su un vulcano, in città, nel deserto, nello spazio? Con chi vorresti fare amicizia? Con un pirata, un alieno, una fata, un robot? E cosa faresti per divertirti? Andresti a sciare, a fare surf, a prendere il sole, giocheresti ai videogiochi? Le possibilità non finiscono mai... Gira le pagine del libro e scegli tu!

Età di lettura: dai 5 anni



Bruno Gibert, *La mia piccola officina delle storie*, EDT-Giralangolo, 2023

Giocando con le 21 brevi frasi di Bruno Gibert potrete creare 19.481 storie! Storie assurde, poetiche, surreali. Storie brevi da costruire da soli: basta girare le alette e combinare in modo diverso ogni volta soggetto, luogo e azione.

Età di lettura: dai 5 anni

Un libro da leggere...

a cura di Elisabetta Magni



Linda Sarah e Benji Davies, *Sulla collina*, Giralangolo, 2015

Uto e Leo sono grandi amici, passano le giornate sulla collina giocando, felici di trovarsi così bene insieme, solo loro due. Un giorno arriva Samu, che non li conosce e vorrebbe giocare con loro. Il ritmo si spezza, l'equilibrio vacilla, Uto non si trova a suo agio con un nuovo amico. Ma con Samu si possono fare un mucchio di giochi diversi. Samu è gentile e divertente, e Uto si accorgerà di quanto si possa stare bene, anche in tre.

Età di lettura: dai 3-5 anni



Gianni Rodari, *Giocare con gli errori*, Emme Edizioni, 2015

Storie e filastrocche per giocare con gli errori, per imparare ridendo, per creare quella magnifica grammatica della fantasia che solo il genio di Rodari ha potuto immaginare e proporre, sorridendo, ai suoi lettori.

Età dai 9 anni

Tra i fornelli

Biscotti memory

Ingredienti (per circa 12 biscotti)

100 g farina

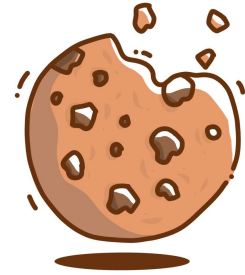
40 g burro morbido

40 g zucchero

1 tuorlo

$\frac{1}{2}$ cucchiaino lievito per dolci

qualche goccia di vaniglia o scorza di limone



Mescola tutti gli ingredienti in una ciotola fino a ottenere una palla di pasta.

Avvolgi nella pellicola e lascia riposare in frigo 20 minuti.

Stendi l'impasto con il mattarello (spessore 3-4 mm).

Con un bicchiere o una formina taglia coppie di dischetti uguali.

Metti i biscotti su una teglia con carta forno e cuoci a 180 °C per 10-12 minuti.

Toglili dal forno e lasciali raffreddare.

Quando saranno freddi, decora i biscotti a coppie uguali (es. due con un cuore, due con una stella...) usando glassa, cioccolato o penne alimentari.

Poi gioca a "memory": quando trovi una coppia, puoi... mangiarla!

Chiara Melloni

Ti sei divertito?

Scrivici alla mail:

biblio.filo@unimi.it

Puoi mandare i tuoi disegni e
raccontarci cosa significa per te

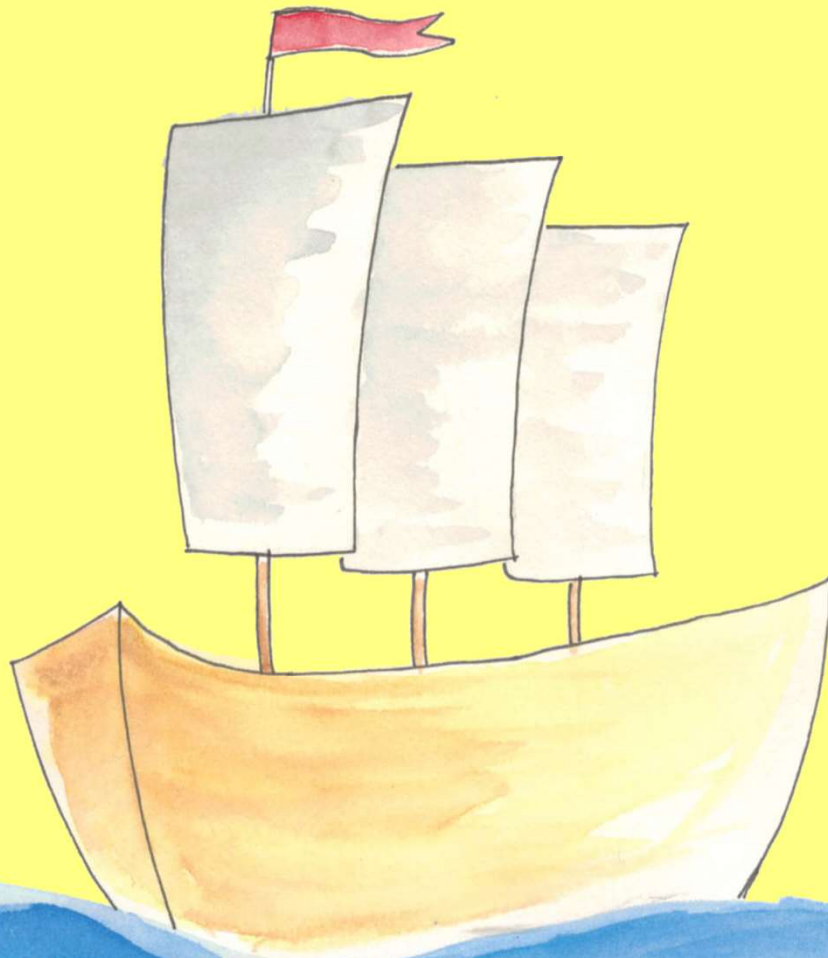
fare filosofia!

Vai sul sito:

<https://junior.filosofia.unimi.it/>

Puoi scaricare tutti i numeri della rivista!





Rivista a cura della Biblioteca di Filosofia
dell'Università degli Studi di Milano

Testi di Luana Varalta e delle associazioni
che collaborano

Illustrazioni di Enrico Frisoni,
Stefania Nardo e Sara Benedetto