



“Come l’acqua è il più prezioso di tutti gli elementi, come l’oro ha più valore di ogni altro bene, come il sole splende più brillante di ogni altra stella, così splende Olimpia, mettendo in ombra tutti gli altri giochi”.

Pindaro di Cinocefale,  
521-441 a.C.

Area: parole e linguaggi

Erminia Paoletti

## Progettare le giocolimpiadi

### Giochi lontani? Immagini da lontano

La conclusione dell’anno si avvicina, è ora di preparativi per la chiusura, non solo per tirare le fila in ordine agli apprendimenti acquisiti in ambito disciplinare, ma anche per avere l’occasione di condividere un cammino intessuto di relazioni.

Lo studio e il confronto con la civiltà greca offrono lo spunto per realizzare un percorso finalizzato alla realizzazione di una giornata scolastica “speciale” sull’onda suggestiva delle Olimpiadi greche antiche; il lavoro si apre così su più fronti: dalla lettura delle immagini di fonti storiche all’analisi di un testo espositivo a tema, formulando quindi proposte per poter tradurre le Olimpiadi antiche in giochi adatti alla classe.



Distribuiamo la scheda intitolata “**Giochi che vengono da lontano**”, corredata di titolo e di alcune immagini di fonti materiali relative alle Olimpiadi della Grecia antica utili a stimolare negli alunni l’anticipazione del contenuto del testo espositivo che si andrà a trattare. Gli alunni, lungo il corso dell’anno, hanno già affrontato la lettura delle immagini grazie all’utilizzo di diverse tecniche: ora si tratta

di servirsene per accostare

un nuovo argomento. Si avrà cura di accompagnare e facilitare il lavoro degli alunni accogliendo le ipotesi “ingenuè” di ciascuno, orientando poi il confronto collettivo per giungere infine alla formalizzazione sulla scorta delle fonti ufficiali. A tal fine si consegneranno le diverse didascalie utili al confronto e alla validazione delle ipotesi scaturite da ciascuno e dal gruppo classe.

### Obiettivi

#### Italiano

- Intervenire in una discussione rispettando il proprio turno
- Comprendere le informazioni essenziali di un’esposizione
- Leggere e comprendere testi espositivi
- Usare le informazioni offerte dalla titolazione, dalle immagini e dalle didascalie per farsi un’idea del testo che si intende leggere.
- Riconoscere e denominare le preposizioni

#### Arte e immagine

- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale individuando il loro significato espressivo.
- Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche- pittoriche


#### Musica

- Conoscere e confrontare strumenti di ieri e di oggi

#### Corpo movimento e sport

- Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando la musica

**GIOCHI CHE VENGONO DA LONTANO**

Immagine	Ipotesi di... Prova a descrivere le immagini	Ipotesi della classe Inserisci la descrizione comune alla classe	Didascalia ufficiale Inserite la didascalia che vi consegna la maestra
			
			
			
			

Per facilitare gli alunni con difficoltà nella lettura e nella comprensione si consiglia che tale attività di analisi testuale sia effettuata a coppie.

**Immagine 1 Corsa a piedi**  
Anfora a figure nere (445 - 440 a.C.). Rappresenta la corsa allo stadio.

**Immagine 2 Pancrazio**  
Dettaglio di un kylix (una coppa da vino in ceramica) con tecnica figura rossa (480-490 a. C.) - Rappresenta una scena della disciplina del pancrazio, un misto di lotta e pugilato; i combattenti adoperavano ogni mezzo per vincere; potevano persino percuotere con i piedi e fare uso delle unghie e dei denti. L'unica regola era che non si poteva infilare le dita negli occhi dell'avversario. Nell'immagine si vede, per l'appunto, un arbitro che frusta uno dei due combattenti che tenta di accecare l'avversario.

**Immagine 3 Hoplitodromos**  
Gara di blindati o corsa in armi- Anfora 550 a. C.

**Immagine 4 Pentathlon (cinque specialità ginnico-sportive)**  
Tondo tratto da kylix a figure rosse-490 a.C Rappresentazione di figure rosse su nero di 3 giochi del pentathlon: lancio del disco, lancio del giavellotto e salto pesi

**Le olimpiadi antiche**

Nell'antica Grecia, in occasione di feste religiose si organizzavano all'aperto gare sportive in onore degli dei. La più importante si svolgeva ogni quattro anni in onore di Zeus, re degli dei, nella città di Olimpia, nell'Elide, regione del Peloponneso. Qui infatti si trovava un'enorme statua dedicata al dio e i giochi si svolgevano su un terreno sacro davanti al tempio a lui dedicato.

Intervenivano gli atleti migliori delle città greche e delle colonie del mondo ellenico. Potevano prendervi parte solo uomini liberi; ne erano esclusi gli schiavi e le donne che non potevano neanche essere spettatrici. I giochi olimpici non erano solo una manifestazione religiosa e sportiva, ma anche artistica e culturale: si esibivano poeti, filosofi, politici e musicisti.

Le Olimpiadi erano un'occasione importante di conoscenza e di incontro tra i popoli, di scambio di culture. I primi giochi sacri disputati ad Olimpia risalgono al 776 a.C. Fu un evento così importante che i Greci iniziarono a misurare il tempo a partire da tale data. Per favorire una nu-

merosa partecipazione erano addirittura sospese le guerre e le varie contese durante tutto il periodo di svolgimento.

La gara inizialmente era una sola, la corsa nello stadio. A poco a poco si aggiunsero la lotta, il pugilato, il pancrazio - che consiste in combattimento misto di lotta e pugilato -, il gioco del pentathlon che comprendeva cinque discipline: la corsa, il salto in lungo, il lancio del disco, il lancio del giavellotto e la lotta. Non mancavano inoltre la corsa in armi, la corsa a cavallo e la corsa delle quadrighe.

Prima della gara gli atleti proclamavano un solenne giuramento di lealtà sportiva a Zeus, durante lo svolgimento delle prove erano tenuti a rispettare regole severe e al termine, durante un vera e propria cerimonia di premiazione, il vincitore era onorato con una corona di alloro sul capo.

Su richiesta del vescovo di Milano Ambrogio, l'imperatore Teodosio nel 393 d.C. decretò l'abolizione dei giochi olimpici perché erano una manifestazione religiosa pagana.   
 Enciclopedia dei ragazzi: Storia dell'antica Grecia- www.Sapere.it e www.RsiAthene2004

**I sequenza**  
Cosa sono le olimpiadi?  
Dove si svolgevano? Quando?  
Con quale funzione sono nate?

**II sequenza**  
Chi erano i partecipanti?  
Chi era escluso?

**III sequenza**  
Per quali motivi le Olimpiadi furono così importanti?

**IV sequenza**  
Quali sono i principali giochi olimpici?

**V sequenza**  
Come si aprivano e chiudevano le olimpiadi?

**VI sequenza**  
Quando furono sospese le Olimpiadi? Per quale motivo?

## Le olimpiadi

Si propone, ora, la lettura collettiva ad alta voce del testo espositivo “Le olimpiadi antiche”, a pagina precedente. In essa gli alunni ritroveranno alcuni passaggi già esplicitati nella precedente attività, ma avranno pure modo di inserirli in una cornice di senso e significato più ampia.

Si affronta la comprensione del testo a partire dalla considerazione dei vocaboli sconosciuti e dall’analisi della struttura. Si considera la suddivisione del testo in diversi paragrafi utili a mettere a fuoco di volta in volta alcuni aspetti riguardo l’oggetto di studio e si ricavano le informazioni principali seguendo la traccia “colorata” delineata nei box posti a fianco del testo.

Dopo aver ricavato le informazione si chiede agli alunni di provare ad invertire i box-sequenze per verificare se l’ordine di esposizione può essere modificato pur mantenendo la coerenza del testo: l’ordine di esposizione prevalente non è infatti cronologico, ma logico.

Si arriverà alla conclusione che tutte le sequenze possono essere spostate, tranne la prima perché serve ad introdurre l’argomento. Si ricercano, infine, i diversi criteri di esposizione

<b>Cronologico</b>	<i>fornisce l’ambientazione dell’olimpiadi, descrive come si svolgevano i giochi, descrive i diversi giochi</i>
<b>Logico-causale</b>	<i>causa: le olimpiadi furono importanti dal punto di vista culturale e politico</i>  <i>effetto: i Greci iniziarono a computare il tempo dalla prima olimpiade del 776 a. C.</i>
<b>Definizione</b>	<i>le olimpiadi erano gare sportive e occasione di scambio culturale</i>
<b>Elencazione</b>	<i>i giochi olimpici erano: la corsa, la lotta, il pugilato, il pancrazio, il salto in lungo, il lancio del disco, il lancio del giavellotto</i>

utilizzati dall’autore e si rintracciano all’interno di essi i relativi passaggi come dagli esempi in tabella:

Per la riflessione linguistica si rilegga ad alta voce il testo agli scolari, omettendo intenzionalmente le preposizioni in modo tale che si rendano conto della funzione di queste parti del discorso all’interno della frase; in seconda battuta si chiede che cosa è mancato, nella lettura appena ascoltata.

A mano a mano si riportano le parole dimenticate ed ora rintracciate alla lavagna in modo di iniziare ad individuare la categoria “preposizione” con la relativa funzione, con le sot-

tocategorie preposizioni *semplici e articolate*.

## Vasi bicolori

I reperti a tema analizzati nella prima attività sono riconducibili all’arte vascolare. Si presenta ora la lettura del seguente testo espositivo per la cui attività di comprensione si fa riferimento al paragrafo precedente che, peraltro, può essere utilizzata come momento di verifica per il descrittore “Legge e comprende testi informativi”.

Si mostrano le immagini che seguono e si chiede di abbinarle ai diversi stili. Si fornisca una sagoma di anfora su cartoncino bristol bianco della grandezza pari ad un formato A 3.

Gli alunni, usando la tecnica del grafito rappresentano una scena a proprio piacimento, inserendo in alto e in basso un fregio ornamentale simile a quelli presenti nelle immagini dei giochi olimpici sopra riportati.

Ecco le fasi di lavoro:

### Come rappresentare vasi con tecnica a figure rosse

- Colora con pastello a cera color rosso-mattone tutta la figura;
- Ripassa con il pastello a cera nero;
- Disegna tratteggiando il profilo delle figure e dei fregi con una penna senza punta o uno stuzzicadenti;
- “Colora”, ovvero toglie il colore nero dalle sagome delle figure.

## Ceramica e pittura

**N**ell’antica Grecia la produzione della ceramica era molto sviluppata e raggiungeva livelli di grande qualità. Le opere migliori si creavano ad Atene, dove si era sviluppato un quartiere, il Ceramico, specializzato in talea produzione: vi si producevano vasi di forme e dimensioni variegata.

Gli artigiani realizzavano vasi, anfore, ciotole, piatti, coppe, dette **kylix**, e lampade. Le decorazioni rappresentano scene di vita quotidiana, di battaglie, di giochi sportivi e di cerimonie religiose. La gran parte della produzione era destinata alla conservazione degli alimenti, ovvero ad un uso pratico. Solo in minor misura si realizzavano oggetti per uso ornamentale o funerario.

Inizialmente, con lo **stile geometrico** (IX e VIII secolo a.C.), le superfici erano decorate con semplici motivi geometrici. Tra il VII e VI secolo a.C. si diffuse lo stile **delle figure nere** su fondo rosso. In questo caso gli artisti dipingevano in nero le sagome delle figure sul fondo dell’argilla cotta. A partire dal 530 a.C. gli Ateniesi inventarono lo stile **a figure rosse** su fondo nero. Il fondo del vaso veniva pitturato di nero, lasciando scoperte le figure che mantenevano il colore rosso dell’argilla cotta. I particolari erano ritoccati con un sottile pennello.

Di tutta la pittura greca non si è salvato altro da ciò che è stato dipinto su vaso, ecco perché lo studio di questi reperti rappresenta la fonte più importante per conoscere la ricchezza del mondo greco antico.

R. Bigano, L. Mattiolo, *Arte studio. Dalla Preistoria al Medioevo*, Petri De Agostini Novara 2005



**Strumenti musicali nell'antica Grecia**

La *lira* è uno strumento musicale usato nell'antica Grecia che la leggenda vuole sia stato tratto da un guscio di una tartaruga, dalle corna di un ariete e dai nervi dei buoi rubati ad Apollo.

Era costituita da una **cassa armonica** sulla quale si innalzavano due braccia chiuse da un'assicella.

All'interno dell'arco erano tese delle corde in numero variabile: all'inizio erano cinque, poi arrivarono fino a diciotto.

Si pensa che venisse suonata con due mani: una pizzicava le corde con un **pletro** di legno e di metallo, l'altra, toccandole dalla parte opposta, faceva da accompagnamento.

L'Universo Enciclopedia Istituto geografico De Agostini Novara

L'*aulos* è anch'esso uno strumento musicale, nato nell'antica Grecia, formato da due tubi di canna, di legno o di osso uniti all'estremità che veniva portata alla bocca. Su ciascun tubo erano praticati alcuni fori. La leggenda narra che fosse la dea Atena che, dopo averlo creato e suonato, lo aveva buttato perché l'aveva costretta a gonfiare le gote, deturpando così il volto divino e, pertanto, abbruttendola.

A differenza della lira, che era strumento che ogni aristocratico aveva imparato a suonare, l'*aulos* poteva essere usato soltanto da musicisti professionisti. Accompagnava le cerimonie religiose, le gare sportive o le danze sulle navi.

**Le giocolimpiadi**

Il confronto con i giochi olimpici antichi è base per il lancio di una proposta di organizzazione delle *giocolimpiadi* in occasione, magari, della festa di fine anno. L'insegnante stimola l'avvio di tale microprogetto con le seguenti domande di riscaldamento: *E se volessimo provare anche noi a praticare qualche gara, che giochi potremmo fare? Ritenete possibile organizzare anche noi una manifestazione tipo quella della Olimpiadi antiche? Se, sì a quale scopo? Come potremmo organizzarci? Con chi? In quale occasione?* È importante che la progettazione sia frutto di proposte scaturite dal confronto e dal lavoro degli alunni sotto la supervisione dell'insegnante. L'iter interesserà: la **programmazione** dei giochi, la **stesura del regolamento** degli stessi, l'**ideazione della cerimonia** di apertura e della premiazione. Ancora, ci si occuperà della raccolta delle iscrizioni ai giochi, della scelta degli arbitri, della preparazione del tabellone con l'ordine delle gare e dei relativi punteggi, dell'individuazione degli spazi e dei tempi da dedicare alla manifestazione, della scelta degli invitati. Infine, si passerà alla stesura del biglietto di invito

ad altre classi, eventualmente ai genitori e anche ad autorità, quale il Dirigente Scolastico.

La proposta di "giochi olimpici" in pratica si potrà sostanziare in semplici gare alla portata di tutti, ad esempio la corsa semplice di resistenza, la classica corsa dei sacchi, il sollevamento di pesi leggeri, il lancio dei barattoli, la corsa della carriola (a coppie, un alunno è in piedi, l'altro è sdraiato a pancia in giù, al via il primo guida, tenendolo per i piedi, l'altro che avanzerà utilizzando le braccia) e la corsa in arme (gli alunni corrono con un corredo da "guerrieri": colapasta di plastica rovesciato come elmo, coperchio come scudo, cucchiaio di legno come spada). Per ogni gioco sarà necessario stabilire insieme poche regole fondamentali e trascriverle su un cartellone (ndr Paoletti Linguaggi Sim

5 p. 80). La cerimonia di apertura consisterà in una facile composizione coreografica di movimenti accompagnati, ad esempio, dalla musica dell'*Inno alla gioia*, sinfonia n.9 di Beethoven. Per la premiazione si consegnerà una medaglia "coniata" dai bambini stessi in cartoncino, riportante la raffigurazione di uno dei giochi.

**Strumenti di oggi e di ieri**

La lettura dei seguenti testi espositivi è occasione per conoscere due strumenti in uso tra gli antichi greci e confrontarsi ancora con le fonti storiche. A partire dalla loro identificazione si avvia un confronto con gli strumenti a corda e a fiato conosciuti dagli scolari attivando un confronto tra strumenti di ieri e di oggi.

**Verifica**

La struttura del percorso consente di verificare in itinere i seguenti descrittori:

- legge e comprende un testo espositivo, riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi del linguaggio visuale,
- utilizza strumenti e regole per produrre immagini grafiche-pittoriche,
- conosce e confronta alcuni strumenti di ieri e di oggi,
- utilizza semplici sequenze di movimento accompagnandole con la musica
- In particolare per il descrittore "interviene nelle discussioni rispettando il proprio turno", è utile predisporre una griglia di osservazione con alcune voci da monitorare:

	<i>interviene spontaneamente</i>	<i>interviene solo su richiesta</i>	<i>rispetta il proprio turno</i>	<i>alza la mano per chiedere la parola</i>
Nome				
Nome				
Nome				