



## Io descrivo, tu disegni

Un gioco per imparare insieme ad osservare le opere d'arte

---

### Slide 1

Tra le lezioni storiche della Digital Library si possono trovare dei bonus per giocare con l'arte! I Bonus, sono brevi attività pratiche e ludiche che aiutano gli studenti a creare collegamenti tra le arti visive e altre discipline.

In queste brevi sessioni troverai attività che stimolano l'osservazione, sviluppano il senso critico e favoriscono la discussione sul patrimonio artistico, inoltre aiutano ad articolare un discorso di senso su un'opera e forniscono alcuni spunti e aiuti per analizzarla. Se sei un insegnante potrai usare questi bonus con i tuoi studenti a scuola, se non sei un insegnante puoi comunque fare questo gioco a casa!

Oggi, per rimanere in tema di strumenti, vorremmo giocare con alcuni quadri che ritraggono degli strumenti scientifici o delle persone intente a utilizzarli.

Cominciamo!

---

### Slide 2

Il Galata Museo del Mare possiede nelle sue collezioni disegni realizzati su vari materiali e con varie tecniche. Ti sveleremo di che disegno si tratta dopo avere fatto il gioco, ma sappi che stai riproducendo il frontespizio di un famosissimo libro del Seicento!

---

### Slide 3 - Descrizione del gioco

Il gioco di oggi si chiama "Io descrivo, tu disegni" per farlo ci servono solo un foglio e una matita. Anche se per questo gioco bisogna disegnare non preoccuparti, non serve saper disegnare bene, serve ascoltare e cercare di immaginare.

Puoi farlo da sola, da solo o con gli amici e confrontare alla fine i vostri diversi disegni.

Il gioco è molto semplice e lo spiega già il titolo: Io ti descriverò attentamente un

disegno che sto guardando e tu cercherai di disegnarlo seguendo la mia descrizione.

Mettiti seduta o seduto comodo al un tavolo con un foglio bianco, e una matita.

---

## **Slide 4 - Regole del gioco**

1- Per fare questo gioco bisogna essere in due. Oggi siamo tu e io, ma se ti sei divertita o divertito, puoi rifarlo con un amico un'altra volta.

2 - Una persona osserva un quadro o un disegno e descrive a voce alta quello che vede, l'altra persona deve disegnare quello che viene descritto a voce.

3- Non sbirciare! Chi descrive non può guardare cosa sta disegnando l'altra persona - chi disegna non può guardare mai il disegno originale.

4 - Per chi disegna: vietato cancellare!

Un consiglio? Per evitare di dover ricorrere alla gomma, non disegnare subito, ascolta attentamente prima di disegnare e se ne hai bisogno torna indietro e riascolta la mia descrizione. Rilassati, usa un pò di immaginazione e ricorda, non è essenziale saper disegnare bene per divertirsi in questo gioco, basta ascoltare e lasciare andare la matita!

Siamo pronti?

Tra un attimo inizierò con la descrizione del disegno!

Partiamo!

---

## **Slide 5 e 6 - Disegna**

Al centro del disegno ci sono due uomini seduti a un tavolo, uno da una parte e uno dall'altra. Tutti e due gli uomini hanno davanti a sè dei mappamondi, nè grandi nè piccoli, di medie dimensioni. Sono seduti su due grosse seggiole di legno di cui si vedono solo alcune parti: il bracciolo e lo schienale nero.

Il primo uomo è seduto a sinistra, ha baffi e una lunga barba bianca, ha un buffo cappello nero basso e quadrato. Ha un vestito nero con delle maniche a sbuffo, cioè un pò rigonfie sulle braccia.

Ha il mappamondo appoggiato sul tavolo di fronte a sè, in una mano ha un compasso che sta puntando sul mappamondo, nell'altra mano tiene un piccolo libricino. Sotto il mappamondo c'è una penna di uccello, per scrivere.

Il secondo uomo sulla destra è più giovane, ha i capelli marroni corti, quasi rasati e la barba anch'essa marrone. La sua barba e i baffi sono corti e sembra che l'uomo

stia guardando l'uomo più vecchio, sorridendo appena.  
Ha un buffo collare bianco intorno al collo, tutto fatto di frappe e un vestito scuro con delle maniche chiare.  
Anche lui ha davanti a sé un mappamondo appoggiato sul tavolo. Ha una mano appoggiata sul mappamondo e nell'altra mano tiene un compasso puntato sul mappamondo. Sotto il mappamondo c'è un libro aperto con una cartina disegnata, accanto al libro c'è una squadra e un altro piccolo libricino.  
Dietro i due uomini, attaccata alla parete, c'è una carta geografica dell'Europa e appena sotto c'è uno scaffale con dei libri, alcuni in piedi e altri sdraiati.  
La descrizione del disegno finisce qui, se vuoi puoi tornare indietro e riascoltare.

---

## Slide 8 - Fatto?

Dopo aver fatto il tuo disegno, puoi scaricare l'immagine originale nella presentazione allegata (se state ascoltando il podcast potete scaricare la scheda del gioco "Tu disegni io descrivo" sulla pagina web [promotorimuseimare.org/digital-library](http://promotorimuseimare.org/digital-library)).

Il disegno è il frontespizio (cioè la prima pagina) dell'Atlante di Gerardo Mercatore. Mercatore è un geografo cartografo del 1550 ed in questo disegno è il signore con la barba bianca, accanto a lui il suo successore Jodocus Hondius il Vecchio. L'incisione è di Colette Hondius, moglie di Jodocus. Se vuoi vedere gli atlanti della collezione del museo, li puoi trovare nella sala dei Globi al primo piano del Galata!

Ora torniamo ai nostri disegni:

Si assomigliano il disegno originale e il tuo?

Se hai fatto il gioco insieme ad altre persone, il tuo disegno e quelli delle tue compagne o compagni di gioco si assomigliano? Che differenze ci sono? Su che dettagli vi siete concentrati di più?

Come puoi vedere io ti ho descritto solo la parte centrale dell'immagine. Se vuoi provare a farlo con i tuoi amici e farlo un pò più complicato puoi incorporare anche la descrizione della cornice.

Se ti sei divertita - divertito puoi fare questo gioco con altri quadri della collezione del museo che trovi nella presentazione allegata o puoi farlo direttamente in museo con un quadro dal vivo!

Questa volta potresti cambiare ruolo ed essere tu a descrivere e qualcun altro a disegnare!

Ecco qualche semplice consiglio per non rovinarsi il gioco:

---

## **Slide 7 - Un consiglio?**

Sbirciare il foglio è un istinto irresistibile!

Per evitare, ti suggerisco di metterti schiena contro schiena con il tuo compagno di gioco per evitare la tentazione di guardare. Tu guarderai attentamente il disegno o il dipinto, il disegnatore dall'altra parte ascolterà la tua descrizione senza vedere il dipinto nè senza farti vedere che cosa sta disegnando!

Se stai descrivendo, di inserire più dettagli possibile nella descrizione. Parti dall'impostazione generale e poi soffermati sul particolare.  
Sarà un viaggio dentro un'opera d'arte!

---

## **Slide 8- Cosa noti nel tuo disegno?**

Riflette quello che hai osservato?

Ti sei concentrato di più su una parte del disegno piuttosto che un'altra?

Com'è stato disegnare senza poter copiare? Ti ha fatto innervosire? Hai sentito termini che non conoscevi?

Com'è stato raccontare un'opera d'arte? C'erano delle parti del disegno che non riuscivi a descrivere? Ti mancavano le parole?

Tieni conto che per preparare questo gioco io mi sono preparata per tempo la descrizione! L'ho letta e riletta più volte e ci ho messo un pò di tempo per osservare bene il quadro e decidere da dove partire!

Ricordati poi che a cosa più importante non è il prodotto finale, ma il processo dell'aver fatto il disegno!

---

## **15 Credits**

Ora che conosci il gioco «Tu disegni, io descrivo», vieni a visitare il Museo del Mare dove potrai trovare moltissimi quadri con cui fare altri giochi!

Attività educativa realizzata per l'apertura della sala «Navigare nell'Arte»

a cura di Giovanna Rocchi

Immagini, podcast e presentazione realizzati da Giovanna Rocchi per il progetto Digital Library 2021.