

3

di Vittorio Pranzini

essere adulti
capaci di giocare



Ho già avuto modo di scrivere, in uno dei primi numeri di *Effeta*, 2/2008, con la nuova direzione di Adele Selleri, un primo articolo sul gioco al quale avevo dato questo titolo: *Tanti buoni motivi per giocare seriamente*, con l'obiettivo di sottolineare il valore educativo del gioco per l'educazione della personalità nei suoi vari aspetti, riprendendo alcune delle più note teorie.

Adele si era rivolta a me perché, avendo in comune una lunga esperienza di vita scout, era consapevole di quale grande importanza educativa rivestisse il gioco nello scautismo, definito anche, con una felice perifrasi, "il grande gioco". Un'attività che da oltre cento anni, in modo continuativo, ha decretato il successo di questo movimento giovanile, diffuso in tutti i Paesi del mondo, nel quale il gioco, per bambini, ragazzi e capi-educatori costituisce la cosa più seria che possano fare, in grado di soddisfare le loro più intime aspirazioni e i loro più urgenti bisogni. Dal desiderio di muoversi e di agire a quello di mettersi alla prova con i propri coetanei, in un contesto educativo in grado di rivelare all'educatore gli aspetti della personalità di ogni singolo ragazzo e permettere così un percorso educativo personalizzato, all'interno del gruppo dei coetanei.

Dopo questo breve riferimento al metodo educativo dello scautismo, che senz'altro avrebbe fatto piacere ad Adele, cercherò di affrontare in questa nuova occasione che mi è stata data altri aspetti relativi al gioco, sulla cui importanza non si insisterà mai abbastanza visto che, purtroppo, viene sottovalutato ancora e fatica ad entrare nelle aule scolastiche, come dovrebbe.

A questo proposito desidero riprendere le parole di un grande educatore, maestro elementare e scrittore di libri per l'infanzia, Mario Lodi, che osservava, in una delle sue prime esperienze di insegnante, "i bambini nei giochi che facevano in cortile e resistevano con furberie alla bidella che cercava di farli andare via. Quei bambini mentre giocavano erano diversi da quelli che io avevo a scuola, bambini piuttosto apatici, inerti che non rispondevano alle mie stimolazioni. Là fuori erano vivi! Come mai c'era questa differenza?...L'intuizione di alcuni pedagogisti mi ha aiutato a scoprire una cosa che la scienza ha ormai definito chiaramente e cioè che il bambino inizia ad imparare da quando nasce, e questo suo imparare lo fa giocando... perché è interessato a scoprire il mondo che lo circonda, a scuola dovrebbe continuare questa gioia della scoperta...una delle cose fondamentali per la formazione di un uomo libero, di un uomo felice...".

A nessuno sfugge che queste sintetiche osservazioni contengono l'essenza del gioco e della sua importanza educativa, in un contesto nel quale convivono diversi aspetti: dal magico, al simbolico, dall'avventuroso al creativo, dal fantastico al reale, in modo tale che spesso è difficile scinderli, in quanto interagiscono fra di loro. Il gioco è la massima espressione del pensiero magico, in quanto il bambino può creare un mondo nel quale prevale la dimensione immaginativa, creativa e fantastica che permette la manipolazione e l'elaborazione della realtà, la confusione fra mondo reale e mondo magico-fantastico e in questo modo impara a differenziarli prendendo consapevolezza del proprio mondo interiore e di quello esteriore, incominciando ad accettare entrambe le realtà.

STUPIRSI
DEI PICCOLI
ACCADIMENTI,
DELLA REALTÀ
ED ELEARLI
A CONDIZIONI
SPECIALI
DEL VIVERE

DIVERTIRSI

A proposito di questo processo di elaborazione della realtà viene da domandarsi se il gioco e il giocattolo si siano modificati in relazione ai mutamenti sociali. Per rispondere a questa domanda sarebbe necessario molto più spazio di quanto ne abbia a disposizione, posso solo tentare di affrontare l'argomento con l'aiuto di qualche esemplificazione facendo riferimento al giocattolo che è stato compagno piacevole della vita dell'uomo da tempo immemorabile come storie fantastiche ci tramandano oppure scoperte archeologiche, ma anche pitture ci mostrano nel corso dei secoli. Una delle scacchiere più antiche del mondo fu adoperata circa 4500 anni fa, nella città sumerica di Ur; una scoperta come questa ci può dire molte cose sulla vita dei caldei: non solo che questo gioco era preferito dalle classi agiate poiché sono state trovate scacchiere soltanto nelle tombe reali o di famiglie facoltose, ma anche che venivano deposti giochi nelle tombe perché i defunti disponessero di un passatempo per distrarsi nell'aldilà.

La vita di un giocattolo, quindi, può sopravvivere al suo tempo e continuare la sua funzione magica per raccontarci la sua storia, i personaggi del tempo, le speranze e le credenze dell'uomo antico. Ancor più informazioni però possiamo avere se il giocattolo diviene immagine e si presenta a noi nel suo originario ambiente di vita. Se diamo uno sguardo ad un papiro di 3000 anni fa possiamo vedere come un egiziano giocava a *senet*, il gioco più popolare e più importante degli antichi egizi.

Il termine *Senat* significa "passaggio". Il gioco probabilmente aveva, infatti, una funzione multipla: gioco di sfida e gioco con significati religiosi legati al "passaggio" dalla vita terrena all'aldilà.

Forse questa strana commistione di sacro e profano, di serio e divertente, di triste e allegro, può apparire ai nostri occhi stonata: siamo così abituati a suddividere la nostra giornata fra tempo libero e tempo occupato, fra attività serie e attività lievi, fra lavoro e riposo che ci siamo dimenticati di dare un senso di

METTERSI
IN GIOCO,
AVENDO FIDUCIA
NELLA PROPRIA
AUTENTICITÀ



continuità esistenziale alla nostra vita. Per gli antichi invece non era disdicevole farsi ritrarre in attività di gioco o accanto a giocattoli che erano stati nella loro vita una significativa presenza.

Mentre il gioco occupava un posto prestigioso presso queste antiche civiltà, poco o nulla sappiamo di quanto è successo nei lunghi secoli successivi in quanto l'immagine del gioco diminuisce gradualmente fino a sparire del tutto, come anche l'interesse per l'educazione. Si potrebbe quasi pensare che senza gioco e giocattoli non possa esistere una società progredita culturalmente!

Dobbiamo arrivare fino al XIII secolo per ritrovare alcuni documenti molto interessanti e riprendere il filo del discorso: nel 1283 il re di Castiglia, Alfonso X, curò il primo libro sui giochi della letteratura europea. Il re stesso diresse un gruppo di esperti il cui compito era quello di redigere una serie di libri sulle discipline più importanti dell'epoca e tra queste figuravano la storia, il diritto, la religione, l'astronomia e la magia. Il fatto che anche il gioco sia stato incluso in questo "catalogo" sta a dimostrare quanto fosse nuovamente diventato importante il suo ruolo nella civiltà medievale.

In questo libro vi sono numerose miniature che illustrano i giocattoli più in uso fra la nobiltà, per fare giochi "intelligenti" e praticati dagli adulti, mentre molto scarsi sono quelli più popolari e riservati all'infanzia.

Infatti, solo verso la fine del medioevo incomincia a farsi strada una cultura dell'infanzia e di conseguenza l'idea che fosse necessario prevedere giochi e giocattoli distinti per adulti e bambini. Prima di allora l'infanzia non era considerata come un periodo specifico della vita: i giochi d'azzardo e violenti erano comunemente tollerati anche per i bambini e tale abitudine durò molto tempo. Sul finire de XIII secolo finalmente troviamo illustrazioni, come nel *Breviario Grimani*, con bambini che cavalcano delle botti in luogo dei destrieri, oppure che trottano a cavallo di bastoni o giocano con la trottola lanciata con una frusta.

Il notissimo quadro di P. Brueghel, *Giochi dei Fanciulli*, dipinto nel 1560, è certamente una delle testimonianze artistiche più significative perché ci mostra, con estremo realismo, come giocavano allora i bambini, con la rappresentazione di oltre 80 giochi diversi e tanti giocattoli per la maggior parte semplicissimi e costruiti con mezzi poveri. Dopo Brueghel è certamente F. Goya il pittore che ha dimostrato particolare interesse nei confronti del gioco: in una sua opera dipinta per gli arazzi del re, quattro graziose fanciulle fanno saltare, con una coperta tesa *el pelèle*, un pupazzo fatto di cenci riempito di paglia, che di solito rappresentava una personalità di spicco particolarmente impopolare.

Al di là di queste episodiche testimonianze, nate prevalentemente in ambiente colto, una vera e propria consapevolezza dell'importanza educativa del gioco si sviluppa solo negli ultimi decenni dell'Ottocento, quando appare una vera e propria cultura dell'infanzia, con la consapevolezza che questo periodo della vita richiede interventi educativi specifici, protezione e un'attenzione particolare che daranno vita a studi specifici di carattere inter-

**DIVENTARE
INTELLIGENTI
CERCANDO
PASSAGGI
E SOLUZIONI
INATTESE**

disciplinare. Basti pensare alle varie teorie sul gioco che si sono sviluppate soprattutto nella prima metà del Novecento e continuano tuttora alla luce dello sviluppo delle nuove tecnologie.

Un contributo fondamentale di definizione sistematica del gioco viene dallo storico e filosofo olandese Huizinga, nel cui volume, *Homo ludens* (1939) sostiene che è necessario integrare il concetto di gioco con quello di cultura, perché il gioco è una funzione piena di senso che mostra la sua grandezza culturale.

Le indicazioni teoriche di Huizinga costituiscono il punto di partenza dell'importante contributo di R. Caillois che nel suo volume *I giochi e gli uomini* (1958), propone una classificazione sintattica dei giochi sulla base di quattro categorie (competizione, caso, imitazione e vertigine), che caratterizzano tanto i giochi quanto la disposizione del giocatore. Accanto alle quattro categorie in cui poter suddividere i giochi, molti dei quali possono essere combinazioni, in percentuali variabili, di due o più categorie, Caillois analizza anche la funzione di quelle che chiama "potenze" o "modi di giocare". Sono la *paidia* e il *ludus*: la prima corrisponde al momento del gioco quando è ancora improvvisazione e spensieratezza, esigenza incontrollata di distrazione e fantasia; quando questa esigenza primaria di giocare incomincia ad organizzarsi, a porsi cioè degli obiettivi e delle regole, ecco che interviene il *ludus*.

Anche Bruner ha affrontato questo tema del gioco del quale ha individuato cinque caratteristiche diverse, alla cui base vi è la sua natura volontaria, in quanto chi gioca è libero da necessità urgenti e lo fa per iniziativa propria. Questa condizione svolge l'importante funzione di ridurre le tensioni permettendo l'acquisizione di abilità speciali e molti comportamenti importanti per la vita nel corso dell'attività ludica infantile molto prima di essere utilizzati nella vita adulta.

**SAPERE
CHE IL TEMPO
LIBERO
NON ESISTE
OPPURE ESISTE
SE NON SI È
LIBERI DENTRO**



Infine, prima di concludere questa breve rassegna, vorrei accennare al gioco nella “postmodernità”, tra media e nuove tecnologie, affrontato dal filosofo francese J. Lyotard nel saggio *La condition postmoderne* nel quale analizza gli aspetti che caratterizzano la cultura contemporanea.

Se la scuola, nel nostro Paese, è rimasta sostanzialmente inalterata dall'avvento della tecnologia digitale non si può dire lo stesso del vita del bambino al di fuori dell'ambiente scolastico. Infatti l'infanzia conosce e utilizza “oggetti ludici” di uso quotidiano collegati ai media come internet, telefoni cellulari, ipad, ecc.

L'avvento delle tecnologie digitali è stato accompagnato da significativi cambiamenti nelle esperienze ludiche dei bambini con la proliferazione dei giochi informatici, nei confronti dei quali gli educatori, come era già successo per la TV, si sono divisi fra “catastrofisti” secondo i quali questi media stanno annullando l'infanzia o, comunque, stanno confondendo i confini fra infanzia, giovinezza e vita adulta, mentre gli “integrati” considerano la tecnologia come una forza di liberazione per i bambini che permette loro di creare nuove forme di comunicazione. Anche ora è necessaria, come abbiamo visto nelle varie teorie sul gioco, avviare una riflessione rigorosa, critica e antidogmatica rispetto alle nuove tecnologie, che possa servire alla formazione degli adulti per non guardare soltanto ai mezzi (le strutture, le tecniche, i contenitori, ecc.) ma anche ai fini che devono governare tali strumenti.

Comunque tutti riconosciamo oggi che anche il gioco, come qualsiasi altra attività dell'uomo, si può apprendere e insegnare. Quindi spetta agli adulti nei vari ruoli che possono ricoprire, come genitori, insegnanti o animatori, essere dei buoni maestri del gioco e buoni compagni di gioco, senza pregiudizi nei confronti dei giochi-giocattoli del passato o verso quelli offerti oggi dal mondo dell'elettronica. Tutti e due possono e devono convivere purché capaci di sviluppare la fantasia e la creatività e servire allo sviluppo della personalità, come tutte le teorie sul gioco tendono a dimostrare.

Vittorio Pranzini, pedagogo, ha iniziato la sua attività professionale come educatore, particolarmente attento alle problematiche relative ai giovani in difficoltà, diventando, negli anni '70 direttore dell'istituto di rieducazione “C. Beccaria” di Milano. Successivamente è stato dirigente, presso il comune di Ravenna, del Settore Pubblica Istruzione, in un periodo caratterizzato da un forte incremento, qualitativo e quantitativo, dei servizi educativi per l'infanzia, con particolare riferimento agli asili nido e alle scuole materne. Oltre a queste attività professionali svolge, come interesse personale, da molti anni, ricerche e studi nel campo dell'iconografia devozionale di piccolo formato, con particolare riferimento ai santini.