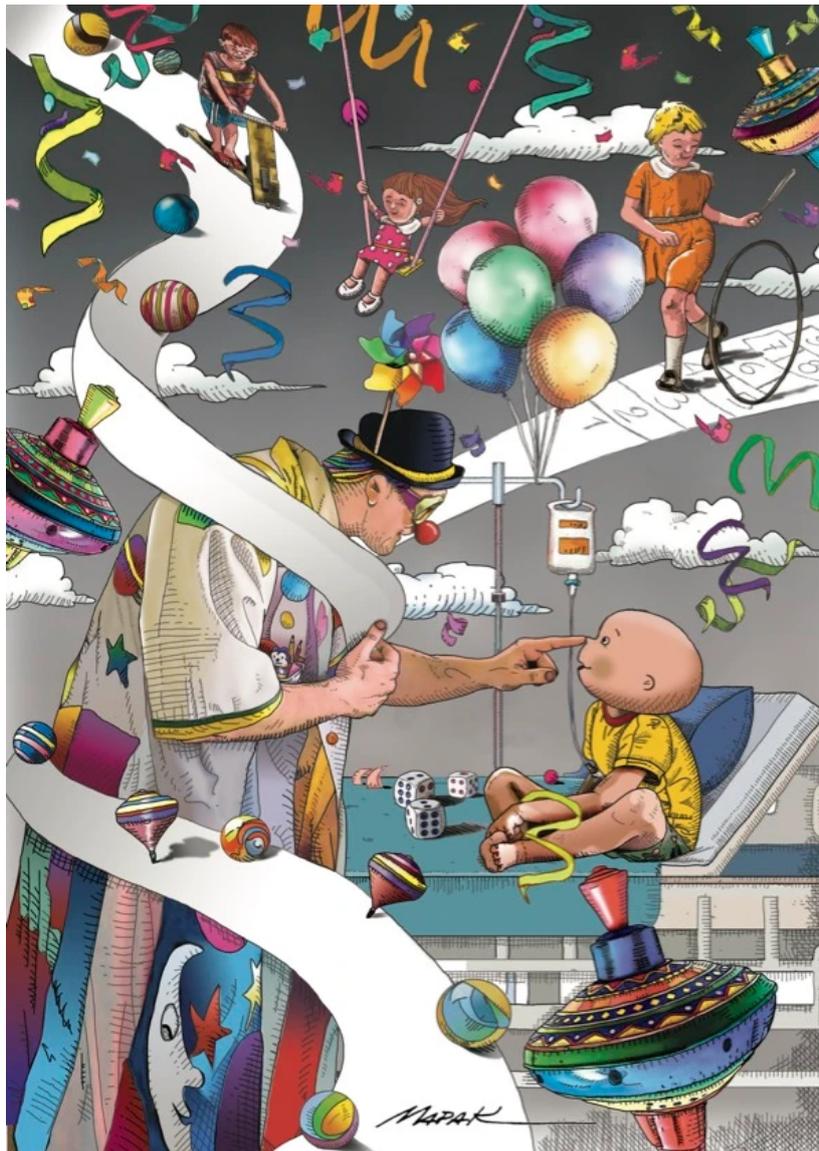


NAUTILUS

NavigAzioni tra Locale e Globale

Il gioco

Febbraio 2025 - n. 44



DIRETTORE RESPONSABILE

Monica Pierulivo

REDAZIONE

**Marco Bracci
Benedetta Celati
Marco Giovagnoli
Patrizia Lessi
Francesca Passeri
Rossano Pazzagli**

HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO

**Alessandra Broccolini
Associazione "Piombino gioca"
Fabio Canessa
Claudio Davoli
Mitia Davoli
Antonella De Nisco
Silvia Fioretti
Massimo Giuliani
Stefano Lucarelli
Gordiano Lupi
Marica Notte
Presidio Libera "Rossella Casini"
Castagneto Carducci-San Vincenzo**

**ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA E LOGO Massimo Panicucci
GESTIONE CONTENUTI SITO INTERNET Sofia Guarnaccia**

Info: redazione@nautilusrivista.it

SOMMARIO

EDITORIALE

- 4** **Il gioco e la vita**
di **Monica Pierulivo**
- 6** **Le Olimpiadi specchio del mondo**
Intervista a Massimo Giuliani
A cura di **Monica Pierulivo**
- 10** ***Gamification e Game Based Learning:***
il gioco e le nuove frontiere dell'apprendimento
Intervista a **Silvia Fioretti**
a cura di **Patrizia Lessi**
- 13** **Socializzare con i giochi da tavolo e di ruolo**
Intervista a "Piombino gioca"
a cura di **Patrizia Lessi**
- 16** **Il gioco che non vince. Combattere l'azzardo e la ludopatia per un nuovo progetto di società**
di **Presidio LIBERA "Rossella Casini"**
Castagneto Carducci-San Vincenzo
- 19** **Giocare è conoscere**
di **Marica Notte**
- 21** **Del giocare a Carnevale**
di **Alessandra Broccolini**
- 23** **Homo lundens**
di **Fabio Canessa**
- 24** **Fare arte come un gioco:**
SCENOSIPARIO
di **Antonella De Nisco**
- 27** **Umberto Saba e il gioco del calcio**
di **Gordiano Lupi**
- 32** **Conoscere e ricostruire. Giochi e giocattoli nel mondo contadino padano**
di **Claudio Davoli**
- 36** **Da Toscanelli a Cavicchi. Giochi di campagna tra Ottocento e Novecento**
di **Rossano Pazzagli**
- 49** **Il gioco dell'apprendimento**
di **Mitia Davoli e Iride Sassi**
- 41** **Palla in gioco**
di **Stefano Lucrelli**
- 43** **NELLA STIVA**
Altre letture

Il gioco e la vita

Il gioco è una cosa seria, alla base di tante attività umane e animali, della vita stessa e della crescita. È un'attività che porta con sé uno spettro di situazioni che rinviano al pensiero, alla cognizione, all'affettività, all'emozione, al piacere, alla creatività e alla fantasia. Anche l'ironia e la caricatura, che appartengono a tutte le età e dunque esprimono il contesto culturale in cui si sviluppano, rappresentano elementi di simulazione insiti nelle attività ludiche.

Giocare è infatti l'arte più profonda della crescita, dell'apprendere l'ingresso nel mondo, la scoperta del proprio sé, dell'ambiente. Con la crescita il gioco si fa sempre più complesso, ma l'istinto è sempre quello. Serve ai bambini per imparare a entrare in relazione con gli altri e agli adulti per rimanere ancora un po' bambini, per non perdere la capacità di stupirsi e di meravigliarsi. Riveste una funzione esperienziale fondamentale affinché possa sperimentare sé stesso nel mondo e il mondo stesso, anche attraverso una situazione immaginaria creata dal bambino stesso.

La vita stessa è gioco: le Costituzioni degli Stati, i sistemi economici, il sistema di leggi e di regolamenti, possono rappresentare temporanee regole del gioco, volte a creare un ordine. Se si modificano le regole ne conseguirà una diversa valutazione dei valori in campo.

Lo storico olandese Johan Huizinga nel suo libro "Homo Ludens" del 1939 e pubblicato in Italia nel 1946, descrive il gioco come fattore preculturale, in quanto praticato dagli animali senza che nessuno l'abbia loro insegnato.

Analizzando la presenza delle attività ludiche nella molteplicità delle azioni umane, conclude che nella società contemporanea il gioco ha perso un po' le sue caratteristiche quando viene adoperato per "provocare isteriche reazioni di massa" a scopo di profitto economico.

Il gioco è anche sport e competizione. Nella sua massima espressione, e cioè nei Giochi olimpici, il fattore economico sicuramente ha un ruolo molto importante, che convive e spesso crea contraddizione con il sistema dei valori che stanno alla base di questo emozionante evento globale.

Lo sport in generale può essere un'ispirazione per intellettuali, artisti e letterati. Ne sono testimonianza cinque delle poesie più belle sul calcio di Umberto Saba edite nella raccolta *Parole* (1933 – 34), dalle quali emerge tutto l'amore per la squadra della sua città, pari all'affetto che prova per le strade di Trieste, per il suo freddo mare, per la grazia scontrosa e per i vicoli cittadini.

C'è poi il grande valore sociale delle attività ludiche. I giochi da tavolo e di ruolo, molto diffusi tra giovani e adulti di ogni età, sono sicuramente un mezzo importante d'intrattenimento ma anche di socializzazione. Possono diventare anche uno strumento terapeutico che, attraverso la costruzione di una relazione di fiducia, può aiutare tanti ragazzi che tendono a "ritirarsi" dalla vita sociale, i cosiddetti hikikomori, ad uscire di casa per giocare insieme ad altri e a volte interpretare un ruolo di finzione.

Il gioco si compone inoltre anche di un grande valore culturale e antropologico, a partire dal Carnevale, la cui essenza è nell'effetto dato dal mascheramento e dall'ebbrezza prodotta dalle forme iperboliche dei carri allegorici, dalla danza e dalla satira. E in questa dimensione culturale rientrano i giochi e i giocattoli delle tradizioni contadine, componenti che caratterizzano i luoghi e le culture a cui appartengono e in cui vengono praticati, differenziandosi di conseguenza nelle diverse classi sociali, per chi vive nelle città o nelle campagne o per chi conduce attività diverse.

A tutto questo si contrappone l'azzardo, impropriamente chiamato "gioco d'azzardo", che ha invece caratteristiche opposte: non si basa mai su capacità e abilità, ma unicamente sulla

fortuna o, meglio sul caso, ed inoltre lo si pratica in solitudine e sviluppa dipendenza, la cosiddetta ludopatia e che ha anche un valore economico molto importante; basti pensare che nel 2022 il gioco d'azzardo ha rappresentato il 36,20% del gettito erariale dello Stato. Il contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo diventa perciò parte di un impegno più grande per costruire un nuovo progetto di società che rimetta al centro la persona, i suoi diritti, la sua dignità.

Restituire dignità significa passare da una condizione di vittima a quella di giocatore libero, in cui la regola principale è di poter smettere quando si vuole. Perché la libertà di smettere è la sostanza di tutti i processi democratici che si verificano nel gioco sociale.

Le Olimpiadi specchio del mondo

Intervista a Massimo Giuliani

- 1. Le Olimpiadi sono un grande evento globale, con oltre 200 Paesi partecipanti in oltre 400 eventi tra Olimpiadi estive e invernali, che mette in gioco tante risorse, anche in termini di ideali. Ti chiedo quindi quali sono i valori olimpici che ispirano questa grande manifestazione, e quanta consapevolezza ci sia ancora oggi di questi ideali, tra gli organizzatori e tra chi partecipa.**

I valori sono ancora quelli scritti nella [Carta olimpica](#), già identificati nel 1908 dal [barone de Coubertin](#), con la nascita del movimento olimpico. L'idea fondante era che i giovani di tutto il mondo, indipendentemente dall'etnia, dal credo politico, ecc., potessero dialogare e allacciare rapporti in maniera cosmopolita. Questo, secondo de Coubertin, portava a una progressione della civiltà mondiale. Il movimento olimpico nasce quindi su queste basi, di internazionalismo, lealtà, amicizia, solidarietà, rispetto, pace ecc.

Naturalmente a tutto questo si aggiunge l'importanza dell'Olimpiade dal punto di vista sportivo e quindi al forte impegno che richiede. Per un atleta si tratta certamente dell'evento più importante della sua carriera, sia come dilettante, professionista o semi-professionista e rappresenta il *clou*, il momento più importante della vita, della carriera, quello che ogni atleta sognerebbe dal momento in cui inizia a fare agonismo. Quindi, chiaramente le aspettative sono tante.

Parlando di valori, inoltre, è necessario far riferimento anche alle Olimpiadi antiche, che sono nate con lo scopo addirittura di confrontarsi, non nei campi di battaglia, ma nelle competizioni atletiche tra Stati diversi. In epoca antica, le Olimpiadi erano anche un'occasione per decretare periodi di tregua, nel caso si stessero combattendo delle guerre. Cosa che invece non succede più oggi, come abbiamo visto proprio in occasione dei giochi 2024. Questa differenza è abbastanza significativa per capire come siano cambiate le cose, anche rispetto ai valori fondanti delle Olimpiadi moderne di Coubertin.

Esempio, alle Olimpiadi di Parigi del 2024 alcuni degli atleti russi hanno potuto partecipare senza la propria bandiera non rappresentando il proprio paese. Alcuni hanno scelto di partecipare, altri no. Se ci rifacciamo allo spirito olimpico, questo potrebbe essere interpretato come una stortura perché de Coubertin voleva mettere in dialogo i giovani di tutto il mondo, senza barriere e senza limitazioni. Se l'Olimpiade dovesse rispettare il valore olimpico non dovrebbe impedire agli atleti di partecipare. In presenza di una guerra ingiusta è stato trovato quindi un compromesso: venire a gareggiare in maniera neutra senza la propria bandiera di appartenenza. D'altronde l'aggressione della Russia nei confronti dell'Ucraina sta continuando dopo tre anni ormai e questo collide fortemente con i valori dell'internazionalismo, del rispetto, della pace. C'è quindi una contraddizione fra il preteso universalismo degli ideali olimpici e la durezza di una competizione diretta fra nazioni. Lo stesso sovranismo

di alcuni Paesi si pone in contrasto con il concetto di internazionalismo.

- 2. Dal punto di vista dell'organizzazione, invece, le Olimpiadi richiedono una grande macchina di progettazione e di realizzazione, che mette in gioco enormi risorse e migliaia di persone. È un evento globale e locale allo stesso tempo. Richiede inoltre molto tempo, credo che per organizzare un'Olimpiade si debba iniziare parecchio prima. Il CIO (Comitato Olimpico Internazionale) è forse l'organismo più importante da questo punto di vista. Come sono definite dunque le regole, anche sovranazionali, fra gli Stati partecipanti?**

Le candidature per ospitare i giochi olimpici sono presentate con molto anticipo, in genere almeno 8 anni prima, quando entrano in ballo le proposte dei comitati olimpici nazionali, dato che il CIO è un organismo internazionale che fa riferimento a tutte le organizzazioni nazionali nel mondo. C'è un'apposita commissione che si relaziona sia con i comitati olimpici internazionali che con le federazioni sportive mondiali. Queste ultime hanno il diritto, così come tutti i comitati olimpici internazionali, di candidare una nazione e poi una città. Chiaramente c'è tutta una prassi che è piuttosto complessa in cui pesano tanti elementi, anche di assetti socio-politico-economici mondiali. Perché questo è l'evento mondiale più importante, al di là dell'**Expo** che è però più recente rispetto ai giochi olimpici, è chiaro quindi che ci sono molti interessi in gioco e *lobby* di tutti i tipi (sociali, economiche, politiche) che possono influenzare direttamente o indirettamente queste scelte. Non conta solo l'attrattiva di una città come Parigi, ad esempio, piuttosto che di Roma o di Los Angeles, ma ci sono tante

componenti da tenere presenti che portano alla decisione finale.

- 3. Anche il tema ambientale ha un peso nella scelta della candidatura? Sarebbe infatti importante che il motto olimpico "citius, altius, fortius" andasse anche nella direzione di fissare standard più esigenti dal punto di vista della sostenibilità.**

So per certo che questo è uno dei parametri che vengono presi in considerazione, anche perché nella scelta della città uno degli aspetti più importanti è la valutazione degli impianti sportivi, e stiamo parlando di decine e decine di impianti sportivi che vengono costruiti in cemento o in altri materiali, di alberi che possono venire abbattuti o piantati e di tutto quello che si può correlare alla costruzione degli impianti stessi. Pensiamo, a questo proposito, alle Olimpiadi invernali che si svolgono in località montane, dove affiora sempre la diatriba se aprire o meno nuove piste da sci e questo implica delle scelte che vanno a incidere sull'ambiente. Anche su **Milano Cortina 2026**, ad esempio, ci sono stati molti problemi da questo punto di vista. La sfida è quindi quella di avere impianti adeguati con un'attenzione particolare alla sostenibilità e all'innovazione.

Ho potuto verificare tutto questo attraverso la mia esperienza diretta: ho partecipato a 3 Olimpiadi, Pechino nel 2008, Londra nel 2012 e Rio de Janeiro nel 2016; mi sono perso quella di Tokyo, pur partecipando alla pre-olimpica, a causa del Covid che ha costretto a posticipare i Giochi al 2021 e io a quel punto avevo terminato il mio ruolo di commissario tecnico, dopo circa 28 anni. Però ho alle spalle queste tre Olimpiadi molto peculiari, ognuna diversa dalle altre.

- 4. Cosa vuol dire vivere direttamente un'Olimpiade?**

L'Olimpiade di Pechino, oltre a essere la prima a cui ho partecipato, dopo l'esperienza di una ventina di campionati del mondo, mi ha dato la possibilità di vivere emozioni e sensazioni che vanno al di là del gioco sportivo ma che hanno una valenza sociale e culturale. Questo evento ci fece capire quanto la Cina desiderasse aprirsi sempre più al mondo, in quegli anni, per conquistarsi un rango internazionale corrispondente al successo economico conquistato in precedenza.

Un altro aspetto importante è sicuramente quello turistico ed economico. La rinuncia della città di Roma a ospitare i Giochi del 2016, per me fu un grande errore in termini di opportunità. Si disse che Roma non aveva bisogno di presentazioni, perché Parigi forse ne ha bisogno? Le occasioni che un'Olimpiade offre sono sicuramente quelle d'immagine ma anche di riqualificare, migliorare e ammodernare la logistica (le stazioni, le metropolitane, il parco macchine, autobus, tramvie, ecc.), per spazi anche intelligenti, sportivi ma non solo, alla città. Per Roma questa è stata un'occasione persa, perché anche mettendo in conto un fisiologico sperpero di denaro, sarebbe stata un'occasione per dare una rinfrescata, una ripulita e un'immagine diversa della città e del Paese. Ci sono città che sono riuscite a rinascere dopo un evento di questo tipo, si pensi a Torino dopo le Olimpiadi invernali del 2006.

- 5. Tornando all'importanza dei valori olimpici, sarebbe bello pensare che il valore simbolico di questi Giochi e dello sport in generale, fosse in grado di influenzare positivamente anche le politiche nazionali, veicolando e trasmettendo il patrimonio di idee di questo grande evento planetario.**

Questo è vero e si può avvertire soprattutto dalle emozioni delle atlete e degli atleti di tutto il mondo e di tutte le etnie, perché lo sport non ha colore ed è capace di unire. In quel contesto c'è competizione ma anche tanta solidarietà; quello che viene trasmesso è il fatto che un mondo diverso forse è davvero possibile. Quanto poi si riesca a influenzare la politica questo purtroppo non saprei dirlo ma non sono tanto ottimista da questo punto di vista. Da evidenziare inoltre è che i costi delle Olimpiadi vengono coperti, per una grandissima fetta, dalle *lobby* degli sponsor; sicuramente i *main sponsor* tramite le Olimpiadi mirano a conquistarsi un'immagine di modernità anche se, parliamoci chiaro, tra questi compaiono multinazionali come Coca Cola ed altri che chiaramente lasciano il segno.

Quindi ci sono delle evidenti contraddizioni da questo punto di vista, però almeno nelle pratiche in ambito sportivo le Olimpiadi sono capaci di veicolare dei messaggi importanti. Pensiamo solo ai villaggi dove vivono le atlete e gli atleti durante i Giochi, che sono delle piccole città capaci di ospitare fino a 9-12 mila persone, dove viene eletto addirittura un sindaco. Una città con diversi spazi di socialità, una sorta di città partecipata.

Bisogna pensare, inoltre, che il flusso turistico e di conoscenza comincia molto prima rispetto all'Olimpiade in sé. C'è un flusso di dirigenti, atleti, delegazioni che inizia a muoversi verso la città ospitante almeno 4 anni prima, e questo è certamente un arricchimento importante.

L'auspicio comunque è sempre quello di lavorare anche nella società civile con lo stesso impegno e con gli stessi ideali con cui si allenano gli atleti, in modo da poter registrare risultati importanti per l'acquisizione di maggiore giustizia e diritti nel mondo.

Gamification e Game Based Learning: il gioco e le nuove frontiere dell'apprendimento

Intervista a Silvia Fioretti

Nell'introduzione al suo libro "Il valore educativo del gioco" edito da FrancoAngeli nel 2023, ha fatto riferimento agli studi di Johan Huizinga e Roger Caillois sul gioco e la sua valenza all'interno di una cultura. Le chiedo, di quale cultura è espressione il gioco oggi?

Per rispondere occorre prima farsi una domanda: cos'è il gioco? Intanto possiamo dire che il gioco è un'attività estremamente complessa che non si risolve esclusivamente nel fare, nell'agire ma porta con sé uno spettro di situazioni che rinviano al pensiero, alla cognizione, all'affettività, all'emozione, al piacere. Un autore come Gregory Bateson ha collegato il gioco all'ironia, a processi cognitivi di tipo superiore. Huizinga e Caillois, due dei principali teorici del gioco, hanno individuato nella peculiare area di esperienza e di attività umana del gioco le caratteristiche intrinseche, dei criteri che sono considerati validi in tutti i giochi. Ad esempio: il disinteresse, la tensione, la riuscita, l'aspettativa, la libertà, le regole. Per questi autori le caratteristiche fissano il significato del gioco a seconda del tempo e del luogo in cui si trovano. In questo senso il gioco è un prodotto culturale, nasce in un contesto spazio-temporale e riflette i valori e i caratteri di una cultura.

Come si collega l'ironia al gioco?

L'ironia, la caricatura, sono elementi di simulazione presenti nell'attività ludica per Bateson. Definiscono un complesso riferibile al gioco che appartiene a tutte le età della vita e dunque esprime il contesto culturale in cui si sviluppa. In *Homo Ludens* Huizinga ha contribuito a riscoprire il valore del gioco quale attività in grado di definire la nostra umanità. Caillois, nella sua tavola di classificazione, individua le categorie fondamentali comuni a tutta l'attività ludica: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Sono le dimensioni di competizione, fortuna, maschera e vertigine che riscontriamo nei giochi. Rappresentano punti fermi, punti di riferimento stabili che creano un legame forte con la cultura del tempo. A me interessa indagare il modo in cui l'attività ludica possa entrare in relazione con l'istruzione. In altre parole, possa fornirci un contributo, un aiuto, per favorire l'apprendimento.

A che punto sono oggi gli studi sul gioco?

Fra gli anni Settanta ed Ottanta del secolo scorso abbiamo assistito alla fioritura di molti studi sul gioco sia in Italia che all'estero. Successivamente, a partire dagli anni '90, l'attenzione su questo tema è andata disperdendosi. Il gioco ha avuto sempre meno spazio nella

ricerca. Nelle Università lo studio dell'attività ludica è stato spesso relegato a corsi specifici di metodologia e tecnica del gioco in ambito educativo e formativo. Ci si è concentrati soprattutto sul gioco nella prima infanzia. Dai primi anni Duemila abbiamo assistito ad una riscoperta del gioco anche in termini di gamification grazie all' impulso dato dal mondo produttivo, imprenditoriale e pubblicitario.

Può dirci sinteticamente cos'è la gamification?

Con gamification intendiamo l'uso di elementi e caratteristiche ludiche in contesti non ludici. Ad esempio, nel mondo della pubblicità, del marketing troviamo la gamification nelle proposte di fidelizzazione del cliente, dalle raccolte punti a quelle dei bollini per ottenere un premio o l'acquisto di qualcosa con lo sconto. Anche la cosiddetta patente a punti è un'applicazione di gamification. Le statistiche ci indicano una riduzione delle infrazioni superiore alla pena pecuniaria. In ambito universitario, avendo registrato una diminuzione del numero di studenti disposti a ricoprire ruoli di rappresentanza nei consigli o nel senato accademico, è stata introdotta la gamification nella forma di un incentivo a chi decide di partecipare. Si ottiene un punto in più nella votazione della tesi di laurea.

E nell'ambito formativo?

Nel volume pubblicato ho cercato di distinguere fra i concetti di *gamification* e *game based learning*. La prima, proprio perché correlata all'uso di strumenti ludici in ambienti che non lo sono, ha a che vedere con la modificazione dei comportamenti in contesti come quello dei consumi, si basa sulla volontà di non rendere l'acquirente consapevole di questa operazione. Il fine è la fidelizzazione del cliente senza che quest'ultimo si senta condotto o manipolato. Il *game based learning*

applicato in ambito educativo si basa sull'intenzione opposta. Lo scopo è ancora orientare o modificare il comportamento ma è fondamentale la consapevolezza del destinatario di questa attività. La forma ludica è motivante se chi l'asseconda diventa agente attivo nel raggiungimento degli obiettivi di apprendimento previsti. Il gioco può così incrementare l'attenzione e l'interesse nel migliorare in quelle attività scolastiche che sono considerate ostiche. L'attività ludica diventa quindi il mezzo che accompagna chi apprende ad una graduale assunzione di responsabilità del proprio processo di apprendimento.

Quanto è usato nelle scuole italiane questo approccio?

Per rispondere occorre distinguere i vari segmenti scolastici. Nei servizi educativi come i nidi d'infanzia o nella fascia prescolare dai tre ai sei anni l'ambito ludico è imprescindibile. Che gli spazi del gioco siano guidati dagli insegnanti o liberi rappresentano comunque la componente fondamentale nei processi di apprendimento. Già alla scuola primaria si assiste a una riduzione dell'utilizzo dell'attività ludica come veicolo di apprendimento. Successivamente questo tipo di esperienza si disperde quasi totalmente. Basti pensare al detto comune "smetti di giocare e impegnati, studia" per comprendere che il gioco torna ad essere relegato alla mera attività ricreativa.

In questi ultimi anni stiamo assistendo a una riscoperta del mondo ludico applicabile alle attività di apprendimento favorite dall'avvento dei videogiochi e della loro fruizione che non riguarda più quasi esclusivamente gli adolescenti di genere maschile. Dal punto di vista didattico è diventato, dunque, importante confrontarsi con le nuove dinamiche inerenti all'interesse delle nuove generazioni per i contenuti proposti. I docenti sono sempre più interessati a conoscere strategie in grado di

aumentare la motivazione nei loro studenti. Le ricerche ci dicono che il *game based learning* risulta molto efficace nel catturare l'interesse e nell'aumentare la motivazione. È però ancora difficile raccogliere, in maniera sistematica, dati sui risultati di apprendimento.

Troppo frequentemente gli insegnanti si gettano con entusiasmo in strategie *gameficate* sperando di risolvere ogni problema. Non esiste una strategia in grado di risolvere tutti i problemi dell'apprendimento.

La formazione dei docenti può aiutare a adottare questi strumenti con consapevolezza?

Il mondo formativo è spesso frequentato da sedicenti esperti che vendono la gamification come una panacea per i mali della formazione e dell'educazione. C'è un'esplosione di corsi e proposte che si presentano come percorsi con garanzia di successo. La formazione di qualità può, a mio avviso, sicuramente aiutare in questo senso.

Volendo scegliere un percorso di questo tipo come possiamo distinguere un buon corso di formazione da uno poco valido?

Occorre diffidare da coloro che promettono grandi risultati. I problemi complessi non hanno una soluzione unica e definitiva. Il percorso dell'apprendimento va costruito nel tempo, non è rapido, e la valutazione della strategia non avviene mai al termine di percorsi troppo brevi. Confrontandoci con educatori, esperti di gamification, designer che si impegnano molto in questo tipo di percorso rilevo che ovviamente si devono fornire dei riscontri rispetto a ciò che si propone sia in ambito

educativo che in altri contesti. In tutti quei contesti, ad esempio musei, centri di biologia marina, progetti su contenuti specifici, corsi di formazione in aziende, si investe in strategie di gamification per incentivare l'attenzione su quanto appreso al momento. In questi casi la fruizione del gioco è breve, ha una durata di un giorno o una settimana... Si ottengono risultati in termini di apprendimento, i fruitori dimostrano di aver acquisito conoscenze in ordine all'habitat marino, alle varie specie, agli aspetti ecologici. Per raccogliere dati sull'efficacia di un gioco e degli strumenti utilizzati abbiamo bisogno di controllare i risultati a lungo termine. Dobbiamo controllare se, nel lungo periodo, questa strategia manterrà i risultati raggiunti nel breve periodo. Ecco che da questo punto di vista la scuola potrebbe fornire, avendo percorsi lunghi, valide risposte.

Esistono aree della formazione in cui si sta maggiormente sperimentando?

La domanda è complessa. A mio avviso gli ambiti dell'acquisizione delle lingue investono sicuramente molto in strategie come la gamification per rendere il percorso di apprendimento divertente e più coinvolgente. Per quanto riguarda lo sviluppo e la ricerca necessarie per costruire *serious game* per l'inclusione, destinati a persone con disabilità, purtroppo i programmatori incontrano maggiore difficoltà a reperire i fondi necessari. Nell'attuale PNRR (Piano Nazionale Ripresa Resilienza approvato nel 2021) destinato alla formazione nelle scuole si fa effettivamente riferimento alla gamification ma non di *game based learning* probabilmente non cogliendo ancora la distinzione fra i due approcci.

Socializzare con i giochi da tavolo e di ruolo

Intervista a “Piombino Gioca”

Nel cuore di Piombino esiste un luogo nascosto e magico, il Nest, in cui un gruppo variegato di persone che prende il nome di Piombino Gioca, riunendosi con entusiasmo e con il solo fine di divertirsi e stare insieme porta avanti la cultura del gioco da tavolo declinato nelle sue numerose forme. È una bella realtà che merita di essere maggiormente conosciuta.

Perché Nest?

Prende il nome dal laboratorio sotterraneo del famoso videogioco (e film) Resident Evil, e come quel laboratorio, si trova sottoterra.

Nest in inglese significa anche “nido” e in effetti è il nostro ritrovo, il rifugio in cui giochiamo e socializziamo tutti insieme.

Il gruppo Piombino gioca si forma grazie a giocatori da tavolo o appassionati di videogames?

Decisamente grazie ai giocatori da tavolo e a chi vuole diventarlo. Molti di noi ovviamente sono cresciuti anche con i videogiochi, partendo dai classici giochi della GIG¹, ai vecchi Sega Mega Drive², ai Nintendo fino alle console più recenti. Ognuno di noi però ha la propria storia di come ci siamo avvicinati al

mondo dei giochi da tavolo, e Piombino Gioca contribuisce a forgiarne di nuove!

Come arrivano le persone al Nest?

Soprattutto attraverso il passaparola, ma conta anche il nostro profilo Instagram ‘Piombino Gioca’ in cui trovare il numero di telefono del gruppo³. Abbiamo portato avanti collaborazioni con la Biblioteca Civica Falesiana e il Centro Giovani di Piombino. È in programma la proposta di collaborazione con Unitre-Università delle tre età di Piombino.

Come è nato il vostro logo?

Un membro del nostro gruppo (Antonio) si è sbizzarrito con l'Intelligenza Artificiale. Abbiamo selezionato una serie di modelli fino a scegliere quello attuale, che Rosa, l'artista del gruppo, ha riportato anche su tela.

E l'idea di formarvi?

Anni fa, in occasione di una serata dedicata ai giochi da tavolo e organizzata al Centro Giovani, Diego propose ai ragazzi che all'epoca facevano il servizio civile lì di aiutare ad organizzare attività come quella. Il numero di partecipanti, settimana dopo settimana, è aumentato. Dopo il cambio di gestione del centro non è stato più possibile riunirsi lì. Da quel

¹GIG-nel paese delle meraviglie è stata un'azienda produttrice di giocattoli rilevata nel 2006 dal Gruppo Giochi Preziosi.

²Sega Mega Drive è stata una console per videogiochi commercializzata fino al 1998.

³Piombino Gioca 3479353516, presente anche su Whatsapp.

momento il posto in cui Diego raccoglieva e conservava giochi e miniature è diventato anche il nuovo spazio in cui incontrarsi.

Quali sono le regole del *Nest*?

Il rispetto. Per noi età, etnia, religione, genere non sono minimamente criteri di selezione. L'educazione sì. Si diventa amici, spesso ci si riunisce, si mangia tutti insieme, ci si confronta sugli argomenti generali o personali più svariati, poi ci dividiamo ai tavolini e ogni gruppo gioca a cosa preferisce. In generale, ci facciamo un sacco di risate!

Quali tipi di giochi da tavolo vengono giocati al Piombino Gioca?

Sebbene la domenica pomeriggio venga solitamente dedicata ai giochi più impegnativi, è difficile dare una risposta precisa. Escono così tanti giochi da tavolo ogni anno che è difficile restare al passo, ma posso affermare che da noi viene giocato di tutto; giochi veloci, giochi lunghi, collaborativi, competitivi, di carte, con le miniature ecc. Ritengo impossibile non trovare il gioco idoneo per chiunque tra i giochi a disposizione al *Nest* e le centinaia di titoli che i nostri membri possiedono nelle loro smisurate collezioni.

A proposito di questo, al *Nest* si possono ammirare delle collezioni di miniature bellissime. A quali giochi fanno riferimento?

Le più vecchie appartengono ai mondi creati dalla Games Workshop⁴. Va detto però che chi si ritrova al *Nest* generalmente preferisce altri giochi da tavolo, in particolare quelli con un entry level (livello di difficoltà all'ingresso) non troppo complesso. In un gioco con le miniature generalmente il processo di

apprendimento e sviluppo del proprio stile di gioco è molto più lungo ed elaborato. Richiede la lettura di libri e lo studio non sempre agevole del regolamento. Per questo motivo al *Nest* vengono sempre proposti i giochi di miniature con dei regolamenti molto semplici (ma mai banali!).

Le miniature toccano anche l'aspetto del collezionismo...

Certo. Collezionare non significa però semplicemente comprare una miniatura già pronta. Il divertimento sta nel dipingerla, assemblarla, a volte farla da zero con la resina. Chi gioca individua le caratteristiche dei giochi più o meno appassionanti ed è per questo che i giochi di miniature collezionabili rappresentano una via molto più "tortuosa" rispetto all'aprire una scatola e giocare.

Qual è il rischio di un entry level molto impegnativo?

Che un giocatore alle prime armi venga travolto dalle cose da imparare e che debba aspettare molto tempo per vedere i primi risultati. Questo può essere molto frustrante. Un sistema di gioco più snello aiuta a divertirsi fin da subito e a non perdere la motivazione mentre si gioca. Suonerà esagerato, ma affidare un nuovo giocatore al "gioco giusto" è una responsabilità da non sottovalutare. Può rappresentare la differenza tra "non credevo" e "sapevo che questa roba non fa per me".

Voi di Piombino Gioca giocate di ruolo? E quali titoli vanno per la maggiore?

Dungeons & Dragons⁵ è sicuramente fra i più giocati anche fuori dal *Nest*. I giocatori di ruolo hanno bisogno di una intimità che non sempre

⁴Games Workshop Group è fra i più importanti produttori di miniature fantasy del mondo. I giochi maggiormente conosciuti sono *Warhammer* e *Warhammer 40.000*.

⁵*Dungeons & Dragons* è attualmente un prodotto a sé, con marchio proprio, commercializzato dalla Hasbro.

qui è possibile avere. Quando siamo molti occupiamo diversi tavoli e facendo giochi diversi può crearsi della confusione. Ogni tanto però al Nest giochiamo di ruolo, soprattutto in giochi che si risolvono in una serata, massimo in due.

Hanno ormai preso piede da anni giochi di carte come *Magic*⁶. Sono amati anche al *Nest*?

Ci sono diverse fazioni. Chi li odia e chi ci gioca molto volentieri. *Magic* ha un aspetto che va tenuto ben presente: è un gioco in cui chi spende di più per arricchire le proprie collezioni è decisamente avvantaggiato nel gioco. Le carte più forti sono le più costose (per ovvie logiche di mercato) e ne escono continuamente di nuove. Va da sé che per quanto si possa essere bravi alla fine il fattore economico incide molto. Qui al *Nest*, quando ci giochiamo, preferiamo farlo con mazzi precostituiti che diano il più possibile eque possibilità a tutti.

Qual è la percentuale di maschi e femmine che giocano al *Nest*?

Siamo prossimi al 50 e 50. In passato ci sono stati più maschi, ma ultimamente le percentuali si stanno livellando. Benché non sia impossibile vederle giocare con le miniature, le ragazze hanno una leggera preferenza per i giochi di tipo collaborativo, mentre i ragazzi

apprezzano molto il competitivo. Ovviamente ci sono eccezioni da entrambe le parti.

Qual è l'età media di chi frequenta il *Nest*?

Si va da studenti delle scuole superiori ad adulti che lavorano. Abbiamo anche una mamma e il figlio che vengono e giocano a giochi diversi. Diciamo grosso modo dai sedici ai cinquant'anni circa.

Quali sono i giochi che hanno più seguito durante le vostre serate?

Fortunatamente varia dal periodo e dal tempo che abbiamo a disposizione. C'è stato un periodo in cui ci riunivamo per giocare quasi esclusivamente ad un gioco di carte collaborativo chiamato *The Crew*⁷. Poi l'interesse si è progressivamente spostato su altro. Spesso sono i giochi più semplici o comunque di una durata relativa ad attrarre, almeno all'inizio. Poi ognuno si orienta su cosa gli è più congeniale. E ci tengo a chiudere l'intervista dicendo che Piombino Gioca si sente "vincitore" quando vede una persona con cui è entrata in contatto che, dal non saper giocare ai giochi da tavolo, riunisce al suo tavolo dei nuovi visitatori e spiega essa stessa per la prima volta un gioco da tavolo! Ora, dove ho messo quei dadi....

⁶*Magic The Gathering*, prodotto da Wizard of the Coast.

⁷*The Crew*, Gioco di carte, commercializzato da Giochi Uniti.

Il gioco che non vince

Combattere l'azzardo e la ludopatia per un nuovo progetto di società

“Il gioco sa innalzarsi a vette di bellezza e di sanità che la serietà non raggiunge” (Johan Huizinga): filosofi, pedagogisti, etologi concordano all'unanimità sull'importanza del gioco per tutti gli animali, non solo per gli umani.

Tra i tanti aspetti positivi, il gioco sviluppa abilità individuali e di gruppo, insegnando a stare insieme secondo **regole condivise**.

L'azzardo, impropriamente chiamato “gioco d'azzardo” ha invece caratteristiche opposte: non si basa mai su capacità e abilità, ma unicamente sulla fortuna o, meglio sul caso, ed inoltre lo si pratica **in solitudine**.

Allora, siccome citando Nanni Moretti “le parole sono importanti”, la prima riflessione che proponiamo è di carattere semantico, sulla correttezza di usare lo stesso termine per i giochi veri e propri e per il gioco d'azzardo. L'inglese in questo caso è più preciso, perché usa il termine “game” per il gioco e “gamble” per l'azzardo. Non è un esercizio di stile, ma confondere significa contribuire a sdoganare una pratica dannosa e che niente ha a che fare con la bellezza del gioco.

Ma al di là delle questioni lessicali, partendo dalla questione della differenza fondamentale

tra gioco e azzardo, proseguendo in questo ragionamento sulla negatività dell'azzardo, c'è un altro elemento, noto ma sottovalutato: l'azzardo porta spesso a sviluppare una dipendenza, la c.d. **ludopatia**, che ha tutte le caratteristiche delle dipendenze da sostanze, ma è molto più subdola, infatti non si vede, non puzza e non porta buchi nelle braccia, ma nelle vite e nelle relazioni familiari.

Si tratta di una **patologia altamente democratica**, colpisce tutti: anziani, adulti e adolescenti (addirittura bambini), italiani e stranieri, maschi e femmine, ricchi e poveri e li rovina tutti. Inoltre, come tutte le dipendenze, non danneggia solo chi ne è colpito in prima persona, ma è difficile da affrontare e sopportare per tutto il nucleo familiare e spesso porta alla sua disgregazione. Per poter continuare a “giocare”, dopo che si è speso tutto lo spendibile, il passo nel finire nelle mani dell'usura è molto breve. E gli usurati, così come i ludopatici, hanno grande difficoltà a chiedere aiuto, a denunciare: come le donne vittime di violenza, si sentono sbagliati, falliti, che in qualche modo hanno meritato ciò che subiscono e si condannano a vivere i sensi di colpa in solitudine, precipitando in un abisso sempre peggiore.

Riportiamo solo alcuni dati “macro”, per rendere l’entità del fenomeno. Nel 2021, gli italiani hanno “investito” circa 111 miliardi di euro nel gioco d’azzardo. Questa cifra è aumentata nel 2022, raggiungendo i 136 miliardi di euro, un importo che ha superato le spese per la sanità (128 miliardi), per l’istruzione (52 miliardi) e il totale dei bilanci di tutti i comuni italiani (77 miliardi). La spesa registrata nel 2023 ammonta a 145 miliardi di euro e si stima sia arrivata a 160 miliardi di euro nel 2024, raggiungendo quasi la spesa alimentare.

E allora, che fare? La risposta è banale: meno si pratica l’azzardo, meno si corre il rischio di cadere nella patologia, ma come in molti casi, più il problema è banale meno si riesce a farvi fronte, specie quando, come in questo (e non solo in questo) si sono sviluppati intorno all’azzardo, ingenti interessi economici da parte di tutti: gli esercenti, i concessionari (in mano alla finanza internazionale), lo stato e in fine l’usura e le mafie.

Le mafie, oltre a continuare a gestire il gioco d’azzardo illegale, utilizzano pesantemente quello legale per “ripulire” il denaro sporco. Inoltre, secondo un’indagine della Caritas Ambrosiana, 1 su 2 utenti dei loro centri di ascolto antiusura, afferma di essere caduto nella trappola dell’usura a causa del gioco d’azzardo patologico.

Lo Stato per anni ha sottovalutato le problematiche legate all’azzardo, riconoscendo la ludopatia come malattia da dipendenza solo nel 2012 e consentendo fino a non molto tempo fa forme di pubblicità ingannevoli (“vinci facile” ecc..).

Teniamo poi presente che il gioco d’azzardo ha rappresentato nel 2022 il 36,20% del gettito erariale dello Stato (fonte <https://giocoresponsabile.info/statistiche-del-gioco/>). Il Governo non solo non è disposto a diminuire quanto

incassa dalle entrate per il gioco d’azzardo (per il solo gioco fisico siamo a circa 13 miliardi/anno), ma sta lavorando ad una proposta di riforma che prevede anche punti gioco non certificati, introducendo per questi una distanza di 200 metri dai punti sensibili che essa stessa individua, riducendoli solo alle scuole secondarie di secondo grado e ai SerD, andando a vanificare il lavoro di prevenzioni delle tante leggi regionali e regolamenti comunali che prevedono distanze ben maggiori da tutti i tipi di scuola, centri educativi e di aggregazione ecc...

Cosa può fare la società civile allora? In primo luogo, sostenere gli Enti Locali che si stanno opponendo alla riforma del gioco fisico e poi, in maniera convinta e determinata, svolgere in forma associata un lavoro culturale e sociale che porti ad una consapevolezza tale da non cadere nelle trappole del guadagno facile, attraverso un lungo lavoro di educazione all’uso consapevole del denaro e con la costruzione di una rete di aggregazione sociale tale che le persone non si sentano più sole ed abbandonate ad un destino già scritto.

Come afferma Don Armando Zappolini nella nota a “Giochi e scommesse: il labirinto dell’azzardo” a cura di Filippo Torrigiani (https://www.cnca.it/wp-content/uploads/2024/12/Dossier_Giochi-e-scommesse-il-labirinto-dellazzardo.pdf), lettura che consigliamo a chi senta il bisogno di approfondire, “Il fenomeno dell’azzardo va inserito in uno scenario più globale nel quale si evidenziano tutte le conseguenze di un sistema mondiale che mette il profitto come unico riferimento per le scelte economiche e politiche: ciò che fa guadagnare soldi si può fare, senza nessuna remora etica o tantomeno morale ... Il contrasto alla diffusione del gioco d’azzardo diventa perciò parte di un impegno più grande per costruire un nuovo progetto di società che

rimetta al centro la persona ed i suoi diritti, la
dignità di ciascuno ...”

Giocare è conoscere

L'esperienza che più si lega all'infanzia è quella del gioco. Il gioco, potremmo dire, è una fonte della conoscenza umana, al pari della sensazione e dell'intelletto che, secondo il filosofo John **Locke**, garantiscono validità al processo conoscitivo in sé. L'essere umano, per formulare le idee, si mette in relazione al mondo esterno primariamente attraverso i sensi, e trasforma poi il percepito in contenuti mentali attraverso il senso interno, la **ragione**. La conoscenza deriva dall'apprendimento che il soggetto instaura con l'ambiente. Per questo possiamo pensare che il gioco, per un bambino, abbia una funzione esperienziale fondamentale affinché possa sperimentare se stesso nel mondo e il mondo stesso. Il filosofo naturalista tedesco Karl **Groos** studiò le funzioni evolutive del gioco da un punto di vista comparativo e notò che gli esseri umani sono la specie che gioca di più rispetto alle altre, perché ha molte più cose da imparare, conoscere e trasmettere.

Giocare è dunque **conoscere**, ma che cosa conosce un bambino attraverso il gioco? Una delle risposte più emblematiche è quella di Brian Sutton-Smith che in *"The ambiguity of Play"* (1997) sostiene che lo scopo principale del gioco è "imparare a imparare". In questa affermazione salta agli occhi come manchi una finalità specifica dell'azione, ma in realtà è proprio questa caratteristica che rende il gioco un fatto unico e serio. Infatti, quando un bambino gioca simula e inventa qualcosa che prende spunto dalla realtà, ma che interpreta e adatta in base alla sua condizione, così potrà trasformare quel momento di scoperta in una metafora importante per il suo sviluppo.

Giocando si impara a creare e risolvere problemi, a relazionarsi con gli altri, a regolare i propri comportamenti ed emozioni, ad acquisire abilità linguistiche e numeriche e inoltre a scoprire le proprie **inclinazioni naturali**. Queste dinamiche intrinseche del gioco un bambino può sperimentarle pienamente solo a condizione che esso sia libero, cioè **autonomo**. L'autonomia, vale a dire la capacità di governarsi da sé, è una condizione fondamentale affinché un bambino possa organizzare il gioco e se stesso secondo regole non prestabilite da altri. Ma l'autonomia un bambino può sperimentarla se gli è concessa innanzitutto dai propri genitori, i quali devono rendere necessario il loro aiuto. **L'iperprotettività genitoriale**, in letteratura definita come "genitori elicotteri", è alimentata dalla sottostima delle competenze infantili e questo atteggiamento rende i bambini più vulnerabili, più ansiosi, meno fiduciosi e inevitabilmente meno indipendenti. Secondo la teoria degli stili genitoriali elaborata dalla psicologa Diana **Baumrind**, un buon genitore è colui che sa rispondere autorevolmente alle richieste del figlio, senza esercitare autorità ed eccessiva permissività, equilibrando quindi controllo e autonomia.

La questione dell'autonomia è analizzabile su più fronti ed è un fenomeno che si correla a molti fattori. Rispetto a molti decenni fa, ai bambini di oggi non viene garantita la possibilità di giocare liberamente fuori casa, ovvero nello spazio pubblico urbano. Tra le molteplici

cause⁸, che hanno contribuito a questo significativo cambiamento generazionale, la paura genitoriale è la più dominante e la più difficile da contenere. La tendenza dei genitori di oggi è quella di non ammettere per il proprio figlio nessun rapporto con il rischio e questo è uno degli aspetti più pericolosi per la salute psicofisica del bambino. Il rischio non viene più calcolato come un'eventualità da gestire, come un esperimento che mette alla prova se stessi in una situazione che risulta poco sicura ma non dannosa, come un elemento naturale della vita. Il rischio sta al gioco come il gioco sta allo sviluppo del bambino, perché rende consapevoli delle capacità del proprio corpo, fa comprendere le conseguenze delle azioni, mette in un rapporto fisico con l'ambiente-mondo e, non ultimo, rende autentica la conoscenza.

Promuovere e garantire ai bambini l'esperienza del gioco libero e dell'autonomia di movimento specialmente fuori in casa è uno degli scopi principali del progetto internazionale

“La città delle bambine e dei bambini”. I bambini, come sostiene **Tonucci**⁹, hanno un doppio diritto: quello all'educazione e al gioco. Ma un gioco autonomo e libero. È sempre più raro vedere bambini giocare per strada e questo perché si ha la percezione che la strada sia insicura, ma è proprio l'assenza dei bambini a non produrre attenzione, sicurezza e senso di comunità. Come osserva Tonucci, i bambini per strada rendono la strada sicura.

Il gioco libero è riconosciuto come un diritto (articolo 31) nella Convenzione ONU (1989) sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e gli Stati che l'hanno ratificata, Italia compresa, hanno l'obbligo di garantirlo.

Il gioco, insomma, non è qualcosa di poco conto, qualcosa “da bambini”, al contrario è per i bambini il momento più prezioso della loro vita tanto da lasciare tracce durante la crescita e ricordi durante l'età adulta.

⁸ Notte, M., Renz, D. (2022). *Le cause psicosociali della perdita dell'autonomia di spostamento infantile*. In-Mind: [https://it.in-mind.org/article/le-cause-](https://it.in-mind.org/article/le-cause-psicosociali-della-perdita-dell'autonomia-di-spostamento-infantile)

[psicosociali-della-perdita-dell'autonomia-di-spostamento-infantile](#)

⁹ Tonucci, F. (2015). *La città dei bambini. Un nuovo modo di pensare la città*. Zeroseiup.

Del giocare a Carnevale

Festa e gioco sono componenti universali dell'esperienza umana e le troviamo in ogni società. Come concetti sono entrambi sono di difficile definizione e generazioni di studiosi tra antropologi, sociologi, psicologi e storici, hanno tentato di individuarne dei caratteri fondamentali, a volte senza riuscirci. Come campo privilegiato degli studi antropologici la festa fa riferimento all'ambito del **rito** ed è connessa non solo alla sfera religiosa (feste patronali, mariane, pellegrinaggi, riti della Settimana Santa, ecc.), ma più in generale vive dentro il calendario prima agricolo e successivamente religioso, manifestandosi in una dimensione prevalentemente pubblica e sociale, come sono tutte le feste calendariali e come è anche il carnevale, che in Europa esprime la chiusura di un ciclo stagionale (la fine dell'inverno e la rinascita primaverile) ma è stato successivamente inglobato nel calendario religioso come momento che precede la Quaresima.

Insieme **festa e gioco** formano un binomio forte che troviamo nella maggior parte delle feste cosiddette tradizionali, o popolari. Fatta eccezione forse per i riti della Settimana Santa, non c'è festa calendariale che non presenti aspetti ludici collettivi. Gioco che si esprime in numerose forme. Nel 1958 in uno studio ormai classico dal titolo *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, l'antropologo francese Roger Caillois distingueva quattro componenti fondamentali nel gioco: quella dell'*agon*, la competizione, quella dell'*alea*, il caso, l'*ilinx*, la vertigine e la *mimicry*, ovvero il mascheramento. Entro queste categorie egli individuava due modalità di gioco, quella della regola (il *ludus*) e quella dell'improvvisazione (la

paidia). Le componenti indicate da Caillois le troviamo spesso nella cornice rituale della festa, sia nelle stesse fasi rituali, o a margine di essa. Pensiamo all'ebbrezza data dalle grandi macchine festive portate a spalla che transitano per le vie dei centri storici di alcune città, per esempio la Macchina di Santa Rosa di Viterbo con i suoi 30 metri di altezza, che incute stupore e vertigine negli spettatori, ma anche competizione per lo sforzo eroico fatto dai suoi portatori, o alla Festa dei Ceri a Gubbio dove *agon* e *ilinx* si esprimono nella corsa dei tre ceri dedicati ai santi, o alla festa dei Gigli a Nola, dove ebbrezza, competizione e caso si fondono, o anche ai fantocci rituali che danzano con il fuoco. Ma pensiamo anche ai **numerosi giochi "popolari"** che animano i calendari festivi a margine dai programmi religiosi. Questo perché la festa, oltre ad intrattenere nel senso moderno del termine, nella cornice del tempo libero, spesso mette alla prova i suoi protagonisti nei confronti della devozione, della fede, diventa dimostrazione di forza con se stessi e con gli altri (*agon*) e nel far ciò diventa spazio sociale dove spesso si esprimono poteri, relazioni, gerarchie.

Indubbiamente però la festa che maggiormente esalta la dimensione ludica è il **carnevale**, la cui essenza è nell'effetto di gioco dato dalla mimicry, dal mascheramento e dall'ebbrezza prodotta dalla danza e dalla satira in forme iperboliche dei carri allegorici. Il carnevale cosiddetto tradizionale è di tipo processionale ed esprime simbolicamente la dialettica vita, morte, rinascita, il ciclo vegetale, ma nel fare ciò esalta l'inversione di genere, la satira e la parodia nei confronti dei poteri costituiti, la

sessualità, la provocazione, la danza liberatoria collettiva, l'ebbrezza data dalle maschere mostruose, producendo un effetto ludico ad ampio raggio che continua ad essere attuale nella contemporaneità, incontrando la dimensione del tempo libero, della reinvenzione, della patrimonializzazione.

Maschera e mascheramento nelle società umane evocano scenari rituali complessi, performativi, espressivi, creativi; evocano precisi momenti del calendario, rituali di possessione, di guarigione, di comunicazione con il soprannaturale. In Europa anche scenari "diabolici", se pensiamo alle condanne che la Chiesa ha rivolto nei confronti del mascheramento, o all'ostilità dei poteri costituiti nei confronti del mascherarsi carnevalesco nel mondo folklorico,

per rispondere a ragioni di ordine pubblico. Ma la *mimicry* della maschera evoca anche il mascheramento diffuso che attraversa il contemporaneo con la sua fuoriuscita nel tempo libero e nell'universo ludico svincolato dal campo del rituale. Pensiamo ad esempio alle rievocazioni storiche, che sono un ambito festivo contemporaneo in forte ascesa, o anche al *cosplay*, dove la cornice che contiene il mascheramento è sempre festiva, una festività laica. E non è forse un caso se la prima forma di dispositivo di protezione facciale conosciuta come "mascherina", ovvero la maschera del medico della peste del '600 con l'abito nero e la maschera a becco, sia diventato un oggetto ludico contemporaneo come costume carnevalesco o nel *cosplay*.

Homo ludens

Dispiace ripetere la logora affermazione che “**to play**” in inglese significa sia giocare che recitare e suonare, ma il nocciolo della questione sta proprio in questo: il teatro, il cinema, l’arte in generale è prima di tutto un gioco. La cui regola è il formidabile patto psicologico tra l’artista e il pubblico, che sa benissimo di trovarsi di fronte a una finzione ma accetta ben volentieri di far finta che sia una realtà autentica. Anzi, paga addirittura il biglietto per vedere degli attori che recitano sul palcoscenico di un teatro o un film proiettato su uno schermo.

Così lo spettatore, pur consapevole che si tratta di una **messinscena falsa**, prova emozioni vere: ride, piange, si commuove, si spaventa, si indigna a seconda che la vicenda sia comica, tragica, patetica, horror o civilmente impegnata. Non è per niente scontato che un essere umano decida volontariamente di staccare la spina con la realtà per qualche ora e attaccarla invece al gioco della fiction. E se nel passato

vivevamo soprattutto nel mondo vero e alla fiction era riservata una porzione di tempo molto limitata (in media, un film in sala alla settimana e uno spettacolo teatrale al mese), oggi il rapporto si è rovesciato: tra tv, cinema, teatro, le varie piattaforme come Netflix, Disney+ e Prime Video, lo streaming e YouTube, trascorriamo la vita immersi nella fiction. Se ci aggiungiamo gli sport, i videogames e i giochi di ruolo, risulta evidente che, per la prima volta nella storia del mondo, il tempo del gioco supera di molto quello in cui aderiamo alla realtà: dopo l’homo erectus, l’homo habilis e l’homo sapiens, sembra arrivata l’era dell’homo ludens.

Nietzsche sosteneva che lo spettacolo era nato, grazie alla tragedia greca, con la funzione di **termostato emotivo** e **parafulmine catartico** delle ansie dell’esistenza quotidiana. Ora c’è il rischio che, eccitati solo dalla fiction, finiscano fulminate la nostra vita e la realtà vera.

Fare arte come un gioco: SCENOSIPARIO

“Crediamo nei bambini, i cittadini di domani. Crediamo che la loro educazione, il loro percorso formativo, la loro cultura, sia il bene più prezioso che abbiamo: un bene che deve essere coltivato con competenza e passione.

Crediamo che l’arte, in ogni sua forma, possa svolgere questa funzione, al di là di ogni diversità culturale, sociale, economica, abbattendo le barriere e portando un vero messaggio di pace”. (Mus-e - Manifesto)

Il **progetto Mus-e Italia** (<https://www.mus-e.it/>) prevede il coinvolgimento degli artisti di vari ambiti dal canto al teatro, dalla danza alle arti visive e multimediali, che attuano operazioni creative nelle scuole attraverso workshop svolti durante le ore curricolari, dove l’arte, nel piacere della relazione e del gioco, si fa alimento per l’immaginazione delle bambine e dei bambini.

In questo anno scolastico 2025 sono stata invitata come artista da Mus-e a svolgere un progetto creativo e di seguito descrivo l’opera e alcune riflessioni sull’esperienza che sto sviluppando con due classi di seconda elementare. Il percorso artistico si svolge presso la Scuola Primaria G. Zibordi di Reggio Emilia e coinvolge non solo le bambine e i bambini ma anche insegnanti, genitori, nonni, attraverso lezioni aperte, con la partecipazione delle istituzioni educative della città di Reggio Emilia, come Officina Educativa (<https://www.comune.re.it/argomenti/scuola/officina-educativa>)

e

REGGIONARRA

(<https://www.reggionarra.it/>) a cura di Monica Morini-Teatro dell’Orsa RE.

Credo che l’artista possa diventare una sorta di **sperimentatore del cambiamento**, proponendo un’arte giocosa, co-partecipata che possa indicare nuove direzioni, non certamente le uniche, ma sicuramente capaci di simulare il mondo proprio mentre si gioca. Parlo di una proposta di workshop nella scuola, come arte fuori dal museo, dove le relazioni umane nella quotidianità e nella libertà di sperimentare con l’artista sappiano creare un’esperienza autentica.

All’artista la regia e l’ideazione dell’opera, come un *semilavorato*, da rifinire insieme ai partecipanti: l’opera SCENOSIPARIO diventa così uno strumento ludico e critico di interazione e scambio, per una ricerca creatrice a cui possono partecipare bambine/i, docenti, genitori e nonni, la città.

Nella realizzazione dell’opera l’approccio laboratoriale permette una maggiore percezione del proprio corpo, del proprio esser-ci nello spazio in cui ci si muove, facendo interagire i sensi, evitando di affidarsi totalmente e solo al senso della vista o ad una sola visione della realtà. Sono previsti molti incontri che ci permettono di rallentare, giocare a provare l’invisibile, per creare insieme un’opera che sia una *soglia*, una *frontiera*, un *filtro* che non ottunde,

ma ci permette di vedere meglio, aprire un varco tra noi e il mondo.

L'idea è quella di costruire un sipario che diventa anche scenografia teatrale costituito da lunghe strisce di tessuti, frammenti di stoffa, piccole sacche, toppe cucite e/o intrecciate tra loro a creare una superficie mobile e vibratile, una **“zona franca”** dove le tasche accolgono parole pensate insieme, ritagliate in stoffe colorate e poi rammendate sui teli colorati e trasparenti. A completamento del manufatto vengono prodotti piccoli disegni, oggetti e reperti leggeri, inseriti nelle tasche per essere visibili e conservati come piccole storie nella nostra scenografia.

SCENOSIPARIO è un'opera costruita con campionature di tessuti regalati dalla Ditta Vergnani RE (<https://www.collezionevergnani.it/>) e riutilizzati, *rigenerati* come strumento per accedere all'immaginazione, esercitare gli occhi a vedere e la pelle a toccare. SCENOSIPARIO è trasparente, duttile, maneggevole può essere usato in uno spazio interno (su un palco di un piccolo teatro, nella palestra, in altri spazi della scuola) o all'esterno (nel cortile, sospeso tra gli alberi in un giardino), oggetto flessibile e trasportabile si relaziona facilmente con il luogo in cui si colloca, nel paesaggio o tra le luci di un teatro. SCENOSIPARIO diventa un *filtro* capace di creare una forma metaforica del visivo, sempre nuova e diversa a seconda dei luoghi in cui viene inserito. Si tratta di un oggetto costruito insieme attraverso incontri, azioni, narrazioni, disegni, intrecci e anche piccoli reperti (naturali o artificiali) di una etnografia quotidiana, che diventano parti integranti di un lavoro che cresce pian piano e si trasforma, quasi fosse una formula magica, durante i molti incontri.

Così tutte/i noi assistiamo insieme alla costruzione giocosa di una sipario-scenografia dei

nostri paesaggi sensoriali, nell'invito a disegnare, cercare parole, guardare, scegliere, annusare, collocare e diventare costruttori della realtà, dando accesso alla conoscenza. Attraverso piccoli esercizi di “parole belle”, “sguardi su come vorremmo abitare”, sul “tempo delle stagioni” e la raccolta di “piccoli oggetti di ogni giorno”, ecco che in una costruzione partecipata possiamo immaginare storie che ci mettono in contatto con il mondo e diventano un tramite sensibile che ci aiuta a riconoscere e comprendere meglio anche il paesaggio che ci circonda. L'opera che costruiamo ci vede attori e spettatori, nella messa in scena di un *mindscape* di reperti e parole, una testimonianza del nostro sguardo sul mondo.

Il lavoro che svolgiamo collettivamente fa emergere i nostri sentimenti, in un'operazione educativa, materiale e narrativa nell'attuazione di un'azione creativa, fisica e collaborativa. In fine costruiremo un paesaggio che si fa teatro in cui ciascuno di noi è osservatore-protagonista. Il laboratorio ci invita a una lettura connotativa e ci coinvolge emotivamente, mira a far emergere emozioni e a dare significato allo sguardo ed esposizione dei nostri sentimenti attraverso parole, disegni, frasi e oggetti, inseriti nelle tasche, cuciti e pensati con spontaneità, immediatezza, cuore. L'azione artistica diviene gioco e strumento di apertura, una *tenda-filtro* che ci porta oltre la “nostra finestra” si offre come sorpresa e ci permette di ascoltare, guardare e immaginare insieme.

SCENOSIPARIO è uno spazio esemplare, fatto di scambio e d'incontro, dove tutte/i diventano protagonisti nel gioco della realizzazione di un'opera patchwork di una nostra intima storia di contemporaneità, capace di esporre e mettere a confronto il tempo delle parole e delle piccole cose: *dove tutto è possibile* e si riconoscono le *orme delle fiabe*.

<https://www.mus-e.it/>

<https://www.comune.re.it/argomenti/scuola/officina-educativa>

<https://www.reggionarra.it/>

<https://www.collezionevergnani.it/>

Libri illustrati utilizzati:

Candace Fleming, *La collezione di Joey*, illustrazioni di **Gérard DuBois, 2019**

Kang-mi Yoon, *Dove crescono gli alberi*, **2021**

Bruno Munari, *Alfabetiere*, 1998

Saisons, *Auteur / Illustrateur: Blexbolex*, 2009

Keri Smith, *Come diventare un esploratore del mondo*, Corraini, 2011

Keri Smith, *Distruggi questo diario*, Corraini, 2016

Umberto Saba e il gioco del calcio

Gli intellettuali snobbano il calcio, soprattutto quello popolare, lo sport legato alla propria terra, che riporta ai tempi dell'oratorio e delle domeniche vissute all'ombra del campanile. Pare quasi un **mantra radical-chic**, una sorta di appendice al film di Salce, interpretato da Paolo Villaggio nei panni del ragioniere Fantozzi, della serie "La corazzata Potëmkin" è cultura, un bell'incontro di calcio tra Padova e Vicenza no, solo sport, una cosa di poco conto. Luciano Bianciardi non la pensava così, lui era un intellettuale alternativo, scriveva per "Playboy" e il "Guerin Sportivo", alla fine un editore ancor più alternativo ha raccolto molti suoi interventi calcistici in un libro a tema (Il fuorigioco mi sta antipatico) e tanti sono ancora dispersi su riviste d'epoca. Umberto **Saba**, invece, sembra un letterato fuor di sospetto, scevro da tentazioni popolari, fa parte di quei poeti laureati – alcuni lo definiscono ermetico ma non è vero, forse crepuscolare, pascoliano, di fatto un genio non classificabile – che non ce li vedresti a fare il tifo in gradinata, magari rischiando il freddo d'una giornata di vento.

E invece Saba, il padre della bambina con la palla in mano che insegue cose leggere e vaganti, ci lascia cinque delle poesie più belle sul gioco del calcio, edite nella raccolta *Parole* (1933 – 34), mettendo in campo tutto l'amore per la squadra della sua città, pari all'affetto che prova per le strade di Trieste, per il suo freddo mare, per la grazia

scontrosa e per i vicoli cittadini. Tutto nasce, pare, da un biglietto donato da un amico che non può recarsi a vedere un **Triestina – Ambrosiana** (il nome che portava a quel tempo l'Internazionale di Milano), incontro terminato zero a zero, ma che piace così tanto al poeta, da convincerlo a tornare allo stadio per incitare i suoi beniamini. I rosso alabardati della Triestina negli anni Trenta vincono fior di campionati, sono una squadra di vaglia della massima serie nazionale, il poeta è tra i molti spettatori che la domenica vanno a salutare quei calciatori sputati dalla terra natia, da tutto un popolo amati. Saba segue il gioco dei suoi beniamini, trepida per loro, li vede calcare il verde tappeto sotto il chiaro sole d'inverno, consapevole che certi gesti atletici esprimono cose meravigliose, antiche, persino ataviche, sono capaci di allontanare angosce e tormenti, che si perdono tra abbracci, esultanza, gesti giulivi di giovani rampolli d'una terra amata.

Il poeta si perde nella commozione domenicale, riflette tutto il suo amore per una rete segnata, per un'azione importante, per una parata decisiva; descrive le partite come un **regista neorealista**, sembra di vedere i calciatori salutare il pubblico in mezzo al campo, quindi cominciare la lotta, con un portiere che fa da sentinella ai pali, fiuta il pericolo, quando sente avvicinarsi l'avversario si accovaccia come una fiera pronta a saltare e tenta di ghermire il pallone scagliato verso la rete. La partita della Triestina è un momento di festa, che dura poco, appena novanta minuti,

ma per quel poco reca gloria a tutta la città, porta soddisfazione intrepida, un fiume d'amore, un sogno da trascorrere uniti sulle antiche tribune di marmo. Pure nei giorni di bora, quando il freddo glaciale spegne il sole, schiarendo il presentimento della notte, e gli spettatori si stringono tra loro, intirizziti, uniti, come ultimi uomini su un monte, che guardano di là l'ultima gara. Spettatori che restano sui gradini dello stadio come un manipolo sparuto a riscaldare loro stessi, mentre le maglie bianche e rosse corrono a perdifiato in una luce fatta d'una strana iridata trasparenza. Un vento maligno che falsa la traiettoria del pallone fa sì che la sorte d'un tiro venga decisa dalla dea bendata. E quando sventola la bandiera rosso alabardata, solitaria, su un muretto, puoi vedere anche molti fanciulli tifare nello stadio, per ricordare il passato, quando il poeta era un ragazzino e andava a veder giocare la squadra cittadina, proprio come fa adesso che è invecchiato. La festa del calcio, di una giornata allo stadio si chiude con un goal, meglio se segnato dalla squadra del poeta, un tiro che fa gonfiare la rete, mentre Saba descrive eventi ed emozioni come un regista con la macchina da presa, usando armi liriche e parole antiche. In quel momento vedi un portiere caduto celare la faccia contro la terra per non farsi sfiorare da

un'amara luce, un compagno rincuorarlo in ginocchio, che l'induce ad alzarsi mentre scopre pieni di lacrime i suoi occhi. Vedi la folla, unita nell'ebbrezza, traboccare in campo, il vincitore osannato dai compagni, in un momento bello, d'amore e commozione, uno dei più lirici istanti al mondo. E l'ultimo sguardo vola verso l'altro portiere, quello con la rete inviolata, solo e distante, ma con il cuore in festa, con l'anima che chiede di partecipare alla gioia, perché ne fa parte, mentre immagina di fare una capriola, poi manda baci da lontano, sognando la vittoria. Immagini sognate dal poeta durante una partita infrasettimanale giocata dalla sua squadra, una **vittoria a sorpresa** nonostante gli sfavori del pronostico, una gioia incontenibile vissuta in pochi su gradoni tormentati dal freddo gelido della bora. **Cinque liriche di Umberto Saba** che sono un inno al gioco del calcio, un canto suadente e insolito rivolto allo sport più bello del mondo, che diventa ancora più dolce quando a scendere in campo sono calciatori che indossano le maglie con i colori della tua città. Trieste come il mondo. Il calcio come rappresentazione della vita. Amore, gioia, dolore, commozione, tristezza, passione. Pochi versi struggenti racchiudono il senso di un'intera esistenza.

CINQUE POESIE SUL GIOCO DEL CALCIO

I – SQUADRA PAESANA

Anch'io tra i molti vi saluto, rosso
alabardati,

sputati
dalla terra natia, da tutto un popolo
amati.

Trepido seguo il vostro gioco.

Ignari
esprimete con quello antiche cose
meravigliose
sopra il verde tappeto, all'aria, ai chiari
soli d'inverno.

Le angosce
che imbiancano i capelli all'improvviso,
sono da voi sì lontane! La gloria
vi dà un sorriso
fugace: il meglio onde disponga. Abbracci
corrono tra di voi, gesti giulivi.

Giovani siete, per la madre vivi;
vi porta il vento a sua difesa. V'ama
anche per questo il poeta, dagli altri
diversamente – ugualmente commosso.

II – TRE MOMENTI

Di corsa usciti a mezzo il campo, date
prima il saluto alle tribune. Poi,
quello che nasce poi,
che all'altra parte vi volgete, a quella
che più nera si accalca, non è cosa
da dirsi, non è cosa ch'abbia un nome.

Il portiere su e giù cammina come
sentinella. Il pericolo
lontano è ancora.
Ma se in un nembo s'avvicina, oh allora
una giovane fiera si accovaccia
e all'erta spia.

Festa è nell'aria, festa in ogni via.
Se per poco, che importa?
Nessuna offesa varcava la porta,
s'incrociavano grida ch'eran razzi.
La vostra gloria, undici ragazzi,
come un fiume d'amore orna Trieste.

III – TREDICESIMA PARTITA

Sui gradini un manipolo sparuto
si riscaldava di se stessi
E quando
– smisurata raggiera – il sole spense
dietro una casa il suo barbaglio, il campo
schiari il presentimento della notte.
Correvano sue e giù le maglie rosse,
le maglie bianche, in una luce d'una
strana iridata trasparenza. Il vento
deviava il pallone, la Fortuna
si rimetteva agli occhi la benda.
Piaceva
essere così pochi intirizziti
uniti,
come ultimi uomini su un monte,
a guardare di là l'ultima gara.

IV – FANCIULLI ALLO STADIO

Galletto
è alla voce il fanciullo; estrosi amori
con quella, e crucci, acutamente incide.

Ai confini del campo una bandiera
sventola solitaria su un muretto.
Su quello alzati, nei riposi, a gara
cari nomi lanciavano i fanciulli,
ad uno ad uno, come frecce. Vive
in me l'immagine lieta; a un ricordo
si sposa – a sera – dei miei giorni imberbi.

Odiosi di tanto eran superbi
passavano là sotto i calciatori.
Tutto vedevano, e non quegli acerbi.

V – GOAL

Il portiere caduto alla difesa
ultima vana, contro terra cela
la faccia, a non vedere l'amara luce.
Il compagno in ginocchio che l'induce,
con parole e con la mano, a rilevarsi,
scopre pieni di lacrime i suoi occhi.

La folla – unita ebbrezza- par trabocchi
nel campo. Intorno al vincitore stanno,
al suo collo si gettano i fratelli.
Pochi momenti come questo belli,
a quanti l'odio consuma e l'amore,
è dato, sotto il cielo, di vedere.

Presso la rete inviolata il portiere
– l'altro- è rimasto. Ma non la sua anima,
con la persona vi è rimasto sola.
La sua gioia si fa una capriola,
si fa baci che manda di lontano.
Della festa – egli dice – anch'io son parte.

Conoscere e ricostruire

Giochi e giocattoli nel mondo contadino padano

Nella società contemporanea nella quale il gioco è sempre più legato a **interessi economici** e quelli che chiamavamo contadini ora si sono trasformati in **imprenditori agricoli**, può apparire anacronistico riproporre all'attenzione giochi e giocattoli appartenuti al mondo agricolo della Pianura Padana già in via di progressiva scomparsa a partire dalla seconda metà del secolo scorso. Rimane tuttavia necessario ricordare come il gioco sia sempre stato e continui ad essere una componente che caratterizza i luoghi e le culture a cui appartiene e in cui viene praticato, differenziandosi di conseguenza nelle diverse classi sociali, per chi vive nelle città o nelle campagne o per chi conduce attività diverse. Nel mondo contadino, a cui facciamo riferimento, sia per i bambini sia per gli adulti, non mancavano momenti di gioco, anche se queste attività ludiche erano limitate per più impellenti necessità. Se bambini e bambine giocavano in modi spesso diversi ma con uguale frequenza, nel mondo degli adulti, pur con una prevalenza della componente maschile, terminate le attività domestiche e in campagna, **ci si ritrovava nelle stalle**.

È all'interno di questi ambienti, riscaldati dalla presenza degli animali, che le serate vedevano il gioco come uno dei momenti di intrattenimento, di svago e anche di confronto serrato tra persone appartenenti a famiglie diverse che di solito eleggevano una stalla tra le tante come luogo privilegiato di ritrovo. A partire dalla

fine degli anni '60 del Novecento saranno sempre più le osterie a sostituire la stalla ma i giochi resteranno spesso gli stessi. Prevaleva quello delle **carte** praticato sempre con sfide tra coppie fisse che mettevano in atto vere e proprie contese attese dai presenti divertiti, ma anche altri più raffinati che andavano dallo scherzoso al satirico con cui i più abili imbastivano rime e filastrocche sugli avvenimenti più o meno piccanti e sui personaggi appartenenti alla comunità. Rime e filastrocche che nelle aree appenniniche confluivano nei **Maggi** mentre in pianura prendevano il nome di **Satire**. Si trattava di giochi che, pur mantenendo il carattere ludico e di svago gioioso, contenevano contemporaneamente quel carattere di sfida il cui esito determinava sovente un riconoscimento e un apprezzamento sociale, all'interno del paese, per coloro che in questo modo si distinguevano per maggiore capacità, perspicacia e conoscenza nel maneggiare la parola e che spesso venivano chiamati di stalla in stalla o di osteria in osteria. Insomma, per gli adulti del mondo contadino che rappresentasse un semplice svago, un rilassante distacco dalle fatiche del lavoro o una gara intrisa di un giusto grado di tensione limitato a quel momento, il gioco costituiva sempre un elemento identitario del luogo e dell'ambito sociale di appartenenza. Come ci ricorda **Johan Huizinga** nel suo saggio del 1939 "Homo Ludens" il gioco "è indispensabile all'individuo in quanto

funzione biologica, ed è indispensabile alla collettività per il senso che contiene, per il significato, per il valore espressivo, per i legami spirituali e sociali che crea, insomma in quanto funzione culturale”.

Se guardiamo al mondo dell'infanzia, il gioco dei figli dei contadini, come quello di appartenenti ad altri strati della società, è sempre accompagnato da giocattoli. In ambiente agricolo esso assume molte caratteristiche che tendono a scomparire nel gioco degli adulti. Prima tra molte è la valenza educativa che vede nel gioco l'occasione per imitare e assumere i principi e gli impegni di futuri agricoltori in un mondo che dà per scontato il prosieguo delle attività famigliari anche per le giovani generazioni. A conferma di tale funzione basta guardare ai giocattoli che circolavano nel mondo dell'infanzia contadina. Carretti in miniatura trainati da animali stilizzati, piccoli strumenti di lavoro dei campi, rane e pesci dei fossi, oggetti che l'ambiente offriva e persino gli animali presenti nel podere per i maschi; mentre per le bambine piccole riproduzioni degli oggetti che le madri utilizzavano nelle cucine, bambole che rappresentavano donnine intente a svolgere lavori domestici. Per i genitori dovevano diventare **futuri contadini e piccole massaie**. In questo contesto sono gli adulti che, anche per la penuria di denaro e la scarsa offerta del mercato, costruiscono i giocattoli per i figli. Giocattoli in legno, semplici, rustici, bellissimi agli occhi di chi li riceve perché assieme al manufatto trasmettono l'attenzione del genitore verso figli e figlie, stabiliscono un rapporto intimo e amorevole subito percepito dai piccoli.

Il gioco, oltre a quella propedeutica alla futura funzione nel contesto di quella società, nel mondo dell'infanzia si esprime però anche attraverso una dinamica libera dalle aspettative e dalle regole vigenti che viene gestita autonomamente dai giovani protagonisti. Inventiva e fantasia trasformano oggetti comuni in

strumenti per condurre o inventare nuovi giochi. Semplici sassi allineati diventano vagoni del treno, scarti delle pannocchie di mais si trasformano in bambolotti o piccole costruzioni di un nuovo mondo dove vigono regole nuove del tutto svincolate da quelle abituali, vecchi stracci si mutano in costumi adatti a rappresentare storie fantastiche piene di mistero, le fionde, costruite con meticolosa perizia, rendono i ragazzi grandi cacciatori. Nei poderi e nelle corti della pianura i bambini e le bambine erano tanti; figli di fattori e di braccianti giocavano assieme su grandi aie e nei campi, ambienti e elementi che mettevano a disposizione spazi e prodotti naturali come gli accumuli di fieno su cui saltare o costruire tane in cui nascondersi o la terra umida con cui modellare figure umane e animali o bastoni e legni a cui attribuire molteplici usi. In questi ambienti i bambini inscenavano qualcosa di diverso dalla solita realtà e, pur consapevoli di fare solo per finta, conducevano con grande serietà i ruoli scelti nella finzione. Questo essere rigorosi nel rispetto delle regole stabilite nel gioco è visibile, ad esempio, nella “conta” che stabilisce chi darà inizio al gioco stesso. Gioco essa stessa, prevede lealtà da parte dei componenti il gruppo e chi trasgredisce viene estromesso non per ragioni morali o divieti imposti dall'esterno, ma perché la trasgressione altera l'equilibrio interno al gioco e chi non rispetta la regola lo svilisce e non lo rende più giocabile.

Il ricordo, anche personale, del gioco nell'ambiente contadino, motiva la scelta di non lasciar cadere nell'oblio quelle pratiche ludiche che hanno caratterizzato luoghi e modelli di società che hanno fatto parte della formazione di molti e mia. Ricostruire e riproporre giochi e giocattoli appartenuti al mondo contadino non può tuttavia essere un'operazione nostalgica, ma risponde al tentativo di trasmettere ciò che quel modo di giocare e quei materiali,

impiegati dai bambini del secolo scorso, possono ancora insegnare. Si tratta di ricostruire emozioni, partecipazione attiva e stimoli a fantasticare in bambini e bambine che troppo spesso si affidano, o vengono affidati, a giocattoli preconfezionati da mondi commerciali che non permettono la libera costruzione del gioco, non consentono ai giocatori di stabilirne le regole, annullano la possibilità di inventare a piacimento la funzione e le storie partendo di un qualunque oggetto che diventa giocattolo. Ecco allora che il mettere a disposizione del mondo dell'infanzia giocattoli come quelli di un tempo, fatti di materiali semplici e caldi come il legno, permette di ricreare una condizione favorevole alla creazione di storie e avventure immaginarie, a contrattazioni tra i partecipanti, a scambi di idee sulla direzione da far prendere al gioco. Situazioni di gioco "aperte" in cui i partecipanti sono gli autori e i protagonisti. Libertà di interpretare i giocattoli e l'invenzione di storie sono emersi in recenti incontri in occasioni di feste paesane e all'interno di scuole per l'infanzia. Qui, dopo la narrazione di brevi storie proposte dall'adulto, sono stati dati a bimbi e bimbe alcuni giocattoli in legno che non conoscevano. Subito è comparsa meraviglia e il desiderio di utilizzarli non sapendo ancora bene per cosa. Soltanto successivamente alcuni hanno chiesto che funzione avessero mentre altri se ne sono impossessati sperimentando la loro abilità nel farli funzionare. Un bambino ha chiesto stupito se fossero in "legno vero" quasi non si aspettasse che ancora si potesse fare uso di questo materiale nella costruzione di un giocattolo. Piccoli gruppi si sono spontaneamente creati attorno a singoli giocattoli per fare valutazioni e apprezzamenti individuali e stabilire gerarchie nell'utilizzo dell'oggetto mentre qualcuno si è limitato a toccare e accarezzare con delicatezza i giocattoli trattandoli come oggetti preziosi. A questo punto la situazione ha subito il capovolgimento di ruolo sperato. I bambini hanno

iniziato a narrare piccoli episodi che i nonni o i genitori avevano riferito loro e a raccontare quali giochi intrattengono con i compagni. Con piacere sono sempre emersi **giochi collettivi** che spesso non necessitano di molti oggetti ma si esprimono attraverso azioni e comportamenti nel contesto di storie più o meno realistiche. Risultati simili suggeriscono che nei piccoli esistono grandi risorse e potenzialità che si esprimono attraverso il gioco. Sta a noi adulti creare le condizioni favorevoli affinché emergano. Alcune altre esperienze, rivolte a ragazzi e ragazze della scuola primaria e secondaria di primo grado, hanno utilizzato il gioco come veicolo per la trasmissione di contenuti culturali.

Nella piccola comunità in cui vivo (circa settecento abitanti) che vede una significativa percentuale di famiglie di origine straniera, si conduce da qualche anno un'attività pomeridiana di supporto scolastico per ragazzi e ragazze. Si fornisce aiuto nel fare i compiti ma si dedica anche tempo al gioco. In questo contesto, che vede tanti piccoli studenti assieme, si è instaurata l'abitudine di dedicarsi al gioco una volta terminato il compito assegnato. Ragazzi e ragazze aspettano questo momento per ritrovarsi assieme, correre, saltare, ma anche per partecipare a sfide nell'individuare informazioni errate, facenti parte delle conoscenze scolastiche, all'interno di testi appositamente preparati. Si apprende giocando, in modo da unire contenuti di cultura generale, linguistici o matematici a momenti piacevoli all'interno dei quali ciascuno può sorridere dell'altro e gli errori ricorrenti vengono così superati senza che la loro presenza costituisca motivo di inferiorità o disagio. L'ambiente è quello di un centro sociale circondato da strutture sportive che permettono il gioco all'aperto e che i ragazzi utilizzano a loro piacere. La loro ultima idea, nata dai disegni che fanno nei momenti di pausa, è quella di poterne realizzare uno tutti

assieme su una grande parete. Le proposte sono ormai molte e attraverso un confronto interno al gruppo, verrà scelto un tema che pare

orientato alla rappresentazione delle stagioni dell'anno. Anche l'espressione artistica sarà motivo di gioco, questa volta pieno di colori.

Da Toscanelli a Cavicchi

Giochi di campagna tra Ottocento e Novecento

Due libri, distanza più di un secolo l'uno dall'altro, danno conto in modo dettagliato nella vita delle campagne, degli aspetti tecnici e colturali, ma anche degli usi e costumi delle famiglie contadine. *L'economia rurale descritta nella provincia di Pisa* di **Giuseppe Toscanelli** e *La mia terra. Memorie di un tempo che fu* di **Coraldo Cavicchi**. Nell'800 e nel primo '900 della provincia di Pisa facevano parte anche i territori dell'Alta Maremma, cioè quell'area compresa tra Rosignano e Volterra a nord e Piombino e Suvereto a sud. Erano territori rurali con già qualche barlume di industria, che poi si sarebbe sviluppata nel corso del secolo, dove prevaleva ancora una civiltà contadina fatta di fatiche e di rapporto con la natura, ma non scevra del gioco e della festa. Questi costituivano, anche nelle epoche passate, una dimensione significativa nella vita delle persone, bambini o adulti che fossero.

Nel mondo contadino si lavorava molto, ma ci si divertiva pure. Si lavorava alacremente e continuamente, seguendo le ore del giorno e le stagioni dell'anno, senza alcuna distinzione tra tempo di lavoro e tempo libero. Si può dire che il tempo libero non esisteva e che tale concetto apparirà solo con l'affermarsi dell'era industriale.

Si lavorava e si mangiava per accumulare energie e per lavorare ancora: "Appena mangiato – scriveva il Toscanelli a proposito dei contadini nei campi – si rilavora di nuovo finché lo

consente la luce, e la sera a casa con la tavola apparecchiata si mangia la minestra di pane, cavoli e fagioli". Durante la cena si discuteva dei lavori e degli interessi della famiglia, ma finita la cena e detto il rosario, "i giovanotti vanno a veglia in qualche altra casa vicina", mentre le ragazze si mettono a fare qualche lavoro di filatura o di cucitura e a loro volta "ragionano con quelli che vengono a vegli dalle case vicine". Le "veglie" erano dunque un momento centrale del divertimento contadino, strumento di svago e di socialità. Durante la veglia – continuava Toscanelli – si giuoca all'oca, a semolino, alle noci, a tombola, alle castagne coi dadi ed a brucino col formaggio".

Dunque, la **tombola** e il **gioco dell'oca** erano praticati nelle famiglie contadine delle campagne toscane dell'Ottocento; un altro gioco di dadi praticato era quello con le castagne. Alle noci si giocava cercando di colpire con una noce un piccolo castello fatto sul tavolo con quattro noci; il tavolo era usato anche per giocare a semolino: si facevano tanti piccoli mucchi di semola (crusca) nasconde in alcuni dei denari: chi li trovava erano suoi. Ricordo d'aver visto ancora, ben oltre la metà del '900, questo gioco elementare nelle campagne intorno al Monte Calvi: mentre un individuo faceva i mucchi inserendovi monete da 5 o 10 lire, gli altri giocatori restavano nascosti sotto il tavolo e una volta usciti a turno scavavano i mucchietti di semola. Il **gioco del "brucino"** si svolgeva invece sul pavimento: si disegnava

un cerchio per terra e da lontano si faceva rotolare una foma di formaggio; “se la forma lanciata si ferma tutta entro il circolo, il giocatore vince la forma.”

Nei giorni festivi alcuni contadini andavano alla messa nel paese più vicino, che era un buon motivo per andare “a far festa”, come dicevano. In effetti, è sempre il Toscanelli ad informarci che “il concorso alle grandi feste che si fanno nei paesi è numeroso” e che, sempre nei dì di festa “i giovanotti vanno in qualche casa a fare all’amore”; qualche volta – aggiungeva – “gli amanti durano anni ed anni senza sposarsi, e spesso si lasciano con una incredibile facilità.” Come si vede la società contadina era tutt’altro che immobile e statica.

Poi c’era il **carnevale**, un periodo dell’anno in cui vi erano quelle che Toscanelli chiamava “le veglie solenni ove si balla e si suona col violino o colla chitarra, e si beve, e si mangia fino a notte inoltrata”. Occasione di giochi, di balli, di trasgressione e di rovesciamento dei valori imperanti, il carnevale costituiva nella Toscana rurale anche il periodo preferito per la celebrazione delle nozze: in due parrocchie rurali della Valdinevole (Buggiano e Borgo a Buggiano), ad esempio, la maggior parte dei matrimoni tra il XVI e il XIX secolo risultano celebrati in gennaio e febbraio, mesi in cui le operazioni agricole da compiere erano minori e meno impegnative, perlomeno rispetto ai prolungati e intensi lavori della semina, della fienagione, della raccolta dei cereali e della vendemmia che si svolgevano nel resto dell’anno; anche un’inchiesta napoleonica relativa a quest’area confermava che all’inizio dell’Ottocento le persone “si maritano nel carnevale”, che è anche il periodo libero dai divieti canonici dell’Avvento e della Quaresima.

Il quadro dei giochi e delle feste contadine presenta una sostanziale persistenza nel tempo, almeno fino al periodo del boom economico

della seconda metà del Novecento. Nei *Ricordi del tempo che fu* scritti da Coraldo Cavicchi verso la fine del secolo scorso, ma riferiti principalmente al periodo che va dagli anni ’30 agli anni ’50 del ’900, si ritrova un quadro articolato delle feste e dei giochi praticati nelle case e nelle aie dei poderi mezzadrili. Anche i poderi descritti dal Cavicchi facevano parte di quella che a lungo fu chiamata Maremma pisana e che durante il fascismo entrò a far parte della provincia di Livorno.

Se la famiglia contadina, legata essenzialmente alle condizioni del tempo e alle stagioni, “non fa mai una festa completa” – come ricorda l’autore – non mancavano i giorni e i momenti felici. Era innanzitutto nelle feste comandate e in qualche domenica che si riusciva a ricavare una pausa dal lavoro, a volte frequentando il paese vicino, andando a trovare qualche parente, partecipando alle messe religiose e a qualche fiera o mercato. Nei giorni festivi anche il cibo segnava la differenza e l’alimentazione cambiava rispetto all’ordinario: l’allegria gastronomica trionfava nel carnevale con il Giovedì Grasso che era il giorno dei migliacci (farina e strutto cotti in padella) e il Martedì Grasso con i cenci o fiocchi (farina, uova e zucchero fritti). Così per le frittelle di riso a San Giuseppe, tanto che il proverbio recitava “San Giuseppe frittellaio leva l’ova dal pollaio”.

Oltre alle feste si giocava, tra adulti, ma soprattutto tra i bambini e le bambine. I primi “ruzzavano” sull’aia, mentre le femmine giocavano alle mamme con bambole fatte di cencio o con le spighe del mais, adagiate in piccole culle ricavate dalle zucche. Si giocava con quel che c’era. Le bimbe più grandicelle **giocavano a campana**, disegnando cerchi o rettangoli sulla parte pavimentata dell’aia (piaggione), oppure **a filetto**, sempre tracciando una griglia per terra e riempiendola con ceci, fagioli o lupini per fare tris. Altri giochi, più praticati dai

maschietti erano il **rimpiattarello** (nascondino), la **mortesecca** (a spavento), lo **stioppo** (fucilino fatto di canna) e la **strombola** (fionda). I ragazzi dei tempi del Cavicchi “ruzzano con la trottola di legno a puntale aguzzo in ferro”, oppure a palline, o ancora a buchetta, una modalità che ricorda quella del semolino già descritta un secolo prima dal Toscanelli: invece dei mucchietti di semola, qui si facevano delle buchette sul terreno con dentro qualche monetina; si lanciava una palla e si perdeva o si vinceva a seconda di quale buca andava ad occupare. A riga, a lastra, a balzello erano altri giochi con le monete. La domenica “quando è stagionaccia” – aggiunge Cavicchi – si resta a casa e ci si riunisce in carraia sul carro a giocare a carte, ai quadrigliati o a sette e mezzo”. I giochi si fanno più adulti e gli uomini contadini, quando pioveva o per le feste, si ritrovavano nella stalla e giocavano alla mora (morra).

La lista sarebbe lunga, con tante pratiche ludiche che si diversificavano molto – nelle regole e nei nomi – da una località all’altra, ma che avevano tratti e significati in comune: il legame con le stagioni e con il calendario dei lavori agricoli, la distinzione tra bambini e adulti, la spiccata divisione sessuale, l’inclinazione ricreativa ed educativa tendente a riprodurre i valori del mondo rurale. “Questi giochi – concludeva Coraldo Cavicchi – sono stati praticati per generazioni più come divertimento che per lucro”, però una volta che da ragazzo giocando perse la paghetta della domenica, “il babbo mi spedì di volata a letto senza cena”. Ma ormai era il tempo delle bambole di plastica e dei giochi animati, delle macchinine e dei trenini a pile, della pubblicità e della televisione... un modello di vita urbano che avrebbe presto eclissato la lunga storia dei giochi contadini.

Fonti

G. Toscanelli, *L'economia rurale descritta nella provincia di Pisa*, Tip. Nistri, Pisa, 1861.

C. Cavicchi, *La mia terra. Memorie di un tempo che fu*, Tip. Falossi, Venturina, 1997.

Il gioco dell'apprendimento

Quando, come, dove giocano bambini e ragazzi? Con quali sguardi gli adulti e gli educatori osservano il giocare di bambini e ragazzi? Come costruire contesti in cui il gioco possa crescere come struttura di apprendimento di ognuno e del gruppo?

L'esperienza di **Officina Educativa** (servizio del Comune di Reggio Emilia, progetta e collabora con le scuole primarie e secondarie di I grado della città) valorizza il gioco come sperimentazione, modalità di procedere per prove ed errori, esame e interpretazione della realtà, contesto in cui creatività, sfida, piacere e motivazione costruiscono relazioni e significati da vivere e condividere.

Nell'approccio di ricerca di Officina Educativa il gioco, che contiene ricerca e progettazione, permette di oltrepassare la separazione tra attività ludiche e attività di formalizzazione dei saperi.

Una testimonianza sulle possibili declinazioni e significati che il gioco può assumere, sono le riflessioni di bambine e bambini nell'avventurarsi in **scuola diffusa** _progetto di ricerca di Officina Educativa con le scuole primarie e secondarie I° in diversi luoghi della nostra città, abitati e interpretati dalle classi per una settimana:

scuola diffusa è una scuola che si trasforma, si diffonde
è imparare in modo alternativo, nuovo
sviluppiamo il cervello e l'immaginazione,
serve nella vita
è guardare diverso, imparare divertendosi*

Nei bambini e nei ragazzi l'apprendimento come gioco genera meraviglia, curiosità, intuitività, dove emergono collegamenti tra ciò che è conosciuto e ciò che è nuovo, ciò che si osserva e rielabora, per esprimere e accrescere la comprensione di sé e del mondo.

La concentrazione e la dimensione immersiva delle esperienze contribuiscono ad approfondire i processi di apprendimento, ma anche la comunicazione e la collaborazione con gli altri, aumentando le possibilità di creare relazioni più solide e profonde.

Il gioco e l'educare si muovono sempre in connessione, tra cognitivo ed emotivo, aprendo lo spazio del possibile dove tutto può accadere, dove immaginare viaggi, intrecciare scienza e poesia, scambiarsi ruoli, narrare e narrarsi, fare e rifare, sperimentare e comprendere altri punti di vista.

Trasformare la scuola in spazi di qualità significa rendere bambini e ragazzi partecipi e responsabili di un ambiente che li sa accogliere e sa diventare alleato, perché capace di modificarsi attraverso differenti accessi al sapere e differenti linguaggi espressivi e performativi.

Bambini e bambine argomentano la **danza tra gioco e apprendimento**, dove linguaggi, discipline e competenze si intrecciano:

arte è dipingere, costruire, fotografare, recitare, scrivere, suonare, inventare
la scienza è arte, giocare è un'arte
*giocare è importante per avere nuove idee, così si avranno più soluzioni per risolvere i problemi**

Se la scuola diventa contesto di gioco, incontro, scambio e ricerca, si genera una maggiore attitudine a riflettere sulle strategie e sui saperi messi in campo per renderli contemporanei, condivisibili e vivi.

Il gioco è universale, presente in ogni epoca e luogo, nasce e si rafforza insieme ai valori emergenti di un'epoca, trasmette cultura e introduce elementi innovativi.

Il gioco è fonte di sviluppo intellettuale e relazionale, di piacere e soddisfazione dei propri desideri: è strumento progettuale, conoscenza, ricerca, adattamento.

Nel gioco il bambino mette in scena la vita, sfida la fortuna nelle conte, cambia i ruoli nei giochi d'imitazione, affronta il timore delle cadute nei girotondi, impara la solidarietà nei **giochi** di squadra: *“il segreto del gioco è nel non lasciarsi catturare, per le molteplici possibilità che ha di essere”* Carla Rinaldi.

Come scrive **G. Bateson**, è un modo di fare le cose, una cornice in cui leggere gli eventi *“è far finta di... La realtà è costruita e trasformata grazie alla finzione che il gioco porta con sé”*: vedere le cose da tanti punti di vista significa allenarsi al crescere e al cambiamento.

Ne sono consapevoli i bambini e le bambine: *nel lavoro di gruppo si impara anche guardando gli altri e si impara a conoscerli meglio, perché puoi capire i giochi preferiti, i movimenti e le espressioni, le materie che*

piacciono di più

*serve per ricordarsi e imparare le cose, **come nel gioco**, ci vuole coraggio, amore, pazienza, tempo, passione, esperienza*

ci vuole allenamento: come nel gioco del calcio, si impara anche a passare il pallone, poi una cosa difficile può essere anche divertente

io ho cominciato molto tempo fa: si usano le mani, il cervello, la voce, il corpo.

Gianni Rodari scrive che il gioco è un processo in cui il bambino combina i dati dell'esperienza per costruire una nuova realtà: *è creativa una mente sempre al lavoro, sempre a far domande, a scoprire problemi... per conoscersi bisogna potersi immaginare.*

Nella realtà si può entrare dalla porta principale o da un finestrino. Le storie e i procedimenti fantastici aiutano il bambino ad entrare dalla finestra e non dalla porta, è più divertente dunque è più utile.

E, come raccontano i bambini e le bambine: *a giocare si impara a progettare, si impara a fare insieme, è importante cercare i legami tra le cose che si imparano, perché così si uniscono e diventano più forti.**

*testi tratti da conversazioni con bambini e bambine dai 9 ai 10 anni

Palla in gioco

Era una battaglia.

Fino all'ultima goccia di sudore, fino all'ultimo livido sullo stinco, fino all'ultimo gol che segnava la fine della partita.

In piazza, lungo un marciapiede largo accanto alla canonica della parrocchia tra le macchine parcheggiate, si giocava a pallone.

E per giocare lì bisognava aver superato almeno i dieci anni, perché si affrontavano i più grandi. Prima era il cortile sotto casa tra i cancelli e le saracinesche dei garage.

Sotto i quattro grandi palazzi che gli facevano da torri perimetrali.

A un ora precisa appena dopo il pranzo ci si scapicollava sulle scale per scendere di sotto a giocare, e, preferibilmente, a pallone.

Chi lo possedeva arrivava prima di tutti gli altri e lo calciava in alto per richiamare il branco alla sfida. Poteva capitare che dalle finestrone che illuminavano le scale si potesse vedere il pallone salire lungo la parete esterna e poi ridiscendere per essere ripreso al volo dal piede successivo per l'ennesima salita a *campanile*, come si usava dire.

Una volta scesi tutti si formava un gruppo per fare le squadre.

A quel punto i due più bravi, uno di fronte all'altro, facevano la conta dichiarando a voce alta o *pari* o *dispari*.

Con la mano segnavano con le dita un numero, la somma raggiunta permetteva ad uno di loro,

in base alla dichiarazione precedente, di scegliere per primo chi avrebbe fatto parte della sua squadra, e poi di seguito tutti gli altri. Se tutto il gruppo si fosse trovato ad essere in disparità di giocatori allora, alla fine della conta, si faceva il *palla, porta e scarto*, il che permetteva di preferire o il calcio di inizio e la porta più scomoda a fare gol per l'avversario oppure lo scarto, che di solito era, appunto, il ragazzino più scarso a calcio del gruppo.

Poi si iniziava la gara, la *canizza* come dicevamo noi.

Era una battaglia.

Durante la partita poteva accadere di tutto oltre al regolare svolgimento delle azioni di gioco e i ribaltamenti inevitabili.

A rischio non c'era solo il fatto di prendere gol con invidie e rodimenti conseguenti, a rischio c'era molto di più: stinchi, prima di tutto, e poi, cadute, schianghette, fallacci, discussioni feroci sulla palla uscita o entrata, sul calcio di rigore, sull'errore del compagno ringhiatogli in faccia senza reticenze e altro.

Inoltre, durante il gioco si urlava, si gesticolava e qualcuno poteva arrivare a maledire anche il Padreterno, e a quel punto una delle mamme nostre s'affacciava per redarguirci seriamente con la minaccia della requisizione del pallone.

- Ahò, la prossima che sento ve tiro l'acqua e ve faccio smette!
- No, vabbè, signò, nun lo famo più.

E più sottovoce:

- Oh, però, che palle tu' madre...
- Mi' madre, e te? Che bestemmi a fa'...?
- Daje, oh, giocamo...

La partita riprendeva alla grande e sempre senza sconti.

Il gioco tornava a farsi feroce e raggiunta una certa ora si decideva che essendo in parità di gol, l'ultimo che segnava vinceva la partita e lì non si poteva sbagliare.

Ma, durante la partita, il pericolo maggiore era quando il pallone, accidentalmente, saltava oltre la rete del cortile opposto di uno dei palazzi accanto, dove al primo piano abitava l'orco.

Un tipo tracagnotto e feroce che girava in canottiera già a febbraio e che sembrava portasse addosso sempre un paio di forbici pronte a far fuori la palla se ci avesse messo le mani.

E qui entrava il campo l'eroe.

Uno di noi, tra i più agili e che ci driblava come niente, partiva come un razzo per saltare la rete e andare a salvare il pallone. Nel momento in cui iniziava l'arrampicata, l'orco appostato sul terrazzo annunciava la sua discesa...

- Mo' ve lo buco 'sto pallone!
- E daje: viello a prende...

E in pochi secondi si svolgeva la gara.

Noi a fare il tifo per il nostro amico e sberleffi contro l'orco e lui che urlando, sbraitando e ansimando usciva dal portone, in ciavatte, con la forbice in mano brandita come un'arma.

Le mamma, allora, si affacciavano preoccupate e anche impaurite e in un attimo tutto il cortile partecipava sonoramente all'evento.

Ma vincevamo noi: era sicuro.

Troppo agile e veloce il nostro e troppo paniciuto e cattivo l'orco perché potesse prevalere.

A quel punto ripreso il pallone e messo al sicuro con un preciso calcio verso il nostro cortile, il compagno risaltava la rete e a quel punto diventava imprendibile.

I gesti che accompagnavano la vittoria erano eloquenti tanto quanto il richiamo dell'orco alla nostra maleducazione.

Così la partita riprendeva senza altri scossoni, anzi: a quel punto diventava ancora più epica e da ricordare nei giorni a seguire.

Poi, improvvisamente, raggiunta l'età per giocare in piazza con i grandi il cortile si riempì prima dei fratellini minori e poi solo delle ragazzine, le femmine, come dicevamo noi.

Loro s'accanivano a fare un altro gioco: buttavano con le mani il pallone sul muro e poi battevano una volta il palmo delle mani prima di riafferarlo al volo; ributtavano il pallone sul muro e questa volta i battiti dovevano essere due e poi tre e così via.

Alcuni di noi, passando per salire in piazza, cercavamo di capire che c'era di tanto divertente nel fare quella cosa.

Altri si soffermavamo sulle scarpine blu e i calzini bianchi sotto la gonnellina che si alzava mostrando le gambe.

Nessuno di noi, allora, avrebbe immaginato che qualche anno dopo proprio quel tipo di gioco ci avrebbe permesso di annusare meglio e con più attenzione le femmine.

Queste strane creature che vivevano accanto a noi e che provenivano da un altro mondo.

***Gioco & Filosofia*, Brunella Antomarini, Francesco Lutrario e Daniela Movileanu, Tab edizioni, 2021**



Definire il gioco è complesso e spesso si tende a farlo per negazione: il gioco non è serio, non è reale, non produce un valore tangibile. Questo approccio non permette di comprendere cosa sia e che funzione abbia. Nonostante ancora non esista una “ludologia”, ovvero una disciplina che studi i giochi e il gioco con un approccio specifico, tuttavia se ne trovano tracce già nel pensiero degli antichi filosofi e gli attuali modelli concettuali di riferimento sono validi e trasversali a numerose discipline: dall’antropologia alla psicologia, dalla storia alla

matematica, fino alle tecniche di *game* e *gamification design*. Lo scenario post-digitale, caratterizzato dall’espansione esponenziale di tecnologie che interagiscono con gli esseri umani, suggerisce una rinnovata idea del gioco come strumento cognitivo, riflessivo, o anche liberamente ideato come fine a sé stesso. In questo contesto ritrovare in forma semplice e diretta una filosofia del gioco diventa utile e necessario. Il libro ripercorre i testi di filosofi “del gioco” dall’antichità al XIX secolo, per lasciare spazio in un successivo volume a quelle del XX e del XXI secolo.



***Pedagogia di genere. Educare ed educarsi a vivere in un mondo sessuato*, Irene Biemmi, Barbara Mapelli, Mondadori Universitaria, 2023**

Divenire donne e uomini o scegliere di vivere e viverci come soggettività sessuali fluide è un processo in continua trasformazione che la riflessione pedagogica ha il compito di porre a tema, in un’ottica interpretativa e propositiva che assuma il genere come principale punto di vista e chiave di lettura. In tale prospettiva si sviluppano le tre parti che compongono il testo. La prima segue la storia della pedagogia e della pedagogia di genere; la seconda riflette su alcuni dei temi che attraversano la teoria e la pratica educative; la terza propone percorsi di lettura per l’infanzia e l’adolescenza, utili ad accompagnare le crescite sessuate. Le autrici hanno scelto di non proporre conclusioni al loro lavoro, nella convinzione che, se la prospettiva adottata è momento educativo in evoluzione perenne, questo testo non può che esserne una tappa, se pure (auspichiamo) significativa.



Giocattologia: Storia e teoria critica del giocattolo e del giocare, di Vincenzo Capuano, Mursia 2020

La storia del giocattolo è la più «politica» delle discipline. I giocattoli sono simboli, modelli e metafore, ci raccontano chi siamo stati e che cosa siamo diventati, nel pubblico e nel privato. Ci interpellano su che mondo stiamo lasciando a chi verrà dopo di noi. Lo fanno da un punto di vista «privilegiato», quello della riflessione sull'infanzia, condizione di cui tutti facciamo esperienza. Le differenze e gli stereotipi di genere, il tempo, il sacro, la realtà virtuale, il corpo, la moda, i social, le dipendenze: questi e altri i temi dell'universo ludico nel quale siamo immersi.



Il valore educativo del gioco. Gamification e game based learning nei contesti educativi, di Silvia Fioretti, FrancoAngeli 2023

I termini gamification e game based learning indicano una molteplicità di approcci e si riferiscono ad una complessità di temi e contenuti. Questi termini vengono utilizzati in diversi contesti, dalle attività produttive a quelle organizzative, dai servizi sociali all'istruzione, dalla salute al marketing e per una vasta gamma di attività (dal tempo libero al mondo produttivo, dallo svago all'apprendimento). Questi approcci sono legati a processi e percorsi pianificati, utili ad indurre motivazione e coinvolgimento. Un numero crescente di organizzazioni sta utilizzando le caratteristiche dei giochi, soprattutto premi e ricompense, per motivare e incentivare determinati comportamenti. Infatti, le attività ludiche coinvolgono ed emozionano e nel gioco si sperimentano divertimento, coinvolgimento, partecipazione, impegno, intenzione, padronanza, competenza. I contributi inseriti nel volume indagano questi aspetti, sottolineano il valore educativo del gioco nei contesti di insegnamento e apprendimento promuovendo, allo stesso tempo, un'attenzione critica nei confronti di mode e tendenze attuali e richiamando la necessità di ricerche solide per approfondire i legami tra strategie didattiche, processi motivazionali e risultati di apprendimento.

Pubblicato il 28 febbraio 2025