

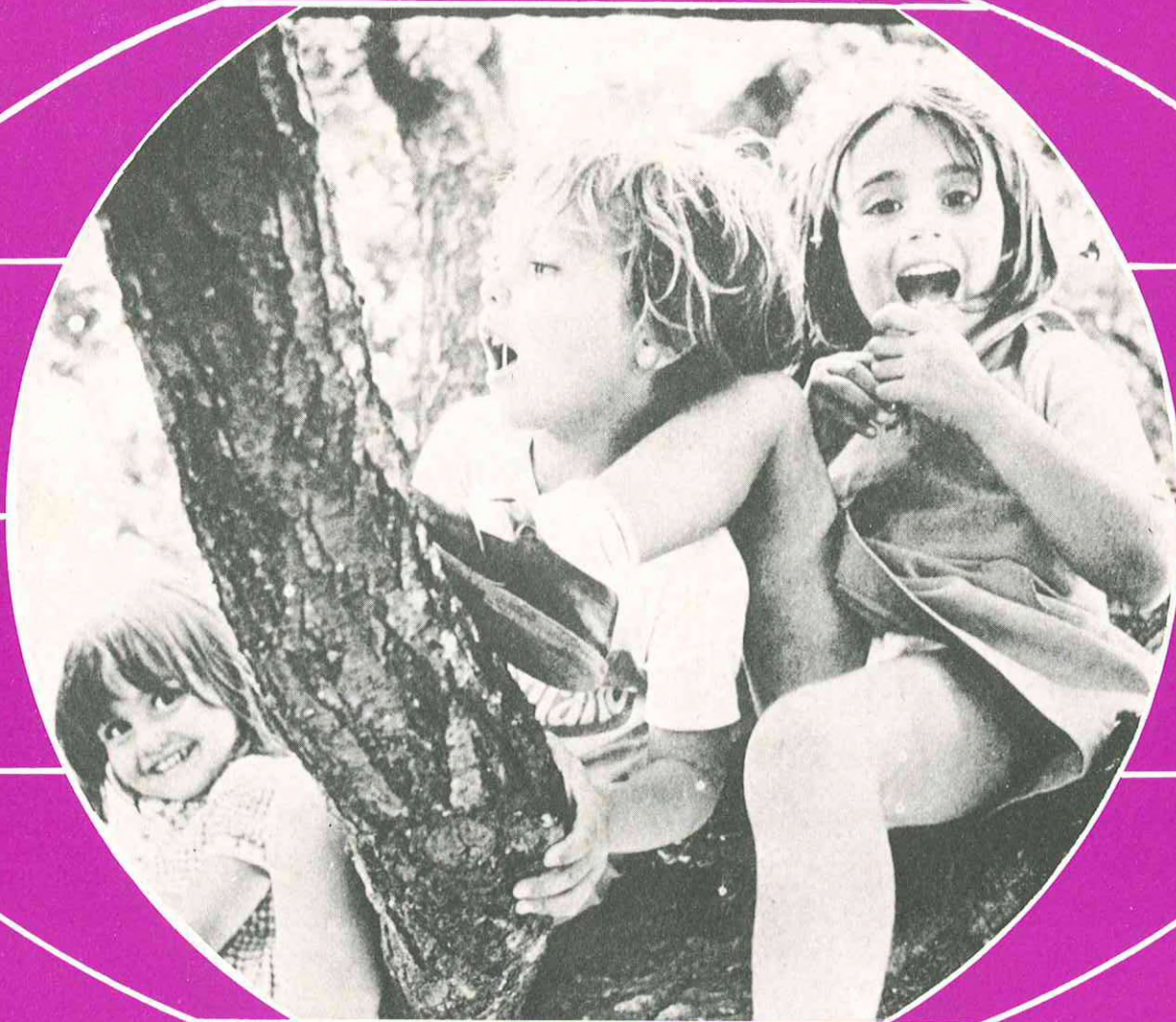
 **cem**
mondialità

ANNO VI
GENNAIO-FEBBRAIO 1978
Spediz. in abb. post. gr. IV/70

3

**I DIRITTI
DEL
FANCIULLO
PROTAGONISTA
DEL DUEMILA**

IL FANCIULLO E IL DIRITTO AL GIOCO



Per una nuova linea pedagogica
intesa a facilitare lo sviluppo di ogni
civiltà nell'interscambio tra le
culture europee ed extraeuropee

ABBONATEVI
o rinnovate l'abbonamento a:



rivista bimestrale di
«Educazione all'incontro tra i popoli»
44 pagine a due colori
Per gli insegnanti della scuola del-
l'obbligo

La rivista si propone

- a) di rendere la Scuola italiana « aperta » ai valori originali e ai nuovi apporti forma-
tivi delle altre culture;
- b) di essere per i suoi lettori come un « crocevia » per le varie culture dei Popoli,
così da
 - **superare** i limiti dell'indirizzo « etnocentrico » della scuola attuale;
 - **evitare** l'« apartheid » pedagogico, che è ben più funesto di quello socio-politico;
 - **favorire** armonicamente l'interscambio tra le culture.

La rivista è edita dal **CENTRO di EDUCAZIONE alla MONDIALITA'**
Via S. Martino, 6 bis - 43100 Parma

ARGOMENTI PER L'ANNO SCOLASTICO 1977-78

Tema - base

**I DIRITTI DEL FANCIULLO
PROTAGONISTA
DEL DUEMILA**

Temi specifici

- 1° - Il fanciullo e il diritto alla vita
- 2° - Il fanciullo e il diritto all'educazione
- 3° - Il fanciullo e il diritto al gioco
- 4° - Il fanciullo e il diritto all'uguaglianza
- 5° - Il fanciullo e il diritto all'amore

• Ogni numero della Rivista fornisce all'insegnante una serie di articoli che, alla luce dell'azione inter-disciplinare, affrontano il **tema specifico** secondo le seguenti componenti: pedagogica, religiosa, storica, geografica, etnologica, demologica, psicologica, socioeconomica, iconica, musicale, cui si aggiungono una « proposta di ricerca e d'indagine », l'« anima dei popoli » (liriche scelte) e una o più « esperienze didattiche ».

• In ogni numero della Rivista vi è an-

che inserito il « Documento d'incontro » (otto pagine a due colori, di carattere formativo-informativo) per l'alunno.

**Abbonamento alla Rivista (in-
clusivo di un «Documento
d'incontro»)** L. 3500

Abbonamento a una copia di
«Documento d'incontro» . . . L. 500

- 10 «Documento d'incontro» L. 4500
- 15 «Documento d'incontro» L. 6500
- 20 «Documento d'incontro» L. 9000

Le richieste di abbonamento devono essere indirizzate a:
CEM MONDIALITA' - Via S. Martino 6bis - 43100 PARMA - C.C.P. 25/10153

...tempo «sprecato»

Ha ragione L. Volpicelli di affermare che il gioco è «il naturale alleato su cui l'educatore possa contare nella sua attività d'insegnamento e di formazione morale...» (La vita del gioco, Roma, A. Armando, 1962).

Il gioco è, infatti, un tempo "forte" e una condizione "privilegiata" in cui il fanciullo ha modo di sviluppare la sua intelligenza, conoscenza ed esperienza di libertà e di armonia.

Nella misura in cui all'insieme del gioco viene poi permesso di configurarsi come una esperienza di creatività, di gratuità e di adattamento alla realtà circostante, il fanciullo è in grado di realizzare se stesso sia sul piano dello sviluppo fisio-psichico e spirituale, sia su quello della dinamica affettiva e sociale.

Momento della realizzazione più genuina della personalità del fanciullo, il tempo del gioco ha quindi un suo valore particolare come strumento di formazione, di educazione e di autoeducazione; ed esso non è meno importante del tempo lavorativo, se si tien conto soprattutto che sono il tempo "libero" in generale e il gioco in particolare a consentire lo sviluppo armonico di quegli aspetti della personalità «che non hanno modo di svilupparsi nel lavoro professionale e obbligatorio».

Malgrado ciò l'attività ludica del fanciullo non solo non gode ancora una collocazione ed una considerazione precise nella realtà educativa e nella pratica didattica, ma è considerata un tempo "sprecato".

Constatiamo intanto, non senza rammarico, che da un lato si fa sempre più grave la mancanza di sensibilità dei genitori, degli insegnanti e dell'opinione pubblica verso il diritto inalienabile del fanciullo al gioco; dall'altro lato, c'è la carenza di un fruttuoso dialogo tra la psicologia, la sociologia, la pedagogia e la gestione politica del tempo "libero".

Tempo "sprecato", certo, il tempo del gioco finché gli operatori della educazione rimarranno succubi della programmazione disumanizzante dei grandi tecnocrati, i quali, volendo asservire le cose e gli uomini all'attuale società dei consumi, continuano a ridurre il divertimento e il gioco a strumento di oppressione come il lavoro.

E' evidente, purtroppo, che se l'attività ludica non è riconosciuta come «un momento esistenziale insopprimibile nella vita umana e nella formazione della personalità», essa è privata del suo carattere liberatore e serve soltanto a mantenere in vita gli attuali sistemi sociali di dominio sull'uomo.

Dove si gioca, ci sono i bambini; e quando «con grida e danze s'incontrano i bambini / sulla spiaggia di mondi sconfinati», la vita diventa "un grande convegno", un centro in cui gli uomini "fanno festa" con la libertà e la gioia.

Il valore educativo del gioco

di Tommaso Oriana (*)

La gioscosità è una delle più essenziali dimensioni — naturale e culturale — dell'uomo. *Naturale* perché istintiva, spontanea e permanente in qualsiasi età dell'individuo umano; *culturale* perché attività gratificante, intelligente, creativa ed acquisitiva. Giocano i piccoli e giocano i grandi, giocano gli uomini e giocano gli animali, giochiamo tutti, ma soprattutto i fanciulli, i quali giocano *per essere e per realizzarsi*, per scoprire se stessi ed il mondo che li circonda.

Teorie e realtà del gioco

Invero il gioco è un'attività senza fine come l'arte: si gioca per giocare disinteressatamente, si gioca per vivere umanamente. Perciò in esso si celebrano dei valori umani quali la plasticità, la libertà, l'adattabilità, la fantasticità, l'esteticità. Da un lato la ludicità è legata all'istintualità, dall'altro è connessa all'affettività, all'immaginazione, all'intellettualità, alla socialità.

Per la sua complessa poliedricità, il gioco fu ed è oggetto di studio e di interpretazione da parte di teorici di diverse discipline, tra cui qui brevemente si ricordano:

— *Schaller*: si gioca per riposarsi, svagarsi, ricrearsi;

— *Spencer*: il gioco costituisce lo scarico di energia superflua;

— *Stanly Hall*: nel gioco si riproducono, si ricapitolano le attività ancestrali, primitive (caccia, esplorazione, baratto, ecc.);

— *K. Gross*: l'attività ludica risponde al triplice bisogno della natura, dello sviluppo, dell'affermazione di se stessi;

— *Claparède*: il gioco è effettuazione e soddisfazione di bisogni e desideri;

— *Piaget*: la ludicità è un processo di assimilazione dissociata dall'adattamento;

— *Chateau*: il gioco è un impulso cosciente, volontario, intenzionale, che esprime tipicamente l'umano;

— *G.M. Bertin*: la gioscosità è la sfera della levità, dell'avventura.

Tutte le teorie, pur cogliendo parziali aspetti e funzioni del gioco, ne ribadiscono la sua universalità e metatemporale. La realtà storico-geografica e le differenze individuali e sociali incidono nel caratterizzare gli elementi ludici o nel deformarli oppure nel negarli.

Ai nostri tempi la gioscosità dell'uomo è snaturata dalla massificazione, dalla pianificazione del tempo libero, dal competitivismo, dalla routine imitativa e non partecipativa, dal commercialismo, da tutti quei caratteri negativi della crisi mondiale e globale che soffocano la libertà, la creatività, la gioia di vivere. Si assiste ad un capovolgimento: le attività che richiedono impegno e responsabilità sono assunte e praticate con la leggerezza del gioco; quelle giucose invece sono esercitate con accanimento, serietà, faticosità e lucrosità. Nelle dittature militari o monopartitiche il gioco organizzato è un mezzo di sfogo dell'aggressività, un'evasione per addormentare le coscienze ed imporre sempre più la dominazione. Nelle democrazie si gioca per consumare e consumarsi, per gareggiare, per imporsi professionisticamente e propagandisticamente nell'efficienza e nella potenza economica.

La necessità del gioco per i fanciulli

Quale fenomeno generale dell'esistenza e come dimensione umana, il gioco è necessario per tutti e soprattutto per i bambini ed i fanciulli. Coloro che per motivi esterni ed interni non hanno mai giocato da piccoli sono destinati a restare immaturi ed irrealizzati. Costoro, per fortuna, sono pochissimi e rarissimi in quanto il gioco è legato alla fantasia — con la quale ha inizio ad un tempo l'attività psichica e

ludica negli esseri umani — e tutti, almeno nell'infanzia, sono dotati di fantasia.

La fantasia è la capacità di formare una rappresentazione mentale di un oggetto o di un evento, di una funzione o di una tendenza istintuale non attualmente presente ai sensi. Per Freud la fantasia ha una funzione adattiva, di difesa contro le ansietà, di controllo dell'istinto, di compensazione delle frustrazioni. Gradualmente all'attività fantastica si affianca la consapevolezza della percezione del reale.

Per il bambino e per il fanciullo, nel giocare, realtà e fantasia si confondono, le situazioni di conflitto si risolvono, i movimenti percettivi si coordinano e si esercitano attraverso la ripetitività, si simbolizza, si imita, si prova piacere, si costruisce, ci si organizza spontaneamente e volontariamente, ci si sottopone alle regole. Così, obbedendo ad un dinamismo interno, bambini e fanciulli maturano e crescono giocando, passando, nelle fasi ludiche, dall'isolamento al gioco parallelo, da quello associativo a quello collaborativo sempre in concomitanza allo sviluppo di tutta la loro personalità. Si arricchiscono umanamente, si manifestano liberamente, risolvono i loro problemi vitali e praticano l'igiene mentale (giocoterapia).

Inoltre, soltanto nel gioco i fanciulli sono pienamente attivi e partecipativi nel provocare le situazioni, nel dominarle, nel ripeterle, nell'inventarle, nel godere intellettualmente e fisicamente, nell'usare tutti i meccanismi psichici (emotivi, irrazionali e liberi; simbolici, coscienti e creativi) della loro integrale personalità.

Purtroppo l'inclinazione infantile all'attività ludica è frustrata dalla fatticità attuale — socioculturale — che variamente, secondo l'ambiente storico-geografico in cui tende ad effettuarsi, la ostacola e la deforma. Nei Paesi depressi la fame, la denutrizione, il lavoro anticipato, le malattie impediscono l'attuarsi del gioco e di ogni ricreazione. Presso i popoli sovrasviluppati industrialmente, l'emarginazione, la discriminazione, le sollecitazioni commerciali, l'indirizzamento massiccio verso alcune attività ludiche e verso l'acquisto di costosi giocattoli privano i giochi di spontaneità, di creatività, di educatività. Nell'un caso e nell'altro, in diversa misura, non si assolve il diritto del fanciullo di «avere ogni possibilità

(*) Prof. Tommaso Oriana, condominio di Via Isonzo 11, 22066 Mariano Comense (CO).

di dedicarsi a giuochi e ad attività ricreative orientate verso i fini che l'educazione si propone»¹

Il valore educativo del gioco

Scrisse un pedagogista: «I fanciulli giocano perché senza gioco non c'è allegria e senza allegria non c'è insegnamento gradito, interesse, simpatia; non c'è amore e senza amore non c'è educazione. Se, dunque, vogliamo educare, bisogna lasciarli giocare. Giocano perché giocando sono felici e non si educa per togliere loro la felicità. Giocano perché giocando sviluppano le loro forze corporali e spirituali, ed educare vuol dire sviluppare e svolgersi».

La giocosità coincide con l'educabilità dei fanciulli: l'hanno capito gli antichi greci e romani e tanti grandissimi educatori come Vittorino da Feltre, S. Filippo Neri, Federico Froebel, S. Giovanni Bosco, ecc. «Il Preyer rivelò che tutta la vita del bambino è giuoco, cioè sperimentazione, intelligenza, emozione, e che, mentre l'uomo sceglie il lavoro per necessità, esercita invece la sua scelta nel gioco e lo fa con assoluta libertà, perché il suo diletto è conquistato solo dalla condizione stessa della libertà»².

Pur non esaurendo tutta l'educazione — né in senso longitudinale (dal punto di vista dell'avvenire), né in quello trasversale (attuale) — l'attività ludica è un fattore di perfezionamento dell'individuo e della società. Difatti, allontanata la noia, non affatica, fa sorgere nuove energie, esercita le tendenze alla socialità, produce cultura. Corpo e spirito del fanciullo procedono unitariamente alla ricerca del piacere, imponendosi regole, compiendo esperienze di ogni tipo, scaricando tumultuosamente l'esuberanza propria dell'età fanciullesca.

Il giocare è già in se stesso un processo educativo, senza che dall'esterno vengano prefissati mezzi, modi e fini. Anzi, i cosiddetti «giochi educativi» ed i giocattoli per essi approntati sono nello stesso tempo antiludici ed anti-educativi proprio perché sono predisposti artificialmente e non lasciano margine alla spontaneità, alla libertà di scelta, alla creatività che sono i costitutivi fondamentali del gioco e perché scoperto è il fine didascalico ed insegnativo. Giustamente — osserva l'Agazzi² — «il gioco può essere un'utile

guida educativa, non mai un mezzo diretto di educazione». Ciò vuol dire che, dovunque si compia ed in qualsiasi momento, per essere educativo il gioco deve mantenere i caratteri ludici, che poi sono conoscitivi e morali, affettivi e sociali, di desiderabilità e di gradevolezza.

Principi didattici del gioco

Un principio didattico unico presiede ad ogni metodologia ludica: il gioco determina da se stesso il modo del suo svolgimento, a seconda dell'età di chi lo compie, del tipo di gioco assunto (fisico, mnemonico, attentivo, immaginativo, imitativo, costruttivo, individuale o in gruppo, recitativo, teatrale, osservativo, artistico, ecc.), del posto, del tempo, dei mezzi a disposizione per attuarlo.

Bisogna però osservare che l'attuale civiltà dirigistica e massificata trattiene, dirige ed incanala gli impulsi ludici; non offre sufficienti spazi (aperti e chiusi) o polivalenti attrezzature per i giochi, e quelli che offre sono così burocratizzati da non mettere a proprio agio coloro che giocano e da non consentire la loro libera spontaneità. A loro volta, l'urbanizzazione, la famiglia nucleare e la stessa struttura scolastica sono più d'impedimento che di stimolo al giocare. Da qui sorge impellente il dovere degli insegnanti di proteggere, di non incanalare troppo e di non soffocare i giochi nel rispetto degli interessi dei fanciulli; da qui la necessità di seguire il criterio d'individualizzazione, di stimolare e rispettare i ritmi, le scelte e le tendenze degli scolari, i quali, individualmente o in collaborazione con i loro coetanei, trovano la possibilità di introdurre il gioco in tutte le discipline e le attività scolastiche.

In particolare, per il gioco la didattica non è mai normativa, rigidamente prestabilita e costrittiva, anche se non dev'essere improvvisata, caotica o confusionaria. E' invece occasionale, intenzionale, multidisciplinare, equilibratrice e compensatrice.

Ogni educatore deve tenere presente quanto rileva il Gesell a tal proposito²: «Il giuoco è uno sbocco per l'energia ostruita e sovrabbondante, manifesta la sua esuberanza col riso, col chiasso, con l'euforia. Il giuoco è ripetitivo, imitativo o ritmico nel saltella-

re, nel danzare, nell'espressione drammatica; è esercizio psicomotorio nella corsa, nel salto, nella lotta, nello spingersi, nell'urtarsi, nell'equilibrarsi ed in una quantità di attività muscolari grandi e piccole. Si ricollega al passato nelle agitazioni emotive che accompagnano la caccia, il nascondersi, il rincorrersi, il combattere e nei passatempi più tranquilli come l'esplorare, il raccogliere, l'ammucchiare, il curare piante, fiori e animali; penetra nell'avvenire stimolando impulsi di curiosità, di esperimento, di sfruttamento e di lavoro manuale. Nei fanciulli di vivo ingegno si manifesta in ricchezza di risorse, in originalità e persino in genio; in tutti esercita una funzione ricreativa. Serve ad organizzare le capacità di cui il fanciullo è dotato; nei momenti supremi ne rivela l'individualità e la potenzialità».

Non bisogna, però, cadere nel panludismo e ridurre tutta l'attività scolastica a gioco. Soltanto la scuola materna è tutta ludica. In quella primaria, nel primo ciclo deve prevalere ancora la giocosità e pervadere ogni insegnamento-apprendimento, mentre nel secondo ciclo l'alternarsi di gioco e lavoro, lo studiare, l'apprendere, il ricercare dovrebbero svolgersi come se si giocasse.

In sintesi, per quanto riguarda la didattica, gli insegnanti:

— dovrebbero mediare le sollecitazioni ambientali e compensare le eventuali deficienze e lacune ludiche dei loro scolari di ordine naturale e socio-culturali (fornire attrezzature, spazi e tempo per i giuochi);

— dovrebbero animare, stimolare, incoraggiare, indirizzare iniziative, inclinazioni, disponibilità;

— dovrebbero giocare con i loro ragazzi e partecipare vivamente alla loro allegria, senza frenare la loro inventività e la loro attività, ma evitando pericolosità, dispersività, incongruenze, aggressività.

¹ Dichiarazione dei diritti del fanciullo - O.N.U., 20 Novembre 1959.

² A.A.V.V., *Psicologia, Pedagogia, e pedagogia emendatrice*, AVE, Milano 1960.

Di utile consultazione:

- L. Volpicelli, *La vita del gioco*, Armando, Roma 1966.
- G. Genovesi, *Il gioco*, Le Monnier, Firenze 1977.
- A.A.V.V., *Giocattoli e giochi didattici*, Le Monnier, Firenze 1977.

Dagli esperti di psicologia infantile viene comunemente sottolineato il fatto che il bambino si trova immerso, fin dai primi momenti di vita, in una dimensione magico-animistica, a differenza dell'adulto il quale è costantemente dominato da concetti logici e astratti. In realtà il mondo del bambino, nonostante le apparenze, possiede una consistenza e uno spessore emotivo ben più concreto di quello dell'uomo fatto.

Difendiamo le vive esperienze del fanciullo

Per un fanciullo di tre anni, infatti, non esiste, per esempio, il concetto di padre, se non posto in stretta collocazione con l'esperienza naturale ed affettiva che egli ha del suo papà, oppure dei genitori dei suoi amici. Allo stesso modo, se gli si parla dei bambini, egli non pensa alla categoria psicologica che li rappresenta, ma vede materializzarsi davanti a sé Marco, Maria Paola, ecc., di cui ha esperienza e che conosce in modo naturale ed immediato.

Il concetto di «padre», di «bambino», di «scuola», di «città», di «paese», e tutte le numerose etichette stereotipe che popolano il linguaggio degli adulti, non corrispondono al suo modo carico di sensazioni emotive e sostanzialmente concrete di comunicare. I concetti consistono in meri schemi verbali di cui il bambino sembra rifiutare il più delle volte l'intrinseca povertà. Afferma A. Huxley: «Una vita vissuta soltanto attraverso la logica e l'intelletto, è una esistenza da moribondi». Se noi parliamo del sole e della luna, ci riferiamo ad una serie di nozioni, spesso ricordo di lezioni imparaticce negli anni di scuola, che ce li rappresentano come corpi celesti facenti parte di un sistema cosmico con le sue leggi fisico-matematiche, ma sostanzialmente la rievocazione è incapace di suscitare risonanze emotive e commozioni.

Per il fanciullo, nella sua spontaneità e vivacità immaginativa, la luna e il sole sono invece parole altamente pregnanti, la cui ricchezza riesce a scatenare in lui le suggestioni del sentimento e della fantasia. In tal mondo il sole può essere un'infinità di cose. Il sole è per lui quella specie di disco rossastro che sta in mezzo al cielo azzurro e su cui non si può posare lo sguardo tanto la sua luce appare intensa; oppure è il

Serietà e logica del gioco infantile

di Franco Tarasconi

riverbero di luminosità che occhieggia nelle giornate autunnali attraverso le ultime foglie degli alberi nel parco sotto casa. E quando all'imbrunire l'aria si fa più fredda e scura, il sole lascia il posto alla luna, una pallida e misteriosa faccia rubiconda, che ci segue allorché cammini e si arresta se ti fermi.

Questi sono il sole, la luna e tutte le cose che ci stanno intorno. Il suo modo infantile e «illogico» di rappresentarle sta a testimonianza della sua superiorità nei nostri confronti; le sue intuizioni, cariche di affettività, possono risultare di gran lunga più autentiche e immediate di tutte le nostre ipotesi scientifiche e dei nostri sottili sillogismi.

Il fanciullo non chiede altro, ai propri genitori e ai propri maestri, che un atto di fiducia nella vita: di rispettare il suo bisogno di nutrimenti affettivi e di assecondare la sua immaginazione che vive nelle favole e nel gioco. Da questo punto di vista assai più saggi si dimostrano i cosiddetti popoli «illettrati» del Terzo Mondo, i quali essendo meno di noi asserviti alle catene della logica e delle generalizzazioni astratte, riescono ad essere più di noi, vicini ai bambini.

Le teorie psicopedagogiche sul gioco

Nonostante la fondamentale incompiutezza degli adulti rispetto alle necessità psicologiche della mente infantile, rappresenta sicuramente una delle maggiori conquiste della pedagogia contemporanea, l'aver posto l'accento sulla necessità di impostare per tempo piani didattici che tengano conto dell'educazione alla creatività e che potenzino le esperienze dei bambini, orientandole verso la realtà sociale e interpersonale. La formazione in senso lato della personalità infantile si propone tali mete affinché il bambino possa

sempre meglio integrarsi nel mondo che lo circonda. Ma gli inizi di questo lento apprendistato sociale, vanno ricercati in un ambiente che gli consenta di socializzarsi, nel quadro delle interazioni dinamiche con le istituzioni, con le persone e mediante le attività che maggiormente sono congeniali alla sua emotività e possibilità di espressione. Esse consistono, per tutti i bambini di questo mondo, principalmente nel gioco, nelle attività espressive e di drammatizzazione e nel lavoro manuale.

In tal modo nelle comunità scolastica e nella famiglia del bambino, il gioco e il lavoro manuale non dovrebbero più essere intesi come attività accessorie, oppure come puerile divertimento, ma come un suo diritto acquisito, indispensabile al bambino stesso per sviluppare e strutturare in modo sano le proprie capacità di realizzazione positiva con l'ambiente sociale.

Il gioco, al di fuori delle varie interpretazioni che si differenziano soprattutto per coglierne più a fondo le sfumature, si pone come espressione dell'azione creativa dell'individuo, la quale è tanto più ricca quanto minore è stata su di lui l'incidenza di un condizionamento e di una educazione repressiva e autoritaria. La vita ludica del bambino rappresenta quindi il suo modo più naturale di essere, ed esprime attraverso quello che dagli psicologi viene definito atteggiamento patico (finzione, superamento della realtà, capacità di porsi in situazioni di «come se...» ecc.), l'amore e l'adesione creativa nei confronti della vita, di cui egli si sente spontaneamente capace.

Se questa tensione al superamento continuo della realtà per interpretarla mediante intuizioni e felici «illuminazioni» che vanno ben oltre le apparenze esteriori, rappresenta l'aspetto morale dell'attività ludica (presente in alto grado nei bambini e negli artisti), tuttavia non va messo in secondo piano l'aspetto cognitivo del gioco.

Secondo l'impostazione genetica del

(*) Dott. Franco Tarasconi, Via Naviglio Alto 5, 43100 Parma.

Piaget, sono individuabili tre tipi di gioco, corrispondenti a tre livelli di sviluppo:

1) *giochi di esercizio, di tipo sensoriale e motorio*: cominciano nei primi mesi di vita e consistono principalmente nella ripetizione di azioni e di gesti (gioco dell'afferrare oggetti, toccare, ripetizione di suoni, ecc.) e si evolve in forme sempre più complesse fino verso il decimo anno.

2) *Giochi che impegnano le capacità simbolico - rappresentative*: elemento fondamentale di questo tipo di attività ludica è la comparsa dell'atteggiamento di finzione (come se...). La loro comparsa si ha dopo il primo anno e viene evolvendosi, con la manifestazione del linguaggio, verso i molti giochi di imitazione fantastica (una scarpa diventa per il bambino una nave), di riproduzione mimica e di drammatizzazione. Dopo i sette anni il simbolismo egocentrico e individuale si adegua sempre di più alla realtà oggettiva esterna e alle regole sociali e reciproche dei giochi collettivi.

3) *Giochi operativi di regole*: essi compaiono intorno ai sette-otto anni e presentano la caratteristica di un insieme di regole logiche a cui i vari giocatori debbono uniformarsi. Ci possono essere giochi dalle regole spontanee mutuamente concordate, oppure giochi codificati la cui organizzazione è più rigidamente strutturata (palla capitano,

gioco delle carte, monopoli, ecc.). Queste attività hanno una duplice funzione: di assimilazione sul piano logico-intellettuale e di socializzazione, sempre più orientata alla cooperazione matura e consapevole tra gli individui. Naturalmente questi ultimi tipi di gioco sono quelli che maggiormente riscuotono l'interesse dell'adolescente e dell'adulto.

Dal punto di vista dello sviluppo infantile, il gioco rappresenta perciò una attività privilegiata:

— E' un esercizio funzionale che aiuta in modo spontaneo la maturazione delle capacità sensomotorie e logiche.

— Permette ai bambini d'impersonare ruoli che li avvicinano al reale e li maturano per una sempre migliore integrazione sociale. In tal modo si facilita l'avvicinamento critico e creativo del mondo emotivo e immaginativo del bambino con quello oggettivo esterno.

— E' un incoraggiamento a stabilire rapporti interpersonali di cooperazione e di collaborazione.

Il gioco infantile, la cui importanza è riconosciuta da psicologi e pedagogisti, si presta anche a funzioni diagnostiche e terapeutiche più di qualsiasi altra tecnica. Ciò può essere di grande utilità nel tentativo di normalizzazione del comportamento generale del bambino disadattato. Infatti il gioco, considerato come espressione spontanea dello

psichismo infantile, dovrebbe essere, contemporaneamente per lo psicologo e per l'educatore, un indispensabile mezzo di conoscenza e di azione. Il bambino impegnato in un gioco che lo prende emotivamente, proietta nei propri atteggiamenti e in modo non mascherato, le proprie tendenze e i propri eventuali *conflitti psicologici profondi*. Oltre all'aspetto diagnostico-conoscitivo (che deriva dalla messa in atto dei *meccanismi di difesa* individuali), va sottolineata la *funzione catartica* e di *abreazione* implicita nel gioco. A questo scopo, nella scuola gli insegnanti possono proporre attività di *rappresentazione scenica*, come le *libere drammatizzazioni* e il *teatro dei burattini*. Gli scolari potranno essere impegnati nel rappresentare scene di fantasia, favole classiche oppure inventate, fatti concreti della realtà scolastica e attinenti alle loro esperienze di vita.

Proposta per l'osservazione dell'attività ludica

Nell'ambito del programma educativo generale, spetta soprattutto agli insegnanti e ai genitori di interrogarsi sulle necessità ludiche e creative dei bambini a loro affidati. Nel rispetto del temperamento e delle attitudini individuali, si propone la seguente *scheda orientativa*, la quale può risultare di qualche utilità anche al fine di arricchire le nostre conoscenze psicologiche:

Profilo dinamico delle attività ludico-espressive

Giochi	Rappresentazione scenico-mimica e drammatizzazione	Attività espressive e plastiche
Atteggiamento ludico	Capacità di identificazione	Coordinamento motorio e orientamento spaziale
Interesse	Capacità di rendere sentimenti	Motricità fine della mano
Vivacità	Capacità di improvvisazione	Abilità plastico-manipolativa
Irrequietezza	Capacità verbale - fabulatoria	Disegno e capacità rappresentative
Giochi individuali	- mimica	Uso del colore
Giochi di gruppo	Intraprendenza	Sicurezza nel tratto
Generosità	Comicità	Capacità nel rendere sentimenti e situazioni
Comprensione	Emotività	Capacità di collaborazione
Desiderio di primeggiare	Inibizione	Inibizione
Abilità	Ruoli preferiti	Originalità - creatività
	Abreazione e catarsi	- immaginazione
		Produzione fantastica
		Stereotipia
		Tratti patologici

Gesù ha osservato un gioco di bambini sulla piazza (Mt. 11,16-19; cf. Lc. 7,31-35) e ne ha fatto una parabola:

«A chi posso paragonare questa generazione? Assomiglia a dei fanciulli che stanno sulla piazza e si danno la voce dicendo: vi suonammo il flauto e non avete ballato, abbiamo intonato lamenti e non vi siete percossi il petto. E' venuto infatti Giovanni Battista che non mangia e non beve e dite: è un idemoniato. E' venuto il figlio dell'uomo che mangia e beve e dite: ecco un mangione e un beone!».

La parola di Dio ha qualcosa da dirci?

Due gruppi di bambini, schierati sulla piazza uno di fronte all'altro, decidono di giocare al funerale. Ma quando il primo gruppo intona le nenie funebri, l'altro gruppo non si muove. Ha perso interesse al gioco e dice: è troppo triste. Allora si cambia e si ricomincia da capo: si gioca allo sponsalizio. Ma anche questa volta il secondo gruppo non si muove e dice: il gioco è troppo allegro! Gesù rimprovera gli uomini di questa generazione di essere come quei bambini capricciosi. Non sanno quello che vogliono: criticano una cosa e il suo contrario.

E' l'unico caso, se non ricordiamo male, in cui il vangelo parla del gioco dei fanciulli, e anche in questo caso non è il gioco che interessa ma unicamente la sua forza di paragone. E' dunque impossibile interrogare la Bibbia sul tema del gioco?

Certo, se pretendessimo chiedere alla Bibbia che cosa pensa del gioco dei fanciulli, non troveremmo nulla. Diverso è però il caso se noi chiediamo alla Bibbia una luce su alcuni aspetti — quali, ad esempio, la creatività, la spontaneità, la libertà e la gioia — che noi oggi (e non certo la Bibbia allora) sappiamo essere legati al gioco. La Bibbia conosce queste dimensioni dell'uomo. Non parla di gioco, ma conosce il tempo libero e la festa e il loro profondo significato per l'uomo.

Oltre il quotidiano

Gioco, festività e tempo libero si presentano, anzitutto, come una *rottura* con la vita quotidiana, ne contraddicono la monotonia e le rigide regole. Inoltre si presentano come espressione di spontaneità, libertà e *gratuità*.

Festività, gioco e tempo libero

di Bruno Maggioni

Il lavoro è sempre funzionale a qualcosa, il gioco no. Si gioca perché è bello, semplicemente.

C'è di più. Gioco, festività e tempo libero — rompendo con il quotidiano e affermando la gratuità — intendono recuperare quegli aspetti profondi dell'uomo che la vita quotidiana non riesce ad esprimere. Non si esprime non importa quale gratuità (c'è anche una spontaneità che è capriccio, una libertà che è indifferenza alle cose, una gratuità che è evasione), ma *quella* gratuità che nasce dal profondo dell'uomo e delle cose. Quale? E' su questo che la Bibbia può avere qualcosa da dirci.

Senza dubbio c'è la tentazione dell'evasione e del disimpegno. La Bibbia — che conosce molto bene questa tentazione — ripete che la fede cristiana esige una partecipazione decisa e sofferta ai compiti di trasformazione del mondo e alle sue lotte più rischiose.

In questo senso è giusto affermare che la vita non è un gioco. Tuttavia la Bibbia ripete anche che questi compiti storici non sono tutto l'uomo. La storia non è l'unica realtà. Dio è nella storia, ma è anche al di là di essa, e così l'uomo. L'impegno storico non definisce tutto l'uomo. Egli è fatto anche per gioire, esprimere, celebrare, giocare.

Quale gratuità?

Alcuni teologi hanno fatto osservare che l'azione di Dio è paragonabile al «gioco». Egli ha creato il mondo non per necessità o per utilità o per non so quale fine: l'ha creato, semplicemente, perché ciò è bello. E ci ama non per necessità o utilità, ma perché amare è bello.

E' in questo gioco di Dio che si fonda il gioco dell'uomo. Gioco, festa e tempo libero non devono essere a servizio del capriccio, dell'egoistica e disimpegnata affermazione di sé, della evasione. Purtroppo possono esserlo. Devono invece esprimere la gioia del-

la esistenza, della libertà, dell'amore: valori che valgono per se stessi, attorno ai quali si deve dunque far festa. E' in questa prospettiva che tutte le religioni comprendono celebrazioni e feste.

Il sabato, ovverossia festa, riposo e tempo libero

Gli ebrei avevano, e con una certa abbondanza, giorni di festa e di riposo (che noi oggi potremmo — sfruttando certe analogie — far rientrare nella categoria di «tempo libero»), e la Bibbia non si limita a registrare questi tempi, ma li approfondisce nel loro significato umano e religioso.

La Scrittura racconta del riposo di Dio dopo il lavoro della creazione, registra i tempi di riposo (il sabato e le feste) che scandiscono l'anno e il lavoro degli uomini, e parla di un riposo futuro verso cui tutta l'umanità è incamminata.

I tempi di riposo — quelli, appunto, che interessano il nostro discorso — prendono senso e luce dal riposo di Dio di cui sono una imitazione e dal riposo futuro di cui sono un anticipo. Questa semplice idea biblica merita di essere sottolineata, tanto ci pare originale e ricca di conseguenze: il riposo che scandisce il lavoro degli uomini deve imitare il riposo di Dio e anticipare il riposo futuro.

Il capitolo primo del *Genesi* narra che Dio, dopo aver lavorato sei giorni all'opera della creazione, si riposò:

«Allora Dio, nel settimo giorno, portò a termine il lavoro che aveva fatto e cessò, nel settimo giorno, da ogni fatica».

Il racconto è simpaticamente antropomorfo. Dio è descritto come un artigiano che alla fine della giornata si ferma a guardare soddisfatto il lavoro compiuto: un riposo che è godimento e contemplazione.

Don Bruno Maggioni, Via Battisti 8, 22100 Como

Il sabato trova la sua origine in questo riposo di Dio.

Genesi 1,28 comanda il lavoro e il dominio sulle cose, impegna l'uomo a imitare il lavoro di Dio. Ma in questo impegno c'è un ritmo: è il ritmo del lavoro di Dio alla creazione, non il ritmo dello schiavo in Egitto. E c'è una direzione: l'uomo è fatto per il godimento, per il riposo: sottomettere il mondo ma per goderlo. Il lavoro non è il fine dell'uomo: il fine dell'uomo è il riposo con Dio.

Nella riflessione ebraica il sabato è anche divenuto il segno e l'anticipo del riposo escatologico. Anticipa il mondo nuovo, pregustandolo. Così pensa, ad esempio, Isaia (56,1-7) sottolineando il motivo della gioia, della festosa comunione con Dio, del festoso raduno di tutti gli uomini:

«Così dice il Signore:

"Osservate il diritto e praticate la giustizia, perché prossima a venire è la mia salvezza; la mia giustizia sta per rivelarsi".

Beato l'uomo che così agisce e il figlio dell'uomo che a questo si attiene, che osserva il sabato senza profanarlo, che preserva la sua mano da ogni male.

Non dica lo straniero che ha aderito al Signore:

"Certo mi escluderà il Signore dal suo popolo!".

Non dica l'eunuco:

"Ecco, io sono un albero secco!".

Poiché così dice il Signore:

"Agli eunuchi che osservano i miei sabati, preferiscono le cose di mio gradimento e restano fermi nella mia alleanza, io concederò nella mia casa e dentro le mie mura un posto e un nome migliore che ai figli e alle figlie. darò loro un nome eterno che non sarà mai cancellato.

Gli stranieri, che hanno aderito al Signore per servirlo e per amare il nome del Signore, e per essere suoi servi, quanti si guardano dal profanare il sabato e restano fermi nella mia alleanza, li condurrò sul mio monte santo e li colmerò di gioia nella mia casa di preghiera. I loro olocausti e i loro sacrifici saliranno graditi sul mio altare, perché il mio tempio si chiamerà casa di preghiera per tutti i popoli" ».

(Isaia 56,1-6)

Infine, secondo un altro filone di testi, il sabato si riallaccia alla liberazione dall'Egitto, ne è il memoriale. A ben guardare, ordinando la cessazione dal lavoro quotidiano, il sabato non comanda qualcosa di particolare, qualcosa da fare, ma semplicemente di rallegrarsi del dono ricevuto, della libertà ottenuta. Riposo e tempo libero sono in se stessi un segno della libertà conseguita. Il poter far festa è già in sé un segno di libertà. Israele fu schiavo in Egitto, e durante la schiavitù non c'era posto per il riposo e la festa: c'era posto solo per la fatica e il lavoro.

«Faraone diede quest'ordine agli ispettori e ai sorveglianti del popolo: non date più paglia a questi uomini per fare mattoni, come invece facevate in passato; se la procurino da sé, e imponete loro la medesima quantità di mattoni come prima. Sono dei fannulloni e van gridando: andiamo a festeggiare il nostro Dio! Siano sovraccarichi di lavoro: pensino a lavorare e così non daranno retta alle favole». (Esodo 5,6-7)

Un diritto minacciato

Gioco, festività e tempo libero sono un diritto dell'uomo. Ma è un diritto minacciato, e la Bibbia lo sa. Le minacce nascono da una distorta concezione di Dio. La minaccia viene, ad esempio, dalla mentalità dei ricchi mercanti e dei ricchi agricoltori, gente che è profondamente incapace di credere nella gioia della libertà, nella fraternità, nella festa. Essi non hanno tempo da perdere, devono lavorare, produrre e guadagnare (cf. *Amos 8,4-6*).

Gioco, festività e tempo libero si spengono quando l'uomo non è più concepito come l'immagine di Dio e il Signore del creato, quando l'uomo è per la produzione e non invece la produzione per l'uomo. Ma si spengono anche là dove si dimentica che Dio, a cui l'uomo deve servire e per il quale deve vivere, è un Dio il cui amore e la cui obbedienza non sono mai in concorrenza con l'uomo, in concorrenza con la sua gioia e la sua libertà.



Il bambino e il diritto al gioco nella poesia

a cura di Savino Mombelli

Se il gioco è la vita dei bambini, il diritto al gioco non è che un riflesso o una traduzione del diritto alla vita. Chi impedisce ai bambini di giocare, di sognare, impedisce loro di essere, di vivere. Con tragiche conseguenze per noi adulti, per il mondo intero, in maniera che si potrebbe dire: chi impedisce ai bambini di giocare, impedisce al mondo di respirare, di pregare, di ricrearsi, liberarsi, redimersi.

* * *

L'universo come gioco. Per i bambini, la creazione non è il lavoro di Dio, ma il suo gioco. Dio, per loro, non ha prodotto niente, ha soltanto giocato. Al che potremmo aggiungere: proprio perché ha soltanto giocato, ha prodotto cose meravigliose e belle, tutti gli incantesimi dell'universo visibile. Lasciando giocare i bambini, indichiamo all'uomo moderno una via d'uscita dalla prigione del produrre e dalla gabbia d'oro del progresso tecnico. Lasciando giocare i bambini, ritroviamo il sentiero del disinteresse, di un lavoro creativo e pacificante, simile a quello di Dio. Ecco come un poeta, con gli occhi dei bambini, vede il giocare di Dio:

Iddio, amico dei fanciulli

*Iddio, amico dei fanciulli,
ha un pallone di color bianco opale
e un altro pallone rosso color del sole
e gioca, giorno e notte, a football;
ha calcciato la luna proprio adesso
di dietro al muro e, domattina,
[di dietro al colle,
calcerà il sole.*

Cassiano Ricardo (Brasile)

Che cosa pensa Iddio di questa filosofia dei fanciulli? Pare proprio d'ac-

cordo con loro, come è d'accordo con gli uccelli che cantano e con i fiori che sbocciano. Ce lo assicura un grande pensatore e poeta del nostro tempo:

Dimentico dei suoi adoratori

*Dagli archi scuri e solenni del tempio
corrono a rotolarsi nella polvere
i bimbi.*

*Dimentico dei suoi adoratori,
Dio guarda i bimbi
che giocano felici.*

R. Tagore (India)

Dove c'è gioco c'è vita. Lo psicologo post-freudiano Erich Fromm afferma che l'eccessivo amore all'ordine vuole tutto fermo, tutto inchiodato, vuole la morte. Il gioco invece è un certo disordine, è capriole, è vita. Chi lascia giocare i bambini, chi permette un po' di disordine, vuole la vita. Molto prima di Erich Fromm, un poeta ha ripreso dal vivo la prova di quel principio:

Il bagno

*Accanto al ponte del ruscello,
fanciulli nudi giocano nell'acqua che
[sfavilla,
il sole brilla sugli umidi corpi
coperti di squame lucenti.*

*Sbocca dalla stradetta il corteo funebre:
la bara listata di giallo
sorretta da quattro uomini abbrunati...
Con oscuro pudore i bimbi ignudi
si affrettan sotto il fornice del ponte
come temendo di offender la morte.*

*Ora già sale verso il cimitero
la bara cupa con le liste d'oro.
E nell'acqua fuggente del ruscello
nuove capriole fanno i corpi ignudi
esaltati dal fremito spontaneo
e invitto della vita.*

Ruy Ribeiro Couto (Brasile)

Il gioco come catarsi. Sulla bocca dei bimbi che giocano le offese sono carezze. Le armi dei bimbi che giocano alla guerra sono medicine che inducono a sonni profondi. Ce ne parlano due poeti italiani:

Gioco di bambini

*I fanciulli battono le monete rosse
contro il muro. (Cadono distanti
per terra con dolce rumore). Gridano
a squarciagola in un fuoco di guerra.
Si scambiano motti superbi
e dolcissime ingiurie. La sera
incendia le fronti, infuria i capelli.
Sulle selci calda è come sangue.
Il piazzale torna calmo.
Una moneta battuta si posa
vicino all'altra alla misura di un palmo.
Il fanciullo preme sulla terra
la sua mano vittoriosa.*

Leonardo Sinigalli (Italia)



In fila indiana

*Filaastrocca in fila indiana,
per la tribù dei Piedi di Rana,
per la tribù dei Piedi Neri,
per gli Apaches, gran guerrieri,
per i Navajos, i Mohicani,
gli Irochesi ed altri indiani,
compresi quelli del mio quartiere
che fanno la guerra tutte le sere,
poi se la mamma chiama "Carletto!"
fanno la pace e vanno tutti a letto.*

Gianni Rodari (Italia)

Il gioco vince le barriere. Il gioco, come la poesia o la creazione, parte dal profondo dell'essere e soddisfa esigenze essenziali e misteriose. Passa al di sopra di contingenze e condizionamenti secondari e provvisori per stabilire un ponte fra persone, poggiandolo su qualcosa che è a tutti comune.

La giostra

*Non c'è posto per Jim Crow
sui cavalli della giostra?*

*Un signore mi domanda:
perché ne hai tanta voglia?*

*Io vengo dal Sud,
dove al negro e al bianco
— laggiù nel Sud —
non è permesso di sedere accanto.*

*C'è un vagone per Jim Crow,
un vagone a parte sul treno,
laggiù nel Sud.*

*E nell'autobus,
ci mettono dietro, nell'autobus.*

*Ma la giostra è rotonda rotonda
e non possono mettermi dietro:
dov'è dunque un posto,
a cavallo,
per un ragazzo negro?*

Langston Hughes (Stati Uniti)

Giocare è sognare. Impedire di giocare è impedire l'immaginazione, la creatività, il futuro. Impedire di giocare è impedire il sogno, la bellezza, la poesia. Se i grandi fossero ancora capaci di giocare e di sognare, il mondo potrebbe ritornare bello. Soltanto chi sogna un mondo diverso può renderlo diverso.

Coricato sull'erba

*Le ali delle nuvole sono leggere,
sembra che la luce piova
proprio di sotto,
sotto quelle ali bianche,
là, in quel punto.*

*Ora dove saranno le nuvole?
Forse su prati,
su quali paesi
che io non so?*

*Le nuvole veramente sono meravi-
[giose,
volano sempre e dappertutto.
Ci sarà certo un ragazzo
che mi somiglia.*

Kitahara Hakushu (Giappone)

Il gioco redime il mondo. Il gioco dei bimbi è contagioso. Si estende ai fiori e alle stelle, ai mari e agli altri uomini, agli altri mondi. Con il gioco, i bimbi riescono a possedere il mondo, l'universo, e a purificarlo.

Bambini

*Si accanisce a distruggere, il terrore.
Ma con le sue rovine
nuovi castelli erigono i bambini.*

R. Tagore (India)

Girotondo

*Dove facciamo la ronda?
Lungo le rive del mare:
sull'onde il mar danzerà
tessendo corone di fiori.
Sulle pendici dei monti?
L'eco dei monti risponde:
con voi vorranno cantare
tutte le pietre del mondo.*

*Nelle radure del bosco?
Tutte le voci del piano
e canti d'uccelli e di bimbi
nel vento s'incontreranno.*

*Facciamo la ronda infinita,
andiamo a intrecciarla nel bosco,
andiamo a intrecciarla sui monti,
su tutte le spiagge del mare.*

Gabriela Mistral (Cile)



Il tema del diritto al gioco si può affrontare, in sede storica, seguendo due piste principali e varie piste minori, ed è il tema che più può interessare, stimolare, coinvolgere una scolaresca per l'attrattiva dell'argomento, per la possibilità di stabilire una «vicinanza psicologica» con ragazzi d'altri tempi e d'altre civiltà, e per la messe di divertenti curiosità nelle quali potremo imbatterci: vale dunque la pena di utilizzarlo con impegno e preparazione.

Attività principe

La prima pista ha come centro il gioco in se stesso, attività principe dell'infanzia e suo *modo di essere* (mentre per gli adulti il gioco è sempre un *modo di fare*), nel quale interamente si rivela. Ricercare le risposte alle domande: «Dove, come, quando giocavano i ragazzi delle varie epoche?», vuol dire in sostanza abbordare, da un versante particolare ma significativo, le vette emergenti di alcuni grandi problemi, quali ad esempio:

— *Condizione del fanciullo*. Suo ruolo nella famiglia e nella società nell'epoca in esame (ad es. il fanciullo spartano staccato a 7 anni dalla famiglia).

— *Urbanesimo*. Luoghi e spazi possibili per i giochi del fanciullo.

— *Situazione culturale e politica*: come era considerato il gioco da parte del mondo adulto (semplice «perditempo» dei fanciulli e attività «inutile» perché non produttiva, o preparazione per i maschi alla vita militare, preparazione a ruoli diversi tra maschi e femmine, bisogno psicologico, occasione consumistica, ecc.).

— *Rapporti familiari*: genitori-figli, autorità e libertà, formalismo e convenzioni.

— *Giocchi di imitazione* del mondo adulto da cui si deducono professioni, attività, mode, fatti prevalenti nell'epoca (es., i bambini francesi della Rivoluzione che giocavano alla ghiottina...).

— *Condizione femminile* (tempi, luoghi e tipi di giochi delle bambine).

Di questa prima pista sarebbe estremamente lungo e complesso fornire materiali e dettagli: ci accontentiamo dunque di questa rapida traccia.

La seconda pista ha per centro un oggetto, il *giocattolo*, che per la sua

I giocattoli disegnano i secoli

di **Domenico Volpi**

concretezza (materiali, tecniche di costruzione...) e per la sua forma (riferita ad arnesi, vestiti, attività, miti del mondo adulto) ci può dare collegamenti diretti con la vita del tempo in cui fu fabbricato ed usato.

Le fonti primarie d'informazione sono i materiali ritrovati nelle tombe ove furono sepolti bambini, i dipinti (quadri, affreschi...) dei pittori che hanno raffigurato l'infanzia e i suoi giochi (es. Brueghel), e infine gli oggetti raccolti dai collezionisti (es. bambole, soldatini di stagno...).

Grazie a questi documenti primari e ad alcune descrizioni di autori sappiamo molto sull'evoluzione del giocattolo nei tempi. In enciclopedia, libri di divulgazione, opere sulla vita quotidiana nei secoli passati, romanzi storici con protagonisti ragazzi, possiamo reperire numeroso materiale *informativo*: sarà importante però non limitarsi a tale raccolta, bensì tentare *ipotesi e deduzioni* sulla società, la tecnica, il lavoro e la vita dei ragazzi del tempo; ipotesi poi da verificare in altri libri e nell'esperienza.

Giocattoli nei tempi: l'antichità

Non conosco documentazioni di giocattoli nella preistoria: possiamo supporre che fossero composti di materiali semplici e deperibili, come legni ricoperti d'erba e di paglia a formare fantocci e bambole, canne forate a farne flauti, pezzi di osso con forme stilizzate di figure, argilla cotta al sole...

Un modellino di carro sumero di bronzo, alto cm 7,2, è conservato nel museo di Bagdad. Numerosi sono i *giocattoli egizi*, poiché questo popolo usava porre nelle tombe gli oggetti cari ai piccoli defunti. Alcuni esempi: una *tigre di legno* di 3000 anni fa (Tebe), con occhi di vetro e denti di bronzo, che serra le fauci al tirare di una cordicella; *palle* di legno, d'avorio e di papiro, trottole di legno o argilla o

pietra rinvenute presso Alessandria (X sec. a.C.), bambole di terracotta...

Palle, trottole, bambole fanno parte di quella categoria di giocattoli «d'ogni tempo», anche se mutano le sostanze di cui sono fatte. Alcune *bambole* egizie erano bellissime, rivestite di stoffe preziose e dotate di arti snodabili. Anche in Grecia e a Roma v'erano giocattoli d'oro, d'argento, di bronzo, di rame, di legno, e bambole di cera, i poveri avevano bambole di stracci, confezionate amorevolmente dalle mamme. V'erano palle di stracci e di cuoio. Apollonio descrive poeticamente il giocattolo donato da Venere al piccolo Eros: «... una palla facile a lanciarsi, fatta di cerchi d'oro senza che se ne vedano le saldature; tra di essi serpeggia un'edera verdeggianti; se la lanci, essa tratterà una striscia di fiamma...». La tecnica moderna oggi ci dà, con batterie, sfere e trottole luminose.

Su un vaso antico del V sec. a.C. è raffigurato uno *jo-jo*, giocattolo che riapparve improvvisamente sotto la Rivoluzione Francese e durante il Fascismo. Il *cerchio* di legno, spinto a colpi di bastone, fu un gioco popolare fra i Greci e i Romani, animò vere gare nel Medioevo, ed è durato fino a decenni or sono, quando il traffico s'è fatto più intenso e le strade troppo gremite.

Un artigiano greco del 500 a.C. realizzò un carretto di terracotta, con due cavalli stilizzati che alzavano la testa quando il bimbo trainava il giocattolo con la funicella, e carrettini d'ogni foggia e di vari materiali (specie di legno) furono fabbricati in ogni epoca da abili artigiani (Val Gardena) per la gioia dei bambini (si noti come, fino all'epoca odierna, gran parte della lavorazione dei giocattoli — specie di legno — sia stata artigianale).

V'erano poi tutti i giocattoli che producevano rumore: i piccoli avevano,

Dott. Domenico Volpi, Piazza Card. Ferrari 4, 00167 Roma.

nella Roma antica, *sonagli* e campanelli di metallo. Uno degli oggetti trovati più di frequente nelle tombe è la *raganella*; nelle opere di Clemente di Alessandria si narra che al piccolo Bacco fu regalato un tamburo (i giocattoli dunque erano la delizia degli dèi). Giocattoli sonori sono stati poi sviluppati, sotto diverse forme, dai Giapponesi e dai popoli del Messico e dell'America Centrale. Si credeva che il rumore, oltre a rallegrare i bambini, aiutasse a scacciare gli spiriti maligni.

Nel momento in cui assumevano responsabilità sociali, da adolescenti, i ragazzi dell'età classica segnavano questo passaggio consacrando agli dèi i giocattoli della loro infanzia, con formule che ci sono pervenute: «Filocle consacra a te Hermes, la palla rimbalzante, la rapida trottola, gli aliossi che egli amava tanto». Lo stesso facevano le ragazze con le bambole. Riti simili si ritrovano in Giappone.

Gli *aliossi* erano un esempio di gioco d'intelligenza e di abilità: erano una serie di ossicini (tratti da zampe d'agnello o di cinghiale) su cui erano incisi segni, che si dovevano combinare e incastrare secondo forme prestabilite.

Dal Medioevo all'Era Contemporanea

Nel Medioevo apparvero giochi destinati a «insegnare»: ad esempio, giochi di carte per far apprendere l'alfabeto! Si diffusero, ad uso dapprima dei figli dei castellani e dei signori, eserciti di soldatini di creta o di piombo (già noti ai Romani), o più sofisticati cavalieri di bronzo (alcuni del XIII e XIV sec. furono ritrovati quarant'anni fa a Parigi, sulle rive della Senna). Divennero col tempo piccoli capolavori, furono raccolti e collezionati perché riproducevano fedelmente (anche se spesso su una doppia superficie piatta) divise e colori dei reggimenti. Andersen vi si ispirò per una fiaba, «Il soldatino di stagno», che merita rileggere.

Il cavalluccio stilizzato (un bastone con la testa di cavallo sul quale il bimbo caracollava) era conosciuto dai Greci (ma anche dai Giapponesi e dagli Indiani): nel Seicento diverrà il *cavallo a dondolo* di cartapesta e, ai giorni nostri, il cavallino automatico a gettone.

L'invenzione medievale del mulino a vento diede il via al giocattolo della gi-

randola. L'*aquilone* apparve nel Rinascimento ma era una vecchia invenzione dei Cinesi. Nel Rinascimento trionfano le bambole: sono rigide, i fabbricanti ne fanno in gran numero versando colate di gesso ed altri materiali (in Giappone se ne realizzeranno delicatissime di porcellana e nascerà una Festa nazionale delle Bambole) entro degli stampi, e così moltiplicheranno la produzione: a seconda degli acquirenti verranno dipinte con minore o maggiore cura e completate con vestiti più o meno pregiati, fino a diventare piccoli capolavori. Le regine se le scambiano come doni: nel 1497, Anna di Bretagna offre una bambola preziosamente vestita a Isabella di Spagna. Venendo avanti nei secoli, una raccolta di bambole potrebbe rappresentare visivamente una rassegna della moda e del costume. Sono del 1815 le bambole di cartone e cartapesta, meno fragili e più articolate, e sono già del 1826 le prime bambole camminanti, con un meccanismo a molla.

Durante la Rivoluzione Francese, i bambini giocano con modellini di ghi-

gliottine ben funzionanti e taglienti (parecchi vi perdono un dito), primo esempio di giocattolo «politico». Ma trionfano anche, sulla spinta dell'Illuminismo, i giocattoli «scientifici» come ad esempio la *lanterna magica*, la rete per le farfalle, o delle curiose marionette di cartone robusto che hanno gli arti snodabili e collegati da fili per cui fanno delle curiose contorsioni, e il giuoco dei cerchietti da lanciare con due bastoncini, che durerà per tutto l'Ottocento e oltre.

Dalla metà dell'Ottocento, sotto la spinta del Positivismo e della nascente industria del giocattolo (soprattutto a Norimberga, in Germania), la scienza si sposa sempre più al mondo dei giocattoli. All'Esposizione parigina del 1825 il meccanico Maelzel presenta una bambola che dice «mamma» e «papà», a quella del 1855 appaiono piccoli paracadute, già alla fine del Settecento erano apparsi giocattoli calamitati ed elettrici che ora aumentano, fino a far dilagare la passione del trenino elettrico. Ma, per quanto possa sembrare strano, giocattoli meccanici furono costruiti fin dall'antichità: si ha notizia di alcuni che erano molto ingegnosi, capaci di muoversi con mezzi diversi (ad acqua, a molla e persino a vapore).

Nel 1903, il presidente americano Roosevelt incontrò nei boschi un cucciolo di orso e lo carezzò: fu fotografato e la foto fece il giro del mondo; un produttore di giocattoli lanciò l'orsacchiotto di *peluche* che in America si chiama Teddy (diminutivo di Teodoro, nome del presidente) Bear (= orso). Fu il trionfo del *peluche*, morbido, capace di dare ai bambini un senso di sicurezza e di affetto. E così ogni materia nuova offrì nuove possibilità: il caucciù, la gomma, le prime materie plastiche (celluloide, bakelite...) fino alle nuove materie plastiche morbide, lavabili, indistruttibili, economiche...

Oggi, naturalmente, è il regno della elettronica. Vi sono giocattoli meravigliosi manovrabili con pulsanti e capaci di ogni tipo di movimenti; ma ci farebbero ancora meraviglia gli automi costruiti dagli orologiai e dai meccanici dei secoli scorsi, ad esempio quelli di Jacques-Droz che sono conservati in Svizzera nel museo di Neuchâtel. Ed è sempre nuovo e sempre antico lo stupore di ogni bimbo di fronte al «suo» giocattolo, ricco o povero che sia.



Il fanciullo, il gioco e lo spazio

di Francesco Cassone

Nel quadro del presente tema s'impone una verifica del rapporto gioco-spazio almeno sotto due aspetti essenziali: 1) quello «soggettivo» del fanciullo che fin dalla prima età attraverso il gioco esprime la sua incessante ricerca del nuovo e dell'ignoto, costruisce il suo mondo e conquista lo spazio fisico imparando contemporaneamente a conoscere l'ambiente in cui si trova a vivere e agire; 2) quello «oggettivo» dello spazio in cui si svolge l'attività ludica, e quindi delle strutture delle nostre città e del problema del verde.

Da questa analisi risulterà evidente il carattere di essenzialità del gioco per la vita interiore e sociale del fanciullo: per troppo tempo questo suo diritto, anziché favorito e incoraggiato, è stato trascurato dagli adulti i quali a lungo lo hanno sottovalutato ritenendolo superfluo, in quanto semplice svago, pasatempo inutile, non-lavoro

L'esplorazione dell'ambiente attraverso il gioco

Il bambino cerca di prendere contatto con l'ambiente fisico attraverso il movimento quasi costante e s'ingegna di cogliere attraverso il piacere ludico della manipolazione le caratteristiche fisiche degli oggetti di gioco, come il peso e le dimensioni (per esempio, facendoli cadere, poi raccogliendoli e gettandoli nuovamente a terra). Partiamo dalla prima età per sottolineare come fin dai primi contatti esplorativi il bambino mostra un atteggiamento attivo di fronte alla realtà, in quanto è lui che «provoca la situazione quando e come vuole, che può modificarla e che è in grado di dominarla»¹. Questo ruolo attivo consente al bambino prima, al fanciullo poi di affrontare le situazioni vitali che man mano la realtà gli pre-

senta: egli acquista progressivamente una sicurezza grazie alla quale sarà in grado di considerare il mondo esterno nella sua reale dimensione.

Questa presa di coscienza attiva e critica del fanciullo e il conseguente «svolgimento di un ruolo creativo, volto non solo a un adattamento alla realtà»², ma anche ad agire su questa per modificarla»³, a dare risposte appropriate a circostanze mutate, hanno un significato di rilievo geografico. Se confrontiamo questo atteggiamento dei fanciulli nei confronti del loro mondo in miniatura con quello degli adulti, vediamo che facilmente proprio dall'età infantile ci viene un esempio e un monito: *l'uomo deve responsabilmente impegnarsi a dominare il suo ambiente, trovare sempre nuove soluzioni alle difficoltà che esso propone* (si veda la teoria della «sfida» della natura di Toynbee), *per divenire l'artefice della sua evoluzione, anziché restarne vittima.*

Nell'ambito di questo tema occorre qui ricordare come il diverso atteggiamento dell'uomo verso la natura, nel tempo e nello spazio, ha suggerito ai geografi tre teorie contrastanti: 1) l'uomo subisce l'ambiente (*determinismo*: v. pag. 13 del n. 1 di *Cem-Mondialità*); 2) l'ambiente offre all'uomo una scelta di possibilità che egli può sfruttare o no (*possibilismo*); 3) l'ambiente offre diverse scelte possibili ma alcune sono più probabili di altre (*probabilismo*).

Questo discorso sul rapporto uomo-natura può essere sviluppato sul piano didattico con un riferimento geografico concreto alla relazione che intercorre tra i vari tipi di gioco e l'ambiente. Così il clima influisce sulla scelta del luogo di gioco (per es., nell'Italia meridionale sono più diffusi i giochi all'aperto rispetto all'Italia settentrionale...) mentre le risorse dell'ambiente, sia naturali sia economiche, condizionano la scelta del materiale del giocattolo (il materiale povero offerto dalla natura: pietra, argilla, legno..., secondo i luoghi, il clima, la vegetazione, di fronte ai giocat-

toli sofisticati prodotti dal consumismo dei popoli sovrasviluppati).

Oltre alla libertà d'azione e di risposte all'ambiente, nel gioco il fanciullo giunge lentamente a scoprire altri valori: la *cooperazione* in vista di fine comune e la *divisione del lavoro*, passando così dal primitivo egocentrismo infantile a un bisogno sempre più forte di socializzazione. Anche questa esperienza tipica del mondo infantile acquista un significato geografico esemplare se la confrontiamo con il mondo degli adulti, soprattutto in connessione con i problemi di geografia umana: *possiamo dilatare il discorso, a titolo di esemplificazione, dall'economia chiusa di certe strutture agricole a quella aperta delle cooperative fino alla dimensione planetaria dell'interdipendenza economica degli Stati.*

Il gioco e la rappresentazione dello spazio nel fanciullo

La nozione dello spazio il fanciullo l'acquista dinamicamente attraverso il gioco: inoltre, chiarisce il Piaget, «lo spazio del bambino, la cui natura è attiva e operativa, si fonda a partire da intuizioni topologiche elementari, assai prima di diventare simultaneamente proiettivo ed euclideo»⁴. La conoscenza di un oggetto non consiste nella sua immagine mentale ma nella realizzazione di trasformazioni. L'ambiente esterno non è registrato passivamente: c'è un rapporto dialettico soggetto-spazio in cui il gioco fa da mediatore.

Il fanciullo per giocare ha bisogno dello spazio: questo spazio lo fa suo, lo conquista, diviene uno «spazio vissuto», dominato dalla dinamica vicinanza-lontananza, dove vicinanza è il mondo già noto e lontananza il mondo sconosciuto, da scoprire. Gli psicologi chiamano giustamente questa del fanciullo «la condizione di Ulisse». Infatti il fanciullo vuole esplorare gli sconfinati «terreni di caccia» che gli si aprono davanti: prima la stanza, poi la casa, il giardino, il parco. Va però ricordata una differenza «endogena» di atteggiamento tra maschi e femmine di fronte allo spazio: mentre in genere il maschio tende a espandersi nello spazio, a superare ostacoli, a muoversi velocemente, e quindi a conquistare lo spazio (*attività intrusiva*), la femmina svolge giochi più tranquilli che racchiudono lo spazio (*attività inclusiva*).

Prof. Francesco Cassone, Via Appia Nuova 185, 00183 Roma.

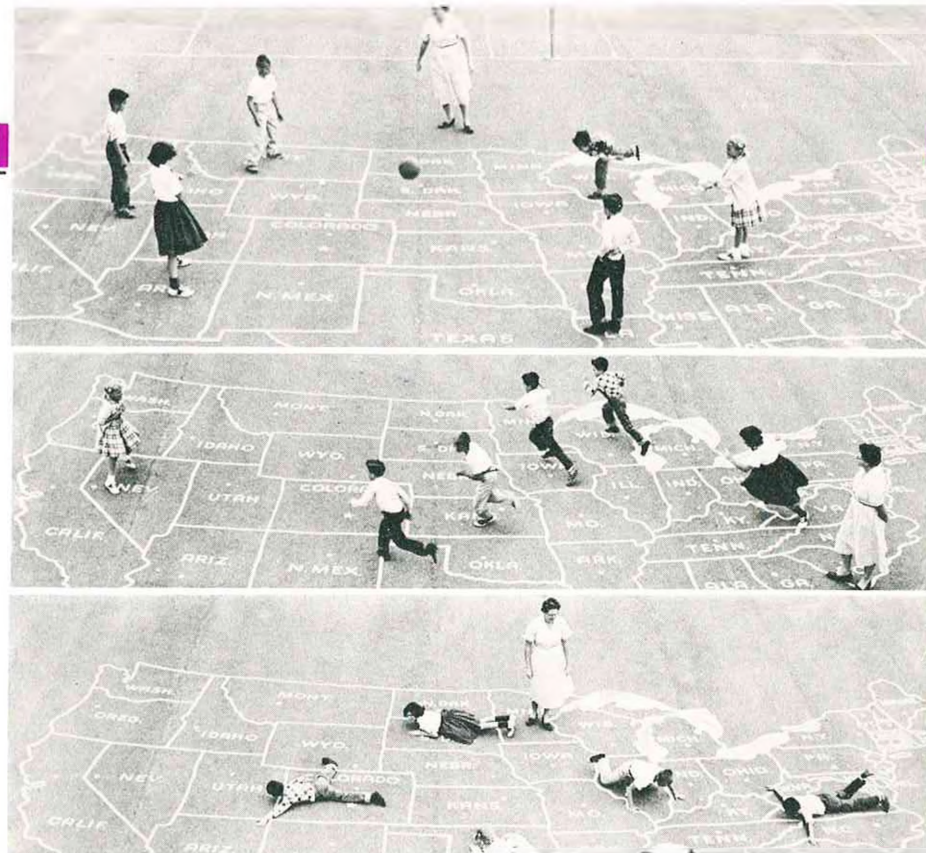
Lo spazio per i giochi

Si ripete spesso che l'infanzia è l'età dei giochi. Ma in effetti gli adulti, assillati dalla legge del profitto, non solo non riescono quasi più ad approfittare del tempo libero per «giocare», ma hanno finito col costruire una società e un modo di vivere in cui il diritto al gioco è di fatto in gran parte negato ai fanciulli. E' questa una delle conseguenze di un progresso da cui ci siamo lasciati travolgere, anzi che controllarlo in vista delle nostre esigenze sul piano umano. Ed è paradossale che una società che ha dilatato il tempo libero (qui è facile stabilire confronti con il passato anche recente), non è invece preparata a organizzarlo. «E' venuto il momento di riconoscere che le richieste di spazio verde per i bambini ha la stessa importanza, se non maggiore, di una richiesta di aumenti salariali» (Ferrarotti).

In termini geografici il problema investe l'organizzazione del territorio, in particolare la geografia urbana e l'urbanistica. Si tratta di reperire nelle nostre città le aree per le attività ricreative del fanciullo, rispettando le sue esigenze che chiedono spazi sempre maggiori con il progredire dell'età, che significativamente è stata definita «età robinson». Senonché le strutture urbane sono state organizzate per le esigenze degli adulti: un tempo, il gioco poteva svilupparsi anche nelle strade e nelle piazze, ma oggi questo tessuto connettivo è dissolto e vediamo che nelle città il fanciullo è racchiuso in spazi sempre più ristretti che ne impediscono le attività esplorative e che chiudono i suoi orizzonti, quando invece esplorare è la sua vocazione.

Alcuni dati per chiarire il fenomeno: contro un ottimo di 12 metri quadrati di verde per abitante e un minimo di 10, a Roma ne troviamo solo 2,3 (900 ettari per oltre 3 milioni di ab.) e a Napoli poco più di 1 m² (Stoccolma, per esempio, ne ha 80 per ogni ab.). La «legge-ponte» del 1968 fissava uno standard: 9 m²/ab. per aree per spazi pubblici attrezzati a parco contro 2,5 per aree di parcheggio (risultato: in molte città oggi queste superano le aree verdi...).

Secondo una recente ricerca Doxa risulta che in Italia circa il 30% dei ragazzi sotto i 15 anni gioca in casa, circa il 40% nel cortile e nel giardino della casa, solo lo 0,6% in palestre e



società sportive e il 4,2% in un giardino o parco pubblico. Inoltre, mentre nelle città con popolazione inferiore ai 100.000 ab. la percentuale dei bambini che giocano in casa è del 25%, nelle città con popolazione superiore ai 100 mila ab. sale al 41%: la percentuale di quanti giocano in cortile o in giardino scende dal 41% al 31%, quella di coloro che giocano in un prato sale dal 18 al 50% e nei giardini o parchi pubblici dal 2% al 13% (si può fare un'interessante confronto di questi dati effettuando un'inchiesta tra gli alunni stessi).

Risulta evidente come nelle grandi città il gioco dei fanciulli è prevalentemente intrafamiliare, con grande peso per la famiglia e scarsi effetti educativi, venendo a mancare il gioco collettivo. Il fanciullo urbanizzato risulta dunque sfavorito rispetto al suo coetaneo di campagna: quest'ultimo corre però a sua volta il rischio di essere avviato al lavoro in età precoce (può essere interessante una ricerca sul lavoro minorile sia come motivo di sfruttamento del fanciullo sia come ostacolo alla sua libera espressione nel gioco).

Per evitare gli inconvenienti della vita urbana nel 1890 l'inglese Ebenezer Howard aveva ideato le città-giardino, entità urbane di 30.000 abitanti, impostate su dimensioni umane, circondate da una cintura verde per limitarne la crescita e assicurare spazi aperti per l'agricoltura e il tempo libero. Secondo la sua teoria «città e campagna devono sposarsi»: sono così sorte intorno a Londra e ad altre città

inglesi, e in America, le *new towns* (= città nuove).

Ma questo non basta: già nell'architettura delle stesse case dovrebbe essere previsto lo spazio per giocare; la camera del bambino è invece per lo più una camera da letto, non una stanza da gioco. Si tratta di «realizzare in ogni città una rete quanto più fitta possibile di luoghi per i bambini nelle adiacenze dell'abitazione»⁽⁵⁾. A Copenaghen, per esempio, ogni proprietario di casa è obbligato per legge a far costruire un luogo per i giochi o di casa o di cortile con il contributo degli inquilini; a Zurigo e in altre città della Svizzera i luoghi per i giochi sono sorti grazie al lavoro comune dei padri, con il vantaggio inoltre che la massa anonima di una città viene ricondotta a livello di comunità.

La geografia e il gioco (Stati Uniti)

In alto: gli scolari lanciano il pallone nello Stato indicato dall'insegnante. Al centro: la gara di corsa verso lo Stato nominato dall'insegnante. In basso: la gara a chi riesce a toccare più Stati con le estremità.

¹ e ³ R. Vacchino, *Dimensione ludica e sviluppo della personalità*, La Scuola, Brescia 1974.

² Va ricordato che, per es., il Piaget nega invece che il gioco rappresenti uno sforzo di adattamento al reale.

⁴ J. Piaget, *La rappresentazione del mondo nel fanciullo*, Einaudi, Torino 1955.

⁵ A. Ledermann, *Lo spazio per i giochi nelle città*, in «Sapere» n. 651 - marzo 1964, pp. 160-166.

«Il fanciullo deve avere ogni possibilità di dedicarsi a giochi e ad attività ricreative orientate verso i fini che l'educazione si propone; la società e le pubbliche autorità devono impegnarsi ad agevolare il godimento di questo diritto». Così recita l'art. 7, capoverso 3, della «Dichiarazione dei diritti del fanciullo». Parole di estrema evidenza, protese all'operatività. Ma subito contraddette dalla realtà giuridico-amministrativa e socio-economica presente in quasi tutti i Paesi del mondo, e in particolare nei Paesi sottosviluppati.

Una esperienza esistenziale

Se la sapienza antica, infatti, ha coniato la sentenza «Primum vivere, deinde philosophari», realistico impasto di scetticismo ed epicureismo insieme, oggi la saggezza dei popoli, di fronte alla tragedia di due terzi della umanità che ancora vivono in drammatica situazione di sottosviluppo socio-economico e quindi culturale, è pronta nel grido «Prima vivere, poi giocare».

Sembra una irrisione alla miseria e alla povertà, alla fame e all'analfabetismo di oltre due miliardi di uomini, discutere accademicamente sul «diritto al gioco» fruibile da tutti, e in particolare dai fanciulli.

Il gioco è la prima, e l'ultima, esperienza esistenziale dell'uomo: egli inizia la sua conoscenza del mondo attraverso l'attività ludica, e sempre ricerca una ricreazione della propria integrità psicofisica mediante il gioco libero e organizzato: dalle più umili iniziative, intuitive e valorizzate sapientemente in Italia dal metodo delle sorelle Agazzi, alle più complesse espressioni ludiche programmate da Maria Montessori, nell'età infantile; dalle modeste, eppure valide, esperienze di gioco dell'età scolare negli usi e costumi della civiltà arcaica e contadina, alle molteplici, e talvolta ingombranti, manifestazioni sportive della civiltà tecnologica, fino alla macchinosa organizzazione dei giochi olimpici, nei quali Paesi ancora in via di sviluppo hanno profuso incalcolabili energie sociali ed economiche, all'insegna di un nazionalismo o di un razzismo certamente non lodevoli.

Come giudicare questi sforzi megapolitici pubblicitari di fronte alla do-

Prima vivere, poi giocare

di Carlo Pedretti

lorosa realtà di masse infantili e giovanili che non godono di strutture di base sufficienti per l'esercizio del diritto al gioco quotidiano e permanente, di massa, cioè non riservato a gruppi dediti al campionismo?

La risposta è evidentemente negativa. In due recenti «incontri» internazionali, la Conferenza della FAO a Roma con la partecipazione dei rappresentanti di 136 Paesi membri della organizzazione dell'ONU che si occupa dello sviluppo agricolo e il Convegno a Bologna tra Paesi europei e Paesi africani, dei Caraibi e del Pacifico, che rientrano nell'area del Terzo Mondo, i rilievi sulla situazione alimentare sono stati unanimi nel sottolineare le gravissime carenze ancora in atto in troppi Paesi del mondo:

— È vero che c'è più grano oggi rispetto a ieri; più riso, più mais, più prodotti agricoli; ma «sarebbe un errore coltivare facili ottimismo in corrispondenza del recente aumento della produzione alimentare: esistono milioni di persone che non arrivano ancora ad avere un pasto al giorno» (Barnala, ministro indiano dell'agricoltura).

— «Siamo uno dei Paesi più poveri della terra» (il delegato del Ciad, Paese africano del Sahel perennemente in lotta con il problema di una disastrosa siccità);

— «Oggi dobbiamo vendere almeno cinque tonnellate di rame per acquistare un semplice trattore» (il delegato dello Zambia, il quale ha dichiarato che l'economia del suo Paese «è stata per molti anni dipendente dalla produzione del rame, fino a che non ci siamo accorti che era una dipendenza precaria: oggi sappiamo che, per essere forte, la nostra economia deve arrivare a realizzare uno sviluppo agricolo adeguato»).

È stato anche rilevato che molti prodotti agricoli vanno perenti, dopo il raccolto, a causa dei parassiti, delle inadeguate e insufficienti attrezzature

di immagazzinaggio, delle difettose confezioni.

La sequenza delle «confessioni» potrebbe continuare a lungo. Ma con quale vantaggio operativo? Come, soprattutto, parlare di «diritto al gioco» di fronte a una situazione così sconcertante e allarmante perfino nella soddisfazione dei bisogni primari? Eppure il gioco è un diritto universale, specialmente per la prima età.

Il diritto al gioco oggi in Italia e in Europa

«La Carta dei diritti del fanciullo al gioco e al lavoro esprime orientamenti basilari sul piano pedagogico e urbanistico»¹, ma non indica i tempi e i modi, le risorse economiche e i modelli sociali di attuazione di tali diritti.

È al genio innovativo e alla coscienza etica di ogni comunità che viene demandato il compito di progetti e di esperienze ludiche di massa capaci di concretare un diritto al gioco che è inalienabile dalla natura umana, e in particolare dalle esigenze psicopedagogiche delle nuove generazioni.

S'impone una rapida carrellata sulla situazione odierna in Italia e in Europa. Diversa è la realtà tra Paesi ricchi e Paesi poveri, tra regioni industrializzate e regioni sottosviluppate, tra province di elevato tenore di vita e province di basso tenore di vita, e perfino, nelle stesse comunità provinciali, tra un consorzio o comprensorio costantemente all'avanguardia e un altro permanentemente alla retroguardia. Una situazione variatissima che non è data solo dalle risorse socio-economiche ma anche culturali: le une e le altre legate in un contesto sincrono di «alti» e «bassi» che sembrano irriducibili.

Con contraddizioni che inducono a meditare sul progresso e sul regresso

(*) Prof. Carlo Pedretti, Via Livrasco 2. Migliaro, 26100 Cremona.

globale della civiltà perfino nell'ambito di unità territoriali molto ristrette. Si osservi, infatti, lo stato della «città» che per natura dovrebbe essere largamente aperto all'attuazione del «diritto al gioco» infantile. Purtroppo, non è così.

«Le nostre città... sono fatte per lavorare, dormire, circolare... non certo per incontrarsi, per godere del riposo, per giocare»². Amara considerazione spiegabile solo con il fatto che fino al 1942 non è mai esistita nell'Italia post-unitaria una «legge urbanistica»; che quella del 1942 è rimasta praticamente in vigore fino al 1967, mai dotata di un regolamento di attuazione, senza indicazioni specifiche sulla salvaguardia del verde e dell'ambiente, nei quali inserire «aree ludiche pubbliche».

Solo con la creazione dell'Istituto per il Credito sportivo (1957) o la legge n. 622 del 1959 per iniziative turistiche e alberghiere, o la legge urbanistica n. 167 del 1962 sulle aree fabbricabili, inizia una nuova epoca, anche se solo marginale per l'esercizio del «diritto al gioco». Un'epoca in espansione solo con la circolare n. 245 del 1967 del Ministero dei Lavori Pubblici che, in riferimento alla citata legge del 1962, stabilisce le dimensioni degli spazi per i giuochi collettivi infantili a seconda delle età e per il tempo libero degli adulti: una circolare che purtroppo ha efficacia solo nei confronti dei quartieri di edilizia economica e popolare.

Nell'ultimo decennio (1967-77) si è

attuato molto poco, sia in sede legislativa sia in sede esecutiva, da parte del Parlamento e del Governo nazionale.

Molto diversa è la situazione in quasi tutti i Paesi di più antica e ampia democrazia in Europa:

«Ricordiamo ad esempio il ruolo che svolge la *Pro-Juventute* in Svizzera, l'associazione privata che si occupa dell'attività assistenziale e della ricreazione della gioventù; il *Central Council for Physical Recreation*, ente pubblico che coordina lo sport e la ricreazione in Inghilterra; il *National Fields Association*, organismo privato inglese che si occupa dei campi gioco per bambini; la tedesca *Aktion Sandflöh*, di carattere privato, che si interessa dei problemi ricreativi; in Francia esiste la Associazione «Francs et Franches Camarades» con finalità analoghe; in Svezia l'organizzazione delle attività ricreative ha raggiunto una invidiabile capillarità di attrezzature e caratteristiche differenziate attraverso le amministrazioni locali»³.

Sono esempi risolutivi almeno a livello di «servizio» fisico. Non sempre e non dappertutto a livello psico-educativo, come dimostra un efficace film in distribuzione anche in Italia: «Il Ministro».

La situazione nel mondo: un panorama sconcertante

Se il discorso appena avviato per l'Italia e altri Paesi europei è identico in Paesi del mondo che sono all'avanguardia nel benessere socio-economico

(non quello etico-educativo), non altrettanto lo è per la quasi totalità dei Paesi del Terzo Mondo.

Senza indulgere a facili notiziari e commentari, basati su documenti massmediologici quotidiani, è innegabile che la situazione dell'esercizio del «diritto al gioco» in moltissimi Paesi sottosviluppati è ancora oggi un'utopia.

Ai responsabili della vita ludica di questi Paesi occorre dire chiaramente che l'invenzione agazziana conserva una sua estrema e globale validità: il fanciullo non ha bisogno di grandi impianti e di grandi attrezzature per giocare; ma ha bisogno di una valorizzazione del «gioco indigeno, tradizionale, folclorico» che la civiltà del suo popolo gli ha trasmesso attraverso una ininterrotta e lunghissima serie di secoli, di esperienze, di gioie e di fatiche tipiche del gruppo etnico individuale.

Non è attraverso la inculturazione ludica che l'esercizio del «diritto al gioco» troverà la strada giusta per una sua autentica e massiva attuazione; ma attraverso la acculturazione, cioè attraverso la valorizzazione del genio proprio della stirpe, riportato a livelli di piena espressione culturale di un popolo.

¹ Sergio Rosati, *Fondamenti giuridico-amministrativi del gioco infantile*, in «Il diritto del fanciullo al gioco», CIGI, 1972, pag. 29.

² Foni - Marchini - Zoppini, *Gli aspetti urbanistici*, in o.c., pag. 47.

³ Ivi, pag. 49.



Foto 1 e 2: un ricco fanciullo italiano e un povero fanciullo indiano che giocano. Quale gioco? Con quali attrezzi? Con quali riflessioni psicopedagogiche?

Foto 3 e 4: un fanciullo svedese che fa... il torero e un fanciullo del Ciad che chiede acqua a un pozzo asciutto. Quali riflessioni psicopedagogiche?

Note di vita vissuta

di Mariagrazia Facin

Della guerra non ricordo molto, ma di quel poco un episodio mi è rimasto particolarmente impresso nella memoria: vivo e stagliato in tutti i particolari che allora lo hanno animato e reso indelebile. Non è un ricordo di sangue, anche se del sangue ha il calore e il tacito comunicare...

Ailora, bambina di pochi giorni, ero ospite con mia madre di una famiglia che abitava una maestosa casa colonica nella fertile campagna veronese presso Terrazzo. Ricordo le grandi stanze (troppo grandi per me... dov'era il papà alto e forte che le avesse rese meno solitarie?...), i cui soffitti troppo alti mi rendevano triste e pensosa (la casa di Verona abbandonata... nostalgia del focolare... dov'era il papà?... Perché non mi teneva compagnia in quelle lunghe sere deserte?... Perché non faceva sentire più la sua voce sicura chiamarmi a sé?... dov'era il papà?...).

Fuori, all'aperto, il verde intenso, vivo e ricco come le mie speranze, mi rianimava subito e m'invogliava a scoprire la natura, a parlare con gli animali, a giocare con gli spaventapasseri dai logori cappelli neri — allora c'era il gusto di vestire gli spaventapasseri — a saltare sui carretti pieni di fieno odoroso... Quelli erano i miei giochi... giochi solitari, anche se belli e vissuti... giochi senza dialogo, senza risposta.

Ma un giorno — come ricordo bene quel giorno! — ecco presentarsi al grigio cancello della proprietà, un ufficiale straniero, alto, distinto che chiedeva, evidentemente, di avere rifugio e nascondiglio sicuro (si era nel periodo burrascoso seguito all'8 settembre del '43).

Ottenne una stanza al pianterreno e simpatia da parte di tutti, me compresa, che cercavo di mettermi in comunicazione con lui attraverso sguardi attenti e indagatori.

Il soldato non sapeva l'italiano, ma riuscì subito a stabilire un profondo

rapporto con me — tanto profondo da aver inciso nella mia anima e nella mia mente — mettendosi a giocare con me...

Finalmente avevo un compagno di gioco, che mi parlava attraverso il gioco, pur senza parlare, che mi amava giocando, che mi divertiva e mi faceva sorridere volendomi bene... Perché mi voleva bene — ne sono sicura —: non si può giocare con i bambini senza amarli, non si può amarli senza diventare piccoli con loro, senza giocare con loro!

Ricordo le sedie che lui faceva diventare cavalli (e io li vedevo galoppare, li sentivo nitrire...) e le cantilene che mi cantava, di cui capivo tutto pur non comprendendo nessuna parola.

Ricordo la sua valigia, prezioso scrigno del tesoro, da cui uscivano come nelle fiabe dolci doni da conquistare: e io li dovevo vincere giocando — corse, cacce affannose, faticose arrampicate... Ma la conquista era tanto più bella, quanto più dura e sudata. Poi tutto finiva con un sorriso d'intesa e un altro gioco cominciava...

Era bello sentirgli fare il verso del cavallo e salirgli sulle ginocchia galoppanti... strofinar naso contro naso co-

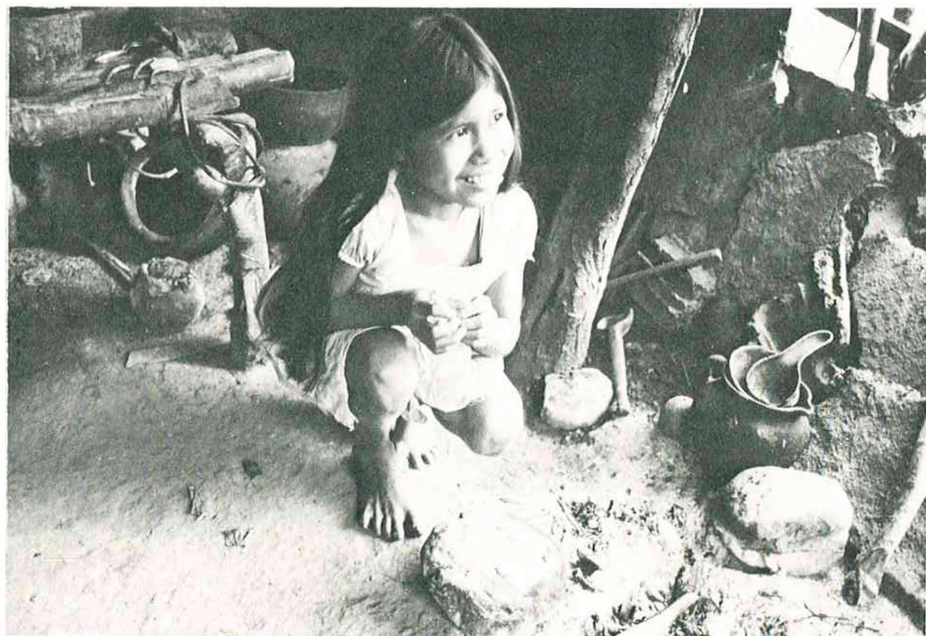
me fanno gli esquimesi... girare sospesa alle sue mani in vorticoso altalena...

Era bello... ma un mattino — come diventò cupo quel luminoso mattino — non lo trovai più ad aspettarmi: la sua stanza era vuota, come il mio cuore improvvisamente privato di un amico sincero.

Ricordo la delusione e l'amarezza sofferte — silenziosamente piansi — e le domande fatte che non ottennero risposta.

Lo straniero se n'era andato, di notte, incalzato dal pericolo imminente: dove sarà andato?... Come aveva potuto lasciarmi?... Certo il suo volto e le sue espressioni sono ancora vive e presenti, oggi, nel mio cuore pieno di riconoscenza per lui che mi aveva saputo riempire quei lontani giorni di giochi e di letizia.

Quel soldato straniero, per me così poco soldato e per nulla straniero, perché tanto genuinamente «uomo», mi ha fatto capire che il gioco non ha confini, né frontiere, perché appartiene al mondo della fantasia e dell'intuizione, dell'estro e dell'inventiva. È più nel cuore che nella ragione. Proprio come la poesia. Proprio come l'amore.



Ins. Mariagrazia Facin, Via Fontebasso 9, 31044 Montebelluna (TV).



DOCUMENTO D'INCONTRO

Il fanciullo e il diritto al gioco

Attraverso il gioco tu hai la possibilità non solo di esprimere creativamente te stesso ma anche di metterti in relazione con gli altri e con le cose.

La nostra società non tutela né promuove il tuo diritto fondamentale al gioco, ogni qualvolta fa di tutto per ridurlo a parodia del gioco dell'adulto (per quanto riguar-

da il giocattolo) e non si pone di fronte ad una programmazione urbana e suburbana che comprenda aree destinate ai giochi per i ragazzi.

Non tutti i bambini hanno la possibilità di giocare se alcuni sono costretti a lavorare, altri a vivere nella strada, a subire, fin da piccoli, la miseria disumana in un

mondo in cui la loro voce non è ascoltata.

Osserva l'immagine: ragazzi si preparano ad una partita di calcio. Uno spalacchiato campetto e, dietro, l'avanzare implacabile del cemento.

Quale sviluppo è mai questo se ai diritti dei bambini sono riservate le briciole?

I bambini della IV classe T.P. di Vicofertile (PR), particolarmente « amanti » del gioco, hanno voluto approfondire l'argomento attraverso conversazioni, dibattiti, questionari, inchieste presso genitori e nonni e sono giunti alla conclusione che **ogni bambino, di qualsiasi tempo, razza e strato sociale, in quanto persona, per svilupparsi armonicamente e per realizzarsi pienamente, deve "vivere tanti momenti di gioco", che gli permettano di conoscere la gioia della libertà e di scoprire il valore dell'eguaglianza.**

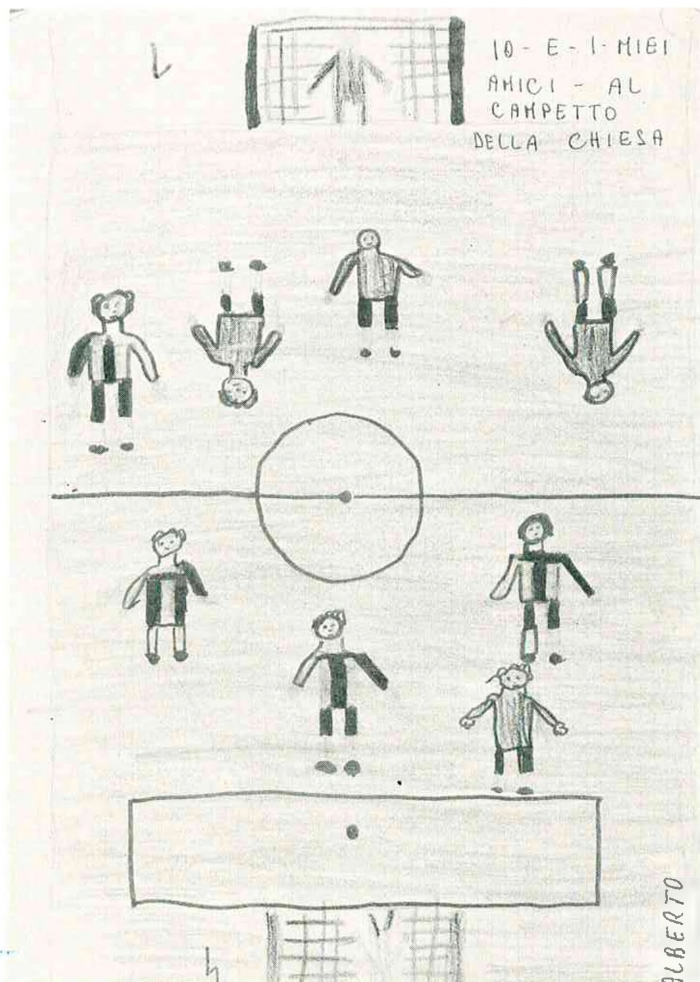
D. — Che cosa significa per te giocare?

- R. — Non studiare (Alberto).
 — Svagarsi, distrarsi, muoversi liberamente (Manfredo).
 — Divertirsi insieme (Attilio).
 — Essere liberi (Gianluca).
 — Venire a contatto con gli altri, senza fare i "duri" (Alessandro).
 — Non litigare, non fare bisticci, andar d'accordo, rispettare gli altri, quindi saper vivere insieme (Massimo).
 — Avere un hobby (Roberto).
 — Conoscere i diritti e i doveri di tutti, rispettare le regole del gioco (Luca).
 — Divertirmi (Germano).
 — "Sfogarsi" (Manfredo).
 — Un modo di passare il tempo (Alberto).
 — Un divertimento che ci vuole (Fabrizio).
 — Essere felici (Roberta).

D. — Preferisci giocare solo o insieme ad altri?

- R. — Giocare con gli altri è più divertente, da soli ci si annoia (Attilio).
 — Io mi diverto a giocare con i giocattoli, specialmente con la pista Policar. Preferisco fare giochi pacifici e da solo, perché posso fare quello che voglio (Fabrizio).
 — A me piace giocare con i miei compagni, perché possiamo giocare insieme da veri fratelli (Andrea).
 — Preferisco giocare da solo quando non mi va di sopportare le regole degli altri. Giocare da solo è anche più facile, perché se una cosa non va, la posso cambiare, invece con gli altri devo rispettare le loro idee. Se non rispetto le regole e i compagni, il gioco non è più un gioco, ma un litigare, una confusione in cui ognuno vuol fare da sé (Luca).
 — Gioco più volentieri con i compagni, perché ci si diverte di più; insieme si possono fare cose più belle, perché insieme si sta meglio e ci si aiuta a vicenda (Giuliano).

Gioca



dove giocavano i nostri nonni
e i nostri genitori

Noi che abitiamo in campagna abbiamo prati verdi, aria pura, strade non pericolose; i nostri amici di città, invece, devono accontentarsi del marciapiede.

de, del cortile (solo in determinati orari), dei pochi giardini pubblici dove il verde non si può calpestare. Gli uomini forse hanno dimenticato di essere stati bambini anche loro!? Perché costruiscono le città in questo modo?

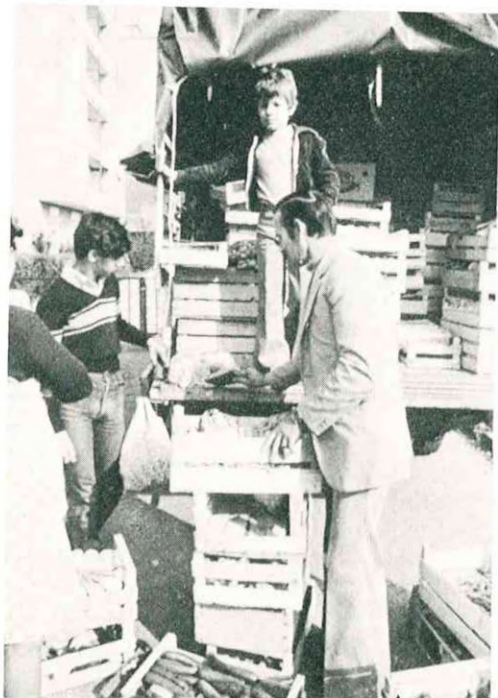
Una cosa è certa: che giocavano tanto volentieri e si divertivano molto come tutti i bambini di questo mondo.

NONNI	
CORTILE	xx x
PRATI	xx
STRADA	xx
STALLI	x

PAPA'	
CORTILE	xx xx xx x
PRATI	x
STRADA	xx x

MAMME	
CORTILE	xx xx x
PRATI	x
STRADA	x
CASA	xx x

Eppure gli as continuano a r



↑
*Paderno Dugnano (MI).
Claudio Lisi, 8 anni, sesto figlio di
una coppia di immigrati pugliesi
scarica cassette di frutta e verdu-
ra col padre ambulante.*

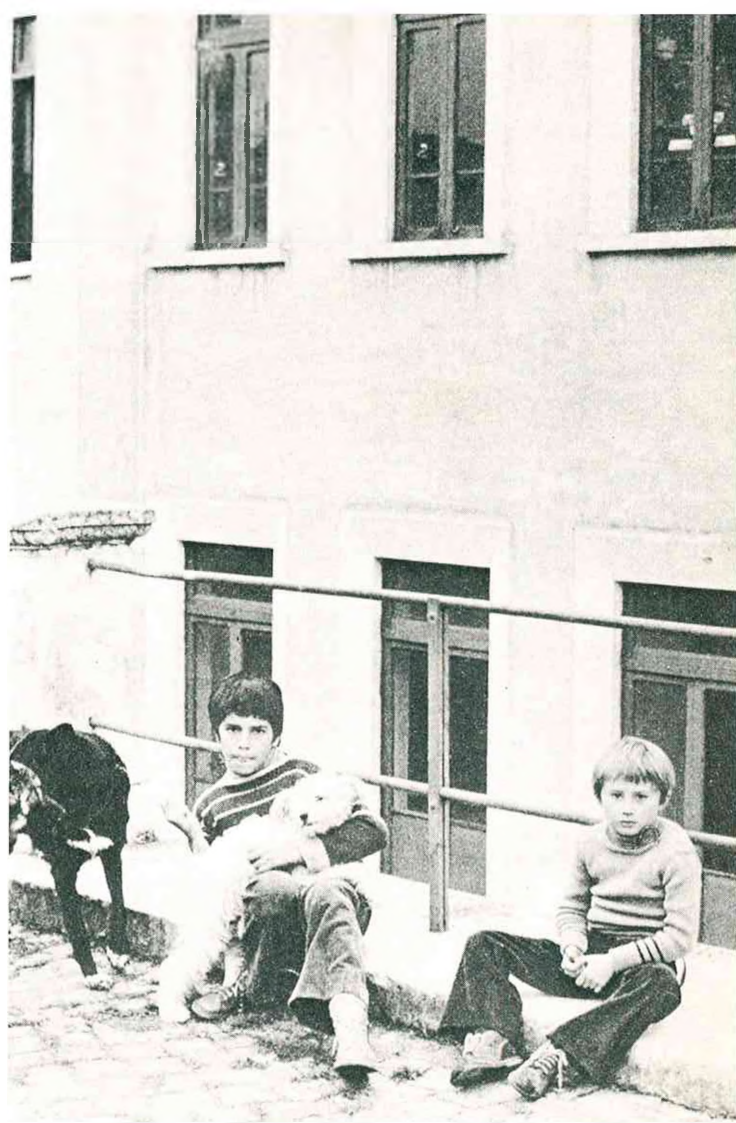
*Abbiamo banalizzato il gioco con
giocattoli banali, molto spesso sen-
za valore e senza funzione.* →



urdi ipe tersi



La foto ti propone l'immagine di bambini brasiliani che giocano con la terra. Una capanna e la vegetazione armonizzano coi gesti essenziali, creativi di bambini non contaminati dalla febbre delle cose.



Santo Stefano di Sessanio in provincia de L'Aquila. Uno dei tanti paesi segati da una dissanguante emigrazione. Silvano e Gianni, 6 e 11 anni, sono gli unici ragazzi. Compagni di gioco: due cani.



Il gioco è una componente essenziale nello sviluppo armonico della personalità del bambino.

Nella mozione di Zurigo del Consiglio internazionale per il giuoco e il giocattolo (settembre 1963) si legge: «ART. 1: I bambini, di ogni gruppo d'età, necessitano, per il loro armonico sviluppo, di uno spazio all'aperto, che risponda ai loro bisogni di giuoco e di movimento. Il giuoco all'aperto contribuisce non solo allo sviluppo fisico, ma anche a quello spirituale del bambino e lo educa alla vita sociale».

Le sperequazioni fra ambienti, classi sociali, aree di sviluppo (?) creano piaghe e sacche di marginalità che suonano come vere e proprie rapine nei confronti dei bambini: la strada, la banda, la frustrazione covata in silenzio, il disinteresse degli adulti, lo sfruttamento... a quante strade equivocate possono condurre?

La nostra società, troppo spesso fa pagare al bambino, un pesante tributo di disuguaglianza, di discriminazione, di asservimento, di false valutazioni proporzionali alle frustrazioni e alle attese tradite dei genitori.

Come gioco a nascondino con i miei amici

Il gioco del « nascondino » o « la tana » è un gioco antichissimo che appartiene all'universo infantile. Nella sua semplicità, questo gioco è la risposta dei bambini alla massificazione ricercata del gioco.

Ti invitiamo a ricercarne la simbolizzazione nel mondo africano, nelle tribù indiane, nelle civiltà antiche, nelle realtà di altri paesi. Scoprirai così una modalità di lettura più profonda e ti accorgerai delle trasformazioni che accompagnano e hanno accompagnato il gioco nello spazio e nel tempo.

Ecco come Silvana Pedrazzi — un'alunna della classe 5ª di Vicofertile (PR) — lo ha rappresentato a fumetti.



Giochiamo a nascondino? Allora facciamo la conta

Sotto la cappa del camino
c'era un vecchio contadino
che suonava la chitarra
bim... bum... bam.

a stam blam
feminicutan
gali gali, stic e stuc
ma rin gut...

Passa Paperino
con la pipa in bocca
guai chi ce la tocca
ce la toccherà
proprio questo qua.

(raccolte dagli alunni
della cl. 5ª di Vicofertile - PR)

Lasciateli fare



« Allora furono condotti a Gesù dei bambini, perché imponesse loro le mani, recitando una preghiera. Ma i discepoli li sgridavano. Gesù disse: Lasciateli fare questi bambini e non impediteli di venire a me, perché il regno dei cieli è degli uomini che sono diventati come loro. Poi impose loro le mani e se ne andò ».

Lo scrittore Silvestro Volta, nel tratteggiare la vita di Gesù fanciullo, osserva che « accanto alla bottega, a qualsiasi bottega di fabbro, di falegname, di carpentiere si ferma sempre un grappolo di bambini. Gesù li avrà conosciuti sulla soglia di casa sua: sul sentiero, anche in mezzo alla stradetta, se non è di passaggio. Si cominciano i giochi di scavalcarsi, di nascondersi o di rincorrersi con piccole fughe richiamate subito da Giuseppe che è un po' il maestro d'asilo improvvisato: "con quei bambini non riesco a concludere niente". E' il modesto affettuoso lamento... Ma siccome sa che tutto fa bene per crescere, bisogna lasciarli fuori ».

I tuoi genitori — come pure il tuo insegnante e gli altri adulti del tuo quartiere, del tuo condominio — avrebbero forse qualcosa da imparare e da imitare da Giuseppe, il quale non ostacola ma favorisce i momenti di svago nella vita quotidiana di Gesù e dei suoi amici.

Può anche darsi che gli adulti, che vivono attorno a te, si comportino verso i fanciulli con la stessa severità dei « discepoli », di cui ci parla il seguente brano, tratto dal Vangelo di Matteo (19, 13-15):

— I discepoli sgridando i bambini si comportano come gli adulti per i quali la presenza del bambino che non soggiace alle regole comuni, disturba. In questo si manifesta il disprezzo profondo per la persona dell'altro.

Quando ti è capitato di avvertire il rimprovero dell'adulto come una sopraffazione ai tuoi diritti elementari?

Pensi che i tuoi diritti abbiano lo stesso peso e valore dei diritti dei grandi?

Perché il comportamento di Gesù verso i bambini contrasta con la mentalità dei discepoli, capaci solo di « sgridare »?

— La risposta di Gesù rovescia il modo di intendere la vita: « perché il regno dei cieli è degli uomini che sono diventati come loro ».

Quante volte l'atteggiamento orgoglioso degli adulti ha reso le tue giornate piene di tristezza e di solitudine?

Eppure « il regno dei cieli », che inizia già in questo mondo, è letizia, gioia, festa di amore, come dovrebbe essere la tua vita di fanciullo.

Non ti sembra che gli adulti, sull'esempio di Gesù, dovrebbero avere più attenzione per te?

Perché il gioco diverta di più

No, non è un bambino felice. Tiene fra le mani un aeroplano di plastica ma l'oggetto gli è estraneo. Il suo sguardo sembra perdersi lontano: forse un carrettino fatto con le proprie mani; un mucchio di terra da impastare; un semplice

cerchio da rincorrere nel prati, quanta gioia gli regalerebbero!

Oh! è vero che i banchi di giocattoli sono stracolmi!

Ma non è vero che i bambini sono felici.

L'immagine te lo dimostra.

Leggi con attenzione la lirica « Andiamo a giocare » del poeta sudafricano P. Kumalo. Essa è un invito festoso al gioco e alla gioia.

Così, tutti i fanciulli del mondo si ritrovano uguali al di là del colore della pelle e di tutte le barriere costruite dagli adulti.

E allora non più gioco come sfida aperta — non di rado violenta e competitiva —, ma gioco che ha il sapore e il gusto della fantasia, della libertà e dell'innocenza di ogni fanciullo, di tutti i fanciulli.

Andiamo a giocare

Andiamo sui dolci pendii
a giocare, giocare, giocare.

Sulle colline le margherite
sono come la neve.
Noi ne faremo bianche ghirlande
domani e dopo domani
ghirlande bianche come la neve
lassù dove andremo a giocare.

Scendiamo alla piccola baia
a giocare, giocare, giocare.
Laggiù nella baia ove bimbi
nuotano come dei pesci.
Laggiù dove nuotano i bimbi,
nella baia macchiata di vele;
sui colli fioriti di margherite
noi correremo a giocare.

P. Kumalo (Sud Africa)

(da « Il flauto sconosciuto - Canti e poesie dei popoli »,
CEM, Parma 1976)

Fai una ricerca sui giochi competitivi che oggi invadono gli schermi e le platee e cerca di scoprire quanto c'è di gioco e quanto di aggressività, frustrazioni, violenza, legate ad un particolare sistema di vita.

Chi corre di più forse arriva primo

È un sabato diverso dal solito. Giorgio da alcuni anni frequenta un gruppo sportivo che raduna un centinaio di ragazzi provenienti da varie località della zona. Oggi farà la sua prima gara. Correrà nella maratona destinata ai ragazzi della sua età. Ci saranno presenti i suoi genitori e gli amici di famiglia. È inutile dire che non vuol fare brutta figura, soprattutto davanti agli occhi di papà che lo ha orgogliosamente iscritto ad una società rinomata per la serietà sportiva e per le vittorie conquistate. Tra i suoi amici ci sono i figli dei borghesi della città. Anche per questo motivo ce la metterà tutta. Gli manca, però, l'amico più caro: Paolo.

A casa di Paolo, invece, spira un'altra aria. Papà sta predisponendo l'occorrenza per la pesca. La giornata piena di sole suggerisce una scampagnata lungo le rive del vicino fiume per una distensione fra il verde delle boscaglie e la soddisfazione di pescare qualche incauto pesce.

Anche Paolo pensa alla gara di Giorgio. Vorrebbe chiedere a papà di portarlo al campo sportivo, ma sa che sarebbe tutto inutile. Lo sport che gli è acconsentito è quello della ginnastica scolastica. Non c'è altro fra il cemento della città. I parchi giochi sono per i più piccoli. A papà poi mancano le possibilità economiche per poterlo iscrivere alla società sportiva in cui si trova Giorgio.

Assapora il disgusto della differenza di classe sociale perché non colpisce soltanto la disponibilità economica ma anche il diritto al gioco, alla cultura, alla partecipazione a quei beni sportivi di cui tutti parlano ma che a pochi è concesso di frequentare. Un'ombra di delusione lo assale mentre dispone in automobile la canna da pesca e il cestino della merenda.

Giorgio non si rassegna. Vuole ad ogni costo Paolo alla sua gara.

— Papà — chiede Giorgio — andiamo a prendere Paolo?

— Che t'importa di Paolo? È nostro amico, ma non si può costringerlo come un cagnolino a seguirci dovunque.

— Verrebbe volentieri, ne sono certo.

— Forse se ne sarà già andato con papà in gita o a pescare. Sai che al sabato esce sempre con i genitori.

— Per favore andiamo a vedere. Ti costa così poco!

— Va bene. Andiamo...

Una corsa in automobile tra il traffico cittadino ed eccoli giunti alla casa di Paolo. Giorgio scende di corsa, con ansia sale le scale fino al quinto piano. Incontra Paolo e papà che escono dall'appartamento già in tenuta di pescatori.

— Paolo, ascolta... vieni con noi oggi?

— Ciao, Giorgio. E dove?

— Lo sai che oggi faccio la mia prima gara. Vieni anche tu? Sono venuto con papà a prenderti.

— Io vorrei volentieri, ma non so se papà e mamma sono del parere...

Nel frattempo anche i genitori di Paolo escono dall'appartamento.

— Giorgio, come mai qui? Non sei alle gare?

— Ci vado. Ma vorrei Paolo con me. Anche voi... venite...

— Papà andiamo? — chiede Paolo.

— Ma non vedi come siamo vestiti?

— Non importa. Andiamo?

Giorgio riesce a trascinare tutta la famiglia al campo sportivo.

La gioia di Giorgio è completa. Non gli importa di vincere. Gli basta la presenza dell'amico Paolo e dei suoi genitori. A dare il via alla gara è il sindaco della città. Paolo osserva con una punta di nostalgia la partenza di Giorgio che scompare lungo il filare degli alberi a lato del campo. Ma il papà di Paolo ha in cuore una rabbia inesplosa. Perché suo figlio deve es-

sere escluso? S'avvicina al Sindaco e gli chiede:

— Come mai, signor Sindaco, a questa gara ci sono i figli dei borghesi e non di tutti i cittadini? Vede mio figlio? Non può gareggiare perché non ho la possibilità di iscriverlo a questa società sportiva privata.

— Mi dispiace... ma la vita è così. C'è chi può e chi non può...

— E lei è Sindaco di chi può o di chi non può?

— Io sono Sindaco di tutti. Ma non posso fare nulla, mi creda, per la sua situazione.

— Come mio figlio ci sono migliaia di cittadini. Tutti hanno il diritto al gioco, non le pare?

— Tutti senz'altro. Ma non a tutti è possibile per mancanza di mezzi o di doti.

— Il diritto al gioco è di tutti i cittadini, non soltanto di chi ha i mezzi economici e le doti.

— È vero, ma non posso far nulla. La società non l'ho inventata io. L'ho trovata anch'io come lei, così com'è. Che ci posso fare?

— Occorre dare a tutti i cittadini, incominciando dagli operai, parchi giochi e sport. È scritto anche nella Costituzione.

— Ma che Costituzione! Ognuno si arrangia come può. Non vede che non c'è nulla di giusto a questo mondo? Devo forse essere io a cambiarlo?

— A cambiarlo no, ma a dare a ciascuno i diritti che gli spettano sì.

— Ma non mi faccia ridere! Guardi la gara che sarà meglio per lei e per me.

Paolo ascolta senza profferire parola. Dentro però scoppia di rabbia.

Intanto la gara prosegue. Giorgio è tra i primi. A pochi passi dallo striscione d'arrivo inciampa. Una brutta caduta. Si spezza una gamba. Il primo a soccorrerlo è Paolo.

— Perché... perché... che sfortuna! — grida Giorgio dolorante fra le braccia dell'amico.

— Chi corre di più forse arriva primo — gli risponde Paolo.

— È un'ingiustizia... — sussurra Giorgio piangendo.

Angelo Conca

L'attività ludica motrice dell'invenzione

di Tina Novelli

Le società si caratterizzano non solo per il tipo di lavoro che sanno portare avanti, ma anche per il comportamento che esse mantengono, afferma J. Huizinga, dinnanzi al secolare principio del gioco. Ecco quindi che si può benissimo ritenere l'attività ludica uno dei prodotti delle istituzioni e queste ultime come dei giochi; ciò vale soprattutto per la terra africana dove presso le società «tradizionali» i rapporti sociali sono spesso esibiti con ostentazione.

Gioco « socializzante »

Questa interpretazione è esatta soprattutto se si pensa che i giochi dei bambini sono immutabili nel tempo. Per fare un esempio, diremo che i piccoli Uolof del Senegal, per divertirsi, imitano i giochi sacri dei Mandingo ed in particolare quelli della società iniziatica Komo.

Va comunque tenuto presente che nelle società «tradizionali» il gioco del bambino è non solo un diritto ma anche un dovere, nel senso che esistono giochi «socializzanti» oltre che piacevoli, e fatti per puro divertimento. I primi hanno lo scopo di assicurare la fecondità al villaggio ed a tutti i suoi abitanti.

A queste attività ludiche i piccoli vengono iniziati perché attraverso gli stessi, i piccoli assumono un ruolo ben preciso in seno alla loro società. Uno di questi giochi socializzanti consiste, per esempio, presso i Dogon del Mali, nel far gustare ai bambini il primo miglio. I bimbi, che normalmente accompagnano i pastori e che quindi, per la loro prolungata permanenza nella *brousse* (dove si crede risiedano normalmente gli spiriti di grande potenza) sono intrisi di sacro, vengono costretti a mangiare delle primizie (atto molto grave), soprattutto quelle prele-

vate dal campo o dagli appezzamenti di terra del capo.

Effettivamente, il grano crescendo, maturando e producendo una moltitudine di chicchi, è sottoposto all'azione di potenze sovrumane che l'uomo non fa che aiutare con i suoi gesti tecnici (di aratura, sarchiatura, mietitura, ecc.) e religiosi (sacrifici, offerte, ecc.). Questo gioco ritualizzato si fa solo in determinate occasioni e assume carattere obbligatorio ed istituzionalizzato.

Ecco quindi che il gioco, come del resto anche molte altre attività, può avere aspetti ambivalenti vertendo in un primo caso sull'esercizio ludico divertente e rilassante e sulla sua riuscita, ed in un secondo caso viene invece ritualizzato per affermarsi nell'ordine invisibile dove la posta in gioco è l'effettiva riuscita di tutte le azioni ed i lavori che si fanno.

Traiettorie evolutive

È impossibile tracciare un conto inventario dei giochi che i bambini africani fanno, perché sono infiniti; inoltre, come già detto, poiché i giochi fanno anche parte della vita sociale della società, come ogni fenomeno sociale sono soggetti ad una certa evoluzione, moltiplicazione e sparizione. La traiettoria evolutiva compiuta da questi giochi non di rado riflette, almeno in qualche aspetto, quella della civilizzazione che li ha creati.

I bambini africani hanno giochi di intreccio con la corda, imitativi (caccia, pesca, attività guerresche, ecc.) dove i giocattoli sono dati da archi, frecce, ecc. in miniatura. Le bambine Baulé usano bambole benché in questo caso gli oggetti adeguati molto raramente possono essere considerati giocattoli «puri». Infatti, quelle scolpite non sono altro che riproduzioni in miniatura delle divinità, come avviene presso i Gurunsi dell'Alto Volta.

Benché una regola generale dica che «i bambini sono tutti uguali» perché

attratti dalle novità, i piccoli Navaho delle praterie americane mantengono inalterate nel tempo le regole dei loro giochi tradizionali, mentre i divertimenti introdotti dai bianchi ai loro occhi hanno regole che «possono» essere cambiate. È chiaro che in questo caso essi sono maggiormente influenzati dal fenomeno inculturativo piuttosto che da quello acculturativo per cui gli stessi giochi che divertono i nostri figli necessitano, invece, di qualche modifica per soddisfare le esigenze ludiche dei piccoli indiani.

Nel continente africano, nel periodo in cui avviene il passaggio dall'infanzia alla puerizia, i ragazzi danno prova di astuzia tecnica nella costruzione degli oggetti atti al divertimento: ciò dimostra che essi possiedono un notevole spirito di osservazione nell'imitare la società degli adulti. Essi costruiscono, infatti, dei veri e completi villaggi in miniatura che popolano di personaggi intagliati nel legno.

Dopo qualche anno la perizia di questi ragazzi si esercita nei giochi di ricerca che non escludono l'intervento della magia; conoscono anche giochi verbali e ricreazioni di tipo matematico (usando, appunto, riquadri magici). Ma fra tutti i giochi la competizione pubblica è senza dubbio il principale stimolo dell'attività ludica. Quasi ogni regione si può dire che possieda uno



Dott. Tina Novelli, Casella postale 5, 90045 Cinisi (PA).

specifico tipo di lotta; alle volte si tratta di una «lotta serrata» che può comprendere una sola «mossa» (paesi Songai) o, al contrario, avere molte riprese (paesi Wolof) o ancora trattarsi di lotta danzata (paesi Peul), ma ovunque il combattimento fra bambini esiste e, vorrei aggiungere, esiste fino a rasentare il «rito». A Louga nel Senegal, per esempio, il bambino perdente viene considerato «morto» e quindi (sempre per una specie di gioco ritualizzato) sottoposto a tutte le cerimonie che si tengono normalmente in occasione dei funerali. Per un intero mese (come si fa in occasione dei veri funerali) durante la serie di giochi il «morto» verrà «pianto».

I bambini Tallensi vengono preparati alle loro future attività proprio attraverso il gioco. Infatti, i maschietti quando hanno circa sei anni osservano ed assistono gli adulti che pascolano le capre; vengono anche incaricati di scacciare i volatili dai campi appena seminati.

Tutte queste operazioni vengono classificate non come lavorative ma come vere attività ludiche alle quali il bambino ha diritto proprio perché nel gioco egli sviluppa la sua fantasia. Con il passare del tempo i giochi si fanno sempre più complessi e vengono così qualificati «creazioni» perché la partecipazione del soggetto è responsabile.

È quindi chiaro che nelle società «tradizionali» si ritiene che il bimbo abbia diritto al gioco perché si pensa che nello stesso egli, inconsciamente, si salvi dal mondo adulto che lo circonda e che il piccolo ancora non capisce. Attraverso il gioco egli si crea un mondo tutto suo, anche se un poco fittizio, che però gli consente di sfuggire ad una dura realtà quotidiana contro la quale egli cozzerà più avanti negli anni.

Importanza del gioco

Oggi, le trasformazioni moderne hanno inciso anche sulle regole «tradizionali» dei giochi. Alle vecchie competizioni agonistiche si sono sostituite concezioni sportive di tipo occidentale; alla magia dei giochi tradizionali si è sovrapposta, declassando la prima, la magia del denaro di cui, spesso, i nuovi giochi non sono che il pretesto. Ma l'eredità ludica ancestrale non è ancora andata interamente perduta, e l'immaginazione africana ha, in molti casi, ritrovato oggi un nuovo vigore e ricompensandola come ha ricompensato l'indipendenza.

Si può concludere affermando che nelle società a livello etnologico il gioco per i bambini è un diritto perché la società ritiene che l'attività ludica sia motrice dell'invenzione, la quale, a sua



volta, sta alla base della necessità.

A livello psicologico, invece, l'attività ludica è considerata un diritto-obbligo perché da questa attività prendono avvio determinati processi inventivo-creativi.

Considerata sia diritto che dovere, l'attività ludica è di capitale importanza perché:

— *come puro divertimento* vi si trova l'adesione ad una realtà che viene offerta ai bambini dal mondo adulto. In essa il piccolo si costruisce una sua propria «realtà» usando i vari pezzi degli elementi che il mondo adulto circostante gli offre;

— *come attività culturale* ha attinenza con la prima realtà cosmica.

Ambedue le angolazioni citate si concretizzano, comunque, nella proiezione di una realtà psichica che per il bimbo che gioca è una realtà assoluta, la cui funzione creatrice termina con il gioco-divertimento, mentre nel gioco-culturale mantiene una destinazione utilitaria.

Bibliografia:

- Griaule Marcel, *Jeux Dogon*, Institut d'ethnologie, Parigi 1938.
Beart Charles, *Jeux et jouets de l'Ouest-Africain*, I.F.A.N., Dakar 1955.
Centner Th., *L'enfant africain et ses jeux, dans le cadre de la vie traditionnelle au Katanga*, C.E.P.S.I., Elisabethville, s.i.d.



Alla ricerca di giochi popolari

Una ricerca singolare, questa degli Alunni della I-L Scuola Media di Protonaturo (PA), sui giochi « tradizionali » della città di Palermo: è una riscoperta anche culturale del modo con il quale i palermitani vivevano e vivono il loro « tempo libero ».

Questi giochi sono spesso legati a particolari feste religiose, che scandiscono le tappe del lavoro stagionale, degli incontri periodici tra familiari ed amici, della vita di comunione tra gli adolescenti e gli adulti.

Il gioco « popolare » diventa allora simbolo di vita, di gioia e di trasmissione di valori, che regolano i rapporti familiari e sociali della comunità palermitana.

* * *

1) U iocu ri pignateddri (il gioco dei vasi di creta)

Una corda viene legata a due balconi. Alla corda vengono attaccati tanti vasi di creta (i pignati), pieni di acqua, sugo, pittura, topi, escrementi di vacca, scarafaggi, farina, caramelle, soldi. Questi vasi vengono chiusi con gesso. Alla corda è attaccata pure una padella unta di grasso; alcune monete sono in mezzo al grasso. C'è pure una « cucuzza » (una zucchina) piena di soldi.

Ad una certa distanza, a due balconi viene attaccata un'altra corda con le pignatte. Viene preparato un carro: un uomo lo trascina, un altro, bendato, sta sul carro; con una mano si tiene per non cadere ad una corda legata al carro, con l'altra tiene una mazza. Quando la mazza colpisce le « pignate » i ragazzini si lanciano a prendere quello che cade dalle pignate.

Intanto il carro continua la corsa in direzione dell'altra corda. Alla fine, sempre bendato, l'uomo che sta sul carro, con la bocca deve prendere i soldi che si trovano attaccati col grasso alla padella, o che sono dentro la « cucuzza ». (In alcuni posti i carri sono due: chi per primo rompe la pignata e prende i soldi della cucuzza e della padella vince un coniglio).

2) I cursi ri sacchi (la corsa dei sacchi)

Per prima cosa col gesso si segnano per terra la linea di partenza e il traguardo. Alcuni giovani s'infilano dentro ai sacchi che legano alle cinture. Si dispongono l'uno accanto all'altro sulla linea di partenza. Al « via » iniziano a saltellare. Durante il tragitto alcuni cadono a terra e, tra le risate del pubblico, cercano di rialzarsi.

I due che arrivano per primi, vengono ammessi alla gara finale, che avviene dopo tre o quattro corse. Il vincitore riceve in premio una coppa, L. 30.000, « na cascia i latti » (una cassa di latte).

3) U iocu ri scarpi (il gioco delle scarpe)

In una piazza tanti ragazzi si tolgono le scarpe e le mettono dentro a un grande sacco. Un uomo lancia in aria il sacco e i ragazzi si lanciano per terra per trovare le loro scarpe. Vince chi le trova per primo.

4) U iocu i mazzalelli (il gioco delle mazze)

Ad una distanza di tre metri circa, su quadrati numerati si dispongono sei uomini da una parte e sei uomini dall'altra, distanti un metro l'uno dall'altro; hanno tutti una mazza in mano. Al massimo ventuno ragazzi parteciperanno al gioco.

Appena l'arbitro dice « uno, due », gli uomini alzano le mazze; al « via » il primo ragazzo corre in mezzo a questi che tenteranno di colpirlo: la corsa si ripete tante volte quanti sono i concorrenti. Vince chi prende meno botte.

5) U iocu ra staddra ri Ron Pauluzzu (il gioco della stalla di Don Paoluccio)

Molte chiavi sono messe in un sacchetto. Il primo concorrente prende una chiave e cerca di aprire un catenaccio. Se non ha preso la chiave giusta, tenterà con altre due chiavi. Se non apre il catenaccio, cede il turno al prossimo concorrente.

La sorpresa è questa: molte volte la chiave non c'è, con grande beffa dei concorrenti.

6) U tiru u cappieddru (il tiro al cappello)

E' uno scherzo di carnevale. Un ragazzo lancia un filo lungo sopra a una corda tesa tra due balconi. (Una delle tante corde stendibiancheria visibili nella Palermo vecchia).

Questo ragazzo nasconde dietro la schiena la mano che tiene il filo da una parte; un amico tiene l'altro capo del filo al quale è attaccata una pinzetta della biancheria. Appena passa un signore col cappello, senza farsene accorgere, attacca la pinzetta al cappello. L'altro amico tira subito il laccio e il signore resta senza cappello. Lo scherzo finisce a risate o... a botte.

7) A vara (la bara)

Per San Giuseppe o per la Domenica delle Palme alcuni ragazzi costruiscono una « vara ». Prendono dei legni e fanno un piccolo tavolo che appoggiano a due assi, vi piantano una croce, vi incollano tante santine e vi posano fiori e lumini. Due bambini, uno davanti e uno dietro, trasportano la bara; altri quattro con una fascia colorata suonano le latte e coperchi di pentole; un altro tiene il piattino per l'elemosina che i passanti danno; altri bambini vanno in processione.

8) A vampa (la fiammata)

10 giorni prima della festa di San Giuseppe, i ragazzi fanno un giro e raccolgono molta legna. Nelle piazzette dei vicoli, alle 17,30 della vigilia della festa, si accendono i fuochi.

9) I Nanni (i vecchi)

All'inizio del carnevale, nei vicoli vengono preparati due pupazzi di paglia e stracci vecchi, un vecchio e una vecchia. Quando il carnevale finisce, tra le urla della gente e lo scoppio dei mortaretti, si dà fuoco a questi due fantocci.

Nell'ambito delle classi folkloriche ogni stagione ha il suo tipo di gioco, ma anche nelle città fino a pochi anni or sono si poteva riscontrare qualcosa di analogo: vi erano, cioè, dei periodi dell'anno (raramente classificabili secondo le stagioni, e molto più frequentemente determinati da influenze pubblicitarie di vario genere) in cui tutti i bambini giocavano allo stesso passatempo; il fenomeno ora è molto diminuito. Esempi tipici: *i giochi con le biglie o con le figurine*.

I ritmi del gioco

Oggi osserviamo che le figurine ci sono ancora, ma sono soprattutto usate per le raccolte. È il segno di una sorta di consumismo e di capitalizzazione del giocattolo che si manifesta appunto nella collezione, ad esempio, di modellini (auto, moto, ecc.) che si raccolgono, ma con i quali non si gioca realmente (il giocattolo diventa quindi strumento passivo).

Questo fenomeno non avviene nelle fasce folkloriche ove ancor oggi, nonostante siano in atto forti processi di acculturazione da parte della classe egemone anche in questo campo, *le stagioni segnano i ritmi dei giochi*, ad esempio con i loro frutti tipici.

La regione Toscana fornisce a tal proposito vari esempi.

«Alla righetta e «alla castellina» sono due giochi che si fanno con le noci.

Quelli che vogliono giocare «alla righetta» si muniscono di almeno due noci ciascuno. Una noce per giocatore viene disposta su un lieve rialzo di terra, in linea retta con le altre ed intorno ad ogni frutto, con un bastoncino, si traccia un piccolo rettangolo. Ci si allontana quindi dalla «righetta» di noci fino al punto stabilito e da qui si tira con la seconda noce, in dialetto chiamata «il bocco», contro quelle allineate. I frutti che cadono dal rialzo o escono, per il colpo, fuori dal rettangolo disegnato, vengono vinti dal tiratore.

Per il secondo gioco invece si forma una piccola piramide di noci: tre di base ed una sopra e, sempre da una data distanza, si tira contro il mucchietto: chi colpendolo lo disfa vince

Giochi e stagioni

di Clara Volpi

tutte le noci. Si può giocare con una sola «castellina» per volta, o farne tante quante sono i giocatori. In questo caso ogni tiratore può mirare a tutti i mucchietti, tanti ne sfa, tanti ne vince.

Ancora della Toscana è un gioco caratteristico del giorno di Pasqua e solo di questo giorno. Si fa con delle uova sode e si chiama «occhetto». Si tratta di far cozzare fra loro le uova. Un giocatore attacca (cioè sferra il colpo col suo uovo) e l'altro si difende (deve cioè cercare in tutti i modi di attutire il colpo dell'avversario). Perde colui al quale si rompe il guscio dell'uovo.

Un gioco antichissimo...

Oltre a questi giochi tipici stagionali e regionali esistono anche quelli che non sono soggetti a periodi particolari e che sono universalmente conosciuti come il *Girotondo* e l'*Altalena*; questi sono caratterizzati da filastrocche e cantilene, molte delle quali hanno subito un processo di ascesa dalle classi subalterne alle egemoni e sono comunemente cantate (come ad es. «Ho perso la cavallina») da bambini di quasi tutta l'Italia.

È ancora presente in alcune regioni italiane un gioco antichissimo risalente addirittura all'Egitto faraonico ed alla Mesopotamia, e ancor più straor-

dinariamente presente in zone del mondo lontanissime dalla nostra penisola, come la Nuova Guinea.

Si tratta del «rombo».

Il rombo è costituito, nella sua forma più semplice, da un'assicella di legno, ad una estremità della quale è praticato un foro (o qualche intaccatura) che permette di fissarvi una cordicella. Tenendo ben stretta la corda dal capo opposto, si imprime col braccio un movimento rotatorio all'assicella dal quale proviene a intermittenza un suono simile al ronzio di un'ape.

La regione nella quale è più diffuso tale giuoco è la Sardegna, ed ha anche un certo valore sacro, perché viene usato solo durante la Quaresima e precisamente nella Settimana Santa. Ma non manca, almeno fino a qualche anno fa, nei territori dell'Istria, del Friuli, del Molise, della Lucania e della Calabria. A proposito di quest'ultima regione si può aggiungere che nella provincia di Catanzaro il suo uso sarebbe funzionale nei riti della Settimana Santa, e che esistono diverse specie di rombo che prendono nome da fenomeni tellurici ('u terrimutu = il terremoto) e naturali ('u rumbaturi = il tuono) allo stesso modo che fra i primitivi dell'Australia.

Nelle Marche, invece, è solo e puramente un gioco per ragazzi, ma ha anch'esso la sua stagione: l'autunno.



(*) Ins. Clara Volpi, Piazza Card. Ferrari 4, 00167 Roma.

Abbiamo detto più volte in questa rubrica che l'immagine è assai differente dalla realtà da essa rappresentata. Questa affermazione vale anche e soprattutto per l'immagine fotografica che, per le sue riconosciute capacità di imitazione, può più facilmente trarre in inganno il fruitore.

Fotografia e realtà

Ma la fotografia di un oggetto (che ne è l'interpretazione, l'immagine) non nasce dal nulla: è in qualche modo vincolata, in qualche modo dipende dall'oggetto stesso. Tanto più quando si tratta di una cosa o di un fatto di per sé importante e che ha valore proprio in quanto fatto od oggetto. E' il caso tipico del reportage fotografico, che viene giudicato un documento valido quasi solo per la forte carica di straordinarietà o di imponenza dell'avvenimento.

Ebbene: anche qui sarà opportuno ricordare che la realtà fotografica non è oggettiva. E' la realtà dell'autore il quale di solito intende esprimere un suo giudizio personale. E, quand'anche non lo volesse, sarà la struttura dell'immagine a dire qualcosa sul suo conto. Per cui, se entriamo nell'ordine di idee che la fotografia è anche un mezzo di comunicazione, capiremo che chi intende esprimersi con la fotografia si trova nella stessa condizione di chi intende usare il linguaggio verbale. Con la differenza che la fotografia, riproducendo i contorni delle cose, « esprime » e non si limita a ricopiare asetticamente la realtà.

Dice giustamente Aragon: « La fotografia è stornata dal suo senso di imitazione per servire da espressione ».

Un veicolo giusto

Sarà bene tenere presenti questi principii basilari al momento di affrontare concretamente il problema di una ricerca visiva sul tema proposto. Una buona conoscenza metodologica del problema iconico può aiutare molto chi si appresta a comunicare con il linguaggio della fotografia. Si noti: linguaggio, non tecnica.

La tecnica può portare ad una migliore conoscenza del mezzo mecca-

Il prato e i giocattoli

di Achille Abramo Saporiti

nico o chimico (sempre meno necessaria per i non iniziati che possono servirsi di attrezzature automatiche) ma che non può risolvere i problemi strettamente legati alla espressione.

Ma veniamo alla nostra ricerca.

Il fanciullo ha certamente delle idee abbastanza precise circa il suo diritto al gioco, in rapporto, e spesso in collisione, al pensiero della società d'oggi.

Ebbene, proprio la fotografia potrà essere per lui il veicolo giusto per far conoscere i suoi atteggiamenti più sinceri e meno manifesti.

La fotografia è un fatto così personale che non può ignorare la coscienza e la conoscenza del suo autore.

Anche in questo caso la ricerca potrà essere condotta in due differenti direzioni: quella dell'immagine fatta « ad hoc » e quella dell'analisi e dell'elaborazione di immagini fatte da altri.

Non è assolutamente ragionevole (nel contesto della « mondialità ») chiedere ad un ragazzo di fare il giro del mondo per scattare fotografie atte a mostrare il tipo di gioco o il modo di giocare dei bambini dei diversi Paesi. Così facendo, il nostro fanciullo potrebbe imbattersi in fotografie come questa di Gerd Heidemann (foto n. 1) che esprime il piacere di mettere il bambino in contatto con il gioco terribile della guerra. Lo esprime una struttura che pone il bimbo al centro del fotogramma e che evidenzia con il nero intenso del primo piano gli arnesi della violenza.

Struttura, figura e valore semantico

L'immagine fa passare dei contenuti che, grazie ad un naturale pro-

cesso di universalizzazione, possono assumere un significato di ben più vasta portata.

La struttura, infatti, attribuisce maggiore peso semantico ad una figura graficamente più imponente o posta in primo piano. Lo stesso meccanismo psicologico conduce a considerare più importante una cosa situata al centro o, per metafora, più solida anche dal punto di vista concettuale se posta alla base, in modo da bloccare il fotogramma. Oppure instabile, se collocata in alto o sospesa agli effetti della composizione spaziale.

A questo proposito, l'immagine di Claude Van Degryse che segue (foto n. 2) assume un significato simbolico anche per il rapporto tra la bambina (nuda), la bambola (gettata) e lo scorcio urbano (disabitato)

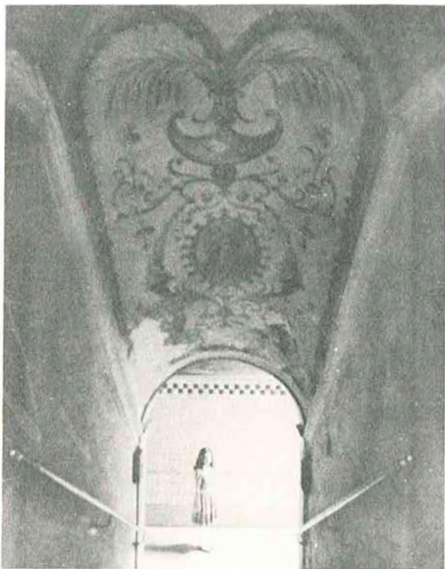


Achille Abramo Saporiti, Via Rossini 29, 21012 Cassano Magnago (VA).

e sterile) che non funge solo da sfondo, ma che partecipa e che fa dire all'immagine che il fanciullo non ha più spazio nella città, ne è rifiutato.

Qualcosa di simile dice anche quest'altra fotografia (n. 3) di Beppe Zagaglia che vede una bambina (protagonista, al centro dell'immagine e delle spinte prospettiche) a cui va stretta un'abitazione troppo grande.

3



Per contrasto, Bruno Palazzi ci mostra dei bambini felici in una scena chiaramente connotata da qualche ruvido e solido ramo d'albero (foto n. 4).



C'è poi Nicola Scafidi che, sempre attento ai problemi del meridione, ci mostra senza enfasi (foto n. 5)



Per quei ragazzi che sono in grado di fare da sé le immagini, sarà abbastanza facile effettuare una ricerca sullo spazio verde riservato ai loro giochi nel quartiere o nella città in cui vivono.

Altrettanto facile sarà per loro evidenziare il fatto che l'industria non li ignora affatto e che fornisce loro in offerta speciale dei giocattoli pressoché perfetti. Armi finte per i maschietti, istruttive bambole adulte (con tanto di guardaroba) per le femminucce. Si è trattato solo di sostituire gli spazi verdi con congegni elettrici e magnetici veramente all'altezza dei tempi.

Ma per il momento, sembra voler dire ottimisticamente Ken Heyman (foto n. 6) i bambini riescono a divertirsi anche in città. Finché dura.

una scena nella quale compare un personaggio che pare che al gioco non debba proprio avere diritto.



Il panorama dell'impegno musicale si allarga. La musica segue le tappe della vita e le espressioni della persona umana. Essa, quindi, investe tutti «i momenti umani». Ai ragazzi, che forse non hanno idee chiare in proposito a causa della trascuratezza culturale nella quale sono costretti a vivere, bisognerà far conoscere come le opere musicali e la musica in genere hanno attinto dalla condizione umana ispirazione e impegno d'interpretazione e di proposta civile e culturale.

Ritornare ai giochi tradizionali

Senza perdersi nei grandi nomi della musica classica di tutti i tempi, basterà ricordare il posto liberatore e artistico assunto da questa parte nel corso dei secoli. All'insegnante spetta il compito di mostrare le pagine della storia — e di capolavori sotto questo profilo non ne mancano nella nostra editoria — nelle quali è evidente il rapporto tra la vita e gli aspetti grotteschi, comici, ironici, lucidi dell'avventura umana.

Come proposta sarà sufficiente osservare che la vita dell'uomo, dalla nascita alla tomba, è accompagnata dal fatto musicale in chiave interpretativa.

Celebri musiche onorano i grandi personaggi della storia; la nascita, il matrimonio, il successo, il trionfo, la Patria, la rivoluzione, la morte sono commentati spesso in modo artistico. Ma anche la vita dell'uomo comune offre punti interpretativi all'arte musicale.

Non ci riferiamo ai drammi umani o sociali la cui forza creativa incontra nel linguaggio musicale opere di valore mondiale, bensì agli aspetti più contingenti come potrebbero essere i tempi dello svago e del carnevale. Intorno al tempo libero e al divertimento, la musica ha occupato un posto di primo piano. Anche gli analfabeti hanno saputo esprimersi in linguaggio musicale senza pretese. Tuttavia la passione sincera e leale impiegata ha impresso valore culturale alle loro espressioni.

Oggi i mezzi di massa hanno occupato un posto insostituibile nei tempi che nel passato erano riservati alla creatività di artisti improvvisati. Tuttavia la passione per la creatività, anche se mortificata dalla prefabbricazione culturale, è un bene sociale che va difeso e promosso nell'educazione mu-

La musica come gioco e divertimento

di Angelo Conca

sicale dei giovani. Poca attenzione si dà all'interpretazione della vita compiuta da gruppi umani non partecipi dell'area del potere culturale di massa.

Il ritorno ai giochi e alle tradizioni locali, di cui in questi tempi si manifesta una particolare attenzione, non deve esaurirsi nella ripetizione del passato, bensì deve proporsi di salvaguardare la genuinità di coloro che credono nello sviluppo della cultura locale. A questo ricordiamo l'appuntamento del Carnevale come proposta di creatività musicale e teatrale.

La musica e il Carnevale

Il Carnevale è un gioco e un divertimento educativo quando si propone di far leggere la realtà quotidiana senza pudori. Non ci interessano i carnevali di Viareggio o di altre culture mondiali in quanto si possono considerare risultato di un'industria che, ripetendo gli schemi del passato ludico e comico, tendono a coinvolgere le masse nel consumo passivo.

Il Carnevale prende validità nell'altruismo etnico, poiché, favorendo una apertura comica, acconsente di rispecchiarsi nei lati caduchi dell'avventura umana con scopi soteriologici. La musica occupa un posto di primo piano.

Sarebbe opportuno a questo proposito richiamare il teatro musicale sorto dalla creatività di artisti popolari e che tuttora ha validità culturale e popolare in tutto il mondo. L'educazione musicale scolastica deve farsi interprete di questo «momento ludico» nell'intento di riconfermare la creatività del ragazzo contro la programmazione dei consumi di massa.

La società dei consumi sopprime e reprime la creatività. L'impegno cultu-

rale muore quando la società dei consumi prefabbrica il tempo libero emarginando la libertà d'espressione popolare o di gruppi. La liberazione del fanciullo richiede un'educazione artistico-culturale contestatrice e disposta a rifiutare ogni forma di coinvolgimento passivo della persona umana.

Come fare?

La vis comica non si compera sul mercato dei pupi. Ogni persona è capace, se educata, a trovare i lati comici del vivere poiché ogni uomo sa

Proponiamo un esempio:

Il Carnevale

*Il Carnevale non finisce qui
è solo un momento della catena
di risate allegre ed amare
della vita di ogni giorno.*

*Sale il sole sull'orizzonte,
cala piano dietro ai tetti
e rinasce ogni mattina
con fiducia nella vita
e nell'amore.*



(*) Prof. Angelo Conca, c/o Parrocchia di S. Martino - 26044 Levata Grontardo (CR).

leggere se stesso, a meno che sia svilito e consumato dalla alienazione esteriore. Su questo momento primaverile, l'insegnante dovrebbe concentrare i suoi sforzi per creare una esperienza musicale esaltante.

Perché si deve fare?

L'insegnante non ricorra né ai classici né ai moderni. Ma si impegni a creare con i ragazzi, ricchi di risorse giacenti, un testo e una musica propria con spirito critico e divertente.

Il Carnevale è un gioco e un divertimento per l'uomo e non viceversa. *Il diritto al gioco va inteso come creatività e proposta.* Ogni anno muta poiché ogni anno l'uomo cambia e la vita prosegue verso il proprio divenire.

Questa novità espressiva musicale libera dalla repressione culturale-ludica messa in circolazione dai potenti mezzi di comunicazione di massa e, nello stesso tempo, ricrea un nuovo modo di sentire in grado di adeguare schemi e

non finisce qui

*Apro la finestra sulla strada
facce note e familiari
son morte
nuovi passi fan sentire
il loro suono.*

*Prendo tutto in uno sguardo
il passato ed il futuro
mentre dentro alla morte
la vita rinasce di colori
e di nuovi amori.*

LA MUSICA NON FINISCE QUI



proposte culturali conformi alla sensibilità giovanile.

L'arte musicale non si ripete mai come ogni linguaggio che riscopre nelle condizioni di vita il nutrimento per la propria evoluzione nel maturare dei tempi e delle situazioni.

Occorre convincersi del diritto del ragazzo a fare gioco, a fare divertimento, a fare della musica un linguaggio di espressione della propria autenticità, dei propri interessi umani e spirituali.

Il diritto al gioco va inteso in senso attivo e non solo passivo. Formare nei ragazzi il gusto al gioco non è ancora dargli la possibilità di esprimere se stesso in questa dimensione esistenziale. Disporlo fin d'ora alla fisionomia intelligente e critica verso questa esperienza umana insopprimibile è ancora poco, anche se può sembrare d'aver fatto tutto. Don Bosco, educatore impareggiabile, iniziatore del metodo preventivo, proponeva di lasciar libero il ragazzo nel gioco. Perché col gioco il ragazzo rivela se stesso. Anche i lati del temperamento più controllati si manifestano.

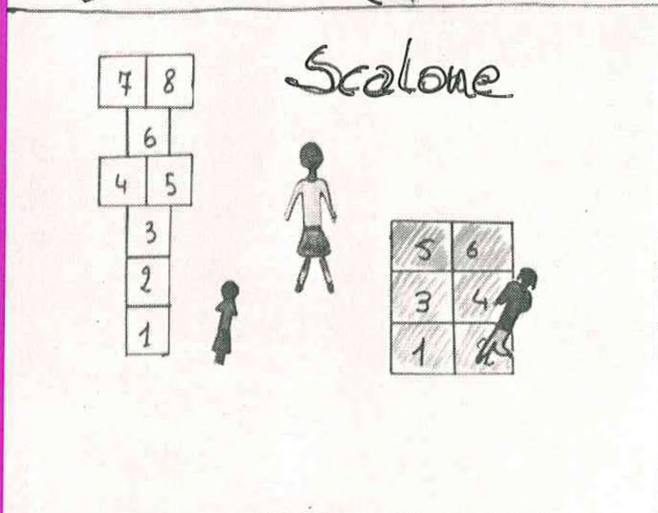
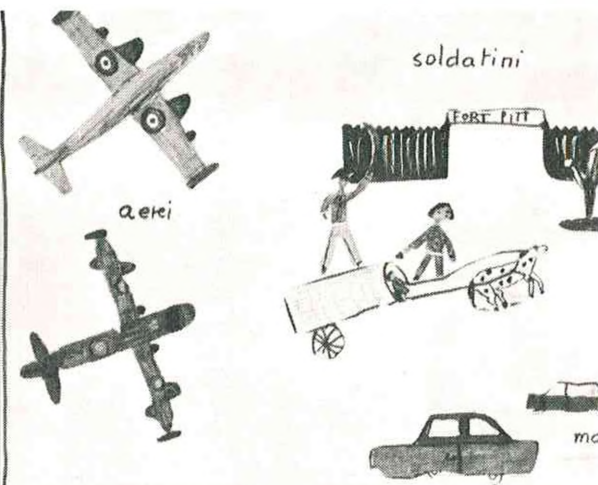
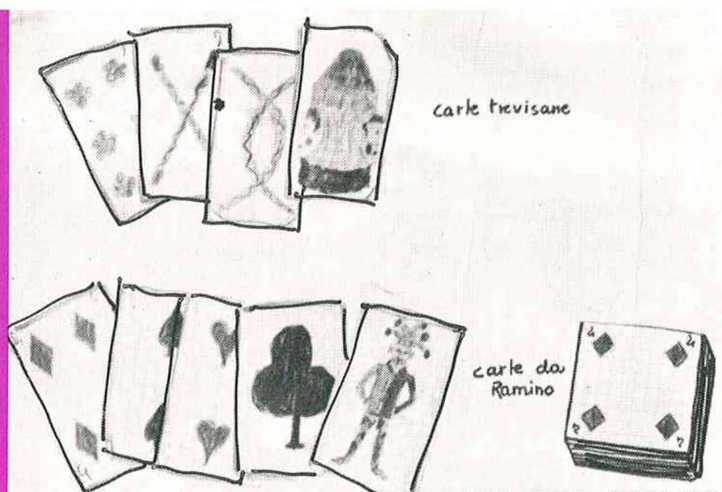
L'educatore può conoscerlo più a fondo e promuoverne le doti, prevenire le inclinazioni negative.

La musica può far molto nell'educazione del ragazzo se messa al servizio del mondo interiore spesso controllato dal sistema educativo dell'adulto. Non c'è divertimento in cui la musica non abbia posto. Perché ha una funzione creativa, una funzione liberatrice nei confronti dei condizionamenti esterni e degli organismi sociali in cui vive (famiglia, scuola, chiesa, gruppi sociali). La sua funzione è catartica nel senso che purifica da ogni alienazione e immerge in se stessi. Per sortire qualcosa di costruttivo con l'insegnamento della musica occorre, da parte dell'insegnante, «farsi piccolo coi piccoli».

Seguendo questa regola evangelica gli è permesso d'entrare nel loro mondo e cogliere le riflessioni, le impressioni, lo star male, i loro giudizi su uomini fatti e cose. Vedendosi protagonisti, i ragazzi passano alla partecipazione con imprevedibile entusiasmo.

N.B. - Si avverte che la Direzione della Rivista dispone la registrazione di questi canti effettuati dal coro di ragazzi della Comunità di Levata-Grontardo (CR). Il prezzo della musicassetta (30 canti) è di L. 2.500.

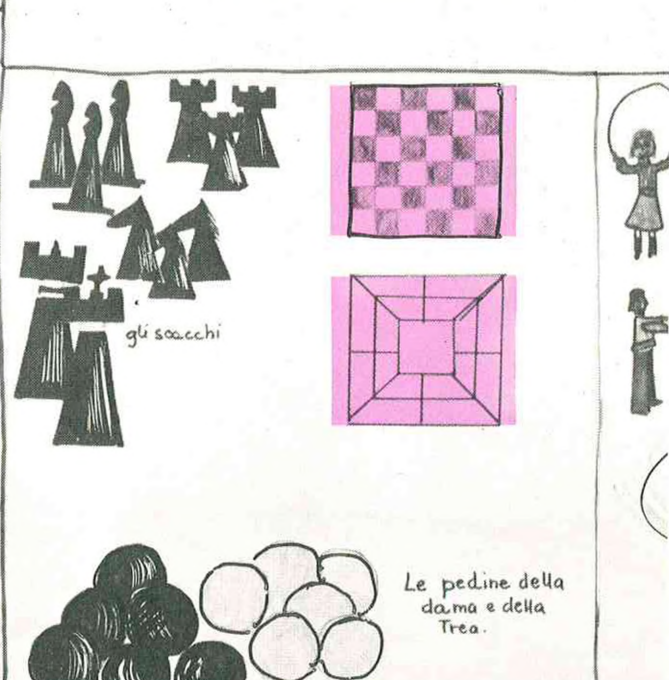
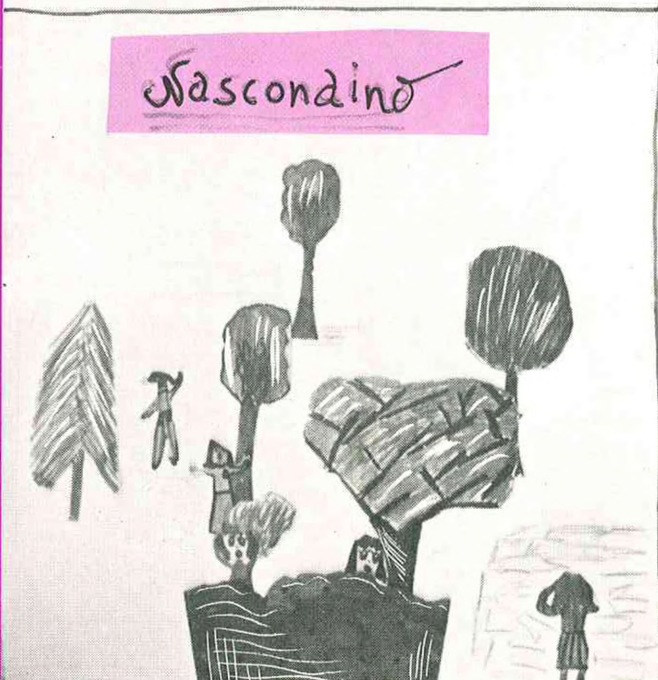


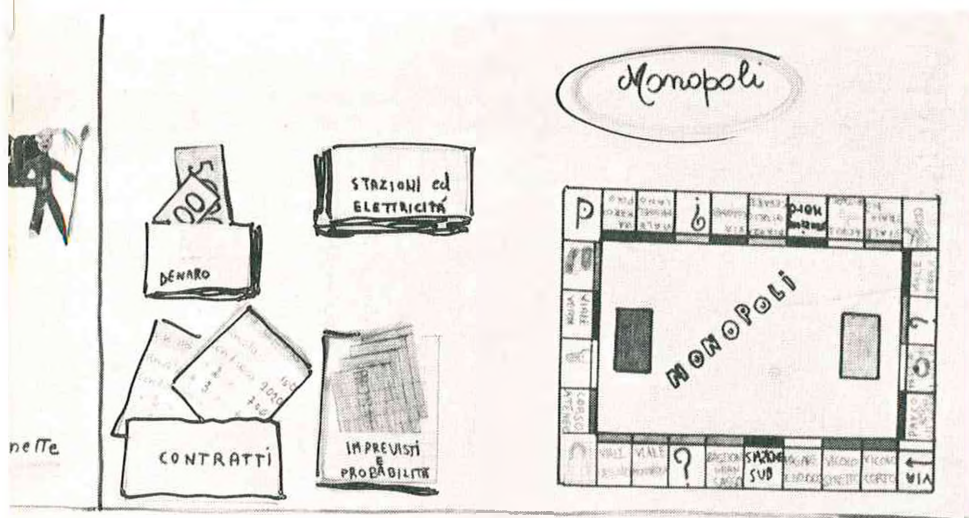


I NOSTRI GIOCHI

ID

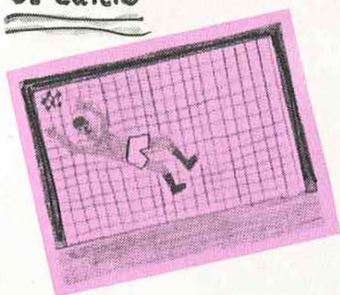
Scuola Media "G. Marconi"
Alteville (VI)





Abbiamo preso un campione di 87 ragazzi della nostra scuola per vedere quali sono i giochi praticati e quelli preferiti. I ragazzi hanno risposto prevalentemente che non si divertono con dei giochi da ragazzini, ma preferiscono praticare qualche sport, specialmente il calcio. Le ragazze, che erano la metà degli intervistati, hanno quasi tutte risposto che preferiscono giocare a nascondino, a monopoli o a carte. Altri giochi più infantili hanno avuto minore preferenza; per esempio: mosca cieca, guerra, palla avvelenata, corda, scalone, macchinette, soldatini, ecc. Questo perché i ragazzi sono più vivaci e non sanno stare fermi, mentre le ragazze spesso aiutano anche a casa.

Il calcio



gioco della
corda

Abbiamo preso un campione di 87 ragazzi della nostra scuola per vedere quali sono i giochi praticati e quelli preferiti. I ragazzi hanno risposto, prevalentemente, che non si divertono con dei giochi da ragazzini, ma preferiscono praticare qualche sport, specialmente il calcio. Le ragazze, che erano la metà degli intervistati, hanno quasi tutte risposto che preferiscono giocare a nascondino, a monopoli o a carte. Altri giochi più infantili hanno avuto minore preferenza; per esempio: mosca cieca, guerra, palla avvelenata, corda, scalone, macchinette, soldatini, ecc. Questo perché i ragazzi sono più vivaci e non sanno stare fermi, mentre le ragazze spesso aiutano anche a casa.

Proposta d'indagine e di ricerca

Il giocattolo come strumento iconico del gioco

di Germana Bragazzi

Tutta la persona del bambino è intrisa di sete di conoscenza che si articola in curiosità, bisogni da soddisfare, possibilità di comunicare, di fare esperienze attive, per entrare in relazione, fisicamente, gestualmente, intellettualmente, con la realtà che lo circonda, coi segni e coi soggetti di questa realtà.

Non è azzardato definire il gioco un vero e proprio linguaggio strutturato, con codici e regole precise, individuali e sociali, legati all'ambiente storico e al territorio in cui il bambino vive.

Il mondo interiore del bambino, attraverso il gioco, ha la possibilità di estendersi, di arricchirsi, di riempirsi concretamente di una pluralità di esperienze relazionali e problematiche che conferiscono alla personalità un carattere ed uno sviluppo dinamico, armonico, aperto, caratterizzato non da parole, imposizioni, modelli o miti standardizzati, ma da gesti, segni, rapporti interpersonali che lo iniziano ad un incontro pieno e solidale con gli altri e col mondo.

A questo punto non si può non parlare del giocattolo come strumento iconico del gioco; giocattolo che oggi serve a dignificare una famiglia nei confronti delle altre; a connotare un preciso rango sociale; a soddisfare sedimentazioni infantilistiche dell'adulto; a imporre miti derivati dalla società dei consumi fortemente deculturalizzata. Giocattolo, quindi, visto come merce non come valore-oggetto di manipolazione personale, strumento, veicolo di cultura e di storia.

Si comprano giocattoli per far star buono, quieto il bambino, perché non disturbi, perché non scocchi. Chilogrammi di plastica colorata per le allucinazioni maschili, bambole per le femmine. Così distruggiamo anche questa sete meravigliosa e irripetibile, viva del bambino di gestire in proprio fantasia, creatività, e lo manipoliamo, per renderlo modello standard: un pacchetto incolore da Grandi Magazzini.

Alla vita continuiamo a dare soluzioni provvisorie, rozze, istintuali... La scuola non si discosta di molto da questa idiozia collettiva.

Aspetto psicologico-semantic del problema

1. Che cosa rappresenta, per te, il gioco?
 2. Con chi giochi abitualmente?
 3. Dove?
 4. Quanto tempo dedichi al gioco durante la giornata?
 5. Ritieni indispensabile la presenza del gruppo?
 6. Se sì, in quali tipi di giochi?
 7. Quali sono i tuoi giochi preferiti?
 8. Quali elementi simbolici compaiono nei tuoi giochi?
 9. Che cosa provi durante il gioco?
 10. Secondo te il gioco è un momento di conoscenza, di creatività, di relazione con cose e persone? Quando? Come?
 11. Che ruolo assume il giocattolo nei tuoi giochi?
- Prova ad elencare i giochi che fai solitamente, inserisci gli elementi costituenti il gioco e cerca di costruire delle correlazioni fra tipologia - gestualità - simbolizzazione - grado di comunicazione e di liberazione.

Storicizzazione del problema

- 1) Dove hanno trascorso l'infanzia i tuoi nonni?
- 2) Come giocavano?
Dove?
- 3) Quanto tempo dedicavano al gioco?
- 4) Quali i giocattoli d'un tempo?
- 5) Che cosa rappresentava per loro un giocattolo « vero »?
- 6) Era predominante il gioco individualistico o la « banda »? Come si formava la banda e da quali leggi era governata?
- 7) Che cosa rappresentava, per loro, inseriti in una determinata realtà sociale e territoriale, il momento del gioco?
- 8) È cambiato, per loro, il gioco? Quale il loro giudizio considerativo sul gioco attuale?
- 9) Come si poneva la loro famiglia nei confronti del gioco (come tempo e come diritto)?
La stessa va ripetuta per i genitori.

Ins. Germana Bragazzi, Via Pasini 22, 43100 Parma.

Lo strumento-gloco: il giocattolo

- Nome Cognome
- età sesso
- Classe di frequenza
- Ambiente ☐ urbano
☐ periferico
☐ campagna
- Professione del padre
- Professione della madre
- Componenti la famiglia
- Possiedi dei giocattoli?
- Elenca e prova a classificarli ripartendoli per:
- ☐ genere
☐ materiale
☐ fruizione-gestuale
☐ manipolazione
☐ sonorizzazione
- Chi te li compra?
- Sei interpellato per la scelta?
- Dove li acquisti solitamente?
- L'acquisto di un giocattolo è legato a determinate occasioni?
- ☐ oggetto mercificato
☐ oggetto d'uso
☐ valore culturale legato al mondo dell'infanzia
- Quali valori e funzioni attribuisce al giocattolo?
- ☐ mitizzazione di qualcosa e qualcuno
☐ modo per entrare in relazione con
- I mass-media ti condizionano nella scelta?

Le stesse domande vanno poste ai genitori separando le schede-questionario per avere risposte singole (da parte dei maschi e delle femmine) e quindi materiale comparativo per successive tappe analitiche tali da portare il problema ad una pluralità di letture il meno riduttivo possibile.

* * *

Il rapporto gioco-ambiente sociologico, pur se rappresenta un momento connotativo, è certamente una considerazione fondamentale che non può rimanere sottesa o essere sorvolata.

* * *

In fondo il problema del gioco è un grosso discorso umano e politico oltreché psicologico-mitico-antropologico.

RIFLESSIONI

Non siate in ansia per le cose...

Di quante insolenze volgarizzate verso il Creatore è costellata la vita dell'uomo! Le cose gli appaiono come merci artificiali di scambio entro un deserto comunicativo sempre più grossolanamente sterile, tragicamente insicuro.

Svuotato, impedito nell'ascolto e nella contemplazione « delle cose cosmiche », catalogate con impudenza degradante entro schemi parcellizzati, l'uomo è pilotato, disorientato e frustrato, verso l'inintelligenza delle cose del Regno. Tutto contribuisce a far perdere di vista la relazione per l'emulazione, inizio di una grottesca schiavitù di cui non si percepiscono lo spessore e la fine.

Si sono smarriti la trasparenza e il colore delle cose semplici e dei sogni cullati: sogno che non è momento di evasione, ma profetico, silenzioso, fecondo, ostinato richiamo alla conversione che cova nel cuore dell'uomo e lo proietta in sbocchi infiniti di novità, di speranza.

Come ci mancano il coraggio delle cose semplici e gli occhi dell'infanzia! « Perciò vi dico: non siate ansiosi per la vostra vita riguardo a cosa mangiare, né per il vostro corpo riguardo a cosa vestire. Non è la vita più importante del nutrimento e il corpo più del vestito? Non siate ansiosi per il domani » (Mt. 6, 25-34). Non siate in ansia per le cose, imparate a guardarle. La Parola graffia questa vita, faticosamente balbettante, perché scegliamo « ciò che non ci sarà mai tolto ».

Diamo inizio alla speranza rivedendo il complesso dei rapporti che ci legano ai bambini, rimettendo in discussione paternalismi e maternalismi educativi (?) impastati di orizzontalismi, poveri di verticalismi.

L'amore « infantile » con il quale violentiamo persona e dignità (siamo fatti più per l'allevamento che per l'educazione interpersonale), merita una riflessione severa: dobbiamo operare concretamente perché cambi il nostro rapporto; perché la società esprima, una buona volta, le condizioni affinché i bambini tutti possano vivere una vita piena, fatta di diritti, di dignità ed anche a loro sia riconosciuta una voce.

Germana Bragazzi

DIALOGO APERTO

Il fanciullo e il diritto al gioco

Lettera aperta al Direttore

Caro Direttore,

sono una giovane insegnante di scuola media. La mia esperienza tra i ragazzi non è molta, però tante cose ho potuto cogliere nei loro comportamenti durante i momenti di svago e di gioco.

Abito in un paese dove tutti si conoscono, e questo mi ha facilitato soprattutto in una delle mie prime esperienze qualche anno fa, quando appunto cominciai con delle supplenze proprio nel mio paese. Allora pensavo che i ragazzi fossero così vivaci perché gran parte dipendeva dal bisogno innato che hanno di muoversi continuamente, ma poi, osservando i tipi di gioco e approfondendo la loro conoscenza, cominciai a sospettare che qualcosa li condizionasse indirettamente.

Così, insieme ad un gruppo di questi ragazzi, preparai un cartellone murale il cui titolo era: « I nostri giochi », e che ben presto venne disegnato, dipinto, commentato dai ragazzi stessi.

* * *

In linea generale, i giochi favoriti e più praticati sono risultati il monopoli, nascondino, carte, calcio per i ragazzi, dama, scacchi. In gran parte, quindi, giochi con poco movimento. Perché? « La mia mamma non mi lascia uscire perché ci sono troppe macchine che possano veloci per la strada » - « Devo aiutare a casa, quando ho fatto i compiti. » - « Faccio compagnia alla mamma che di giorno è a casa da sola. » - « Per poter giocare, devo andare sul piazzale della Chiesa, al campo di gioco della parrocchia, ma siamo in tanti e spesso ci contendiamo il terreno per giocare. » - « Il campo di calcio è sempre occupato dai ragazzi, e per noi ragazze spesso non c'è spazio magari per la palla a volo ».

Queste sono solo risposte indicative, ma si può ben capire che questi ragazzi spesso si sentono davvero imbrigliati.

Durante l'ora di svago si impedisce loro di muoversi, e quando possono farlo, o si scatenano fino a combinare guai, o addirittura non riescono a divertirsi completamente. Infatti, il gioco preferito sarebbe stato

nascondino, ma per farlo ci vuole tanto spazio. Così hanno ripiegato su un gioco praticabile, spesso *monopoli*, perché almeno questo dà loro lo spunto per discutere.

* * *

In genere, questo è risultato in un paese ormai densamente abitato, molto vicino alla città e anzi, per qualche verso, periferia della città stessa, e mi pare di avere constatato delle analogie con bambini e ragazzi della città, dove i parchi o le aree destinate al gioco sono molto al di sotto delle reali necessità.

Si dicono spesso tante parole sulla necessità di creare isole verdi, questo o quello, ma finora non ho mai trovato qualcuno che pensasse davvero ai bisogni dei nostri figli.

La Dichiarazione dei diritti del Fanciullo dice che « Il fanciullo deve crescere in condizioni di libertà e dignità » e « Il fanciullo deve beneficiare della sicurezza sociale ».

Invece succede che, per giocare, normalmente il bambino deve andare al parco comunale dove ci sono scivoli, tunnel, etc., magari custodito severamente. Ma in realtà questi parchi servono generalmente per i bambini fino ai 10-11 anni, come sta scritto ai cartelli posti all'ingresso; il custode non permette di correre troppo velocemente con la bicicletta, non devono insudiciarsi, non possono entrare se non accompagnati. E gli altri? Si arrangiano come possono. Se sono in periferia, sono più fortunati di quelli che abitano al centro.

Ma soprattutto mancano di sicurezza sociale. La mamma o i parenti non possono essere sempre a loro disposizione, per cui sono agevolati spesso i ragazzi che hanno la fortuna di avere solo il padre che lavora.

* * *

Mancano insomma la libertà e la sicurezza sociale. Sono due valori immensi e, nonostante tutto, rimaniamo indifferenti.

Pretendiamo magari di delegare tutto spesso alla scuola, ma la scuola non può agire da sola, perché è parte integrante della società, e come tale ha bisogno dell'aiuto delle altre componenti.

Il gruppo scolastico spesso porta alla monotonia, perché non può poi avere riscontro in campo individuale, e questo vuol dire che ancora non tutti abbiamo capito che il bambino, il ragazzo, hanno anche loro la capacità di parlare e magari di insegnarci qualcosa sulla loro personalità spesso volutamente trascurata.

Prof. Mariabeatrice Longarato
Altavilla Vicentina (VI)

VOCE DEGLI ALTRI

a cura di Rita Quintavalla

Ad una insegnante, la signorina Paola Camellini che lavora presso la scuola materna comunale del quartiere Montanara di Parma, abbiamo chiesto come viene visto ed affrontato il problema del gioco nell'età prescolastica.

D. - Qual è l'importanza del gioco in generale e nell'età prescolastica in particolare?

R. - L'attività specifica, il modo di essere di un bambino è il gioco che ha una funzione essenziale per la crescita. Il gioco è uno strumento che permette al bambino di passare dalla fase egocentrica alla consapevolezza del mondo esterno.

Nel gioco il bambino conosce, apprende ed interiorizza tutte le sue esperienze. A seconda delle età il gioco assume importanza e significati diversi, tuttavia, a tutte le età, si può affermare che dal gioco si può vedere la personalità infantile. Per un bambino in età prescolastica, in particolare, il gioco determina la crescita intellettuale, morale e sociale.

Sottovalutare l'aspetto ludico, limitare il gioco significa frenare le possibilità di crescita del bambino e rallentare l'acquisizione degli strumenti fondamentali per crescere e maturare.

Col gioco, il bambino esplora lo spazio esterno formandosi le basi per le future, ulteriori conquiste, dà libero sfogo alla fantasia che gli permette di realizzare i propri desideri, di agire fuori dei limiti delle leggi esterne.

L'immaginazione spinge il bambino ai primi contatti sociali, a vivere i propri voli di fantasia come fossero reali e gli permette di superare eventuali frustrazioni e limiti imposti dall'esterno.

D. - Come viene affrontato il problema del gioco nella scuola materna?

R. - La scuola materna rappresenta una prova per il bambino, una delle prime significative crisi che ritengo necessarie per imparare l'arte del vivere in comunità. Il distacco dalla famiglia è una fase delicata

che il bambino, però, supera nella misura in cui gli vengono fornite possibilità varie di esprimersi.

Anche le nostre elementari ricerche vengono imposte giocando. Il gioco deve dare interesse e gratificazione nel suo svolgersi indipendentemente dal risultato che è solo un momento del suo svolgimento.

Il nostro compito è difficile, in quanto la capacità di concentrazione del bambino è molto limitata, perciò dobbiamo fare continuamente leva anche sulla nostra personale creatività e capacità di adeguamento ai ritmi propri di ciascun bambino che sono tra loro diversi.

Abbiamo a disposizione dei giocattoli che sono veri e propri attrezzi di lavoro, sussidi didattici che non sempre sono sufficienti, in quanto i limiti maggiori imposti al nostro lavoro sono dati da un numero eccessivo di bambini per insegnante.

Basti pensare che vi sono dei gruppi di trentacinque bambini per insegnante, e la dinamica di un gruppo così numeroso tende spesso a sfuggire. Oltre a ciò, la struttura dell'edificio pur essendo recente, non risponde alle esigenze di bambini e condiziona le loro possibilità di movimento.

D. - Qual è il ruolo degli adulti nel gioco infantile?

R. - Il ruolo degli adulti dovrebbe essere quello di creare le condizioni e il clima sereno in modo da sollecitare le possibilità di invenzione, di ricerca, di creazione senza proporre soluzioni o modelli da copiare letteralmente.

In effetti l'adulto condizionato da modelli culturali che nascono da falsi valori e bisogni, agisce nell'ottica del consumismo e condiziona a sua volta anche le scelte del bambino sottoponendogli giochi e giocattoli che spesso non offrono elementi che permettono un arricchimento delle capacità infantili. L'adulto riporta nel mondo infantile le sue contraddizioni e anche il giocattolo diventa, così, per la psiche infantile, uno strumento discriminante.

Ins. Rita Quintavalla, Via Balestrazzi 8, 43100 Parma.

Indicazioni audiovisive

a cura di Silvano Garelo

POSTER

Il mondo in casa in 5 posters

Il servizio fotografico KEM di Basilea ha realizzato dei posters in bianco e nero e a colori del formato di cm. 50 x 70 che invitano a fare un viaggio incontro all'uomo, « ad altri uomini che vivono in condizioni e stili di vita diversi dai nostri ». Tre di questi posters sono dedicati ai bambini, i protagonisti del domani che sta per nascere.

La richiesta dei posters va inoltrata a: « Missionari di Betlemme », C.P. 445, 6901 Lugano 1. Il prezzo è di 10 franchi svizzeri.

DOCUMENTARIO

Gli 80.000 del Madagascar

Colore. 20 minuti. 16 mm. L. 150.000 - Oltremare film via S. Martino 8, 43100 Parma.

I lebbrosi sono i malati che non vorremmo incontrare sulla nostra strada. Eppure nel mondo superano i 10 milioni. Dove si è cercato di vincere il pregiudizio e l'indifferenza sono sorte iniziative che mirano al loro pieno inserimento nella società. Questo è avvenuto nel Madagascar, a Moramanga, nel cosiddetto « villaggio della fraternità », dove i lebbrosi hanno una casa, una famiglia, dei campi da coltivare.

A Moramanga i bambini, figli dei lebbrosi, sono i protagonisti più importanti: vanno a scuola e giocano con i loro genitori. Sembra poco quello che fanno. Eppure la gioia di questi bambini riesce a far muovere le mani inerti dei genitori ed a dare alla comunità la ragione di vivere e di sperare.

MUSICA

Le proposte del « Piccolo coro dell'Antoniano »

Nessuno meglio dei bambini può continuare il canto delle creature di S. Francesco. Per questo i Padri dell'Antoniano di Bologna hanno fatto nascere « il piccolo Coro ». La voce simpatica dei bambini non ci ha riproposto solo delle filastrocche, le favole d'Esopo, i canti tradizionali italiani o delle festività religiose e familiari. Il Piccolo Coro ha subito coinvolto altri ragazzi, incoraggiandoli a cantare. E' sorta così l'iniziativa dello *Zecchino d'oro* che ormai ha compiuto vent'anni. Tra i tanti bambini che hanno cantato sotto la direzione della bravissima Mariele Ventre, per fortuna non c'è nessun divo né alcun bambino prodigio. Il divismo ed i denari romperebbero l'incanto delle proposte canore dei bambini.

Lo *Zecchino d'oro*, dopo aver marciato a lungo con arie italiane, da tre anni si è fatto internazionale. La

sua ventesima edizione ha accolto bambini e canzoni del Canada, del Brasile, dell'Iran, del Perù, della Polonia e della Grecia. L'ospitalità agli stranieri non è costata molto ai bambini italiani perché per essi il canto rimane un giuoco. Per i grandi invece è stata una bella occasione per cogliere più in profondità le ricchezze culturali di altri popoli.

Il prossimo *Zecchino d'oro* si svolgerà sotto il patrocinio dell'UNICEF e sarà incentrato sull'anno internazionale del fanciullo. C'è da augurarsi che esso ci porti non solo della buona musica ma anche dei buoni testi che siano un vero messaggio di fraternità universale. Il punto dolente di molti festival è l'aridità poetica. Perciò l'Antoniano fa appello ai poeti che ci sono anche tra i lettori di CEM-Mondialità per creare « il canto internazionale dei diritti del fanciullo ».

Per informazioni e ordinazioni rivolgersi a: ANTONIANO, via Guinizzelli 3, Bologna.

FOTOPROBLEMI

Il bambino oggi

16 foto in rotocalco 17 x 24 in bianco e nero. Ed. LDC, Torino - L. 1.200.

L'educazione e la gioia

16 foto in rotocalco 17 x 24 in bianco e nero. Ed. LDC, Torino - L. 1.200.

Si tratta di foto da studiare e da discutere. Il fascicolo che le raccoglie premette degli elementi di lettura sociologica del problema del bambino d'oggi e dà alcune indicazioni per un approfondimento in chiave cristiana. I genitori, la scuola, i gruppi familiari hanno qui un sussidio visivo per leggere la realtà che li circonda: leggerla con i bambini stessi perché le immagini hanno messaggi diversi a seconda delle età.

Il fanciullo chiede di vivere in un ambiente di gioia, di spontaneità e di gioco creativo. Le immagini del secondo fascicolo illustrano diverse situazioni di gioia; analizzandole, il fanciullo viene guidato a riflettere sull'origine di questa gioia. Essa può nascere dallo stare insieme, dal giuoco, dal rapporto affettivo o di scoperta stabilito con la natura.

L'analisi di queste foto è inoltre un incoraggiamento per lo stesso educatore a superare, attraverso il modo di godere proprio del fanciullo, la propria insicurezza, il pessimismo e la diffidenza nei riguardi degli altri: tutti sentimenti che spesso creano un clima antieducativo.

Silvano Garelo, Via S. Martino 6 bis, 43100 Parma.

a cura di Mauro Arena

Nuccia Resegotti Palmas, *Giochiamo insieme*, ed. Paoline, 1973, pp. 267, L. 1.500.

Luciano Ferraris, *Giochiamo*, Elle Di Ci, Torino 1977, pp. 71, L. 900.

AA.VV., *Mini Enciclopedia dello svago*, Elle Di Ci, Torino 1975, 3 voll., L. 3.000 cadauno.

AA.VV., *Giocare con noi*, Elle Di Ci, Torino 1975, 2 voll., L. 900 cadauno

Sono alcune delle opere di più immediata consultazione e di maggiore disponibilità, anche economica, per chi debba occuparsi di gioco infantile. Lungi dall'essere infatti un'attività secondaria o, peggio, da lasciare svolgere spontaneamente secondo le preferenze del momento e le spinte personali del bambino, il gioco riveste viceversa un'importanza difficilmente trascurabile nel processo di maturazione e di equilibrio psicomotorio del bambino.

Questi volumi sono ricchissimi di esperienze, idee, giochi già svolti e giochi da programmare di volta in volta con le varianti opportune. In essi si troverà un'ampia gamma di possibilità ludiche per bambini a partire dai tre anni in poi.

Essi sono rivolti ad «educatori, animatori, vigilatrici di colonie, insegnanti e maestre d'asilo, capi scouts, capi lupi e cocchi, animatori di parchi Robinson, assistenti di dopo-scuola e supplenti, insegnanti a tempo pieno» (Ferraris), per stimolare la loro fantasia e metterli in grado di effettuare scelte consapevoli e pedagogicamente significative anche sul piano del gioco.

Il gioco non è infatti «un modo di riempire i "buchi" dell'attività educativa, bensì un elemento indispensabile per la crescita dei ragazzi» (Ferraris). Esso è, «nelle diverse fasi del ciclo di crescita e di sviluppo, una primaria attività vitale... Giocare significa per il bambino esplorare il mondo, acquistare sicurezza e padronanza di sé, controllare i propri movimenti, sviluppando con i muscoli, anche le proprie facoltà spirituali» (Resegotti Palmas).

Sulla base di queste considerazioni teoriche, gli autori dei volumi passano in rassegna tutta l'ampia gamma delle disponibilità di gioco per bambini (soprattutto Resegotti Palmas) od anche ragazzi (gli altri volumi), preoccupandosi di proporre in preferenza i giochi di gruppo, di animazione, quelli pre-sportivi e trascurando invece giustamente i giochi organizzati su «giocattoli» acquistati.

Tutti i giochi sono presentati gradualmente a mano a mano che si procede nella consultazione dei volumi, progredendo in genere da quelli di immediata esecuzione (esclusivamente verbali o motori) a quelli per i quali occorre una anche minima preparazione (per esempio la ricerca di una struttura — una casa, un muro, un albero, ecc. — di cui disporre), fino ad arrivare

a gare nelle quali occorre disporre di materiale specifico (come le carte, ecc.).

Largo spazio, infine, è dato per le attività di drammatizzazione, spesso con numerose indicazioni per gli eventuali lavori di gruppo e per le necessarie apparecchiature occorrenti: il testo, la sceneggiatura, la confezione di burattini, ecc.

Un aspetto del gioco che viene frequentemente impiegato nei vari momenti educativi è lo sport.

Una completa informazione su tutti i suoi aspetti ed inoltre un approfondimento per quanto riguarda le sue connessioni con la psicologia, la sociologia, e la pedagogia si trova nel:

Dizionario dello sport, a cura di Eugenio Enrile, ed. Paoline, collana «I dizionari EP», pp. 1310, L. 18.000, Roma 1977.

Segnaliamo in particolare le voci: «Giochi antichi di palla», a cura di E. Enrile, documentata rassegna degli antichi giochi da cui sono poi derivati i moderni golf, calcio, pallacanestro, rugby con tutte le successive variazioni.

«Pedagogia e sport», a cura di Enrile, «Psicologia e sport», a cura di F. Antonelli, e «Sociologia e sport», a cura di L. Calabrese: veri e propri saggi nei quali si mettono in evidenza attraverso adeguati approfondimenti scientifici e buona bibliografia le più varie ed intime connessioni all'interno dello sport alla luce di quelle discipline.

Le indicazioni espresse risultano preziose per tutti coloro che si occupano di sport e di gioco: «insegnando attività fisiche, quali la ginnastica, i giochi, lo sport, noi conseguiamo risultati anche sul piano della formazione globale dell'uomo, cui offriamo padronanze motorie e schemi di comportamento che sfuggono al ristretto ambito della specificità per allargarsi ad orizzonti formativi ben più complessi».

Per chi voglia, infine, completare il quadro della problematica del gioco con un'approfondita conoscenza dei suoi presupposti teorici dal punto di vista psicopedagogico, torna più che mai valido il testo:

Gratiot H.-Alphandery H.-Zarro R., *Trattato di psicologia dell'infanzia*, ed. Armando, Roma 1972, 4 voll. ed in particolare il saggio di R. Doron, *Il gioco nel bambino*, vol. 3.

Resta comunque vera l'affermazione che il gioco costituisce la più seria delle attività dell'infanzia, tramite insostituibile nel bambino per concordare la sua esperienza personale con la realtà esterna del mondo, ivi compresa l'acquisizione del linguaggio.

Prof. Mauro Arena, Via A. De Gasperi 9/A, 01100 Viterbo.

Sommario

3 ... tempo "sprecato" (editoriale)

Tommaso Oriana

**4 Il valore educativo del gioco
(componente pedagogica)**

Franco Tarasconi

6 Serietà e logica del gioco (componente psicologica)

Bruno Maggioni

8 Festività, gioco e tempo libero (componente religiosa)

Savino Mombelli

**10 Il bambino e il diritto al gioco nella poesia
(l'anima dei popoli)**

Domenico Volpi

12 I giocattoli disegnano i secoli (componente storica)

Francesco Cassone

**14 Il fanciullo, il gioco e lo spazio
(componente geografica)**

Carlo Pedretti

**16 Prima vivere, poi giocare
(componente socioeconomica)**

Mariagrazia Facin

18 Note di vita vissuta

DOCUMENTO D'INCONTRO

Angelo Conca

19 L'album della vita

Tina Novelli

**20 L'attività ludica, motrice dell'invenzione
(componente etnologica)**

Clara Volpi

23 Giochi e stagioni (componente demologica)

Achille Abramo Saporiti

24 Il prato e i giocattoli (componente iconica)

Angelo Conca

**26 La musica come gioco e divertimento
(componente musicale)**

Germana Bragazzi

**30 Il giocattolo come strumento iconico del gioco
(proposta d'indagine e di ricerca)**

Rita Quintavalla (a cura di)

32 Dialogo aperto

33 La voce degli altri

Silvano Garello

34 Indicazioni audiovisive

Mauro Arena

35 Indicazioni bibliografiche

CEM-MONDIALITÀ - Gennaio-Febbraio, Anno VI, n. 3
Rivista bimestrale di « Educazione all'incontro tra i popoli »

La rivista è a cura del G.E.M. (Centro di Educazione alla Mondialità) - Parma.

Direttore: Domenico Galardo

Comitato di redazione: G. Bragazzi, D. Galardo, M. Gruber, R. Quintavalla, E. Saporiti, F. Tarasconi

Collaboratori: M. Arena, G. Bragazzi, F. Cassone, A. Conca, E. Facchini, M. G. Facin, S. Garello, B. Maggioni, S. Mombelli, E. Novelli, F. Oriana, C. Pedretti, R. Quintavalla, A. Saporiti, E. Tarasconi, C. Volpi, D. Volpi

Segretario di redazione: Genesio Tosi

Impaginazione: Sandro Ferrante

Foto: Archivio, Carlesso, Costantini

Direzione, Redazione e Amministrazione: via San Martino 6 bis, Parma, tel. (0521) 54357, c.p. 25/10153

Direttore Responsabile: Augusto Lucar

Autorizzazione Tribunale di Parma 2 maggio 1959
Stampato dalla Industria Grafica Valle Olona, Varese
tel. 0332/284016



ASSOCIATA ALL'UNIONE STAMPA
PERIODICA ITALIANA