

PREFAZIONE

Il gioco, tanto infantile quanto adulto, è una attività comune a tutte le civiltà. Ogni epoca e ogni cultura gli hanno riconosciuto importanza. Affascina sapere che i bambini dei nostri giorni praticano le stesse attività di gioco dei bambini dell'antichità come la *corda*, l'*aquilone*, l'*altalena*, i *birilli*, il *cerchio* e *nascondino*. Alcuni sostengono una probabile origine comune dei giochi testimoniata dalla diffusione dello stesso gioco in paesi molto lontani, come nel caso del *Pachisi indiano* e del *Patolli* delle culture mesoamericane precolombiane. Secondo altri non si tratta di origine comune, ma di trasmissione fra i popoli. Qualunque sia la verità, il gioco è un testimone che permette all'uomo moderno di collegarsi con quello del passato, che gliene svela le abitudini e salda il legame con la cultura dei popoli e fra i popoli. L'importanza del gioco o di come si giocava nell'antichità e quali fossero i giochi preferiti in quei tempi, la vediamo testimoniata dagli oggetti emersi dagli scavi archeologici e dalle rappresentazioni che si trovano nelle ceramiche o nei bassorilievi posti ad ornare alcuni monumenti. De' Siena in questo suo ultimo lavoro, ci conduce da archeologo-giocatore tra questi ritrovamenti, stimolando la voglia di rigiocarci, in un gioco di scoperta guidata maturata in anni di esperienze laboratoriali nelle scuole di diverso ordine e grado.

La proposta di rilettura del gioco antico trova anche origine da una serie di interrogativi riguardanti gli spazi di gioco dei bambini nella società attuale: quanto tempo i bambini e i ragazzi trascorrono giocando? A quale tipo di giochi? Dove e con chi? Le risposte non sono confortanti. Abbiamo un modello di vita così diverso dai precedenti, caratterizzato da una struttura familiare incardinata sul singolo nucleo, con genitori che necessariamente trascorrono gran parte della giornata fuori casa e bambini sempre

più isolati dai coetanei. Si può senz'altro evidenziare che si gioca sempre meno; le occasioni di attività ludica nel senso tradizionale sono ridotte per mancanza di spazi fisici aggreganti (dalla strada, dai cortili, alla piazza come ritrovo, al prato, agli spazi nelle parrocchie, ecc ...), per l'imperversare di modelli di gioco, per lo più statici e autoreferenziali, veicolati dai messaggi pubblicitari.

La presenza di figure adulte è assente o distratta, troppo impegnata nel mondo esterno e sempre meno disposta a proporsi, in modo gioioso e creativo, come compagna di gioco.

Eppure le valenze educative, cognitive e relazionali del gioco sono indiscusse: di certo esso riveste un ruolo insostituibile nello sviluppo motorio, cognitivo e relazionale del bambino e, come tale, dovrebbe occupare uno spazio di particolare rilievo nella sua vita quotidiana e anche nell'ambito dei progetti educativi e dei percorsi curricolari.

L'esperienza positiva del corpo che si realizza nelle attività di gioco può rivelarsi molto utile per prevenire tutte le forme attraverso le quali si manifesta il disagio giovanile (mancanza di motivazione, incapacità di accettare la propria immagine, timore nei confronti dei coetanei, paura di non saper rispondere alle aspettative degli adulti ...). Dal punto di vista educativo, tali attività, come tutte quelle che coinvolgono direttamente il corpo, hanno infatti il vantaggio sia di far emergere con più facilità le caratteristiche della relazione e del disagio, in quanto legate alle dinamiche istintive del rapporto interpersonale, sia di far sperimentare concretamente, in condizioni controllate, situazioni che necessariamente richiedono reazioni comportamentali in relazione agli stimoli del contesto.

Ciò facilita l'adattamento positivo, la percezione dei messaggi corporei quale premessa indispensabile per il pieno rispetto dell'altro, influisce sull'immagine del sé e consente anche la scoperta dell'originalità dell'io e delle proprie capacità creative contribuendo alla costruzione dell'autostima. Le caratteristiche dei processi di apprendimento, la ricchezza degli stimoli, delle relazioni e delle scoperte insite nell'esperienza ludica, il necessario utilizzo di diverse forme di "linguaggio", la conoscenza e rispetto delle regole, lo sviluppo dell'autostima e delle relazioni sociali sono solo alcuni dei moltissimi elementi contenuti in questo lavoro di Stefano de' Siena, che fanno considerare il gioco come un'opportunità ricca di suggestio-

ni da utilizzare in chiave educativa nel cammino che conduce alla crescita e alla maturità.

E gli antichi? Che gli antichi si interessassero molto ai giochi è dimostrato dal fatto che su quali essi fossero, come si giocassero e quali fossero le norme che li regolavano vennero scritti addirittura interi volumi.

L'archeologia ci ha fatto conoscere Ramses II che gioca con una donna del suo harem (rilievo del tempio di Medinet Habu). Nelle tombe reali di Ur, la patria di Abramo, è venuto alla luce un tavoliere intarsiato con le relative pedine (XXV secolo a.C.) e un'altra dalla tomba di Tutankhamon (XIV secolo a.C.), mentre nella città palestinese di Meghiddo è stata ritrovata una scacchiera d'avorio intarsiato con oro e pasta di vetro, lunga 27 centimetri (XIV-XII secolo a.C.).

Testimonianze archeologiche di giocatori greci intenti a disputare partite con le pedine, senza peraltro illuminarci sul tipo di gioco specifico, ci sono giunte in gran numero e hanno la particolarità di essere pressoché identiche tra loro. Vediamo infatti moltissimi vasi dove sono raffigurati due guerrieri, quasi sempre identificati in Achille e Aiace, uno di fronte all'altro. E curioso notare come nelle rappresentazioni di quest'ultimo tipo i pittori abbiano tralasciato di evidenziare le pedine disegnando il tavolo così da non vedere l'area del tavoliere. Nessun riferimento alle regole del gioco. Al di là della figura non sappiamo come si giocasse, "anche se", "sembra che", "da questo gioco derivi il". Così da alimentare un dibattito squisitamente accademico, per alcuni tratti sterile, perdendo di vista la figura centrale del giocatore, ignorandone la gioia pura della sua azione.

Ma chi struttura le regole? Chi le definisce? Come in tutti i giochi, qualcuno lo fa, e spesso non sono i giocatori a farlo. I giochi "esistono", si tratta di giocarli, come *Omilla*, *Ostrakon* I giochi con le noci, *ricercandone* la continuità nei giochi tradizionali.

E tuttavia il gioco può essere giocato solo se qualcuno ha elaborato le regole, perché esse sono figlie della cultura, non della natura. Le regole sono libere perché quel mondo non esiste in sé, è una nostra creazione, una elevazione della vita alla sfera dello spirito. Quella elevazione che fa dire a Huizinga che gli animali sono qualcosa più che meccanismi, perché sanno giocare.

Ma il gioco è riservato ai bambini? L'autore si rivolge solo ai bambini o vuole stimolare anche il mondo degli adulti? Perché un adulto che gioca

è considerato un “perditempo”. Eppure persino La Bibbia riconosce i giochi degli adulti. Ne elenco alcuni senza i vari riferimenti testuali, per non appesantire la lista: c’è la corsa libera ma anche il gioco della palla, il tiro al bersaglio e il sollevamento pesi (con massi di pietra); c’è il lancio del disco e si fa riferimento persino alla palestra greca o al gioco dei dadi; c’è la corsa nello stadio e il pugilato, evocati soprattutto da Paolo che menziona anche a più riprese il premio (in greco, *brabeion*) e la corona d’alloro (*stephanos*); ci sono i giuochi “intellettuali” come gli indovinelli (Sansone ne è maestro in Giudici).

Roger Caillois afferma che la condizione primaria del gioco è rappresentata dalla gratuità. Questa oltre il gusto innato di giocare e la forte motivazione da parte del bambino dovranno stimolare la sensibilità e la capacità dell’insegnante nel proporre attività educative nei contenuti senza snaturare la struttura del gioco. Si può quindi affermare che *“il gioco è un efficace mezzo di apprendimento, che investe la totalità e la globalità del giocatore ed è anche, un efficace mezzo per trasformare e risolvere conflitti, incanalare impulsi, sublimare istinti”* (G. Giugni).

Da tali considerazioni scaturisce la proposta, che De Siena ben struttura nel suo testo, con un percorso che attraverso l’attività ludica intenda favorire l’acquisizione da parte degli alunni/adulti di una forma mentale orientata a considerare il gioco come elemento di forza per una migliore qualità di vita. Questo in antitesi con un modello sedentario, teso a sviluppare negli stessi le capacità relazionali necessarie sia per l’inserimento nel mondo del lavoro, sempre più orientato verso modalità cooperative, che per intrattenere rapporti personali improntati al rispetto dell’altro e al piacere dello star bene insieme.

Il recupero della dimensione ludica diventa così un tassello essenziale per la valorizzazione di uno “stile di vita” centrato sul benessere della persona in una prospettiva integrata.

Dino Mascalzoni