



Allenamenti al gioco



MINISTERO del LAVORO
e delle POLITICHE SOCIALI

DIREZIONE GENERALE DEL TERZO SETTORE
E DELLA RESPONSABILITÀ SOCIALE DELLE IMPRESE



Allenamenti al gioco

Allenamenti al gioco

Coordinamento e adattamento: Gloria Manca, don Antonio Perrone, Don Vincenzo Saracino

Impaginazione e grafica: Angela Fariello

Illustrazioni: Anna T. Fariello

Il sussidio che avete tra le mani è il risultato di un concreto lavoro di rete e dell'impegno attivo di tante persone del Centro Studi Anspi Puglia, che hanno scelto di mettersi in gioco come protagonisti, offrendo il proprio contributo per realizzare uno strumento che possa essere formativo e utile al tempo stesso agli Oratori e non solo. Gli autori di questo testo scritto a più mani sono formatori, sacerdoti, Docenti universitari e giovani incrociati attraverso il Progetto Gioco Libera tutti (finanziato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche sociali av. 01/2018)

Le pagine che sfoglierete sono il contributo di:

Prefazione: Don Sergio Di Nanni

Introduzione: Rosa Angela Silletti

Saggi: Annalisa Caputo, Andrea Fiorucci, Gloria Manca, Gregorio Manieri

Laboratori: Anna D'Antona, Carlo Maria Gervasio, Maria Teresa Nuzzi, Alessio Perniola, don Antonio Perrone,

Schede: Gianfranco Castrignanò, Fulvio Faggiana, Francesco Guarnieri, Pietro Toma, don Vincenzo Saracino

In particolare, per l'Appendice progettuale su San Giovanni Bosco si ringraziano: Gianfranco Castrignanò, Gloria Manca e don Antonio Perrone.

Ideazione, elaborazione linea editoriale, raccolta e produzione dei contenuti, correzione delle bozze: Bethel soc. coop

Segreteria e gestione relativamente al progetto Gioco Libera Tutti: Alessio Perniola



Sede legale: c/o Seminario pontificio regionale "PIO XI",
viale PIO XI n.54 - Molfetta (BA)

Sede operativa: c/o Parrocchia S. Giuseppe Artigiano,
via Indipendenza, 4 - 76123 Andria (BT)

Tel. 345.6174549 - puglianspi@virgilio.it - www.anspi-puglia.it.

Introduzione

Gioco Libera Tutti!

Il testo che state sfogliando e nel quale state per immergervi, è uno strumento nato con il desiderio di continuare a riflettere sul tema del gioco anche oltre i mesi di "Gioco Libera Tutti", il progetto finanziato ad Anspi dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali (Avviso 1/2018), nel quale il Comitato Regionale Anspi Puglia ha avuto il ruolo di partner attivo in tutte le giornate di laboratorio, formazione, riflessione e gioco stesso che hanno avuto luogo in tutta Italia.

L'intento del Centro Studi che ne ha curato la redazione è quello di fare tesoro della progettualità condivisa in questi mesi con le regioni Liguria, Emilia Romagna, Umbria, Toscana, Campania e Basilicata; di mettere insieme le provocazioni, le intuizioni, le sperimentazioni che, nelle azioni intraprese dagli oratori, hanno fatto dell'esperienza quotidiana e dell'apprendimento non formale, la condizione della ricerca e della possibilità sul campo, permettendo ai destinatari coinvolti di vivere, conoscere, conoscersi ed interagire, condividendo non solo ciò sapevano e sapevano fare, ma anche la loro voglia di imparare, arricchirsi, cambiare se stessi e i territori di appartenenza.



A conclusione di un percorso così arricchente, è nata come un'esigenza impellente quella di diffondere il più possibile la straordinarietà di questo percorso con tutti gli oratori e le

agenzie educative che condividono la stessa visione antropologica di speranza.

E si intende anche andare oltre, considerando il progetto Gioco Libera Tutti, come un efficace trampolino di lancio verso riflessioni più approfondite, che emergono dalla trasformazione già innescata e in atto negli oratori di Puglia: occorre cambiare prospettiva, stravolgere il punto di vista, per osservare il gioco come strumento di inclusività - anzi, meglio - di cooperazione reale. È il momento di uscire dalla logica di adattare gli strumenti educativi preesistenti al contesto attuale: ciò che occorre è una rivoluzione del pensiero che parte dalla conoscenza approfondita di uno strumento come il gioco, dalle esperienze già realizzate e dalle competenze acquisite e le rimetta in discussione per reinventarle, proprio come in un gioco creativo.

Questo testo, non a caso, prevede una prima sezione di saggi teorici che approfondiscono il tema da diverse prospettive: pedagogica, sociologica, psicologica, filosofica.

Segue una sezione di laboratori, nei quali l'esperienza del gioco viene agganciata ad altri linguaggi tipici dell'educazione in Oratorio e, a partire da un' introduzione specifica che ne inquadra il tema e le connessioni, si dà poi spazio alla narrazione di sperimentazioni concrete e replicabili.

L'ultima parte del testo - quella delle schede didattiche - rappresenta, infine, una traccia per sperimentare alcune attività ludiche, un insieme di "attrezzi pronti all'uso" che possano permetterci di tracciare realmente un solco più visibile nel sentiero che abbiamo iniziato a percorrere.

Dopotutto, il gioco va giocato! Ed è solo così che potremo poi davvero dire **GIOCARE = voce del verbo cooperare, divertirsi, sperimentare, crescere, trasformare in bene, LIBERARE... TUTTI e... CIASCUNO.**

Rosa Angela Silletti



Prefazione

A giocare si impara

Può il gioco diventare esperienza di libertà?

Perché mentre si gioca

si devono rispettare delle regole?

Non sarebbe meglio giocare senza regole?

Dove starebbe poi la bravura?

Se ognuno facesse ciò che gli passa per la testa che cosa accadrebbe?

Sono tante le domande che l'esperienza del gioco e del giocare si portano dietro. Fatto sta che quando giochiamo ci sentiamo meglio, siamo più allegri, teniamo il corpo in movimento, accettiamo più piacevolmente una sfida, ci mettiamo in gioco, proviamo l'ebbrezza della vittoria e l'amarezza della sconfitta, facciamo appello alla giustizia per qualcosa che non è andata secondo i nostri piani mentali, ci arrabbiamo, ci scaldiamo e litighiamo anche sempre per un gioco. La verità è che quando decidiamo di giocare, tutta la nostra persona ne viene coinvolta e partecipa. Il giocare ha una dimensione antropologica innata, che nessuno insegna ma è costitutiva dell'essere umano. A giocare, però, si impara e si deve imparare a giocare con gli altri.

C'è un momento in cui giocando da soli ci mette alla prova e si prova a diventare sempre più bravi, per tentare di superare i propri limiti. Questo passaggio personale è fondamentale per la costruzione della propria autostima e della personalità. Quando si starà con gli altri, infatti, si avrà meno timore di fare figuracce ma si potrà offrire agli altri un sé migliore, più bravo, più allenato. A questo tempo per la cura del sé si deve aggiungere quello dello stare con gli altri. La collocazione in questo secondo contesto non è sempre facile.

Ci sono un paio di rischi nei quali incorrere inavvertitamente. Non si può coltivare il sé mentre si sta con gli altri altrimenti si cade in un eccesso di individualismo (il famoso fare tutto da soli) o di esibizionismo per mettere in mostra tutto l'armamentario delle cose imparate quando si era soli. Per stare con gli altri, invece, si deve fare una scelta. Una scelta più altruista accettando l'idea di rinunciare un po' ad esibirsi per favorire il gioco di squadra. Anche i grandi campioni non son esenti da questi rischi e da queste dinamiche.

A giocare, dunque, si impara. Ma sarebbe meglio dire che si impara a giocare con gli altri. In questo senso il gioco fatto insieme limitando l'egoismo alimenta e fa crescere tanto la dimensione sociale. È in questo contesto che è necessario adottare delle regole base che servano non tanto a limitare il gioco personale ma piuttosto ad accrescere e far funzionare il bene comune che ogni singolo giocatore deve perseguire. L'obiettivo non è tanto vincere ma farlo come squadra! In questo senso il gioco può diventare un'esperienza di liberazione da sé per far sperimentare la bellezza del noi.

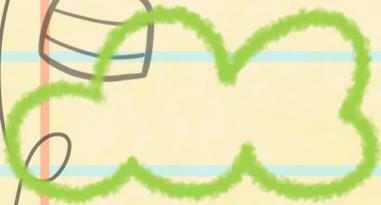
Il sussidio a cui ha lavorato con perizia e dedizione il Centro Studi anspi della Puglia, vuole perseguire questa finalità. Tutti gli interventi e le attività laboratoriali messe a punto, vogliono essere un contributo offerto agli Oratori e Circoli affiliati ma anche a tutti coloro che vorranno utilizzarlo in spirito di condivisione delle risorse e dei talenti che la nostra amata realtà ecclesiale del Mediterraneo racchiude.

***Il gioco è una cosa seria!
Fa bene e ti libera!
Buona esperienza formativa
di Gioco a tutti!***

***don Sergio Di Nanni
Presidente Regionale Anspi Puglia***



Saggi



Giocando come gli altri con gli altri si impara

La relazione e la partecipazione come
fonte di sviluppo di un approccio
inclusivo al gioco

di *Andrea Fiorucci*
docente a contratto Università del Salento

1. Il gioco come facilitatore

L'approccio inclusivo al gioco offre ai mediatori dell'educazione (educatori, insegnanti, animatori culturali) la possibilità di mettere in campo un percorso di accompagnamento allo sviluppo personale e sociale di tutti.

Nello specifico, occorre ribadirlo da principio, con la locuzione attività ludiche e genericamente attinenti al gioco, la nostra riflessione tiene conto sia delle classiche attività ludiche, che perseguono obiettivi tipici del gioco stesso (divertimento, gioia, interesse, sfida, competizione), sia delle attività ludiformi, attivate perlopiù in contesti educativi, clinici o sociali al fine di sollecitare l'apprendimento cognitivo, sociale, la riabilitazione funzionale, l'osservazione (Bianquin, 2017).

In realtà, nell'ottica educativa, operando in contesti relazionali e interazionali supervisionati dalla mediazione di un adulto significativo che si prefigge degli obiettivi educativi (sociali, cognitivi, etc.), anche le classiche attività ludiche orientate al divertimento e allo svago si trasformano in attività ludiformi.

Oltre alla dimensione etico-valoriale in cui reciprocità, con-



vivenza, condivisione, altruismo, riconoscimento delle identità e delle differenze diventano i valori guida, a caratterizzare l'esperienza ludica in chiave inclusiva è la *relazione* che essa è in grado di generare. Quel *res-latum*, ricordando l'etimo latino, che indica un portare vicendevolmente qualcosa (il sé) all'Altro; un aprirsi e un rendersi disponibile alle differenze non per accettarle o per tollerarle, ma soprattutto per averne *rispetto*, per *riguardarle*. Il verbo *respicere* (riguardare) significa proprio questo: guardare nuovamente e con più attenzione (Fiorucci, 2016).

Entrare in relazione con gli altri, con delle persone differenti da noi, significa negoziare parti di sé, mettersi in gioco, riconoscere i propri e gli altrui limiti, le proprie e le altrui fragilità, attivare una lente pedagogica attraverso cui è possibile guardare nuovamente e con più attenzione l'altro, anche quando ci sembra *manchevole di e in qualcosa*, *dis-abile* per l'appunto.

Lasciare in filigrana l'assenza o la compromissione di abilità, che per troppo tempo ha finito per soppiantare la persona stessa, non implica cancellare il deficit, che resta immanente, vuol dire piuttosto comprendere come il contesto sociale può impattare sulla disabilità, ossia sul rapporto disfunzionale che lega la persona con un deficit al suo contesto di vita. Significa andare oltre l'idea di disabilità come malattia per poi individuare le abilità residue della persona in una logica di funzionamento, come sintesi del rapporto tra l'individuo e l'ambiente. In quest'ottica, che definiremo bio-psico-sociale, richiamando l'ICF (2001) i contesti diventano elemento indispensabile per la descrizione e la comprensione del funzionamento umano e della stessa disabilità. Il focus si sposta così dai problemi della persona a quelli del contesto.

In funzione di questo, ambienti diversi possono avere un impatto molto diverso su una certa condizione di salute: un ambiente sfavorevole, che presenta inaccessibilità e barriere (fisiche e culturali), limiterà la vita di una persona; altri ambienti più facilitanti e accessibili potranno invece favorirla

(Pinnelli e Fiorucci, 2020).

Ecco allora che lungo tutto il ciclo di vita, le proposte ludico-educative accessibili e inclusive possono diventare momenti e spazi privilegiati per costruire le basi della relazione educativa e affettiva (Chiappetta Cajola & Rizzo, 2014) e delle esperienze di accoglienza e di integrazione di tutte le diversità; occasioni per allestire contesti educativo-didattici flessibili e inclusivi, in grado di promuovere la partecipazione e di impattare favorevolmente sulla disabilità.

La partecipazione al gioco è una preziosa opportunità di formazione e di sviluppo delle proprie potenzialità anche se, spesso, a causa di barriere fisiche (la natura strutturale o contestuale inaccessibile) e culturali (forme di esclusione o di segregazione, pensiamo ai giochi ghetto) viene preclusa a persone che presentano fragilità, svantaggio e disabilità. Talune volte, invece di cogliere nel gioco una possibilità di riscatto, si attenzionano fin troppo gli aspetti assistenziali o riabilitativi del gioco, finendo per rimarcare ancora una volta il deficit. Pensare che i bambini con disabilità vadano assistiti o che siano incapaci di giocare (Saracho, 2013) vuol dire dissipare il grande potenziale insito nel gioco.

Richiamando fonti autorevoli della pedagogia, è possibile riconoscere nel gioco una delle attività più importanti della vita di ogni persona. Nel primo ciclo di vita, in particolare, esso svolge un ruolo centrale nello sviluppo del bambino in quanto promuove abilità cognitive,



linguistiche e sociali (Piaget, 1972; Vygotskij, 1933; Sutton-Smith, 2009); diventa, scomodando Vygotskij (1933), fonte dello sviluppo in cui si crea la zona di sviluppo prossimale. L'attività ludica, metodologicamente fondata, può impattare positivamente sul margine di discrepanza che esiste tra quanto il bambino sa fare da solo (capacità intraindividuale) e quanto lo stesso bambino potrebbe fare avendo accanto una figura più competente di lui.

Purtroppo, nel caso dei bambini che presentano disabilità l'accesso al gioco spesso è precluso da limitazioni funzionali caratterizzati dalla disabilità stessa e, perlopiù, da limitazioni di matrice culturale. In molti casi, si crede sia sconveniente o pericoloso sottoporre un bambino con deficit allo stress prodotto dal gioco. Il tono si fa volutamente ironico.

La consapevolezza dell'importanza di offrire anche ai bambini con disabilità l'opportunità di giocare necessita di un lavoro pedagogico che converta le barriere strutturali e culturali dei fattori contestuali in facilitatori e attivatori di strumenti (giocattoli) e contesti di relazione che promuovano il *gioco per tutti*. Giocattolo e gioco, se opportunamente progettati, diventano per lo sviluppo del bambino con disabilità un fattore ambientale che agisce da facilitatore in relazione alle attività di sviluppo e di partecipazione.

2. L'approccio della progettazione universale al gioco

Affinché giocattoli e attività ludiche siano realmente attivatori e facilitatori di contesti inclusivi e che pertanto garantiscano l'opportunità di godere del diritto al gioco, essi dovrebbero essere pensati o ripensati a partire dai paradigmi di accessibilità e dello Universal Design. Questo termine proviene dal concetto di Progettazione Universale, utilizzato nello sviluppo architettonico e del prodotto, proposto per la prima volta, negli anni '80, da Ron Mace dell'Università della Carolina del Nord.

L'accessibilità è infatti riconosciuta sempre più come un elemento-chiave di un sistema altamente sensibile alle dif-



ferenze, un sistema socio-culturale che si rende disponibile a pensarsi secondo un modello di progettazione universale e inclusiva, soprattutto nella declinazione educativa del modello dell'*Universal Design for Learning* (UDL), elaborato dal Center for Applied Special Technology (CAST, 2011).

Il lavoro operato dal CAST ha preso avvio dall'idea di sviluppare dei percorsi per aiutare le persone con disabilità ad accedere e a partecipare a curricula educativi standard, pensati e progettati per tutti. Il focus, almeno nella prima fase, attenzionava l'assistenza e la possibilità che gli individui dovessero mettere in campo delle strategie adattive e compensatorie per superare le loro disabilità.

Questo obiettivo, di solito, veniva raggiunto operando degli *aggiustamenti*, degli adattamenti che spesso finivano per stravolgere le attività pensate per un ampio target di utenti, trasformandole in attività e giocattoli *ad hoc*, *ad personam*.

L'approccio dell'Universal Design, invece, richiama la criteriologia dell'accessibilità quale fondamento istitutivo e istituyente dell'attività stessa. L'attenzione si sposta, cioè, dai limiti della persona (il deficit) ai limiti della proposta ludico-educativa.

Questo cambiamento nell'approccio porta ad una semplice, ma profonda consapevolezza: il peso dell'adattamento, in funzione del deficit, ricade sulla proposta educativa e non sul fruitore con disabilità. Visto che molte attività ludiche e giocattoli non possono adattarsi alla variabilità individuale, si è giunti alla conclusione che questi, non i bambini che ne fruiscono, sono "disabilitanti" e che pertanto è necessario "modificarli".

La Progettazione Universale applicata all'Apprendimento (UDL) è il quadro teorico-operativo che affronta, all'interno dell'ambiente educativo, le principali difficoltà generate da rigide e standard proposte educative che innalzano barriere all'apprendimento e alla partecipazione.



Riportando il ragionamento al gioco, tale framework teorico, con i principi guida che esso richiama, può aiutare l'educatore a soddisfare i bisogni che provengono da una ampia variabilità di bambini e ragazzi (con o senza disabilità), suggerendo flessibilità negli obiettivi, nei metodi, nei materiali, nelle attività. In questa prospettiva, l'attività ludica deve essere progettata per soddisfare i bisogni di tutti gli utenti, mettendo in campo progetti flessibili sin dall'inizio, che abbiano opzioni personalizzabili, per permettere ai fruitori con bisogni educativi speciali di progredire *come* gli altri *con* gli altri (Fiorucci, 2017).

Giocattoli e giochi dovrebbero dunque seguire la logica dello Universal Design ed essere funzionali a utenti con diverse abilità, concedendo a tutti la possibilità di far parte della comunità dei giocatori (Perino & Besio, 2017). Per ridurre al minimo la necessità di adattamento, evitando che possano costruirsi contesti di gioco separati, l'applicazione dei concetti dello Universal Design dovrebbe avvenire in fase di progettazione e non di *aggiustamento* postumo e raffazzonato.

Affinché il gioco diventi un'esperienza significativa occorre organizzare accuratamente un setting adeguato, allestire un contesto *pre-posto* ad accogliere la peculiarità di ciascuno, strutturare lo spazio e il tempo, creare e preparare giochi e giocattoli che incarnino nella pratica del giocare con e come gli altri i valori dell'inclusione. Per fare questo, giocando con le parole, occorre riconoscere la molteplicità e la "ciascunità" (Hillman, 1997) del bambino o del ragazzino che gioca, al di là dell'etichetta diagnostica.



Alla base del processo di *inclusivizzazione* del gioco, certamente occorre richiamare l'attenzione che l'educatore deve porre (Antonacci,



Riva e Rossoni, 2017):

- sull'organizzazione dello spazio (creare un ambiente riconoscibile, circoscritto e privo di stimoli distraenti);
- sulla strutturazione del tempo e delle attività (proporre le attività seguendo una routine giornaliera che fornisce al bambino prevedibilità e sicurezza);
- sulla cura per la motivazione.

Allo stesso tempo, occorre che l'educatore conosca approfonditamente i tre principi fondamentali e le nove linee guida su cui si basa la Progettazione Universale applicata all'Apprendimento precedentemente richiamata.

In questo modo, la mediazione educativa potrà realmente scommettere su attività ludiche con un'alta vocazione inclusiva. Il compito è arduo, sia chiaro, ma non impossibile. La posta in gioco è cospicua: una possibilità di fare un ulteriore passo in avanti in termini di tutela dell'equità e dell'umanità. E noi dobbiamo giocarcela tutta.

Bibliografia

Antonacci F., Riva C., Rossoni E. (2017). Gioco e disabilità, un'oscillazione tra limite e piacere. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, 5(1), pp. 147-159.

Bianquin N. (2017). LUDI – Play for Children with Disabilities: l'interdisciplinarietà a supporto di un nuovo modello di intervento per il gioco del bambino con disabilità, *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, 5(1), pp. 15-31.

CAST (2011). *Universal Design for Learning Guidelines*, version 2.2. Rinvenibile all'indirizzo <http://udlguidelines.cast.org>.

Chiappetta Cajola, L., & Rizzo, A. L. (2014). Gioco e disabilità: l'ICF-CY nella progettazione didattica inclusiva nel nido e nella scuola dell'infanzia. *Form@re - Open Journal Per La Formazione in Rete*, 14(3), 25-42.



Fiorucci A. (2016). Dalla dialettica diversità-differenza alla significazione e rappresentazione dell'Alterità. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, vol. 4(1); pp. 49-68.

Fiorucci A. (2017). La funzione docente nello sviluppo e nella promozione di una scuola inclusiva. *Formazione, lavoro, persona. CQIA Rivista*. 7(20), pp. 79-90.

Hillman J. (1997). *Il codice dell'anima. Carattere. vocazione. destino*. Milano: Adelphi.

OMS (2001). *Classificazione del Funzionamento, della Disabilità e della Salute della persona – ICF*. Trento: Erickson (2002).

Perino O., & Besio S. (2017). *Mainstream Toys for Play*. In S. Besio, D. Bulgarelli & V. Stancheva-Popkostadinova, *Play Development in children with disabilities* (pp. 181- 200). Varsaw: De Gruyter Open.

Piaget, J. (1972). *La formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu, rêve, image et représentation*. Neûchatel: Delachaux et Niestlé (or. ed., 1945).

Pinnelli S., Fiorucci A. (2020). *Progettazione educativa individualizzata su base ICF. Dai costrutti alla pratica didattica*. Lecce: PensaMultimedia.

Saracho O. N., (2013). *AnIntegrated Play-Based CurriculumForYoung Children*. New York: Routledge.

Sutton-Smith, B. (2009). *The ambiguity of play*. Harvard: University Press.

Vygotskij, L., S. (1933). *Play and its role in the natural development of the child*. In J. S. Bruner, A. Jolly, K. Syla (1976) (a cura di). *Play.Its role in development and evolution*(pp.537–554). Harmondworth: Penguin.



Chi non prende sul serio il gioco è un guastafeste

di *Annalisa Caputo*
Professore di Filosofia Teoretica
Università degli Studi di Bari

Il titolo di questo articolo è preso da un'espressione che compare in due lavori fondamentali del Novecento, relativi al gioco: *Verità e metodo* di Hans George Gadamer (VM), un testo di filosofia, del 1960, che per parlare della verità sceglie paradossalmente proprio *Il gioco* come filo conduttore; e *Homo ludens* di Johan Huizinga (HL), il testo di uno storico, del 1938, che mostra come l'essenza stessa dell'essere umano, e anzi di ogni essere vivente (anche animale) sia il giocare.

Perché chi non prende sul serio il gioco è un guasta-feste? E – domande sottintese – perché il gioco è una cosa seria? Che significa il fatto che sia una festa (visto che chi non gioca autenticamente la guasta)? Come si fa a vivere seriamente la festa del gioco? E, se è vero che gli uomini e le donne (e i cuccioli umani degli altri animali) sono 'tutti' essenzialmente 'ludici', come potrà darsi un gioco-festa che non includa tutti?



Proveremo brevemente a rispondere con l'aiuto dei due autori che abbiamo scelto. E di volta in volta faremo qualche sottolineatura e provocazione concreta, rispetto ai nostri giochi e alla loro reale inclusione.



1) La serietà del gioco, o tutti o nessuno

"Nella nostra coscienza il gioco si oppone alla serietà. (...) Ma l'opposizione non pare né conclusiva né stabile"
(HL, p. 8).

"Ovviamente si può dire che per il giocatore il gioco non è qualcosa di serio, e proprio per questo si gioca. (...) Ma il gioco ha un peculiare rapporto essenziale con ciò ch'è serio. (...) Nel giocare stesso è riposta una peculiare, sacrale serietà. (...) Non il rimando esteriore del gioco alla serietà, ma solo la serietà nel giocare fa sì che il gioco sia interamente gioco. Chi non prende sul serio il gioco è un guastafeste" (VM, p. 132)

"Il giocatore che s'opponesse alle regole o vi si sottrae è un guastafeste. (...) Il guastafeste è tutt'altra cosa che non il baro. Quest'ultimo finge di giocare il gioco. In apparenza continua a riconoscere il cerchio magico del gioco, (...) [mentre il guastafeste] lo infrange"
(HL. p. 15).

Riassumiamo i passaggi, cercando di coglierne il senso inclusivo, anche al di là della lettera del discorso degli autori. Il gioco è serio, ha una "sacrale serietà". Ma non diventa tale perché, per esempio, i giocatori non ridono mai, o perché i conduttori (docenti, animatori) sono seriosi, o rigidi rispetto all'applicazione delle norme. No. Qui 'seriamente' significa 'totalmente', 'veramente'. Se vuoi realmente giocare, allora devi prendi realmente sul serio il gioco. Altrimenti non stai giocando veramente, ma solo a metà. Perciò, in maniera interessante e provocatoria, Huizinga ci dice: meglio qualcuno che bari al gioco (ma che c'è dentro, e quindi può sempre modificare il suo modo di esserci, può entrare meglio, un domani, nelle dinamiche e nelle regole), che non qualcuno che si ponga fuori.

Apro una piccola parentesi. Da più di dieci anni ho fondato

un gruppo che si chiama Philosophia ludens: è un metodo per far giocare i ragazzi a scuola con la filosofia. Abbiamo iniziato con le Scuole superiori e ora lavoriamo molto anche con la Primaria. Il primo gioco di filosofia che facciamo con i bambini parte proprio da Gadamer e Huizinga. E, ad un certo punto, dialogando con loro, chiediamo ai piccoli perché – secondo loro – chi non gioca sia un guastafeste. E vengono fuori risposte molto interessanti. La loro piccola/grande consapevolezza è forte: *se uno non gioca, gli altri ci rimangono male. Poi è triste. E come fa senza amici?*

Sappiamo come il motto dell'*Ufficio catechistico / settore persone con disabilità*, preso dalle parole di Papa Francesco (Giubileo degli ammalati e disabili, 11 giugno 2016) è: o tutti o nessuno.

Il gioco è così. Nei giochi di squadra è evidente. Se siamo in 11 a calcio, e io decido che non voglio giocare più, rovino il gioco a tutta la mia squadra che avrà un giocatore in meno, e in fondo lo rovino anche all'altra squadra che magari vincerà solo perché gli avversari sono in inferiorità numerica. Faticiamo di più, invece, a cogliere il fatto che... se ho un compagno/a che si autoesclude dal gioco, perdiamo tutti. Non solo lui o lei. Perché? Anche questo possiamo coglierlo tra le righe delle citazioni da cui siamo partiti.

2) Il Gioco stesso come Soggetto inclusivo

Abbiamo visto come, per Huizinga, il guastafeste "infrange il cerchio magico del gioco". E, poi, il testo continua: "sottraendosi al gioco, (...) egli toglie al gioco l'illusione, l'inclusio (che corrisponde in realtà a l'essere nel gioco)" (HL. p. 15).

La serietà, la festosità ludica si dà nella misura in cui rimaniamo in essa, nel suo cerchio, nel suo spazio-tempo, nelle sue regole, nella sua inclusio/inclusio.

Quindi, la prima inclusione è il gioco stesso a farla. Il gioco ci include nel suo mondo magico, nelle sue regole. È molto interessante questa sottolineatura di Huizinga, approfondita poi da Gadamer.



"Il soggetto del gioco non sono i giocatori, ma è il gioco che si pro-duce attraverso i giocatori. (...) Il senso originario del verbo giocare è quello mediale. Così diciamo per esempio che qualcosa in una certa situazione o in un certo luogo 'gioca', (...) che qualcosa è in gioco (...). L'autentico soggetto del gioco non è manifestamente la soggettività (...) ma il gioco stesso"
(VM, 135)

Giocando, non siamo noi i 'primi' soggetti. Noi siamo giocati dal giocare. È il Ludus che ci chiama ad entrare nel suo regno. Tra l'altro in tedesco (spielen) e in inglese (play) il verbo è lo stesso che si usa per 'suonare' (o recitare). E in questi casi è forse ancora più evidente: non posso decidere di voler suonare e contemporaneamente di non servirmi delle note e del ritmo. Devo mettermi a servizio della musica. Lo stesso è per il gioco. Se dico 'sì' al suo invito, 'Esso' mi include nel suo mondo, e non posso che stare alle sue leggi, alle sue regole.

Questa de-soggettivizzazione è interessante anche nella logica inclusiva. Perché, aiutandoci a riconoscere che non siamo il centro e il fondamento del gioco, ci costringe a riconoscere che non siamo il centro del mondo e i signori dell'universo. E non solo...

3) Un'inclusiva perdita della soggettività razionale.

Se, come dice Huizinga io sono homo ludens e non animal rationale (e se questa caratteristica mi accomuna, tra l'altro, anche a tanti altri esseri animali), allora non sono solo le persone razionali, intelligenti che possono (e magari devono) giocare. Qui inserirei una domanda/provocazione per gli animatori (e/o in generale per chi conduce un gioco, in ambiente oratoriale o scolastico, o altro). Quando organizzo un

evento ludico, penso alla costruzione di un gioco realmente inclusivo, che possano fare tutti? Ho immaginato una fantastica caccia al tesoro, ma magari nel gruppo c'è un ragazzo sulla sedia a rotelle che non può correre, e quel gruppo così rischia di perdere. Oppure c'è un ragazzo con la sindrome di down che non potrebbe mai risolvere un indovinello difficile. Il nostro nascosto pietismo alle volte ci porta a dire: "va bene, ma lo sto comunque includendo, sarò felice di stare con gli altri, anche se non corre o se non risolve il quiz". Ma, se prendiamo sul 'serio' il gioco, non è così. Includere nel gioco non significa solo stare con gli altri, ma partecipare. Se, come giocatore, non posso entrare nelle regole, nelle dinamiche, nella vittoria/sconfitta, nella com/partecipazione, non sto giocando, sto comunque solo facendo da spettatore. Se, come animatore, non sto organizzando un gioco in cui tutti siano realmente coinvolti, non sto organizzando un gioco inclusivo: e quindi non sto organizzando un gioco. Sto facendo, paradossalmente, io... da guastafeste.

Ma, per fortuna, le dinamiche ludiche non sono razionali, sono relazionali. Per cui esiste una quantità sterminata di giochi che posso creare anche per/con persone con ritardi mentali, o con altri tipi di handicap. E, viceversa, entrando in questa 'logica' a/logica (non-razionalistica) del gioco, potrò scoprire tante dimensioni di me (e dei ragazzi che mi sono affidati) che normalmente non scopro e non vivo, perché – senza accorgermene – continuo a organizzare non solo i momenti formativi, ma paradossalmente anche quelli ludici in maniera concettuale, passando per la testa e non per il corpo, per la ragione e non per l'esperienza e i cinque sensi. Invece "il 'gusto' del gioco" (interessante che Huizinga richiami appunto uno dei 'sensi') "resiste ad ogni analisi o interpretazione logica (...) e non può essere fondato su un rapporto razionale.

L'esistenza del gioco conferma il carattere sopralogico della nostra situazione nel cosmo. (...) Noi giochiamo e sappiamo di giocare:



dunque siamo qualche cosa in più che esseri puramente razionanti” (HL, 5).

D'altra parte (essendo il guasta-gioco anche un guasta-festa) ci accorgiamo che quello che abbiamo detto finora vale in generale per la dimensione festiva.

4) Quel gioco/festa/sacro che ci trasmuta

Non dobbiamo essere intelligenti e abili per far festa. Anzi, alle volte, troppa seriosità impegnata ci impedisce di vivere la vita con quella calviniana leggerezza che è anche ludicità e giocosità. Possiamo tornare, allora, su questo legame gioco-festa.

Una festa c'è solo per chi la vive e la riconosce. Chi non la riconosce, la guasta. Ma, forse, potremmo meglio dire, chi non la riconosce si guasta, si perde qualcosa. Riduce l'esistenza all'ordinario, al feriale. Perde la possibilità di un diverso, di un di/versivo, di un'alterità che irrompendo nella quotidianità la trasfiguri.

E così capiamo anche perché i nostri autori parlino, come abbiamo visto, di una 'sacrale serietà' del gioco. C'è un legame tra sacro e gioco. Il Sacro è il festivo nel feriale. Lo straordinario nell'ordinario. Il Sacro, come il gioco, è "misteriosità". Huizinga ricorda "i grandi giochi basati sul culto, degli uomini primitivi" e le "grandi feste di iniziazione" (HL, p. 17). Che cosa accadeva infatti in questi eventi ludico/sacrali? Pensiamo anche, a quello che accade ancora nel nostro carnevale. In questi momenti, come nel gioco, non valgono le leggi e le usanze della vita consueta. "Siamo' e 'facciamo' diversamente" (HL, p. 17).

Ecco quella che Gadamer chiama "trasmutazione in forma", caratteristica essenziale del gioco.

Huizinga la vede innanzitutto nei giochi di travestimento, quando io, per esempio, mi vesto da strega o da principessa e quindi il partecipante "gioca un altro essere, 'è' un altro essere" (HL, p. 17). Ma, poi, amplifica questo carattere a



tutti i giochi del primitivo e del bambino, che "si trasfigura completamente nell'essere che rappresenta" (p. 30). "Il primitivo nella sua danza magica è un canguro", dice Huizinga. Il bambino che gioca a fare il treno è la locomotiva (per dirla con un esempio di Huizinga, a p. 11). Oppure: la scopa diventa un cavallo.

Gadamer tira le estreme conseguenze di questa intuizione di Huizinga, e inventa quell'espressione che abbiamo già anticipato: "trasmutazione in forma".

Gadamer sottolinea che trasmutazione non significa né mutamento, né cambiamento (magari di accidenti rispetto ad una sostanza che rimane immutata): "significa invece che un qualcosa, tutto in una volta e in quanto totalità, è qualcosa d'altro (...). E il gioco è una tale trasmutazione, che non lascia più sussistere per nessuno l'identità di chi gioca" (VM, 143).



Facendo un esempio banale: non sono più uno studente, o professore o ingegnere, ma divento un calciatore, un attaccante o un difensore.

Innanzitutto ad essere trasmutato è chi gioca, che muta forma, muta essere. Diventa il giocatore, smettendo i panni di quello che è nell'ordinarietà della sua vita.

Ma questo accade perché ad essere trasmutato è il mondo ordinario.



"Ciò che non è più è però innanzitutto il mondo nel quale siamo abituati a vivere. Trasmutazione in forma non significa semplicemente trasferimento in un altro mondo. Certo [però] il mondo in cui il gioco si gioca è un mondo diverso" (VM, p. 144).

"Il gioco s'isola dalla vita ordinaria in luogo e durata. Ha un (...) contrassegno nella sua indole conclusa, nella sua limitazione. Si svolge entro certi limiti di tempo e di spazio. Ha uno svolgimento proprio e un senso in sé" (HL, p. 13).

"La delimitazione del campo di gioco – in modo assolutamente simile a quella dello spazio sacro, come ha giustamente osservato Huizinga – contrappone senza continuità e senza mediazioni il mondo del gioco, come mondo chiuso, al mondo degli scopi ordinari" (VM, pp. 138-39).

E proprio, questo, sottolinea Huizinga, lo rende simile al rito (tra l'altro sul rapporto tra gioco e liturgia tornerà, per esempio, Guardini).

I riti, con i loro spazi e tempi sacri, sono "mondi provvisori entro il mondo ordinario, destinati a compiere un'azione conclusa in sé" (HL, pp. 13-14). Il culto, la festa è "momentanea sospensione della vita sociale (...) e ordinaria"; "isola un mondo particolare di provvisoria validità" (pp. 17-19; 27).

Ma la questione antropologicamente interessante è: che cosa ci succede quando usciamo da questo spazio-tempo particolare? Può mai essere che ...ne veniamo fuori come prima, come se niente fosse successo?

5) L'arricchimento d'essere

Il gioco, il rito, la festa, fa notare Huizinga (pp. 18-19) avvengono sì in uno spazio-tempo limitato, però, "una volta finito, il gioco, non finisce il suo effetto, bensì si irradia sul mondo ordinario". Ecco l'intuizione: il gioco genera qualcosa oltre se stesso. E modifica il mondo reale, una volta che si esce dal "cerchio magico". Per Huizinga genera "sicurezza, ordine, benessere per il gruppo" (che gioca o celebra). Per Gadamer si tratta più propriamente di un "arricchimento d'essere". Uscendo dal gioco ne esco arricchito, così come uscivano diversi, liberati catarticamente, arricchiti, per esempio i Greci quando assistevano ad una tragedia. Ma anche io vengo fuori diversa anche da un teatro quando ho assistito ad un concerto di musica classica, o quando vengo fuori da una mostra (e, si spera anche, quando esco da una Chiesa dopo aver partecipato – non solo assistito – ad una celebrazione liturgica). Perché? Perché il gioco, così come l'opera d'arte, come la partecipazione liturgica mi svela delle possibilità di me che, se non avessi preso parte a quella esperienza non avrei mai scoperto. Se io non avessi mai conosciuto le sculture di Mitoraj o di Moore, ci sarebbero parti di me che non avrei svelato. Se e io non avessi incontrato e ascoltato la musica di Schoenberg ci sarebbero state corde della mia esperienza e della mia vita che non sarebbero state toccate (dovremmo poter dire lo stesso del nostro incontro con Gesù: se non si fosse dato, ci sarebbero delle 'zone' profonde della nostra vita che sarebbero rimaste sepolte).

Ecco perché, dice Gadamer, il gioco (la festa, l'opera d'arte, il rito) è sempre un'esperienza di "trasmutazione nella verità".

Il gioco mi svela una verità che – se non fossi homo ludens – non mi sarebbe mai svelata. Questa verità è la stessa vita: la vita come gioco che ci gioca. Di cui non siamo soggetti/padroni, ma solo giocatori messi in gioco.



Concludendo: la verità inclusiva del gioco (e) della vita

Questo significa, al di là di Gadamer e Huizinga, che il gioco può essere inclusivo solo se la vita è colta come inclusiva: come un grande cerchio in cui non siamo i 'signori', ma solo gli 'invitati'.

Giocare, allora, sì, è importante, perché ci insegna gradualmente a gustare la vita stessa come gioco, come esperienza, come opera d'arte, come insieme di possibilità inclusive. Date e sempre di nuovo da appropriare, fare proprie. Il gioco dell'esistenza come l'esperienza più seria che possa darsi (nel senso del peso delle scelte, delle decisioni, delle responsabilità) e come l'esperienza più attraente e gioiosa che possa darsi (nel senso della bellezza dell'esserci, del vivere, dell'intrecciare la propria storia con quella degli altri).

Allora, solo chi vive inclusivamente sempre, saprà anche giocare inclusivamente sempre. Ma, anche, viceversa, solo educandoci a giochi realmente inclusivi potremo sperare di diventare gradualmente, auspicabilmente, persone sempre realmente inclusive: vivendo 'realmente' o tutti o nessuno.

"L'essere di tutti i giochi è sempre la liberazione" (Gadamer).

"Ecco dunque la prima caratteristica del gioco: esso è libero, è libertà (...)"

All'antico 'tutto è vanità' pare voglia allora sostituirsi con senso forse più convincente e positivo un: 'tutto è gioco'" (Huizinga)



Abbreviazioni

HL = J. Huizinga, Homo ludens (1939), tr. it. C. van Schendel, Einaudi, Torino, 2002 [in part., 1: Natura e significato del gioco]

VM = H. G. Gadamer, Verità e metodo (1960), tr. it. G. Vattimo, Bompiani, Milano, 1997 [in particolare: sez. II (L'ontologia dell'opera d'arte e il suo significato ermeneutico), cap 1: Il gioco come filo conduttore dell'esplicazione ontologica]

Bibliografia

F. Brezzi, Gioco senza regole. Homo ludens: filosofia, letteratura e teologia, Castelvechi, Roma, 2018

A. Caputo, Philosophia ludens. 240 attività per giocare in classe con la storia della filosofia, La Meridiana, Molfetta (BA), 2011

A. Caputo - J.P. Lieggi, Il tesoro di Abdul e gli amici di Emmaus, Una proposta educativa pensata per i gruppi con ragazzi diversamente-abili, Per parrocchie, associazioni, oratori, campi estivi, esercizi spirituali, Ed. CVS, Roma, 2011 (*all'interno anche giochi pensati per persone con disabilità cognitive*)



A. Caputo - J. P. Lieggi, Dal dolore è fiorita la vita. Un percorso con Giuseppe, il sognatore; per ragazzi e giovani, con particolare attenzione all'inclusione di persone con disabilità. Per parrocchie, associazioni, oratori, campi estivi (*all'interno anche giochi pensati per persone con disabilità cognitive*), Ed. CVS, Roma, 2017.



F. De Natale - A. Caputo - A. Mercante - R. Baldassarra, *Un pensiero in gioco*, Stilo, Bari, 2011 (*in appendice una Bibliografia molto ampia sul tema del gioco in filosofia e didattica*)

Papa Francesco, "O tutti o nessuno!". *Comunità cristiana e persone disabili* (a cura di Veronica Donatello), EDB, Bologna, 2016

R. Guardini, *Lo spirito della liturgia*, Morcelliana, Brescia, 1980 (in particolare il cap. V)

www.logoi.ph (sezione: *Archivio – Scuola in gioco*; potrete trovare numerosi articoli sia sul rapporto tra gioco e filosofia, sia schede didattiche di *Philosophia ludens per bambini*)



L'arte del gioco: cura, libertà e limite!

di Gloria Manca
Consulente Pedagogico

*“È il gioco non mi chiede né prove né voti.
Mi chiede soltanto la libertà di godere
del piacere che giocare fa.
E questo piacere e le gioie volute
disegnano in me abilità sconosciute!”*

(Dal libro “Amorgioco” di Vittoria Facchini)

Il gioco è un linguaggio pedagogico perché consente di comprendere il carattere del bambino, di esprimere il suo mondo interiore, di rivelare la misura del suo sviluppo psico-fisico, è un mezzo per la crescita complessiva e non semplicemente uno strumento per conseguire apprendimenti di ordine tecnico-cognitivo.

Il linguaggio ludico favorisce la liberazione della psiche del bambino da situazioni conflittuali, da stati di tensione e da possibili crisi affettive. Il gioco, in tutte le sue molteplici declinazioni, risponde pertanto alle sue esigenze più profonde perché attraverso esso si libera da esperienze penose ed inquietanti, disciplina le sue esuberanti energie, istituisce relazioni con le cose e con gli altri, sperimenta la gioia di superare gli ostacoli. Il bambino nel gioco dimostra se ha paura di determinati oggetti, se è angosciato al punto da rifiutare di giocare, quali giochi e materiali ludici preferisce, se predilige giochi di movimento e di destrezza, se parla mentre gioca, se e come reagisce ai suoni ed ai rumori.



Il gioco, secondo Vygotskij è un contesto liberatorio, in cui il bambino può separare il significato dell'oggetto reale, consolidandolo così con l'uso del linguaggio.

La forza motivazionale del gioco è data, inizialmente, soprattutto dalla percezione che il bambino ha dell'oggetto: sono le cose stesse a dirgli quello che deve fare (per esempio, una porta può essere chiusa o aperta, un colore può essere utilizzato per colorare e così via). Per tale motivo, dapprima il gioco dei bambini è convenzionale ed è condizionato dai vincoli posti dalla realtà esterna (l'oggetto prevale sul significato), successivamente le cose perdono la loro forza motivazionale e il bambino inizia ad agire indipendentemente da ciò che vede e sente: la manifestazione ludica prende le mosse più dalle idee che dal contesto fisico.

Il gioco è la fonte dello sviluppo e crea la zona di sviluppo prossimale (o area potenziale di sviluppo). Vygotskij definisce la zona di sviluppo prossimale come distanza tra ciò che il bambino è in grado di fare da solo, e ciò che riesce a realizzare se seguito da partner più competenti. Dunque, ciò che il bambino può compiere oggi, con l'aiuto dell'adulto, potrà realizzare in un prossimo futuro, ma in modo autonomo. L'apprendimento, tramite il gioco, crea la zona di sviluppo prossimale



nel senso che attiva una varietà di processi evolutivi che possono operare solo quando si interagisce con i pari e con le altre persone del proprio ambiente.

Chi gioca trae vantaggio dai giochi proprio perché essi rispondono ai



suoi bisogni. Bisogno di movimento, di esplorazione dell'ambiente, di imitazione dell'adulto, di sperimentazione di nuovi ruoli. Grazie ad esso prende coscienza delle proprie possibilità manuali e può apprendere molto presto ad esercitare la sua volontà. Impara a scoprire le forme, i colori, le proprietà, la piacevolezza della consistenza tattile degli oggetti più usuali che riconosce come a lui familiari. Così facendo esercita ed affina tutti i suoi cinque sensi. Il bambino deve perciò disporre di periodi durante i quali è lasciato ai suoi giochi in piena libertà, ma ha anche bisogno di essere guidato per compie-

re sempre nuovi progressi. Si stabilirà così un'armonia nei suoi rapporti con gli oggetti inanimati e in quelli con gli esseri viventi.



Se volessimo definire gli elementi caratteristici del gioco, inteso come attività ludica ed educativa, dovremo citare in primis la libertà: il bambino deve infatti essere libero di scegliere se e quando giocare, perché l'imposizione toglie la componente ludica e quindi il gioco stesso. Un bimbo, infatti, non sceglie

di giocare per un motivo preciso ma solo perché è divertente. Il disinteresse nella scelta del bambino è dettato dal fatto che, soprattutto nei primi anni di vita, il gioco è percepito come un'attività fine a se stessa, che reca benessere e divertimento.

Solo in una seconda fase al gioco verrà attribuita una funzione sociale, individuandolo come uno strumento utile per interagire con gli altri bambini. Giocare insieme è la prima esperienza di socialità che sperimentiamo nell'età infanti-



le; si tratta di un'esperienza positiva, che va incoraggiata e coltivata, perché può potenzialmente portare i nostri figli a sviluppare buone doti comunicative e sociali, insegnandogli anche il valore della collaborazione, della cooperazione, della solidarietà, dell'empatia e fornendogli un primo senso di appartenenza a un gruppo.

Il gioco, con le sue caratteristiche, i suoi tempi e le sue condizioni, è anche lo strumento primario con cui il bambino impara a conoscere, gestire ed infine controllare le proprie emozioni: la curiosità di provare un nuovo gioco, l'emozione di vincere o riuscire a superare una difficoltà, la soddisfazione del traguardo raggiunto, la frustrazione della sconfitta o del primo insuccesso, sono solo alcune delle sensazioni che gli si presenteranno mentre gioca. In questo senso il gioco diventa una vera e propria palestra per il carattere e, essendo organizzato secondo delle regole, a prescindere dalle quali viene meno l'esistenza stessa del gioco, è un esercizio di ubbidienza e rispetto, che sicuramente potrà avere dei risvolti positivi dal punto di vista, non solo dell'educazione, ma anche del senso civico e della maturazione sociale.

Infine, soprattutto in famiglia, il gioco può diventare un virtuoso strumento di educazione e comunicazione, per migliorare e consolidare il legame affettivo tra genitori e figli e anche una positiva forma di competizione tra fratelli.

Alcuni potrebbero obiettare che tutti i giochi possano insegnare qualcosa, tuttavia un gioco può essere definito veramente educativo solo nel caso in cui contenga dei contenuti educativi presentati in maniera esplicita e sia stato pensato per trasmetterli al fine di raggiungere un preciso obiettivo di crescita del bambino.

Comunemente si dice che un gioco educativo non è un semplice strumento di svago ed intrattenimento perché consente al bambino di imparare qualcosa di nuovo, o di chiarire un concetto poco noto, o di rafforzare le proprie conoscenze, secondo modalità differenti da quelle in cui tradizionalmente avviene l'apprendimento.

Attraverso il gioco educativo, infatti, il trasferimento del



concetto da apprendere non avviene in maniera diretta, sentendoselo spiegare dagli adulti, che siano i genitori o altri educatori, o apprendendolo leggendo un testo scritto, ma avviene in una maniera indiretta, attraverso un percorso ricco di attività ed esperienze particolari e coinvolgenti.

Secondo il tipo di gioco e dei contenuti che vuole trasmettere, tale percorso esperienziale sarà diverso e conterrà gli stimoli necessari ad aiutare il bambino ad apprendere e memorizzare i concetti che costituiscono la base educativa del gioco. Tali stimoli possono essere i più diversi ed in genere invitano il bambino a scoprire, sperimentare, creare qualcosa di originale, il tutto condito da una forte componente ludica.

È proprio tale componente, la chiave per aprire la mente dei bambini, aiutandoli ad assimilare e a fissare più profondamente nella propria memoria le esperienze fatte durante i passaggi e i momenti del gioco e, assieme ad essi, i concetti per cui il gioco stesso è stato creato.

Perché un gioco educativo abbia successo e quindi raggiunga gli obiettivi formativi per i quali è stato pensato, è importante che la componente didattica e ludica che lo compongono siano perfettamente bilanciate tra loro. Questo perché, se la componente educativa risulta troppo prevalente su quella ludica, il gioco risulterà troppo simile a un esercizio di studio pieno di numeri e parole privi di fascino e colore, e finirà per non attirare o annoiare il bambino. Se, al contrario, sarà la parte ludica a essere troppo prevaricante, con una dose eccessiva d'immagini, foto, materiali, accessori e una carenza di contenuti e interattività, si correrà il rischio di perdere il fine educativo di tale attività, venendo meno le componenti e i passaggi chiave che lo renderebbero utile ai fini di un progetto di crescita.

L'equilibrio e la commistione tra queste componenti saranno fondamentali, soprattutto per far percepire il gioco come un'attività indicata per il proprio tempo libero, come un oggetto amato da ricercare anche senza il suggerimento dei genitori e da preferire rispetto ad altri come momento di divertimento.



Il gioco è un considerevole strumento di osservazione o, ancora, un modo per entrare in contatto anche quando chi gioca ha mezzi comunicativi o espressivi limitati. L'attività ludica può essere anche uno strumento terapeutico attraverso cui acquisire, per quanto possibile, capacità di cui si è deficitari.

Pertanto, il gioco è anche una risorsa terapeutica per i soggetti che non sanno giocare o interagire con gli altri.

Nel gioco occorre saper accogliere, saper elaborare; occorre farsi trovare, non rifiutarsi insomma occorre cooperare con la possibilità che ci viene offerta. Occorre provare, riprovare, attendere, operare. Ritentare dopo l'errore. Rischiare, azzardare. Accogliere. Non disperare. Non spazientire. E' così che forse lentamente fin da piccoli si può imparare a giocare. Perché il gioco è qualcosa che sopravvive dopo la prova, è un chiarore che albeggia, una consolazione che accompagna. Il gioco è vita. E si impara da bambini a vivere sebbene si continui poi per sempre ad esercitarsi in quest'arte così complessa.

L'essere umano però vorrebbe imparare subito tutto, cerca scorciatoie, cerca giochi semplici e talvolta effimeri. E' vorace. Afferra quel che trova. E' per impazienza che spesso si perde nel gioco. Per impazienza che i limiti diventano ostacoli insuperabili, per impazienza che si abbandona il gioco ancor prima di scoprirne il finale.

Essere abili giocatori o educatori capaci di formare gli altri nel gioco non vuol dire vincere, vuol dire crescere come l'albero che sollecita la sua linfa, che resiste fiducioso ai grandi venti della primavera, senza temere che l'estate possa non venire. L'estate viene. Ma viene che per quelli che



sanno attendere, tanto tranquilli e aperti come se avessero l'eternità davanti a loro. Impariamo ogni giorno a giocare, abbiamo a che fare ogni giorno con le regole di un gioco che ci è dato da sperimentare.

Il gioco sembra far parte dell' "accadere" eppure possiamo agire in modo da "aver cura" e allenare la nostra mente a maturare dentro le cose, le situazioni perché non vada sprecata, guastata, perduta o non ci si limiti, da bravi esperti, all'arte dell'adattamento che ha tanto il sapore del ripiegamento, di prassi ludiche e non solo, già viste e riviste.

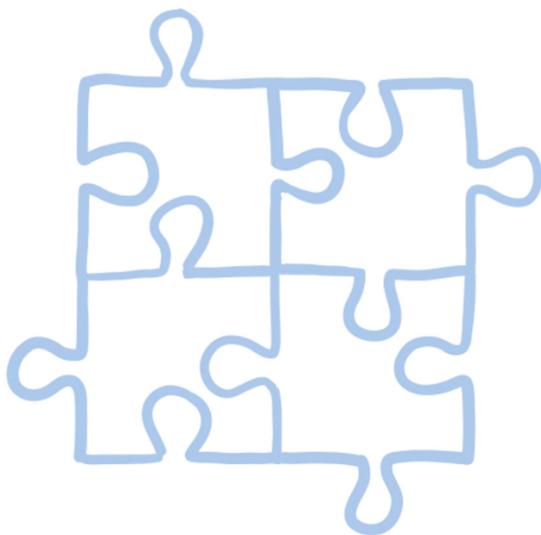
Forse nel nome di "cura" sta la possibilità di aprire oggi, un nuovo fronte anche all'arte del gioco. Aver cura può essere il modo di pensare ad un esercizio di umanità che trova il suo orizzonte e il suo limite nell'altro, che come noi, è vivente: nella limitazione e nella gloria, nel desiderio e nella speranza.

Aver cura, nel gioco e non solo, richiede una sapienza del tempo. Lunghi istanti dedicati, attenzione, fatica e uno scioglimento dell'ansia, che corrosiva quanto l'inerzia, brucia nell'arroganza dell'istante ogni possibilità di sviluppo, strangola ogni speranza, dilata l'incertezza.

Aver cura dell'arte del gioco richiede pazienza, certo. Ma con sterzate dinamiche verso un'assunzione di responsabilità

nei confronti dell'altro che ci è stato affidato, di quello che incontriamo nel gioco o di quello verso il quale ci sentiamo in dovere di essere custodi. Custodi non nel segno di una tutela chiusa ma nel senso di essere una tesi -protesi- verso l'altro che ci viene incontro.

L'arte del gioco inclusivo non è allora



soltanto una questione di attesa, anche attiva, che qualcosa si compia in un determinato modo ma una tensione di volta in volta diversamente elaborata per mantenere in vita ciò che si può spegnere, custodire ciò che si può infrangere, ricomporre ciò che è ferito, ridare respiro di libertà a ciò che talvolta vediamo pericolosamente in bilico.

“Quanti bambini nascono due volte.
Devono imparare a muoversi in un
mondo che la prima nascita
ha reso più difficile.
La seconda dipende da voi,
da quello che saprete dare.
Sono nati due volte e il percorso
sarà più tormentato.
Ma alla fine anche per voi
sarà una rinascita.”

Bibliografia

- A, *Nobile Gioco e infanzia*, Brescia, La Scuola, 1997.
- A. Bondioli, D. Savio, *Osservare il gioco di finzione*, Bergamo, Junior, 1994.
- A. Guidi, *La funzione del gioco dal bambino all'età adulta. L'orientamento psicoanalitico lacaniano sul gioco*, Pisa, Ets, 2013.
- A. Mariuzzo, Dewey. *Pedagogia, scuola e democrazia*, Brescia, Editrice La Scuola, 2016.
- E. H. Erickson, *I giocattoli del bambino e le ragioni dell'adulto*, Roma, Armando, 1981.

- F. Altea, *Il metodo di Rosa e Carolina Agazzi. Un valore educativo intatto nel tempo*, Roma, Armando, 2011.
- F. Froebel, *L'educazione dell'uomo*, Milano, La Nuova Italia, 1993.
- G. Gentile, *La riforma dell'educazione*, Firenze, Le Lettere, 2003.
- H. Zulliger, *I ragazzi difficili*, Firenze, Giunti, 1974.
- J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1945.
- J. J. Rousseau, *Emilio o dell'educazione*, 1782.
- J. Locke, *Saggio sull'intelligenza umana*, Bari, Laterza, 1999.
- J. Piaget, B. Inhelder, *La psicologia del bambino*, Torino, Einaudi, 2001.
- L. Volpicelli, *La vita del gioco*, Roma, Armando, 1962.
- M. Montessori, *La scoperta del bambino*, Milano, Garzanti, 2000.
- R. G. Romano, *L'arte del giocare. Storia, epistemologia e pedagogia del gioco*, Lecce, Pensa Multimedia, 2000.
- R. Mazzetti, *Ovide Decroly e l'educazione nuova*, Roma, Armando, 1945.
- S. Bucci, *Educazione dell'infanzia e pedagogia scientifica. Da Froebel a Montessori*, Roma, Bulzoni, 1990.
- U. E. Paoli, *Vita romana. Usi, costumi, istituzioni, tradizioni*, Milano, Mondadori, 1990.
- V. D'Urso, *Psicologia delle emozioni*, Bologna, Il Mulino, 1988.



Il gioco e l'uomo: tra maschera e vertigine

di Gregorio Manieri
Psicologo – Psicoterapeuta

Molti si sono espressi sulle funzioni del gioco nello sviluppo del bambino. In realtà oggi possiamo affermare che quanto i diversi autori scrivono sul gioco del bambino vale per tutte le età, anzi possiamo senza paura asserire con George Bernard Shaw che *l'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare*. Come afferma Fink il gioco non è il non-serio, il non-impegnativo, una manifestazione marginale o un contrappeso periferico, ma appartiene in modo essenziale alla costituzione ontologica dell'esistenza umana, è un fenomeno esistenziale fondamentale.

Il gioco è presente nella vita umana fin dalla *creazione*, fin da quel *ἐποίησεν*, Dio creò, che mi piace pensare racchiuda in sé quell'atto libero, frutto di creatività, intelligenza ed emozione che è il gioco. Di fatti il gioco anticipa la cultura: animali e bambini giocano istintivamente! E l'attività giocosa è incarnata nella nostra specie ed è sicuramente a livello genetico nel nostro DNA. Possiamo anche andare oltre e sostenere che i bisogni creativi dell'uomo derivino dall'impulso di giocare.

Il gioco non è un accessorio, un di più, ma rappresenta una parte complessa dell'evoluzione di noi Sapiens. Attraverso il gioco creiamo e irrobustiamo i legami sociali e amorosi, e sempre il gioco è alla base della nostra capacità di usare il linguaggio, di sviluppare strategie di apprendimento efficaci ed elemento essenziale per la sopravvivenza. Se la nostra vita è tutto lavoro e niente gioco siamo in pericolo!

Il gioco allora non è una pratica dei margini, bensì un grimaldello dello sviluppo dell'identità umana, nel suo manife-

starsi biologicamente, cognitivamente e relazionalmente,

appartiene a una sfera superiore a quella strettamente biologica del processo nutrimento-accoppiamento-difesa. Questa asserzione sembra contrastare col fatto che nella vita animale i giochi della stagione degli amori prendono gran posto. Ma sarebbe dunque assurdo assegnare al canto, alla danza e allo sfoggio degli uccelli, così come al gioco umano, un posto al di là del dominio strettamente biologico? Comunque sia, il gioco umano in tutte le sue forme superiori, in cui significhi o celebri qualche cosa, occupa un posto nella sfera di festa e di culto, nella sfera sacra cioè. Orbene, il fatto di essere il gioco indispensabile, asservito alla cultura, anzi di farsi esso stesso cultura, gli toglie dunque il suo carattere disinteressato? No, perché i fini a cui serve stanno anch'essi fuori dell'ambito d'interessi immediatamente materiali o di soddisfacimento individuale di bisogni.

(Huizinga, 1973)

Secondo Freud ed Erikson il gioco aiuta a controllare ansie e conflitti. Poiché attraverso il gioco le tensioni sono mitigate e il bambino e l'adulto giocando possono far fronte ai problemi della vita. Il gioco permette di buttare fuori l'energia fisica in eccesso e di liberare le emozioni intrappolate, il che aumenta le nostre capacità di fronteggiare i problemi.

Piaget vede che il gioco è sia un'attività limitata dallo sviluppo cognitivo del bambino, sia un mezzo che favorisce lo sviluppo cognitivo. Il gioco permette ai bambini e agli adulti di esercitare le loro competenze, abilità in modo rilassato e piacevole. Egli ritiene che le strutture cognitive abbiano bisogno di essere esercitate e il gioco fornisce l'ambiente perfetto per questo esercizio: bambini, adulti e anziani se imparano ed esercitano la matematica come un gioco si divertono e mentre lo fanno si perfezionano divertendosi. Anche Vygotskij ritiene che il gioco sia un ambiente eccellente per lo svi-

luppo cognitivo. Egli è particolarmente interessato ad aspetti simbolici e di finzione del gioco (un bambino che cavalca un bastone fingendo che sia un cavallo, un adulto che gioca a softair fingendo di prendere parte a delle azioni militari). Nel gioco simbolico gli oggetti si caricano di un loro valore attribuzionale, e il linguaggio usato, stimolato proprio dall'immaginazione, diventa più articolato.

Secondo Freud ed Erikson il gioco aiuta a controllare ansie e conflitti. Poiché attraverso il gioco le tensioni sono mitigate e il bambino e l'adulto giocando possono far fronte ai problemi della vita. Il gioco permette di buttare fuori l'energia fisica in eccesso e di liberare le emozioni intrappolate, il che aumenta le nostre capacità di fronteggiare i problemi.

Piaget vede che il gioco è sia un'attività limitata dallo sviluppo cognitivo del bambino, sia un mezzo che favorisce lo sviluppo cognitivo. Il gioco permette ai bambini e agli adulti di esercitare le loro competenze, abilità in modo rilassato e piacevole. Egli ritiene che le strutture cognitive abbiano bisogno di essere esercitate e il gioco fornisce l'ambiente perfetto per questo esercizio: bambini, adulti e anziani se imparano ed esercitano la matematica come un gioco si divertono e mentre lo fanno si perfezionano divertendosi. Anche Vygotskij ritiene che il gioco sia un ambiente eccellente per lo sviluppo cognitivo. Egli è particolarmente interessato ad aspetti simbolici e di finzione del gioco (un bambino che cavalca un bastone fingendo che sia un cavallo, un adulto che gioca a softair fingendo di prendere parte a delle azioni militari). Nel gioco simbolico gli oggetti si caricano di un loro valore attribuzionale, e il linguaggio usato, stimolato proprio dall'immaginazione, diventa più articolato.

Daniel Berlyne descrive il gioco come un'attività eccitante e piacevole di per sé perché soddisfa la spinta all'esplorazione che ognuno di noi possiede. Questa spinta implica curiosità e un desiderio di conoscere qualcosa di nuovo o insolito. Il gioco incoraggia il comportamento esplorativo offrendo la possibilità di sperimentare la novità, la complessità, l'incertezza, la sorpresa e l'incongruenza.

La socialità si impara soprattutto giocando: regole di con-



dotta, turnazione, necessità di non essere sempre protagonisti per continuare a giocare, negoziazioni, tolleranza alle frustrazioni, perseveranza, comunicatività. Il giocare insieme aiuta nel percorso di aggiustamento dalla competizione (e dalla prevaricazione) alla cooperazione. Con le regole condivise, e con i primi segni grafici ed alfabetici che vengono introdotti nei giochi (dalle conte alle scritture) altre facilitazioni all'apprendimento e ad una socialità più coesa.

Il gioco come canale privilegiato nel bambino per comunicare con il mondo esterno, il gioco come organizzatore delle pulsioni arcaiche, come ci ha ben ricordato, tra gli altri, Winnicott. Il bambino e l'adulto che non giocano è come se rimanessero un po' impigliati nella ragnatela di una pulsionalità distruttiva, un fatto che non è stato solo descritto dagli psicoanalisti, ma anche dagli etologi, come suggerisce Lorentz, quando evoca la potenza del gioco come strumento elettivo per attuare una ridirezione delle pulsioni primordiali, cosa che accade massimamente in giochi di competizione sportiva. A questo proposito, si pensi anche al gioco degli scacchi come gran bell'esempio di ridirezione pulsionale: la guerra trova rappresentazione su una scacchiera come "guerra di pensiero" tra i contendenti.

Teorici e ricercatori hanno dipinto un quadro convincente dell'importanza del gioco per tutte le fasi della vita umana, ma quando parliamo di Gioco parliamo di un fenomeno multiverso e multicompleso. L'atto del giocare può essere considerato da plurime visioni: storico-letteraria, socio-antropologica, psicoanalitica, pedagogica, linguistica, etologica, sperimentale e clinica.

In considerazione della grande variabilità di linguaggio, anche per la presenza delle diverse discipline coinvolte, è necessario, ma soprattutto utile, chiarire alcuni vocaboli e definizioni di uso comune.

È d'obbligo affrontare prima di tutto un aspetto semantico di base che, se non chiarito, potrebbe influenzare fortemente la corretta comprensione del fenomeno e quindi il giusto approccio al tema. La stessa parola gioco, in italiano e ancor più nel corrispettivo francese *jeu*, inglese *play* e tedesco *Spiel*,



coinvolge valenze differenti e descrive attività ed esperienze ludiche altrettanto diverse.

Etimologicamente la parola gioco deriva dal latino IOCUS, secondo alcuni detto per DIOCUS, dalla radice DIU= DIV giocare, essere lieto, scherzare; per altri deriva da una radice JAK gettare, scagliare, col senso primitivo di beffa, scherzo, quasi dardo scagliato (lat. Jaculum). Dal Vocabolario Treccani ricaviamo che gioco è un sostantivo maschile che indica "qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive". È estremamente indiziario che lo stesso vocabolario ne dia altri significati, definendolo anche come una "pratica consistente in una competizione fra due o più persone, regolata da norme convenzionali, e il cui esito, legato spesso a una vincita in denaro, dipende in maggiore o minor misura dall'abilità dei singoli contendenti e dalla fortuna".



Facendo poi un'analisi delle cooccorrenze e delle locuzioni che si riferiscono ai giochi ecco che emergono: giochi permessi vs proibiti; vincere vs perdere al gioco; barare al gioco; essere fortunato vs sfortunato al gioco; avere il vizio, la passione del gioco; essere posseduto dal demone del gioco; rovinarsi al gioco. D'altra parte, si può notare anche come la parola gioco sia entrata tanto nel linguaggio comune in espressioni come: mettere in gioco, mettersi in gioco, mettere una cosa in gioco, mettere in gioco tutte le proprie risorse, il proprio onore; essere in gioco; aumentare, raddoppiare la posta in gioco.

Fa riflettere più di ogni cosa però come dal suo significato originario di scherzo, burla, attività liberamente scelta, passi



a significare "azione, faccenda intricata, oppure noiosa, o rischiosa", tanto che lo stesso Manzoni lo usa in questo senso nel XV capitolo de I Promessi Sposi, quando Renzo, dopo la rivolta del pane e prima di essere arrestato e riuscire a fuggire, si ubriaca all'osteria della luna piena: "... l'oste, vedendo che il gioco andava in lungo, s'era accostato a Renzo...". Per arrivare infine al significato di "finzione": è stato tutto un gioco!

Un'altra precisazione terminologica è doverosa: come abbiamo visto il vocabolo gioco, utilizzato nella lingua italiana, ha una gamma di significati molto vasta. L'inglese distingue utilmente tra play, ossia il gioco come insieme di regole per saper fare e per prevedere, e il game, nel quale rientrano i concetti di ricompensa e di caso.

Per tutte le tipologie di gioco si sono sottolineate, nella letteratura internazionale, gli aspetti di fenomeno culturale e bisogno sociale. In tal senso Huizinga ha esteso il significato del gioco, da attività generatrice di una forza interna vitale e creatrice, a vero e proprio operatore culturale, capace di plasmare tutte le manifestazioni culturali umane e fonte di un originale Weltanschauung, cioè di un modo di vedere il mondo e di stare al mondo. Egli ha parlato quindi della qualità di homo ludens da affiancare a quella di homo faber per irrobustire l'idea di "uomo produttore". Ecco allora che il gioco è

un'azione libera, conscia di non essere presa sul serio e situata al di fuori della vita consueta, [...] azione a cui non è legato un interesse materiale, dalla quale non proviene vantaggio e che si compie entro un tempo e uno spazio magici

Secondo Callois tale restrizione è ingiustificata, in quanto motivata più da fattori culturali e morali, che da un'obietti-



va distinzione di significati e scopi. Il gioco, all'interno della nuova concezione delle attività ludiche offerta da Callois, si rivela anzi essere una delle più tipiche manifestazioni comportamentali umane. Egli descrive il gioco come un'attività: libera e volontaria, fonte di gioia e divertimento; separata dalla realtà e delimitata da limiti precisi di tempo e spazio; incerta, definita da regole precise, arbitrarie, irrecusabili (nei giochi non regolati, il "come se" sostituisce le regole); fittizia, accompagnata da una coscienza specifica di non appartenenza totale al campo della realtà; improduttiva, che non determina "né beni, né prodotti".

Callois, inoltre, distingue una classificazione strutturale dei giochi, secondo un doppio asse. Il primo vede ad un estremo i giochi di improvvisazione libera, definiti "paidia", in cui prevale "soddisfazione senza preoccupazione". All'altro estremo il "ludus", il gioco basato su regole definite e che richiede al praticante una particolare perizia e concentrazione (coincide con la distinzione che in inglese abbiamo tra "play" e "game" e che invece viene racchiusa in italiano e in francese nell'unico termine di "gioco" e "jeu"). Il secondo asse descrive la struttura dei giochi a partire dai quattro componenti di base, che possono essere variabilmente presenti:

1. **Agon**, giochi di competizione, caratterizzati dalla competizione, senza interventi esterni, dove il vincitore è tale perché "il migliore";
2. **Mimicry**, giochi di travestimento, caratterizzati dal credere o dal far credere di essere un altro, come ad esempio i travestimenti, le drammatizzazioni, i giochi di ruolo;
3. **Ilinix**, giochi di vertigine che si basano sulla ricerca della vertigine o del capogiro, o quelli che provocano stordimento, come il girotondo, l'altalena, i giochi estremi, oggi le montagne russe;
4. **Alea** (dal latino "gioco dei dadi"), ossia i giochi in cui vincere o perdere non è legato ad alcuna abilità o capacità del giocatore, ma soltanto al caso; giochi nei quali si nega il lavoro, la pazienza, la destrezza, la qualificazione è aversità totale o fortuna assoluta.

La definizione di gioco, quindi, è complessa ed elusiva, e sinceramente lo studio del gioco non è cosa da prendersi alla leggera, "per gioco". Bateson ha fatto diversi commenti utili. Il primo è una vecchia e conosciutissima storia sulle scimmie dello zoo di San Diego, che ingaggiano lotte ferocissime, benché nessuna rimanga ferita. Un certo segnale avverte che questo è un gioco e che non va preso sul serio. Bateson pensa che avvenga lo stesso nella vita dell'uomo. Ancora Bateson osserva: la caratteristica del gioco è che si tratta di un nome per indicare dei contesti in cui le azioni essenziali hanno una rilevanza e un'organizzazione diversa da quelle che avrebbero in una situazione di non gioco. Potrebbe perfino darsi che l'essenza del gioco risieda in una parziale negazione del significato che le azioni avrebbero avuto in altre situazioni. In alternativa si potrebbe proporre che l'essenza del gioco consista nell'aggiunta di significati, meglio, nella distorsione dei significati.

Ecco che allora il gioco è per l'uomo maschera e vertigine, perché aiuta ad essere altro da sé, ma ti dà anche la capacità di stupirti, di pensare, di sentirti vivo, anche se tutto ciò che è intorno vivo non è, ti fa scorgere nell'inferno ciò che inferno non è. Magistrale in questo senso il film *La vita è bella* di Benigni, lì dove il piccolo Giosuè impara dal padre a sopravvivere al brutto e al male, attraverso un gioco, un bellissimo gioco che porterà il bambino alla fine a gridare "Mamma abbiamo vinto! Mille punti da schiantare dal ridere! Primi! Si ritorna a casa col carrarmato! Abbiamo vinto!"

Con il gioco è possibile una continua fusione tra simbolico e reale e tra processo primario e secondario. Nel gioco dei bambini si nota facilmente il processo primario. Esso compare anche nel linguaggio degli adulti, espresso me-



dianti termini metaforici o lapsus. Con il gioco c'è un continuo passaggio dalla metafora alla realtà e viceversa e in questo modo il gioco riflette l'esperienza interpersonale, anche se non sempre in modo accessibile.

Il gioco ci insegna a burlarci di noi, a prenderci un po' in giro, un po' meno su sul serio a pensare noi stessi come saltimbanchi e acrobati, capaci di sguardi nuovi sul mondo, prospettive rivoluzionarie, orizzonti ancora da scrutare, magari caposotto.

Per fare ciò però bisogna giocare, anche noi adulti e non solo far giocare. È necessario che l'uomo sposti il baricentro della propria competenza e si conceda al rapporto senza ancorarsi su posizioni statiche, basate più sull'astenersi che sul partecipare alla costruzione emotiva dei possibili scenari. Saper giocare, soprattutto, aiuta a non prendersi troppo sul serio, a considerare cioè le proprie e altrui definizioni della realtà come temporanee e mutevoli, ovvero a introdurre flessibilità, incertezza nelle proprie operazioni mentali. A tale duttilità mentale può così corrispondere altrettanta duttilità nel muoversi da uno spazio all'altro, a livello sia simbolico che reale. Questo richiede che ciascuno giocando impari a fare ampio uso di sé stesso e delle proprie caratteristiche personali, modulandosi e modulandole a seconda delle esigenze di quello specifico momento del processo vitale.

Fino a che punto il gioco sia importante per ciascuno di noi è difficile dire, ma è certo che ogni persona, nel corso della sua esistenza, deve passare continuamente attraverso un gioco per raggiungere un equilibrio nelle relazioni con la realtà e con coloro con cui vive. Attraverso il gioco sperimenta la realtà in modo paradossale: compie cioè degli atti reali in un contesto che nega però la loro realtà, mentre gli oggetti stessi che utilizziamo acquistano caratteristiche multiformi, perché contemporaneamente sono e non sono ciò che stanno a rappresentare.

Gioco come vertigine e come maschera, gioco come anestesia necessaria per procedere nella vita, da bambino, adolescente, ragazzo, adulto, anziano, aggiungendovi però anche un altro attributo: quello di catalizzatore che permette il



condensarsi della tensione necessaria al mutamento dell'angolo visuale del nostro vedere. Gioco come mezzo di contenimento delle angosce personali, spesso nascoste o implicite nel congelamento emotivo di un gruppo che le concentra, le indirizza sul comportamento di uno solo dei membri, designato a essere in tal modo un pilastro insostituibile dell'intera impalcatura emozionale del gruppo. Nell'azione stessa di contenimento ne è implicita un'altra complementare per molti versi opposta, di smascheramento di paure più recondite. Tale azione se efficace e persistente, permette un'inversione della tendenza abituale a controllare lo stress riducendo il fluire delle informazioni: si assiste così ad una sorta di rovesciamento dell'imbuto con una tendenza ad allargare il quadro, il che produce un notevole squilibrio, una vertigine. Si mette cioè in moto una crisi che si rivelerà efficace e produttiva per tutte le età.

Maschera e vertigine, il gioco, pensato per il bambino, l'adolescente, il ragazzo, l'adulto e l'anziano, non con l'idea di adattare ciò che è stato creato per uno ai bisogni dell'altro, ma nella certezza che si può giocare a tutte le età e si può pensare al gioco per tutte le età.

Perchè

è nel giocare e soltanto mentre gioca che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé

(Winnicott)

Bibliografia

Andolfi M. (2015), *La Terapia familiare multigenerazionale*, Raffaello Cortina, Milano

Andolfi M., Angelo C. (1987), *Tempo e mito nella psicoterapia familiare*, Bollati Boringhieri, Torino.

Andolfi M., Haber R., a cura di (1995), *La Consulenza in Terapia familiare*, Raffaello Cortina, Milano

Bateson G. (1984), *Mente e natura. Un'unità necessaria*, Adelphi, Milano

Bateson G. (2000), *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano

Berlyne D.E. (1960), *Conflict, Arousal and Curiosity*, McGraw-Hill Publishing, New York.

Caillois R. (1981), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano

Fink E. (1987), *Oasi della gioia. Idee per una cronologia del gioco*, Edizioni 10/17, Salerno

Huizinga J., (1973) *Homo Ludens*, Einaudi, Torino

Lorentz K. (1963), *L'aggressività. Il cosiddetto male. Il Saggiatore*, Milano.

Piaget J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*, Norton, New York.

Scardicchio A.C., (2011), *Adulti in gioco*, Stilo Editrice, Modugno

Scardicchio A.C., (2012), *Logia & Fantastica*, Edizioni ETS, Firenze

Stern D. (1987), *Il mondo interpersonale del bambino*, Bollati Boringhieri, Torino.



Vygotsky L. (1962). *Studies in communication. Thought and language*. E. Hanfmann & G. Vakar, Eds.

Whitaker C.A., (1984), *Il gioco e l'assurdo*, Astrolabio, Roma

Winnicott D. (1969), *Gioco e realtà*. Armando Ed., Roma.

Laboratori



Gioco e Scienza: alleati per l'educazione

di **Alessio Perniola**
Divulgatore Scientifico, Formatore

Il gioco è spesso descritto come un "esercizio di vita a rischio controllato". È un contesto nel quale sperimentare i principali processi che coinvolgono ogni essere umano. Scoprire le dinamiche di gruppo e i processi competitivi, permette di sperimentarsi con i propri limiti e scoprire le proprie capacità, ci allena a gestire il fallimento e ad affrontare nel miglior modo possibile la vittoria. Giocare è una piccola riproduzione controllata della vita di ognuno di noi ed è per questo che gli oratori scelgono il gioco come principale strumento educativo e si trasformano, come direbbe San Paolo VI, in "palestra di vita, dove la preghiera, l'istruzione religiosa e parascolastica, il gioco, la ricreazione, l'amicizia, il senso della disciplina e del bene comune, la letizia ed il vigore morale si fondono insieme per fare del giovane un cristiano forte e cosciente, un cittadino solido e leale, un uomo buono e moderno".

Nel mondo della scienza un esercizio del genere sarebbe chiamato esperimento. L'oratorio potrebbe essere inteso come un esperimento di vita. Inoltre, come la scienza, anche il gioco è un ottimo strumento per scoprire qualcosa. Come il metodo scientifico permette di scoprire e di ispezionare la realtà e le sue leggi, così il gioco ci aiuta a scoprire noi stessi, le nostre attitudini, le nostre inclinazioni e le nostre potenzialità. Il gioco, inoltre, mettendoci dinanzi ai nostri limiti e alle nostre paure ci permette anche di scoprire strategie per vincere tali difficoltà e gestirle con serenità. Il gioco, al pari della scienza, dunque è uno strumento di conoscenza (come direbbero gli scienziati), è uno strumento di discernimento (come direbbero gli educatori).

Ma se scienza e gioco hanno così tante affinità e similitudini, perché non proviamo ad utilizzare la scienza anche come



alleato dell'azione educativa? Vi proponiamo di introdurre i temi scientifici all'interno dei processi educativi per svariati motivi che ci farebbe piacere fossero da voi condivisi.

La scienza come linguaggio

Il metodo educativo dell'oratorio si fonda sulla forte volontà di accompagnare la crescita dei ragazzi e offrire loro occasioni grazie alle quali scoprire il proprio talento. Per questo motivo, le comunità educanti si affannano nella loro attività progettuale a diversificare il più possibile la proposta educativa con l'intento di offrire alle giovani generazioni innumerevoli strade per arrivare a Cristo e farlo percorrendo il sentiero che è più incline alle proprie attitudini e potenzialità.

Se siamo convinti di questo presupposto, non possiamo arrenderci a proporre nei nostri oratori proposte e attività che hanno solo la solidità della tradizione alle spalle. Non possiamo perderci nel "si è sempre fatto così", ma dobbiamo



sempre allenare e sperimentare la creatività pastorale che ci porterà a scoprire sempre nuovi linguaggi e strategie educative. In questo sforzo, non è detto che si debbano rifuggere le proposte tradizionali e consolidate come l'attività sportiva, le attività teatrali, le proposte laboratoriali e manipolative, ma dobbiamo anche cercare nuove passioni e battere sentieri anche inesplorati.

La stessa tensione verso l'innovazione e verso una grande efficacia dell'azione formativa va indirizzata verso la progettazione di attività ludiche che non

devono sempre valorizzare esclusivamente le abilità motorie dei partecipanti, ma che possono anche mettere al centro del processo di sfida competenze e abilità legate al pensiero logico, al ragionamento, alle conoscenze, alle abilità artistiche.

Per tutte queste ragioni la scienza potrebbe essere sia un nuovo scenario sul quale inventare nuovi giochi che un vero e proprio linguaggio grazie al quale mettere in atto percorsi formativi più complessi. Il linguaggio della scienza, fatto di esperimenti, di leggi, di numeri e di un metodo ben preciso potrebbe essere la confort zone di ragazzi che magari non riescono ad esprimere al massimo il proprio potenziale in attività esclusivamente motorie.

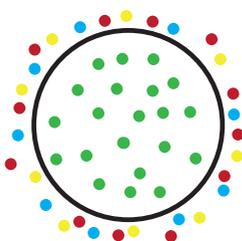
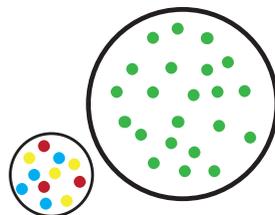
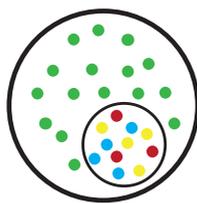
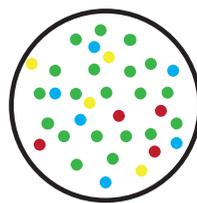
La scienza come laboratorio di inclusione

Uno dei principali aspetti di valenza sociale dell'oratorio è la sua capacità di offrire ai ragazzi un'esperienza di inclusione. In oratorio è possibile superare e vincere fenomeni di segregazione ed esclusione. È possibile evitare che alcuni ragazzi si sentano fuori dalle dinamiche del gruppo o, ancora peggio, isolati dal resto del gruppo. In oratorio, però, si potrebbe anche evitare la semplice integrazione. Non abbiamo bisogno di attività nelle quali alcuni ragazzi vengano accettati all'interno del gruppo rimanendo percepiti come una minoranza "diversa" dagli altri. Il nostro orizzonte, è proprio quello dell'inclusione, una prospettiva che si costruisce attorno alla valorizzazione delle diversità di tutti i membri della comunità. La scienza, in questo senso, può essere uno strumento validissimo perché riesce ad intercettare e valorizzare numerose e differenti competenze e, in tal modo, offrire occasioni di inclusione.

Attraverso la costruzione di un percorso laboratoriale a tema scientifico sicuramente sarà possibile valorizzare le abilità cognitive di alcuni che potranno tradurre contenuti complessi e astratti in maniera semplice per i propri compagni di avventura. La realizzazione di piccoli esperimenti valorizzerebbe coloro dalle spiccate capacità manuali e manipolative. Attività di tinkering a tema scientifico potrebbero valorizzare



competenze in ambito logico-deduttivo e di problem solving. Infine, si potrebbe giungere alla valorizzazione delle abilità espressive se si pensa a format per raccontare il contenuto scientifico e abilità motorie se si pensa di portare l'ambientazione scientifica all'interno di giochi di movimento.


Esclusione

Segregazione

Integrazione

Inclusione

Se gli animatori che progetteranno le attività avranno questa intenzionalità all'inclusione si ri-

uscirà ad intercettare un duplice obiettivo: promuovere la conoscenza della scienza e offrire un'esperienza da vivere insieme e nella quale ognuno potrà esprimere le proprie inclinazioni rendendo i nostri oratori davvero dei "Laboratori di Talenti".

La scienza strumento di educazione civica

Il metodo educativo dell'oratorio si basa sulla cura di tutta la persona nella sua integralità. Il processo educativo che viene descritto nella carta dei valori Anspi si fonda proprio sul concetto di educazione integrale: di base, di massa, globale e permanente. Tale impostazione educativa si fonda sulla visione dell'educazione di San Giovanni Bosco nella quale la cura della formazione ed educazione religiosa non si slega da quella civica. La realizzazione di questo disegno educativo può concretizzarsi anche attraverso la scienza.



La possibilità di diventare cittadini responsabili e consapevoli passa attraverso la capacità di leggere con senso critico i fenomeni che ci accadono attorno ogni giorno. Proprio gli ultimi eventi che hanno sconvolto le nostre vite come la pandemia da coronavirus o gli incombenti cambiamenti climatici ci confermano l'urgenza di una alfabetizzazione scientifica per comprendere i fatti e assumere decisioni responsabili in autonomia e senza condizionamenti.

Ormai non possiamo più accontentarci di subire passivamente le decisioni altrui, anche perché saremo chiamati sempre più, come cittadini, ad prendere decisioni che hanno a che fare con contenuti scientifici. Trasformare le nostre comunità in comunità green è il più imminente esempio nel quale saremo chiamati ad esprimere una nuova unione tra scienza e fede come ci chiama a fare Papa Francesco nella Laudato Si.

Se davvero vogliamo favorire la crescita di "Buoni cristiani e onesti cittadini" non possiamo tralasciare anche la formazione in ambito scientifico dei ragazzi e degli educatori.

All'opera con la scienza

Abbiamo visto che proporre insieme Gioco e Scienza possa diventare uno strumento educativo utile ed efficace. Creare questo connubio, con tutte le attenzioni sopra-descritte, può essere una proposta estemporanea o un percorso continuativo e più impegnativo. Nelle prossime righe vi proponiamo due esempi in tal senso: un gioco ad ambientazione scientifica e un percorso più complesso del quale abbozziamo le tappe fondamentali.



Arrivano i cicloni

- Gioco a tema scientifico -

Finalità: favorire la cooperazione tra i componenti della squadra e far riflettere sui temi della sostenibilità ambientale

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 30 minuti

Spazio necessario: aperto di grandi dimensioni

Occorrente: una bottiglia di plastica da riutilizzare e una spugna ogni due partecipanti, 4 secchi per ogni squadra (possibilmente di due colori diversi per evidenziare l'appartenenza alle varie squadre)

Istruzioni: Siete pronti a ricreare il ciclo dell'acqua in un gioco senza sosta? L'obiettivo del gioco sarà riempire il più possibile i propri secchi a discapito dei secchi degli avversari. Il campo di gioco sarà un rettangolo all'interno del quale saranno disposti in maniera casuale i secchi delle due squadre. I secchi saranno pieni d'acqua per metà. I giocatori di ciascuna squadra saranno organizzati in coppie e a ciascuna coppia sarà affidata una spugna e una bottiglia da riutilizzare. Al via del capogioco, ogni coppia, liberamente, correrà verso un "secchio avversario" per prelevare con la spugna l'acqua e strizzarla nella propria bottiglia/nuvola (come se l'acqua assorbita con la spugna fosse l'acqua che evapora e la bottiglia diventasse la nuvola). Successivamente, la coppia dovrà correre verso uno dei suoi secchi per scaricare l'acqua. Questa operazione potrà essere effettuata secondo 3 modalità differenti indicate di volta in volta dal capogioco: pioggerellina (capovolgere la bottiglia senza scuoterla e senza premerla), acquazzone (capovolgere la bottiglia premendola con forza), cicloni (capovolgere la bottiglia mentre la si fa ruotare - all'interno di essa nascerà un ciclone e l'acqua scenderà velocemente). Vicino ad ogni secchio ci sarà un arbitro che

controllerà che le fasi del gioco avvengano in ordine e che durante lo scarico tutti seguano le istruzioni del capogioco.

Vince chi al termine del tempo avrà più acqua nei propri secchi.

Variante per 6-8 anni: se il gioco appare troppo frenetico si può optare per una versione a staffetta nella quale i concorrenti devono prelevare l'acqua con la spugna da un secchio all'inizio del proprio percorso e versarla secondo la modalità indicata dal capogioco in un secchio al termine del percorso

Alcune attenzioni educative: potrebbe essere utile inserire in gioco degli animatori per facilitare lo svolgimento dello stesso ed evitare troppa fisicità. Se i componenti delle squadre sono molto numerosi si consiglia di aumentare il numero di secchi per ciascuna squadra e di individuare un'area di gioco abbastanza ampia

Condivisione finale: fermarsi con i ragazzi a riflettere su come ci si possa divertire anche con materiali che spesso verrebbero gettati via come le bottiglie di plastica e su come sia importante riutilizzarle per non aumentare la quantità di rifiuti prodotta dall'uomo. Premiare anche la squadra che nello svolgimento del gioco è riuscita a sprecare meno acqua. L'acqua dei secchi sarà poi riutilizzata per irrigare delle piante o delle aiuole del territorio.



Percorso laboratoriale a tema scientifico

Percorso in più tappe per proporre il metodo scientifico e le sue applicazioni.

TAPPA 1 – Osservazione

Vivere con i ragazzi una giornata di osservazione del mondo naturale con un particolare sguardo verso un fenomeno scientifico scelto dagli animatori da poter approfondire. Soffermarsi sull'importanza del guardarsi intorno, dell'osservare con gli occhi e con le orecchie e lasciarsi stupire e meravigliare dai prodigi del mondo che ci circonda.

Riflettere con i ragazzi anche sull'importanza dell'osservare e ascoltare il proprio mondo interiore facendo un chiaro riferimento alla cura della propria spiritualità.

TAPPA 2 – Individuare il problema e porsi domande

Proporre ai ragazzi una sfida di "perché?". Mettere al centro della discussione un argomento (che potrebbe essere collegato al tema della prima tappa) e sfidare i ragazzi a tirar fuori tutte le domande possibili che possano aiutarci a comprendere meglio il fenomeno. Ognuno deve provare a tirar fuori nuove domande senza ripetere quesiti già espressi dagli altri.

Riflettere con i ragazzi su come il porsi delle domande sia uno dei principali strumenti per la crescita personale.

TAPPA 3 – Avanzare delle ipotesi

Proporre ai ragazzi un esercizio di pensiero divergente. Per formulare ipotesi servono idee e per tirar fuori le idee a volte è necessario pensare in maniera creativa. Si potrebbe

chiedere loro di ideare tutti i giochi possibili realizzabili con un solo oggetto di uso comune, e di ideare un nuovo utilizzo per tale dispositivo. Sarebbe indicato mettere al centro della riflessione qualcosa che si stia per trasformare in rifiuto donando ad esso una nuova vita.

Riflettere con i ragazzi sull'importanza di cambiare punto di vista per scoprire cose nuove di se stessi e degli altri.

TAPPA 4 – Sperimentare

Proporre ai ragazzi un'esperienza di tinkering o alcuni esperimenti realizzabili con materiale di uso quotidiano. Spronare i ragazzi a ripercorrere, durante la realizzazione di tali attività, tutte le tappe precedenti del metodo scientifico e verificare quali risposte riescono a darci i fatti e le evidenze sperimentali.

Riflettere con i ragazzi sull'importanza di calare idee, valori e principi nella realtà e nella concretezza della quotidianità.

TAPPA 5 – Analisi dei risultati e verifica

Proporre ai ragazzi un'attività di verifica e monitoraggio che li possa portare a rileggere tutte le tappe precedenti e giungere ad una conclusione. Fare in modo che in questa attività i ragazzi possano confrontarsi con numeri e dati concreti e verificabili e non su considerazioni di carattere soggettivo.

Riflettere con i ragazzi sull'utilità di fare attività di verifica e automonitoraggio personali e, anche in questo caso, confrontarsi con criteri oggettivi e non lasciarci andare esclusivamente all'emotività del momento.



Gioco e Fede

di Don Antonio Perrone
 Delegato alla Formazione
 Zonale Anspi Nardò-Gallipoli

La fede è un atto personale: è la libera risposta dell'uomo all'iniziativa di Dio che si rivela. (Catechismo della Chiesa Cattolica n. 166).

Il gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di 'essere diversi' dalla vita ordinaria" (Johan Huizinga, homo ludens).

Basterebbero queste semplici definizioni per provare a immaginare possibilità di grandi alleanze tra il gioco e la fede. Non si tratta di dire che la fede è un gioco, né tantomeno che basta un gioco per aver fede. Non si tratta nemmeno di confondere il gioco con la catechesi. Capita, che nel programmare giornate intense di attività di catechesi con ragazzi e adolescenti di immaginare il gioco come un momento di relax tra periodi di profonda riflessione, come se un gioco serva giusto a stemperare le tensioni. In situazioni ottimali, riusciamo a immaginare al linguaggio del gioco come una possibilità di catechesi. Ma se iniziamo a liberarci da tanti schemi e pregiudizi che inevitabilmente abbiamo ereditato, forse riusciamo a cogliere l'alleanza gioco e fede in una prospettiva totalmente nuova e per certi aspetti innovativa. Partiamo dal prendere in considerazione che si tratta sempre di un atto, o un'azione personale.

Gioco e fede non si impongono, ma si pro-



pongono, né tantomeno si subiscono. Gioco e fede esprimono la tensione dell'uomo verso l'altro, e in quanto atti personale, sono proporzionati alle condizioni di vita della persona che lo vivono. Sia il gioco e la fede, seppur possibili in maniera individuale, sprigionano tutta la loro efficacia e bellezza quando incontrano la mano tesa dell'altro. Il gioco in questo modo diventa un fenomeno sociale, che educa chi lo esercita, di conoscere, interpretare e accogliere la società nella quale vive, così come anche la fede, vissuta in un contesto comunitario, conduce la persona a diventare testimone. Inoltre, gioco e fede, sanno partire dal basso. Non hanno regole o condizioni tali per cui uno possa dire "non è per me", lasciano aperta la possibilità ad ognuno di poterci provare, di poter realizzare le sue aspirazioni.

Gioco e fede si coniugano poi con libertà. Nessuno ci costringe a giocare, nessuno ci costringe a credere, Gesù stesso non ha costretto nessuno a credere in lui, anzi a un certo punto chiede "volete andarvene anche voi"? Nel gioco si è liberi di esprimere sé stessi anche se all'interno di regole e limiti volontariamente assunti, necessari perché il gioco si realizzi; anche la fede è un atto di grande libertà, che va al di là di ogni logica e che come il gioco richiede tempo e anche impegno. Soltanto chi gioca spinto dalla libertà trova nel gioco stesso un grande piacere, e inizia così un cammino di scoperta di sé, dei propri limiti ma riuscendo anche a intravedere nuovi orizzonti, nuovi traguardi. Nel gioco si accetta la pazienza di restare fermi ai risultati raggiunti in attesa che si creino le condizioni per progredire. E se pensiamo alla fede? Non possiamo forse dire le stesse cose? Credo proprio di sì.

Infine, gioco e fede, sono davvero risposta all'iniziativa di chi si rivela. Se la fede è dire eccomi a Dio che si è rivelato in Cristo Gesù, e questa risposta è libera e totalizzante, in continua crescita, perché cresce il soggetto e la sua autocoscienza, anche il gioco è rispondere "presente" ad una "provocazione" che spesso viene dall'altro, ma non poche volte è anche un sussulto interiore che anima la vita. Penso, inoltre, a quei bambini che nella loro spontaneità sentono di essere amici perché hanno sperimentato la bellezza di giocare insieme, e nella loro trasparenza non inquadrano l'altro in parti-



colari categorie, a loro basta che sia disponibile al gioco. Il gioco è per tutti e per tutte le età, così la fede. Il gioco oltre ad essere un linguaggio comprensibile per veicolare la fede, può diventare un paradigma di fede. Provo a pensare, sperando di non essere frainteso, che Gesù in visita ai nostri oratori, non userebbe la parabola del seminatore, o della vigna o del seme, o qualunque altra parabola che conosciamo per far comprendere i segreti del Regno.

Mi piace immaginare che Gesù farebbe ricorso a una qualche parabola che ha a che fare con il gioco, perché Egli è attento ai suoi ascoltatori, sa cosa essi possono comprendere e non usa le parabole per essere incomprensibile ma per aiutarci a comprendere il mistero più grande partendo da ciò che per noi è familiare.

Questa strategia, dovrebbe essere per noi familiare, nel proporre i giochi e la fede tutti coloro che si affacciano nei nostri oratori, proporre partendo da ciò che ognuno può comprendere, per età, per attitudine, per situazione personale, considerando che anche i più grandi possono sempre ripartire dalle piccole cose. In questo modo gioco e fede diventano importanti per non escludere nessuna da quel processo di crescita nella fede, individuale e sociale, che i nostri oratori propongono.

Proviamo a raccontare la fede con nuove "parabole", senza trascurare naturalmente quelle più famose; proviamo a giocare a partire da ciò che il più "debole" dei nostri ragazzi può fare, sarà un gioco bello per tutti.



Gioco e Vita

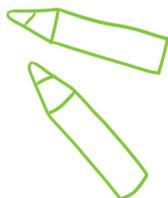
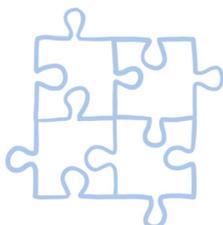
di Carlo Maria Gervasio
Ingegnere e Presidente
Associazione La Plancia Piena

I giochi da tavolo sono spesso ben caratterizzati dal punto di vista dell'ambientazione, che sia ispirata a film, libri, avvenimenti reali o realistici, piuttosto che al mondo dell'immaginario, diventando così veri e propri strumenti di apprendimento per ragazzi e adulti. Non è insolito trovare giochi ispirati a personaggi come Marco Polo e Lorenzo il Magnifico o ad eventi storici quali la guerra fredda, la conquista del west, la guerra anglo-canadese, o che simulano la gestione di un'azienda o di una famiglia ad esempio.

L'obiettivo che si pone l'Associazione è pertanto culturale oltre che ludico, perché ormai in tutto il mondo, soprattutto nei paesi più avanzati del nord Europa, il gioco intelligente è diventata una vera e propria forma culturale e formativa, quasi un'arte.

L'associazione **La Plancia Piena** propone un gioco diverso, un gioco intelligente che non causa alienazione, patologie o dipendenze, anzi sviluppa abilità e capacità cognitive, portando il giocatore a confrontarsi con i suoi avversari o compagni e con scenari complessi, in cui è necessario elaborare strategie per riuscire negli obiettivi.

Alcuni giochi sviluppano anche il lavoro di squadra, i cosiddetti cooperativi, tanto da essere usati anche nelle aziende per formare il personale e fare "team building".



Mi presento, sono Carlo Maria Gervasio, 32 anni, nella vita lavorativa sono ingegnere meccanico dipendente presso Bosch Bari ma questa chiacchierata mi coinvolge in quanto presidente di un'associazione di promozione sociale, **La Plancia Piena**, che si occupa di divulgazione della cultura del gioco da tavolo e in generale del gioco intelligente.

Che significato ha per te il gioco?

È difficile dare un unico significato, posso sicuramente affermare che è molto più che uno svago o un passatempo: è la porta d'ingresso per un'altra dimensione, dove non esistono differenze di età, sesso, etnia, cultura o condizione fisica. È socializzazione, divertimento, formazione, sviluppo di pensiero e di strategia. Una sfida continua con sé stessi e con gli altri.

Quante tipologie di giochi conosci?

Dipende da cosa intendiamo per tipologia. Di solito si considerano due macro-categorie di giochi, quelli cooperativi e quelli competitivi: nei primi, i giocatori collaborano appunto per vincere "contro" il gioco, negli altri c'è una sfida tra i giocatori per decretare il vincitore. Dopodiché esistono centinaia di meccaniche che categorizzano ulteriormente i giochi e ne nascono continuamente di nuove e da fusioni o ibridazioni di quelle esistenti. Un'altra distinzione che si è soliti fare è quella in base al target: family game, core game, party game...

Qual è il gioco che più ti piace e perché?

Questa è una delle domande più odiate dai "boardgamers": di solito si preferisce stilare una top 10 proprio perché è difficile individuare un singolo gioco in un mondo così vasto e variegato. Potrei avere il gioco preferito da fare in 2 oppure il gioco preferito per una determinata occasione.

Se proprio devo sceglierne uno, forse direi Alchimisti:

È un piazzamento lavoratori che ricorda un po' le meccaniche del Mastermind in cui da 2 a 4 giocatori si sfidano per eleggere il miglior alchimista. Mi piace moltissimo perché





richiede strategia, pianificazione, bluff e soprattutto deduzione e ragionamento che sono tra le meccaniche che più adoro.

Perché l'idea di una associazione di giochi da tavolo?

Col gruppo di amici che poi sono diventati i soci fondatori avevamo raggiunto una collezione di giochi davvero vasta e volevamo dividerla con più gente possibile, soprattutto perché ci siamo resi conto che nella nostra zona era un mondo abbastanza sconosciuto ai più.

Basti pensare che tutt'oggi quando parliamo a qualcuno di giochi da tavolo la risposta media è "Ah, tipo Monopoly e Risiko no?" Che sono giochi degli anni 70. Ogni anno vengono presentati più di 5000 giochi ai principali eventi di settore, lascio a voi i calcoli.

Qual è la vostra missione?

Far scoprire questo mondo a più gente possibile, promuovere il gioco come intrattenimento sano e formativo, oltre che divertente.

Secondo te qual è la missione del gioco?

Dipende un po' dalla situazione, come penso sia chiaro a questo punto è un mondo davvero vasto per poter dare delle definizioni univoche: potrei fare un progetto



per formare i bambini tramite il gioco oppure utilizzare il gioco come strumento terapeutico per curare le azzardopatie o il recupero dei ragazzi con problemi di alcolismo o droga. O ancora utilizzare il gioco per trasmettere concetti che sarebbero altrimenti ostici e noiosi.

Quanti giochi conosci?

Credo di aver perso il conto, sicuramente più di mille. Nella mia collezione privata ne ho circa 200 diversi, escludendo le espansioni.

Quanti giochi avete in associazione?

Attualmente circa 500. Credo sia uno dei punti di forza della nostra associazione, il colpo d'occhio è davvero impressionante e la scelta che possiamo offrire a chi ci viene a trovare ci garantisce di trovare sempre il gioco adatto a qualsiasi gruppo o situazione.

Quale pensi sia l'effetto/"potere" del gioco sulle persone?

Beh Platone scrisse: "Si può conoscere di più su una persona in un'ora di gioco che in una vita di conversazione" e credo sia proprio questa la chiave: il gioco ci porta in una dimensione diversa, ci fa calare in altre situazioni, ci propone delle sfide e delle difficoltà da superare, ci costringe ad uscire dai nostri schemi e lo fa indipendentemente da tutto e da chi eravamo fino a un minuto prima.

Fino a che età si può trarre benefici dal gioco?

Per concludere con un'altra citazione, George Bernard Shaw disse: "L'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare". Non c'è davvero limite d'età, ed è davvero bellissimo vedere nonni che si divertono con i nipoti seduti attorno allo stesso tavolo.

Qual è stata l'importanza del gioco nella tua vita?

Penso che il mio caso possa essere la dimostrazione di tutto ciò che ho detto finora: sono un ragazzo disabile con alcune difficoltà motorie ed essere stato scelto come Presi-



dente dell'associazione ha significato molto per me in termini di autostima, crescita e soddisfazione personale. Durante le nostre serate in sede ero un punto di riferimento al pari di tutti gli altri amici dello staff, senza che la mia condizione pregiudicasse in alcun modo il chiedermi un consiglio o una spiegazione. Al di là di questo, in generale anche senza esporsi in prima linea, quando ci si immerge in un gioco si dimenticano i propri problemi, piccoli o grandi che siano, per lasciar spazio a tutte le emozioni e sensazioni che ci trasmette il giocare con gli altri.



Gioco e Corpo

di Anna D'Antona
Esperta in Danza della Didattica

Giocare è la condizione in cui il bambino cerca e trova nuove emozioni, in cui realizza nuove esperienze; è il modo più semplice, più efficace e più piacevole per apprendere e per modificarsi

(A. Ferrari, "Proposte riabilitative nelle paralisi cerebrali infantili", Pisa, Del Cerro, 1997)

Imparare a giocare è fondamentale per imparare ad essere.

Si distinguono due modalità, quasi due scuole di pensiero potremmo dire, che riguardano il gioco:

- La **Paidia**, vale a dire il gioco sregolato del bambino che inventa e crea a suo piacimento, volontariamente, senza una precisa utilità, ma con l'intento di esplorare;
- E il **Ludus** che è invece il gioco più strutturato con delle regole e degli obiettivi.

Ebbene per coinvolgere i ragazzi a sperimentarsi con il **corpo** in varie forme, bisogna recuperare entrambi campi suddetti:

- la **paidia** serve a ricordarci sempre che dobbiamo cercare di stimolare la voglia di sperimentarsi senza obbligare. La proposta della ludodanza e dell'uso del corpo non va vista come qualcosa a cui non sono abituato e per di più costretto, ma come un territorio da esplorare che potrebbe riservarmi delle belle sorprese;



- Il **ludus**, inserito gradualmente, invece ci servirà ad arrivare ad un divertimento dato dall'armonizzazione del proprio corpo, del gruppo e dal raggiungimento del risultato che si ottiene, il che porterà i ragazzi stessi a voler ripetere più volte le ludodanze, ad impararne di nuove e a crearne di originali.

Riscopriamo così che **essere** e **vivere** sono realtà collegate al **movimento** per cui il corpo che si muove anche quando presenta abilità diverse e necessita di supporti tecnici, è il primo spazio in cui operare per ogni processo evolutivo.

Infatti, sebbene molti lo dimentichino, l'essere non è qualcosa che si verifica sic et simpliciter nell'individuo, ma è il frutto di un lungo, costante e progressivo processo di consapevolezza e osservazione dei propri progressi, non solo cognitivi, ma anche emotivi e corporei.

Ogni persona infatti agisce, cresce, impara in modo integrato se utilizza appieno i tre livelli fondamentali, volgarmente detti Testa-Cuore-Pancia, vale a dire il **Livello Mentale**, il **Livello Emotivo** e il **Livello Istintivo**.

Il gioco con il corpo unisce un'infinità di aspetti:

- la dimensione espressiva;
- la comunicazione;
- l'esercizio di abilità;
- la scoperta dello spazio e dell'ambiente;
- la conoscenza corporea;
- la crescita cognitiva;
- l'apprendimento;
- la necessità di rispettare le regole;
- la dimensione affettiva ed emozionale;
- la capacità di socializzazione;



Inoltre in più contesti, si è rivelata vincente la linea secondo la quale si sceglie di incrementare in “forma ludica” l’acquisizione di competenze quali:

- Le abilità manuali;
- La motricità globale;
- Le autonomie;
- Il comportamento relazionale e sociale.

Le ludodanze lavorano sul controllo corporeo e l’equilibrio e questi ultimi sono strettamente connessi con il sistema attentivo (alias capacità l’attenzione) supervisore e la capacità di inibizione.

Il gioco e la danza hanno il fine di potenziare queste competenze: tali attività favoriscono la capacità di sequenziare i movimenti degli arti inferiori e superiori rendendo i ragazzi più sicuri e abili anche emotivamente e più elastici mentalmente.

La nostra esperienza di liberazione e inclusività si esercita in due aree di intervento:

Inclusione dei ragazzi
con diverse abilità

Inclusione tra ragazzi
di diverse etnie,
di prima e seconda
generazione

Vi presentiamo quindi due esperienze fatte in due contesti diversi, con età diverse, ma entrambi vincenti e replicabili.

Laboratorio “Allenamenti Nonviolente”

Realizzato con i bambini del centro aggregativo Don Guannela di Napoli. (I bambini appartenevano tutti a cosiddette realtà familiari deprivate e quindi, dopo la scuola, pranzavano al Centro, facevano i compiti e svolgevano diverse attività. Tra queste, nel 2018, fu scelto il nostro laboratorio).

Ai ragazzi sono state proposte attività che comprendevano



la danza etnica come mezzo di facilitazione dei processi di interazione e come veicolo di conoscenza delle diversità culturali e degli esercizi di gruppo che favorissero la conoscenza reciproca e lo spirito di gruppo.

Primo Step: le bambine e i bambini o ragazze e ragazzi vengono invitati a lasciare le proprie postazioni e a mescolarsi per un primo riscaldamento muscolare. Ovviamente anche questo primo esercizio è ludico, divertente ed incoraggiante per cominciare a prendere consapevolezza delle possibilità che hanno a livello muscolare, dei diversi utilizzi delle singole parti quali ad esempio le braccia che vengono tenute solo in giù o appoggiate sul tavolo (per i cellulari poi basta il pollice opponibile)



Secondo Step: ai ragazzi viene offerta la possibilità di avere un foulard colorato (oggetto attrattivo) che potranno utilizzare come meglio credono, nella ludodanza successiva creata da loro. Unica condizione, riuscire a percorrere una diagonale da soli (senza la protezione del gruppo, ma stabilendo un rapporto di fiducia con l'animatrice/tore adulta/o) eseguendo un movimento a piacere più o meno acrobatico a loro scelta e tenendo in considerazione le loro potenzialità e la valenza inclusiva dell'attività.

È chiaro che questo prevede:

- il superamento della cosiddetta considerazione interna (la paura di essere giudicati dagli altri come non adatti, non performanti)
- la destrutturazione del pensiero " non lo so fare" , "non



voglio fare questo da solo” che lascia il posto a “mi fido di ciò che mi proponi” divertiamoci e vediamo come va, perché voglio il mio foulard colorato.

Alla fine dell’esercizio, dopo aver creato una danza ed aver scoperto che un semplice foulard può diventare almeno 10 oggetti diversi con relativi utilizzi giocosi, interattivi e addirittura magici, possiamo notare che il gruppo è allegro, compatto, ma nel contempo formato da singolarità definite che hanno scelto una propria collocazione. Ai lati, per esempio si sono posti i due leader, che però invece di litigare per affermarsi in una discussione, in un gioco verbalizzato, definiscono l’inizio e la fine del semicerchio senza avere la necessità di prevalere.

Siamo riusciti poi a proporre una ludodanza che tra i vari scopi ha quello di far scaricare l’aggressività (Awenye Akilè), declinandola in movimento corporeo controllato e capace di trasformare il nemico in un partner con cui produrre, attraverso la rabbia, un risultato benefico a livello emozionale. Ciò che prima avrei chiamato combattimento, si trasforma in un esercizio divertente di abilità, velocità e di confronto con più persone.

Laboratorio “Balliamo sul mondo”

Laboratorio in un centro di aggregazione giovanile in cui il gruppo di ragazzi è formato da ragazzi nati in Italia, ma appartenenti a famiglie provenienti da diversi paesi del mondo: Senegal, Marocco, Romania, Cina, India, paesi arabi. Qui l’inclusività del gioco serve a mettere tutti sullo stesso piano, con gli stessi diritti e gli stessi doveri, laddove la percezione che ci siano soggetti più rispettati perché appartenenti ad una etnia piuttosto che ad un’altra, è evidente e palpabile.

È sempre più importante, lavorare con le nuove generazioni ad un progetto di società nuovo, che riesca a tradurre in opportunità le differenze e in amicizia le estraneità.

A questo scopo gli strumenti che abbiamo utilizzato con un buon successo sono le Danze dal Mondo e i Giochi coo-



perativi: entrambi questi strumenti innescano dei processi evolutivi dai risultati immediati.

Primo step: conoscenza del gruppo; danze dal mondo come mezzo di facilitazione dei processi di interazione e come veicolo di conoscenza delle diversità culturali.

- Ludodanza **Jay Ho**, stile Bollywood dove i maschi hanno ruoli molti simpatici e d’impatto e in cui non ci può essere l’associazione “danza= esercizio tipicamente femminile”, poiché i movimenti indiani sono costruiti in modo che se ne evinca sia la femminilità che la mascolinità, andando a formare un insieme armonico in cui tutti si divertono e nessuno si sente ridicolo.
- La fruizione del Video Identità culturale che in modo chiaro e semplice, descrive il fenomeno degli intrecci e delle migrazioni e lo fa risalire ad epoche lontanissime: come mai l’uomo si muove per ricercare nuove e migliori condizioni di vita?
- Ludodanza **My Space**, ribattezzata danza dei Diritti; giochi di cooperazione e scambio di ruoli. My space permette di lavorare con il metodo corporeo e l’armonizzazione musicale, sul tema della creazione del proprio spazio vitale e dei propri diritti che vanno costruiti, vissuti senza ledere quelli altrui e affermati coralmemente.

Questo esercizio li ha coinvolti piacevolmente perché, oltre ad essere un modo sicuro con cui fare un po’ di movimento corporeo rispettando le distanze, le simbologie proposte, richiamando il senso di appropriazione del proprio spazio vitale e dell’autoaffermazione, senza mai negare lo spazio e i diritti altrui, rispecchiavano in modo positivo la voglia di potersi esprimere anche con il corpo, elemento, in questo periodo, privato, di diverse modalità comunicative, di cui i ragazzi certamente sentono la mancanza, pur sapendo che il sacrificio, adesso, sia estremamente necessario.

Preferisco però che a descrivere My space sia proprio la testimonianza delle ragazze e dei ragazzi del gruppo, che nella fase di restituzione hanno così scritto:



Durante il laboratorio di oggi mi ha colpito molto il ballo particolare fatto insieme a tutti i miei compagni.

Tutti i movimenti che facevamo avevano un loro significato: ci siamo liberati da una gabbia immaginaria che ci teneva intrappolati; abbiamo delimitato il nostro spazio, capendo anche che tale spazio confina con quello di altri e infine abbiamo fatto tutti insieme un urlo che ha avuto per me un forte significato.

Volevo che si sentisse forte e chiara la nostra voce

Come prima attività ci hanno proposto un esercizio molto divertente che consisteva nel delimitare i nostri spazi con il nostro corpo, personalmente penso che iniziare un laboratorio in questo modo sia una scelta molto azzeccata perché permette di far conoscere il gruppo in modo spontaneo e così nei discorsi che si fanno successivamente non c'è nessun tipo di barriera che impedisce a noi ragazzi di prendere la parola e esprimere le nostre opinioni

Mi è piaciuta molto la parte in cui ci siamo alzati e tutti insieme abbiamo ballato la danza dei diritti umani; oltre che essere stato un momento bello e divertente, credo sia stato anche molto significativo e simbolico, sotto alcuni punti di vista.

Con alcuni gesti forti e secchi ma anche semplici e anche un po' divertenti, ognuno di noi si liberava e rompeva la propria cella, in cui era "rinchiuso", per riscattare la propria libertà, in qualità di essere umano, e per vedere al di fuori del proprio piccolo spazio, rompendo le barriere che lo opprimevano.



Ci siamo liberati e abbiamo delimitato, con dei gesti della braccia e delle mani, il nostro spazio, inviolabile e sacro, "un diritto non è ciò che ti viene dato da qualcuno, ma è ciò che nessuno può toglierti." (Tom C. Clark).

Per compiere questi gesti ampi, ognuno di noi doveva anche fare molta attenzione a non colpire le persone circostanti. Quindi, dopo essere usciti e aver distrutto la nostra gabbia invisibile, ci siamo affacciati al mondo esterno, prestando attenzione anche alle persone intorno a noi. In quel momento, noi stavamo, oltre che delimitando il nostro spazio e stabilendo la nostra libertà, anche riconoscendo e rispettando quella delle persone che ci stavano attorno, facendo molta attenzione a non invadere il loro spazio, "chi ottiene un diritto non ottiene di violare quello degli altri per mantenere il suo"

È stato anche molto potente il momento finale, in cui tutti assieme abbiamo urlato, facendo capire di aver riscattato la nostra libertà e i nostri diritti e che nessuno ce li potrà togliere.

Inizialmente non siamo riusciti a farlo tutti insieme, anzi, tendevano ad essere abbastanza scoordinati tra di noi, ma alla fine abbiamo generato un grande e potente suono, l'urlo della libertà.

*Uniti eravamo ancora più potenti;
era come se stessimo combattendo
tutti insieme per i nostri diritti.*

Possiamo essere liberi solo se tutti lo sono



Nel caso in cui non sia possibile esercitarsi pienamente o per normative sanitarie o perché nel gruppo non tutti avrebbero la stessa possibilità di espressione nello spazio, si può utilizzare la gestualità della danza: in questo caso l'obiettivo è quello di potenziare la capacità di sequenziale gli arti superiori, (le braccia), il busto la testa. Anche chi è in carrozzina, può svolgere tranquillamente la ludodanza.

A queste due esperienze di laboratori fatti a Napoli e a Bologna da me aggiungiamo due esempi di giochi con il corpo, riprendendo la semplicità e l'immediatezza dei giochi tradizionali, che vanno a riequilibrare l'eccesso dell'uso di computer e cellulari, che nella pandemia sono diventati addirittura l'unica finestra con il mondo esterno, l'unico modo per continuare in qualche modo le attività fondamentali come quelle della scuola.

Inoltre proprio il corpo è stato privato della possibilità cinestesica di comunicare poiché ci è stata tolta la stretta di mano, l'abbraccio, la vicinanza, il formarsi semplice di un cerchio tenendosi l'un l'altro.

C'è quindi bisogno di tornare alla semplicità e all'immediatezza che i due giochi che vi proponiamo, adattati per essere il più possibile inclusivi, portano in dono.



Link al canale YouTube di Anna D'Antona



Gioco e Arte

di Mariateresa Nuzzi
Formatrice

Qualsiasi forma d'arte, teatro, cinema, musica, disegno, hanno il potere di evocare i sentimenti più reconditi di ognuno di noi e farli emergere. Accostandosi ad una di queste forme artistiche, si riesce ad evocare e a guardare il proprio mondo interiore attraverso una prospettiva inabituale. Ancor più, riuscire a guardare alla propria interiorità emotività, aiuta nell'esprimerla agli altri.

Tirar fuori le proprie emozioni, esprimerle e manifestarle in modo chiaro può essere per i ragazzi, soprattutto quelli più introversi e con un carattere "difficile", molto complicato se non addirittura impossibile. Dar loro l'opportunità di avvicinarsi alle arti diventa occasione per esprimere i propri sentimenti, riconoscerli e riuscire a comprendere come facilitare la comunicazione dei quelli più profondi. Nutrendo e arricchendo l'anima e gli occhi dei ragazzi essi hanno modo di costruire e rafforzare la propria identità, conoscere l'altro sperimentando e cimentandosi in qualcosa fuori dal quotidiano e magari mai provato, apprendono un nuovo modo di approciarsi alla vita.

Diversi studi, inoltre, hanno dimostrato come le iniziative artistiche di qualsiasi genere possano contribuire allo sviluppo dell'inclusione sociale e contrastare l'instaurarsi di disuguaglianze, creando ponti **CON** e **TRA** i ragazzi: **CON** i ragazzi permette l'instaurarsi di un significativo rapporto relazionale, che possa aiutare ad individuare problemi e bisogni educativi nascosti o espressi, così da rendere i ragazzi il vero fulcro dell'iniziativa stessa; **TRA** i ragazzi crea la possibilità di sfruttare l'eterogeneità di base dovuta alla diversità di estrazione economica, livello culturale e provenienza sociale che rendono il gruppo maggiormente diversificato e ricco al tempo stesso. La relazione *tra* e *con* i ragazzi è qualcosa che va creato, ricercato e potenziato, ma l'unione di tutti questi



fattori, se coltivati, porta ad una inevitabile e splendida costruzione di relazioni stabili e durature.

L'esperienza di un laboratorio che segua questa logica oltre ad avere l'obiettivo principale di tirar fuori e coltivare i talenti dei giovani, aumenta la qualità delle relazioni che si instaurano all'interno del gruppo dei ragazzi invogliandoli ad abbandonare preconetti e a valutare l'idea di un "noi" piuttosto che di un "io". L'oratorio diventa, in tal senso, l'ambiente privilegiato in cui avviare questa sperimentazione, in quanto per eccellenza luogo stimolante e vero catalizzatore di esperienze. L'ambiente oratoriano si presta a sperimentazioni che possa sfruttare qualsiasi forma d'arte, permettendo di analizzare e comprendere il rapporto che va a crearsi tra la dimensione emozionale e quella puramente motivazionale, ossia quella che spinge i ragazzi a darsi la chance di mettersi in gioco e testare i propri talenti, molto spesso nascosti e sopiti. Seguendo questa visione, i linguaggi artistici diventano metafora dello straordinario potenziale che i ragazzi nascondono dentro di sé, nonché metafora del processo di crescita, di relazione con l'altro e con se stessi e di apertura con il mondo.

Fantasia, creatività, immaginazione sono alla base della visione artistica ma anche della visione oratoriana, per questo lasciare i ragazzi liberi di potersi esprimere, di poter dare il proprio personale contributo nella realizzazione di un laboratorio artistico li fa sentire parte di un gruppo e apprezzati per il proprio valore.

Un esempio di laboratorio artistico da poter progettare e sperimentare con i ragazzi si tratta della realizzazione dei *Tableux vivants* (Quadri viventi), una forma artistica poco utilizzata nei contesti educativi, ma che nasconde in sé un grande potenziale: si tratta di un mix tra arti visive e teatro. Attraverso la realizzazione di questa messa in scena i ragazzi hanno l'occasione di approcciarsi, conoscere ed entrare in contatto con le più famose opere pittoriche, scoprirne e apprezzarne la bellezza, nonché conoscere il significato che si cela dietro i volti e i paesaggi raffigurati. Cimentarsi nel loro allestimento e nella realizzazione vuol dire impersonificare e tentare di far proprie le espressioni e i gesti impressi su quel-



le tele: studiare nei minimi particolari ogni dettaglio, provare a cogliere la vera essenza dell'opera, ipotizzare cosa l'autore aveva intenzione di comunicare e cosa quell'opera comunica ad ognuno dei ragazzi presenti al laboratorio.

Al tempo stesso, l'ideazione dei Tableaux vivants permette di avvicinarsi ad uno degli aspetti più complicati del teatro: l'espressione corporea. Non è la parola che guida i gesti e le espressioni dei ragazzi, bensì i loro movimenti, o ancor meglio la loro staticità: i ragazzi dovranno imparare ad affidare la parte comunicativa della resa scenica ai loro corpi e alle loro espressioni facciali. Inevitabilmente, da non dimenticare e sottovalutare il silenzio che apre il "sipario" alla costruzione del tableau vivant, esso farà da supporto e caricherà di pathos il momento. In questa cornice scenica, i ragazzi dovranno anche apprendere di non essere soli in scena: i loro corpi dovranno entrare in sintonia gli uni con gli altri per comunicare un'emozione. È nel momento in cui i ragazzi entrano in scena in silenzio e iniziano a vestirsi davanti agli occhi degli spettatori che l'azione si compie, è nel preciso istante in cui i gesti degli attori/ragazzi iniziano a compiersi che si innesca, in chi guarda, un meccanismo che sprigiona forti emozioni ed evoca sentimenti. È proprio questo aspetto che riesce maggiormente a commuovere e coinvolgere lo spettatore.



Uno degli step che sicuramente merita particolare attenzione riguarda la fase di preparazione: gli incontri preparatori, infatti, oltre ad avere lo scopo di servire a scegliere con cura i tableaux per calarli nel contesto in cui si intende rap-



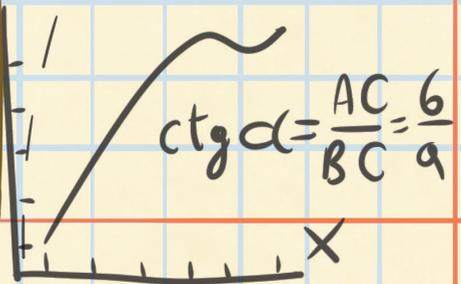
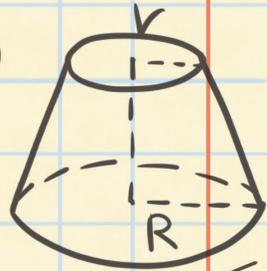
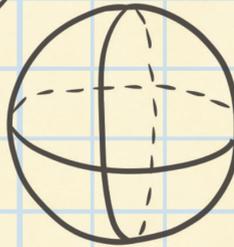
presentarli, svolgono un ruolo nodale per instaurare quella relazione di cui sopra (con e tra i ragazzi). L'incontro introduttivo esporrà il perchè di tale scelta educativa diventando antifona dell'intero percorso laboratoriale. In questo incontro, infatti, si inizierà a lavorare sul gruppo per poi passare, negli incontri successivi a esercitazioni col corpo, spiegando che esso diverrà puro strumento per la costruzione del *quadro vivente*, per tanto fondamentale allenarlo. Gli incontri successivi continueranno con "allenamenti" sul corpo (almeno 3 giornate), per poi passare alla ricerca e alla scelta dei *tableaux* da interpretare.

È interessante vedere, durante questa fase, come i ragazzi stessi, se stimolati, siano spinti a proporre opere d'arte più vicine al loro gusto personale o addirittura pronti a creare dei *tableaux ex novo*, che diano loro la possibilità di comunicare la propria visione rispetto al tema che si andrà a trattare. Provare a lasciarli liberi in tal senso, facilita oltretutto l'inclusione di quei ragazzi che altrimenti si sentirebbero "incastrati" in un contesto poco vicino alle loro attitudini e lontani dal sentirsi parte del gruppo "lavoro".

I ragazzi riconoscono e avvertono il ruolo di veri protagonisti ancor più quando vengono resi partecipi nella scelta e ricerca degli accessori utili per la scena: si sentiranno liberi di poter portare in scena oggetti presenti nella loro quotidianità. Elemento quest'ultimo che potrebbe diventare una nuova chiave di lettura anche dei quadri più famosi, aumentando nei ragazzi la voglia di mettersi in gioco.



Schede Tecniche



Gioco Scienza/Magia

di Fulvio Faggiana
Esperto in arte e magia, Formatore

A cosa serve giocare con i bambini? *“È nel giocare e soltanto mentre gioca che l'individuo, bambino adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé”.* (Donald W. Winnicott).

Il gioco è un'esperienza di fantasia. Ci sono giochi che hanno accompagnato l'infanzia se non l'adolescenza o addirittura l'età adulta di tutti noi. Giochi per bambini e bambine, giochi intramontabili, giochi sempreverdi, giochi in grado di raccontare storie e con queste di parlare all'anima del bambino presente e dell'adulto futuro.

Ecco alcune tecniche che possono tornarci utili.

- **Il burattino**

Un qualsiasi burattino che, nelle mani dell'operatore, prende vita e acquista un'identità propria e ben marcata, possiede le caratteristiche necessarie per divenire un **personaggio** di mediazione e di identificazione. Tale strumento operativo viene impiegato come **intermediario nella relazione con le persone**, in particolar modo quando si tratta di bambini o adolescenti diffidenti o spaventati che conosciamo poco o nulla. Appare infatti meno minaccioso dell'essere umano, è colorato, divertente, affabile, buffo e, di solito, nel giro di qualche minuto riesce ad entrare in risonanza empatica con il proprio interlocutore. Gode di un'esistenza propria e porta con sé serenità e meraviglia. Interagisce e gioca con il bambino con un'intensità tale da far passare in secondo piano la nostra figura. È un soggetto vivente, ecco perché non gli va mai consegnato; trovarsi tra le mani un pupazzo floscio ed inespressivo potrebbe essere mortificante e disarmante.

Il burattino può stupire con le sue storie e le sue magie, far ridere per le sue marachelle, suscitare tenerezza quando si fa dare la pappa e si fa accarezzare, coinvolgere mentre balla o suona dei semplici strumenti musicali. Nel caso venga impiegato durante un ricovero in ospedale può coinvolgere a tal punto da far desiderare al piccolo paziente di non essere dimesso per poterlo incontrare nuovamente. A livello educativo il personaggio mediatore incoraggia i bambini a raccontarsi e a **condividere** liberamente le proprie debolezze e le proprie paure, ascolta e supporta, trasmette **positività** e **serenità**, veicola messaggi educativi, consente di sfogare aggressività e tensioni in modo costruttivo e controllato, aiuta a risolvere concretamente i problemi e a guadagnare nuove disponibilità allo scambio relazionale con sé stessi e con gli altri.



I bambini ma anche gli adolescenti, inoltre, possono dedicargli letterine o disegni, oppure prendersi cura di lui divenendo propositivi e dinamici, riuscendo in questo modo ad agire situazioni che sovente sono costretti a subire passivamente (terapie, modelli educativi, dinamiche relazionali, ecc). Può restare così impresso nella mente che i bambini, una volta divenuti adulti, si ricorderanno di lui con piacere e con trasporto emotivo, pur avendolo (probabilmente) incontrato in una fase complicata e dolorosa della propria vita.

- **I giochi di prestigio**

Questo metodo intende catturare velocemente l'attenzione di chi osserva, mirando a incuriosire, stimolare, sbalordire e talvolta provocare per ciò che si vede, ma non si capisce. Può veicolare messaggi educativi, aiutando chi è in difficoltà a trovare risposte e nuove strategie di azione di fronte a dilemmi o a situazioni problematiche, stimolando processi

introspettivi ed emotivi. L'operatore deve possedere carisma ed abilità nell'esecuzione delle tecniche, valorizzandone la bellezza estetica. A livello educativo solitamente consentono nel giro di pochissimo tempo di catturare l'interesse e la simpatia delle persone con cui ci stiamo relazionando, abbattendo possibili diffidenze e resistenze.

• *La magia comica*

Attraverso questa tecnica si punta a promuovere **stupore, risate e buon umore**, passando volutamente per un mago stravagante, buffo ed impacciato. La magia comica riesce a catturare l'anima dei ragazzi a pitturarla con i colori dell'arcobaleno. Ciò che principalmente conta è valorizzare l'**aspetto umoristico e relazionale del racconto** che gravita intorno al gioco di prestigio, con l'intento di divertire e di stimolare riflessioni, sollecitando chi assiste a trovare dentro di loro preziose risorse per rispondere efficacemente ad avvenimenti che inducono timore e stress. Si gioisce nell'assistere e partecipare alle strampalate esibizioni del mago, spesso divenendo egli stesso l'artefice della magia, sentendosi così orgoglioso, gioioso e vitale.



• Le fiabe: aforismi del gioco

Credo che le fiabe, quelle vecchie e quelle nuove, possano contribuire a educare la mente.

*La fiaba è il luogo di tutte le ipotesi:
essa ci può dare delle chiavi
per entrare nella realtà per strade nuove,
può aiutare il bambino a conoscere il mondo.*

(Gianni Rodari)

Le fiabe non dicono ai bambini che i draghi esistono. I bambini lo sanno già. Le fiabe raccontano ai bambini che i draghi possono essere sconfitti. Seppure il drago non sia un simbolo negativo in assoluto rappresenta in questo caso il mostro, il nemico per antonomasia. È fondamentale nello sviluppo del bambino la comprensione che gli ostacoli, le barriere, i nemici, le paure ed i terrori sono tutte entità vincibili.



Peter Pan rappresenta l'adulto mai cresciuto che magicamente vive l'intera vita nel mondo immaginario dell'infanzia. Vive e vola in un universo immaginario per sua stessa definizione, popolato da pirati, pellerossa, fate, sirene e bimbi sperduti. È un bambino che riesce addirittura a volare grazie a pensieri felici e polvere di stelle. Perfino il mangiare assume nel libro le caratteristiche più pure della fantasia. È ovvio che un bambino di pochi

anni non sappia cucinare, ma avverte che non può farne altrimenti. La fantasia diventa la soluzione: se puoi immaginarlo, puoi farlo. Attraverso la fantasia, nel gioco, ogni attività piccola o grande diventa semplice, realizzabile e perfetta. Nelle favole, come nei giochi, la fantasia conduce, quasi sempre, a un lieto fine. La fantasia è essenziale per lo sviluppo: contribuisce al benessere cognitivo, fisico, sociale ed emotivo. Essa rende possibile l'amicizia con i propri stati emotivi, permettendo di esprimere il proprio mondo interno, la propria psiche e di elaborare le esperienze vissute nella quotidianità. D'altronde gli adulti usano le favole per insegnare a vivere. Il gioco, assume il ruolo di psicologo del bambino ovvero di un'entità coadiuvante e semplificante.

Pinocchio, emblema di generazioni intere di bambini, prima di trasformarsi da burattino in adulto si trova ad affrontare una serie di ostacoli e di vicissitudini assimilabili al processo di individuazione di ognuno di noi. Ad esempio, nell'inganno del Paese dei balocchi Pinocchio si accorge che la vita non può essere un eterno gioco privo di una morale e di una fine. Il bambino, infatti, non mette in atto giochi infiniti ma vive una storia compiuta.

• **Costruzioni e puzzle**

Cubi di plastica, pezzetti di legno, frammenti di carta, tappi di sughero, spaghi; oggetti che all'apparenza hanno funzioni diametralmente opposte tra loro ma grazie al pizzico di magia, possono trasformarsi in case, magici castelli, barche e torri più alte del mondo.

Tassello dopo tassello il bambino sviluppa schemi e capacità superiori a quelle che un ingegnere o un architetto hanno imparato sudando sui libri. Il bambino intuisce che mettendo insieme piccole parti si può creare il Nuovo. Sintetizzano, esplorano, mescolano fino a che il loro intuito non scopra un'armonia appagante, simile al suono rassicurante di una brezza di mare. È la magia dei pezzi di un'immagine che va a ricomporsi, pixel di un'istantanea che viene rattoppata nelle sue minime parti. Dare forma ad un puzzle è raccontare

al bambino come funzionano i ricordi.

Costruendo, esplorano la magia del Fare, di creare con le proprie forze ciò che non c'è ancora, non c'è più o non c'è mai stato. Costruiscono scenari che hanno un senso nel preciso momento della storia inventata. Sono, però, costruzioni destinate non a rimanere, ma a mutare. Edificando le costruzioni, edificano principalmente le abilità. Ciò che rimane sono le parti più piccole: il muro costruito nel gioco verrà presto abbattuto, il castello verrà scomposto per fare spazio ad un'automobile, la staccionata si trasformerà in astronave. Raccontano quello che da adulti si vive quotidianamente.

• Mezzi di trasporto

Nelle *Città Invisibili*, famoso libro di Calvino, Marco Polo racconta viaggi nei luoghi dell'immaginario, in città che assumono caratteristiche uniche, fiabesche, irripetibili. Ogni città ha una sua storia, un suo profumo, i suoi colori. Calvino, autore anche di *Splendidi Racconti per l'Infanzia*, coglie quello che è il senso del viaggiare dei bambini.

Un treno che cammina su una pista racconta la curiosità, la speranza ed il desiderio di crescere e di scoprire realtà degne dei sogni più belli. Le automobili dai mille colori raccontano di viaggi e percorsi, di ricordi passati e di cammini verso mete future. Aerei ed astronavi simboleggiano la spinta a scoprire ciò che è sconosciuto. Facendo muovere i giocattoli-mezzi di trasporto, il bambino si mette alla guida, prende il controllo dei propri desideri, delle speranze, delle paure. Si immagina, pur non sapendolo a pieno come l'adulto che sarà, in giro verso luoghi che non ancora ha visto o che ha immaginato con il binocolo della fantasia. Anche gli adulti trasformano la passione per questo tipo di giochi; gli cambiano nome in "modellismo", "collezionismo" e "passione". Gli adulti scelgono di comprare macchine di lusso o



macchine d'epoca.

Esistono collezionisti e appassionati che nascondono la loro voglia di gioco nell'assemblaggio di minuscoli particelle di modelli reali. Ci sono adulti che guardano passare piccoli treni su binari inventati per inseguire speranze o superare stazioni passate. Mai come in questo caso, è evidente che nel gioco bambino ed adulto si guardano negli occhi scorgendo l'un l'altro passato, presente e futuro.

• *Bambole e soldatini*

Per anni si riteneva che attraverso il gioco si dovesse aiutare il bambino a raggiungere modelli simbolici e stereotipati. Il "maschietto" avrebbe dovuto far sue le caratteristiche di un soldato coraggioso, di un eroe valoroso, di un principe talmente perfetto da poter conquistare non solo una bella principessa ma anche il mondo intero. Per anni le "femminucce" si sono confrontate con ruoli e figure dominate da bellezza, purezza, dedizione, premure.



Erano messe allo specchio con immagini di donne, la cui unica se non principale aspirazione era quella di diventare un'ottima moglie e madre. Per fortuna, però, la fantasia del bambino, se lasciata, almeno in parte, libera di galoppare, riesce ad abbattere stereotipi e costruzioni immaginarie, riempiendo il gioco di energie creative. La fantasia diviene energia trasformatrice, con la potenza di un tremendo uragano, per permettere al bambino di vivere e di dare forma alla psicologia del gioco, ai vissuti personificati. Attraverso bambole, soldatini, pupazzi dalle sembianze umane, la storia del gioco assume caratteristiche umanizzate, mutando da immagine a reale. Con questo tipo di giochi il bambino colloca sulla sua scacchiera le pedine funzionali al suo racconto.

Nel film "Il piccolo Lord", il conte spiega al nipote che i giochi sono un laboratorio per il grande spettacolo della vita.

Giocando, immaginando, facendo esercizi di fantasia il bambino che è stato, e che è in ognuno di noi, ha costruito le fondamenta per l'adulto che è o che sarebbe dovuto essere. In questi momenti, durante il gioco, tutti noi abbiamo creato luoghi, storie e personaggi che avrebbero riempito migliaia di pagine di racconti e di storie che riletti a distanza di anni o di età della vita, avrebbero rappresentato profezie di caratteristiche, relazioni, lavori. Sarebbe bello attraversare porte o passaggi del tempo per tornare dal bambino che siamo stati per dirgli di giocare di più. "Immagina di fare questo..." "Prova a fare quest'altro..." "e se nel nostro gioco succedesse...".

Nel gioco e nella magia ognuno può immaginare di dire al proprio *Puer* di giocare ancora perché ha bisogno del suo gioco. Tutti abbiamo bisogno della fantasia del gioco dei bambini per guardare il mondo con altri occhi e per ricordarci che i mostri scompaiono solo accendendo la luce.

Gioco e Fede

di Don Vincenzo Saracino
Segretario Regionale Anspi Puglia

Siamo spesso tentati di pensare che la fede sia una questione "seria" ed è vero, è la questione più importante della nostra vita. Spesso proprio i giovani che dicono di non credere ormai più a nulla sono i più creduloni della terra: camminano fidandosi di chi ha costruito case e strade senza paura di cadere, mangiano senza chiedersi se i negozianti a cui hanno ordinato cibo hanno usato prodotti buoni o non scaduti, formano la loro coscienza leggendo titoli o post sui social senza nemmeno preoccuparsi di documentarsi un po' per farsi una opinione su ogni tipo di domanda, da quelle politiche a quella psicologiche o persino a quelle riguardanti la propria salute.

La fede è una questione seria e non "seriosa". Non c'è allora arma migliore che giocare, dato che il gioco è una cosa "serie" per rinvigorire e ri-scoprire la propria fede.

Proponiamo due semplici attività che possono aiutarci in questo:

Da dove viene?

Creiamo un format di confronto. Dividiamo i ragazzi in due gruppi i "pro" ed i "contro" e invitiamo secondo l'argomento di cui ci vuole parlare un esperto che potrebbe essere il "don" o alcune persone adulte.

Si lancia un tema di discussione



e si dà del tempo ai gruppi per organizzare e trovare prove a favore del parere da sostenere (pro e contro). E durante la discussione gli esperti possono intervenire in maniera neutra o provocatoria per entrambe le fazioni. Questo farà iniziare un processo di ricerca dei pro e dei contro e soprattutto delle fonti certe dell'argomento trattato, ovviamente con la guida di un "buon conduttore".

Si può iniziare con argomenti conosciuti come il furto per giungere a temi come il bullismo, il razzismo o l'aborto. Ma se ponessimo l'argomento "andare a messa" o "credere nella Chiesa" o "i preti e le suore" o "Sanremo e la blasfemia"?

Ci si può divertire secondo l'età e la tipologia dei gruppi ricordando che l'obiettivo è andare a fondo e farsi la faticosa domanda "da dove viene la fede?" scoprendo che la fede non nasce da una spiegazione ma da una esperienza.

Paraboliamo

Mettiamo in scena una parabola a metà. Prendiamo ad esempio la parabola dei vignaioli omicidi (Mt 21,33-44, Mc 12,1-11, Lc 20,9-18) e chiediamo al gruppo che accompagniamo di iniziare a mimarla. Abbiamo due possibilità:

1. Si potrebbe pesare ad un lettore e durante la lettura un gruppo di attori la metta in scena. Ad un certo punto la lettura si stoppa e si chiamano altri dal pubblico o tra gli attori a inventare come continua, dicendo ovviamente il perché. Si può passare di persona in persona. Al termine di rilegge per intero la parabola chiedendo invece il perché della parabola evangelica e cosa ci dice di Gesù. Se invece fosse la parabola fosse stata quella inventata cosa avrebbe detto sempre di Gesù. Fede e vita sono intimamente legati!
2. Si legge la parabola e la si mima. Chi conduce l'incontra interrompe prima di ogni azione importante e chiede ai personaggi, al padre, ai servi e ai vignaioli quali sono le loro emozioni e sentimenti in quella situazione. Questo permetterà di raccontare chi è Gesù e cosa lui prova in

realtà per ogni uomo e donna.

Dinamiche simili si possono vivere anche con altre parabole e per chi volesse approfondire si possono cercare informazioni circa questa interessante pratica, di cui è stato scritto solo un assaggio, che è il bibliodramma.



Gioco e Vita

di **Pietro Toma**
Presidente Anspi Zonale Molfetta
Formatore

“ Posso usare il gioco per...”. Dall’intervista di C. M. Gervaso abbiamo colto come il gioco è tutt’altro che una spicciola questione, è piuttosto un’opportunità, una “porta d’ingresso per un’altra dimensione”, come l’ha definita lui stesso.

Vogliamo quindi provocarci e giocare con la vita, con la nostra vita! Vogliamo offrirvi l’opportunità di poterci prendere cura di noi stessi giocando. Lo faremo con uno strumento ormai noto, conosciuto grazie ai lavori del pedagogo D. Demetrio, dell’autobiografia.

Scopriremo soltanto allora che abbiamo studiato e riaperto i libri della nostra biblioteca interiore, scritti senza che ce ne avvedessimo. E troveremo ogni sorta di genere letterario all’interno di quegli scaffali della memoria: romanzi di avventura, qualche giallo, liriche, novelle aneddotiche, fiabe, innumerevoli abbozzi, e molte, moltissime prose interrotte, a metà o concluse [...] Il lavoro autobiografico serve a cibarsi di esistenza. [...] Così come non manca, durante il viaggio autobiografico, la simultanea scoperta di essere alla ricerca di un centro quell’“IO demiurgo” e di un decentramento da quell’“IO ipotetico” polo nord al quale, forse, abbiamo ispirato tutta una vita. In questa ulteriore contrapposizione, con il pensiero autobiografico, io pongo il mio passato come mio avvenire mi sottraggo alla minaccia della dispersione e stabilisco l’unità e la consistenza del mio io.

D. Demetrio, *Raccontarsi: l’autobiografia come cura di sé*, Cortina Raffaello 1996

Puoi scegliere di metterti in gioco o con un gruppo provando a fare queste due esercitazioni proposte, con queste attenzioni:

Occorrente: Carta e Penna

Destinatari: Solo te stesso. Questo tipo di "gioco" funziona solo se in partenza decidi di non condividere con nessuno quello che scriverai, nemmeno se giochi in gruppo, ma solo con te stesso. Apri uno spazio in cui, almeno una volta, ti prendi per davvero cura di te.

Istruzioni: Ti chiediamo di prenderti del tempo, almeno 40 minuti, con fogli a sufficienza (se vuoi anche il tuo diario personale) e di trovare un posto comodo per scrivere accompagnato da qualche musica che aiuta la concentrazione. Leggi le tracce proposte e...via!

Consigli: La scrittura autobiografica è un'arte difficile da imparare, quindi non pensare di aver letto queste poche righe per averla capita. È una scrittura che ha a che fare con la nostra memoria, quindi non essere molto razionale ma piuttosto emozionale! Cerca di scrivere storie, non i tuoi pensieri, come se provassi a descrivere le fotografie che ti tornano in mente nelle evocazioni dei tuoi vissuti. E non pensarci troppo, tutto quello che scrivi sarà per te, e rileggerlo, anche distanza di tempo ti darà tante sorprese!



Se sei pronto a partire ti proponiamo due esercizi pratici:

La prima volta

Questo esercizio inizia con una scrittura veloce. Scrivi poche righe, massimo 30 secondi, del primo ricordo che viene in mente quando...

- La prima volta che ho vinto io
- La prima volta che mi sono sentito libero
- La prima volta che ho scoperto di essere un uomo/donna
- La prima volta che ho scoperto un corpo diverso dal mio
- La prima volta che ho pianto davvero
- La prima volta che ho urlato
- La prima volta che mi hanno maltratto
- La prima volta che mi sono sentito felice

Ed ora riprendi le poche parole scritte e fanne racconti completi!

Cambiamento

Sollecitati da questa parola così importante per l'esistenza di ciascuno potete elencare tutte le svolte più importanti della vostra vita abbandonandovi a descrizioni accurate di quegli eventi senza dimenticare, naturalmente, anche i passaggi che state vivendo oggi. Se li state vivendo. Sia positivi che negativi! Non si tratta soltanto di una descrizione: domandatevi rispetto a ciò che poi è accaduto se e come vi siete accorti di essere cambiati, di aver fatto un passo avanti sulla strada della vostra maturazione emotiva, intellettuale, relazionale... I passaggi però nel corso di una vita sono molteplici: riguardano la vita sociale, professionale, affettiva, vocazionale... Si incrociano e frammischiano in un groviglio.

Per metter un poco d'ordine potrete allora distinguerli in tre categorie: ero, sono divenuto, sarò. Compilate la tabella con queste categorie, non obbligati a riempire tutte le colonne e le righe che si formeranno, per poi sviluppare le scritte che desiderate sui tuoi cambiamenti.

Gioco e corpo

di Francesco Guarnieri
Esperto in Progettazione partecipata

Vi proponiamo due giochi che coinvolgono in modo divertente il nostro corpo:

Gioco della campana

Occorrente: spazio all'aria aperta
gessetto o rametto
sassolino

Come si gioca:

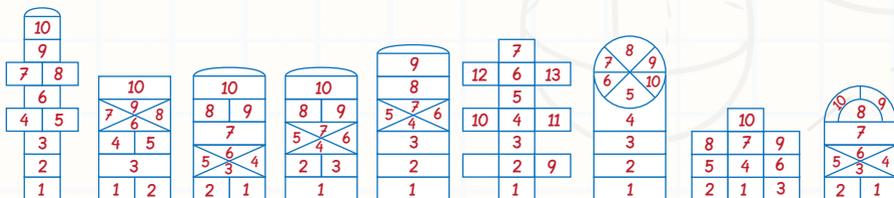
1. Uscire all'aria aperta
2. Disegnare con il gesso o con un rametto (in base al suolo in cui siete) la campana che preferite.
3. Lanciare un sassolino nella prima casella della campana.
4. Saltellare su un solo piede e raggiungere la cima della campana, evitando la casella dove è finito il sassolino.
5. In cima, girarsi e saltellando, sempre su un piede solo, ripercorrere il percorso.
6. Fermarsi nella casella prima del sassolino e raccoglierlo.
7. Evitando la casella del sassolino terminare il percorso.
8. Passare i sassolini al prossimo giocatore.
9. Se si è concluso il percorso senza perdere il turno, a quello successivo lanciare il sassolino nella seconda casella e ripetere il percorso come al primo giro e così via fino a terminare i numeri.

Scopo: Completare il percorso avendo lanciato il sassolino su tutte le caselle.
Il primo giocatore che riesce vince il gioco!

- Non perdere mai l'equilibrio: se si tocca terra con il secondo piede o una mano si deve tornare al punto di partenza;
- Attenzione a dove si salta! Se si calpesta una linea, si salta nella casella sbagliata o fuori dalla campana si perde il turno;
- Nelle caselle alla stessa altezza ci si deve entrare contemporaneamente a gambe divaricate;
- Il sassolino che si lancia deve atterrare dentro al riquadro senza toccare i bordi o rimbalzare fuori, altrimenti si perde il turno;
- Non saltare nella casella dove finisce il sassolino.

Per rendere più difficile il gioco potete divertirvi a modificare il ritorno una volta arrivati alla cima: farlo ad occhi chiusi, coordinando dei gesti da fare con le braccia per ogni salto nelle caselle e ovviamente disegnando dei percorsi diversi.

Ecco alcune possibili varianti del percorso:



Questo gioco può sembrare solo un modo come un altro per far passare il tempo ai bambini ma in realtà è un ottimo esercizio per **sviluppare e allenare abilità motorie** come la **coordinazione**. Il gioco della campana richiede ai bambini una buona concentrazione, movimento di piedi, reattività e riflessi.

Oggi è raro vedere bambini che giocano a campana e sarebbe bellissimo vederli trascorrere interi pomeriggi a saltellare su un piede nel cortile di casa!

Gioco dell'oca

Questo gioco è un normale gioco dell'oca, dove le pedine sono rappresentate da uno dei componenti della squadra. Bisogna costruire un mega-dadone per giocare e un tabellone.

Di seguito ci sono le prove che le squadre devono superare quando capitano nelle caselle "prova", se non vengono superate restano fermi un turno ("(x2)" se ci capiti una seconda volta).

1. Cantare e ballare la canzone dei Watussi
2. Ritirare il dado
3. Vai alla 14
4. Dire il nome dei 4 evangelisti
5. Raccontare una barzelletta
(x2) Nominare due strade vicine l'oratorio
6. Cantare una canzone a piacere
(x2) Nominare chi ha vinto il Festival di Sanremo
7. Indicare i sacramenti
(x2) Ritirare il dado
8. Recitare le beatitudini
(x2) 1 componente della squadra salta 20 volte la corda girata dagli altri
9. Indicare un personaggio famoso della propria città
(x2) Portare una persona di almeno 43 anni
10. Comandamenti
(x2) Ritirare il dado
11. Dire quante scuole ci sono nel territorio parrocchiale
12. Indicare tre cantanti e cantare loro canzoni
13. Un componente della squadra deve dire i nomi degli altri componenti e presentare il suo team
14. Legare alla sedia un componente della squadra in meno di 15 secondi se non si fa si torna al 6
15. Dire il nome di 10 fiori
16. Dire una cosa da mangiare che inizi con ogni lettera dell'alfabeto
17. Recitare una poesia
18. Ritirare il dado
19. Due componenti saltano 10 volte la corda
20. Un componente mima

agli altri una canzone

Italiano

21. Nominare 3 film con un numero nel titolo

39. Tutti i componenti cantano e ballano l'inno dell'oratorio estivo

22. Nominare il nome di 7 Regioni Italiane

40. Vai alla 42

23. Ritirare il dado

41. Un componente della squadra deve toccarsi il naso con la lingua

24. Indicare almeno 3 bar del quartiere

42. Cantare il ritornello di "Azzurro"

25. Raccontare una barzelletta

43. Cantare tutta "L'amico è"

26. Vai alla 30

44. Ritirare il dado

27. Ritirare il dado

45. Dire 5 fiumi italiani

28. Nominare 5 Chiese della tua città

46. Torna alla 44

29. Torna alla 21

47. Un componente mima un mestiere agli altri

30. Dire il nome di 5 cartoni animati

48. Dire il nome di 5 monti

31. Dire il nome di cinque telefilm

49. Dire come si chiama il presidente della repubblica italiana

32. Ballare il Tucatuca

50. Dire la tabellina del 7

33. Nominare 5 personaggi che abbiano la "G" come iniziale del nome o del cognome

51. Ritirare il dado

34. Dire di che colore è la maglia della squadra di calcio della tua città

52. Dire il verso dei seguenti animali (Se sbagliano da capo): Piccione (tuba), Elefante (barrisce), Asino (raglia), Topo (squittisce), Lupo (ulula), Rana (gracida).

35. Dire la tabellina dell'8

36. Intonare un canto di Chiesa

53. Dire il nome 5 città della tua Regione

37. Ritirare il dado

54. Dire il nome e cognome di 5 calciatori

38. Tutti i componenti cantano un pezzo dell'inno

- | | |
|---|--|
| 55. Torna alla 38 | 74. Quanti kg ci sono in una tonnellata? (1000) |
| 56. Dire gli ingredienti per fare le lasagne | 75. Dire 5 proverbi |
| 57. Torna alla 41 | 76. Indovinello: Non sono penna eppure scrivo sopra un foglio tutto nero; spiega tu questo mistero. (Il gesso) |
| 58. Il nome degli animatori | 77. I metri in 5 km |
| 59. Ritirare il dado | 78. I nomi dei componenti della famiglia Simpson |
| 60. I colori dell'arcobaleno | 79. Indovinello: Ho una cosa a tutti nota che il giorno è piena e la notte è vuota. (Scarpa) |
| 61. Torna alla 47 | 80. Torna alla 70 |
| 62. Tutta la squadra canta e balla la "Canzone della felicità" | 81. Torna alla 64 |
| 63. Fare la piramide | 82. Di che colore era il cavallo bianco di Napoleone? |
| 64. Un componente imita un personaggio famoso | 83. Dire 10 animali quadrupedi |
| 65. Trovare 3 persone con colore di smalto sulle unghie diverso | 84. Ritirare il dado |
| 66. Ritirare il dado | 85. Dire il nome di 5 stati europei |
| 67. Dire 10 animali bipedi | 86. Dire il nome di 5 strumenti musicali |
| 68. Indicare nomi di 7 città Straniere | 87. Torna alla 72 |
| 69. Indicare il nome del Vescovo della tua Diocesi | 88. Dire 20 cartoni animati |
| 70. Raccontare una barzelletta | 89. Torna alla 86 |
| 71. Dire il nome dei 3 moschettieri | 90. Vittoria |
| 72. Indovinello: Qual è quella cosa che più se ne toglie, più cresce? (La buca) | |
| 73. I nomi dei 7 nani | |

Ecco altre due idee che potrete sviluppare liberamente nei vostri oratori e con i vostri animatori e ragazzi:

- Olimpiadi con tanti "sport ludici": Staffetta, lancio del peso, basket e tutto ciò che produce la vostra creatività
- Caccia al tesoro: mimare, fare un cerchio in 10 secondi, la stella ecc.



$$\operatorname{ctg} \alpha = \frac{AC}{BC} = \frac{6}{9}$$

Gioco e Arte

di Gianfranco Castrignanò
Esperto in progettazione di giochi
Formatore

La scheda didattica che segue è divisa in tre fasi, che corrispondono ai tempi attuazione del laboratorio.

Nello specifico la prima fase corrisponde all'incontro introduttivo, la seconda alla fase puramente laboratoriale e la terza alla concretizzazione del percorso laboratoriale. Per la seconda fase, in questa scheda, viene fatto l'esempio di una sola attività, ma si suggerisce di ripetere esercizi simili per almeno 3 incontri.

A conclusione del percorso, viene suggerito un contesto in cui poter utilizzare i *tableaux vivants*, ma esso rappresenta solamente un esempio.

Obiettivo: Guidare i ragazzi a scoprire (e riscoprire) la bellezza dell'arte, attraverso l'osservazione e l'approfondimento di opere d'arte per comprendere il messaggio dell'artista, portandoli a mettere in atto fantasia e immaginazione per comprendere il senso profondo del laboratorio e avvicinarsi alla sfera artistica. Proporre esercizi teatrali sul corpo che portino i ragazzi a comprendere l'importanza del ruolo che il corpo assume nella realizzazione dei tableaux vivants. Facilitare, attraverso gli esercizi di gruppo, l'inclusione e la socializzazione tra i ragazzi, conducendoli a comprendere che il successo di un gruppo si fonda unendo le capacità di ognuno.

Linguaggio: Tableaux Vivants. È un'espressione francese che significa «quadro vivente» e, in arte descrive uno o più attori o modelli d'artista opportunamente mascherati a rappresentare una

scena come in un quadro vivente. Per tutta la durata della "visione", le persone non parlano e non si muovono.

Fase 1: il gioco delle coppie

La prima fase del laboratorio (che coinciderà, come già detto, con il primo incontro) sarà incentrata a rafforzare l'identità del gruppo, o a crearlo nel caso di un nuovo gruppo di ragazzi.

Materiali: Si possono usare abbigliamento\costumi attinenti alla rappresentazione, oppure rimanere con vestiti giornalieri

Destinatari: Per ragazzi dai 10 anni...

Durata: 60'

Spazio necessario: È preferibile condurre l'attività\laboratorio in uno spazio di grandi dimensioni

Istruzioni: Prima dell'inizio dell'attività su dei bigliettini verranno scritti nomi di personaggi, animale o oggetto tali che ciascuno possa essere associato senza difficoltà ad un altro. Per esempio ogni biglietto potrà contenere un elemento delle seguenti coppie: incantatore - serpente, cane - cacciatore, albero - uccello, televisione - spettatore, astronave - marziano, barca - vento, pittore - quadro, pompiere - fuoco, fiore - farfalla, gatto - topo, prete - croce, specchio - ragazza vanitosa, ballerina - pianista, goloso - torta, naufrago - isola e così via.

Quindi, l'animatore distribuirà a caso i bigliettini e una volta ricevuto uno, ciascun ragazzo rappresenterà quanto in esso indicato. Prima in modo statico, poi, se non sufficiente a farsi riconoscere, potrà ricorrere alla mimica del movimento. Quando le coppie saranno formate, i due partner dovranno improvvisare una situazione, restando immobili, proprio come se fossero personaggi di un quadro.

Variante 1: L'animatore distribuirà i biglietti (o ne darà di nuovi). Questa volta però, i ragazzi verranno accoppiati a

caso e dovranno ricreare una situazione partendo dai soggetti scritti sui bigliettini (ad esempio, potranno capitare coppie divertenti come prete - ragazza vanitosa o coppie "impossibili" come torta - isola, tali da mettere in moto la più imprevedibile fantasia).

Variante 2: in un sacchetto si metteranno tanti bigliettini quanti sono i ragazzi. Ad esempio: un marziano, un bambino affamato, un ricco sfondato, una ragazza impaurita, un uomo ferito, un venditore (anche di sogni)... L'animatore ne estrarrà a sorte due o tre invitando, di volta in volta, un gruppo di ragazzi a creare un fermo immagine con i personaggi sorteggiati.

Nota per i ragazzi: una delle difficoltà del gioco sta nel fatto che devi interpretare la consegna del bigliettino e contemporaneamente osservare tutti gli altri ragazzi per entrare in sintonia con loro e trovare il compagno giusto con cui formare la coppia o legarti alla situazione che state minando.

Nota per l'Animatore: la difficoltà dell'esercizio può essere graduata dall'animatore nella proposta delle coppie da interpretare. Il gioco è più interessante se i ragazzi non conoscono tutte le coppie dei bigliettini. Le soluzioni meno banali e più fantasiose potranno essere sottolineate e "archivate" per un eventuale utilizzo nella rappresentazione dei tableaux.

Attenzioni educative: L'attività consente la socializzazione con e tra i ragazzi, inoltre, permette di tirare fuori da ciascuno ragazzo la fantasia e la creatività di cui ognuno di essi è



portatore, per incanalarla in un profondo senso espressivo e comunicativo. Tuttavia, partecipare ad una rappresentazione è un'esperienza troppo avvincente per trascurarla, coinvolge, poiché la riuscita dipende dal contributo di tutti.

Condivisione: Il corpo fa parte dello stare in scena durante la rappresentazione di un tableau e pertanto è una dimensione che va sperimentata ed allenata. Al termine di questa fase, si potrà chiedere ai ragazzi se si sono mai soffermati a considerare l'importanza ai movimenti del proprio corpo e se hanno mai provato a dare un'interpretazione ai gesti rappresentati dai grandi artisti sulle loro tele.

Fase 2: copia&incolla

Durante questa fase si presenteranno ai ragazzi varie opere d'arte e si chiederà loro di rappresentarle con i propri corpi. In questo modo, si inizierà ad avvicinarli al contesto artistico e al tempo stesso a lavorare sul corpo.

Materiali: computer, proiettore... e tanta fantasia!

Destinatari: Per ragazzi dai 10 anni.

Durata: 60'

Spazio necessario: preferibile condurre l'attività\laboratorio in uno spazio di grandi dimensioni

Istruzioni: Dividere i ragazzi in 2 o più gruppi. Proiettare l'immagine di un dipinto o una scultura e chiedere ai ragazzi di riproporla con i propri corpi. Creare una vera e propria sfida tra i ragazzi\gruppi a chi esegue la rappresentazione migliore.

Attenzioni educative: In qualunque modo i ragazzi ripropongano il dipinto, l'importante è cogliere lo spirito del mettersi in gioco. Per loro il risultato raggiunto sarà sempre un'esperienza intensa e indimenticabile.

Condivisione: L'attività permette di fare venir fuori individualità di ciascun ragazzo, ma anche lo spirito di collaborazione e un pizzico di competizione. Al termine si potrà chiedere ai

ragazzi quali emozioni le opere presentate hanno suscitato loro e cosa hanno provato a riprodurle con i propri corpi, cosa hanno trovato imbarazzante o complicato o lontano dalla loro quotidianità.

Fase 3: Attori non per caso

La terza fase è quella conclusiva, ossia la fase in cui i ragazzi saranno pronti a mettere in scena i tableaux vivants. Insieme all'animatore si sceglierà il tema da seguire o il contesto in cui inserire tale rappresentazione. Di seguito si fa l'esempio di una rappresentazione in occasione di una via Crucis.

Materiali: Costumi risalenti all'epoca di Gesù Cristo (tonache, foulard, sandali, stoffe varie)

Istruzioni: Si realizzeranno i Tableaux Vivants per ogni stazione della via Crucis sulla passione di Gesù. Ad ogni passo del Vangelo, i ragazzi/attori/personaggi si vestiranno e svestiranno davanti agli occhi del pubblico. I vestiti verranno lasciati "in scena" in modo tale che ogni ragazzo/attore/personaggio potrà usali.

Attenzioni educative: Parallelamente, si potrà creare un laboratorio fotografico/grafico affidando ad un gruppo il compito di immortalare i vari momenti della rappresentazione (e del backstage) al fine di creare una galleria fotografica o un video clip della performance da poter lasciare ai ragazzi protagonisti del laboratorio.



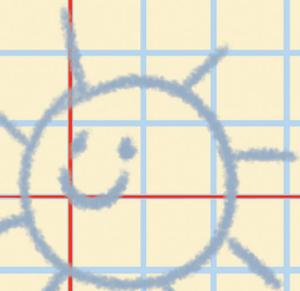
Condivisione finale sul percorso laboratoriale

L'intero laboratorio è da considerarsi un gioco di squadra dove il contributo individuale di ognuno risulta molto forte.

Al termine del percorso si potrà condividere con i ragazzi le reazioni di ciascuno: cosa è rimasto dentro di loro dei momenti passati insieme, quale episodio è stato per loro più significativo e soprattutto come si sono sentiti durante la performance, permettendo loro di poter dare il proprio contributo personale.



Appunti



da LUPI in AGNELLI

Abbiamo scelto di includere in questo sussidio anche l'opuscolo "Da lupi ad agnelli", dedicato alla figura di San Giovanni Bosco. Si tratta di un esperimento di scrittura a più mani realizzato dal Centro Studi del Comitato Regionale Anspi Puglia, un testo nato nel clima di condivisione che anche il progetto Gioco Libera Tutti ha ampiamente contribuito a generare.

Quest'appendice aiuta a concretizzare e rendere attuabile il pensiero e i contenuti descritti all'interno di "AllenaMenti". Si tratta di un percorso immediatamente replicabile in oratorio, sia in un'unica grande manifestazione, sia suddiviso in più momenti di animazione.

Al suo interno, l'opuscolo conserva i tratti distintivi e vincenti del gioco: l'inclusione, la capacità di veicolare contenuti e la sperimentazione di dinamiche di vita in un contesto controllato.

Nello specifico, "Da lupi in agnelli" è - come anticipato - interamente ispirato dalla figura di San Giovanni Bosco, santo degli Oratori e inventore di un metodo educativo basato sulla valorizzazione dei talenti e delle propensioni dei ragazzi e sulla potenza preventiva dell'educazione.

Questo strumento, che si incastona in questo sussidio come una piccola gemma preziosa, è dedicato agli animatori, responsabili, catechisti, adulti della comunità e dell'oratorio; a coloro che, nonostante questa pandemia e altri mille problemi, hanno esercitato la propria creatività educativa per trovare nuove strade di relazione; a coloro che sanno quanto sia bello essere parte della famiglia Anspi che è sinonimo di condivisione e vicinanza, di giovani e adulti che condividono gli stessi sogni e la stessa passione: l'oratorio!

Rosa Angela Silletti

da **LUPI** in
AGNELLI

Opuscolo per l'animazione in Oratorio



Dedica

Questo piccolo sussidio è dedicato a te, caro animatore, responsabile, catechista, adulto della Comunità e dell'oratorio. È dedicato a te che nonostante questa pandemia intuisce e credi che dobbiamo fare qualcosa.

A te che ti accorgi che lo stare troppo chiusi sta spegnendo i cuori e l'entusiasmo e non va bene!

A te che vuoi riaccendere le relazioni, i progetti, l'oratorio...

A te che segui la formazione ANSPI e ti entusiasmi, e sogni uno "scatto" per la tua realtà...

A te che sai che fare la tessera ANSPI anche quest'anno non è una tassa ma il segno di una appartenenza, di appartenere a giovani e adulti che sentono il tuo stesso fuoco, i tuoi stessi sogni, la tua stessa passione.... L'oratorio!

A te che non sai che dire quando ti chiedono perché l'ANSPI, ancora di più con tutte le giuste restrizioni...

Anche a te, caro don, che provi senza sosta ad accompagnare i formatori della tua comunità verso una novità, un cambio di rotta...

A te...che stai leggendo.

Prendi questo materiale fanne ciò che vuoi!

Ma ci teniamo a dire che NOI CI SIAMO!

SOSTENIAMOCI A VICENDA!





Introduzione

*Camminate Coi Piedi Per Terra
E Col Cuore Abitate In Cielo*

San Giovanni Bosco

Il contesto storico in cui ci troviamo ci invita a non dare nulla per scontato. Sta cambiando la nostra visione dell'altro, delle cose e degli eventi, e il modo in cui ci rapportiamo alla realtà quotidiana. Spinti oltre la zona di comfort, sentiamo il disagio dell'incertezza: la mancanza di soluzioni immediate e dei consueti punti di riferimento ci può paralizzare.

L'arte dell'accompagnamento non è mai asettica e lineare. Cambia disituazione in situazione, in base ai protagonisti nei loro contesti, con le loro relazioni, i sogni, i dubbi e gli interrogativi.

Per questo noi del Centro Studi ANSPI Puglia abbiamo pensato di condividere, in occasione della festa di San Giovanni Bosco, dei materiali che potranno essere utili agli oratori, associazioni, parrocchie per tenersi in cammino, diventando compagni (cum-panis) di viaggio. Da qui, nasce la proposta di questo opuscolo.

Tutti abbiamo dovuto fare i conti con i limiti, le resistenze, i dubbi e la fatica di questa pandemia. Dopo un doveroso, e a



volte imbarazzante, silenzio (non ricordavamo più il suo “assordante rumore” poiché eravamo sempre troppo in movimento) abbiamo iniziato a raccogliere idee, sentimenti, domande, proposte, e pian piano ha preso forma questo primo lavoro. L’esercizio di ascolto tra di noi, con i nostri contatti e territori, seppur parziale e limitato, è stata una preziosa risorsa.

Ci auguriamo che questo piccolo contributo possa essere utile nell’accompagnamento dei nostri ragazzi, delle famiglie e di tutti coloro che sono in cammino come cercatori di Dio.

Prendiamo questa realtà come una opportunità per ripensare e rigenerare la prossimità e le relazioni nella comunità cristiana ed essere facilitatori e promotori di nuovi processi e cammini di fede.

*Gli amici del
Centro Studi ANSPI Puglia*





In principio... ...l'oratorio!

Momento di preghiera da poter vivere in parrocchia o in famiglia. Si prepari un angolo della preghiera con una croce, una candela e possibilmente una immagine di San Giovanni Bosco.

Ci si divide le parti da leggere facendo attenzione al silenzio ed alla partecipazione.

P=Presidente T=Tutti
F=figli/giovani/ragazzi

**Bisogna pregare
Se si vuole ottenere
San Giovanni Bosco**

P. Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo.

T. Amen

P. Il Dio della speranza, che ci riempie di ogni gioia e pace nella fede per la potenza dello Spirito Santo, sia con tutti voi.

T. E con il tuo spirito

P. Dio nostro Padre, ha donato al mondo e alla Chiesa Don Bosco come padre e maestro dei giovani.

F. Sappiamo di essere figli di un grande sognatore e per questo siamo convinti di poter annunziare al mondo, come ha fatto lui, che Gesù Cristo è l'amore, è la via da seguire.

T. Portare Cristo al mondo è risvegliare in tutti, il desiderio di vederlo, di

amarlo, per condurre tutti a Lui.

P. Solo se siamo discepoli autentici di Gesù, capaci di stare con Lui, di lasciarci toccare dalla sua Parola, potremo essere segni di Lui.

F. Come potrà un giovane tenere pura la sua via?

T. Custodendo le tue parole.

F. Con tutto il cuore ti cerco: non farmi deviare dai tuoi precetti. Conservo nel cuore le tue parole per non offenderti con il peccato.

T. Benedetto sei tu, Signore; mostrami il tuo volere.

Con le mie labbra ho enumerato tutti i giudizi della tua bocca.

F Nel seguire i tuoi ordini è la mia

gioia più che in ogni altro bene.

T. Nella tua volontà è la mia gioia; mai dimenticherò la tua parola.

P. Signore Gesù, donaci la forza e il coraggio di una testimonianza credibile e appassionata, perché possiamo essere, per gli altri, lievito che fermenta, sale della terra e luce del mondo

Ascoltiamo la parola di Dio dal Vangelo secondo Marco (Mc 9, 33-37)

In quel tempo. Il Signore Gesù e i suoi discepoli giunsero a Cafàrnao.

Quando fu in casa, chiese loro: «Di che cosa stavate discutendo per la strada?». Ed essi tacevano. Per la strada infatti avevano discusso tra loro chi fosse più grande. Sedutosi, chiamò i Dodici e disse loro: «Se uno vuole essere il primo, sia l'ultimo di tutti e il servitore di tutti». E, preso un bambino, lo pose in mezzo a loro e, abbracciandolo, disse loro: «Chi accoglie uno solo di questi bambini nel mio nome, accoglie me; e chi accoglie me, non accoglie me, ma colui che mi ha mandato».

Si può sostare in silenzio o confrontarsi a partire da alcune domande alla luce del Vangelo ascoltato:

Come si può essere in casa essere gli "ultimi"?

Quante volte nella nostra comunione vogliamo essere "più grandi" alzando toni e voce?

Cosa significa "saper accogliere"?

La seguente narrazione può essere curata dagli animatori oppure in ogni famiglia ci si può adoperare per metterla in scena

NARRATORE: "Dite ai miei giovani che li aspetto tutti in Paradiso": quale augurio più bello di questo? Il Paradiso è la meta, l'orizzonte a cui indirizzare lo sguardo nostro e dei ragazzi che ci stanno accanto. Queste sono le ultime pa-

role che Don Bosco disse prima di morire. Il giorno solenne dell'Immacolata Concezione di Maria, Don Bosco era in atto di vestirsi dei sacri paramenti per celebrare la Santa Messa. Il chierico di sacrestia, Giuseppe Comotti, vedendo un giovanetto in un angolo, lo invitò a venire a servire la Messa.

SACRESTANO: Ehi Ragazzo...vieni a servire la messa!

RAGAZZO: Non so (gli rispose mortificato)

SACRESTANO: Vieni...voglio che tu serva Messa

RAGAZZO: Non so, non l'ho mai servita

SACRESTANO: Bestione che sei! Se non sai servire Messa, perché vieni in sacrestia?

NARRATORE: Ciò dicendo impugna la pertica dello spolverino e giù colpi sulle spalle e sulla testa di quel poveretto. Mentre il ragazzo se la dava a gambe...

DON BOSCO: Che fate? perché lo picchiate?

SACRESTANO: Perché viene in sacrestia e non sa servir Messa

DON BOSCO: Avete fatto male

SACRESTANO: A lei che importa?

DON BOSCO: È un mio amico. Chiamatelo subito, ho bisogno di parlare con lui!

NARRATORE: Il ragazzo torna mortificato. Ha capelli rapati, la giacchetta sporca di calce. Un giovane immigrato. Probabilmente i suoi gli hanno detto: "Quando sarai a Torino, vai alla Messa". Lui è venuto, ma non si è sentito di entrare nella chiesa tra la gente ben vestita. Ha provato a entrare nella sacrestia, come gli uomini e i giovanotti usano fare in tanti paesi di campagna.

- DON BOSCO:** Hai già ascoltato la Messa?
- RAGAZZO:** Non ancora
- DON BOSCO:** Vieni ad ascoltarla. Dopo ho da parlarti di un affare che ti farà piacere!
- NARRATORE:** Il ragazzo fece una promessa. Celebrata la Messa e fatto il ringraziamento, Don Bosco lo condusse in un coretto, e con faccia allegra gli parlò:
- DON BOSCO:** Mio buon amico, come ti chiami?
- RAGAZZO:** Bartolomeo Garelli
- DON BOSCO:** Di che paese sei?
- RAGAZZO:** Di Asti
- DON BOSCO:** È vivo tuo papà?
- RAGAZZO:** No, è morto
- DON BOSCO:** E tua mamma?
- RAGAZZO:** È morta anche lei
- DON BOSCO:** Sai leggere e scrivere?
- RAGAZZO:** No
- DON BOSCO:** Sai cantare?
- RAGAZZO:** No
- DON BOSCO:** Sai fischiare?
- NARRATORE:** Bartolomeo si mise a ridere. Era ciò che voleva.
- DON BOSCO:** Hai fatto la prima Comunione?
- RAGAZZO:** Non ancora
- DON BOSCO:** E ti sei già confessato?
- RAGAZZO:** Quando ero piccolo
- DON BOSCO:** E vai al catechismo?
- RAGAZZO:** Non oso. I ragazzi più piccoli mi prendono in giro
- DON BOSCO:** Se ti facessi un catechismo a parte, verresti ad ascoltarlo?
- RAGAZZO:** Molto volentieri. Purché non mi diano delle bastonate!

- DON BOSCO:** Stai tranquillo, ora sei mio amico, e nessuno ti toccherà; quando vuoi che cominciamo?
- RAGAZZO:** Quando a lei piace
- DON BOSCO:** Anche subito?
- RAGAZZO:** Con piacere.
- NARRATORE:** Don Bosco si inginocchia e recita un'Ave Maria. Quarantacinque anni dopo ai suoi Salesiani dirà: "Tutte le benedizioni piovuteci dal cielo sono frutto di quella prima Ave Maria detta con fervore e retta intenzione".

*Tutti insieme si recita l'Ave Maria.
Preso una immagine di don Bosco
o in alternativa un crocifisso
tutti insieme si prega la preghiera conclusiva*

San Giovanni Bosco,
nella tua vita hai
tanto **pregato** e **operato** per
il bene della gioventù:
guarda ai pericoli e alle molte difficoltà
che ancora oggi stanno vivendo i nostri **giovani**
ed intercedi per loro presso il Padre
affinché siano sempre **custoditi** nel Suo Amore
e **camminino** sulla via del vero **bene**.
Ti affidiamo anche tutte le nostre famiglie:
prega perché i **coniugi**
riescano a superare i momenti duri della prova
e perché tutte le famiglie cristiane
siano sempre più l'immagine vivente della Santa
Famiglia.
San Giovanni Bosco, intercedi per noi.

Amen.



Click family

Offriamo un piccolo contributo di riflessione per la famiglia. Consigliamo che gli adulti della famiglia possano sedersi al tavolo insieme, leggere questo contributo e confrontarsi insieme sulla propria presenza educativa.

La famiglia nella vita e nelle opere di san giovanni bosco

Nella vita e nelle opere di san Giovanni Bosco, "padre e maestro dei giovani" e fondatore di Congregazioni religiose consacrate all'educazione, notevole considerazione è riservata alla famiglia e alla sua preziosa opera educativa. La famiglia è per i figli un'autentica scuola di vita. I genitori, infatti, sono i primi maestri di virtù semplici e autentiche che i figli possono apprezzare ed imitare. Nelle famiglie presentate da don Bosco risultano molto praticate le virtù morali dell'onestà, della fedeltà alla parola data, la dedizione al lavoro, lo spirito di sacrificio, la solidarietà che unisce le famiglie, legate spesso da una medesima situazione di povertà.

È il caso di Gervasio, padre di Severino, uomo povero e onesto, che aiuta i poveri, convinto che Dio ricompensa a chi dona per suo amore. Dal suo esempio il figlio impara la pratica della carità, come egli stesso testimonia:



«Che dirò poi della carità e della limosina del mio buon padre? [...] Niun mendico bussava alla porta di nostra casa senza che ottenesse, se non danaro, almeno minestra o pane. Presso di lui lo stanco trovava riposo; il debole era ristorato; il cencioso veniva vestito, il pellegrino bene accolto. Che più? Giunse talvolta a dare ricetto in casa sua a poveri ammalati che faceva assistere e curare a proprie spese [...].

La limosina, soleva dire, non fa diventar povero; i miei affari cominciarono ad andar bene quando ho cominciato a largheggiare in limosine. Mio padre aveva un cuore fatto per beneficar quanti poteva.

Raccomandazioni, lettere, ospitalità, servizi, soccorsi ai poveri, assistenze agli ammalati erano cose che egli faceva ogni giorno col massimo piacere».

Gervasio, inoltre, è un padre che crede nel valore dell'istruzione per questo, oltre ad assicurare ai figli la possibilità di frequentare la scuola, ne segue personalmente il progresso. Continua ancora il racconto:

«Appena la figliuolanza giunse all'età capace si diede premura d'inviarla alle scuole.

Egli stesso la faceva da ripetitore e spesso consacrava i momenti destinati al riposo per rivederci i temi della scuola e farci recitare le lezioni assegnate o spiegare le difficoltà che in quella età ad ogni linea sogliansi incontrare. Talvolta nel tempo stesso che desinava facevami recitare o declamare un brano di qualche libro. Quando fui promosso alla quarta elementare dovetti applicarmi in cose non ancora insegnate quando egli frequentava le scuole.

Esso allora mi cercò un buon ripetitore che facesse da maestro nella scienza e nella moralità».

Don Bosco, educatore intelligente e sagace, infaticabile sostenitore della preventività educativa, è convinto che la famiglia è il primo e più importante luogo dove si può applicare e vivere con frutto il Sistema preventivo. Infatti, è dall'impegno dei genitori che dipende in linea di massima il successo dell'educazione, perché è dalla loro capacità di testimoniare i valori, dalla loro abilità di dimostrare con un dialogo ragionevole e amorevole le esigenze richieste per lo sviluppo integrale della personalità di ognuno, secondo i suoi ritmi di crescita, che viene promosso il cammino convincente dell'impegno verso la maturazione umana e cristiana del giovane.

Di fronte all'odierna "emergenza educativa" che travaglia le nostre società, si costata che l'assunzione consapevole da parte dei genitori della loro responsabilità nei confronti dei giovani è oggi la prima via pedagogica per contribuire alla loro maturazione come cittadini e come cristiani. È appunto questo il messaggio sempre attuale che ci consegnano le opere e gli scritti di san Giovanni Bosco.

Click family: tempo e speranza!

Un invito a **SO-STARE** insieme come famiglia, in occasione della Festa di San Giovanni Bosco, e a dedicarci del tempo. Tempo per gustare la bellezza della reciproca presenza, per raccontarsi, per ascoltarsi.

Vi invitiamo a rendere testimonianza di questo tempo, che ogni famiglia gestirà in modo autonomo, attraverso un **click fotografico** che possa riprendere in un'istantanea il "**sapore bello**" di questo tempo condiviso.

Potreste preparare insieme una gustosa ricetta in onore di San Giovanni Bosco, potreste realizzare una cornice o un oggetto 3D, potreste scegliere di vedere qualcosa insieme ...

Rimandate poi ai vostri oratori un click di questo bel momento... perché il mondo ha bisogno di tutti questi vostri scatti per ricordare che **la speranza nasce sempre dalle piccole cose.**

Se vi va condividete la foto sui social taggando "ANSPIPuglia"



Don Bosco e il panino solidale

È tradizione negli oratori festeggiare la solennità di don Bosco offrendo ai ragazzi un panino con il salame, cibo semplice - ma gustoso - che riscuote ancora oggi "grande successo". La consuetudine deriva dalle abitudini che il santo introdusse all'Oratorio nei giorni festivi, per i quali era prevista, dopo la confessione e la Comunione, la distribuzione di pane e salame a tutti i giovani.

Piccolo gesto di carità materiale che, tuttavia, considerando i tempi e la povertà d'origine di molti degli oratoriani, acquistava un sapore e un "valore" ineguagliabili. Il panino con il salame diventava, infatti, segno tangibile di festa ed espressione della **carità pastorale** di don Bosco, attento tanto a nutrire lo spirito dei suoi ragazzi, quanto il loro corpo; quella pagnotta era finezza dell'educatore che invogliava i giovani a essere sempre più dei "buoni cristiani" anche attraverso la **pedagogia... dell'appetito**, specialmente quando si trattava di distoglierli da divertimenti pericolosi. E poi, quel panino rappresentava, non di rado, il frutto diretto o indiretto della generosità dei benefattori.

In una pagnotta con del buon salame, i giovani potevano gustare l'espressione di una **carità in circolo**, di un movimento di bene, di un affetto "condiviso" nello stile di Gesù, Pane spezzato per tutti. Don Bosco, specchiandosi nel Volto di Cristo - Volto della misericordia - offre così un ritratto di felicità che si snoda anche attraverso le cose più semplici. Quelle cose che servono a dare sapore alla vita dell'uomo, affinché l'uomo sappia dare sapore al mondo (cfr. Mt. 5,13).



E Tu... Metti in circolo la Carità!

Vogliamo anche noi, entrare in questo circolo gioioso e caritatevole

quest'anno e sebbene le restrizioni Covid forse non ci permettono realmente di offrire un gustoso panino con il salame ai nostri ragazzi in Oratorio, vogliamo però pensare di offrire questo gesto per **un'opera di Carità** che ogni realtà, parrocchia, oratorio si potrà scegliere, secondo le esigenze del contesto.

Prepareremo così un **grande salvadanaio** con una forma bizzarra e lo collocheremo nelle nostre Chiese, accompagnandolo da un messaggio che spieghi l'iniziativa. Chiunque potrà così simbolicamente donare

“Un panino solidale”

(contributo € 2,00 oppure libero vedete voi!)

e il ricavato di questa raccolta sarà devoluto per l'opera scelta e spiegata anche nel messaggio.

Forse così quest'anno il “panino di don Bosco” sarà ancora più gustoso!





Caccia al tesoro #ilsognodidonbosco

*Quando vedo i giovani
Tutti occupati nel gioco
Son sicuro che il demonio
ha un bel fare,
Ma non riesce a nulla*

San Giovanni Bosco

Una caccia al tesoro Virtuale, per raggiungere cosa?

Il nostro Oratorio!

Ognuno al proprio posto quindi...
per raggiungere il sogno di Don Bosco!

Vi proponiamo 10 sfide per andare a caccia del tesoro,

#ilsognodidonbosco,
tappa dopo tappa lo troverete.

Prima prova

*Attraverso il mondo virtuale tra pc, Iphone, Wifi, WhatsApp
e coca cola, siete pronti a superare la prima prova?*

Un cane nero si trova nel mezzo
di un incrocio stradale,
in una città tutta dipinta di nero.
L'illuminazione è assente a causa di un cortocircuito
provocato dal temporale.
Un'auto, coi fari rotti, si dirige verso il cane
ma riesce ad evitarlo in tempo.

Com'è riuscito il conducente a vedere il cane?

Seconda prova

Avete superato la prima prova... Si ri-parte!

Questa immagine è la nostra vita attuale, tra pc, iphone, chat, oziare, un mondo virtuale, mi sento quasi un deficiente... trova le differenze!!



Terza prova

Nel nostro Oratorio la speranza di ritornare, ecco la prossima prova da superare..

Ognuna di queste immagini è collegata per tanti motivi ad un'altra, abbinale!

A



B



C



D



E



G



I



N



F



H



L



M



O



P



Quarta prova

*C'è chi abita a piano terra,
chi in condominio, chi in un palazzo...
sali e scendi con l'ascensore ogni ora...
pronti a superare la quarta prova:*

C'è un palazzo di dodici piani.
Il primo piano si chiama Gennaio, il secondo Febbraio, il terzo Marzo, e così via fino all'ultimo che si chiama Dicembre.
Ogni quattro piani c'è un pianerottolo.
I pianerottoli si chiamano Primavera, Estate, Autunno e Inverno.
Ogni piano ha almeno quattro terrazze che sono le settimane.

In questo palazzo come si chiama l'ascensore?

Quinta prova

*Siamo giunti a metà del percorso,
tutti agguerriti come un orso
come nel sogno di Don Bosco,
lupi feroci pronti a non mollare la preda...
chi raggiungerà per primo la meta?
Allora tutti verso la 5a prova,
attraverso il mondo animale...
senza mai mollare!*

Da queste lettere trova quanti più nomi di animali possibili:

CVNEGALTPOMURFIBSK



N.B. ogni lettera si può usare al doppio

Sesta prova

*Via di corsa verso la sesta prova,
10 sfide, sfida nuova...
per arrivare a destinazione,
adesso canta una canzone!*

**Realizza un video di 2 minuti
ed esibisciti in tutto il tuo
talento canoro!**

**Pubblicalo taggando
anspipuglia!**



Settima prova

*Via in discesa senza esclusione di colpi
agguerriti come mai, su tutti i fronti!
Tutti potete arrivare sino in fondo
ma non dovete mollare un secondo!
Vi sento, avete brutte intenzioni...
intanto indovinate il titolo di 15 canzoni!*

Gli animatori prepareranno 10 secondi di audio
per 15 canzoni

Ottava prova

*Sempre più discesa, per realizzare l'impresa
Abbiamo superato la prova canora, adesso?
ogni gruppo si rimbecca le maniche...
Per arrivare in cima alla fine...*

INDOVINA CHI?

Ecco venti immagini di personaggi famosi importanti...dai il
nome a tutte senza scusanti

Gli animatori dovranno cercare venti immagini di personaggi famosi

Nona prova

*Siamo in dirittura d'arrivo
Dobbiamo superare la 9a prova...
Ognuno affili le armi
ormai siete in gioco, non ci sono più scusanti!*

Come sei messo a REBUS?
Dai!! Ci devi provare:
Ecco sei rebus da completare!

Lo ripeteva sempre don Bosco:



Un insetto su un calvo in estate

REBUS (9 5)



Una fetta di chioma

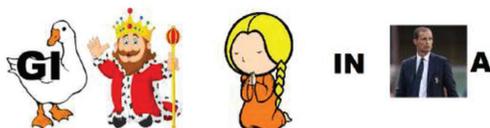
REBUS (6 2 7)



FRASE 8, 4, 3, 5



FRASE 7, 7, 2, 8



FRASE 8, 2, 6, 5, 3



Decima prova

*Siamo arrivati alla fine!
Attraverso il mondo virtuale
con un SOGNO da realizzare
tra pc, iphone, Wifi, WhatsApp e televisione
avete mostrato tanta motivazione!
Chi arriverà per primo al tesoro?*



**Un'ultima prova ti tocca,
devi comporre
una bella filastrocca!!!**

**Componi una filastrocca
su don bosco
e pubblicala sui social
taggando "anspigliu"**

HAI VINTO!

Sei arrivato alla conclusione
e per nessuno una delusione!
Prove entusiasmanti,
al puro divertimento mirate:
un bel premio vi meritate!
Dovunque siate,
in oratorio a casa,
festeggiate con una merenda
che vi gasa
meglio ancora se
contagate di meraviglia
festeggiando con chi vi è ac-
canto: la vostra famiglia!

Se farai così
hai realizzato il sogno
di Don Bosco!!!
Hai trovato il Tesoro dell'Oratorio!





Soluzioni caccia al tesoro

- Soluzione 1a prova: Perché è pieno giorno!
- Soluzione 2a prova: nuvola, finestrella tonda, staccionata, finestra, ingresso.
- Soluzione 3a prova: A-N B-H C-O D-M E-L F-G
- Soluzione 4a prova: Con il pulsante!
- Soluzione 9a prova: Camminare con i piedi per terra - Sorpresa! Il tesoro siamo noi! - Pidocchio rosso - Taglio di capelli - Oratorio casa per tutti - Giocare pregare in allegria





Quiz: lupi o agnelli?

1. A quanti anni Don Bosco fece il suo primo sogno premonitore?

- 10
- 9

2. A nove anni Giovannino fece un sogno importante. Raccontandolo, afferma che tra una turba di giovani "alcuni idevano, non pochi...". Cosa facevano quei "non pochi"?

- Giocavano
- Bestemmiavano

3. Cosa fece don Bosco a i ragazzi che bestemmiavano mentre giocavano?

- Li prese a calci e pugni
- Gli regalò delle caramelle

4. Giovannino si getta sui bestemmiatori con pugni e calci per farli tacere; ma ecco farsi avanti un Perso-naggio...

- Un contadino
- Gesù

5. Gesù gli dice: «Non con le botte e i pugni devi guadagnare questi tuoi amici... con cosa?»

- Ma con la bontà e l'amore
- Regalando loro caramelle

6. Prima di morire, lasciò un messaggio per tutti i suoi ragazzi...

- Dite ai miei ragazzi che preghino per me.

- Dite ai miei ragazzi che li aspetto tutti in paradiso.

7. Don Bosco che stava preparandosi a dir messa nella chiesa di San Francesco d'Assisi, vide un sacrestano che picchiava un ragazzo. Gli gridò: "Che fate? Giù quel bastone!" Il sacrestano rispose: "E perché reverendo?". E Don Bosco:

- Perché è un mio amico.
- Perché c'è gente che vi sta guardando e non va bene.

8. Gesù gli disse: «Io ti darò la Maestra sotto la cui guida puoi diventare sapiente, e senza la quale, ogni sapienza diviene stoltezza». Il personaggio è Gesù e la maestra chi era...

- La catechista
- La Madonna, alla cui guida si abbandona per tutta la vita

9. Una delle frasi che ripeteva sempre Don Bosco era:

- Il demonio ha paura della gente allegra
- Preferisco il paradiso

10. Don Bosco cosa creò per far divertire i bambini?

- Una scuola
- L'oratorio

11. Cosa si fa in oratorio?

- Si mangia e si balla
- Un ambiente ricco di gioia e di allegria

Soluzioni

9 - Bestemmavano - Li prese a calci e pugni - Gesù - Ma con la bontà e l'amore - Dite ai miei ragazzi che li aspetto tutti in paradiso - Perché è un mio amico - La Madonna, alla cui guida si abbandona per tutta la vita - Il demonio ha paura della gente allegra - L'oratorio - Un ambiente ricco di gioia e di allegria

Indice

Intro: Gioco Libera Tutti	5
Prefazione: A giocare si impara	7
Saggi _____	9
Giocando come gli altri e con gli altri si impara	10
Chi non prende sul serio il gioco è un guastafeste	18
L'arte del gioco: cura, libertà, limite	30
Il gioco e l'uomo: tra maschera e vertigine	39
Laboratori _____	51
Gioco e Scienza: alleati per l'educazione	52
Gioco e Fede	61
Gioco e Vita	64
Gioco e Corpo	69
Gioco e Arte	78
Schede Tecniche _____	82
Gioco Scienza/Magia	83
Gioco e Fede	91
Gioco e Vita	94
Gioco e Corpo	97
Gioco e Arte	103
Da lupi in agnelli _____	110

