

BaM**B**ibici

A crescere si comincia da...

marzo 2017

L'APPROFONDIMENTO

Tutto inizia con un punto

ESPERIENZE

Un orto per "La Chiocciola"

IDEE E QUESTIONI

Strategie creative-educative

Anno XXXIII, n. 3, Mensile, Poste Italiane s.p.a. - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1 - CN/PR - ISSN 0395-4209 - in caso di mancato recapito si restituisce al mittente che si impegna a pagare la relativa tassa presso l'ufficio CPO di Parma



edizioni junior
Gruppo SPAGGIARI

Regina reginella

Angelo Rimondi

Produttore didattico e formatore per l'area scientifica, antropologica e ambientale

Helena Cantalamessa, Antonella Reginelli e Letizia Ricci

Maestre della scuola d'infanzia "Centobuchi", Monteprandone (Ap)

Percorsi di avvicinamento
al gioco ragionato,
come modello per imparare
a comprendere
e a governare il mondo

Il gioco dentro il gioco: natura, significato, forme e strategie

Studi recenti hanno dimostrato che il gioco può diventare un'importante chiave di lettura delle cose del mondo e che i giochi che noi tutti, fin da bambini, incominciamo a giocare sembrano configurarsi solamente come la schiuma variegata di un'onda immane di innumerevoli altri giochi, tutti quelli che vanno a governare il modo stesso di esistere della natura, con un intreccio di casualità, di errori e di necessità che hanno segnato l'intera storia dell'evoluzione. Verifichiamo così che quelle regole, che vengono poste a fondamento del gioco come condizioni iniziali e di percorso affinché tutti i giochi possano essere giocati, risultano capaci di produrre variazioni e sorprese che vanno a rompere l'uniformità e a eludere ogni aspettativa. I giochi, nel simulare situazioni, processi, cambiamenti e funzionamenti del mondo reale, sembrano svelare in che modo, da una combinazione iterativa di principi più semplici, si possono sviluppare sistemi più complessi: dall'andamento coordinato di certe reazioni chimiche, alle forme di cooperazione fra le grosse molecole delle cellule viventi, fino ai fenomeni di fluttuazione e di alterazione degli ecosistemi sociali e naturali¹.

Gli esseri umani sembrano dunque partecipare di un gioco più grande, del quale sono solamente uno dei prodotti e dal quale possono alla fine anche restare emarginati, o addirittura essere esclusi o eliminati: per questo motivo, per non ritrovarsi all'improvviso fuori da questa immensa vicenda, sono chiamati a sviluppare tutte



"L'essere umano è costruito come uno strano trastullo, un congegno che per il proprio gioco il Dio ha fatto per se stesso: adattandosi a questo modo di essere, ogni uomo e ogni donna possono trascorrere la loro vita così, giocando ai giochi più belli possibili"

Platone, *Leggi* 7, 803 c

le loro capacità per affermarsi come astuti e lucidi giocatori e per non diventare quindi lo zimbello del caso. La nostra libertà andrà a identificarsi allora con l'accortezza e con l'intelligenza di saper ritagliare uno spazio per giocare, con tutte le possibilità intellettive e con tutte le sensibilità necessarie per rimanere nel gioco, per muoversi come attenti esploratori e per vivere nel rispetto di ogni altro gioco e di ogni altro essere vivente.

Tutte le esperienze di gioco sono una fonte di produzione di molteplici abilità percettive, di attitudini e di capacità, di competenze e di perizie: innanzitutto, proprio all'origine, attraverso la varietà e il potenziamento dei giochi muscolari (un afferrare e uno sgambettare senza scopo che diventano col tempo movimenti esattamente coordinati); poi, attraverso l'espressione della sensorialità, dalla curiosità giocosa che diventa progressivamente sapere specializzato al gioco dei colori, dei suoni e delle forme coreografiche (che vanno a disegnare con il genio le opere d'arte); e ancora, nel gioco degli atteggiamenti e dei comportamenti, che diventano rituali ed etichette nelle relazioni sociali; per finire con il gioco che si pone all'inizio di ogni percorso affettivo (il gioco furtivo degli occhi, quello alterno dei pensieri e dei sentimenti, quello dell'unione fra gli amanti che, nelle tradizioni dell'India, viene definito con il termine sanscrito *Kridaratna*, "il gioiello dei giochi").

È sorprendente il fatto che la "metafora del gioco" venga utilizzata per parlare dei giochi linguistici e di quelli elettorali, dei giochi speculativi e di quelli parlamentari, dei giochi investigativi e di potere... fino a suggerire che non si tratti più veramente di una semplice e per quanto

suggestiva metafora, quanto piuttosto di una vera e propria *struttura*!

Spesso, fin da bambini, ci siamo sentiti ripetere, anche a scuola, che il gioco è una finzione ("Il gioco adesso è finito! Basta giocare! Passiamo alle cose serie!"), che si tratta di una rappresentazione teatrale che non può essere confusa con l'agire della vita reale... Poi, certamente, è venuto il tempo in cui si è finito di giocare con le bambole o con i pupazzetti, perché forse diventava più bello e affascinante affezionarsi, altrettanto seriamente, alle persone: ma bisognava arrivarci preparati, avendo maturato e sviluppato concezioni diversamente premurose, misurato e distribuito riguardi e sentimenti, avendo interpretato ruoli e imparato a recitare personaggi, come a provare una copione da portare sulla scena, per confrontarsi con situazioni e soprattutto con uomini e donne, che non erano più omologabili a bambole o a pupazzetti (*anche se a volte ci siamo comportati come se avessimo avuto a che fare proprio con quelle o con quelli...*). Eppure è rimasto forte il desiderio di ricominciare o di continuare a giocare e di avvalerci della facoltà, finito un gioco, di poter entrare o di poter scegliere di entrare in un altro, a volte più complesso e articolato, a volte più banale o necessario, certamente più serio (*quando non è più un gioco da ragazzi*), a volte più rischioso o addirittura illegale (*quando il gioco si fa duro... si fa sporco...*). Così, le alleanze e le complicità, come le bugie e gli imbrogli o i tranelli e i tradimenti sono diventati le strategie di un gioco sempre più complicato, eticamente non sempre irreprensibile (*soprattutto quando abbiamo imparato a farci gioco e a burlarci degli altri, a prevalere sugli*

■ ESPERIENZE

altri avendo buon gioco su di loro anche in modo scorretto, ma perdendo molte volte, facendo così buon viso a cattivo gioco...): tutto questo per riuscire a vivere e a sopravvivere, per riempire lo spazio e il tempo della propria esistenza.

Emergono allora nuove domande, interrogativi curiosi, a volte anche inquietanti: come si forma il gusto di giocare? Cosa rende più attraente un altro gioco, al punto di lasciare o di tradire un gioco per anni praticato? Quando ci sentiamo impreparati a vivere un certo gioco o ci sentiamo dire, fin da bambini (spesso cattivi nel determinare certe esclusioni...) che "a questo gioco non puoi giocare!": Quali sono le condizioni che ci inducono a pensare che si sta giocando il gioco di un altro? O che il gioco si è fatto pesante e il rischio, l'azzardo o l'avventura ci inducono a spingerci così lontano da essere pronti o così disperati da giocarci proprio tutto, non solo la camicia, ma anche il futuro, (talvolta) anche l'aldilà? Forse, allora, è più bello immaginare, giocando sulle regole e sul contributo di tutti, di poter concepire un gioco dentro l'altro, con l'obiettivo di stupire, di incantare ("Allora si può fare anche così? Io non ci avevo pensato!"): così fanno da sempre proprio i bambini, quando amano replicare, imitare e tramandare i loro giochi, da una generazione all'altra, ma che sanno pure ideare variazioni, deviazioni dalle norme, trame innovative che vanno a scompigliare i rituali più accreditati, disegnando stili e strutture di un agire che riflette, che impara a funzionare seguendo il principio che le idee si formano parlando e... giocando.

Con il tempo si potrà andare alla scoperta di strategie mai sperimentate, mettendosi in gioco totalmente per diventare protagonisti sempre più consapevoli di esplorazioni che si allargano sul mondo; imparando ancora a saper prevedere, anticipare, prevenire le mosse con l'obiettivo, di lunga portata, di preservare, di migliorare e di tutelare, avendo la possibilità di muoversi come sopra una scacchiera in avanti e di indietreggiare, quando necessario, senza per questo avere perso la partita. Occorreranno, allora, non soltanto abilità e destrezze psicomotorie, ma competenze logiche e affettive profonde, cognizioni in grado di affrontare e di superare sfide, fino a raggiungere la meta desiderata: la gratuità del gioco non sarà mai un dato acquisito per sempre, ma bisognerà conquistarla ogni volta! Perché poi, nemmeno per i bambini sarà possibile appassionarsi e lasciarsi coinvolgere totalmente dal gioco intrapreso, se non quando la sorpresa e la sfida avranno saputo arricchire i linguaggi, i teatri, le scoperte di nuove e più intriganti soluzioni; o ancora, quando si verrà riconosciuti come persone e l'identità andrà a rinforzarsi proprio nel gioco di gruppo o nella banda... altrimenti saranno proprio i bambini a stancarsi e ad annoiarsi: finiranno il gioco e se ne andranno... Allora abbiamo ricominciato a domandarci: da cosa si riconosce che un gioco è un vero gioco? Cosa distingue un gioco da un altro? Come facciamo a mettere insieme, sulla base di uno stesso concetto, giochi così



diversi come quello delle bambole e quello degli scacchi, quello della tombola e rubabandiera, quello delle carte e nascondino, mosca cieca o campana con palla avvelenata o Regina reginella?

Regina reginella: un esperimento di gioco

Allestimento, montaggio e messa in scena

Tutto è incominciato a partire dalle stimolazioni e dalle scoperte che sono andate emergendo durante un corso di formazione sul tema "Il tempo, le storie, la natura", quando si è provato ad applicare la domanda "Cosa si fa prima, cosa si fa dopo?" a contesti e situazioni anche molto lontani fra di loro: feste e cerimonie, viaggi ed escursioni, costruzioni e lavorazioni, preparazioni culinarie, divertimenti e giochi.

Intorno alla conoscenza dei giochi e alla memoria dei loro vissuti sono cresciuti interrogativi, che gradualmente sono andati a modellare e a declinare un repertorio molto articolato di domande e di questioni: una vera e propria guida per riflettere sul loro significato, per dare un senso alle loro procedure e alle loro operazioni, per approfondire la natura della loro struttura.

Repertorio di domande per gestire la pratica dei giochi

- Che cosa ci vuole per giocare a...? / Quali materiali sono indispensabili per giocare a...?
- Quante persone servono per fare questo gioco? / Quante persone al minimo... al massimo...?
- A quale età si può cominciare a giocare questo gioco? A quale età si smette di giocarlo?
- Come si comincia questo gioco? / Come si finisce?
- Quanto può durare questo gioco? / Come si fa a prolungarne la durata?
- Quanti modi ci sono per fare questo gioco?

REGINA REGINELLA: ALLESTIMENTO

Abbiamo pensato di coinvolgere i bambini di 3 anni nella scoperta dei giochi della tradizione, perché i giochi popolari sono giochi che fanno usare le mani e la testa, che fanno stare insieme e che nella maggior parte dei casi si fanno all'aria aperta. È proprio vero che attraverso il gioco il bambino impara a conoscere il mondo, si rende conto dell'esistenza e del valore di regole di comportamento che vanno rispettate, impara a stare con gli altri, a controllare le proprie emozioni, a gestire le situazioni di conflitto e a scoprire nuovi percorsi di autonomia per tentativi ed errori. Forti di queste motivazioni abbiamo pensato di presentare ai bambini tre giochi: *un due tre stella*, *mosca cieca* e... *regina reginella*, che ha suscitato maggiore interesse. Come ogni mattina dopo la colazione i bambini si sono ritrovati seduti nel "cerchio magico", al centro del quale le insegnanti avevano messo degli oggetti inerenti al gioco prescelto: una benda, una bacchetta con una stella, una corona, copricapi con musi di animali e lo scettro. I bambini incuriositi hanno iniziato a porre delle domande sui vari oggetti e le insegnanti hanno chiesto a cosa potevano servire.

Che cosa sono questi?

"Ah, la corona della regina e la bacchetta magica... Io a carnevale mi sono mascherata da fata...".

Dove vive la regina?

"Nel castello!".

E qui a scuola c'è un castello?

"Siii, nel salone dove si fa ginnastica... al centro".

Come sappiamo che è un castello?

"Perché è grande... perché ci vivono la regina e il re... Sul castello ci sta una bandiera, ma da noi ci manca".

Andiamo a vedere com'è fatto!

"Sul castello c'è uno scivolo... c'è una torre piccola tutta rotonda... È quadrato... è fatto di mattoni... Ha una torre e una finestra, però la finestra sotto è dritta e sopra assomiglia quasi a una grotta... Poi il piano di sotto c'è la porta, ma non c'è quella che si apre e si chiude... è sempre aperta... È un castello medio perché ci entrano solo sei persone... Sotto lo scivolo c'è una stanza segreta... Nella stanza segreta i re e le regine ci fanno costruire le trappole... ma le trappole non fanno male!".

Il castello di cosa è fatto?

"Di mattoni... il mattone è grigio ma quello non è di mattoni... Io l'ho toccato e ha fatto un rumore vuoto perché è finto... È vuoto perché non c'è nessuno dentro... È leggero!... Si muove!... Non è legno... È fatto di plastica".

E gli altri oggetti a cosa possono servire?

"È una benda... la puoi mettere sugli occhi... ma dopo non

vedo niente... Può essere una sciarpa per proteggere la gola... oppure un mantello... Quella è la benda dei pirati...".

Bene, e questi cosa sono? Come sono fatti?

Dove li possiamo mettere?

"Sono animali... Sono fatti di carta... e vanno messi in testa".

Che animali ci sono? Li conoscete tutti?

"Il serpente... la farfalla... lo struzzo... l'elefante... un gamberetto... una zebra... una formica".

Ma per diventare animali basta solo il copricapo?

"Sii... Noo... si deve fare l'animale".

E come si fa?

"I passi... il verso... il volo delle ali... cip, cip".

Questo invece che cos'è?

"Lo scettro... è quello che ha in mano la regina."

Com'è fatto lo scettro?

"Lo scettro è mezzo di legno e là c'è un diamante... Sono pezzi di vetro... quello vero però è fatto di d'oro... ci sono i diamanti e brilluccicano al sole... si prendono nella miniera i diamanti... I diamanti stanno abbracciati alla roccia... sono incastrati alle rocce."

Dopo aver osservato e parlato in merito alla conoscenza e all'utilizzo dei vari oggetti, le insegnanti chiedono ai bambini di votare per scegliere i tre oggetti che sono piaciuti di più: la maggioranza decide per lo scettro, la corona e i copricapi. A questo punto, al sole meraviglioso che ci attendeva fuori, tutto era pronto per dare inizio al gioco!

REGOLE DEL GIOCO

- Età dei giocatori: dai 3 anni in su.
- Numero dei giocatori: almeno cinque/dieci.
- Spazio nel quale si gioca: all'aperto o al chiuso.
- Disponibilità di un castello in miniatura oppure di uno sgabello o di una seggiolina.
- Si traccia una linea a circa 10 metri dal punto in cui viene posto il castello (o la sedia), dove si collocherà la regina.
- Si fa la conta per sorteggiare la regina.
- I bambini si allineano sul fondo a 20 centimetri di distanza l'uno d'altro.
- Ogni bambino per spostarsi, a turno, recita la filastrocca.
- La regina decide l'andatura e il numero dei passi dell'animale con cui i compagni si potranno avvicinare al castello.
- Il bambino si muove in base all'ordine dato dalla regina.
- Conquista del castello: la regina consegna la corona al vincitore e diventa a sua volta un animale.
- La regina ha in mano l'esito del gioco e la durata, perché può assegnare ai bambini passi favorevoli o sfavorevoli.

■ ESPERIENZE

- Che cosa non si può fare in questo gioco?
- Cosa si può fare in questo gioco se/quando/ mentre/ nonostante...?
- Cosa si deve fare per vincere? / Per perdere?
- Quali sistemi si usano per giudicare chi ha vinto/chi ha perso?
- È possibile in questo gioco vincere tutti? / In quale gioco è possibile?
- Può succedere che non si vinca e non si perda?
- Quando succede che si sbaglia? / Come si fa a commettere degli errori?
- Quali sono le difficoltà che si possono incontrare?
- Per che cosa possono nascere discussioni? / Come si fa a imbrogliare?
- Quando succede che il gioco viene interrotto come si fa a farlo riprendere?
- Da cosa si vede che uno è bravo, è fortunato o sfortunato nel gioco?
- Quali parti del gioco si possono eliminare, ma facendo in modo che rimanga riconoscibile?
- Quali parti del gioco si devono eliminare perché il gioco non sia più riconoscibile?
- Quali parti del gioco si devono eliminare perché non si possa più giocare?

Proprio i giochi sono stati scelti per avviare poi, insieme ai bambini, dei ragionamenti, per decantare e mescolare ricordi, per simulare personaggi, per sperimentare dal vivo modalità di esecuzione, per descrivere e disegnare gli andamenti, le fasi e le diverse strategie utilizzate.

Con i piccoli alunni di Montepandone il primo passaggio è diventato un'occasione per compilare insieme ai genitori un inventario dei giochi conosciuti e per selezionare poi quelli più desiderati: alla fine, la preferenza è andata a "Regina reginella" e intorno a questa scelta si è passati poi al suo allestimento, alla definizione e alla precisazione delle numerose tappe del gioco, concertando in modo condiviso le regole da rispettare per portare sulla scena e replicare molte volte l'intero esperimento. La documentazione fotografica rende forse di più di ogni altra spiegazione, anche se le emozioni, le aspettative, lo spirito di competizione, la curiosità, le delusioni e le soddisfazioni rimangono in qualche modo sottintese e sempre difficili da raccontare anche con le parole.

¹ M. Eigen, R. Winkler, *Il gioco. Le leggi naturali governano il caso*, Adelphi, Milano, 1987.

² Il corso è stato realizzato durante l'anno scolastico 2014-2015 nell'ambito del progetto territoriale e pluriennale "I Teatri della Scienza", promosso dalla Regione Marche.

