

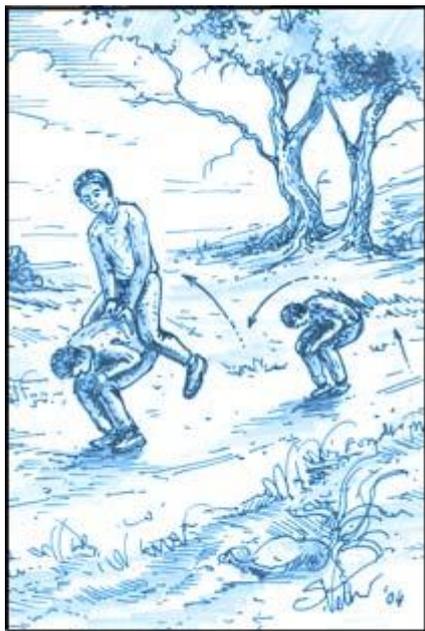


Montemilonesi nel mondo

29 maggio - GIORNATA MONDIALE DEL GIOCO

Il gioco è sicuramente l'espressione più autentica e spontanea dell'infanzia, è attraverso l'attività ludica che si possono intravedere tendenze ed inclinazioni del bambino. Dice il Pitre "Il fanciullo è un piccolo uomo e noi, fanciulli di una volta, possiamo, nei suoi atti scomposti e meccanici d'oggi vedere o prevedere i suoi atti relazionali di domani come nel breve, ah! troppo breve! periodo della sua età spensierata, studiare quelli men brevi dell'agitata adolescenza e della non lieta maturità".

I bambini possiedono l'istinto del gioco e questa



Cavallina

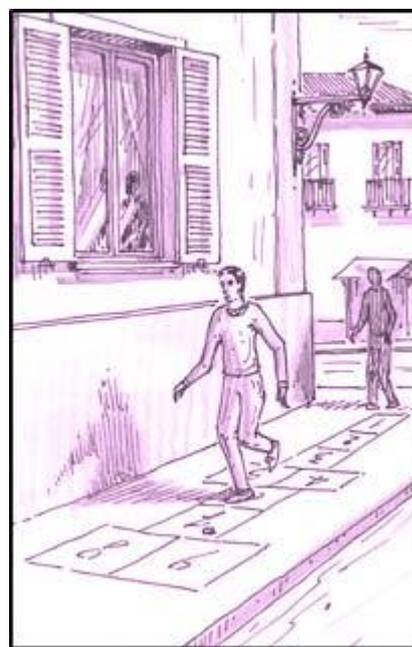


Altalena

attitudine emerge già in tenera età. Il gioco è una delle componenti principali nella formazione psico-fisica dell'individuo; è occasione di socializzazione e di apprendimento; è formazione ed educazione; il gioco stimola l'inventiva, la curiosità, l'ingegno, la manualità, la creatività; esso abitua alla competizione, alla riflessione, al rispetto delle regole; attraverso il gioco si potenziano abilità fisiche e motorie, contribuisce a formare la mente; rappresenta, inoltre, un vero e proprio allenamento che il bambino compie inconsapevolmente per avvicinarsi ed adattarsi alla società degli adulti. Con il gioco, il bambino ritrova il sorriso e la spensieratezza scordandosi dei piccoli malumori quotidiani. Giocando il bambino

misura l'ambiente, prende coscienza dello spazio, misura le reazioni dell'adulto ed impara a vivere. Il Gioco favorisce l'integrazione; l'attività ludica non prevede in nessun modo, differenze sociali o fisiche o di razza, durante le fasi di gioco si è solo partecipanti o concorrenti, nient'altro. I giochi, secondo Lhotzky, sono la parte più seria della vita del bambino, sono il lavoro più grave che egli compie. Il gioco, come trasposizione del lavoro, dove il bambino impegna tutte le sue abilità e la sua creatività, per riuscire nel gioco dà il massimo di sé, proprio come fa l'adulto nelle attività lavorative.

La struttura-gioco, comprende una serie di componenti significative e di grande interesse. Un elemento essenziale del gioco è rappresentato dallo "spirito d'imitazione". Atti, opere, comportamenti vengono riprodotti dal bambino con grande attenzione e con sorprendente spontaneità e vengono adattati ai suoi giochi. Un'altra importante qualità caratterizza l'attività ludica del bambino, la "competizione" con tutte le peculiarità che il termine presuppone: abilità, coraggio, azzardo valore sociale. Il Guyot dice "In quasi tutti i giochi la più grande soddisfazione sta nel trionfare su di un'antagonista, l'amore della vittoria è una condizione di esistenza per tutte le specie viventi, perciò abbiamo bisogno di soddisfarla". Non meno importante è l'elemento "emozionale", inteso come piacere di far parte del gruppo, di partecipare al gioco, di sentirsi protagonista della gara, di mettersi alla prova e di riuscire a superare le difficoltà. Esiste, poi, nel gioco un intimo desiderio di "piacere" e di "godimento". La soddisfazione di riuscire a vincere gli ostacoli arrivando a trasformare sensazioni ordinarie in sensazioni piacevoli e gratificanti. Anche gli sforzi diventano piacevoli e superabili come l'andare dietro ad un cerchio, o l'inseguire una palla o il rincorrersi in lungo e in largo. Per il Lagrange "La gioia è un tonico potentissimo, un'eccitante di primo ordine nelle attività cerebrali: essa è capace di aumentare la provvisione di energia vitale di ciascun organo. Per l'infanzia poi il piacere è necessario più che per gli adulti. Il fanciullo ha bisogno di gioia come la pianta di luce; se viene privato del piacere, deperisce e il suo aspetto somiglia molto a quello dell'ammalato".



La campana

Come si divertivano i ragazzi di duemila anni fa? Come giocavano i bambini di ieri? I bambini, greci e romani, conoscevano la palla, giocavano a moscacieca o con le monete? E quale atteggiamento assumevano gli adulti, di allora, nei confronti dell'attività ludica?

Ho cercato, attraverso un meticoloso lavoro di ricerca e attraverso la consultazione dei testi sacri sull'argomento, di dare una risposta a questi interrogativi mettendo in evidenza, anche, il modo di divertirsi d'interesse generazionali che si sono avvicendate sul palcoscenico della storia. Questo lavoro di ricostruzione storica dimostra come nell' "espressione gioco", accanto all'elemento ricreativo, culturale e pedagogico, dimori un profondo valore storico e antropologico.

L'attività ludica dei **bambini greci** si esprimeva all'interno della famiglia, le bambine giocavano con le bambole, i maschietti con la palla, con il cerchio, con l'arco e si cimentavano nella corsa e nella lotta, praticavano il tiro alla fune, l'altalena, il gioco della settimana e la trottola che chiamavano "strombos". I Greci, tuttavia, tenevano il gioco ai margini della vita sociale, così come veniva considerato lo stesso bambino fino a sette anni: marginale e poco importante. Non mancano, comunque, testimonianze d'autorevoli personaggi che misero in evidenza la grande importanza della pratica ludica per il bambino in giovanissima età. Lo stesso Platone riteneva che il gioco fosse utilissimo per la formazione dell'infante (Gioco educatore), in special modo quelle attività svolte in gruppo e che privilegiavano il movimento fisico e l'integrazione maschio-femmina; il tutto doveva avvenire, naturalmente, sotto il controllo dei grandi.

I **bambini romani**, invece, come ci testimoniano Orazio, Marziale, Cicerone, praticavano molti di quei giochi che, a distanza di oltre duemila anni sono pervenuti a noi. Giocavano, spesso insieme agli adulti, a 'Par imparar' (Pari o Dispari), 'Caput et navis' (Testa o croce), al tiro al bersaglio, a moscacieca, con i birilli, a nascondino, con la corda, con la trottola (turbo); amavano far trascinare un carretto da un topo, amavano cavalcare una canna, facevano il girotondo, costruivano aquiloni...si cimentavano nel tiro alla fune, nel gioco della morra (micare digitis), con gli astragali e le bambine giocavano con le bambole.

I giovani romani praticavano, inoltre, molti giochi con le noci, e questo fatto era così frequente ed usuale che si usava indicare il periodo dell'abbandono dell'infanzia proprio con il termine "Lasciare il gioco delle noci".



Scarica barile
Fototipia Bugliarelli - Palermo 1883

“Nel **Medioevo**, invece, sia i giochi degli adulti che quelli dei bambini venivano contrastati, limitati, additati come attività pericolose. Questo atteggiamento era determinato dal fatto che la Chiesa considerava i giochi come oggetti demoniaci, fatti apposta per distogliere l'attenzione del credente dal pensiero di Dio e dalle preghiere” (G. Straccioli "Il gioco e il giocare”).

Si deve arrivare verso la fine del **Quattrocento** per trovare un atteggiamento più tollerante verso il gioco. Non si accettavano, assolutamente, i giochi d'azzardo ma, si cominciava ad ammettere l'utilità di praticarne alcuni, come i giochi di corsa o di salto, considerati non pericolosi, comunque qualsiasi attività ludica doveva avvenire sotto il controllo degli adulti che dovevano guidare il gioco rendendolo 'morale'. Il dibattito sull'utilità del gioco prosegue per tutto l'Umanesimo e il Rinascimento. Bisogna attendere, l'Età moderna, tuttavia, per vedere attribuite al gioco una soddisfacente dignità e una favorevole attenzione.



La morra in una incisione di Bartolomeo Pinelli (1810)

Il **Settecento** è, probabilmente, il momento più alto di questo rinnovamento, un'epoca nella quale si viene sviluppando una pedagogia orientata ai valori sociali e civili; dove si viene precisando una cultura meno intessuta di morale religiosa e più aperta al cambiamento ed al rinnovamento. E' il periodo nel quale si diffonde un modello di educazione più aperta e democratica, meno legata ai pregiudizi e alle tradizioni, più attenta alla formazione globale dell'educando, più rispettosa delle esigenze e delle esperienze dei bambini. Non a caso troviamo in questo periodo vari tentativi di collegare la scuola al gioco, la cultura degli adulti

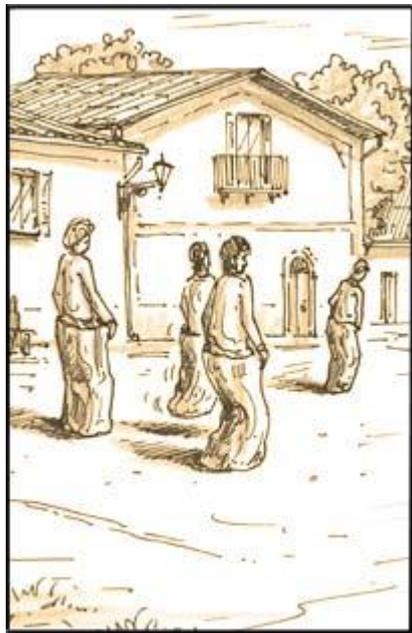
a quella dei bambini (G. Straccioli "Il gioco e il giocare").

Con l'avvento della **società industriale** e con l'arrivo del consumo di massa, quindi con lo sviluppo dell'industria dei giocattoli anche il modo di divertirsi comincia a cambiare, non più giochi e giocattoli auto-costruiti con regole auto-elaborate, ma giocattoli prefabbricati, imposti, senz'anima, con il risultato di espropriare il bambino dell'azione della manipolazione delle cose e della progettazione dell'intera struttura ludica. Questo lavoro di ricerca risulta ancora più importante perché proposto in un periodo dove con troppa facilità si sta tentando di cancellare la propria storia culturale e materiale.

Dice il prof. Franco Frabboni, dell'università di Bologna: *"Se dovessero scomparire la cultura e la memoria di giochi del passato, dei repertori ludici di marca "antropologica" strettamente legati ai linguaggi, alle culture, alle assiologie delle singole comunità sociali, allora si potrebbero suonare le "campane a morto" per il pianeta infanzia. Perché con la cultura del gioco scomparirebbe anche il bambino, sempre più espropriato, derubato, scorticato del suo mondo di cose e di valori e costretto a specchiarsi in culture non sue: prefabbricate, surgelate, imposte surrettiziamente dal mercato industriale"*.

Un dato certo è quello che molti giochi sono praticati, in modo simile, in molte regioni della terra tra i popoli civili e quelli barbari e questo è un fatto straordinario.

Osserva il Pitré “Questo fatto ha un grande significato per l’etnografia e porta un certo contributo nelle spiegazioni di alcuni fenomeni psicologici e sociali. Ci sono degli svaghi come quello dell’anello o del cerchio o della palla o della trottola o della moscacieca che si riscontrano sia fra i popoli dell’Europa che tra i negri dell’Africa, sia fra gli indigeni dell’America che nelle tribù selvagge dell’Oceania. Ciò dimostra che vari giochi hanno un fondo comune di tradizione, cioè uno l’ha imparato dall’altro, in epoche quando gli uomini delle primitive sedi dell’umanità si portarono nelle diverse contrade, modificandoli e adattandoli ai nuovi ambienti e alle nuove abitudini.” Il grande folclorista siciliano afferma che almeno un terzo di giochi conosciuti in Italia nell’Ottocento era patrimonio dei fanciulli e degli adulti di gran parte dell’Europa. In questo lavoro vengono riportati, in alcuni casi, nomi di giochi simili praticati in varie regioni italiane, non sempre, però, questi giochi sono perfettamente uguali, anzi spesso ci sono differenze nei regolamenti e nello stesso modo di giocare. Questo è il segno evidente della grande originalità e



Cursa dei sacchi

creatività che sta alla base dei giochi ma, che non esclude l’evidente collegamento tra le svariate espressioni. La maggior parte dei giochi di ieri si svolgevano all’aria aperta, erano passatempi semplici, salutari e più adatti alla vita di allora. Le case erano molto piccole e poco comode, mentre di spazi liberi se ne trovavano in abbondanza, la piazza diveniva un ottimo laboratorio. I momenti di tempo libero da dedicare al gioco erano veramente pochi ma, quando questo accadeva, giocavano tutti, grandi e piccini, e non mancavano gli spettatori che assistevano alle prove. I giochi erano basati sulla destrezza, sull’agilità, sulla velocità, sulla coordinazione ma principalmente sulla forza fisica. A volte diventavano violenti ed aggressivi perché, in parte, rispecchiavano i

comportamenti sociali del tempo. I giochi, sono sempre figli del tempo e si adattano al contesto sociale nel quale si svolgono. Ieri non esisteva nessun disturbo dall’esterno, niente TV, niente computer, scarsissima produzione industriale di giocattoli con, in compenso, una solida presenza di rapporti

interpersonali e di socializzazione. Era considerato importante lo stare insieme, anche i momenti di lavoro si trasformavano in occasione di socializzazione. La persona allora era al centro della società e il gioco era di tipo collettivo-creativo e ad alto contenuto sociale. I bambini di oggi non sanno più cosa voglia dire avere un cielo azzurro sulla testa, schiacciati dalla loro passività di soggetti cresciuti davanti alla TV, con gli occhi abituati ad incamerare sempre più immagini e a produrre sempre meno parole. Ieri il bambino non aveva bisogno dell'adulto, della guida, erano indipendenti ed autonomi nel gioco prima e nella vita, poi; oggi non sono abituati a scegliere, c'è sempre qualcuno che provvede ad indirizzarli verso qualcosa e quando non c'è l'adulto c'è bisogno del computer o di altro. L'oggetto giocattolo è il nulla e dietro di esso si aggrovigliano il vuoto delle relazioni umane e l'assenza della fantasia, della creatività e dell'inventiva; in questo modo il gioco, inteso come tempo della piena libertà infantile, viene spogliato di spazi ampi e differenziati e mutilato dei propri segni educativi quali il movimento, la comunicazione, la fantasia, l'avventura, la costruzione, la socializzazione. Il bambino, spesso, non sceglie in base alle sue esigenze ma viene trascinato in forme di divertimento imposte, create artificialmente, prefabbricate. Bambini che stanno insieme fisicamente ma che non socializzano affatto, tra loro non si creano rapporti interpersonali ma soltanto muri di isolamento e solitudine.



Palla dorata

(Fonte: www.giochitradizionali.it)