

Una fionda, dei coperchini e un chioccaballe

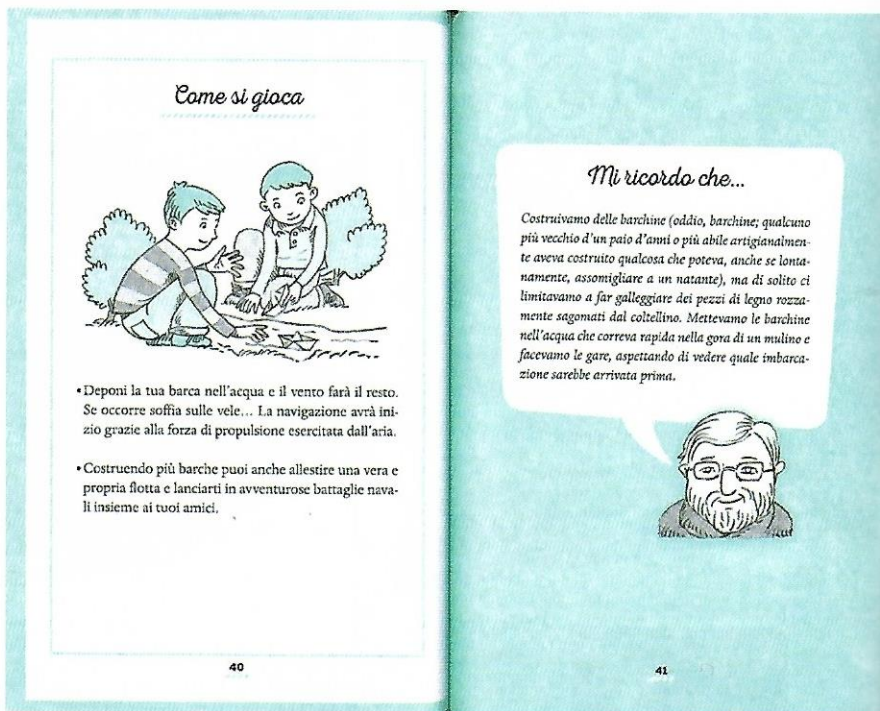
I giochi di una volta in un “piccolo manuale” scritto da Francesco Guccini

I giochi sono uno dei più potenti dispositivi in grado di evocare vissuti carichi di memoria, quella che affonda le radici nel tempo dell'infanzia, una memoria profonda perché sulle esperienze di quel periodo della vita si è costruita la nostra identità adulta. In modo diverso e per certi aspetti più concreto e solido dei libri, i giochi si avvalgono della potenza della coazione a ripetere e quindi si fissano nella memoria più di altre esperienze: quante volte si è fatto e rifatto un gioco che piaceva? Ogni volta quel gioco, sempre lo stesso, era diverso o per ingredienti e situazioni nuove o per strategie. Non avviene lo stesso per un libro o per un film che, anche quando piacciono ed emozionano, non provocano, almeno a breve distanza, la ripetizione della stessa lettura o della stessa visione. Ecco perché i “giochi di una volta” mantengono una suggestione così forte nella memoria di ognuno che si sente in qualche modo debitore nei loro confronti di una serie di esperienze che, a distanza di tempo, mostrano tutta la loro ricchezza culturale ed educativa. Una dignità che, una volta, non era affatto riconosciuta ai giochi: essi occupavano, nel *ranking* pedagogico, come si direbbe oggi, posizioni molto basse a meno che non si trattasse di “giochi educativi” e in quanto tali guardati dai bambini con “legittima suspicione”.

Francesco Guccini, classe 1940 – lo straordinario narratore di storie in musica che con le sue canzoni ha “formato” tre generazioni di giovani – ha pubblicato un *Piccolo manuale dei giochi di una volta* (Mondadori, 2015), come per rendere omaggio a quella pedagogia attiva che la nostra scuola ha sempre ignorato ma che, per fortuna, viveva nelle zone franche di tempi e spazi liberi in cui i bambini alimentavano, attraverso i loro giochi, una serie di abilità e competenze che la scuola non sapeva e non vedeva. Accompagnati dal gradevole, essenziale e didascalico contributo illustrativo di Giovanni Manna, Guccini descrive nel suo manuale 18 giochi, in ordine alfabetico, dall'arco alla trottola.

Nel 2012 Guccini ha pubblicato il *Dizionario delle cose perdute*, un libro dove il “c'era una volta” ha i connotati del treno a vapore, dei pennini, della carta moschicida e di tante altre piccole cose riguardate, come scrive nelle prime pagine “con affettuosa rimembranza”, quasi un sentimento di riconoscenza per ciò che sono state. In quel libro Guccini dedica 15 pagine ai giochi, un ricordo sul quale, evidentemente, meritava tornare per un supplemento di memoria in più, riconoscendo ai giochi un “valore” che non si è perduto, a differenza delle altre “cose perdute”.

Questo tema dei giochi-di-una-volta, come si è soliti chiamarli, ha avuto altri interessanti contributi, anch'essi in



Pagine da *Il piccolo manuale dei giochi di una volta* di F. Guccini (Mondadori, 2015)

forma di catalogo ragionato, come quelli di due scrittori: Sandra Petrignani, *Il catalogo dei giocattoli* (Beat, 2013) e Franco Piccinelli, *Tre civette sul comò* (Newton Compton, 1990). Su un piano più scientifico si colloca invece il lavoro

dell'Associazione Giochi Antichi che ogni anno a Verona dà vita al "Tocati", il festival internazionale dei giochi di strada, e che ha pubblicato il libro *Giochi tradizionali d'Italia* (Ediciclo, 2015), un catalogo di 34 giochi rigorosamente descritti e illustrati da un eccellente apparato fotografico. Ma il lavoro ancora oggi scientificamente più importante sul tema è quello pubblicato nel 1969 dai coniugi Iona and Peter Opie, *Children's Games in Street and Playground* (Oxford University Press). Si tratta di due studiosi di letteratura per l'infanzia che si sono dedicati allo studio dei giochi: formidabili dispositivi di narrazione-in-azione.

Alimentare la cultura ludica analizzando il passato non significa abbandonarsi ad anacronistiche nostalgie, ma scoprire la ricchezza di un patrimonio su cui l'*homo ludens* ha costruito pezzi importanti della propria identità individuale e sociale. In questo senso può essere che molti di questi giochi non si praticino più per varie ragioni, prima fra tutte che i giochi sono soggetti ai cambiamenti sociali e culturali: a fronte di giochi che "muoiono" altri nascono... Ma certi giochi svolgono la loro funzione anche quando non si giocano più, perché contengono messaggi, metafore, simboli che ne costituiscono il linguaggio: un gioco o un giocattolo raccontano di sé evocando scenari e pratiche ludiche declinate al passato ma molto interessanti se lette al presente, nel confronto con la "ludoteca" del XXI secolo. Torniamo al libro di Guccini. Si è detto che evoca una "pe-

allo spago, fino al trapano, al compasso e tutto quanto può servire per allestire un laboratorio per la costruzione di piccoli oggetti. Ciò che bisogna sapere è che per i bambini, non solo quelli di una volta, ma anche quelli di oggi se si dà loro la possibilità di farlo, è un gioco bellissimo il solo fatto di costruire qualcosa, di dare forma concreta a un'idea a cui stanno pensando. Il gioco comincia prima ancora di essere giocato. La dicitura che compare sotto il titolo di questo laboratorio illustrato suona pedagogicamente corretta (doverosa) oggi: "La sicurezza prima di tutto. Per la realizzazione di alcuni giochi è consigliata la supervisione di un adulto". Una volta, al tempo di questi giochi, i bambini facevano cose

che oggi farebbero rabbrivire gli adulti affetti da mania di norme di sicurezza, quelle che impediscono ai bambini di fare pressoché qualunque cosa consenta loro il diritto a "mettersi in gioco". Ma correre qualche rischio per la voglia di fare e di imparare, era una delle modalità più avvincenti e istruttive che i giochi di una volta contenevano in sé.

L'introduzione di Guccini al libro è un piccolo saggio di ludobiografia che prosegue nelle schede in chiusura della descrizione illustrata di ogni gioco, a mo' di fumetto con

un "Mi ricordo che...", dove si passa dal gioco al giocare, cioè dalla parte oggettiva e descrittiva della costruzione di un gioco e delle modalità d'uso, alla parte soggettiva: che cosa è stato quel gioco per Francesco.

Potremmo analizzare i 18 giochi di questo manuale sulla base di dominanti ludiche: l'arco, la cerbottana e la fionda; i coperchini, le figurine e le palline; la trottola e il mulino a sabbia ecc., ma funzionerebbe solo in parte, poiché ognuno di quei giochi è portatore di molteplici dimensioni ludiche, compresenti in forme di volta in volta *maior* e *minor*: agonistica, simbolica, scientifica, creativa... Quei giochi di una volta, nel loro insieme costituivano una paideia ludica, quella sì, oggi, difficile da trovare. C'è una categoria macro-



Mi ricordo che...

Questo era un gioco davvero difficile da trovare in una casa normale. Qualche infante particolarmente fortunato forse possedeva la scatola numero zero o, al massimo, quella numero uno (dono della prima comunione di uno zio speranzoso che il nipote, da grande, facesse l'ingegnere), ma l'intera gamma fino alla scatola nove o, addirittura, alla mitica scatola dieci (sono numerazioni a caso, il gioco ha avuto differenti tipi di catalogazione), con cui si sarebbe potuto costruire anche il Ponte di Brooklyn compresi i grattacieli intorno e le auto che lo percorrevano e forse buona parte di New York, era appannaggio solo di alcuni principi di casa regnante (i Coburgo-Sassonia?) o rampolli di inarrivabili dinastie di industriali (gli Agnelli?).

Più che un gioco, era un sogno irraggiungibile, mai realizzato. Si favoleggiava di amici che avevano conosciuto i quali assicuravano di avere visto locomotive con tutti i vagoni, torri Eiffel, carri armati e veicoli d'ogni genere, insomma qualunque audace opera di alta ingegneria che mente umana avesse fino ad allora concepito. Avevano sentito dire, raccontare. Realizzazioni comunque mai viste, dal vivo. Un sogno appunto, come tanti altri della nostra giovinezza.



IL MULINO A SABBIA

Il nome latino è *molinum* e deriva da *mola*, la macina di pietra usata nei mulini antichi. Esistono mulini a vento, ad acqua, a energia elettrica, a spinta umana o animale. Creare un mulino a sabbia è una cosa ingegnosissima. Ma non impossibile...

119

dagogia attiva" che si praticava per via spontanea e naturale nell'extrascuola; non a caso il libro si chiama "manuale" e non catalogo (anche se in parte lo è), poiché si apre con "Tutto quello che può servire": un elenco di strumenti, materiali e relative denominazioni, come un album di figurine, dal seghetto agli elastici, dalle assi prese da cassette di frutta

scopica in questi giochi: che sono tutti essenzialmente connotati al maschile. Guccini lo sa e lo dice descrivendo come "sospettosa alterigia" il modo con cui i "ragazzotti" guardavano a distanza i giochi delle femminucce: "qualcosa di così diverso dai nostri più virili modi di intrattenerci". E conclude che di lì a qualche anno l'interesse sarebbe cambiato.