

Il gioco fra mastica e mistica

Il saggio di Carlo Meneghetti invita il lettore a procedere per assaggi di varie proposte ludiche, senza trascurare mai la dimensione della lettura

“Qual è il miglior luogo per socializzare?”

‘La tavola!’

‘Qual è un altro ‘luogo’ dove si socializza?’

‘Il gioco!’

‘Quando posso cerco di unire i due momenti per attivare le relazioni dei partecipanti: prima la parte di ‘mastica’ ... e poi la ‘mistica’ del gioco” (p. 118). È così che Carlo Meneghetti ricorda le piacevoli serate in pizzeria dove il dopocena era animato da un gioco di società che si apriva sul tavolo, attirando la curiosità intrusiva di altri commensali vicini, disponibili alla socializzazione ludica. Questa è una delle tante notazioni icastiche che fanno da contrappunto ai temi trattati nel libro *In gioco veritas: percorsi e strategie per vivere il mondo del gioco in modo creativo* (Dario Flaccovio editore, 2019). Il suo autore, Carlo Meneghetti, si occupa di formazione aziendale come ludo-strategist, di animazione attraverso il gioco nelle scuole ed è docente di teologia della comunicazione presso l'Istituto Universitario Salesiano di Mestre e Verona. Nessuna sorpresa: il gioco fa parte della cultura e della pedagogia salesiana (Don Bosco docet). E, ovviamente, progetta giochi. Sfogliare questo libro, prima ancora di leggerlo, crea già qualche provocazione nel lettore, poiché ci si rende conto subito che non si presta tanto a essere trattato come si farebbe come un normale libro, ma piuttosto a fare “assaggi” (mastica... mistica...) e poi a giocare con e dentro il libro attraverso proposte a cui l'autore ci invita: riempire spazi vuoti (passaggi e riflessioni su un percorso ludico), ritagliare pagine con schemi utilizzabili per progettare un'azione ludica ecc. e, ovviamente, leggere. Scritto con leggerezza e acume, ricco di osservazioni e di suggerimenti, *In gioco veritas* è un libro da cui emerge non solo la sapienza e la ricchezza del gioco come dispositivo di animazione e di formazione, ma anche l'immagine dell'autore, il suo personale percorso ludico, che lo ha portato a fare del gioco il proprio campo di investi-

mento culturale e professionale. Parlando delle sue “giocose origini” Carlo Meneghetti, che appartiene alla generazione cresciuta con la Tv dell'*Albero Azzurro*, di *Melevisione*, *Art Attack*, con i cartoons di *Bim Bum Bam*, ci racconta del suo papà abile a costruire oggetti in legno, di laboratori ludici con materiali di recupero durante le pause estive. E della maestra Agnese che alle elementari dedicava due ore del sabato ad attività tecniche e pratiche: “La cartella, quella mattina, si riempiva con il compensato, la carta vetro, con la colla, con l'immancabile traforo” (p. 13). Tutti coloro che da adulti hanno fatto del gioco una propria attività elettiva di studio e di applicazione anche a livello professionale, avrebbero una interessante ludobiografia da raccontare.

Meneghetti distingue con cura gioco, giocattolo e ludo-strategy. I primi due termini sono ampiamente noti, anche se a volte gioco e giocattolo tendono a confondersi nel linguaggio comune. Meno noto è il concetto di ludo-strategy che possiamo sinteticamente definire come l'attività progettata e messa in atto da chi svolge il ruolo di ludo-strategist in un ambiente che non è connotato dal gioco (un'azienda, una scuola ecc.), per sviluppare nei soggetti coinvolti conoscenze e consapevolezza su un determinato tema attraverso modalità ludiche. Qualcuno potrebbe usare anche il termine “animazione” e in parte non sarebbe sbagliato; qui ci tro-

viamo di fronte a vere e proprie strategie di progettazione ludica (game-design) che rispondono a precise istanze di formazione. Nel libro non mancano alcuni esempi che hanno il pregio di essere facilmente riproducibili e adattabili a diversi contesti e, soprattutto, *giocosi*. Bisogna ammettere che varie proposte che vengono fatte nel campo della formazione e della didattica attraverso il gioco, di “giocosità” hanno ben poco: si tratta di attività e percorsi spesso appesantiti da lunghe spiegazioni, lenti nel loro svolgimento, caratterizzati da un eccesso di direttività. Con riferimento ai giochi da tavolo (board games) scrive Meneghetti:



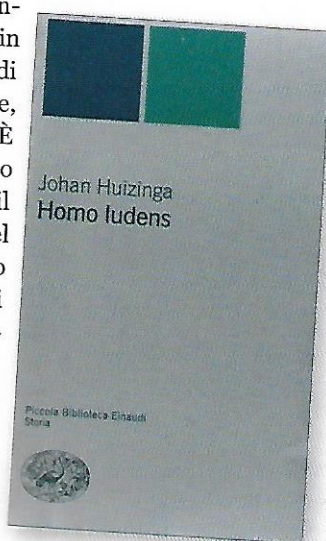
“Prediligo i giochi con un regolamento corto, semplice e chiaro. Dopo l'apertura della scatola vorrei riuscire a giocare senza perdersi in istruzioni astruse o infinite” (p. 142).

clina su contenuti didattici con l'intenzione di renderli più “gradevoli” all'apprendimento, ma perché crea una situazione in cui si attivano altre risorse più orientate nella direzione



Qui sta il difficile equilibrio, poiché il gioco è essenzialmente un atto libero e, seguendo il ragionamento di Johan Huizinga sull'*Homo ludens*:¹ “Il gioco comandato non è più gioco, al massimo è la riproduzione obbligata di un gioco”. Quando parliamo di gioco in contesti formativi (scolastici, aziendali ecc.) in realtà non parliamo di “gioco libero”, ma di attività ludiche organizzate, programmate, dirette, finalizzate a determinati obiettivi. È per questo che Gianfranco Staccioli nel suo libro *Il gioco e il giocare*,² definisce con il termine di “confisca” questa modalità del gioco, che perde la sua identità di atto libero per essere adattato (confiscato) in contesti altri rispetto a quelli, per così dire, naturali. Meneghetti ne è (implicitamente) consapevole, per questo cerca di favorire più possibile l'elemento della “leggerezza” del gioco; l'idea è un po' quella di fare del gioco un elemento che rompe la monotonia e la passiva staticità dell'apparato istituzionale in un ambiente scolastico, creando una sorta di temporaneo spaesamento attivo da parte dei ragazzi. In questo senso il gioco è *educativo* non tanto perché si de-

ne del pensiero divergente, dell'intelligenza creativa. Ma qui “entra in gioco”, si fa per dire, la competenza dell'insegnante, la sua cultura ludica che, dobbiamo riconoscerlo, è generalmente molto bassa al punto che, se non si tratta di scuola dell'infanzia, l'idea di assumere il gioco come un dispositivo da utilizzare in certi momenti nella normale attività didattica, non fa ancora parte della sua valigia degli attrezzi, certamente non di quelli forniti dall'Università. In altre parole, non bisognerebbe mai smettere di giocare, come non bisognerebbe mai smettere di leggere, di essere curiosi. Il libro di Meneghetti è anche una ricca e preziosa antologia fatta di interviste e contributi di persone che, a vario titolo, lavorano nel campo del gioco: dall'industria alla progettazione, dal marketing alla formazione. Il quadro che ne esce è quello di un mondo dove crescono competenze e professionalità sul gioco, di pari passo con la progressiva affermazione del gioco come attività necessaria in tutto l'arco della vita: *lifelong playing*.



1. J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002.

2. G. Staccioli, *Il gioco e il giocare*, Roma, Carocci, 2008.