

# La giusta distanza del gioco

**Il libro di Pierdomenico Baccalario, Marco Cattaneo e Federico Taddia individua la criticità del “distanziamento sociale” portato dall'emergenza sanitaria del 2020 anche nell'ambito del gioco infantile, che tuttavia resta un fattore indispensabile di resilienza**

Tra i fattori determinanti di un gioco (di ogni gioco) c'è lo spazio, non a caso si parla di spazio-giochi, di campo da gioco, ambiente ludico e i “limiti del gioco” non sono solo quelli del tempo che lo contiene fra il suo inizio e la sua fine, ma anche dello spazio: anch'esso contiene il gioco all'interno di linee segnate per terra, reti poste ad una certa altezza, porte di una certa larghezza, zone e distanze da misurare. Nella straordinaria varietà dei giochi troviamo spazi da percorrere, da invadere, da difendere; lo spazio è uno dei fattori, insieme ai ruoli e alle relazioni, che regola il gioco e dà ai giocatori il senso delle possibilità e dei limiti. Ma lo spazio del gioco può essere anche quello immaginato in un gioco di ruolo, animando dei giocattoli; uno spazio che “vedono” solo coloro che condividono quel gioco. E sono spazi di gioco anche una scacchiera, un cruciverba, il tabellone del Monopoly: all'interno di tali spazi i giocatori muovono degli oggetti o compongono parole. Dunque, non si gioca senza disporre o senza pensare a uno spazio per il gioco, o a rappresentarlo nel proprio immaginario. È a questo tema che ho pensato leggendo il libro di Pierdomenico Baccalario, Marco Cattaneo e Federico Taddia, *Giochi di gruppo (anche) a 1 metro di distanza* (Mondadori, 2020), la cui fascetta che abbraccia la copertina è appunto, un metro lineare.

Pubblicato nei mesi della prima emergenza pandemica da Covid 19, il libro coglie puntualmente uno dei temi critici dell'impatto che questo trauma ha generato nella vita dell'infanzia: la necessità di mantenere il “distanziamento sociale”, il dover rinunciare a tutte quelle attività fatte di vicinanza e di corpo-a-corpo così importanti per i bambini: dalle manifestazioni affettive alla relazione amicale, e al gioco appunto come esperienza fondamentale per tutta l'età dello sviluppo e dove lo stare a contatto in molti giochi è inevitabile, anzi, è uno degli aspetti che rendono il gioco divertente. In questi mesi di emergenza sanitaria tutto ha concorso a snaturare alcuni aspetti essenziali della vita dei

bambini, sia a scuola che fuori dalla scuola: la didattica a distanza (DaD), il banco unico, la “bolla” che chiude un piccolo gruppo di bambini evitando il contatto con altre “bolle”, le mascherine che creano una distanza psicologica fra i soggetti nascondendo le espressioni del viso, il non potere darsi la mano, tenersi per mano ecc.

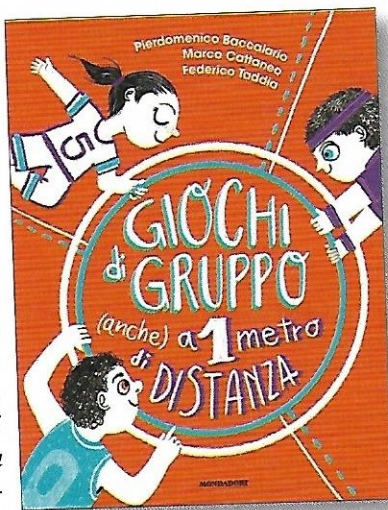
Questo trauma ha prefigurato passaggi e paesaggi per certi aspetti inquietanti nella vita dell'infanzia (non meno che in quella degli adulti): la fine della scuola nella sua identità di luogo di incontro reale, la “clausura” come forma di difesa, la fine dei giochi così come i bambini li hanno sempre praticati.

Sto un po' esagerando nei toni, ma la realtà provoca l'immaginario e, per certi aspetti, forse, lo anticipa. Dunque, perché trovo questo libro così interessante?

Perché esprime una volontà e una possibilità di resilienza nei confronti del trauma, facendo del gioco il terreno elettivo. Non si tratta di limitarsi a subire il Covid 19, di resistere e sopportare, ma di essere resilienti, e il gioco è un formidabile dispositivo di resilienza. Sviluppato nel campo dell'ingegneria dei materiali e dei sistemi, e poi della biologia e dell'ecologia, il concetto di resilienza da sempre fa parte dell'uomo ed è studiato in psicologia e in educazione. Si tratta, in breve, della capacità di far fronte ad esperienze traumatiche elaborando

strategie positive, mettendo in atto risorse e capacità che producono cambiamenti nella persona e nel contesto. In altre parole, un modo per rivolgere in positivo, in prospettiva, ciò che nell'immediato è un evento negativo. Il gioco è una delle strategie di resilienza più potenti di cui dispone l'infanzia. Lo si può vedere tutte le volte che un bambino gioca a sfidare sé stesso rendendo un gioco più difficile, a rappresentare personaggi e situazioni drammatiche e persino dolorose controllando e quindi, per gioco, rielaborando gli effetti di quelle situazioni viste o vissute. Il gioco è per sua natura una modalità attiva, l'opposto di giocare è essere giocati, il cui significato è ben diverso.

Il libro di Baccalario, Cattaneo e Taddia fa esattamente que-



sto: se la realtà ti impedisce di giocare normalmente (ma sono certo che molti dei giochi proposti nel libro i bambini di oggi non li conoscono nemmeno “normalmente”) perché non si può stare vicini, non ci si può toccare ecc., allora proviamo a ripensare i giochi, a modificarli e renderli fattibili allungando ad almeno un metro la distanza fra i giocatori, senza snaturare il gioco. Perché l'alternativa sarebbe quella di non giocare oppure di chiudersi in casa a giocare da soli, con *videogames* e *playstation* (assolutamente *covid-free*).

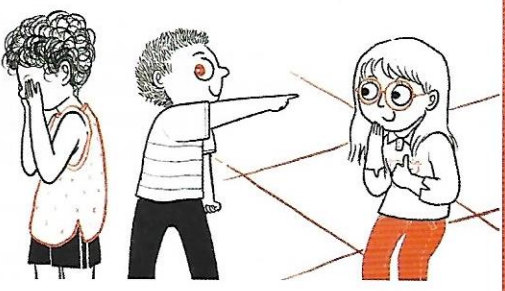
giocatori e il gioco parte. Ogni gioco ha una breve scheda descrittiva, seguita dalla preparazione e dalle fasi di gioco, e si conclude con un riquadro che potremmo definire di “rassicurazione ludica”, che spiega perché il gioco è sicuro. La parte forse più fragile di questo “ludocatalogo” è la terza, dove si tratta di giochi da fare in casa. Lì è un problema, perché la regola di “almeno un metro” in un gioco che coinvolge 5 o 6 bambini che non dispongono di una casa con salone (fortunato chi ce l'ha), ma di normali appartamenti

## I QUATTRO CANTONI



|                                                                     |                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b>COSA SERVE</b><br>* Nastro bianco e rosso<br>* Un metro da sarto | <b>ABILITÀ COINVOLTE</b><br>* Velocità<br>* Lealtà<br>* Osservazione |
| <b>DIFFICOLTÀ REGOLE</b><br>Bassa                                   | <b>NUMERO GIOCATORI</b><br>Da 5 in su                                |

## MOSCA SORDA



|                                                                     |                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| <b>COSA SERVE</b><br>* Nastro bianco e rosso o<br>gessetti colorati | <b>ABILITÀ COINVOLTE</b><br>* Attenzione<br>* Strategia<br>* Voce |
| <b>DIFFICOLTÀ REGOLE</b><br>Alta                                    | <b>NUMERO GIOCATORI</b><br>Da 10 in su                            |

La proposta è: rimettiamo in gioco i giochi stessi a partire dallo spazio, rendiamoli anche un po' più difficili, scoprendo che la sfida che propongono potrebbe essere più interessante.

Il libro descrive in maniera chiara e semplice, anche con l'aiuto delle simpatiche illustrazioni di Marianna Balducci, trenta giochi divisi in tre aree: gli intramontabili, gli sportivi, gli stanziali. Si scopre così, per esempio, che nascondino e quattro cantoni sono giochi in cui la distanza è già parte del gioco, ma anche palla prigioniera, con qualche attenzione. Si tratta solo di fare alcuni aggiustamenti. Così, fra i giochi sportivi, va da sé che tamburello (ma anche ping-pong e tennis) e baseball mantengono la distanza fra i giocatori. È “smart” l'adattamento proposto nel libro di giochi come le bocce, il frisbee, la pallamano. E il calcio? Si può fare: posizionando le due squadre con i giocatori come se fossero nel subbuteo, oppure schierati come nel calciobalilla (detto anche biliardino), tenendosi a una fune tesa ognuno ad almeno un metro di distanza. Si lancia la palla fra i piedi dei

non trasformabili in area gioco con distanziamento, rende obiettivamente difficile praticare alcuni dei giochi proposti. I tre autori sono scrittori per ragazzi, autori e conduttori di programmi radio e TV per ragazzi e praticano il linguaggio del gioco. È ciò che rende gradevole anche la lettura del libro, che non è un noioso manuale di istruzione come quelli che si trovano in molte scatole di giochi. E d'altronde: chi ha imparato a giocare a Monopoly leggendo e studiando prima il libretto di istruzioni? E a rubabandiera... a scala quaranta...? Il rischio è sempre quello che leggendo le istruzioni di un gioco, quel gioco sembri noioso, ma in realtà non lo sia. Insomma, come recita un famoso aforisma inglese: “the proof of the pudding is in the eating!”. Quindi: la prova migliore per un gioco è giocarlo.

A proposito: lo sapevate che esiste il campionato mondiale di nascondino? Io l'ho saputo da questo libro (insieme a tante altre notizie su certi giochi...), e l'Italia è in buona posizione: una squadra di Ravenna, i Tana Madana, nel 2017 ha vinto la medaglia d'argento.