

INDICE

PRESENTAZIONE - **Prima di cominciare**

CAPITOLO PRIMO - **Il percorso. Si parte**

Casella 5 - La trama

Casella 9 - Il mistero

Casella 14 - La manualità

Casella 18 - Le prove

Casella 23 - Il premio

Casella 27 - Giochi, giocattoli e videogiochi

CAPITOLO SECONDO - **In pratica. Costruiamo il nostro gioco**

Casella 32 - Giocare senza giocattoli

Casella 36 - Costruire giocattoli

Casella 41 - Costruire un libro. I libri gioco

CAPITOLO TERZO - **In teoria. Quattro secoli di proposte**

Casella 45 - Il Settecento. Jean Jacques Rousseau e la nuova infanzia

Casella 50 - L'Ottocento. Froebel e le "forme del gioco".

Le sorelle Agazzi e le cianfrusaglie

Casella 54 - Il Novecento. **Maria Montessori e la sensorialità del gioco.**

Luigi Volpicelli e la vita del gioco. Bruno Munari e i libri gioco

Casella 59 - Il Duemila

Casella 63 - E dopo il traguardo?

[Le parti in rosso sono leggibili]

PRESENTAZIONE

Prima di cominciare

Quando arriva il momento di scegliere il titolo di un libro che si sta scrivendo generalmente si entra in crisi. Si sta lì davanti agli strumenti di scrittura e si cerca di liberare la fantasia.

Anche gli strumenti che utilizziamo per scrivere giocano un ruolo importante in questa fase del lavoro. Una volta, tanto tempo fa, si prendeva un foglio di carta ancora bianco immacolato e penne di vari colori, matite, gomma e temperamatite. La cosa importante erano le penne colorate, il rosso per i titoli più affascinanti, il nero per i più seri, l'azzurro per i più coinvolgenti e, magari, il verde o il viola per quelli che avrebbero dovuto fare colpo, incuriosire, lasciare il lettore (probabile!) pieno di curiosità per quel titolo che non spiegava un bel niente. Ho sempre avuto un debole per quest'ultimo tipo di titoli, quelli che fanno colpo e incuriosiscono, anche se, alla fine, ho quasi sempre scelto un titolo che avevo scritto con il nero.

Oggi gli strumenti sono molto cambiati. Si ha davanti uno schermo e le dita, invece di maneggiare una penna, posano su una tastiera. Si possono ancora usare i colori, ma vuoi mettere, con quel bel miscuglio di titoli, scribacchiati in maniera disordinata, su un foglio che diventa sempre meno bianco, con una calligrafia che cambia seguendo l'estro, invadente se rossa, ordinata se nera, tenue se azzurra, sparsa se verde o viola.

Anche se tutto questo si può fare con il computer, non è proprio la stessa cosa. Manca il tratto, il gioco, quella manualità libera e profonda che la mano riesce a esprimere se può afferrare, manipolare, muovere, far scorrere, calcare, cancellare con tratti vigorosi, riscrivere, toccare.

Le prime immagini che mi sono venute in mente per descrivere la differenza sono state una trottola e un telecomando. La trottola gira, si sposta, emette un suono, ma perché tutto ciò accada è necessario avviare il meccanismo, e più forza ci si mette più la trottola andrà veloce e fischierà forte. Il telecomando è una scatoletta con tanti pulsanti, basta spingerne uno per vedere una trasmissione e spingerne un altro per cambiare programma; ma per fare tutto ciò non occorre muoversi perché le immagini sono lì per essere guardate stando comodamente seduti.

Eppure l'essere umano, e il bambino in particolare, deve usare le proprie energie. Nell'era attuale, tecnologica e informatica, sta diventando sempre più importante riconquistare una serie di abilità che negli ultimi decenni si sono un po' troppo assopite, come camminare, correre, saltare, usare le mani per costruire, manipolare, impastare, usare il

corpo per danzare, imparare a muoversi con grazia ed equilibrio e, soprattutto, riuscire a scaricare tutte le energie superflue che, se trattenute, provocano nervosismo, disattenzione, incapacità di osservazione e concentrazione, come accade spesso a quei bambini che trascorrono le loro giornate chiusi prima a scuola e poi a casa. Non ci possiamo meravigliare se cercano poi di scatenarsi quando arrivano a scuola; non sono bambini troppo vivaci, sono bambini che hanno bisogno di essere vivaci e, soprattutto, hanno bisogno di giocare.

Dopo avere fatto le dovute considerazioni ho scelto come titolo i gerundio *Giocattolando*, un verbo e un modo che contengono il senso del movimento, l'effetto del gioco e l'oggetto giocattolo. L'intento è di risvegliare nel lettore il rispetto del ludico infantile poiché, soprattutto se il lettore è un genitore o un insegnante, non dimentichi che nei primi anni di scuola il gioco dovrebbe poter occupare tutto il tempo che il bambino vi trascorre. L'ideale sarebbe poter continuare a giocare "sempre", dato che, come giustamente scriveva Huizinga, il gioco è cultura. Tuttavia la realtà è un'altra. Nella realtà dei fatti se nella scuola dell'infanzia si gioca abbastanza, nella scuola primaria già si comincia a lasciare molto meno spazio al gioco, nella scuola media è già praticamente ridotto ai minimi termini e nella scuola superiore è ormai solo un ricordo lontano.

Naturalmente in queste pagine viene esaminato anche l'aspetto della metodologia che può essere utilizzata a scuola per individuare tecniche idonee a organizzare attività capaci di lasciare al gioco tutto lo spazio di cui l'allievo ha diritto. Tutto ciò per scoprire e *ri-scoprire* quello che si riesce a imparare quando si gioca. Si tratta, in parole povere, di "capire" che è proprio giocando che si impara, mentre, purtroppo, negli ultimi decenni la scuola si è infarcita nuovamente di una sorta di didascalismo ottocentesco che, proprio mentre si sviluppavano le nuove tecnologie, ha privato il bambino della sua libertà fondamentale, quella di muoversi, di usare il proprio corpo e la propria voce, di manipolare per conoscere il mondo che lo circonda. In una parola di "giocare".

Maria Montessori e la sensorialità del gioco

La pedagogia di Maria Montessori segna il passo della seconda grande rivoluzione pedagogica dopo quella settecentesca segnata da Jean Jacques Rousseau. Del resto fu donna di grandi aspirazioni e una delle maggiori esponenti della scuola attiva che, come già detto, affondò le sue radici nelle teorie ruosseauiane.

Questa seconda rivoluzione diede però contributi talmente innovativi che si può affermare, senza esagerare, che ancora oggi la sua pedagogia sperimentale è all'avanguardia e utile punto di riferimento per chi si accinge a entrare nel mondo della scuola.

Laureata in medicina e poi in filosofia e pedagogia, si rese conto che lo sviluppo del bambino non può prescindere dalla componente fisica, come invece era spesso avvenuto nel passato. Le tappe evolutive del bambino si susseguono attraverso un equilibrio tra mente, psiche e corporeità, pertanto una carenza anche parziale incide irrimediabilmente su tale equilibrio alterando il regolare sviluppo.

Essendo stata assistente nella clinica pediatrica dell'Università di Roma e ispirandosi ai metodi di Jean M. Itard (1775-1838) e Edouard Seguin (1812-1880), due medici francesi che si erano occupati delle disabilità infantili, decise di avviare una sperimentazione orientata ad aiutare bambini disagiati. Fu quindi seguendo questo suo ideale che fondò nel 1907 a Roma, nella zona di San Lorenzo, la sua prima Casa dei Bambini. Già il nome è tutto un programma, poiché la dice lunga sui suoi progetti che prevedevano la realizzazione di un ambiente che fosse veramente a misura di bambino.

Nella Casa dei Bambini il tradizionale banco venne abolito poiché costrittivo per la naturale mobilità e vivacità del bambino, ma anche ogni altro arredo o suppellettile (tavoli, sedie, lavandini, interruttori della luce, ecc.) fu costruito in modo che i bambini potessero utilizzarli senza doversi rivolgere agli adulti. A differenza di quello agazziano, il materiale proposto dalla Montessori è "strutturato", cioè studiato e costruito nel corso delle sue sperimentazioni per adattarsi alle esigenze del bambino, per aiutarlo a sviluppare capacità intellettive e sensoriali. L'applicazione di una *educazione sensoriale* è infatti una delle grandi innovazioni pedagogiche della grande maestra e pedagogista, che aveva ben compreso l'importanza di un uso corretto e adeguato dei cinque sensi per stimolare positivamente non solo lo sviluppo fisico ma anche quello intellettuale. Basandosi su questa sua tesi, costruì un materiale scientifico graduato da utilizzare seguendo un metodo di insegnamento individualizzato, in modo da rispettare le potenzialità del bambino e i tempi evolutivi di ciascuno.

Il materiale strutturato, ancora oggi utilizzato all'interno delle scuole montessoriane, è composto da blocchi di legno, solidi geometrici da inserire in forme corrispondenti ritagliate su tavolette (incastrati) o da ordinare seguendo il criterio del colore, della dimensione, dell'altezza o del peso, campanellini da disporre in scala secondo l'intensità del colore o del suono, ritagli di stoffa di diversa composizione (lana, seta, cotone, ecc.) per imparare a riconoscerli al tatto con gli occhi bendati, oggetti più o meno ruvidi da poter disporre in maniera graduata dal più ruvido al più liscio, e altri materiali analoghi.

Tutte le attività che i bambini andavano svolgendo all'interno della Casa - da quelle sensoriali a quelle legate all'igiene della loro scuola o quelle più vicine alla dimensione scolastica, come la lettura e la scrittura - rientravano in una dimensione di rispetto della libertà di espressione del bambino, una dimensione quindi molto più vicina al gioco che all'istruzione. Anche gli esercizi sensoriali, con i quali i bambini mettevano alla prova le loro capacità, potevano assumere l'ottica di una sfida, di una gara, come avviene per l'ap-punto nel gioco.

Le facoltà del bambino sono speciali e irripetibili in età adulta, e la Montessori offre un'affascinante interpretazione di questo fenomeno: "Il bambino crea la propria 'carne mentale' usandole cose che sono nel suo ambiente. Abbiamo chiamato il suo tipo di mente *Mente assorbente*. È difficile per noi concepire le facoltà della mente privilegiata.

Immaginate come sarebbe meraviglioso se noi fossimo capaci di mantenere la prodigiosa abilità del bambino il quale, mentre è intento a vivere giosamente, saltando e giocando, è capace di imparare una lingua con tutte le sue complicazioni grammaticali. Che meraviglia sarebbe se tutto il sapere entrasse nella nostra mente semplicemente vivendo, senza richiedere sforzo maggiore di quelli che ci costi respirare o nutrirci. Dapprima non avvertiremmo nulla di particolare, poi, improvvisamente, le cognizioni acquisite si rivelerebbero nella nostra mente come lucenti stelle di conoscenza".