

GUIDA ALL'ACQUISTO

Istruzioni per scegliere i giochi

di **Camilla Tagliabue**

Walter Benjamin diceva: «Dove gioca un bambino, lì è sepolto un segreto». Ma qual è il segreto di un buon gioco? Di un gioco che sia anche educativo, non solo divertente? Stilare una lista è complicato, anche perché bisogna intendersi preliminarmente sulla definizione di "gioco educativo": ci ha provato qualche anno fa Giulia Settimo, nell'agile e articolata guida *«Che gioco gli compro?»* (Red).

Innanzitutto, il giocattolo deve essere abbastanza passivo da farsi comandare e abbastanza complesso da rappresentare una sfida per il bambino, coinvolgendolo senza diventare troppo prevedibile e scontato». Nella prima infanzia, a 2-3 anni, è fondamentale che i genitori "inizino" il figlio all'arte del giocare, affiancandolo, incoraggiandolo e rendendolo via via indipendente dal loro aiuto.

Al gradino più basso, elementare, della scala dei giochi, ci sono quelli «primari», che usano il corpo umano (ad esempio, della madre) e i quattro elementi; poi vengono gli «oggetti-giocattolo fondamentali: la

babola, la palla e l'arma», che rappresentano tre insopprimibili inclinazioni dell'irriducibile, ovvero, la cura, il confronto e l'affermazione del sé.

ai giocattoli affettivi - pupazzi, bambole e affini - dei primi anni di vita, si passa, verso i 6 anni, a giochi più complessi, simbolici e di ruolo. Adirittura, già a 18-24 mesi, il bimbo sviluppa la «capacità di imitare immaginare e rappresentare mentalmente cose, oggetti, persone o situazioni»: in sdoni, egli è in grado di giocare al classico facciamo che...», abbozzo del semplice balocco chiamato teatro.

Ti i 3 e i 6 anni, soprattutto, gli adulti dovrebbero evitare di imporre un'attività ludica piuttosto che un'altra, e tantomeno di porre forzatamente i cosiddetti «giochi educativi: il gioco si deve fare "per gioco"» non per dovere! La pensa così anche Paola Basso, figlia di quel Carlo che, nel 1972, fondò la catena di negozi Città del sole, na dalla «sfida: "E se giocare fosse una cosa seria?", che rinviava alla pedagogia implicita ne *«La città del sole»* di Tommaso Campiella. Altre fonti di ispirazione sono state Lunari, con cui mio padre ha collaborato, e suo modo Rodari».

«Il gioco educativo», spiega Basso, «è un'importante tradizione rispetto a quello commerciale, e ha avuto un preciso ruolo nel costruire una "cultura del gioco", che vede il giocattolo non come semplice passatempo, ma come momento essenziale della crescita. Tuttavia, trovo la dicitura "gioco educativo" pleonastica e riduttiva, perché ricca di imbrigliare un'attività per definizione libera e non finalizzata; inoltre, è facilmente equivocabile perché rischia di erubricare il momento ludico ad attività seria o scolastica. Per questo preferisco l'espressione "gioco creativo" e credo che non sia il gioco a doverci appiattare sull'insegnamento, ma il contrario: i picco-

li, infatti, imparano giocando. Il gioco creativo è quello che si presta a trasformazioni, usi alternativi e fantasiosi e richiede coinvolgimento, impegno e attività. Viceversa, i giochi ridi fanno tutto loro. Per rubare un'espressione ai miei genitori: "I giochi non vanno scelti per quello che fanno, ma per quello che fanno fare ai bambini"».

Il "fare" è fondamentale; già Maria Montessori sosteneva che «la mano è l'organo dell'intelligenza» e si spendeva affinché i bambini fossero coinvolti in attività manuali, con solo in astratti e ripetitivi esercizi mentali. La creatività è stimolata dall'esperienza pratica, concreta: ecco perché nella categoria creativa rientrano tutte le forme di sperimentazione e manipolazione della materia, dai più semplici giochi con acqua e sabbia all'uso di carta, pastelli e fibbie, alla creazione di sculture in pasta o vere e proprie costruzioni in mattoncini di legno, barrette metalliche...

«La creatività infantile», scrive Stefano Barthez zagnè *«La ludoteca di Babele»* (Utet), è «quella che fa giocare bambini e bambine con qualsiasi oggetto e li porta a "deformare" buffamente le parole... La nozione di "creatività": una cosa che non si sa bene come definire ma in cui, come del resto nel gioco, è coinvolta l'idea di "vedere il mondo con gli occhi di un bambino". Dove un adulto vede solo lo sgabuzzino delle scope, il bambino vede invece un'intera scuderia di cavalli possibili». Per Davide Coero Borg autore de *«La scienza dal giocattolo»* (Code), «il gioco e la curiosità sono elementi chiave di un approccio scientifico al mondo e restano l'ingrediente principale di un buon giocattolo anche per i bambini di oggi».

Su una cosa, infine, tutti concordano: non è mai troppo presto per imparare l'arte di giocare, creare, fantasticare. Basti pensare che futuri lettori si diventa già a 2-3 anni.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

