



o «con la noia», come scriveva Sandro Penna, appartiene ormai solo al repertorio della primissima infanzia, ancora poco recettiva ai criteri ortopedico-educativi. Appena i bambini crescono, del loro gioco si impossessano gli adulti, pronti a considerarlo un'attività inferiore, sostanzialmente una perdita di tempo, da contrapporre a scuola, doveri e regole, certo non piacevoli ma formativi.

Da quando poi si è scoperto che il gioco è strumento fondamentale per apprendere, ecco che genitori, nonni, educatori, allenatori, preti e medici, si sono affannati a diventare maestri: per addestrare, far imparare in anticipo, stimolare (parola cult!) tanti potenziali perdigiorno. E il gioco, questa misteriosa attività, si è finalizzata all'apprendimento, a stimolare la fantasia, promuovere l'integrazione e facilitare la comunicazione.

Mal si sopporta che con la sua libertà di tempo e fantasia, il gioco

## **I libri** Quando ancora non c'era la televisione

«Il nonolibro» di N. Barbiero, G. Reali (Salani, pp. 166, euro 12.00): ecco un fantastico non manuale per ritrovare il piacere del gioco spaziando con genitori e nonni fra giochi e giocattoli della tradizione, una sorta di controveleno e valvola di sicurezza a fronte dei tanti giocattoli che navigano sicuri nel grande mercato dei media.

«Il bambino che gioca» a cura di Manuela Trinci (Bollati Boringhieri, pp. 282, euro 20.66): un'antologia, questa, che ripercorre il cammino del gioco, dal gioco interdetto nell'alto medio evo, al gioco educativo dei gesuiti, sino alle prime conversazioni fra Freud e il pastore Pfister che il gioco trasportarono nel mondo della psicoanalisi.

sfugga alle regole, trasgredisca. Anche per questo si dotato i ragazzini di giocattoli ultradefiniti (dalla Barbie alla Nintendo WI) togliendo al giocare stesso quella insaturità che, unica, permette di non restare ingabbiati in una dinamica prefissata, ghezzati entro rassicuranti recinti.

Non casualmente l'*horror vacui* degli adulti ha creato un bambino bulimico, saturato di giochi, gadget e griffe. Un bambino che mastica impegni, ma si annoia; che fa hip pop, spagnolo, canto e nuoto, ma che ha difficoltà a giocare se non imitando gli eroi che durano il tempo di una campagna pubblicitaria.

Urge così indurre argini e correttivi a un'orientamento che modella subdolamente l'immagine del buon genitore, del bambino adeguato, dei moderni luoghi educativi.

In realtà siamo stretti da architetture invisibili. Anche le tante inchieste recentemente strombazzate dal luna park mediatico - da quella di

Tessa Livingstone sul *Daily Telegraph* a quella di Tanya Byron, commissionata, alla brillante intrattenitrice di popolari salotti televisivi nonché psicologa infantile, nientemeno che dal governo britannico - da un lato inducono la convinzione che oggi i genitori non sappiano più giocare coi loro figli (vogliamo istituire dei corsi appositi? Magari in Tv), dall'altra insistono nel depauperare il gioco delle sue qualità fondamentali: corrispondere a uno dei bisogni primari dell'essere umano senza scopo o utilità visibile. «Che cos'è un tavolo per un bambino di un anno, indipendentemente dagli usi che ne fanno gli adulti? È un tetto. Ci si può accucciare là sotto e sentirsi padroni di casa...» scriveva Gianni Rodari in *La grammatica della fantasia*.

Perché, trasformare la banale visibilità in visione, i bambini sanno già come farlo e senza istruzioni per l'uso. ♦