



2

NUOVA SERIE

# Cittadini **in** crescita

RIVISTA

DEL CENTRO NAZIONALE DI DOCUMENTAZIONE E ANALISI PER L'INFANZIA E L'ADOLESCENZA

ANNO 2006



MINISTERO DELLA  
SOLIDARIETÀ SOCIALE



centro nazionale  
DI DOCUMENTAZIONE E ANALISI  
PER L'INFANZIA E L'ADOLESCENZA

## IL GIOCO

**Duccio Demetrio** Scrivere è anche un gioco.  
Del piacere di raccontarsi con carta e penna  
nel corso della vita **Caterina Cangì** Giocare  
o videogiocare? La comprensione del fenomeno  
videoludico per una sua utilizzazione formativa  
**Beniamino Sidoti** Eccellenza e povertà della cultura  
ludica in Italia **Ilaria Barachini** Il reticolo  
ludopedagogico **Fabio Paglieri** Regole di gioco  
e norme sociali: crescere fra obbedienza  
e trasgressione **Paola Supino** Giochi matematici



Istituto  
degli Innocenti  
di Firenze

# Il reticolo ludopedagogico

Ilaria Barachini

Pedagogista, Istituto degli Innocenti di Firenze\*

*The text investigates the meaning of the ludo-pedagogy. It inquires into the dimensions that make up the ludo-pedagogic method and asks whether, given its historical and cultural characteristics, it should be proposed to Italian educators as a methodological instrument to adopt for educating and training adults and the educators themselves. Play and the body as interrelated dimensions and used as such, as instruments for questioning one's own actions and for observing the patterns that are commonly and often unconsciously followed in professional action and as places where there is a real possibility of responsible change.*

## 1. Ludopedagogia come processo educativo

Il contesto in cui si forma la ludopedagogia è quello dell'America latina degli anni Settanta, territorio d'elezione dell'educazione popolare. Specificatamente in Uruguay, anche se attinge da esperienze di altri Paesi confinanti. Questo metodo si sviluppa, quindi, all'interno di un contesto in cui la popolazione è abituata a interrogarsi sulle proprie condizioni di vita.

La ludopedagogia può adeguatamente definirsi un percorso di ricerca di educazione degli adulti. In essa il processo educativo, che implica riflessione, consapevolezza, conoscenza di sé e dell'altro, e conseguente possibilità di cambiamento (e quindi anche possibilità di scelta), passa attraverso il piacere e il corpo. La ludopedagogia afferma con notevole forza (data anche dalle radici in cui affonda e dall'esperienza d'analisi critica del processo di educazione popolare) che ogni processo educativo volto al cambiamento, deve **comprendere, riconoscere e sostenere lo spazio del non ancora conosciuto** che ognuno di noi porta dentro di sé. Incertezza, sconosciuto, spazio non definito sono termini solitamente interpretati in maniera negativa: in contesti in cui l'efficacia e l'efficienza sono gli unici parametri orientanti l'azione, questi termini spesso, non trovano nemmeno possibilità di verbalizzazione. La ludopedagogia afferma, invece, la necessità di abitare questi luoghi in cui i paradigmi conoscitivi che solitamente usiamo nella quotidiana costruzione della nostra relazione al mondo, sono meno rigidi, più informi, sfuocati. Per questo la sua attenzione si rivolge contemporaneamente allo spazio del gioco e a quello del corpo. Nel linguaggio pedagogico quando si parla dell'attività del giocare, riferendosi ai più piccoli di età, si usa spesso anche il termine attività ludico-esplorativa per sottolinearne l'importanza e indicarne la funzionalità rispetto alla crescita del soggetto e all'apprendimento... nel "tempo adulto", quali, quanti e quando ci sono

---

\* Si ringrazia per l'aiuto fornito all'autrice Stefania Di Campi, coordinatrice attività della ONG MAIS (Movimento per l'autosviluppo l'interscambio e la solidarietà), sia in merito alla raccolta documentale sia per il confronto teorico-metodologico funzionale alla stesura del contributo.

momenti in cui ci è permesso (ci permettiamo) di esplorare, di andare alla ricerca, di scoprire? Spesso ciò accade esclusivamente in condizioni di grande necessità, nei momenti di crisi, quando cioè è inevitabile, perché gran parte degli schemi interpretativi che ci siamo faticosamente costruiti non è più utile, superata dall'unicità della realtà stessa.

Educazione e corpo è un altro binomio di rara applicazione. Il senso in cui viene utilizzato nella ludopedagogia è relativo all'interesse di (prendendo a prestito il titolo di un noto libro della scuola di Reggio Children) “rendere visibile l'apprendimento” (Giudici, Rinaldi, Krechevaky, 2001). In un'ottica pedagogica l'elemento più prezioso di ogni apprendimento è il processo, il modo in cui esso avviene. L'osservazione del corpo permette l'osservazione del processo; le domande che accompagnano l'osservazione sono gli strumenti necessari a mantenere aperta la relazione e l'interazione educativa che permette l'apprendimento stesso. Azione, osservazione, ascolto del corpo, interrogazione per accedere alle sensazioni, a nuove percezioni e conoscere il processo di apprendimento (che è anche processo di costruzione dell'identità).

## 2. Ludopedagogia: gioco e corpo come risorse della conoscenza e dell'apprendimento

La ludopedagogia che trae il proprio nutrimento anche dalla teoria bioenergetica di Lowen, individua come spazi privilegiati di “apertura” al non ancora conosciuto, l'atto di giocare e l'attività con e sul corpo. Il gioco e il lavoro sul corpo sono, infatti, considerati **strumenti di trasformazione dell'individuo, di cambiamento delle attitudini, di messa in discussione degli schemi**. Sono luoghi in cui, se è possibile l'allontanamento dal pensiero, dal giudizio, dalla necessità angusta di dare una risposta/definizione, se è possibile cioè, per un breve arco di tempo, l'abbandono di sé e delle proprie certezze, si può vivere altre e nuove forme di agire, di viverci, di essere. Si rende possibile in altre parole, una risignificazione (temporanea) del reale. Vale a dire, ciò di cui si fa esperienza è una nuova modalità di lettura del contesto, di relazione con l'oggetto o con un altro soggetto, si fornisce una risposta non usuale, né automatica. Si rendono, dunque, disponibili nuovi percorsi conoscitivi per le dimensioni cognitiva, emotiva, e corporea.

Nel settembre 2003 è stata realizzata a Montevideo la V Biennale internazionale del gioco, gli esempi qui riportati si rifanno al testo relativo pubblicato nel 2005 da UNICEF Uruguay. Tra i vari laboratori organizzati per quell'occasione, finalizzati all'indagine dei vari aspetti che “il gioco mette in gioco” nel suo divenire, fu ritagliato uno spazio di tempo per un laboratorio dedicato ai suggerimenti, alle critiche, alle segnalazioni dei partecipanti alla precedente biennale, allo scopo di garantire uno spazio di continuità tra la precedente esperienza e quella che sarebbero andati a costruire. Una delle esigenze emerse, condivisa con l'edizione precedente, fu quella di riuscire a portare i contenuti della biennale fuori dalla sede della biennale stessa. Così il gruppo che s'incaricò di accogliere quest'esigenza si riunì per sviluppare un'idea. Visto che il tema della V biennale era *La escondida*, il gruppo decise di scendere nelle piazze e giocare a nascondino con l'intera città. La

cosa fu possibile attraverso un processo di trasformazione che partendo dall'idea classica del nascondino, con le regole che tutti noi conosciamo, costrinse i partecipanti a riformulare le regole stesse ma nel rispetto dell'idea del nascondino. Il gruppo decise di giocare a nascondere cose e persone... per far ciò si dotò di un vero e proprio paracadute. Il paracadute divenne, attraverso le persone che lo animavano, l'oggetto per nascondere, oscurare, chiudere alla vista, per velarsi. Con questo "nuovo" strumento le persone iniziarono a percorrere le strade e a nascondere prima bambini, parchi gioco, genitori, nonni, poi macchine, motorini, statue, autobus e persone comuni, ognuna con la propria reazione all'evento. A chi chiedeva stupito l'oggetto di quel fare veniva risposto semplicemente: «Stiamo giocando a nascondino». Dalle testimonianze di quel giorno emergono emozioni e vissuti adulti sul gioco liberatorio, sulla possibilità di portare finalmente nelle piazze in maniera esplicita e condivisa l'agire allegro, senza senso logico. La trama di quel senso è, infatti, da ricercare altrove...

L'attività ludica, è stata oggetto di numerosi studi da parte di molteplici discipline (filosofia, sociologia, antropologia, etnologia, psicologia e pedagogia): la letteratura che ne è scaturita ci ha mostrato<sup>1</sup> che essa risponde a una molteplicità di funzioni e praticamente infinite sono le forme in cui essa si è manifestata e si manifesta tuttora nell'attività umana. La via attraverso cui la ludopedagogia ha raccolto e sistematizzato tali elementi investe due dimensioni: quella estetica e quella etica.

**Il gioco allerta i nostri sensi**, richiama a sé la nostra sensibilità di fronte alla forma. Attraverso la circostanza pratica che si attiva in esso, il soggetto è chiamato a confrontarsi con tale forma, così come nell'esperienza artistica il processo ludico la reinterroga e ne crea di nuova. Nel gioco, attraverso il corpo statico o in movimento o con la mediazione di altri strumenti, è possibile alterare, trasformare, non rispettare le categorie predefinite e fissate socialmente. Così come l'opera d'arte, il gioco si caratterizza per la sua natura libera (nel senso di scelta presa liberamente), estranea agli schemi della vita sociale, alla convenzionalità e come esperienza di far apparire ciò che in questo momento non esiste. Mentre si distanzia dall'opera d'arte stessa, spesso eccessivamente legata alla performance, per la sua natura improduttiva, disinteressata e autotelica (cioè fine a se stessa). Possiamo concepire il gioco come un oggetto d'arte, come un'azione artistica effimera e non sempre tangibile. Il gioco ci offre un'eccellente opportunità per attraversare un'esperienza estetica definendosi all'interno di una situazione che ci pone in contatto con i nostri meccanismi di percezione sensibile attraverso la forma e il vissuto emotivo.

Il gioco, assieme all'espressione artistica, coabita nel territorio di ciò che non può essere afferrato dalla ragione formale, abita il luogo della primitività, dell'ingenuità, in cui ciò che è, è reso possibile solo dalla raffinata sensibilità dell'intuizione come una delle tante forme di conoscenza e comprensione del reale.

Il gioco contiene in sé la funzione della conoscenza ma anche la trascende assumendo anche la funzione di decostruire il conosciuto per attivare, abitare nuove co-

---

<sup>1</sup> Ci si limita a indicare solo alcuni testi tra tanti: cfr. Huizinga, 1973; Piaget, 1972; Winnicott, 1974; Bruner, 1978; Bruner, Jolly, Sylvia (a cura di), 1981; Bateson, 1996; Bettelheim, 1997; Kaiser, 2001.

noscenze e comprensioni della realtà che si producono attraverso l'esperienza di lasciarsi attraversare dagli altri, differenti e non abituali dispositivi di apprendimento (*La escondita*, 2005, p. 239)

In entrambi si nasconde un desiderio profondo, ed entrambi contengono l'incertezza del risultato.

**Il gioco è anche esperienza etica** per suo tramite si afferma la legittimità di esistenza dell'*homo ludens* accanto all'*homo sapiens*, si afferma la serietà e l'importanza del gioco nella vita di ognuno. Esprimiamo una profonda etica quando giochiamo e soprattutto da adulti ci mettiamo in gioco, l'affermazione del valore del piacere, dell'allegria, dell'attività pratica, del vissuto emozionale, dell'incontro e dello scontro rispettoso contenuti nel gioco come parte della morale e dei costumi di una civiltà. Si impara nel gioco a rispettare le regole, a crearle, a cambiarle, perfino a eluderle per comprendere che così facendo si cambia il gioco, si cessa di poterlo condividere. Poter ancora sostenere una dimensione etica che contiene queste caratteristiche è palesemente una scelta ponderata e consapevole. La dimensione etica del gioco che la ludopedagogia afferma è quella che si basa sullo scambio reciproco, la gratuità del gioco stesso dove l'azione è retta non solo dalla volontà di vincere ma anche e soprattutto di giocare e dove l'azione non è valida se per raggiungere l'obiettivo "sacrifica" l'avversario. Il gioco a cui la ludopedagogia fa riferimento è quel gioco che si autoalimenta e si rigenera e non che sta dentro il luogo asfittico dell'autoreferenzialità. Il gioco con tali caratteristiche è pertanto un dispositivo culturale e il modo in cui si gioca e si definiscono le regole narra della dimensione etica in essa costruita. Si comprende così perché la ludopedagogia definisce il gioco un'esperienza **lud-est-etica**.

L'altra area d'intervento su cui si focalizza la ludopedagogia (e che in questo testo si trova separata dal gioco solo per ragioni pratiche) è il **lavoro con e sul corpo**. Esso implica necessariamente **lavorare sul limite, sulle emozioni, sull'ascolto, sull'osservazione partecipante**. Riuscire a entrare in relazione con il proprio corpo impone il sottomettersi della ragione e del pensiero a un vocabolario e un linguaggio difficili da gestire con le parole. Incontrare il corpo ci pone nell'incontro con emozioni, ricordi, vissuti corporei, sintomi, zone buie che molto spesso rimuoviamo, allontaniamo nel senso che a esse riserviamo un luogo che non è quello del reale, del presente, della coscienza. La ludopedagogia che trova in Uruguay il suo terreno fertile – territorio composto da una popolazione martoriata nel corso della sua storia da una successione di dolori, delusioni e ingiustizie – intende con il lavoro su e con il corpo portare alla luce quanto rimosso, quanto culturalmente non riconosciuto: «estamos sencillamente ponendo a las personas en el lugar que le corresponde» (*La escondita*, 2005, p. 33). Il luogo che corrisponde a ogni persona è se stessa, nel contesto e nel periodo storico in cui si trova a vivere, attraversata dalla consapevolezza. Tale ricerca si basa su l'assunto che ignorare un trauma non conduce alla sua "magica" scomparsa, piuttosto all'attivazione nel soggetto di strategie disfunzionali che non hanno ricadute solo sul soggetto che le realizza ma anche sulle generazioni successive. Ogni singola emozione, sia essa positiva o negativa, attraversa e coinvolge tutto il nostro corpo. Le emozioni, come ben ci mostra l'e-

sperienza, influenzano permanentemente molte delle funzioni vitali del corpo: la respirazione, la pressione arteriosa, il rinnovamento delle cellule, la temperatura del corpo. Il nostro corpo con i suoi neurotrasmettitori è una rete di comunicazione efficiente e intelligente. Ogni sistema presente nel corpo anche se distinto, ha relazioni più o meno dirette con l'altro, semplicemente perché il corpo è un organismo, un'unità sensibile. Negare le emozioni comporta spesso dirigerle inconsapevolmente contro se stessi e/o gli altri.

La ludopedagogia si pone non solo come strumento politico e sociale ma anche, per certi aspetti, come strumento terapeutico, con lo specifico lavoro sul corpo (realizzato attraverso la danza, il tai-chi, lo yoga) l'orientamento è quello di partire da ciò che c'è, da ciò che si rende manifesto, per poi rafforzare quello che ognuno esprime e così attivare il sistema globale di guarigione che ogni corpo possiede.

### 3. La metodologia della ludopedagogia

L'importanza e la necessità, per un reale cambiamento, della valorizzazione della conoscenza pratica, sono alla base della metodologia della ludopedagogia. La cultura che ci attraversa si caratterizza per una generale e diffusa, e molto spesso "subita", supremazia della conoscenza teorica su quella concreta. Tale uso massiccio della conoscenza teorica spesso si affianca a una svalutazione di quella pratica. L'attività pratica, invece, non è un semplice prolungamento dell'attività teorica, non si riduce alla sua proiezione, non è l'esteriorizzazione di un'idea perché non si limita a rifletterla, essa è piuttosto *habitat* necessario e fecondo degli stessi pensieri: il pensiero si svolge, cresce e matura attraverso il confronto continuo con l'esperienza. Riconoscendo la propria radice nella pedagogia attiva di Freinet, il laboratorio ludopedagogico si basa sulla non separazione della teoria dalla prassi. Perché l'attività pratica non rimanga isolata, finita in sé stessa, è necessario che sia elaborata e analizzata: essa, infatti, si trasforma in esperienza quando si realizza la possibilità di trasformarla in un sapere cosciente e trasferibile. Perché ciò avvenga nella ludopedagogia, gli adulti prima invitati a giocare sono, successivamente, sollecitati a esplicitare una riflessione cosciente su quanto agito e vissuto. Il processo attraverso cui i soggetti sono chiamati a partecipare passa attraverso le fasi azione-riflessione-azione. Lo spazio riservato, successivo alla pratica, è utilizzato per portare attenzione a quello che si è fatto, ciò permette un'osservazione di sé che parte dall'ascolto e dal silenzio. Da questo spesso scaturisce o un ulteriore silenzio che narra dell'incontro con la parte ombra di noi, del non dicibile, del pauroso, oppure una parola che non è più "noiosa" ma vitale. Le parole – che in quest'epoca della comunicazione sono spesso abusate, svuotate di senso e significato – attraverso l'agire si riattivano e le narrazioni reciproche sostengono l'arricchimento del significato delle parole stesse. Raccontare e analizzare criticamente quello che si è fatto all'interno di un gruppo permette l'osservazione di sé, l'ascolto degli altri, l'ampliamento dell'esperienza, la materialità e vitalità delle parole.

Le tre dimensioni, dunque, su cui si basa la ludopedagogia sono quella corporea, (ri)creativa, verbale/cognitiva. Il gioco (come esperienza lud-est-etica) e il lavo-



ro sul corpo sono adottati come spazi simbolici proposti agli adulti, valorizzati e utilizzati attraverso una prospettiva educativa e quindi proposti come luoghi d'apprendimento consapevole e condiviso con altri soggetti.

Un utile esempio per comprendere il piano e il modo in cui s'inserisce il metodo ludopedagogico nella pratica riflessiva è senz'altro rappresentato dall'organizzazione delle giornate formative realizzate a Torino, a opera del MAIS (Movimento per l'autosviluppo l'interscambio e la solidarietà), dal titolo *L'infanzia in gioco: metodologie ludopedagogiche per cittadini/e in crescita*, 11-14 ottobre 2005. In esse, tutto il percorso – dalla presentazione delle giornate, all'analisi di tematiche quali il lavoro minorile, la violenza e l'abuso – sono state affrontate e sostenute da giochi e attività con e sul corpo. I partecipanti che s'iscrivevano ai diversi laboratori sono stati chiamati nella prima parte della giornata ad ascoltare le relazioni sul tema in cui venivano presentati dati, riflessioni e approfondimenti inerenti le tematiche trattate; nel pomeriggio, in parallelo con gruppi di lavoro costituiti da adolescenti, gli è stato chiesto d'interagire tra loro e con la tematica trattata attraverso giochi e proposte di esperienze che coinvolgevano il corpo.

Nella V Biennale del gioco sopra citata, l'ultimo giorno come spesso nei seminari accade, è stato dedicato alla chiusura del seminario stesso e pertanto buona parte della mattinata è stata occupata da una tavola rotonda finalizzata a questo. Per permettere/agevolare l'intervento di ognuno anche in questo caso è stato escogitato un gioco chiamato "sistema del teatro aperto". Ogni persona presente aveva un cartellino verde. Le persone già posizionate al tavolo per fare il proprio intervento, un cartellino arancione. Il tempo a disposizione per parlare era di tre minuti. Era prevista un'aggiunta di un minuto se la persona lo richiedeva e l'uso di questo minuto in più era segnalato da un cartellino rosso. Se il minuto in più non era rispettato la segnalazione diventava più evidente attraverso uno strumento che produce un forte rumore, dopodiché nessuno poteva ascoltare più ciò che l'interlocutore stava dicendo. Se la persona con il cartellino verde desiderava parlare doveva sostituire il proprio cartellino con un cartellino arancione ovvero con quello di qualcuno che stava parlando. La persona che faceva l'intervento, vedendo cambiare davanti a sé il colore del proprio cartellino, capiva così che era stata richiesta la postazione di oratore da un altro soggetto, così quando questo finiva l'intervento prendeva il cartellino verde lasciandogli e andava a occupare un posto tra il pubblico. Il sistema appare macchinoso solo nella lettura, nel suo farsi è più semplice. Esso inserisce i partecipanti in un contesto serio e dinamico al contempo. Serio perché le regole sono chiare e condivise da tutti, dinamico perché lo spazio di massima attenzione è reso disponibile a tutti, dalle regole stesse. Questo gioco rompe gli schemi dell'oratoria tradizionale in cui parla solo il soggetto a cui viene delegato "il sapere" e spesso senza seri limiti di tempo. Rompe gli schemi perché inserisce condizioni comunicative più paritarie e dinamiche di scambio. Questo gioco:

- rende visibile la dinamica comunicativa, la espone, così che tutti possano essere attivi nel suo rispetto e regolamentazione;
- responsabilizza chi parla circa i tempi dell'esposizione;
- responsabilizza chi ascolta, nel non lasciar vuoto lo spazio, o non lasciar sola una persona;

- richiama una maggiore attenzione da parte di tutti;
- promuove la consapevolezza della costruzione collettiva dell'analisi e quindi della conoscenza.

L'interesse di presentare questa riflessione intorno alla ludopedagogia nasce in risposta a una valutazione di carenza di informazioni circa questa metodologia educativa ma anche in relazione all'interrogativo sulla sua "esportabilità", ovvero sulla sua utilità in un contesto storico-economico-culturale diverso da quello dell'America latina. Le dimensioni su cui essa insiste non sono una "novità" per chi lavora nel campo educativo e sociale... la loro aggregazione invece sì. Chi educa, chi lavora con e dentro la relazione, sa che ciò che veramente educa non sono gli oggetti, le metodologie, le tecniche specifiche ma il filo invisibile che connette tra loro tutti questi elementi. La funzionalità nell'apprendimento della conoscenza pratica, l'attività ludica, le parole del corpo, la necessità della condivisione collettiva per una crescita che non parla solo dell'individuo ma anche della sua relazione al mondo, sono strumenti, approcci, tecniche che se, come nella persona, non trovano un legame, un nesso, perdono di senso.

La ludopedagogia è un tentativo di reticolo che può trovare senso e utilità anche in un contesto come il nostro di relativo benessere, di meno consapevole ingiustizia sociale, perché afferma ancora una volta la relazione tra conoscenza di sé e possibilità di scelta che ogni individuo, ogni società ha il diritto di esercitare.

## Riferimenti bibliografici

AA.VV.

2005 *La escondita. Ética y estética en el juego*. Memorias de la V Bial Internacional del Juego, Montevideo, UNICEF

Bateson, G.

1996 *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca"*, Milano, Raffaello Cortina

Bettelheim, B.

1997 *Il mondo incantato*, Milano, Feltrinelli

Bruner, J.

1978 *Il gioco*, Roma, Armando editore

Bruner, J., Jolly, A., Sylva, K.

1981 *Il gioco: ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*, 4 voll., Roma, Armando editore

Castelo, A.

1998a *El Derecho a jugar o La trascendencia de lo inútil*, esposizione realizzata all'interno del seminario *Derechos de niños, niñas y adolescentes en la vida cotidiana - ¿Para qué un nuevo código?*, I.M.M. - Salón Dorado, Montevideo, maggio

1998b *El Ocio, un Neg-Ocio, su misma negación*, Montevideo, agosto

1998c *Atajos con dones de juego*, esposizione realizzata all'interno del Seminario *La Salud de los jóvenes: conocer para prevenir*, Montevideo, 3 settembre

Centro La Mancha

1994 *El Juego como transgresión a la Muerte*, Conferencia Central de la Primera Bial Internacional del Juego, Montevideo, agosto



- 1998a *Hechos y Desechos*, Conferencia Central de la II Bienal Internacional del Juego, Montevideo, settembre
- 1998b *Origami: el lugar elegido. Ensayo sobre el lugar del juego en una época "sin nombre"*, Conferencia Central de la II Bienal Internacional del Juego, Montevideo, settembre
- Giudici, C., Rinaldi, C., Krechevsky, M. (a cura di)**
- 2001 *Making learning visible: children as individual and group learners*, Reggio Emilia, Reggio Children
- Huizinga, J.**
- 1973 *Homo ludens*, Torino, Einaudi
- Kaiser, A.**
- 2001 *Genius ludi: il gioco nella formazione umana*, Roma, Armando
- Piaget, J.**
- 1972 *La formazione del simbolo nel bambino*, Firenze, La Nuova Italia
- Winnicott, D.**
- 1974 *Gioco e realtà*, Roma, Armando editore