

Roberto Farné

In-ludere
**Gioco, sport
e formazione**



PEDAGOGIA **ZANICHELLI**

Roberto Farné

In-ludere

Gioco, sport e formazione

Se vuoi accedere alle risorse online riservate

1. Vai su **my.zanichelli.it**
2. Clicca su *Registrati*.
3. Scegli *Studente*.
4. Segui i passaggi richiesti per la registrazione.
5. Riceverai un'email: clicca sul link per completare la registrazione.
6. Cerca il tuo codice di attivazione stampato in verticale sul bollino argentato in questa pagina.
7. Inseriscilo nella tua area personale su **my.zanichelli.it**

Se hai già effettuato la registrazione, per accedere ai contenuti riservati ti serve solo il codice di attivazione.

Diritti riservati

I diritti di pubblicazione, riproduzione, comunicazione, distribuzione, trascrizione, traduzione, noleggio, prestito, esecuzione, elaborazione in qualsiasi forma o opera, di memorizzazione anche digitale e di adattamento totale o parziale su supporti di qualsiasi tipo e con qualsiasi mezzo (comprese le copie digitali e fotostatiche), sono riservati per tutti i paesi. L'acquisto della presente copia dell'opera non implica il trasferimento dei suddetti diritti né li esaurisce.

Fotocopie e permessi di riproduzione

Le fotocopie per uso personale (cioè privato e individuale, con esclusione quindi di strumenti di uso collettivo) possono essere effettuate, nei limiti del 15% di ciascun volume, dietro pagamento alla S.I.A.E. del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Tali fotocopie possono essere effettuate negli esercizi commerciali convenzionati S.I.A.E. o con altre modalità indicate da S.I.A.E.

Per le riproduzioni ad uso non personale (ad esempio: professionale, economico, commerciale, strumenti di studio collettivi, come dispense e simili) l'editore potrà concedere a pagamento l'autorizzazione a riprodurre un numero di pagine non superiore al 15% delle pagine del presente volume.

Le richieste vanno inoltrate a:

Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali (CLEARedi),
Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano
e-mail: autorizzazioni@clearedi.org e sito web: www.clearedi.org

L'autorizzazione non è concessa per un limitato numero di opere di carattere didattico riprodotte nell'elenco che si trova all'indirizzo

www.zanichelli.it/chi-siamo/fotocopie-e-permessi

L'editore, per quanto di propria spettanza, considera rare le opere fuori del proprio catalogo editoriale. La loro fotocopia per i soli esemplari esistenti nelle biblioteche è consentita, anche oltre il limite del 15%, non essendo concorrenziale all'opera. Non possono considerarsi rare le opere di cui esiste, nel catalogo dell'editore, una successiva edizione, né le opere presenti in cataloghi di altri editori o le opere antologiche. Nei contratti di cessione è esclusa, per biblioteche, istituti di istruzione, musei e archivi, la facoltà di cui all'art. 71-ter legge diritto d'autore.

Per permessi di riproduzione, diversi dalle fotocopie, rivolgersi a ufficiocontratti@zanichelli.it

Licenze per riassunto, citazione e riproduzione parziale a uso didattico con mezzi digitali

La citazione, la riproduzione e il riassunto, se fatti con mezzi digitali, sono consentiti (art. 70 bis legge sul diritto d'autore), limitatamente a brani o parti di opera, a)

esclusivamente per finalità illustrative a uso didattico, nei limiti di quanto giustificato dallo scopo non commerciale perseguito. (La finalità illustrativa si consegue con esempi, chiarimenti, commenti, spiegazioni, domande, nel corso di una lezione);
b) sotto la responsabilità di un istituto di istruzione, nei suoi locali o in altro luogo o in un ambiente elettronico sicuro, accessibili solo al personale docente di tale istituto e agli alunni o studenti iscritti al corso di studi in cui le parti di opere sono utilizzate;
c) a condizione che, per i materiali educativi, non siano disponibili sul mercato licenze volontarie che autorizzano tali usi.
Zanichelli offre al mercato due tipi di licenze di durata limitata all'anno accademico in cui le licenze sono concesse:

A) licenze gratuite per la riproduzione, citazione o riassunto di una parte di opera non superiore al 5%. Non è consentito superare tale limite del 5% attraverso una pluralità di licenze gratuite,

B) licenze a pagamento per la riproduzione, citazione, riassunto parziale ma superiore al 5% e comunque inferiore al 40% dell'opera. Per usufruire di tali licenze occorre seguire le istruzioni su www.zanichelli.it/licenzeeducative

L'autorizzazione è strettamente riservata all'istituto educativo licenziatario e non è trasferibile in alcun modo e a qualsiasi titolo.

Garanzie relative alle risorse digitali

Le risorse digitali di questo volume sono riservate a chi acquista un volume nuovo: vedi anche al sito www.zanichelli.it/contatti/acquisti-e-recesso le voci *Informazioni generali su risorse collegate a libri cartacei e Risorse digitali e libri non nuovi*.

Zanichelli garantisce direttamente all'acquirente la piena funzionalità di tali risorse.

In caso di malfunzionamento rivolgersi a assistenza@zanichelli.it

La garanzia di aggiornamento è limitata alla correzione degli errori e all'eliminazione di malfunzionamenti presenti al momento della creazione dell'opera. Zanichelli garantisce inoltre che le risorse digitali di questo volume sotto il suo controllo saranno accessibili, a partire dall'acquisto, per tutta la durata della normale utilizzazione didattica dell'opera. Passato questo periodo, alcune o tutte le risorse potrebbero non essere più accessibili o disponibili: per maggiori informazioni, leggi my.zanichelli.it/fuoricatalogo

Soluzioni degli esercizi e altri svolgimenti di compiti assegnati

Le soluzioni degli esercizi, compresi i passaggi che portano ai risultati e gli altri svolgimenti di compiti assegnati, sono tutelate dalla legge sul diritto d'autore in quanto elaborazioni di esercizi a loro volta considerati opere creative tutelate, e pertanto non possono essere diffuse, comunicate a terzi e/o utilizzate economicamente, se non a fini esclusivi di attività didattica.

Diritto di TDM

L'estrazione di dati da questa opera o da parti di essa e le attività connesse non sono consentite, salvi i casi di utilizzazioni libere ammessi dalla legge. L'editore può concedere una licenza. La richiesta va indirizzata a tdm@zanichelli.it

Realizzazione editoriale: Neri Studio Editoriale, Bologna

Copertina:

– Progetto grafico: Falcinelli & Co., Roma

– Immagine di copertina: © malerapaso/Getty Images

Prima edizione: marzo 2024

Ristampa: **prima tiratura**

5 4 3 2 1 2024 2025 2026 2027 2028

Realizzare un libro è un'operazione complessa, che richiede numerosi controlli: sul testo, sulle immagini e sulle relazioni che si stabiliscono tra essi. L'esperienza suggerisce che è praticamente impossibile pubblicare un libro privo di errori.

Saremo quindi grati ai lettori che vorranno segnalarceli.

Per segnalazioni o suggerimenti relativi a questo libro scrivere al seguente indirizzo:

Zanichelli editore S.p.A.
Via Irnerio 34
40126 Bologna
fax 051293322
e-mail: linea_universitaria@zanichelli.it
sito web: www.zanichelli.it

Prima di effettuare una segnalazione è possibile verificare se questa sia già stata inviata in precedenza, identificando il libro interessato all'interno del nostro catalogo online per l'Università.

Per comunicazioni di tipo commerciale: universita@zanichelli.it

Stampa:

per conto di Zanichelli editore S.p.A.

INDICE

Prefazione	VII
Introduzione	IX
1. Il senso pedagogico del gioco	1
Un conflitto di interessi	1
<i>Da ludendo docere a ludendo discere</i>	3
La naturale educazione del gioco	10
<i>Lifelong playing</i>	12
2. Umanesimo ludico	14
La scoperta dell'infanzia che gioca	14
La Casa Giocosa	17
Equilibrio e armonia	19
3. La natura del gioco	24
Il contributo di Karl Groos	24
I giochi degli animali	26
Il gioco degli esseri umani	32
Ambiguità e adattamento	34
4. La cultura <i>sub specie ludi</i>	36
Il gioco come materia prima	36
Le azioni del gioco	39
Infantilismo ludico	40
Da <i>in-ludere</i> a <i>de-ludere</i>	42

5. Le strutture del gioco	46
Come si gioca	46
<i>Agon e alea</i> : che cosa insegnano	50
<i>Mimicry e ilinx</i> : che cosa insegnano	52
6. Il tempo e lo spazio	58
Chronos e Kairos	58
Perdere e guadagnare tempo	62
Lo spazio: percezioni e condizioni	65
Spazi e luoghi	69
Outdoor e indoor	71
7. La città in gioco	74
Il pavimento	74
Il tavolo	76
Lo schermo	79
Le strade	81
Parchi Robinson e Playground	83
Street games	86
Urban games	90
8. Giocattoli	95
Identità del giocattolo	95
Animare le cose	100
Le tre ludoteche	101
Miseria e nobiltà	103
Pedagogia del giocattolo	106
9. La regola e la giustizia	113
Il senso della regola	113
La “politica” del gioco	116
La responsabilità	118
La fortuna è giusta?	120
10. Fenomenologia del gioco	123
Intenzionalità ludica	123
Il gioco secondo Eugen Fink	125
Il contributo di Piero Bertolini	127
Il rischio, l’errore, l’avventura	128
L’apertura al “possibile”	132
11. Il gioco e lo sport	135
Ambigui confini	135
Giocare sportivamente	138
Incomunicabilità fra sport e scuola	139
La leggerezza della competizione	144
Emozioni ed empatia	147

12. Educare con lo sport	151
Il setting	151
Il coach	154
Dal gruppo alla squadra	156
L'esperienza e il suo sapere	160
13. No pain, no gain	164
Quanto costa una medaglia?	164
Fra essere e dover essere	168
Il conflitto formativo	170
Disciplina	173
14. Elogio della palla	177
Premessa	177
La fortuna e il talento	178
Povertà e ricchezza	180
15. Elogio della staffetta e del pentathlon	184
Premessa	184
La staffetta	185
Il pentathlon	189
16. Il nostro "gioco profondo"	193
Rappresentarsi in un gioco	193
In quanti modi si gioca a calcio	196
Bibliografia	201

Le risorse digitali

A questo indirizzo sono disponibili le risorse digitali di complemento al libro:

universita.zanichelli.it/farne

Per accedere alle risorse protette è necessario registrarsi su **my.zanichelli.it** e inserire il codice di attivazione personale che si trova sul bollino argentato nella prima pagina del libro.

Dal sito del libro è possibile:

- visualizzare le **immagini del libro a colori**;
- consultare una **sitografia ragionata**;
- trovare il link per **test interattivi di autovalutazione**;
- accedere direttamente alla versione **Ebook**.

Le risorse digitali protette sono disponibili per chi acquista il libro nuovo.

L'accesso all'Ebook e alle risorse digitali protette è personale, non condivisibile e non cedibile, né autonomamente né con la cessione del libro cartaceo.

PREFAZIONE

In-ludere: gioco, sport e formazione tratta, sulla base di molteplici contributi scientifici, i temi dell'educazione legati all'esperienza ludica e a quella sportiva, assumendo che lo sport sia una forma culturale del gioco e come tale sia presente già nell'infanzia in forma sia spontanea sia organizzata. L'assunto di partenza è che il gioco, nelle sue varie espressioni, svolge un ruolo fondamentale nella formazione della persona, per cui noi siamo anche l'esito dei giochi che abbiamo fatto. L'esperienza ludica e sportiva, nelle sue basi naturali e culturali, si afferma quindi come un campo di ricerca pedagogica sul piano teorico, empirico e pratico, il cui obiettivo è favorire lo sviluppo della cultura e della pratica ludica nel soggetto a partire dall'infanzia e in tutte le età della vita (*lifelong playing*), come attitudine al benessere psicofisico, per un sano stile di vita, contro ogni forma di passività e di dipendenza.

Il testo si rivolge in particolare a studenti e studentesse dei Corsi di studio in Scienze della formazione e in Scienze motorie, dove questo insegnamento e le tematiche che lo connotano sono, seppure con diverse denominazioni, parte del curriculum. Senza trascurare l'interesse emergente sulla cultura del gioco e dello sport anche in altri ambiti delle scienze umane e sociali.

Il libro è organizzato per capitoli tematici, ognuno dei quali sviluppa un argomento specifico che riguarda l'esperienza ludica in chiave pedagogica. Il gioco e lo sport vengono analizzati a volte separatamente, altre volte insieme, poiché sul piano educativo lo sport nelle sue varie espressioni è una forma di gioco. Tre sono i nuclei tematici intorno ai quali il libro si sviluppa:

- il primo riguarda la natura e la cultura del gioco e come fra queste due dimensioni si ponga la riflessione e l'intenzionalità pedagogica e, dunque, che cosa si impara veramente quando si gioca;
- il secondo riguarda i dispositivi su cui il gioco si costituisce come esperienza, quali il tempo e lo spazio, i materiali ludici, l'ambiente;
- il terzo riguarda le relazioni fra il gioco e lo sport, il senso pedagogico della competizione e del rischio, come il gioco sportivo vada considerato parte dell'esperienza formativa nell'età dello sviluppo.

Roberto Farné

INTRODUZIONE

C'è la natura del gioco, poiché i bambini fin dalla loro più tenera età non aspettano che gli adulti insegnino loro a giocare, ma sono biologicamente predisposti a farlo esercitando il proprio corpo, i sensi, esplorando l'ambiente e gli oggetti, sperimentando. Il gioco si sviluppa, cresce con il bambino e al tempo stesso aiuta a crescere. È straordinaria la quantità di apprendimenti e di padronanze che i bambini acquisiscono per via ludica, spontanea e naturale, se non vengono inibiti a farlo da adulti iperprotettivi.

E c'è la cultura del gioco, cioè l'insieme delle modalità e delle forme con cui i giochi si esprimono nei diversi contesti sociali, influenzano le identità di genere, predispongono per via simbolica e metaforica attitudini e orientamenti, ruoli e relazioni. La cultura del gioco è attraversata tanto dalle forme della globalizzazione (basti pensare ai giocattoli e agli sport) quanto da quelle etnoludiche resistenti all'interno di comunità di gioco nelle varie parti del mondo. I giochi cambiano con il mutare della società e della cultura: determinate forme di gioco muoiono o diventano silenti, altre nascono (Berti 2023).

La pedagogia del gioco si muove fra queste due dimensioni: si tratta da una parte di favorire la naturale tensione ludica dell'infanzia, il bisogno primario di giocare in tempi e spazi che consentano un'adeguata libertà di espressione, dall'altra di orientare le forme del gioco sulla base di modelli educativi, su cui si possono esprimere valutazioni critiche, supportate da ricerche. Quando ci si domanda se lo sport che si comincia a praticare fin dall'infanzia faccia bene o male, o quale sia l'impatto dei videogiochi sullo sviluppo emotivo e intellettuale nei soggetti più giovani, o quanto debbano essere protetti i bambini dai rischi fisici che connotano certe pratiche ludiche, ci si pone un problema che è di natura pedagogica nel senso che le risposte sono finalizzate a compiere scelte, a favorire o inibire relazioni ed esperienze.

La pedagogia del gioco ha l'obiettivo di incentivare le attività ludiche e sportive a livello scolastico ed extrascolastico, sulla base di un'intenzionalità educativa orientata in prima istanza a favorire il benessere psicofisico dei soggetti, a contrastare le forme di passività e di dipendenza, a promuovere *empowerment*. Ma per poter fare questo i giochi vanno conosciuti nelle loro logiche interne; essi sono un campo di studio e di ricerca culturale e scientifica, teorica e pratica per nulla inferiore ad altri ambiti di ricerca.

I giochi sono connotati dal principio del piacere e quindi dalla coazione a ripetere, e niente è più forte sul piano educativo della ripetizione: le abilità specifiche per praticare un certo gioco o sport si consolidano, si acquisisce sicurezza nell'azione, si sviluppano capacità strategiche e di problem solving. Questo non perché si tratti di un compito richiesto da qualcuno, ma semplicemente perché piace fare e condividere quel particolare gioco, senza alcun dovere di rendicontazione. Il gioco basta a sé stesso, è di per sé educatore. Giochi come gli scacchi o nascondino, il basket o la scherma, SimCity o I coloni di Catan non appartengono alla categoria dei cosiddetti "giochi educativi", eppure lo sono nel rendere attivi e interattivi i giocatori, nel richiedere loro intelligenza logica, psicomotoria, strategica.

Una buona pedagogia del gioco è quella che promuove, soprattutto nell'età dello sviluppo, la varietà delle esperienze ludiche, poiché giochi diversi contribuiscono a sviluppare competenze e abilità diverse. Come una corretta alimentazione è composta da una varietà di cibi ognuno dei quali dà il proprio apporto alla sana crescita del corpo, pur temperando i gusti personali, così praticare un'attività ludica diversificata fra sport e giochi di ruolo, giochi di ambientazione e di costruzione, logici e di movimento favorisce lo sviluppo di abilità e intelligenze differenti, sul piano sia individuale sia sociale, nel rispetto dei gusti personali per cui certi giochi piacciono più di altri. La parola "dieta", il cui significato originario (dal greco *diaita*) rinvia al concetto di stile di vita, di equilibrio, di salute nel senso olistico, si può applicare non solo allo stile alimentare ma anche al gioco che, se nell'età dello sviluppo è un autentico "alimento" indispensabile alla crescita del soggetto, nelle successive età della vita è un fattore che promuove benessere.

Il gioco può accompagnare tutta la vita di una persona: si chiama *lifelong playing*. Da adulti, ciò che chiamiamo "gioco" è qualunque attività decidiamo di praticare in libertà, per puro piacere, perché ci fa stare bene. Si può giocare a tennis o a calcetto, a canasta o a Risiko, e questi sono giochi in senso stretto, ma con lo stesso senso del gioco si può praticare tracking, leggere libri di fantascienza, arrampicare in montagna, dedicarsi al bricolage. Per me adulto, è gioco quell'attività a cui io do il senso del gioco.

Così come esiste un'educazione alimentare che non è teorica ma pratica, legata al nutrirsi e al gustare i cibi, allo stesso modo esiste un'educazione ludica che promuove la conoscenza e la pratica di giochi diversi. Nello sport questo orientamento vorrebbe dire favorire la multisportività, per cui i bambini fino all'età di nove o dieci anni dovrebbero praticare diverse discipline sportive secondo modalità più ludiche che agonistiche: sport di squadra, attività atletiche, sport di combattimento, nuoto ecc. Questo consentirebbe loro, se vogliono, di orientarsi nella scelta di uno sport elettivo a cui dedicarsi con impegno anche agonistico. Allo stesso modo l'educazione intellettuale nella scuola si basa su discipline e linguaggi diversi: la storia, la matematica, la letteratura ecc.

Educazione al gioco non significa educazione con i giochi educativi, ma mantenere vivo il senso e il gusto del gioco nelle diverse età della vita, contro lo stereotipo che vede con il declinare dell'infanzia la fine dell'età dei giochi: adesso non sei più un bambino, non è più tempo di giochi ma di cose serie. Vale richiamare qui l'aforisma di George Bernard Show: «l'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare».

Che il gioco nelle sue varie forme, compresa quella dei giochi sportivi, sia un fenomeno importante sul piano antropologico come su quello dell'educazione, è un dato di fatto che si può riassumere con l'affermazione che noi siamo anche l'esito dei giochi che abbiamo fatto durante l'infanzia e per tutta l'età dello sviluppo. In altre parole, i giochi hanno contribuito in misura rilevante alla nostra formazione, come i libri che abbiamo letto, i film che abbiamo visto, la musica che abbiamo ascoltato, gli incontri con le figure adulte e ovviamente la scuola. Ognuno di noi potrebbe scrivere, e sarebbe un interessante esercizio di riflessione sul sé e di condivisione con gli altri, la propria ludobiografia (Staccioli 2010), cioè il racconto fin dai primi ricordi che si è in grado di evocare, delle attività ludiche, con le relazioni, gli oggetti, gli spazi che le hanno animate, segnando la nostra crescita. Possiamo rievocare queste esperienze come dei racconti, delle avventure di cui siamo stati protagonisti diretti. Il gioco è narrazione: si può descrivere l'evoluzione di una partita di calcio o a carte, dato che ci sono protagonisti e antagonisti, azioni e reazioni, vincitori e vinti.

La pedagogia del gioco non è la progettazione e la messa in atto di attività ludiche didatticamente funzionali ai curricula scolastici, anche se il "gioco didattico" ha una sua identità nella storia dell'educazione moderna, ma è la valorizzazione della cultura ludica e delle sue pratiche nel processo di formazione. In questo senso lo sport è una forma culturale del gioco, una delle più alte per i valori simbolici che sottende (spesso ampiamente disattesi, ma mai negati). Lo sport è intriso di pedagogia: etica, estetica, pedagogia del corpo, esercizio e fatica per dare il meglio di sé nel confronto con gli altri. L'atletismo sportivo e i suoi giochi nascono in quella Grecia classica dove prendono forma la filosofia e la politica, dove il teatro, lo stadio e il ginnasio definiscono gli spazi pubblici di eventi formativi, dove l'arte esalta la bellezza fisica e atletica come espressione di bellezza interiore, entrambe esito di un processo formativo.

Un gioco funziona perché emoziona e la parola "emozione" ha la stessa radice latina della parola "movimento". Nel gioco avvengono sempre un movimento esterno, del corpo nello spazio, dei pezzi su una scacchiera o su un boardgame, e un movimento interno: quello delle emozioni che l'atto del giocare provoca. In entrambi i casi il gioco educa a gestire e controllare in maniera efficace tanto il movimento esterno funzionale al gioco quanto le emozioni (gioia, delusione, aggressività). Inoltre, uno dei caratteri essenziali del gioco è l'incertezza, il non sapere come andrà a finire, un aspetto destabilizzante in una società come la nostra fortemente orientata sui concetti di programmazione e di controllo, ostile all'idea stessa di imprevisto.

14

ELOGIO DELLA PALLA

■ Premessa

Palla è sinonimo di sfera, e come tale, nella sua forma puramente geometrica, assume un valore simbolico profondo. Nella sua perfezione è la forma da cui hanno origine tutte le altre: un oggetto che si presta a una molteplicità di elementi simbolici e ludici che hanno nel movimento il loro tratto più significativo. La sfera ha in sé una grande potenza evocativa: in questa forma rappresentiamo i pianeti e il Sole (le “sfere celesti”), ma anche gli atomi e le loro aggregazioni in molecole; non a caso si tratta sempre di realtà in movimento, in ciò che consideriamo infinitamente grande e infinitamente piccolo. Essa rappresenta il primo “dono”, nella sequenza dei materiali ludici e didattici ideati da Friedrich Fröbel per i Kindergarten.

La palla come archetipo ludico è presente nella mitologia greca. Zeus bambino, che rischiò di morire divorato come i suoi fratelli dal padre Chronos, venne nascosto in una grotta, accudito ed educato dalla ninfa Adrastea che, per allietare le sue giornate, fece per lui una palla con cui giocare, simbolo di quell’universo-mondo su cui avrebbe dominato e “giocato”.

Il globo, la sfera simbolo del potere, venne ripreso nella raffigurazione degli imperatori di Roma e Bisanzio. Con il diffondersi del cristianesimo acquisì un significato religioso: il *Salvator mundi*, uno dei motivi dell’iconografia cristiana dal XIV secolo, ci mostra Cristo con la mano destra alzata in segno di benedizione e la sinistra che tiene il globo sormontato dalla croce. Un tratto interessante di questa iconografia è che spesso Gesù bambino viene raffigurato in questo atteggiamento; come ha scritto lo storico del cristianesimo e teologo Hugo Rahner (1900-1968), «è il simbolo dell’immane tensione che è in atto tra l’onnipotenza e il gioco, tra la forza di Dio e la debolezza del bambino» (Rahner 1993, p. 23). Secondo questo autore la stessa

idea del Dio creatore viene associata alla dimensione del gioco, per cui l'*Homo ludens* non è che il rispecchiamento del *Deus ludens*. Nella Bibbia, nel libro dei *Proverbi*, la Sapienza parla agli uomini affermando di essere stata presente in tutti i momenti della creazione, accanto a Dio:

«allora io crescevo accanto a lui,
ero la sua delizia giorno dopo giorno,
giocando davanti a lui tutto il tempo,
giocando nel mondo, la sua terra:
le mie delizie sono i figli degli uomini» (*Proverbi*, 8: 30-31).

Figura solida e astratta di straordinaria suggestione geometrica, la sfera era considerata nella filosofia classica il simbolo della perfezione, poiché da qualunque parte la si guardi è sempre uguale a sé stessa.

■ La fortuna e il talento

È interessante chiedersi perché gli sport che chiamiamo “gioco” comprendono il calcio, il tennis, il basket, il rugby ecc., mentre non diciamo che “si gioca” al salto con l’asta, al lancio del disco, a nuotare i 100 metri stile libero, a correre la staffetta. Eppure in tutti questi casi si tratta di discipline con regolamenti e apparati istituzionali rigorosi e, al tempo stesso, di attività fittizie e quindi di giochi, tanto che sono tutte comprese nella dizione ufficiale “Giochi olimpici” (*Olympic Games, Jeux Olympiques*): si nuota, si corre, si lancia, si tira di scherma o con l’arco in un contesto che non ha alcuna rilevanza o utilità pratica. Si potrebbe pensare che nel primo caso la dimensione ludica sia ascrivibile al concetto di squadra: sono giochi di squadra il calcio, il basket e così via, ma non lo è il tennis, almeno nella forma del singolo, mentre nelle altre discipline sportive sono comprese competizioni individuali e a squadre: basti pensare alle staffette nella corsa e nel nuoto, oppure alla ginnastica.

La ragione però credo sia un’altra: sono “giochi” gli sport che si basano sulla palla, qualunque sia la sua dimensione e il modo in cui viene gestita in campo. Questo perché la palla introduce nel gioco sportivo, che rimane agonistico, un elemento di aleatorietà che non appartiene alle altre discipline sportive.

Anche in una corsa ciclistica, in un’esibizione atletica o in una gara di nuoto può accadere qualcosa di imprevisto, ma si tratta di casualità che non fanno parte della normale dinamica di quegli sport, basati essenzialmente sull’impegno agonistico degli atleti. Per quanto si possa essere bravi a gestirla per metterla in un canestro o in una porta avversaria o per fare in modo che gli avversari non riescano a prenderla e a rilanciarla, la palla ha in sé qualcosa di aleatorio (quando è in volo, salta, rimbalza...) che la rende non del tutto controllabile dal giocatore. Una partita si può vincere o perdere per un colpo di fortuna o di sfortuna che dipendono dalla palla in gioco; in questi sport è la palla la vera protagonista, i nostri occhi sono puntati sui suoi movimenti e sui giocatori che se la contendono o ne hanno il momentaneo possesso. È così che la dimensione dell’*alea* entra nei giochi sportivi portandovi un fattore che non contraddice l’*agon* né riduce la sua portata, ma ne accresce il piacere sul piano squisitamente ludico.

Il film di Woody Allen *Match point* (2005) si apre con un'inquadratura fissa sulla rete di un campo da tennis; vediamo la pallina passare da una parte all'altra della rete e immaginiamo che ci siano due giocatori in azione, mentre una voce fuori campo commenta: «Chi disse: è meglio avere fortuna che talento, percepì l'essenza della vita. La gente ha paura di ammettere quanto conti la fortuna nella vita; terrorizza pensare che sia così fuori controllo. A volte in una partita la palla colpisce il nastro, [*fermo immagine sulla pallina che rimbalza sul nastro della rete*] e per un attimo può andare oltre, può tornare indietro. Con un po' di fortuna va oltre, e allora si vince. Oppure no, e allora si perde».

I bambini hanno una predilezione per i giochi sportivi con la palla perché questa è un autentico catalizzatore di gioco: colpire una palla, lanciarla, rincorrerla è ciò che dà vita a un gioco, è l'animazione di un oggetto che, attraverso i giocatori, acquista una propria vitalità fatta spesso di movimenti imprevedibili, tali da sfidare i giocatori stessi. In certi casi sembra persino che sia la palla a giocare con suoi giocatori (o a prendersi gioco di loro). Questo può rendere meno amara la confitta se si può riconoscere che è in parte imputabile alla sfortuna, o meno presuntuosa la vittoria se è stata favorita da un po' di fortuna. E insegna che non sempre il risultato finale è unicamente l'esito delle proprie capacità, della programmazione e della preparazione che l'hanno preceduto. Una chiave di lettura, questa, che va anche al di là del gioco in sé, consentendoci di cogliervi una metafora su come leggere e affrontare gli eventi della vita stessa.

Possiamo dunque considerare la palla il giocattolo degli sport che definiamo "giochi", qualunque sia il modo in cui viene giocata. Non sembri inopportuna la parola "giocattolo" riferita all'ambito dei giochi sportivi, perché di fatto la palla è proprio questo. Un giocattolo non è prescrittivo rispetto al gioco, ma orientativo, nel senso che sono i bambini stessi a definirne le modalità di utilizzo; una bambina o un bambino che prende tra le mani una palla, a seconda delle condizioni in cui si trova (da solo o insieme ad altri, in un ambiente interno o all'aperto) e delle caratteristiche della palla, decide che gioco fare.

Ad aumentare questa dimensione di incertezza ci si è messo il calcio, l'unico sport essenzialmente basato sui piedi con cui lanciare, prendere, controllare la palla. Lo stesso senso del gioco caratterizza anche gli sport che prevedono il lancio della palla con uno strumento: racchetta (tennis, ping-pong), mazza (hockey, baseball), stecca (biliardo). Il regolamento del rugby ha stabilito di giocare con una palla ovale, i cui rimbalzi sono ancora più imprevedibili, e ha fatto di più, un vero e proprio ossimoro ludico: per andare avanti si deve passare la palla a chi sta dietro. Insomma, ogni gioco sportivo che si basa sulla palla stabilisce regole e modalità con cui essa va trattata e controllata, poiché è un oggetto sfuggente, in movimento continuo.

Marco Malvaldi, scienziato e scrittore, ha dedicato un libro al tema delle "regole del gioco" viste alla luce delle leggi della fisica che agiscono sul movimento di una palla in gioco (qualunque sia il gioco): velocità, spinta, attrito, inerzia, traiettorie, deformazione dell'oggetto e così via. Una palla in movimento non anima solo un gioco, ma un vero e proprio laboratorio di fisica e matematica (se si trovano insegnanti di scienze e di educazione motoria didatticamente animati...). Pensiamo alla "geometrica tensione" di un biliardo in cui i giocatori calcolano la forza da imprimere a una boccia rispetto agli angoli dei rimbalzi sulle sponde per colpirne un'altra e mandarla in buca. Eppure, scrive Malvaldi, a dispetto delle nostre intenzioni e dei nostri

calcoli «è la realtà a tramarci contro, e sono le leggi della fisica a ostacolare le nostre intenzioni e i nostri tiri. A volte, soltanto a volte, una combinazione mirabile di talento, follia e culo rende possibile quello che, anche per chi tira, può apparire un miracolo: il gol da centrocampo. Quando capita, consapevoli di quanto sia difficile, godiamocelo ancora di più» (Malvaldi 2015, p. 74).

I giochi che prevedono l'uso della palla nel suo formato più piccolo sono quelli che in passato si facevano per strada o nei cortili, per cui i bambini avevano spesso in tasca alcune biglie (► FIGURA 1) o palline. Questi sono gli unici giocattoli sferici che richiedono ai giocatori di assumere posture a terra, piegati su se stessi o distesi.



© Ivan Calamonte/Shutterstock

FIGURA 1

Una delle opere fondamentali di Piaget, *Il giudizio morale del fanciullo*, la cui prima edizione risale al 1932, si basa su una serie di osservazioni che lo psicologo svizzero condusse su gruppi di bambini di età diverse che giocavano con le biglie. Il suo obiettivo era capire, nelle forme e nelle dinamiche di questi giochi, come i bambini costruissero e introiettassero il sistema di regole e, in ultima analisi, il senso della regola. Il primo dato che Piaget osservò fu la straordinaria varietà di questi giochi, che cambiavano nomi, forme, rituali anche a pochi chilometri di distanza.

Povertà e ricchezza

Tracciare una “fenomenologia della palla” significa mettere al centro la relazione che si stabilisce con questo oggetto, che non è un semplice strumento di gioco, ma si carica di significati, di un'intenzionalità affettiva e ludica che fa parte della soggettività e dell'intersoggettività del bambino. Oggetto astratto nella sua forma, antichissimo nella sua storia, esso rappresenta il giocattolo emblema dei giochi motori e sportivi, di cui è il vero protagonista.

«La palla nel volley viene schiaffeggiata, nel basket sballottata e scaraventata dentro un canestro, nel rugby i giocatori fanno di tutto per liberarsene al più presto portandola fuori, oltre la meta. Nel calcio no, nel calcio la palla è adorata, coccolata, vezzeggiata dal giocatore [...]. C'è tra l'uomo e la palla un rapporto di tenerezza che difficilmente troviamo negli altri sport. Per capire tutto questo, per un attimo dovremmo immaginare di avere nei piedi la stessa padronanza che abbiamo nel controllare gli oggetti con le nostre mani. Allora sì che potremmo accarezzare e coccolare una palla come fosse una tenera amante e come sanno fare certi calciatori. Ma questo è un dono riservato a pochi» (Maone 2004, p. 45).

Quello appena riportato è un brano tratto dal libro *Bambini in movimento. Il gioco e lo sport con una palla diversa da tutte le altre*. L'autore è Antonio Maone, un medico sportivo che svolge attività di ricerca e di formazione, occupandosi in particolare di metodologie dell'allenamento e di educazione attraverso lo sport. Il libro di Maone è una bellissima dichiarazione d'amore nei confronti di questo oggetto e di ciò che esso provoca: semplicemente il desiderio di giocare. Una dichiarazione

d'amore che unisce al linguaggio scientifico la descrizione, la narrazione e la tassonomia, dove dialogano insieme medicina, pedagogia, psicologia, perché non esiste una scienza del gioco: il gioco è un'esperienza umana così profonda e complessa che per essere studiata e utilizzata sul piano educativo e terapeutico richiede competenze aperte, sistemiche, quelle che si formano, prima che sui libri, sui campi da gioco.

Nel libro di Maone la palla diventa l'oggetto-emblema dell'attività ludica infantile – come dire “In principio era la Palla...” –, ma non solo da un punto di vista archeologico e culturale. Dalla palla si può partire e ad essa si può arrivare come punto di riferimento nel percorso formativo dei bambini, per i quali giocare è tanto importante quanto alimentarsi, essere amati e curati, istruirsi. Alcuni si affezionano alla loro palla o al pallone con cui amano giocare. Maone illustra 62 attività di gioco motorio con la palla che i bambini da soli o insieme ad altri possono fare, mettendo in evidenza i caratteri psicomotori e sociomotori che questi giochi hanno, in altre parole, il loro “principio attivo”. Se chiediamo a un bambino o a una bambina di oggi quanti giochi con la palla conosce, credo che non andremo oltre “i soliti noti”, che sono pochi.

Forse qualcuno di voi ricorda di aver giocato a palla da bambino anche da solo, sfidando la palla. Ci si metteva davanti a un muro a una certa distanza, si lanciava la palla facendola rimbalzare contro il muro e la si prendeva con le mani dopo averle battute prima davanti a sé, una o due volte, poi dietro la schiena, poi facendo una giravolta su sé stessi e così via, rendendo il gioco sempre più difficile. Questo gioco tradizionalmente era accompagnato da una filastrocca che ne ritmava i passaggi¹. Quando si sbagliava e la palla cadeva, si ricominciava da capo. Un gioco (come altri) che non veniva “insegnato”, in cui non c'era nulla da vincere, ma che rappresentava semplicemente una sfida con sé stessi, perché richiedeva padronanza motoria e prontezza di riflessi².

Si possono organizzare molte attività di educazione motoria con i bambini, fin dalla scuola dell'infanzia, in forma di gioco con una palla, per sviluppare competenze importanti in quell'età in cui movimento e intelligenza sono strettamente connessi. Non si tratta di fare ginnastica, esercizi corporei astratti che i bambini eseguono come compiti, ma senza comprenderne il senso. Imparare a lanciare e a prendere una palla, oppure a schivarla, a farla rimbalzare per terra camminando, calcolare di farla rimbalzare tre volte prima che tocchi il muro a una certa distanza, lanciarla dentro un cesto o un cerchio, e così via, sono fra i tanti giochi-esercizi in cui la palla è il “materiale didattico”. Nelle proposte didattiche di Jean Le Boulch (1924-2001), fondatore della psicomotricità funzionale di orientamento fenomenologico, essa è uno strumento privilegiato per sviluppare nel bambino, in particolare nell'età della scuola dell'infanzia, attraverso una serie di giochi, gli apprendimenti fondamentali su consapevolezza dello schema e dell'orientamento corporeo, coordinamento motorio, padronanza e controllo dei movimenti (Le Boulch 2000).

Marco Calamai, dopo essere stato allenatore professionista di basket nella serie A, ha deciso di insegnare questo sport ai ragazzi con disabilità psichiche o comportamentali. L'idea da cui parte è che, a differenza di altri sport dove la palla deve essere colpita, calciata, lanciata, nel basket essa va accompagnata e passata di mano in mano

¹ La più diffusa è quella che inizia con “Palla pallina / dove sei stata / dalla nonnina / cosa ti ha dato...” e prosegue con diverse versioni.

² Nel 1968 Rita Pavone lanciò la canzone e il ballo *Palla pallina*. Si trattava di una palla di piccole dimensioni fissata con una corda che veniva legata a un piede; il gioco consisteva nel far ruotare velocemente la palla saltando la corda con il piede libero: www.youtube.com/watch?v=1KADwskZrWo

fino ad arrivare al canestro. La palla diventa “oggetto di relazione”, mediatore di comunicazione fra persone che hanno difficoltà proprio a entrare in contatto: «Tutto è mediato dalla palla. L'altro attrae e intimorisce contemporaneamente, ma questa paura è mediata dalla palla [...]. Il passaggio da un ragazzo a un altro rappresenta, con un gesto semplice, un apprendistato del dialogo» (Calamai 2008, p. 48). L'altro elemento importante è il canestro: mettere la palla nel canestro obbliga i ragazzi a uscire dalla loro postura abituale, tendenzialmente chiusa, con lo sguardo basso, li costringe a tendere il corpo e lo sguardo verso l'alto: «Per tirare ogni giocatore allunga le braccia, sembra uscire da sé stesso [...], dai suoi problemi, aspirando a qualcosa di più grande» (*ibidem*, p. 49). Proprio questo “sguardo verso l'alto” che dà il titolo al libro di Calamai rappresenta metaforicamente la tensione verso qualcosa che, con il necessario aiuto, è possibile raggiungere, provando tutto il piacere dell'efficacia di un gesto riuscito. Non si tratta di basket paralimpico, ma di un altro basket: Calamai ha rimesso in gioco la palla e il canestro partendo dalle persone con disabilità e dal senso che quel gioco può avere per loro.

Inventare o reinventare giochi è divertente quasi come giocarli, ed essendo la palla un giocattolo, come abbiamo detto, essa si presta a essere utilizzata secondo modalità che vanno oltre quelle che conosciamo. È ciò che è successo nella storia dei giochi: dall'antica pallacorda praticata nelle corti rinascimentali sono nati il tennis come sport individuale e la pallavolo come sport di squadra, due giochi caratterizzati da similitudini evidenti, ma anche da differenze.

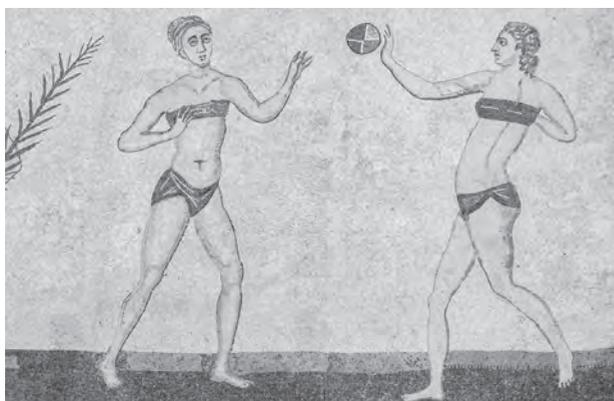


FIGURA 2 Particolare di un mosaico nella villa del Casale a Piazza Armerina, in Sicilia (IV secolo d.C.).



FIGURA 3 Ragazzi che giocano con una palla di stracci.

Dall'*harpastum*, un gioco con la palla praticato dagli antichi Romani (► **FIGURA 2**), deriva la moderna pallamano. È interessante vedere come sono nati e si sono definiti sport come il calcio, il rugby, il basket. Giochi nati per gioco...

Un gioco è anche quello di costruire la palla; succede quando nevicava abbastanza da poter giocare facendo palle di neve, proiettili che i bambini (ma anche gli adulti) costruiscono pressando la neve fino a ottenere un oggetto solido ma effimero, di forma sferica, che si frantuma contro il bersaglio, senza procurare ferite. Edson Arantes do Nascimento (1940-2022), più noto come Pelé, considerato il più grande calciatore di tutti i tempi, rievocando la sua infanzia in un quartiere povero di Bauru, nello stato di San Paolo (Brasile), raccontava di aver giocato a calcio con una palla fatta di stracci legati insieme (► **FIGURA 3**), perché il pallone se lo potevano permettere solo i bambini ricchi.

Durante la visita in Mozambico di papa Francesco, nel 2019, un gruppo di ragazzi gli ha regalato una palla. Questo semplice

dono ha ridestato nel pontefice i suoi ricordi d'infanzia: «Quando ero bambino io giocavo con la palla di stracci, perché a quel tempo le palle erano di cuoio, cucite con cuoio ed erano molto costose. E noi, che andavamo a scuola tutti insieme, non avevamo i soldi per comprare quelle palle “numero 5” che erano così grosse. Non c'era ancora né la plastica né la palla di gomma. C'era la palla di pelle o questa di stracci. Così, nel cortile di casa mia, dove c'è ancora una piazzetta, giocavamo con una palla di stracci. In Argentina, la palla di stracci è diventata un simbolo culturale di quell'epoca».

Di conseguenza, ha proseguito, «con questo voi raccogliete tutta una storia di artigianato sportivo, di lavoro, e la gioia per il gioco. Perché se non c'è lavoro, la vita non va bene e se non sai giocare, la vita non va bene lo stesso». Infine, ritornando alla palla di stracci, ha concluso con un auspicio: «Sarebbe bello che facessero un concorso artistico – canzone, disegno, poesia, prosa – sul tema. E darò un premio al vincitore»³.

Un tempo anche in Italia, in particolare nel Sud, era normale giocare con una palla di stracci, che in Calabria si chiamava *u-faddhu*. Si trattava di vecchi stracci ormai inservibili, che venivano pressati all'interno di una sacca di stoffa pesante, insieme a della segatura; si dava al fagotto una forma il più possibile sferica e si cuciva. Quell'oggetto non aveva le dimensioni di un vero pallone e non rimbalzava, ma bastava per giocarci⁴.

È appena il caso di ricordare che nelle aree più disagiate del mondo si calcola ci siano circa 160 milioni di bambini che non solo non giocano con il pallone, ma lavorano in condizioni di sfruttamento, magari costretti a fabbricare i palloni destinati ai bambini dei Paesi ricchi. Alcuni anni fa le foto di bambini del Bangladesh che cucivano palloni da calcio fecero il giro del mondo sollevando il necessario, ma non sufficiente scandalo.

³ www.vaticannews.va/it/papa/news/2019-09/papa-francesco-mozambico-maputo-scholas.html

⁴ Marina Crisafi, *U-faddhu: "la palla di stracci"*, 28/5/2012, in www.ntacalabria.it/cultura/u-faddhu-la-palla-di-stracci.html

Roberto Farné

In-ludere Gioco, sport e formazione



Inquadra e scopri
i contenuti

Il gioco è qualcosa di naturale. I bambini sono biologicamente predisposti a giocare e per via spontanea acquisiscono apprendimenti e padronanze, anche in assenza dell'insegnamento di un adulto.

Allo stesso tempo, il gioco è anche qualcosa di culturale. Nei diversi contesti sociali, i giochi si esprimono infatti in modalità e forme culturalmente connotate, che hanno un'importanza enorme nella formazione di una persona, influenzando le identità di genere e i ruoli, predisponendo, per via simbolica e metaforica, attitudini, orientamenti e relazioni.

Se il gioco è natura e cultura insieme, lo sport, che oggi è praticato a partire dall'infanzia, è una delle forme culturali di gioco più alte per i valori simbolici che sottende: valori etici ed estetici, pedagogia del corpo, esercizio per dare il meglio di sé.

In-ludere. Gioco, sport e formazione propone una visione integrata di gioco e sport. Fornisce le basi teoriche per progettare attività ludiche e sportive, con un'intenzionalità educativa orientata al benessere psicofisico, a contrastare le dipendenze e la passività, a promuovere empowerment.

Il libro è attraversato da tre nuclei tematici: la riflessione pedagogica sull'identità anfibia del gioco, tra natura e cultura; l'analisi dei dispositivi su cui il gioco si costruisce, quali lo spazio, il tempo, i materiali ludici, l'ambiente urbano; la relazione tra gioco e sport, cioè il senso pedagogico della competizione e del rischio, il valore destabilizzante ma anche vivificante dell'incertezza, in una società fortemente orientata, com'è la nostra, alla programmazione e al controllo.

Roberto Farné insegna Pedagogia del gioco e dello sport nel corso di laurea in Scienze motorie dell'Alma Mater Studiorum Università di Bologna, dipartimento di Scienze per la qualità della vita, dove ha fondato il Centro di ricerca e formazione sull'outdoor education.

Le risorse digitali

universita.zanichelli.it/farne

A questo indirizzo sono disponibili le risorse digitali di complemento al libro.

Per accedere alle risorse protette è necessario registrarsi su my.zanichelli.it inserendo il codice di attivazione personale contenuto nel libro.

Libro con Ebook

Chi acquista il libro nuovo può accedere gratuitamente all'Ebook, seguendo le istruzioni presenti nel sito.

L'accesso all'Ebook e alle risorse digitali protette è personale, non condivisibile e non cedibile, né automaticamente né con la cessione del libro cartaceo.

FARNE*IN-LUDERE LUM
ISBN 978-88-08-59943-8



9 788808 599438

5 6 7 8 9 0 1 2 3 (60P)