

<<LA FUNZIONE EDUCATIVA DEI GIOCHI DELLA TRADIZIONE>>

Unitre, Sala del Filo, Giovedì 5 Maggio 2016, ore 17.00

Buon pomeriggio a tutti. Con me sono qui Walter Benzoni, attore e regista, sua moglie Ornella Righelli, educatrice ed attrice, Rosella Matarozzi, mia moglie, educatrice. Essi mi hanno aiutato, in questi ultimi anni, nella ricerca che ho compiuto sui giochi di una volta, pubblicata in due volumetti dalla casa editrice *Cremona Oggi* di Mario Silla. Inoltre, essi sono stati con me in varie occasioni nella riproposta animata ed esemplificativa degli stessi giochi ai bambini di oggi. Insieme svilupperemo l'approfondimento in programma.

AGOSTINO. Inizieremo la nostra conversazione col riferirci a Susanna Mantovani, rettrice dell'Università milanese della Bicocca, la quale ha spiegato, in una intervista rilasciata al *Corriere della Sera*, sabato 27 febbraio di quest'anno, che genitori ed educatori sono concordi nel ritenere che i bambini nella fascia tra zero e 6 anni d'età debbano imparare a sviluppare capacità e risolvere problemi, più che impegnarsi ad apprendere nozioni. Questo aspetto lo ha confermato pure, in quello stesso servizio giornalistico, Nice Terzi, presidente del gruppo Nidi-infanzia, dicendo che <<I bambini piccoli non devono apprendere, ma capire come si apprende>>. Quando leggemmo l'articolo, venne spontaneo in noi il pensiero che quelli enunciati e letti sul quotidiano milanese fossero concetti e prospettive di metodologia pedagogica che non si allontanavano di molto dalle intuizioni educative che hanno accompagnato da sempre i giochi della tradizione. Ossia che hanno accompagnato quei giochi animati da bambini figli di persone prive non solo di titoli accademici, ma anche della capacità di leggere e di scrivere. Figli di generazioni che hanno caratterizzato per secoli la condizione sociale di larga parte della popolazione italiana ed europea.

I componenti di questi ceti popolari non hanno infatti mai abdicato alla funzione di trasmettere, nei vari passaggi generazionali, tutto quanto necessitasse per porre da subito, nel modo di pensare e d'intendere dei bambini, le basi per facilitare la comprensione della realtà circostante, a partire da quella più prossima, ossia da quella primaria del loro corpo e delle membra e funzioni del corpo stesso. Parallelamente a questa educazione si sono stimulate, con modalità creative, le condotte della comunicazione verbale e del linguaggio, accompagnando la lenta e progressiva crescita dei bambini verso la pre-adolescenza, l'adolescenza, la

giovinezza e l'età adulta. Si è insegnato, con modalità diverse e molteplici, cosa si dovesse apprendere per imparare a vivere, attraverso gli strumenti della parola, del gesto, dell'imitazione, dell'identificazione familiare e territoriale, ed attraverso l'esercizio dell'assimilazione concettuale, oltre a quello della reiterazione e ripetizione verbale e della memoria.

Ebbene, uno di questi strumenti, nel quale molte componenti di sollecitazione alla crescita e alla formazione sono andate via via confluendo, è stato da sempre il gioco, e la libertà concessa dai genitori ai figli di poter giocare.

Con riferimento a questo mondo del passato, oggi porremo l'attenzione appunto sulla funzione educativa dei cosiddetti passatempo negli anni che furono, a partire da quelli linguistici della primissima infanzia, là dove una sorta di intermediazione idiomatica si è sempre posta, e si pone ancor oggi, quale ponte fra il processo di *lallazione* del bambino nella costruzione del proprio patrimonio semantico ed il linguaggio usuale degli altri componenti della famiglia.

Per meglio chiarire quanto stiamo dicendo, precisiamo che la *lallazione* è il processo pre-linguistico dei neonati a partire dal settimo mese; un processo che, in qualche modo, rimanda alle tecniche recitative del *gramelot* teatrale, attraverso la storpiatura e la frammentazione dei termini propri dell'usuale linguaggio familiare, con modificazioni allusive sonore e con similitudini fonetiche riduttive d'assonanza e similitudine, rispetto al linguaggio consueto ed abitudinario degli adulti.

WALTER. Questo pre-linguaggio particolare, proprio di una fase dell'evoluzione verbale progressiva, è stato definito e riassunto con due termini da Dante stesso, nel canto XI° del Purgatorio (v. 103-105). I due termini sono *pappo*, per dire pappa, minestra, e *dindi*, per significare i soldi. A dire il vero, il termine *dindi* o *dindini*, viene usato ancor oggi nelle conversazioni fra adulti, in uno stretto e mantenuto rapporto mnemonico con la fase della lontana prima infanzia.

A quell'areale fonetico familiare, a quel linguaggio sincretico ed immediato appartengono pure i termini fondamentali della coprolalia infantile, ossia *popò* e *pipì*. E vi appartengono inoltre i richiami ai due pilastri del nucleo familiare: *papà* e *mamma*. Ed anche *gìo* per dire zio, e *gìa* per dire zia, e *gnògno* per dire nonno e *gnògna* per dire nonna, e molti altri ancora nelle più svariate sfumature.

Dante, poi, nel richiamare il senso della vita minuta e ricca d'affetti della Firenze d'un nostalgico tempo passato, ricorda ancora, nel canto XV° del Paradiso (v.123-

124), come, per chetare un infante nella culla, si usasse <<idioma/ che pria li padri e le madri trastulla>>, ossia si adoperasse quell'idioma fatto appunto di parole speciali o tronche o smozzicate, del quale si valgono i bambini, e che i genitori usano a loro volta; e che li trastulla: li allietta con le prime gioie della maternità e della paternità.

Or bene, va da sé che il verbo trastullare usato da Dante sia sinonimo di divertimento, di emozione, d'empatia, di quelle condizioni che sono la base per lo sviluppo di qualsiasi tipo di gioco. Del gioco in senso lato, che nei suoi primordi infantili vedeva presto, accanto ed insieme alla parola, interagire il gesto, il movimento, la postura, la relazione empatica fra adulto e bambino. Un rapporto nel quale veniva ad assumere una grande importanza il contatto corporeo, fisico, fra un essere in formazione ed un altro essere adulto; teso, quest'ultimo, ad accompagnare, ad aiutare nella crescita il piccolo infante.

ORNELLA. In questa fase, la parola viene usata da sempre come la plastilina, come il pongo, perché non è possibile ancora, e non è in sostanza necessario giungere ad una struttura formale precisa di segni. È un troppo che avanza; è l'anticipo d'un finale di partita, quando la partita stessa della costruzione del linguaggio è appena iniziata. E ci si adatta, e ci si intende ugualmente, come per il *pappo* e i *dindi danteschi*, ad una evocazione di suoni, ad una musicalità armonica, che, miscelando vocali e consonanti, viene a nutrire di curiosità, di meraviglia, di simpatia condivisa, il rapporto fra adulto e bambino e la loro comunicazione reciproca.

Da qui, insieme all'uso della semplice parola allusiva, entra successivamente in scena l'esercizio della capacità elocutoria attraverso il gioco linguistico delle filastrocche e della parola cantata, dell'armonia musicale, della melodia delle ninne nanne e del salto nel sogno della fiaba. Ed in riferimento alla fiaba ecco apparire all'orizzonte del bambino la proposta di alcuni semplici giochi di teatralità infantile, di drammatizzazione in erba; giochi che vedremo più oltre, utili per una sollecitazione al coordinamento senso-motorio spaziale e alla concezione compiuta del proprio sé.

In questa sequela, non possiamo dimenticare inoltre lo stretto rapporto che intercorre fra la fantasia dei suoni presente nei bambini nella fase pre-linguistica e la creatività semantica in molte <<conte>>, poste a stabilire le regole iniziali nei giochi, allorquando il singolo bambino coglierà la bellezza di mettersi in relazione

con altri bambini per divertirsi.

ROSELLA. Ci sembra opportuno informare i presenti che durante il corso della nostra esposizione andremo ad affidarci prevalentemente a materiali e depositi della cultura popolare locale, che sono stati riportati sulla pagina scritta da vari ed appassionati ricercatori e testimoni, a partire da Ferrante Aporti con le sue *Rime popolari infantili*, raccolte e da lui pubblicate nel 1837. Useremo, insomma, esemplificazioni in lingua volgare cremonese, nell'incanto di una lingua familiare che, gradualmente, veniva a depositarsi nel mondo interiore del bambino d'un tempo, e della quale lingua il cucciolo d'uomo veniva poi gradualmente ad appropriarsi, per potersi esprimere e poter comunicare col mondo con il quale interagiva.

Parleremo, quindi, delle esperienze ludiche e della loro funzione educativa, durante la giornata della cosiddetta *pescherìa minüüda*, ossia dei piccolissimi cremonesi di tanti anni fa. Parleremo inoltre del valore sul piano educativo dei giochi dei bambini in uscita dal linguaggio egocentrico, e dal relativo pensiero, ossia dopo il compimento degli otto anni d'età. Così come andremo a spigolare fra i giochi per adolescenti, per poter distillare anche fra di essi le relative funzioni educative.

AGOSTINO. Tornando al punto dal quale siamo partiti, dobbiamo precisare che del linguaggio del *pappo* e *dindi* nei vernacoli della provincia di Cremona, abbiamo solo pochi testi documentali dai quali attingere e poter qui riproporre. Fra di essi, possiamo annoverare alcuni versi della poesia *El mée càar Tatòon*, dedicata da Giovanni Chiappani all'adorato nipote. Vi si dice:

Sentìil e fàal parlàa

'l è 'n piazéer màai pagàat;

na mücia de paròole n óoe

el t'aa inventàat:

a i liquòori 'l ghe diis "giàango",

a le bìbite "la ghiòghia",

a'l béever in véen "slanbròt",

pàar fiin che 'n n óof vucabulàari

el gh'ài truàat!

Un altro esempio ci è dato da una significativa ninna nanna in linguaggio italo-casalasco, della quale non conosciamo la musicalità, ma solo le parole composte da due o tre sillabe ridondanti d'accenti:

*Nàna, oh nàna, oh,
fà nanà, cocò;
gnarà a cà 'l pupà
a't purtarà 'l bombò,
fà nanà, cocò.
Fa la nàna el me pupòon,
che vegnarà el pupà
el te darà el bumbòon
Fa la nàna el me pupòon.*

Un forte richiamo alla fonte di questo linguaggio coniato dal *pappo* e *dindi* danteschi, ci viene dato da altre testimonianze verbali portate sulla pagina scritta; testimonianze che evidenziano una trama di parole inventate, il cui significato è solo intuito, posto com'è in una sorta di dimensione metaforica preta di termini allusivi a catena. Con queste parole mescolate come in un impasto verbale si tendeva a procurare nell'ascoltatore un effetto di simpatia attraverso suoni rimati, al di là di ogni logica di senso compiuto.

Con l'idioma senza senso si dava pure l'avvio alla comprensione della seriazione numerica, come ci viene testimoniato dal conteggio dall'uno al dieci che veniva proposto ai bambini nel Soresinese, accompagnato con tutta probabilità dalla messa in evidenza delle dita necessarie a tale progressione:

Ungara

Dùngara

Trìnghena

Quàra

Quarìcula

Pìcula

Sàngula

Gnàngula

Gnés

Dés.

Di questo originale e creativo laboratorio linguistico, Walter Benzoni ora ci fornirà un altro esempio: quello del fraseggio che veniva insegnato e fatto ripetere velocemente ai bambini divenuti ragazzini.

E' un brano che ha per protagonista una misteriosa *veciulina bufina*, all'interno di un gioco d'incastri fra le assonanze delle lettere *effe*, *bi* e *ti*, e delle ridondanze delle sillabe *ùusca*, *èensa*, *éer* e *èt*, nel quadro di una vicenda tutta tesa a preparare una comica chiusa finale. E' una chiusa ripresa dal quadro delle bastonature con le quali terminavano molte farse del teatro dei burattini. Si vedano per rimando e similitudine le epiche gesta *de' Giupì cun la canéla*, del Gioppino col mattarello.

WALTER. *La stòria de la veciulina bufina.*

Na veciulina bufina de 'l tunfarinina la spasàava in cà bufà de' tunfarinà.

La gh'aa catàat en centezimìin bufiin de 'l tunfarinìin. L'è 'ndàta a tóo el butéer de 'l tunfarinéer; la l'à mìs in de la cardèensa bufèensa de' tunfarinèensa.

La mùusca betùusca de' tunfarinùusca la gh'aa mangiàat töt el butéer buféer de' tunfarinéer. La veciulina bufina de' tunfarinina l'è 'ndàta de' l podestà bufà de' tunfarinà, a dìighe che la mùusca betùusca de' tunfarinùusca la gh'ia mangiàat töt el butéer buféer de' tunfarinéer.

El podestà bufà de' tunfarinà el gh'aa dìt che quàant la vèt la mùusca betùusca de' tunfarinùusca de ciapàa en canelèt bufèt de' tunfarinèt.

La veciulina bufina de' tunfarinina la gh'aa vïst na mùusca betùusca de' tunfarinùusca sö'l nàas de' siür podestà bufà de' tunfarinà.

La gh'aa ciapàat en canelèt bufèt de' tunfarinèt e zó, canelàadi bufàadi de' tunfarinàadi sö'l nàas de' siür podestà bufà de' tunfarinà.

ORNELLA. I pre-adolescenti che riuscivano a pronunciare a memoria ed in fretta questo gioco di suoni e di assonanze, superavano come la prova d'un rito d'iniziazione, e venivano a connotare un passaggio importante nella loro crescita, così come venivano ad ampliare la propria autostima e la considerazione della loro avvenuta crescita nel contesto del loro ambiente di vita. Prima però di approdare a questo frangente di vita, quei ragazzini avevano attraversato molte altre sollecitazioni o riti di passaggio, a partire da quando, infanti, essi si erano trovati in grembo della mamma o della nonna, con le quali avevano iniziato ad interagire

con i gesti e le prime parole frammentate. Spesso questo momento veniva caratterizzato dall'uso didattico del viso dell'adulto o di quello del bambino o bambina, in una sorta di gioco degli specchi riflessi.

A fornirci una chiara documentazione di questa fase è Bruna Silvana Davini Petracco col suo bel libro *Filastròche in pée per tèra* (Filastrocche con i piedi scalzi). Su questo testo leggiamo, infatti, la brevissima tiritera mimata, dal titolo *Péever e sàal*, composta da tre versi: *Péever, sàal,/ söcher e cafè:/ pucceribè, pucceribè*. Intanto che la tiritera veniva pronunciata, si guidava la mano del bambino a toccare dapprima le parti caratterizzanti il disegno del viso dell'adulto: il mento, la fronte, la guancia destra e la sinistra. L'adulto poi, nel mentre pronunciava <<*pucceribè, pucceribè*>>, si faceva passare le piccole dita a ventaglio (a partire dal mignolo), sulle labbra. La tiritera veniva quindi ripetuta toccando allo stesso modo, sempre con la mano del bambino, il viso dello stesso piccolo allievo impegnato a prendere coscienza di sé e a interiorizzare la scoperta di una parte del mondo a lui così vicina ed importante: la propria faccia.

ROSELLA. Per confermare la scoperta dei componenti somatici del viso, attribuendo ad essi precise definizioni ed una chiara dimensione spaziale, è nota e cara a molti cremonesi la tiritera *de l'urecina bèla*, che contraddistingue una relazione d'insegnamento infantile basilare e di strettissimo affetto.

*Urecina bèla,
chéesta chì l'è so surèla,
ucìin bèl,
chéesto chì 'l è so fradèl,
buchina d'i fràat,
campaniin de sunàa:
dìm-diin! Dìn-diin!*

Qui veniva toccato in successione dall'adulto - che si poneva nel ruolo di guida nell'areale somatico del viso - il lobo di un orecchio del bambino, poi dell'altro; quindi un occhio, poi l'altro, la bocca, infine il naso, catturato fra l'indice e il pollice. Il naso veniva quindi scosso leggermente come se fosse stato un campanello. E questo fatto veniva infatti confermato dal *dìn-dìn*

d'accompagnamento.

Per quanto riguarda invece la modalità per indurre il bambino a capire le diversità funzionali delle dita della mano, venivano assegnati alle dita stesse soprannomi carichi di precise allusioni, riferite al più piccolo dito, a quello che porta l'anello, al dito medio più lungo, a quello che indica le cose, per finire al pollice che schiacciava i pidocchi. Ecco la loro metamorfosi semantica nel dialetto delle famose sorelle canterine Bettinelli di Ripalta Arpina:

Minulì

Anulì

Lunghignù

Sègna i òc

Màsa piòc.

Le dita della mano venivano pure fatte combaciare con le varie fasi di una storiella ricordataci dallo scrittore Giancarlo Pandini di Castelleone, che vede un'azione distratta compiuta malauguratamente dal pollice, seguita subito dal salvataggio compiuto dall'indice, per giungere all'accoglienza riabilitante messa in atto dal medio e dall'anulare, per finire poi al comportamento risolutivo e soddisfatto del mignolo, il più piccolino.

Chéesto chì 'l è 'ndàt en de'l pùs;

chéesto chì el l' à tiràat sö;

chéesto chì el l' à sügàat;

chésto chì el gh' à fàt la panàada (la minestra di pane tagliato a fette, cotto nell'acqua)

e chél mignulén chì el l' à mangiàada.

Nell'espone questi giochi linguistici, non possiamo dimenticarci di dire che Walter Benzoni, per molti anni, è stato maestro di teatro e formatore di giovani attori. Uno degli esercizi che proponeva ai propri allievi, per allenarli all'uso brillante e sciolto della parola nelle scuole di teatro, era quella di pronunciare una seriazione linguistica avente come matrice il numero cinque ...

WALTER. Sì è vero! Molte filastrocche infantili avevano la stessa funzione degli

esercizi verbali che vengono ancor oggi proposti nelle scuole di teatro. In tali sedi è d'uso far ripetere agli allievi attori un esercizio linguistico iniziante con la pronuncia del termine *cinque*, fatto seguire immediatamente dal termine *cinquantacinque*, e poi ancora dal *cinquecentocinquantacinque*, accompagnato subito da *cinquemilacinquecentocinquantacinque*. E così via in progressione finché c'era fiato in gola nell'aggiungere 5 milioni, 555 mila, e 555, e così via, ai numeri precedenti. Ebbene, la tradizione popolare ci ha conservato, come in una nicchia, esercizi analoghi che gli adulti d'un tempo insegnavano ai bambini per rendere la loro parola sciolta e svelta. Vediamone alcuni.

AGOSTINO

*In sö la tùr de Sant Agüstéen
gh'è na ciribiciàcula
cun 5555 ciribiriciaculéen:
fàa püsèe cincél la ciribiriciàcula
che i 5555 ciribiriciaculéen.*

ROSELLA

*Sö la tùr de San Maréen
gh'è na carìcula trìpula tràpula
cun 366 carìcula trìpula trapuléen:
vàal püsèe la carìcula trìpula tràpula
de i 366 carìcula trìpula trapuléen.*

ORNELLA

*Sö la culumbèera de San Nicolò
gh'éera na quanquantrìcula
cun i sóo 44 quanquantriculòt,
quàant cantàava la quanquantrìcula
cantàava àanca i sóo quanquantriculòt.*

WALTER

*In sö la tùr de San Bernardiin
gh'éera 555 mila 555 cinciribiriciaculiin.
Vàal püsèe na ciribiriciàcula
che 555 mila cinciribiriciaculiin!*

ROSELLA. Gli scioglilingua appena ascoltati, oltre ad aiutare e sollecitare la

capacità verbale dei bambini, offrivano nel gioco linguistico di fantasia una visione quantitativa di grandi numeri: 44; 366; 5555. Era una sorta di sollecitazione all'astrazione. Per altro verso, la tradizione presenta numerosi esempi dell'uso dell'immaginazione e della fantasia per far ritenere a memoria i numeri ai bambini. Questa volta dall'uno al dieci. Qui l'astrazione mentale era aiutata con l'abbinamento dei numeri a figurazioni già presenti nell'immaginario infantile: piante, frutti, fiori e personaggi fiabeschi. Ragioni di tempo c'impongono di presentare uno solo di questi esempi, tratto dall'oralità del Soresinese, dove, come altrove, si accompagnava la parte verbale ed immaginativa del rustico esercizio aritmetico con la visione delle dita dell'adulto aperte una dopo l'altra davanti agli occhi del bambino:

*Öna la brögna,
dùu i pùm d'òor,
trii la fióola de'l rè,
quàter i dàter;
ciinch i giaciint,
sées i sarées,
sèt i cunfèt,
òt i gnòch,
nóof j óof,
déés le mòre in de la sées.*

ORNELLA. Un esercizio ludico divertente ed importante per il raggiungimento del coordinamento psicomotorio e della introspezione psichica della cosiddetta lateralità, è quello della recitazione e del movimento collegato alla filastrocca *Ero in bottega , tìch e tàch*; filastrocca che veniva animata da due persone, un adulto e un bambino o una bambina, e che ora reciterò insieme a Rosella. Quello della filastrocca cantata era un gioco atto a stimolare il raggiungimento della consapevolezza di una precisa distinzione corporea e mentale fra il lato destro e il lato sinistro del corpo, a principiarsi dal movimento della mano destra seguito da quello della mano sinistra.

Se volessimo osservare il gioco al rallentatore, sarebbe possibile notare l'immediato battito di quattro mani al suono della vocale -e- del verbo <<ero>>.

Poi le mani si ritraggono come se fossero in procinto di dire una preghiera. Quindi

vengono riaperte di nuovo, allargando le braccia velocemente, per unire le mani dell'una giocatrice con le mani aperte dell'altra, con l'avvertenza che la mano destra dell'una vada ad impattare in modo preciso la mano destra di chi le sta di fronte. E così via per tutto il tempo dell'accompagnamento musicale del duetto frenetico delle mani in movimento. La filastrocca è la seguente:

*Ero in bottega, tìch e tàch,
che lavoravo, tìch e tàch,
e non pensavo, tìch e tàch,
alle prigioni, tìch e tàch.
Venne una guardia, tìch e tàch
di polizia, tìch e tàch;
mi portò via, tìch e tàch,
alle prigioni, tìch e tàch.
Ma io, furbone, tìch e tàch,
presi un bastone, tìch e tàch
e glielo ruppi, tìch e tàch
sul suo 'crappone', tìch e tàch.*

A proposito di giochi della prima infanzia, comprensive delle figure fiabesche che in tali giochi sono protagoniste, e talmente coinvolgenti da essere usate anche nelle scuole elementari per semplici drammatizzazioni, va ricordato il gioco *de La Vécia d'i bruchéi* (La Vecchia dei rametti).

La partitura scenica prevedeva due ruoli e due parti: quella del *Coro*, che poneva domande alla *Vecchia*, e la *Vecchia* stessa, il personaggio di paura che rispondeva in modo puntuale e significativo alle varie curiosità del coro medesimo.

Il bambino che interpretava il ruolo della *Vecchia* veniva girato di spalle. Egli doveva dare anche l'impressione di essere tutto acciaccato e tremante sulle gambe. La sequenza scenica iniziava allorquando la *Vecchia* si metteva a muoversi lentamente, facendo il mimo di essere intenta a raccogliere qualche cosa da terra, creando curiosità tra i bambini presenti:

CORO (Ornella, Walter, Agostino) : *Cùza fèet Veciulina?*

ROSELLA: *Càti sö la lègna.*

CORO: *Sa 'n de fèet de la lègna?*

ROSELLA: *Impìsi el fòoch.*

CORO: *Sa 'n de fèet de'l fòoch?*

ROSELLA: *Fòo scaldàa l'aaqua.*

CORO: *Sa 'n de fèet de l'aaqua?*

ROSELLA: *Gh'òo de zguràa i curtéi.*

CORO: *Sa 'n de fèet d'i curtéi?*

ROSELLA: *Gh'òo de masàa i pütéi.*

ORNELLA. Dopo questa battuta, la *Vecchia* si girava di scatto e si metteva a rincorrere i bambini, che la prendevano in giro con gli sfottò più irriverenti. Ma la *Vecchia*, avendo in sé le energie frizzanti del bambino che ne interpretava il ruolo, riusciva a catturare chi la stava trasformando in un oggetto di scherno. Qui espressività verbale, fantasia posturale, prontezza di riflessi, movimento, gioia nel rincorrersi, si inserivano nel riquadro d'una arcaica fiabistica popolare.

ROSELLA. Luciano Dacquati ci dice che la filastrocca della ricerca dei rametti nel bosco veniva usata anche come monologo per divertire i bambini più piccoli, da parte di mamme, nonne e zie, le quali cambiavano la voce per darsi la risposta a quell'iniziale <<'Sa 'n de fèet? (Cosa ne fai?)>>. Ed esse interpretavano le due parti, della *Vecchia* e del *Coro*, facendo ballare sulle ginocchia i loro bambini. Al termine dell'ultima strofetta, in cui la *Vecchia* svelava le sue vere intenzioni con quel micidiale <<'Gh'òo de masàa i pütéi! (Devo uccidere i bambini!)>>, le balie facevano finta, con l'indice della mano, di tagliare la pancia al bambino.

Va precisato che le fiabe che venivano raccontate una volta non nascondevano per nulla gli atti cruenti, le malvagità, gli smembramenti del corpo, la presenza dei cattivi o del cattivo o della cattiva per antonomasia: il babau, il lupo, l'uomo nero, l'orco, la regina gelosa della sua bellezza, la strega. Erano racconti nei quali venivano dipanati percorsi dove i timori e le prove da superare erano elencate in modo preciso al fine di raggiungere una meta ed un lieto fine, prima di chiudere lo spazio immaginativo con un bel:<<Mèt 'l pée in sö la viida che la stòoria l'è bèle finiida>>. Gli ascoltatori venivano educati alla problematicità della vita, ai suoi ostacoli, anche nelle sue varianti più angoscianti. Ma venivano anche sollecitati a non perdersi d'animo, perché alla fine il bene doveva pur trionfare, con l'incontro magari di qualche aiutante magico. Fra illusioni e speranze, di fatto, le storie finivano tutte bene e con una chiusura lapidaria come abbiamo visto. In questo

modo si creava una cesura netta fra racconti avvolti nel mito e la vita di tutti i giorni, dopo aver fatto immedesimare l'ascoltatore bambino con l'eroe o l'eroina della favola stessa, fosse egli *Giuanéen sènsa paiüura* o il gigante *Piista Muntàgni*. La drammatizzazione vissuta come divertimento s'inseriva nel grande cosmo della pratica ludica, sottolineando in tale contesto- come ha scritto Giampaolo Dossena - un bell'aspetto della vita, ossia il gioco <<come fonte di benessere che dà felicità, strumento insostituibile di crescita nel gruppo, di conoscenza dei propri limiti, di capacità di mettere a frutto le potenzialità di ciascuno>>.

AGOSTINO. Un gioco corale di movimento, innestato in una dimensione drammatizzata, è pure quello che mi ha illustrato Ornella Righelli, nel mentre ci si preparava, con Rosella, Walter e la stessa Ornella, a partecipare all'XI° Festival Internazionale dei Giochi di strada (*Tocati*), il 21 e 22 settembre 2013, a Verona, in piazzetta Pescheria, invitati dal pedagogo Amilcare Acerbi, direttore di Giona (Associazione Città in Gioco). Questo, che ora andrò ad illustrare, è quello del fornaio, o meglio *de'l furnèer*. Principali protagonisti di questa pratica ludica sono, appunto, <<il fornaio>> e <<l'ultimo dei clienti>>, che devono essere scelti attraverso la <<conta>> e che si dispongono poi ai capi estremi di una fila di bambini disposti a semicerchio; una fila che li vede tutti stretti per mano. Questi giocatori, tutti insieme, imbeccati dall' <<ultimo dei clienti>>, all'inizio del gioco, chiedono ad alta voce al <<fornaio>>:

CORO: *Furnèer, gh'è còt el pàan?*

WALTER: *No! 'L è brüzàat!*

CORO: *Chii gh'è stàt?*

WALTER: *Gh'è stàt Ago!*

Allora la fila dei giocatori, passando sotto l'arco formato dalle braccia del fornaio e quelle dell' <<primo dei clienti>>, si mette a cantare: <<*Povero Ago, legato alle catene, sotto le pene dovrà morir!*>>.

WALTER. In questo modo il primo giocatore viene 'legato'. Egli deve star fermo con la schiena girata rispetto agli altri, trovandosi con le mani ben incrociate. Questa formula viene ripetuta per quanti sono i giocatori della catena, che rimangono alla fine tutti legati, tranne il <<fornaio>> e l' <<ultimo dei clienti>>.

Infine l'«ultimo dei clienti» dà la mano al «fornaio» venendo così a chiudere la catena. Le mani del «fornaio» e dell'«ultimo dei clienti» passano quindi sopra alla catena, creando la condizione al termine della quale tutti si debbono trovare in un cerchio ristretto con le braccia incrociate.

In questa posizione, nel mentre vengono mosse le braccia ben tirate ed incrociate in avanti e indietro, viene ripetuta per tre volte la formula della 'liberazione', ossia: «*Zin zéta furnazéta, zìn zòon furnazòon!*»

Alla fine della triplice ripetizione, tutti si liberano buttando le braccia in alto.

Un tempo i bambini si davano un bel da fare a tirare in lungo e in largo durante la formulazione del *zìn zéta*, ed era molto difficile che i giocatori arrivassero legati ed uniti fino alla terza ripetizione della formula. Inevitabile era allora la sentenza, con l'eliminazione di chi rompeva la catena.

Vediamo ora in chiave d'analisi registica i segmenti di tale operazione ludica. Abbiamo qui il susseguirsi di brevi battute che potevano coinvolgere anche una quindicina e più di bambini, i quali dovevano muoversi armoniosamente in una sorta di biscione orientato ad aprire e chiudere nodi attraverso i corpi e le mani intrecciate. La dimensione del gioco di gruppo passava innanzitutto dalle vibrazioni di quelle mani che si univano le une alle altre. Non ci si poteva distrarre. Bisognava essere pronti ad esprimersi con le due battute programmate dal copione ed altrettanto pronti e svelti nello svolgere il proprio ruolo di figuranti in movimento in una dinamica di accelerazione, così come di rimanere poi legati nel momento in cui si veniva imprigionati ed incatenati. Vi era una sorta di sospensione temporanea della libertà e di autodisciplina dell'ansia.

AGOSTINO. Sì, autodisciplina dell'ansia, come dire un educarsi alla pazienza.

Passando ora ad altra pagina della nostra presentazione, possiamo aggiungere che uno degli aspetti più interessanti del gioco infantile è il suo richiamarsi ed il suo ripetere, in modi diversi, pratiche estetiche appartenute nei secoli passati al mondo degli adulti. E così avveniva che attraverso i giochi della tradizione potesse essere attualizzata la storia dei costumi. Anche oggi, se un gruppo di bambini si diverte col girotondo, viene a riprodurre, in modo inconsapevole, la danza in tondo che nel Medioevo e nel Rinascimento si eseguiva come richiesta ufficiale di fidanzamento. Quando un tempo si intonava la canzoncina: «*O Maria Giulia, di dove sei venuta? / Fai un salto, / fanne un altro, / fai la riverenza, / fai la penitenza, / guarda in su, / guarda in giù, / dai un bacio a chi vuoi tu*», non si

faceva altro che ripetere la battuta che uomini e donne, ancora nel Quattrocento, cantavano mentre eseguivano una danza con varie figure tra le quali un inchino, la cosiddetta 'continenza'. 'Continenza' sostituita poi nel tempo con la parola 'penitenza'.

In questa logica esplorativa, accanto a quella di *Maria Giulia*, possiamo aggiungere la canzoncina *Madonna Pollaiola*, già trascritta in un codice del XV secolo. Evidentemente i bambini di cinquanta, sessanta anni fa, che attraverso il gioco fermavano in qualche modo il tempo, andavano a riprodurre forme di socializzazione antiche pur non avendone coscienza. Ma, pur tuttavia, essi avvertivano la bellezza dello stare insieme in quel modo cortese, riproducendo compostezze e ruoli, questi sì educativi, nella simulazione di un ordine e di una eleganza tesi a far sì che il gioco nel suo insieme potesse funzionare e creare, in modo imprescindibile, una condizione d'incanto. Non fosse altro perché giocare per i bambini significa da sempre sognare con tutto il proprio corpo.

ORNELLA. E vediamo allora il gioco de *La Madama la pollaiola*, molto diffuso fra le bambine d'un tempo. Consisteva nell'animazione di una breve partitura o copione teatrale, dove venivano posti in scena due personaggi: quello del *Cavaliere* e quello della *Madama*. Il *Cavaliere* era interpretato da una bambina posta all'esterno del cerchio formato da tutte le altre bambine che in coro ed in movimento interpretavano la parte di *Madama*.

ROSELLA. *La Madama la pollaiola, quanti polli ha nel pollaio?*

ORNELLA. *Ne ho tanti ma tanti tanti, che non li posso nemmeno contare.*

ROSELLA. *Dammene uno per mio passaggio, che quando passo sono sempre solo.*

ORNELLA. *Piglia, piglia quel che ti pare, ma la più bella lasciala stare.*

ROSELLA. *Piglierò, piglierò, la più bella che potrò, la più bella che ci sia, me la voglio portar via.*

ORNELLA. Detto questo, il *Cavaliere* sceglieva di volta in volta una 'bella' che teneva poi per mano, ripetendo ad ogni bambina prelevata dal girotondo la stessa filastrocca, fino a lasciarne una sola senza alcuna compagna attorno. Questa bambina, nella brutta parte dell'umiliata che non è stata scelta, sarebbe stata <<sotto>> nella continuazione del gioco, impersonando a sua volta, per penitenza, il ruolo del *Cavaliere*. Anche qui veniva messo in luce un aspetto determinante

della funzione educativa di tutti i giochi che, da che mondo è mondo, è quello d'imparare a perdere e di continuare il gioco e i giochi nonostante le sconfitte e le frustrazioni del caso. La dinamica del gioco diventava e diviene una vera metafora della vita.

Altro gioco molto diffuso, avente forti somiglianze con il precedente, era quello di *Madama Doré*. Esso era animato da due gruppi di bambine, che si ponevano con le braccia allacciate a saltellare avanti e indietro, a mo' di fisarmonica. Infatti, i due schieramenti frontali si avvicinavano quasi a far toccare i visi delle bambine, e quindi si scostavano allontanandosi rapidamente con saltelli all'indietro. Era come una coreografia, un balletto, che rimandava anch'esso alle probabili origini medioevali del pezzo musicale.

Tutte le bambine erano attente al ritmo costante della canzone, che veniva intonata con partiture alternate fra i due gruppi, o meglio dei due cori femminili in movimento. Nella scena, un coro rappresentava il corteggiatore, che possiamo qui chiamare *Scudiero del Re*. L'altro coro interpretava il ruolo di *Madama Doré*.

Il dialogo fra le due parti era focalizzato in una trattativa pre-matrimoniale.

AGOSTINO. *Oh quante belle figlie, Madama Doré, o quante belle figlie ...*

ORNELLA-ROSELLA. *Son belle e me le tengo, Scudiero del Re. Son belle e me le tengo.*

AGOSTINO. *Me ne dareste una, Madama Doré? Me ne dareste una?*

ORNELLA-ROSELLA. *Che cosa ne vuol fare, Scudiero del Re? Che cosa ne vuol fare?*

AGOSTINO. *La voglio maritare, Madama Doré. La voglio maritare.*

ORNELLA-ROSELLA. *Con chi la maritereste, Scudiero del Re? Con chi la maritereste?*

AGOSTINO. *Col Re di Spagna, Madama Doré. Col Re di Spagna.*

ORNELLA-ROSELLA. *Prendete la più bella, Scudiero del Re. Prendete la più bella.*

AGOSTINO. *La più bella l'ho già scelta, Madama Doré, la più bella l'ho già scelta.*

ROSELLA. Il gruppo che si identificava nello *Scudiero del Re* esprimeva subito dopo il nome della bambina prescelta. Ma l'azione scenica non finiva lì, in quanto la filastrocca continuava per selezionare le comprimarie del futuro matrimonio regale, dalla damigella d'onore alla cuoca del pranzo di nozze. Al termine della trattativa sponsale, avveniva il commiato musicale di *Madama Doré* che diceva

cantando: <<Allora vi saluto, Scudiero del Re. Allora vi saluto>>.

Qui venivano valorizzate la capacità di collaborazione fra le bambine, sia l'importanza ed il rispetto delle regole nello scandire i tempi e lo spazio della coreografia e dell'esecuzione ed interpretazione dei ruoli, tutte capacità alimentate nella libera azione ludica, accolte in sequenze di azioni e di parole che dovevano essere eseguite più volte e alla stessa maniera.

Queste sequenze rispondevano sia alla necessità infantile di consolidare le strutture ancora labili nei confronti della realtà, sia di confermare gli schemi di riferimento relazionale. Le sequenze di gesti, di azioni o la presenza di iterazioni musicali (come nel caso dei giochi cantati), erano articolate secondo un ordine al quale il giocatore doveva attenersi. Le possibili variazioni che potevano essere inserite andavano ad integrarsi nello schema generale del gioco, divenendo a loro volta ritualizzate. Questa ritualità consentiva di attenuare il bruciore delle sconfitte e le delusioni perché si veniva a realizzare una sorta di <<contenitore psicologico>> rassicurante entro il quale il bambino poteva sperimentarsi e scoprirsi.

AGOSTINO. Un gioco che sollecita l'attenzione, la prontezza dei riflessi, la pronta individuazione dell'orientamento spaziale è quello delle <<siepi>>. I bambini si dispongono su due, tre o più file, secondo il numero dei gareggianti, che non devono essere meno di otto. Da qui si formano due, tre o più <<siepi>> formate da due giocatori o più, posizionati con le braccia aperte, in modo che le mani dell'uno tocchino le mani dell'altro. Con la <<conta>> si stabiliscono i ruoli del <<cacciatore>> e del bambino nei panni della <<lepre>>. La <<lepre>> dovrà correre in mezzo alle <<siepi>> cercando di non farsi acchiappare. Ed il <<cacciatore>> dovrà, ovviamente, rincorrerla.

Il capogioco darà il <<via!>> all'azione ludica, e poi imprimerà un ritmo particolare alla modificazione scenografia dell'insieme con la formula <<cambio!>>. Abbiamo parlato di scenografia perché la modificazione della struttura del campo di gioco determinerà un vero e proprio improvviso cambio di scena. Da qui i pronti riflessi sollecitati per un rapido cambiamento posturale.

Al comando <<cambio!>>, i giocatori che formano le <<siepi>> devono infatti ruotare di novanta gradi, tenendo sempre le braccia aperte. Muovendosi in questo modo, appare loro tutta un'altra prospettiva, un diverso meccanismo scenico che

va a confondere ed ostacolare la corsa fra il <<cacciatore>> e la <<lepre>>. Le <<siepi>>, con le braccia allungate, devono rimanere sempre unite, formando al comando del capo-gioco nuovi corridoi per la corsa dei due contendenti, i quali si trovano di fronte all'improvviso una diversa disposizione dell'insieme. E così si va avanti di <<<cambio!> in <<cambio!>>, fino a quando il <<cacciatore>> riesce a catturare la <<lepre>>. Il gioco poi riparte con una nuova <<conta>> per la scelta di un nuovo <<cacciatore>> e di una nuova <<lepre>>. In questa esperienza ludica l'esercizio fisico e psico-motorio si viene a mescolare con l'irresistibile atmosfera che viene sempre letta nei visi dei bambini per l'intensa gioia che vengono a provare.

WALTER. Un altro gioco che richiede una destrezza particolare è quello del *Mondo* chiamato anche *Campana* o *Settimana*. Un gioco che fortunatamente non è stato dimenticato, e che viene animato ancor oggi da molti bambini. In esso viene sollecitata la capacità di lanciare in modo appropriato e preciso una pietruzza all'interno di uno schema geometrico rettangolare suddiviso in più caselle. Inoltre viene sollecitata la capacità di spostarsi saltellando e di muoversi ad occhi chiusi. Di solito, nel Cremonese, il *Mondo* consisteva e consiste nel profilo di sei caselle rettangolari poste parallele a due a due, sormontate o dalla settima casella (*la dumènica*) o da un arco di cerchio a cupoletta. La regola più importante del gioco è che si saltella in *gàl sòp*, a gallo zoppo, con un piede solo, stimolando soprattutto una gara con sé stessi per affinare al meglio le proprie capacità motorie e percettive. Si può giocare in due o più amici. Ogni giocatore deve essere provvisto di una *ciàpa* o *sghia*, ossia di un coccio di stoviglia o d'un sasso piatto. Il primo giocatore, dopo essersi posizionato al margine inferiore a destra dello schema, getta la pietruzza nella prima casella di fronte.

ORNELLA. Saltando su un piede, il giocatore entra in questa prima casella, raccoglie la pietruzza e prosegue sempre con un solo piede fino alla casella della *dumènica*, dove egli potrà riposare appoggiando in terra il piede sospeso, per poi concludere di seguito il percorso sulle altre caselle. Quindi ripete gli stessi movimenti conquistando terreno col getto della pietruzza sulle altre caselle, una dopo l'altra. Importantissimo è il fatto che in nessun caso la pietruzza o il giocatore possano toccare le righe che delimitano le caselle. Se questo avviene, la pietruzza passa di mano al secondo concorrente. L'errore viene segnalato dall'avversario o dagli avversari in coro, con il grido:<<*Brüüza* (Brucia)!>>. Dopo questa prima fase, caratterizzata dal getto nelle caselle della pietruzza, si passa al percorso della <<pietruzza sul piede>>, posizionando la cosiddetta *ciàpa*

sul piede destro o sinistro, cercando di non farla mai cadere.

La terza fase consiste nel mettere la pietruzza sulla fronte, e percorrere tutto lo schema disegnato in terra, o sul cemento o sull'asfalto, con questo esercizio d'equilibrio e di coordinamento motorio.

ROSELLA. La quarta fase è quella dell'*Àm-Salàm*. Ad occhi chiusi il giocatore deve percorrere tutto lo schema del *Mondo*, ed attraversare ogni casella, dovendo pronunciare ad alta voce la parola: <<Àm!>>. Se egli non pesta le righe e non esce dallo schema, l'altro concorrente e i presenti esclamano: <<Salàm!>>. Quando invece il concorrente sbaglia pestando la riga, tutti gli altri lo informano subito con il grido: <<Piisto!>>, oppure, come veniva detto in alcuni paesi del Cremonese: <<Cudeghìin!>>. Vinceva e vince chi terminava e termina per primo tutte quattro le fasi del gioco.

AGOSTINO. Come abbiamo già visto, una forma di educazione dei bambini è anche quella d'invogliarli all'ascolto di brani giocosi e divertenti, affinché essi, in quella metafora della vita propria d'ogni esperienza ludica, possano percepire attentamente la fascinazione della parola e del racconto oltre a quella parallela di sapersi appropriare dei dati della realtà attraverso le indicazioni e spiegazioni dall'adulto. In questa prassi di educazione all'ascolto rientrano pure le formule recitative della poesia e dell'arte teatrale, che contribuiscono ad arricchire la mentalità infantile di sensibilità e di fantasia. Ascoltare un brano recitato sollecita sempre il desiderio e la curiosità di andare oltre e di voler sapere molte cose in più. Ed è proprio per questo motivo che andiamo a concludere l'incontro di oggi con la recitazione di un breve brano, scritto da un autore francese, Charles Cros ; brano che incantò, un paio di anni fa, gli ottanta bambini della scuola elementare di San Daniele Po, dopo aver loro proposto diversi giochi di una volta. E' un brano che piace sempre, indipendentemente dall'età di chi l'ascolta. La parola ad un grande artista della parola recitata: a Walter Benzoni. Ci racconterà la storia dell'<<Aringa Salata>>.

WALTER. C'era un grande muro bianco-ignudo, ignudo, ignudo ...
 Appoggiata al muro una scala-alta, alta, alta;
 e per terra, un'aringa salata-secca, secca secca.
 Egli viene, e ha nelle mani-sporche, sporche, sporche ...

Un martello pesante, un gran chiodo-appuntito, appuntito, appuntito,

19

un gomitolo di spago-grosso, grosso, grosso...

Allora sale sulla scala-alta, alta, alta,

e pianta il chiodo appuntito: *tòch, tòch, tòch ...*

In cima al grande muro bianco-ignudo, ignudo, ignudo,

lascia andare il martello-che cade, che cade, che cade;

attacca al chiodo lo spago-lungo, lungo, lungo,

E in fondo, l'aringa salata-secca, secca, secca.

Scende dalla scala-alta, alta, alta,

la porta via insieme al martello-pesante, pesante, pesante.

E poi se ne va altrove-lontano, lontano, lontano.

E, da allora, l'aringa salata- secca, secca, secca,

in fondo a quello spago-lungo, lungo, lungo,

lentamente dondola-per sempre, per sempre, per sempre.

Ho composto questa storia-semplice, semplice, semplice,

per far andare in furore la gente-grave, grave, grave,

e divertire i bambini-piccini, piccini, piccini.

AGOSTINO. Grazie, Walter! Ed un grazie pure ad Ornella e Rosella e a tutti i presenti per la cortese attenzione. Per chiudere il cerchio da dove siamo partiti, ci sentiamo di credere che attraverso i giochi della tradizione i bambini possano ancor oggi imparare a sviluppare capacità e risolvere problemi. Questi giochi possono essere ancora utili ai bambini prima e ai ragazzi poi per poter accedere in modo facilitante alle nozioni necessarie per socializzare e costruire relazioni atte a vivere in modo armonioso e consapevole. Buona continuazione di serata.

