

A giocare con Bruegel

Resoconto di un'esperienza di conduzione di un'attività ludica – luglio 2022

E' da un po' di tempo che sto girando attorno al quadro di "Bruegel il vecchio", tanto alta resta la sua attrattiva nei mie confronti, riconoscendone il potenziale che, questo dipinto del 1560 dal titolo "Giochi di bambini", continua ad esercitare su di me.



Dapprima ho cercato una sua riproduzione in internet in alta definizione, affinché questo mi permettesse di poterlo osservare nel dettaglio e poi ristampare in una grandezza simile all'originale; poi l'ho anche fotografato da una immagine stampata a doppia pagina di un libro che trattava della vita dell'autore.

Su internet si possono trovare anche diversi buoni articoli che ne descrivono tanto i giochi che in esso vi sono dipinti che notizie di contorno sull'autore, il suo modo di vedere ed interpretare il mondo, e sul quadro nella sua fattezze, come anche le possibili allegorie di cui il quadro si fa portatore (che corrisponde alla caratteristica del suo autore). Sono stati fatti diversi libri per bambini/e che permettono di adottare una prospettiva a loro "misura".

Nell'invito rivolto ai lettori a cercare, per gli appassionati del gioco e del giocare, troverete veramente tante curiosità che vi soddisferanno parecchio; il tutto concorre a costruire "un buon animatore" che, oltre alla conoscenza, saprà dimostrare passione verso ciò che vuole passare agli altri/e.

Una viva e coerente testimonianza che stimolerà ulteriormente l'apprendimento dei convenuti partecipanti.

Ciò che mi approssimo a raccontare e descrivere risulta ad oggi ancora un qualcosa affidato alle "prime esperienze", e che ha quindi un intenzionale approccio a prevalente carattere esplorativo, con un l'impegno orientato verso la conduzione di semplici attività ludiche verso un gruppo misto, fatto di minorenni di età e i loro genitori. Nello specifico si vuole che tutti siano coinvolti in un continuum di brevi sessioni di gioco e conoscenza della cultura ludica associata a ciò che viene illustrato nel quadro, come anche di ciò che ad esso si collega e che scaturisce per associazione, che racconta di noi, del contesto socio ambientale contemporaneo, dei luoghi e della condizione e dell'immagine d'infanzia dei giorni nostri.

Un confronto tra ieri ed oggi che può essere arricchito con quello di un altrove, in cui la cultura ludica altra che era o che è in un altro luogo e tempo, una volta messa a confronto con la nostra, con maggiore facilità ci permette di estrarci dalla nostra scatola culturale ed osservare gli oggetti in essa contenuti, di vedere ciò che di essa ci piace e non ci piace ma che si potrebbe migliorare.



L'ultima esperienza è di questo inizio di luglio, all'aperto, nella cornice definita dalla Rocca Brancaleone di Ravenna. Un luogo ideale per prendere ad esempio il quadro di Bruegel, pertinente nell'illustrare e narrare qualcosa dell'epoca del fine Medioevo, ma che tutto sommato si può ritrovare vivo anche nei secoli precedenti e successivi, sparso in tutta Europa e sulle sponde del Mediterraneo.

L'animazione si è focalizzata sulla copia del quadro stampata a colori su di un (robusto e al contempo leggero) pannello in Forex, lasciato appoggiato al tronco di un albero; ma per essere certi che vi fosse maggiore attrazione, non tanto per avvicinarsi, ma soprattutto per restare "adesi" all'esperienza per un tempo di attenzione il più lungo possibile, oltre alle capacità istrioniche dell'animatore di lungo corso, si sono pensati ed aggiunti altri stratagemmi ed uno speciale "dispositivo ludico", di cui mi piace rendere conto al fine di avvantaggiare coloro che vorranno replicare e migliorare.

Per "dispositivo" si è preparato il classico "Gioco delle coppie", che sicuramente riflette la condizione base in cui tutti e tutte ci hanno giocato almeno una volta, magari ricorrendo a versioni tra loro molto diversificate, ad esempio avendo immagini di coppie di animali, di fiori, di parole, di personaggi di film e tanto altro.

Nel mio caso ho preparato tessere di legno ampie 10cmx10cm e spesse mezzo centimetro (in legno multistrato leggero, con gli angoli arrotondati e bordi smussati), portanti su di sua faccia "i dettagli" del quadro, cioè immagini di una selezione di vari giochi e giocattoli dei "giochi di bambini": stampe a colori su cartoncino, di dimensione ridotta rispetto alle tessere, bene incollate sul legno (evitando le increspature), poi protette con una lamina di plastificante trasparente. In questo modo ho preparato 18 coppie di immagini uguali, anche se – alla prova dei fatti – probabilmente ne sono sufficienti 13 o 14 di coppie, affinché il gioco duri il tempo che serve. A volte e per alcune di esse si è ricorso al photo-ritocco affinché il dettaglio risultasse più nitido e senza intrusioni di altri elementi.

Altra scelta adottata, e mantenuta per quasi tutto il tempo della durata dell'esperienza ludica, è stata quella di fare leva sulle conoscenze ed esperienze pregresse dei partecipanti. Tutti i bambini e le bambine sanno giocare, e si spera che di questa attività ne abbiano ampiamente beneficiato, tanto con gli adulti e soprattutto tra i coetanei, in una condizione di libera scelta.

Durante il "Gioco delle coppie di Bruegel", ogni qual volta che nuove immagini di giochi e giocattoli venivano scoperte rivoltando le tessere, queste venivano prese ed affiancate al quadro, per ubicare il dettaglio sul grande contesto.

E quando accadeva che un giocatore faceva la coppia, si evocava la domanda generale – che era più o meno sempre la stessa – del tipo: "E questo gioco lo riconoscete? dov'è nel quadro? sapete come si gioca?"

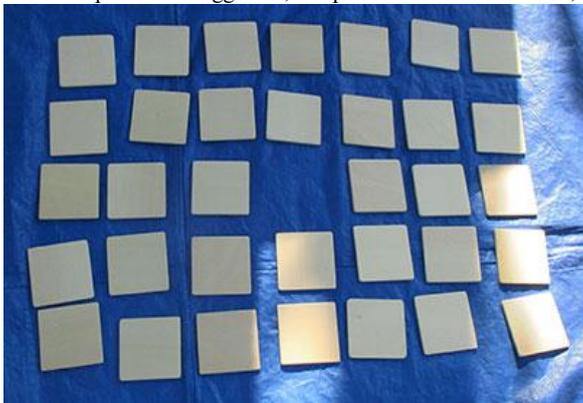
A partire da essa e avendo a cura l'ascolto di quanto veniva rilanciato da uno o più dei componenti del gruppo, sia si dava risposta alla corrispondenza o meno della risposta con quella che era "la storia" connessa con il quadro, e sia si potevano aprire una miriade di nuove finestre informative o narrative. Questo diventava possibile soprattutto se chi conduce il gioco ha coltivato in prima persona la conoscenza della materia, un soggetto di conoscenza tra i più amati da bambine e bambini, al di là di ogni latitudine e longitudine terrestri, e nell'altrove di altri tempi.

Da un imparare a leggere le immagini al fatto di saperle associare alle esperienze dei bambini di oggi e anche dei loro genitori, ogni possibile aggancio è valido per restituire protagonismo ai presenti, anche se l'impiego del tempo in questa direzione è bene che non sia troppo; si sa "il gioco è bello se dura poco", e deve diventare vario se si vuole continuare a mantenere alta l'attenzione e la disponibilità a coinvolgersi.

L'attenzione, e qui si esercita un altro "espediente ludico", è divenuta persistente soprattutto quando si è fatto entrare il *corpo intero* sulla scena e nella scena, anch'esso da protagonista, con tutta una larga gamma di vissuti giocati nell'interazione con gli altri presenti.

E i giochi del quadro, della tradizione del Medioevo (dell'Europa), sono sicuramente molto inerenti all'agito vivo in interazione di se con se stesso/a, tra uno e l'altro/a, pochi e molti bambini/e in contemporanea, con lo spazio ed i materiali che ivi si trovano. Questa scelta è possibile farla a monte, quando si selezionano i giochi che si vogliono mettere sulle tessere (e tra le ottanta e più attività ludiche proposte nel dipinto, c'è ampio assortimento di opzioni).

Ultimo espediente di aggancio, che porta anch'esso all'azione, è stato il ricorso agli oggetti ludici, ai giocattoli che sono collegati a quanto è illustrato nel quadro. In esso i giocattoli sono fatti soprattutto di legno, corda, rametti e di argilla o di acqua, c'è anche il ricorso ad una scopa, ai berretti copricapo, ad una botte e nello specifico anche ad una boassa, o sterco probabilmente di bovino o cavallo; in una loro seconda riproposizione, questi giocattoli sono stati realizzati con materiali della contemporaneità, al fine di mostrare come sia facile ed accessibile attivare una "ludoteca del fai da te" in casa.



Abbiamo così che all'inizio dell'animazione, con il gruppo misto per età (composto da soggetti dai 3 agli 11 anni, e dai rispettivi genitori), il conduttore dell'esperienza ed un socio a supporto, c'era una telone posto a terra per facilitare a tutti di sedersi ("liberi dalla preoccupazione di sporcarsi"), appunto la copia della riproduzione del quadro di Bruegel dal titolo "Giochi di bambini", un contenitore con vari "giocattoli del fai da te" (risorse ulteriori che venivano estratte al momento opportuno), e le trentasei (18x2) tessere del "Gioco delle coppie di Bruegel".

Dopo una breve introduzione si è proceduto a fare rievocare dai partecipanti le norme del gioco delle coppie, e quindi a dare avvio al gioco fatto di tanti giochi, segnalando che il ruolo del primo ad iniziare è consegnato al più giovane del gruppo.

L'attività è poi proseguita per buoni 90 minuti, vedendo il susseguirsi di giocatori che scoprono le tessere del domino nel tentativo di fare le coppie, ingaggiando interazioni tra i partecipanti nel tentativo di ricordare quanto è già stato scoperto dai giocatori che hanno preceduto.

Ogni volta che quest'evento si realizzava si avvicinava la tessera all'immagine che è nel quadro, e si parlava di quale potevano essere le regole del gioco indicato, di come poteva funzionare il giocattolo esposto. Copie di esso saltavano fuori dalla borsa, permettendo a più persone di venire ingaggiate.

Con le biglie si sono anche regalate una pallina ciascuno; e per qualche giocattolo si è mostrato come auto costruirselo con i materiali e gli strumenti della manualità, utile alla trasformazione di materiali (alcuni nuovi e molti del riuso e riciclaggio).

Uno dopo l'altro i vari giochi sono stati sperimentati; in alternativa si sono anche ideate nuove versioni di gioco per dare concretezza alle risposte dei partecipanti.

A volte si è arricchito il tutto con altre notizie di contorno che facevano riferimento al contesto storico del passato, a come venivano considerati i bambini e le bambine, al pittore autore, alle fattezze del quadro e altro ancora.

Si è giocato molto e di più si è scambiato, ed in un modo avvincente c'è stato un continuo andirivieni tra il "gioco delle coppie Bruegel" ai tanti giochi da rievocare del quadro, e poi anche le notizie della storia e altro, muovendosi dal telone all'area verde circostante, e ritornando al telo per momenti in cui si tornava seduti a terra.

L'esperienza ha convinto molto e la si augura di ripetere altrove, con nuovi conduttori che in leggerezza e competenza ripropongono i giochi e giocattoli della tradizione all'aria aperta.

