

Tangram

[Infonauta.it](http://www.infonauta.it)

26-11-2003

Si tratta di una [rivista](#) interamente dedicata al gioco e all'animazione, pensata non solo per gli appassionati di giochi e dintorni, ma anche per gli operatori sociali e quanti utilizzano le attività ludiche nei contesti animativi, aggregativi e formativi. E' un tentativo, quindi, di collegare mondi ed esperienze anche diversissime tra loro, avendo come base comune il desiderio di conoscenza, di scambio e confronto.

La rivista intende non solo valorizzare l'uso creativo del tempo libero ma anche promuovere un'idea di vita giocosa nelle relazioni come nell'ambiente, individuando nel gioco quella dimensione umana che per definizione è autentica e spontanea in quanto non finalizzata direttamente ad interessi economici e produttivi.

La rivista si propone inoltre di informare e diffondere la conoscenza dei vari aspetti del gioco: dal gioco ricreativo all'uso sociale del gioco (prevenzione del disagio minorile; recupero funzionale dei disabili; integrazione degli anziani; mediazione interculturale...); dalla didattica ludica al laboratorio ludico-espressivo; dal gioco pubblico alla scrittura ludica fino ai dintorni del gioco.

Il nome scelto per questa rivista è **Tangram**. Il tangram è un gioco d'origine cinese, molto amato da Lewis Carroll, che consiste nel comporre svariate immagini avendo a disposizione sette forme geometriche. Anche questa rivista vuole essere un puzzle che si propone di tenere insieme i vari aspetti e componenti del gioco e le molteplici anime dell'universo ludico. E' nello stesso tempo un metodo di composizione e ricomposizione creativa delle poche risorse che per le politiche sociali abbiamo disponibili: soprattutto risorse umane, compagni di viaggio conosciuti magari su internet che hanno accettato con fiducia di mettersi in gioco, partendo dal presupposto che ciò che riusciremo a fare insieme è più importante di ciò che sapremo fare da soli.. Il gioco può essere inteso sia come l'insieme delle regole a cui attenersi e da condividere sia come l'ambito creativo di cui non si conoscono in anticipo le regole e che può generare nuovi ruoli e relazioni. Anche con la nostra rivista siamo in un contesto di esplorazione creativa in cui non esistono schemi prefissati, ma un laboratorio di cui tutti facciamo parte e nel quale possiamo trasformarci.

La rivista è nata da un impegno volontario e gratuito. E' solo per economicità di costi che viene stampata in bianco e nero, e non a colori come avremmo voluto. Una rivista di giochi senza colori è come una tavola imbandita senza vino. Ce ne scusiamo. Tangram è nata ma potrà crescere solo se si estenderà la rete di collaboratori disposti a farsi coinvolgere, ad inviare articoli, disegni, foto, esperienze, idee, per diffondere cultura e spirito ludico ed essere persone pacifiche e gioiose.