Il giardino dei giochi dimenticati

Alessandra Vitali

23-09-2002

Un tempo ai bambini bastava poco: qualche legnetto, dei bottoni, un po' di fantasia.

CALCIOTAPPO, RUZZOLA E SCANDORLINO: IL MANUALE DEI GIOCHI DIMENTICATI

ROMA. Calciotappo, ruzzola e scandorlino, ciccia, boccia e spanna. Parole dal sapore antico, ignote ai più ma presenti, a ben cercare, nel nostro dna. Sono i giochi con cui nonni e bisnonni d'Italia — forse anche qualche papà — trascorrevano ore nel cortile, nell'aia, nelle strade senza automobili. Trastulli dalle origini lontane, caduti dalle tasche degli anni che passavano. Cose umili, legno, sassi, tappi. Ma che hanno insegnato a intere generazioni l'uso di un'arma preziosa alla sopravvivenza: la fantasia.

“Giocare non è solo giocare. E' cercare, immaginare, costruire. E' la filosofia di Giorgio Reali, coautore, insieme a Niccolò Barbiero, de **“Il giardino de giochi dimenticati. Manuale di giochi in via di estinzione”** (Salani Editore), in libreria dal 30 agosto, prefazione di Stefano Bartezzaghi. Una raccolta di svaghi rintracciati da Reali — che ha dato vita all'Accademia del gioco dimenticato, così come Barbiero è fondatore dell'Associazione genitori disperati — nella memoria del nostro paese, attraversato in lungo e in largo per seguire una passione: l'animazione per ragazzi e, prima ancora, le sfide a “braccio di ferro”. Una sagra oggi, una fiera domani, e il baule si è riempito di ricordi e istruzioni per l'uso. Fotografie gialline di un'Italia contadina o montanara, polenta e calzoni corti, la domenica a messa, i nonni e le castagne, famiglie numerose quanto interi paesi.

Tutto raccolto nei vari capitoli del manuale: “giochi per tipi veloci e particolarmente astuti”

o “molto pericolosi per ragazzi in gamba” o “giochi con le biglie per chi ha buona mira”. I materiali necessari, come si gioca, chi vince. E minuziose illustrazioni, passo per passo. In appendice, gli svaghi da paesi lontani, i 100 giochi da salvare e le “conte” dal “Ponte di Baracca” — quello di Piero che fa la cacca — a “Zucca pelata”, per decidere chi sta sotto e chi comincia.

Costi bassissimi, forte componente creativa. Ma come la mettiamo con i bimbi d'oggi, che più che un patrimonio di biglie sognano di concupire Lara Croft? Serve l'aiuto dei papà — spiega Reali — infatti il libro è per loro, perché scoprono gli strumenti per risvegliare la creatività dei figli”. E la competitività, stimolata nei bambini dal “possa farcela anch'io”. Ma soprattutto il manuale invita a “stare insieme” ai figli. Proprio come un tempo. “Non bisogna privarli del videogame—osserva Reali ma è giusto stimolare un equilibrio, farli sentire bravi con il joystick e anche con un pezzo di legno. L'unico modo è costruire qualcosa insieme, divertendosi”. Con il salvastecchino, la lippa, o le mitiche piste per biglie, le trottole tirolesi, il rocchetto armati) O lo schioppetto. La lista è lunga. E chi perde, paga pegno.