

IL GIOCO

Il gioco elevato a strumento di positive relazioni umane e gratificazioni a basso costo

(E' inteso per gioco anche lo sport non professionale)

Il gioco è un elemento naturale preposto al sano sviluppo degli esseri viventi, esso al pari del ballo, della musica, dello sport, della cultura è un fattore positivo di aggregazione, relazione e comunicazione tra le persone, nonché fattore di espressione attiva: nel gioco ci si confronta, si burla, si coopera e compete, si vive un'esperienza che ci fa crescere insieme agli altri. Nel gioco si stringono positivi legami come in altre particolari attività umane: ci mangio insieme, ballo con lui, suono con lei, gioco con loro.

La parte appariscente e popolare dei giochi in Italia è fatta da un calcio guardato, discusso e professionalizzato ad un punto tale da perdere i connotati del gioco e da giochi di soldi legati ad una passività fatalista quale il lotto, la tombola, il bingo, ecc., e dai giochi elettronici giocati sul computer, con la playstation, nelle sale o sul telefonino con una modalità individuale e di sola destrezza mentale-manuale. Il gioco di relazione umana sopravvive solo nei circoli con quelle carte che sono giocate con pochi seppur positivi schemi quali scopa, briscola, ramino, ecc.

Anche nelle manifestazioni ludiche ci accorgiamo quanto queste siano rivolte ad un pubblico adulto o spesso a persone specializzate in certi particolari giochi, senza che ci sia un coinvolgimento dell'infanzia e delle famiglie comuni, tutto questo in un contesto tale che sottrae il gioco di relazione all'infanzia per farlo divenire prerogativa di soli giocatori esperti o adulti; anche i grossi parchi gioco, per esigenze commerciali, puntano molto su giochi ad alta tecnologia e di richiamo per giovani e adulti.

Giochi per l'infanzia. Un discorso a parte riguarda il gioco per l'infanzia molto spesso preconfezionato e privo di espansioni creative, che viene scelto in base a campagne pubblicitarie e dato ai bambini con un principio di separazione e distacco dagli adulti e questo aspetto negativo si rileva pure nei giochi che vengono collocati nei giardini pubblici che separano adulti e bambini o tolgono spazio alla manifestazione del libero gioco nel quale l'infanzia è maestra.

Si elencano di seguito alcune devianze culturali che inibiscono il gioco e che non consentono all'infanzia di godersi il gioco in un felice rapporto con gli adulti ed i loro coetanei:

a) Il balocco consumistico individuale ha sostituito il gioco di relazione, per cui all'infanzia sono dati giochi (balocchi) di primo impatto ludico, ma spesso di rapida decadenza o giochi di uso individuale per evitare di coinvolgersi come adulti nel gioco dei bambini. (La natura insegna quale valore ha il gioco nel rapporto genitori - cuccioli), poi se non funzionano questi balocchi c'è sempre pronta la TV.

b) Gli adulti giocano da soli e scippano molto spesso il gioco all'infanzia.

Ad esempio: - quando guidiamo l'auto chi ha un ruolo più ludico, l'autista o i bambini trasportati (spesso legati ai seggiolini) in lunghi viaggi? - quando andiamo nei grandi magazzini chi gioca al mercato? - e quando facciamo i turisti che rilevanza hanno gli interessi dei bambini?

Anche in molte manifestazioni ludiche o parchi-gioco spesso i giochi sono per adulti ed i bambini sono collaterali.

- c) Gli adulti hanno perso il senso del gioco attivo e di relazione limitandosi ad osservare i giochi sportivi ed aderire alle più varie lotterie, a giocare col computer e cioè a giochi passivi, individuali o di fatale fortuna.
- d) I giochi sono scelti dagli adulti o da bambini manipolati dalla TV, per cui il gioco di qualità ristagna in una situazione di emarginazione commerciale e questo per la miopia di un pubblico proteso a spendere sui vestiti, mangiare, auto, ecc. e che non pone mente all'importanza del gioco di qualità e di relazione per il sano sviluppo dei figli.
- e) Esistono molte realtà ludiche chiuse a compartimenti stagni: federazioni scacchi, go, backgammon, giochi ruolo, ludobus, inventori di giochi, ecc. che sono distaccate dal pubblico comune e dai bisogni dell'infanzia.
- f) Non esistono più spazi liberi o situazioni di libera iniziativa dove i bambini possono inventarsi i propri giochi insieme ai coetanei ed i circoli e parrocchie stanno perdendo la loro caratteristica di centri di aggregazione sociale.
- g) I Parchi gioco puntano su una emotività data da situazioni estreme o fantastiche: le persone sono trasportate ed inserite nelle più varie situazioni estreme con meccanismi sofisticati e tecnologici.

GIOCHI in SCATOLA

I giochi in scatola sono degli oggetti misteriosi e come la lampada di Aladino, dalla scatola può venire fuori il gioco geniale e bello, oppure non può venire fuori niente di buono: il profano che li compra non sa realmente se il gioco sarà valido e divertente ed in questo contesto è spesso guidato verso giochi mediocri dalla pubblicità o dai consigli del commerciante che hanno interessi a vendere tutto.

In Italia inoltre non sono presenti le dimostrazioni pubbliche dei giochi o la graduatoria dei migliori giochi dell'anno (Spiel des Jahres) che viene stilata in Germania, ma non giungono neppure i giochi medesimi: in questo contesto di divulgazione del gioco in scatola un ruolo notevole dovrebbe essere svolto dalle ludoteche quali scuole o strutture preposte a divulgare un gioco di qualità e di relazione tra le persone di tutte le età

Per la Famiglia e l'infanzia le case tedesche Zoch, Selecta, Haba, Drei Magier e Ravensburger offrono dei bei giochi di relazione adulto-bambino e coi quali si divertono genitori e figli.

Di questi si propone:

GIOCO	CASA	Descrizione
Zicke Zacke	Zoch	Un percorso-inseguimento a spennarsi di galline con movimenti basati sul gioco del memory
Gulo Gulo	“	La presa delle uova nel nido
Froschkonig	“	Gioco tattile per valutare la lunghezza delle aste
Zapp Zerapp	“	Percorso basato su percezioni sonore
Bamboleo	“	Equilibrio di pezzi su piatto oscillante

Sacco nero	“	Giochi di equilibrio con pezzi vari
Ramba Samba	“	Gioco tattile per ricostruire un serpente-puzzle
Giro Galoppo	Selecta	Corsa di cavalli con dadi
Viva Topo	“	Corsa di Topi inseguiti dal Gatto
Monte Rolla	“	Percorso di palline su piani inclinati
Wurfelzwerge	“	Presca di gnomi con colori diversi;
Buddel Company	Ravensburger	Memori di talpe a due colori
Geister Treppe	Drei Magier	Pedine fantasma mosse con i dadi
Russelbande	“	Corsa di maialini che si accavallano
Funny Fishing	“	Pesca con fili intrecciati
Cariboo	Kosmos	Percorso di cariboo su isole mobili
Mal mal	Adlung	Indovinare disegni sulla schiena
Gino Pilotino	MB	Salvare i gettoni dalle picchiate dell'aereo
Eiertanz	Haba	Le uova ballerine
Tier auf tier	“	Torre di animali in equilibrio

Giochi per adulti

GIOCO	CASA	Descrizione
Die Mauer	Zoch	Costruzione di muro, porte e torri in base alla giusta scelta dei pezzi
Pick Picknik	“	Presca del beccime nel pollaio con volpe
Heckmeck	“	Gioco di dadi per accumulare più vermi
Carcassone	Venice Connection	Affermato gioco di strategia
Passa la bomba		Gioco di parole in velocità
Coyote	Kidult game	Simpatico gioco di numeri sulla fronte
Hands Up	Schmidt	Gioco di destrezza con le mani
Lupus in tabula	Da Vinci	Gioco di società tra lupi e villici

Viele dinge	Adlung	Gioco di figure da interpretare
Coloretto	Abacus	Astuto gioco di carte
Kaker Laken Poker	Drei Magier	Poker degli scarafaggi;
Jungle Speed		Gioco con le carte di velocità visiva
Bang		Gioco molto diffuso e giocato dai giovan
Si Oscuro Signore		Fantasia di storie per sfuggire alla ira del Signore

Questa è solo una parziale sintesi della galassia dei giochi in scatola che imperversa nel mondo ludico internazionale, la diffusione di questi giochi che sono un importante momento di incontro e confronto tra le persone richiede delle ludoteche efficienti e manifestazioni aperte ad un vasto pubblico e non racchiuse nell'ambito dei soliti addetti.

GIOCHI di QUALITA'

A questo punto necessita fare alcune considerazioni sul perché alcuni giochi divertono e altri annoiano e quali sono i principi e parametri affinché un gioco possieda una certa "appetibilità" ludica e sia quindi di qualità.

I seguenti pareri sono frutto di osservazioni raccolte in anni di lavoro col Ludobus in paesi diversi a contatto con persone di tutte le generazioni, che hanno insieme giocato ai più disparati giochi e che li hanno testati e dato agli animatori-costruttori continue informazioni per aggiornarli e migliorarli .

Premesso che il gioco è molto soggettivo tanto è che ogni persona predilige certi giochi al posto di altri (si va dalla passiva Tombola ai giochi più attivi o strategici), si definisco ora quali sono i principali parametri che determinano un bel gioco.

In prima istanza un bel gioco deve "dare una certa gratificazione" e questa può derivare:

- dal superamento di certe prove attitudinali;
- da un certo confronto competitivo con gli altri;
- da piacevoli dinamiche collettive;
- da un certo rilassamento e compiacimento psico-fisico.

Per ottenere questi risultati un bel gioco deve avere un "**equilibrio**" in senso lato, riferito alla durata, alla difficoltà ed al grado di competizione: un gioco è rifiutato se troppo difficile o troppo facile, è negativo se è troppo competitivo, è a rischio noia se è troppo lungo, è insignificante se è troppo corto, è fizioso se troppo strutturato e pilotato.

Infine un bel gioco è quello che esercita le persone alla creatività, per cui specie in un contesto collettivo si creano con esso attese e varie dinamiche imprevedibili che fanno in maniera tale che il gioco diventi una piacevole e continua fucina di idee, situazioni ed espressioni individuali o collettive

CREARE un BEL GIOCO principi e accorgimenti

Se è molto difficile inventare di sana pianta un bel gioco, è relativamente facile rendere piacevoli i giochi già esistenti tramite degli accorgimenti mirati ad eliminare quei limiti che le esigenze commerciali di mercato impongono ed è altresì possibile rivitalizzare antichi giochi mediante una restaurazione di essi mirata a rinnovarne in chiave moderna una certa appetibilità ludica.

Spesso una malaugurata rigidità tradizionalista non ammette che i vecchi giochi vengano modificati, ma occorre mantenere dinamiche di evoluzione del gioco con continue sperimentazioni, modifiche e nuove regole per rendere sempre verde ed appetibile ad un pubblico moderno, il gioco.

La sperimentazione sul campo è un fattore essenziale per riuscire a capire quanto un gioco sia appetibile al pubblico o quali carenze lo emarginano ed in questo senso i Ludobus vivono una realtà privilegiata perché portano nelle situazioni più varie pochi giochi commerciali e molti giochi autocostruiti che devono necessariamente testare a diretto contatto col pubblico, ma questo non porta automaticamente a divenire dei bravi costruttori di giochi perché pure nei ludobus si notano giochi non funzionali, frutto di una poca capacità osservativa di chi li propone: occorre andare oltre le apparenze e percepire da sguardi e atteggiamenti quanto adulti e bambini siano gratificati da un certo gioco, è come a teatro la capacità dell'attore a recepire la differenza tra un applauso di routine e un applauso passionale.

Un bel gioco è definito proprio da quella sua "appetibilità ludica", dal coinvolgimento emozionale delle persone, dal senso di gratificazione, rilassatezza e impegno che riesce a infondere nelle persone di tutte le età.

I più grandi inventori di giochi sono i bambini, basta che loro siano liberi di esprimersi e noi capaci di osservare come fanno o interpretano certi giochi: spesso giochi che per un adulto sono nati con certi schemi, loro li usano in maniera diversa.

Spesso un bel gioco è rovinato dalle piccole dimensioni, da meccanismi inefficaci, da regole difficili, dall'aspetto trasandato, dall'assenza di un equilibrio ludico-attitudinale o infine da un malinteso iperprotezionismo dei genitori che chiude tutti gli spazi ai giochi d'azione, con esclusione del calcio nel quale è ammesso farsi anche molto male. Occorre saper rilevare quali sono le esigenze sopite, in questo senso abbiamo rilevato che il bisogno di scaricare energie oggi è molto grande sia nei bambini che negli adolescenti e questo è evidenziato da ore passate a tirare palle di carta verso bersagli o dalle animose battaglie degli adolescenti.

Molti giochi funzionano sempre, ma se ad essi vengono fatte anche piccole migliorie, questi migliorano esponenzialmente la loro "potenzialità ludica" e un buon principio è quello di dare ai giochi una certa versatilità o regolazione del loro grado di difficoltà tale da adattarli a diverse tipologie di pubblico.