

## **GIOCARE FRA ARTE E SCIENZA giochi e giocattoli che contengono e sviluppano pensiero creativo**

*“...il gioco è l'elemento che crea la cultura umana...”* Huizinga

“Giocando s’impara” ha da tempo immemore sintetizzato il buon senso popolare, ed è così che da sempre Roberto opera per riabilitare l’esperienza, restituire ad essa il ruolo essenziale che ha nell’apprendere di ciascuno e ciascuna di noi, a maggior ragione se si tratta di bambini e bambine. Una semplice verità che è stata tradotta dall’autore in molteplici e variegati libri ed insegnamenti impartiti prevalentemente attraverso la relazione “viso a viso”. In maniera stratificata, la sua maestria è orientata a promuovere la cultura ludica di per se o declinata verso altri soggetti della cultura, a partire dal recupero della tradizione (al di là del tempo e della geografia), dentro ad un contesto di un “fare da bottega” da cui diparte la costruzione del giocattolo, che ha un “modus ludico” di approcciarsi al mondo, il tutto considerato dalla prospettiva dell’ecologia delle relazioni.



Tra arte, natura, e gioco, Roberto si è saputo spingere anche verso una sistematica competenza applicata ai concetti scientifici. E’ una constatazione che, principi quali la conduzione del calore, l’inerzia, la gravità, il galleggiamento dei corpi ed altro ancora possono risultare assimilati anche nel turbinio ludico dei bambini/e mentre esercitano il loro legittimo diritto al gioco; in tale atmosfera che alterna caos ed ordine, l’apprendimento accade anche con l’errore, accettando il rischio che è in ogni esperienza coinvolgente, perchè in quell’insieme di necessari ed universali “Diritti Naturali di bimbe e bimbi” (a cui tutti coloro che riconoscono il tributo a Gianfranco, che rievocando la memoria d’infanzia degli adulti fa sì che questi promuovono quella delle nuove generazioni) bene si contempla anche il “diritto al cerotto”.

“Di un giocattolo, all’inizio lo si potrà imparare ad usare anche senza capirne il funzionamento”, richiama Roberto in uno dei libri che ha avuto più successo (“La scienza in altalena”, edizioni Editoriale Scienza), cui è associata anche una “giocattolo-mostra”; e non sarà l’immagine (fissa o in movimento), ma sarà la diretta azione sul mondo a condurre l’inesperto/a ad appropriarsi gradualmente e con intuizione, di quanto basta per impadronirsi – in principio - dell’azione di gioco, la quale conduce a sfide sempre più ambiziose e/o varie, tanto con se stessi/e che con gli altri/e.

L’intervento dell’esperto che indica illustra nomina le cose, faciliterà la presa di coscienza che nell’azione di gioco esistono delle leggi fisiche a cui tutti/e si è assoggettati; su questo sapere diventerà più facile ergere colonne di conoscenza che tra loro si intrecciano approfondendosi sull’asse alto/basso e/o muovendosi in forma rizomatica nella solida “genetica del sapere”; leggi di cui si vuole e necessita di apprendere, per una motivazione interna che il gioco ed il giocare più genuinamente riesce ad innescare; qualità del mondo che una volta rivelate tornano a nostro vantaggio, leggi inserite in un insieme di legami che intessiamo con il mondo delle relazioni umane e con le cose, contribuendo a mantenere armoniosi di rapporti.

Nella bottega laboratorio di Mastro Nocciola (quale è stata in primis la splendida “cometa” del Centro La Lucertola del Comune di Ravenna) gli apprendimenti diventano realtà esperibile attraverso il giocattolo; un costruire che stimola l’impegno (in cui risiede l’invito ad investire tempo ed energia per cogliere l’estetica della trasformazione, assieme alla sua funzionalità) nel realizzare lo “strumento dei divertimenti”, e che con il suo utilizzo – progressivamente - induce ad allargare gli ambiti dell’esperienza stessa, investendo il circostante mondo, ramificando, trovando collegamenti. E’ così che dal banco di lavoro, su cui trovano ordinata ubicazione tanto i materiali che gli strumenti e le pratiche indicazioni

(che snelliscono di non poco il fare manuale di chi si fa condurre con il tramando di tecnica e pratica), si permette di accelerare l'assimilazione di quell'iperbole di scoperte tecnologiche che è stata l'evoluzione umana, depositate nel passaggio delle generazioni.

Una volta impostato il manufatto, lo si usa per la ricerca del divertimento (e che per alcuni diventa anche agone verso nuove conquiste di abilità), che deve passare dall'apprendere la primaria e necessaria padronanza dello strumento di gioco. Questo condurrà, per cerchi concentrici, a coinvolgere il restante intorno, con le idee, la ricombinazione, l'interazione con nuovi elementi che si raccolgono per strada, procedendo anche per prova ed errori, e lo sperimentare e l'esplorare tornano ad essere le misure dell'apprendimento, il quale procede a zig zag e mai in maniera.

Roberto, continuando a narrare, ci indica la possibilità e con essa la profonda fiducia nell'infanzia che naturalmente approccia il mondo: "... Forza equilibrio movimento: sono concetti che il bambino e a suo modo, studia nei primi anni della sua vita giocando. Passeggia lungo le strade e cammina sui cordoli del marciapiede o sui muretti: naturalmente allarga le braccia per mantenersi in equilibrio, proprio come l'equilibrista che cammina sulla corda tesa con l'asta fra le mani. Quando per la prima volta sale sulla bicicletta, intuisce che non può stare in equilibrio da fermo, e che c'è quindi un rapporto tra movimento ed equilibrio. Sullo scivolo la fatica della salita è compensata dalla discesa rapida, emozionante e per nulla faticosa.

Così in altalena, con un minimo di sforzo può darsi la spinta e continuare a dondolarsi.

Giocando, usa concetti scientifici che non conosce. Quando ha fra le mani un giocattolo, cerca di capire come funziona. Se vuole costruirselo, deve scoprire quali meccanismi lo fanno funzionare. E se non li capisce subito, li scoprirà poi nei vari tentativi per fabbricarlo. Costruire un giocattolo è quindi anche imparare, scoprire e interiorizzare concetti scientifici ed abilità tecniche."... come afferma Huizinga in "Homo ludens".



Presentazione di Renzo Laporta