

Giocare con Bruegel



“Giocare con Bruegel” è il titolo per una simpatica sfida che invita un gruppetto di animatori ed animatrici dell’associazione Lucertola Ludens e di altre organizzazioni, a inventare modalità ludiche e di laboratorio per tradurre le immagini del quadro di Pieter Bruegel “il vecchio” dal titolo “La piazza dei giochi” del 1560, in un’ opportunità di gioco e confronto con i partecipanti.

Il gioco è uno straordinario veicolo di gioia, interazione con gli altri e di apprendimento, che va al di là di quanto si possa intenzionalmente predisporre, per cui interessare giocando al sapere e alla conoscenza che è nel quadro di Bruegel - oltre a rientrare pienamente negli scopi dell’associazione - offre il terreno per esplorare, tanto il gioco ed il giocare di ieri a confronto con quello di oggi, così come la condizione dell’infanzia dal punto di vista dei Diritti e del Diritto al gioco.



In queste due direzioni vanno gli stimoli al confronto con i partecipanti attraverso le attività di laboratorio che ricorrono al gioco, cogliendo anche quanto nel qui e ora accade e che contraddistingue quella specifica relazione tra il gruppo e l'animatore.

Puntando altresì l'attenzione sulla cultura ludica. Certo! perché giocare, al di là di stereotipi e pregiudizi comuni che in Italia stentano a cessare, è un fatto culturale che anche si carica di significati stratificati nel tempo, ed è noto che il gioco è una straordinaria manifestazione della cultura in cui esso è inserito, si potrebbe quasi dire: "Dimmi che giochi fai e ti dirò in quale società stai vivendo".



Perciò, non è vero che giocare "è una perdita di tempo", e che "non serve a niente" o che "il gioco è da bambini"; anzi, giocare insegna a stare nel proprio tempo e luogo di vita oltre a stimolare la crescita e lo sviluppo dell'ambito emotivo, affettivo, intellettuale, fisico e socio relazionale e spirituale delle persone che giocano, e che lo fanno tanto con se stessi e gli/le altri/e; gli adulti che giocano con i bambini imparano a conoscere e rapportarsi in modo sensibile ed etico con le nuove generazioni, a rispettarle come persone quali esse sono (cariche di tutti i loro Diritti), nonché e con alta probabilità, fanno del bene a se stessi, rimuovendo molto dello stress che la vita moderna conduce in chi la abita, soprattutto se condotta in città.

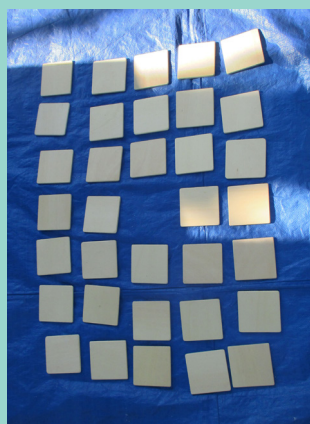
In questo quadernino, nella sua prima edizione, si propone un primo strumento ludico per giocare con Bruegel attraverso "Il gioco delle coppie", detto anche "Memory". Quest'ultimo è un gioco che nella sua semplicità permette ad una vasta eterogeneità di partecipanti di aderire con un ruolo attivo.

Con alta probabilità e probabilmente sin dai due o tre anni di età, i bambini e le bambine hanno incontrato in famiglia o nei servizi educativi questo gioco sotto altre spoglie, magari erano immagini di animali, o di fiori, o di personaggi di storie, favole e film a loro noti e indirizzati.

In esso si deve fare leva sulle proprie capacità di memoria a breve periodo di tempo per scoprire – a due a due - delle carte che celano delle immagini nel tentativo di “fare coppia” tra due immagini uguali. E’ un gioco in cui la memoria visiva è essenziale per ricordarsi dove si sono già viste le immagini che si va cercando. Più coppie di immagini si svelano e più punti si fanno, e in questo modo si vince.

Il “Gioco delle coppie di Bruegel” sfrutta questo “meccanismo” e chiede a ciascun partecipante – durante il suo turno di gioco - di scoprire due carte (fra tutte quelle che sono state poste sul piano) che celano immagini di dettagli tratte dal quadro “La piazza dei giochi”. Se si fa una coppia (perchè si pescano due immagini uguali) si vincono quelle due carte. Se non si fa coppia, si ricoprono le carte scoperte (riponendole esattamente dove erano prima) e si passa il turno al prossimo giocatore.

Il gioco prosegue fin tanto che non si sono esaurite tutte le carte in gioco perché nel frattempo i vari giocatori hanno fatto altre coppie. Quando il gruppo è all’interno di un contesto di laboratorio, l’aver fatto “coppia” offre l’opportunità di giocare il gioco che è rappresentato nelle carte, o di fare altro, o comunque di fare diverso rispetto al normale svolgimento del gioco delle coppie.





All'animatore/animatrice valutare questo, fare tutti i giochi che sono nelle coppie potrebbe risultare troppo, soprattutto se il gruppo dei partecipanti è numeroso. Per ogni coppia realizzata è però importante avere in mente una o due possibili proposte diverse dal giocare quei giochi, e comunque sempre in sintonia con il coinvolgimento attivo del gruppo.

Con l'animatore la proposta di attività è una combinazione di almeno tre elementi:

- giocare il gioco delle coppie,
- giocare i giochi nei dettagli illustrati
- e confrontarsi su di essi, traendo spunti per conoscere la cultura ludica del tempo passato, confrontandola con quella attuale, parlando anche della condizione di vita dei bambini e delle bambine di ieri a confronto con quella di oggi, attraverso il filtro dei Diritti della Convenzione.

Dal quadro, sono stati scelti 18 dettagli di giochi (per un totale di 18x2 numero di carte) più due "jolly Bruegel": i giochi selezionati sono fattibili e anch'essi probabilmente risultano già noti ai bambini di oggi o ai loro genitori (sino ad oggi si è sempre giocato il gioco delle coppie di Bruegel con gruppi di famiglie).

Alcuni di questi giochi necessitano di giocattoli e altri della sola disponibilità di coinvolgere la corporeità di ciascuno e ciascuna.

I due "Jolly" servono per dinamizzare ulteriormente il gioco, perchè danno poteri speciali a chi li pesca:

1- l'opportunità di ripescare due nuove carte

2- di fare questo nel momento che si desidera, anche se non è il proprio turno di gioco.

Se si gioca con partecipanti in tenera età è bene limitare il numero delle carte-dettagli a 10 coppie, più i due jolly per non dilungare troppo il gioco oltre le reali capacità di attenzione dei bambini più piccoli d'età.

Quando come associazione giochiamo con gruppi di famiglie, a corredo delle carte con le coppie di immagini, portiamo con noi dei giocattoli "del fai da te", cioè la versione attuale di manufatti ludici che sono nel quadro "La piazza dei giochi" e fanno ricorso a materiali e strumenti semplici per essere ricostruiti in casa, alla portata di tutti.

In questo caso il giocattolo che era nel quadro viene ri-proposto adattato al nostro contesto storico, perché ci piace invitare alla manualità ludica e crea-attiva.

Ad esempio nel quadro di Bruegel c'è un dettaglio che mostra il gioco con le trottolo di legno; noi le riproponiamo realizzate con uno o più dischi di cartone, un tappo di sughero e uno pezzetto di spiedino; oppure con un coperchio di metallo (quelli ad esempio dei vasetti delle confetture), ripieno di cartone ed una matita come perno.

Le carte che usiamo nelle animazioni sono un po' più massicce, perché realizzate con delle tessere di legno, sul cui lato nascosto sono state incollate le immagini dei dettagli.

Per invitarvi a giocare, e nelle successive sezioni di questa pubblicazione, abbiamo associato alla spiegazione dei dettagli del quadro anche l'intera riproduzione del quadro "La piazza dei giochi".

Associato al quadernino regaliamo un set del gioco delle coppie di Bruegel, cosicché il lettore potrà giocare autonomamente.

Con il quadro di Bruegel abbiamo giocato anche in altri modi e nelle prossime edizioni ne porteremo testimonianza.

Per la stampa del quadernino ringraziamo il Centro stampa del Comune di Ravenna all'interno della Festa medioevale della Rocca Brancaleone, curata da L'Amata Brancaleone.

Ravenna, Luglio 2023

I edizione

di Renzo Laporta e Primo Fornaciari







GIOCARE CON I TRAMPOLI

Nell'immagine un ragazzo si appresta a fare i primi passi con i trampoli e, a pochi passi da lui, c'è ne un altro che – in modo molto disinvolto - usa dei trampoli più corti, il quale sembra muoversi verso il primo, forse nell'intento di congiungersi in passeggiata, oppure per sfidarlo a competizione.

Sotto al primo resta una bambina con le braccia alzate e le mani aperte che, attraverso l'espressione del viso, sembra esprimere giubilo per il successo della passeggiata di colui che usa i lunghi trampoli.

Forse è stata proprio lei che ha supportato l'azione del primo, tenendogli fermi i due trampoli mentre venivano avviati, o forse lei è solo una spettatrice. E' certo che questo "giocattolo" richiede una buona dose di coraggio e di abilità nel padroneggiare l'equilibrio, che è reso altamente precario dalle ridotte dimensioni della sua superficie di appoggio, come anche dalle possibili asperità trovate sul terreno.





GIOCO DELLA SEDIA

Non c'è certezza di quale gioco sia collegato a questa immagine, ma è probabile che sia un'attività di trasporto di persone da un punto all'altro dello spazio. In essa la sfida è di "resistere" fisicamente allo sforzo che viene protratto nel tempo, per compiere il maggior numero di passi e per coprire una più ampia distanza, magari nel minore tempo possibile.

Essendoci solo una coppia di persone che fa quest'attività, essa non può venire considerata competitiva verso gli altri (ad esempio di una squadra contro un'altra), e comunque questa potrebbe essere una valida variabile di gioco.



LE TROTTOLE

Mentre alcune trottole vengono fatte volteggiare tirando un cordino che è stato precedentemente avvolto su di loro; altri tipi di trottole sono “frustate” affinché mantengano il loro roteare vorticoso. Per un altro tipo di trottole ancora si fa uso di un “lanciatore”, che permette di tenere il giocattolo in verticale sul suo punto di appoggio, e poi il giocatore tira comodamente il cordino che vi è stato avvolto. Quest’ultimi due tipi di trottole sono mostrati nel dipinto di Bruegel. Il ragazzo sulla destra frusta la trottole, mentre il ragazzo al centro mantiene un lanciatore e guarda la trottole girare. Lo scopo di ogni giocatore è di tentare di fare roteare la propria trottole più a lungo delle altre, come anche di ostacolare le trottole avversarie, facendole scontrare tra di loro.





TIRO ALLA FUNE DEI CAVALIERI

L'origine del gioco risale alla notte dei tempi, quando era utilizzato come rito per definire lo sforzo nella lotta tra "il bene ed il male", tra gli angeli e i diavoli.

Nella versione dipinta da Bruegel ci sono due squadre che competono, ciascuna formata da tre giocatori: due persone costituiscono l'animale (la testa ed il corpo del cavallo, che è attaccato alla testa attraverso la cintura del primo) e il terzo è il cavaliere, che siede in equilibrio sull'animale.

Questo è collegato al cavaliere avversario da una corda o un pezzo di cuoio. Al "Via!" del gioco ogni cavaliere cerca di fare cadere l'avversario, tirando e stratonando verso di sé l'avversario. Il cavallo gioca un importante ruolo nel moltiplicare la forza e la stabilità.

OGGETTI PESANTI SULLA TUA TESTA

Questo gioco è veramente antico, e potrebbe derivare da un rituale. Non c'è limite al numero dei giocatori. In esso un componente del gruppo viene selezionato per diventare il centro dell'attenzione di tutti, iniziando il primo turno. Egli è al centro del gruppo dei giocatori e guarda verso il basso (oppure viene bendato).

Il gruppo sceglie un oggetto e lo porta sopra alla testa del primo scelto, mentre tutti gli altri portano una loro mano a toccare l'oggetto al fine di mantenerlo fermo e per coprirlo, quasi a nascondarlo.

Quindi gli altri del gruppo cantano: "Un pesante pesante oggetto è sopra la tua testa. Indovina che cos'è!?". Il primo giocatore allora cerca di indovinare senza guardare, e gli altri gli possono dare dei suggerimenti, eventualmente anche toccare l'oggetto senza muoverlo dalla testa. Se indovina, il partecipante che ha scelto e preso l'oggetto (da mettere inizialmente sulla testa) diventa la persona al centro del gruppo, altrimenti continua a tentare di indovinare un nuovo oggetto.





IL FRULLINO

Il ragazzo che è nel dettaglio dell'immagine ha in mano un oggetto fatto con le sue mani, egli tirando una cordella fa roteare (prima in un senso e poi nell'altro) un lungo perno su cui sono innestate. 3 girandole piatte che "frullano" nell'aria (girano ed emettono un suono particolare). La grossa noce che trattiene con le dita nasconde dove si avvolge e svolge il filo che viene tirato, e questo permette di ammirare il roteare del frullino nei due sensi di marcia, appunto mentre si svolge e riavvolge la corda sul perno stesso.

Il Frullino è un "parente" stretto della trottola e del primordiale trapano (immaginate l'oggetto capovolto e provvisto di una punta per forare, era già presente nelle immagini parietali degli antichi egizi al lavoro).







CAVALLUCCIO

In questo gioco l'oggetto-giocattolo è un supporto al gioco del “fare finta di” cavalcare un cavallo vero.

Nel dettaglio dell'immagine il cavaliere ha anche un pezzetto di ramo in mano, che ha la funzione di incitare il cavalluccio simbolico a galoppare più veloce.

Solitamente, il cavalluccio era un semplice bastone di una scopa, oppure la scopa con la sua raccolta di paglia a simulare la criniera del cavallo. Nel nostro caso all'estremità del bastone c'è proprio una riproduzione della testa del cavallo, forse fatta di cuoio e legno, o più probabilmente in stoffa ripiena di paglia. Ci sono anche le briglie trattenute dalla mano destra; è quindi già un vero e proprio giocattolo, cioè un oggetto atto a giocare sin dalla sua nascita.





SEGUI IL CAPO

In questo gioco non c'è limite al numero dei giocatori. All'inizio qualcuno è scelto come "il capo" e gli altri giocatori formano una fila dietro a lui o lei. Il capo propone dei movimenti sul posto, oppure spostandosi nello spazio circostante, e gli altri cercano di imitarlo.

Per confondere i giocatori, il capo "ingarbuglia" un po' i suoi movimenti: va avanti e indietro, sale su degli ostacoli (come nel caso del nostro dipinto), aggiunge il movimento delle braccia, si ferma sul posto in posizioni strane (magari in equilibrio precario), accelera, rallenta... In qualche modo egli tenta di forzare i giocatori a cedere e ad abbandonare il gioco, attraverso il suo cambiare spesso i movimenti da fare copiare agli altri; chi non riesce a stare al passo con il capo è fuori dal gioco.

L'immagine potrebbe anche ricordare "Strega in alto", dove chi si vuole salvare dal "tocco stregato", deve salire su qualcosa.

LA CORSA CON I CERCHI

Questo gioco ha probabilmente avuto la sua origine quando fu inventata la ruota. L'intento del gioco è, per ciascuna dei due partecipanti rappresentati nel dettaglio del dipinto, quello di utilizzare uno strumento (come un pezzo di legno o di metallo) per dare energia al cerchio, assestando piccoli colpi sullo stesso, rispettando una direzione di percorso predefinita, nonché di primeggiare per arrivare al traguardo. E' vietato usare le mani per condizionare la direzione del cerchio, lo stesso vale se si perde il controllo dell'oggetto, ad esempio mentre sbatte accidentalmente su di un ostacolo come un sasso.

A quel tempo si utilizzavano cerchi delle botti poi, e con il passare dei secoli, anche quelli delle ruote di biciclette; e dopo il 1960 furono prodotti i cerchi in plastica, come l'Hula Hoop.





LO SCHIOPPETTO

Il giocattolo che è in mano al bambino (che spunta dalla finestra) è un rudimentale “cannoncino” che spara acqua o palline di stoppa.

Il giocattolo lo si realizza tagliando da un ramo di sambuco un pezzo lungo 20/25 cm, con diametro di 3 centimetri. Questo va svuotato della sua “anima tenera” (il midollo morbido e leggero), ottenendo così il cannoncino, con un calibro interno di almeno un centimetro.

Con un rametto diritto di corniolo (un legno duro) si fa un bastoncino lungo poco meno del cannoncino, e di spessore tale da entrare in esso.

A parte si confeziona una sorta di “guarnizione”, costituita da una pallina di stoppa masticata, per farla compatta. Con il bastoncino si spinge la stoppa un pò avanti nella canna per tappare una parte della stessa. Ora è il turno dell’acqua, che viene aggiunta per riempire la parte tappata. Infine si appoggia una estremità del bastoncino al petto e con risolutezza lo si spinge in avanti, impugnando il cannoncino con entrambe le mani. La pressione generata farà schizzare l’acqua fuori, con un getto che potrebbe raggiungere qualche metro.

GIOCO DEI MESTIERI

Nell'immagine un gruppo di partecipanti osserva la scena stando seduti su di una scalinata, mentre due "attori" fanno finta di emulare dei lavoratori che stanno operando un mestiere.

Al gruppo il compito di intuire questo mestiere, osservando la scena, eventualmente facendo domande ai due attori.

In questo caso si tratta del mestiere del "mugnaio", cioè di colui che macina il grano e trasporta sacchi di farina, o granaglie. Nell'immagine uno trasporta sulle spalle il peso e l'altro attore fa finta di essere il sacco.





GIOCO DEL TRENINO

Non c'è limite al numero di giocatori di questo gioco. Prima di iniziare viene scelto il capo del gioco: colui o colei che guida gli altri che si accodano, creando una sorta di "trenino" (anche se è più proprio dire "fila", visto che ai tempi di Bruegel non era stato ancora inventato questo mezzo di locomozione e spostamento di massa).

Tra di loro, i giocatori sono tutti saldamente aggrappati alla cintura di chi è davanti, o al drappo del suo vestito che sporge (della persona che precede).

Al "capo treno" il compito di rendere difficile il viaggio agli altri, cioè di rendere difficile ai passeggeri di restare aggrappati gli uni agli altri. Egli/ella cercherà di accelerare improvvisamente il suo passo, di generare improvvise svolte, di andare in circolo di "slalomare" tra oggetti, rendendo appunto difficile alla fila di giocatori che lo seguono di restare aggranciati tra di loro.



BIRILLI

In questo dettaglio del dipinto una bambina ha il ruolo di mettere a posto i birilli che sono stati abbattuti, ponendoli tutti in linea (e con il muro alle spalle, che funge da sponda).

Una linea di bambini è intenta a lanciare delle palline per centrare i birilli, e non sembra che vi sia un'area di posizionamento dei giocatori, ad esempio dietro ad una linea tracciata a terra.

Ogni giocatore ha un determinato numero di palline, e accumula punti in base al numero di birilli che sarà capace di abbattere durante il suo turno di lancio.





GIOCHI CON LE BIGLIE

Nel dettaglio A i giocatori hanno fatto alcune buche nel terreno (tutte disposte in una fila). Ciascuno a suo turno cerca di centrare la prima buca e poi le successive, lanciando le biglie e ponendo attenzione a che la biglia resti nella buca. Se non si centra o se la biglia esce dalla buca, si perde la biglia. Chi centra la buca vince la propria e le altrui biglie.

In particolare nel dettaglio B c'è un giocatore che sembra prendere la mira per lasciare cadere dall'alto una biglia (detta "la bomba") su uno dei tre mucchietti di biglie disposte a piramide. Poi, li vicino, altre due giocatrici di un altro gioco, stanno lanciando una biglia ciascuna verso le biglie disposte a "piramidi" sempre allo scopo di centrarle.





A TESTA IN GIU'

Alzi la mano chi non ha mai provato a stare a testa capovolta?!
E' questo un classico modo di sfidare la propria paura e di avvertire un senso di vertigine.

Nell'immagine i due bambini usano come supporto il legno usato per annodare la briglia del cavallo.

In questa attività ludica è molto importante avere una presa sul supporto molto salda, che permette di oscillare il corpo a testa in giù, oppure anche di fare un giro completo attorno al supporto.



MOSCA CIECA

L'origine del gioco va indietro ai tempi antichi e fu probabilmente parte di qualche rito tribale.

Giocato a tutt'oggi in tante parti del mondo, in alcune sue versioni il giocatore che ha il ruolo di colui che “cerca” gli altri, ha spesso il nome di un animale, o veste un simbolo dell'animale, nel nostro caso “la mosca cieca”.

Nel gioco non c'è limite al numero dei giocatori, e la persona che “cerca” viene bendata appunto per diventare una mosca cieca; e prima di iniziare viene guidata da un altro giocatore a girare su se stessa alcune volte (in certe versioni anche vi si associa l'intonazione di gruppo di una filastrocca).

Terminata questa fase di disorientamento della mosca cieca, tutti scappano allontanandosi da essa, sempre restando all'interno di una predefinita area di gioco. Chi viene toccato dalla persona che “cerca” diventerà a sua volta la nuova mosca cieca.

In altre versioni del gioco, una volta toccata la persona, la mosca cieca deve anche indovinare chi ha toccato, ponendo le sue mani sul viso dell'altro, e se non indovina, il gioco continua senza il cambio del ruolo.





COMBATTENDO NEMICI IMMAGINARI

Forse questo gioco risale al tempo della giostra dei cavalieri con le lance, o forse il gioco ha a che fare con l'espressione "timing at windmill" che tradotto significa "combattendo con mulini/nemici immaginari".

Nell'immagine dipinta ogni giocatrice tiene sotto l'ascella un lungo bastone, che ha una girandola (cioè una specie di ventola che incontrando l'aria si mette a roteare attorno al proprio perno/asse) alla sua estremità. Al segnale, ogni giocatrice "carica" l'altra, gli corre incontro nel tentativo di fermare con il suo girandola il volteggiare di quella dell'avversaria.

SALTA SUL SACCO

Quest'attività è più uno scherzo che un vero e proprio gioco. Infatti in questo caso si vede un gruppo di compagni che si "prende gioco" dell'amico, il quale è stato bloccato saldamente alle braccia e alle gambe per essere "strapazzato" al terreno.

Potrebbe essere una sorta di gioco della tortura; oppure una penitenza per avere perso ad un gioco.

In un'altra versione l'interpretazione dell'immagine richiama quello che succede al verme che viene trovato nel mulino del grano, cioè una brutta fine.

