

Un prezioso volume presentato alla ex Kaimano

“Arriva un bastimento carico di... Giochi e giocattoli del tempo che fu”

Acqui Terme. Venerdì 11 ottobre, nella sala conferenza della Kaimano, davanti a un pubblico intergenerazionale e alla presenza di numerosi insegnanti, è stato presentato il libro “Arriva un bastimento carico di...” di Maria Clara Goslino e Donata Rapetti.

In apertura, l'Assessore alla Cultura Alessandra Terzolo ha sottolineato le valenze storico-sociali dell'opera, motivandone l'inclusione – fuori concorso – nel Premio Acqui Storia: l'attenta ricerca sui giochi di una volta, condotta sul territorio mediante interviste ad anziani coinvolti come Testimoni del Tempo. Queste singolari fonti orali sono così diventate preziose per la memoria collettiva.

La dottoressa Elisa Camera, Dirigente scolastica dell'Istituto comprensivo 1 di Acqui Terme, ha avviato il suo intervento con colti e coinvolgenti riferimenti pedagogici sul gioco nella formazione dei bambini, la cui importanza era riconosciuta fin dall'antichità.

Riportiamo parte del suo intervento:

«Il gioco è il tema che fa da filo conduttore all'opera “Arriva un bastimento carico di... Giochi e giocattoli del tempo che fu”. Maria Clara Goslino e Donata Rapetti, entrambe docenti della scuola primaria Saracco, che dirigo da settembre, hanno scelto questa tematica forse perché intrinsecamente connessa alla loro professione e al mondo infantile con cui hanno per lungo tempo avuto a che fare.

Quest'opera è il frutto di una ricerca rigorosa, che ha preso in considerazione i giochi e i giocattoli di altri tempi, delle generazioni passate, dell'epoca precedente alla rivoluzione digitale.

Quando, cioè, ci si incontrava nei paesi con i propri coetanei e si mettevano in atto pratiche di gioco negli spazi comuni come vie, strade e piazze. Quando si utilizzavano oggetti e materiali semplici per creare giocattoli da usare singolarmente o collettivamente.

Il gioco è presente, nella storia dell'umanità, fin dalla notte dei tempi. Ha addirittura suscitato l'interesse della filosofia antica, che, contrariamente a quanto saremmo portati a pensare - visto che la radice del verbo *paizein*, “giocare”, e *paignion*, “gioco”, è strettamente correlata al termine *país*, che significa “bambino” - lo ha spesso ricondotto alla dimensione adulta.

Secondo il filosofo greco Eraclito, per esempio, il gioco costituisce la quintessenza della saggezza: il bambino che gioca è più vicino alla figura del *sofòs* di quanto non lo sia l'uomo adulto comune. Platone afferma, nelle *Leggi*, che il gioco riveste un importantissimo ruolo educativo e Aristotele, nell'*Etica Nicomachea*, lo assimila alla felicità.

Anche nel mondo romano il gioco possiede un'ampia sfera di significati. I due termini che vi si riferiscono, *iocus* e *ludus*, rimandano en-



trambi al tema dello scherzo, della facezia, quindi, per estensione, al gioco inteso come pratica scherzosa, di finzione, creativa, fino a giungere all'idea di competizione e gara (*ludus*).

Il gioco ha un valore pedagogico cruciale per l'età evolutiva dei ragazzi: innumerevoli studi hanno messo in luce come esso stimoli lo sviluppo delle abilità cognitive, espressive, creative, favorendo una crescita armonica.

Per questo, il libro presentato oggi persegue un duplice obiettivo: da un lato, quello di preservare dall'oblio tutto un patrimonio culturale che altrimenti rischierebbe di andare perduto presso le nuove generazioni; dall'altro, quello di proporre pratiche autentiche di gioco, inteso nella sua forma più pura e tradizionale, agli alunni di oggi, andando a costituire una valida alternativa ai giochi elettronici e ai giocattoli contemporanei.

Le autrici ci offrono, dunque, un'interessante e precisa rassegna dei giochi e giocattoli del passato attraverso una rigorosa classificazione: giochi semplici, giochi con materiale occasionale o predisposto, giochi di movimento, giochi con la palla, giochi nell'acqua, giochi sulla neve, giochi in bande, conte, filastrocche in piemontese, penitente, giochi cantati, danzati, dialogati, mimati. Particolarmente interessanti risulta-

no le ultime quattro sezioni, dove sono riportati, con una grafica accattivante, i testi di filastrocche, conte, penitente talvolta anche con la corrispettiva versione dialettale piemontese di Orsara e di Visone, luoghi di origine delle autrici.

La ricerca sottesa all'opera è stata condotta attraverso la scrupolosa tipica della storiografia e dell'antropologia, attraverso il ricorso a testimonianze, interviste, il confronto e il riferimento a varianti e versioni diverse dello stesso gioco. Le autrici hanno creato una vera e propria *équipe* di lavoro, che ha coinvolto anche le scuole del territorio. Gli alunni della primaria di Morsasco, Rivalta Bormida, Visone hanno infatti realizzato le illustrazioni che corredano il libro.

Questo testo rappresenta davvero l'occasione di un'immersione nel passato per ritrovare valori e ideali validi ancora oggi, perché, come afferma George Bernard Shaw “L'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare”.

E bene ricordare che con l'acquisto del volume si sostengono le iniziative a favore del Museo Etnografico di Orsara Bormida e del costituendo Museo Etnografico di Visone, finalizzate a tutelare e promuovere la memoria della civiltà contadina del nostro territorio.

Red.acq.