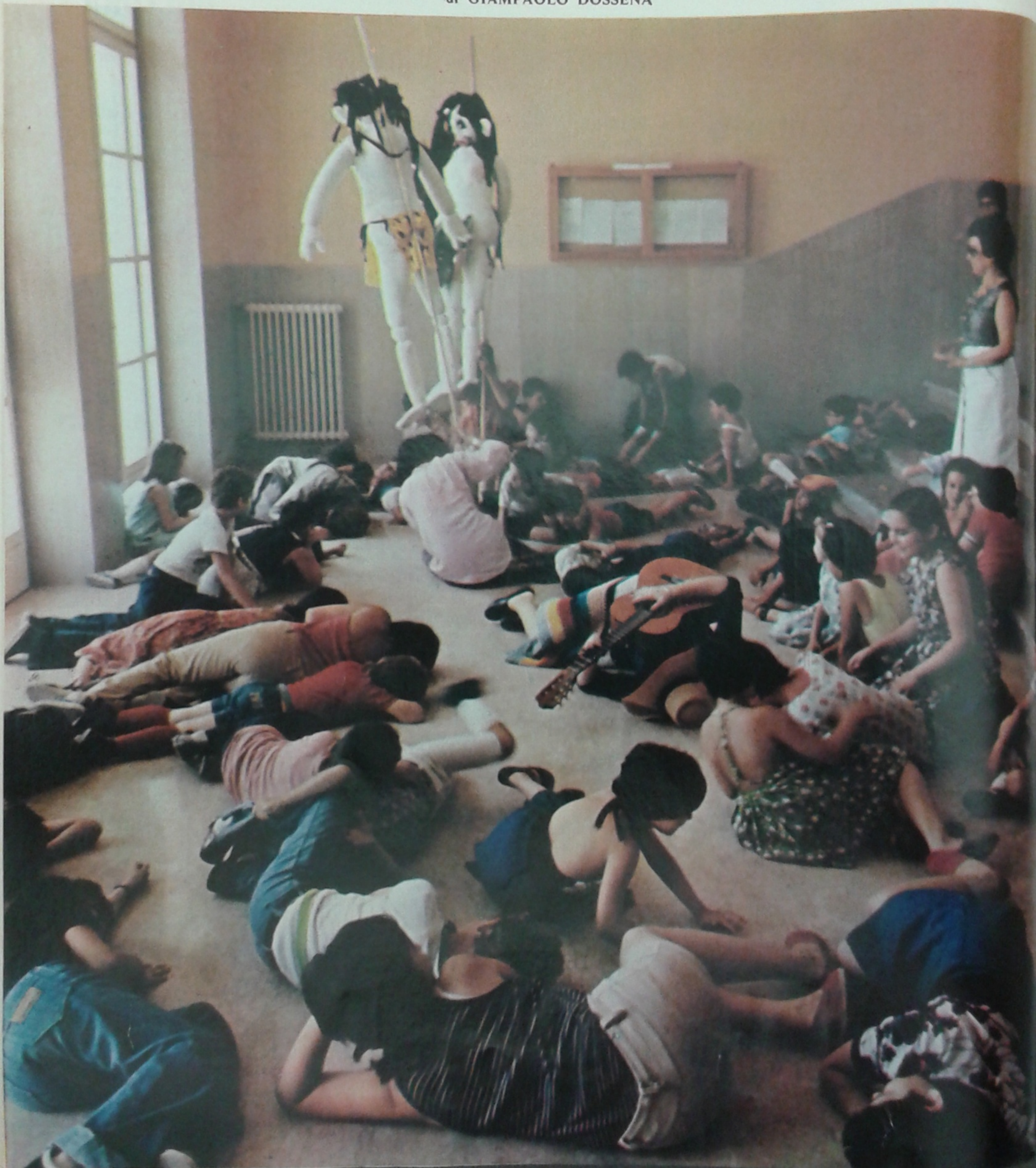


I GIOCHI DEI BAMBINI: COM'ERANO, COME SONO, COME DIVENTANO

Ambarabaciccò

di GIAMPAOLO DOSSENA



I bambini sanno ancora giocare? E a cosa? Dopo tanti anni di pedagogia sperimentale si scopre che i giochi tradizionali non erano poi tanto male. E allora? Breve inchiesta in Europa: come si divertono i bambini, da Roma a Berlino

Un piccolo circo dalle parti di Siena l'autunno scorso ha perso un puma, e non se n'è più saputo niente. Qualche settimana fa negli alti pascoli sull'Appennino ligure-piacentino, in Val Nure, sopra Ferriere, han cominciato a trovare carogne di vitelli e cavalli mezzi sbranati, con unghiate "sul gropone": assaliti "dall'alto", da un qualche lupo che evidentemente aveva imparato a mettersi in agguato sulle piante? Il collegamento logico-storico fra questo mitico canide rampante e il felino venuto da Siena (via Val di Chiana, Casentino, Mugello, Frignano, Garfagnana, Lunigiana, Val di Taro) è stato stabilito con qualche difficoltà; molti dubbi permangono (forse è una lince importata da zoofili estremisti, brigate rosse ecologiche che si sono già fatte vive nel Parco Nazionale del-



Il gioco della campana. Nella pagina accanto un momento dell'esperienza di animazione culturale del "Collettivo G" del teatro di Roma.

l'Engadina) ma la belva di Val Nure anima le conversazioni, e fa dell'estate del '77 l'estate più bella a memoria d'uomo per i bambini: che non escano mai di casa senza fucili di latta, pistole a salve, kriss di plastica, lance, archi.

Il gioco della belva di Val Nure ha meccanismi chiarissimi, chiunque abbia studiato un po' di pedagogia può farci sopra fuochi d'artificio, citando Piaget da una parte e Huizinga dall'altra e via e via. Si scopre fra l'altro nelle conversazioni al caffè fra Santo Stefano D'Aveto e Bettola che le nuove generazioni di madri sono coltissime.

E probabilmente non sono peggio di altre generazioni di madri. Quello che fa spavento sono i libri che hanno letto. Non ci sarà gente che scrive di vini essendo astemia, ma certamente c'è gente che scrive di giochi senza

aver mai giocato, parlano di "attività ludiche" (si dice così) in pagine e pagine che senton di tutto, lucerna, sudore, cipria, studentesse brutte e magre che fanno gli esami in questa stagione, tutto fuorché di ludicità.

C'è una "Piccola enciclopedia di scienze dell'educazione" dell'editore Le Monnier che è bellissima, e fra i vari titoli, fra creatività e sperimentazione, fra lavoro di gruppo e interdisciplinarietà, ce n'è uno sul gioco di Giovanni Genovesi, pubblicato pochi mesi fa: "Il gioco", sottotitolo: "Significato dell'atteggiamento ludico nel processo educativo". E' un libro non meno bello degli altri della stessa collana, ma è come un libro sull'alimentazione che non faccia mai riferimento preciso a una salsa o a un vino, anzi non dice neanche per sbaglio pane o bistecca, frutta o verdura. Nella bibliografia c'è



ogni possibile consiglio « per ulteriori approfondimenti », c'è tutto sulla drammatizzazione della ludoterapia, la creatività e le strategie dell'educazione: giocare i bambini "devono", ma a che gioco devono giocare, non si sa.

Non è colpa di Giovanni Genovesi o dell'editore Le Monnier, mancano in Italia i ricettari di giochi infantili che stiano al livello di quelli che si trovano in altri paesi al livello per esempio di quello che ha scritto in America qualche anno fa un Arnold Arnold, "The world book of children's games", e manca la consapevolezza "concreta" di quel che Arnold dice (e ammettiamo che sfondi porte aperte).

Dice Arnold Arnold che mediamente ai bambini delle comunità urbane del cosiddetto mondo occidentale si è rotto il filo di collegamento con le precedenti generazioni di bambini. Certi giochi i bambini riescono a reinventarsi per conto loro: basta l'idea di un puma nei dintorni per reinventare la caccia e il safari, gli agguati e le trappole; basta un film con Jean Gabin alla televisione per reinventare



C'è chi si diverte col carroarmato, chi fa a botte e chi gioca a nascondarello.

guardie e ladri; basta un pezzo di legno per reinventare la guerra; ma tanti altri giochi si perdono se non c'è qualcuno che li recupera dal passato, e li reinsegna.

I bambini si reinventano da soli di mettere un secchio capovolto su un mucchio di sabbia e di farlo cascare a sassate, ma non si possono reinventare le bocce o la pétanque; si reinventano di rincorrersi camminando su una gamba sola, a gallozoppo, ma non possono reinventarsi lo schema del Mondo, da disegnare per terra con un rapporto preciso di "case" e di punteggi. E' una fortuna che girando per le strade si possa ancora vedere qualche schema del Mondo, anche se ormai prevale lo schema "dieci case" su quello a "sette case" anche se invece di chiamarlo Mondo o Campana o

A BERLINO: GRETTEL METTE IN FRIGO HAENSEL

« I bambini non sanno più giocare. Durante la ricreazione si danno botte, e a casa o fanno i compiti o stanno davanti al televisore. L'entusiasmo per il gioco non esiste quasi più ». Almeno nei bambini tedeschi, tra i quali un redattore del settimanale tedesco "Die Zeit" Michael Holzach, ha condotto in questi giorni un'inchiesta. I bambini che giocano ancora invece, all'intramontabile "mosca cieca" sembrano ormai preferire giochi prelevati direttamente dalla realtà sociale, come quello che si chiama "Baader-Meinhoff". Ecco il racconto del giornalista tedesco.

Berlino. Durante la nostra inchiesta, anche noi abbiamo dovuto reimparare a giocare. Spesso ci è capitato che dei ragazzini sui dieci anni sulle prime ci respingessero: temevano che noi fossimo gente del "municipio" e che fossimo venuti per spiare nella loro grotta segreta, che si erano creata all'aperto. Negli spazi tra le colonne di cemento sulle quali poggia una grande strada di accesso, cinque ragazzini si erano creati un loro mondo, dove è permesso tutto ciò che nella borghese casa paterna è invece vietato. Qui ci si butta nel fango, ci si butta addosso tutto ciò che è sporco o umido; Sigmund Freud avrebbe molto apprezzato queste manifestazioni. Sul soffitto della caverna di cemento stanno scritte, come un monito, due parole che sono tabù, evidentemente; ma nessuno dei ragazzi dirà mai chi le ha scritte, e perché. In questo gruppo di cinque ragazzi sui dieci anni, c'è un capo ed è Jost. E' lui che decide a che gioco giocare. Ieri nella caverna si erano radunati tutti gli uomini del periodo paleolitico; oggi invece si vogliono raggruppare case e macchinari; due ra-

gazzi portano secchi d'acqua per colmare un lago artificiale, che farà finalmente scoppiare la diga: l'acqua si riversa più in basso e trascina con sé tutto ciò che poco prima avevano costruito con tanta cura. Intorno alla catastrofe, i piccoli costruttori saltano, su e giù urlando « dai, dai » quasi ad incoraggiare la furia distruttrice del corso d'acqua. Nel pomeriggio avvengono ancora quattro altre catastrofi: stanchi e insudiciati, a sera i bambini tornano a casa. Naturalmente la ragazzina che ha assistito ai giochi dei maschi, non ha fatto i compiti ed il fratello ha marinato la lezione di flauto. Rabbiosissimo, detta le seguenti parole: « Lo puoi tranquillamente pubblicare e farlo sapere a mio padre: il flauto è merda ». Aggiungo che i ragazzini che hanno inventato il gioco, vivono nella Frisia orientale a undici chilometri dal Mare del Nord dove simili calamità sono ben conosciute.

I ragazzini di Berlino si battono invece con pari entusiasmo in un gioco chiamato "Baader-Meinhoff e Polenta". Si impossessano di una costruzione sulla piazza per usarla come banca nella quale deve avere luogo la rapina, come bomba usano una bottiglia vuota; le armi sono copie terribilmente realistiche, cioè simili a quelle vere che si possono acquistare nei negozi, dalle pistole di piccolo calibro, alla mitragliatrice pesante. Le gambe divaricate, le braccia alzate, due ragazzi pretendono di arrivare davanti alla banca sulla loro Suzuki facendo « bruum! bruum! bruum! ». Nella banca, dicono, c'è tutto il denaro depositato dai grandi magazzini. Uno di loro ha la bomba in mano e si arram-

Settimana o Tempio questi bambini degenerati lo chiamano Napoleone come se fosse un solitario. C'è ancora chi gioca a rubabandiera e fa la conta recitando una filastrocca che dice: "ambarabaciccò"; ma sono pochi. C'è ancora chi gioca a biglie ma sono scomparse per sempre le biglie di terracotta, le biglie di vetro si trovano solo nelle case di chi fa collezione di vecchie bottiglie di gassosa, e ho paura che chi studierà le tecniche del gioco delle biglie le troverà impoverite rispetto a quelle di venti anni fa. Non si gioca più a piastrella mettendo in palio figurine: si mettono in palio giornalini. Qui il discorso di Arnold Arnold è già finito (anzi era già finito prima: ho fatto dei ricami sulla situazione italiana), e comincia subito il libro: che è appunto un repertorio, con una bibliografia di altri repertori, e non di studi critici. Probabilmente basterebbe che qualche padre, o, se





pica per una scala per arrivare alla camera blindata della banca. E' protetto dalla pistola automatica dell'amico « Pam! Pam! Pam! ». Un altro si presenta: « Sono il direttore della banca » e cade sotto le pallottole degli attaccanti. Infine interviene un comando di polizia « Ahi! Ahi! Ahi! » e continuano a sparare a destra e a sinistra, fino a quando tutti i giocatori rimangono a terra uccisi.

La psicanalisi vede in questi giochi con più attori una possibilità per il bambino di conquistare psichicamente il mondo degli adulti che ne rimane estraneo e di trasformare in azione le diffuse paure del subcosciente. Già i padri e gli avi di questi terroristi in miniatura della Berlino occidentale giocavano alle guerre di liberazione, francesi contro prussiani, e dopo la prima guerra mondiale si sparavano tra spartachisti e governo, trentatré anni fa tra nazisti e socialisti. A partire dal 1961 è di moda anche il muro, cioè il gendarme contro il profugo, tutte variazioni del buon vecchio gioco: guardie e ladri.

Se i bambini adeguano i loro giochi alla realtà sociale che li circonda, non per questo hanno abbandonato i vecchi giochi (come "Ma quante belle

figlie madama Doré") o altri ancora che hanno caratterizzato il periodo illuministico o la rivoluzione borghese. Il gioco "La mosca cieca", è già rappresentato nei quadri di Pieter Bruegel. Lo stesso gioco che ancora oggi è molto diffuso e che consiste nel fasciare gli occhi di un ragazzo che viene solennemente accompagnato per attraversare tre volte la piazza, poi viene fatto girare su se stesso — sempre tre volte — ed infine i suoi compagni dicono « adesso mosca cieca ti portiamo nella foresta oscura ». Il ragazzo con gli occhi bendati, domanda: « Che cosa ci devo fare? ». Rispondono: « Mangiare un dolce ». « Ma se non ho un cucchiaino? ». « Te ne devi cercare uno! ».

Secondo gli antropologi, questo gioco, già noto ai greci, è quanto rimane di un antichissimo culto demoniaco: il cieco era la personificazione di uno spirito maligno, al quale bisognava bendare gli occhi per non essere colpiti dal suo sguardo.

Anche al di là del muro, nella Berlino orientale, basta un angolo per giocare. Una ragazzina di undici anni ha disegnato una lumaca stregata sul marciapiedi. Un ragazzino fa finta di suonare e la strega, che abita nella lu-

maca, gli apre la porta. Il ragazzino fa un inchino molto cortese e dice: « Buongiorno, ora vorrei avere della cioccolata, una bibita e un poco di caramelle ». Allora la ragazzina fa entrare il cliente nella casa della lumaca, ma invece di fornirgli la merce richiesta, lo aggredisce cantando: « No, Palova, non ho uova ».

Il ragazzino e il suo prigioniero. Deve prima entrare in una camera blindata — piena d'oro e argento ed altri tesori; — poi viene cacciato in un buco nero, per ultimo nella fornace, e mentre il ragazzino viene lentamente abbrustolito, arrivano sempre nuovi partecipanti che debbono procedere fino alla fornace. Alla fine la strega tocca il ragazzino per vedere se è cotto a puntino. Inizia l'ultimo atto di questo gioco di cannibalismo. « Prima ti taglio la testa », dice la strega con faccia feroce. « Poi della tua pancia faccio un'insalata. E quello che non riesco a mandare giù, lo metto in frigorifero ». Per ogni bambino, la bambina prepara un tipo diverso di cibo, dall'arrosto al gelato, e quello che le è piaciuto di più come aroma e gusto, farà la parte della strega al prossimo turno. Nessuno sa come e da chi è stato inventato questo crudele gioco. Certamente non lo hanno appreso nel giardino d'infanzia né tra i giovani pionieri, perché nella Ddr non sono ammessi giochi a sfondo magico arcaico, giochi cioè dove i bambini danno corpo alle loro inconscie paure. Secondo la pedagogia della Ddr, ciò che i bambini coltivano nei loro giochi, sono rapporti socialisti, rapporti che corrispondono alle norme della morale socialista.

MICHAEL HOLZACH

Copyright © 1977 by "Die Zeit Magazin" e "L'Espresso".



necessario, qualche nonno, si sforzasse un momento la memoria, e ciascuno il ricettario potrebbe farselo in casa; ma più probabilmente ancora quel che manca è proprio la voglia di recuperare le vecchie ricette di famiglia, di reinsegnare i giochi risalendo alla "generazione precedente" per rimediare all'anello mancante.

Per rimediare a certi inconvenienti si adottano rimedi sempre più disastrosi; secondo alcuni (che probabilmente non sono pedagogisti seri ma dovrebbero aver diritto di parola) la recente moda di immettere ore di "animazione" nelle scuole elementari, o nelle piazze dei paesi al sabato, o ai festival dell' "Unità", non fa che radicare il contesto di una estrema divisione del lavoro. Prima la madre e il maestro facevano la madre o il maestro, bene o male facevano un po' di tutto; adesso, accanto all'insegnante di disegno e a quello di religio-

ne, quello di canto e quello di ginnastica, c'è anche l'animatore e tutti gli altri sono sempre più disanimati, e l'animatore ha sempre più compiti da sala di rianimazione, con un materiale umano, infantile, sempre più al livello della scimmia che non sa arrampicarsi, dell'uccello che non sa volare, dello spastico che non sa camminare. E pian piano tutte le scuole diventano scuole differenziali.

A giudizio degli specialisti queste sono mediamente idee confuse, elitarie, catastrofiste, non operative, di utopia "descolarizzante" alla Ivan Illich (che Dio lo perdoni, e Dio perdoni chi lo legge male).

Resta però da lasciar libertà di parola a chi qualche volta è stanco di ragionare con le madri formate sulla "piccola biblioteca di scienze dell'educazione". Certe idee sul « significato dell'atteggiamento ludico nel processo

educativo» probabilmente sono bibliograficamente perfette, teoricamente corrette, criticamente inoppugnabili, politicamente insostituibili; ma dovrebbe essere permesso di dire che fanno scappare la voglia di giocare, allo stesso modo che certi trattati sul comico impediscono di ridere per giorni interi e certi trattati di sessuologia rendono impotenti.

In un libro di autori vari a cura del Belc (Bureau pour l'enseignement de la langue et de la civilisation française) che sarà pubblicato in Francia da Hachette sotto Natale, col titolo "Les jeux du langage et du plaisir", è detto bene l'orrore che ispirano certi metodi didattici, relativi, nel campo della linguistica, alla possibilità di apprendere la grammatica e le lingue straniere "giocando". Sono giochi stupidi, finto-allegri, falso-spiritosi, sono trucchi da insegnante che racconta le barzellette dalla cattedra perché non sa tenere la disciplina, cioè perché non sa fare lezione come si deve.

Ormai ne abbiamo anche in Italia, come un recente "Oscar" Mondadori che vuole insegnare l'inglese col sistema dello "scrabble". E' una pasta di frasi grammaticali assurde che fa rimpiangere i manuali di conversazione della Berlitz School i quali avevano almeno un gusto ottocentesco, davano il sapore dell'ordine di una società europea in cui la Compagnia Internazionale dei Vagoni Letto non faceva sciopero. Allora, « insegnare divertendo » aveva il senso classico di cospargere di miele un'amara medicina. Oggi nessun insegnante ha più il coraggio di propinare medicine amare, e il "soave licor" è una melassa vomitosa.

Dicono questi giovani arrabbiati del Belc che la linguistica è il campo pedagogico dove il gioco, il vero gioco, è visto più di malocchio ed è usato di conseguenza nel modo più vomitevolmente melassoso.

Raymond Queneau, per anni fu "preso sul serio" solo da gente "interessata" come Kojève e Lacan. Il gran padre Ferdinand de Saussure non teneva nascoste nel cassetto lettere d'amore o stampette pornografiche, bensì giochi proibiti che infrangevano il tabù dell'incesto fra le coppie fraterne di forma e di senso, di significante e di significato: giochi che puzzavano di zolfo, giochi che puzzavano di piaceri proibiti: anagrammi, ipogrammi, logogrifi... Jacobson ha girato tanto intorno alla "funzione letteraria", ma non è mai arrivato alla fontana della "funzione piacere". In difesa del "divertissement languagier" i giovani turchi del Belc inalberano un grido di battaglia che non manca di fascino grossolano: « gioco verbale, piacere orale ».



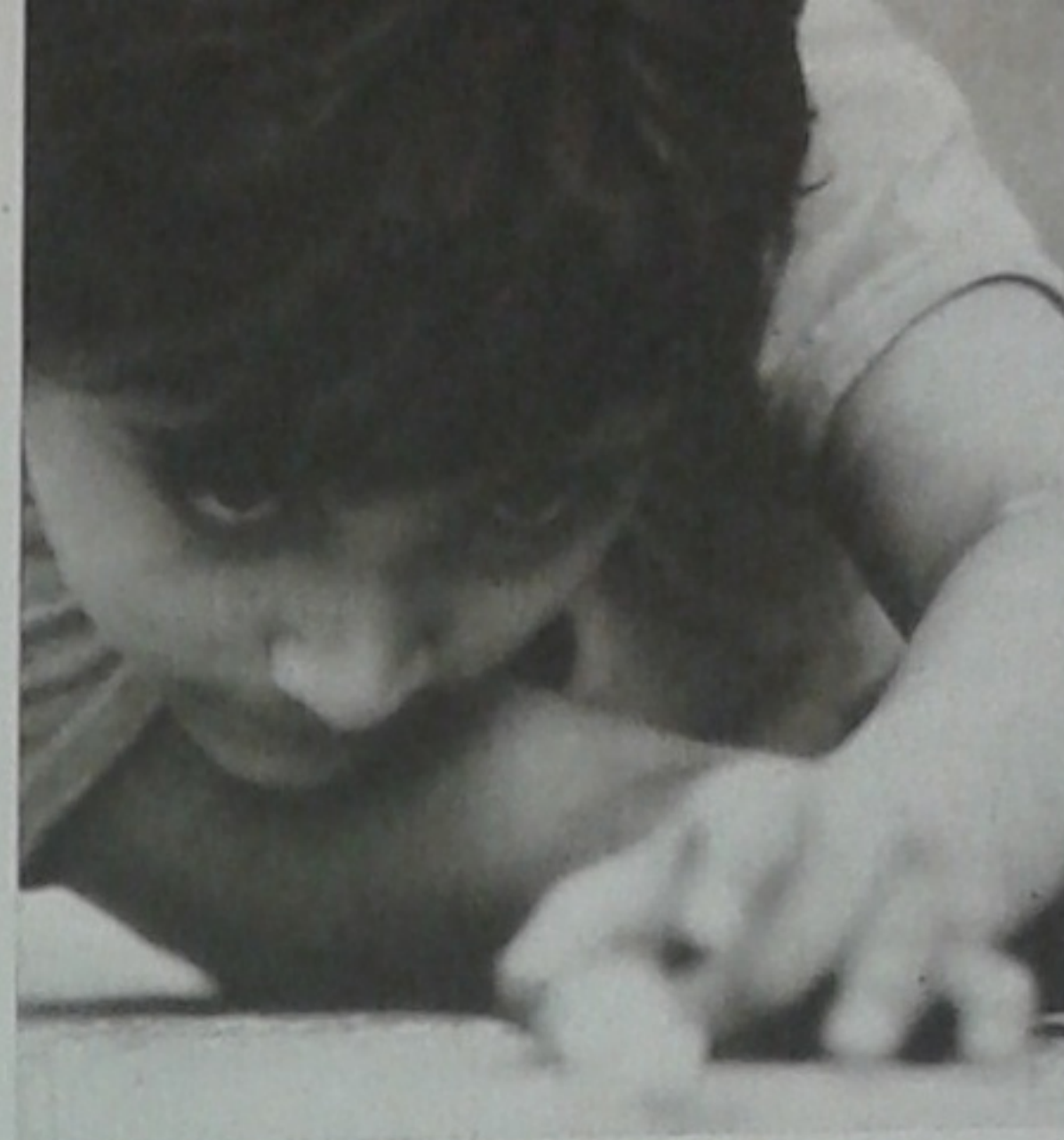
Alcuni giochi tradizionali: pallone, biglie, pattini a rotelle.

Di "piaceri" hanno bisogno i bambini, non di giochi; e men che mai hanno bisogno di esprimere la loro personalità o di dar sfogo alle loro tendenze creative.

I bambini d'oggi silenziosamente, con dissimulazione onesta, probabilmente detestano la plastilina, il canneté e i burattinai di Reggio Emilia allo stesso modo che i bambini di qualche generazione fa detestavano il meccano e altri "giochi educativi", detestano l'"animazione" come si detestava l'ora di "ricreazione" in cortile.

I bambini non hanno bisogno di giocare se non nel senso che dà alle parole Georges Gusdorf: il gioco non è il contrario della serietà, del lavoro e della legge: il gioco è il segno della riconciliazione dell'eccezione con la regola, della necessità con la libertà. Molto meglio di Gusdorf si è spiegato John Le Carré, nel suo romanzo "La talpa": « Sino a quel momento era stata la giornata più felice numero due della breve vita di Bill Roach. La numero uno l'aveva avuta poco prima del disgregamento della sua famiglia, quando il padre aveva scoperto un nido di vespe sotto il tetto e aveva chiamato Bill perché lo aiutasse ad affumarle e snidarle. Suo padre non era un uomo di campagna e per di più era maldestro in certi traffici, ma dopo che Bill era andato a cercare la voce vespa nell'enciclopedia erano corsi insieme dal droghiere e avevano comprato dello zolfo, che avevano bruciato su un vassoio sotto la grondaia, asfissando tutte le vespe ».

GIAMPAOLO DOSSENA



E a Roma si fa il gioco dell'orango

Roma. « Noi siamo liberi - noi siamo felici - saltiamo sempre di liana in liana - c'è babbo orango che ci ha adottati... - e ci vuol bene - c'è mamma orango che ci consola ». Il coro di voci infantili si diffonde attraverso i vetri dell'aula nell'aria calda del mezzogiorno, sorpassa la barriera d'ombra degli eucaliptus che delimitano il cortile della scuola e irrompe festoso nelle stradine di Carpineto, un piccolo quartiere di basse casette, a ridosso della via Casilina, tra le popolari borgate romane del Quarticciolo e di Centocelle. E' il primo giorno di animazione nella scuola elementare Carpineto. Gli alunni sono per lo più figli di operai, bottegai, impiegati, disoccupati, che i genitori obbligati al lavoro preferiscono chiudere a scuola anche d'estate, piuttosto che lasciarli scorazzare tra le macchine e sui marciapiedi della periferia.

Sono venuti quelli del Collettivo G., uno dei venti gruppi di animazione socio-culturale impiegati quest'anno dal Comune e dall'Assessorato alla pubblica istruzione di Roma, nelle altrettante circoscrizioni cittadine. Scopo: dare un nuovo volto alla vecchia istituzione dei Centri ricreativi estivi (Cre), una via di mezzo tra l'asilo, il doposcuola e la tradizionale colo-

Ambarabacicicò

nia di vacanze, e che adesso si occupano dell'estate dei bambini che resteranno in città. Tolti dalla strada i bambini passeranno qui due mesi in compagnia di psicologi, pedagoghi, musicisti, esperti di audiovisivi, insegnanti. Quali saranno i loro giochi? Quali le proposte degli animatori?

L'iniziativa, lanciata con grande pubblicità da un socialista, Antonello Fraiese e dall'assessore comunista d'assalto Renato Nicolini, oltre che dal gran patrono dell'animazione, Giuseppe Bartolucci, con l'invitante slogan "ventimila bambini per un'estate diversa" sta coinvolgendo in questi giorni un piccolo esercito di circa 80 animatori lanciati allo sbaraglio nelle scuole. Ce n'è per tutti i gusti. Si va dai gruppi più ortodossi e metodici del Movimento cooperazione culturale (un ambizioso progetto Pci-Psi vorrebbe affidare a loro tramite i Centri culturali polivalenti e le circoscrizioni, la programmazione culturale del territorio urbano) alla sparuta schiera dei gruppi privati, e, per concludere, all'estrema sinistra con il disgregato movimento dei "gruppi di base", anche loro presenti, nonostante le resistenze del Comune, in alcune circoscrizioni di sinistra. Il nostro giro per i Cre inizia dunque alla scuola elementare Carpineto.

La prima persona del collettivo G. che arriva è una ragazza vestita da esploratrice accompagnata da un'altra tipo Helzapoppin con la chitarra a tracolla. Cantano insieme con i bambini la canzoncina dei "babies oranghi", cioè la favoletta didattica che il collettivo ha ideato per far giocare gli oltre 600 bambini della settima circoscrizione, una vasta zona periferica dove, tra un alveare di cemento e l'altro, spuntano ancora gli orti e le marrane. La canzoncina narra la storia di due bambini allevati da una tribù di oranghi e poi ritrovati da alcuni cacciatori bianchi. Così, i due "babies" vengono portati anche loro, nei Cre dove spetterà agli stessi bambini iniziarli ai misteri della buona educazione e della convivenza civile. I due "babies" in realtà sono due grandi pupazzi di gommapiuma stile Bread and Puppet. Su di loro i piccoli ospiti che teoricamente dovrebbero accoglierli con pietas pedagogica, invece si accaniscono: cercano di lacerarli, li menano, li scherniscono. Visto che finora sono stati poco chiari, gli animatori cercano di spiegarsi meglio aiutandosi con disegni colorati e gigantografie di oranghi dai lunghi baffi spioventi e dall'aria tristemente umana.

Ben presto, l'innocua favoletta rivela una rigorosa tabella di marcia produttiva. Si ha un bel dire, col Piaget, che bisogna "rispettare i tempi del

bambino", o "attendere che la domanda sorga spontanea", che quel che conta "non è il prodotto ma il processo sociale di produzione". Il programma parla chiaro. Tempo un mese bisognerà che i bambini rivisitino criticamente, attraverso il gioco: 1. « la libera creatività individuale nel lavoro di gruppo »; 2. « gli archetipi e gli stereotipi comportamentali educativi che presiedono alla vita familiare »; 3. « porre in relazione il tutto, tramite apposite schede e questionari, al contesto socio-economico che li circonda ».

In pratica le solite inchieste sociologiche che qualsiasi insegnante, per poco che abbia messo a frutto l'imparaticcio di pedagogia e sociologia che si studia all'università, ha fatto svolgere decine di volte per tutto l'anno scolastico, e che poi vengono puntualmente dimenticate nei cassetti dell'assessorato, o utilizzate al momento opportuno come "bollini di qualità" dalle amministrazioni di sinistra.

E i bambini intanto che fanno? Si annoiano, o peggio, fanno finta di di-



vertirsi. Come hanno sempre fatto i bambini ammansiti da anni di paternalismo. E poi tutte quelle stupide domande sulla vita delle scimmie, cercando, persino, di fare imitare ai malcapitati bambini come dormono, come si grattano, come mangiano i loro nobili progenitori. E poi, retorica, retorica a non finire: « Bambini, vogliamo disegnare come giocano i babies oranghi in libertà? ». « Dimmi Pierino, come li vestiresti tu gli oranghi? ». « Secondo te stavano meglio nella giungla o qui nei Cre? ». A furia di domande, di disegni e di risposte sorprendenti i bambini a poco a poco modificano a loro misura la favola ed emerge allora la realtà della vita di borgata. Cosa si scopre? Conflitti e paure comuni, una grande aggressività repressa, il senso di un'infanzia vissuta in solitudine, spesso un disarmante conformismo e, ogni tanto, lucida consapevolezza della propria condizione.

« Che fine hanno fatto i genitori dei

babies? », domanda la maga Zurli del doposcuola. « Li hanno bolliti i selvaggi in un gran pentolone », rispondono i bambini per compiacerla, e poi, divertiti dall'idea, si mettono subito a disegnare la scena con i colori. Altri optano per l'impiccagione, ma vengono invitati a ragionare dalla moderatrice di turno: « Su bambini, ora ditemi come sono arrivati nella giungla ». I più desolati rispondono: « Si sono perduti », oppure « sono stati abbandonati dai genitori ». Altri, più avventurosi, e con un occhio alla cronaca, decidono che « sono precipitati con un aereo dirottato da un pirata dell'aria ». « Ma che facevano nella giungla? », continua imperterrita l'animatrice. « Giocavano tutto il giorno a pallone », gridano in coro, finalmente concordi, i futuri Gigi Riva. « Ma voi vorreste che venissero nei Cre? ». « Sì, no, sì, so... ». Il gruppo è indeciso. A un certo punto prende la parola Marco, un bambino che ha lo zio



Esperienza di animazione del Collettivo G. di Roma: gli operatori raccontano ai bambini la storia dei babies-oranghi. Nelle altre foto da sinistra: uso della struttura segregante-gabbia, per ricostruire l'habitat degli oranghi, gli animali ripercorrono l'itinerario della loro esperienza nella giungla.

esploratore e dice con aria compita: «Penso sia proprio meglio 'sti oranghi che restino nella giungla».

I cinquecento bambini della sesta e della prima circoscrizione sono invece affidati agli operatori di un'unica associazione di produzione culturale: l'Alzaia. Siamo lontani sia dal terreno privilegiato delle cooperative che dalla paterna protezione del Teatro Scuola, pur rimanendo nell'ambito di un discorso di metodo evidentemente tecnico. A differenza della maggior parte dei gruppi di animazione dove il principale strumento di intervento è il teatro, nelle sue varie forme, i componenti dell'Alzaia hanno scelto come loro specifico le arti visive: videotape, super8, pittura, architettura, fotografia. Dice Tiziana Piccone: «Il nostro obiettivo va oltre il vecchio discorso della libera espressione del bambino. Vorremmo, piuttosto, dare una base scientifica, contro-spontaneista al discorso espressivo». Una volta, nei Centri ricreativi estivi tutto quello che ai bambini era consentito di fare consisteva nel giocare al pallone, o magari a dama, o a lego, al massimo qualche disegno, senza alcuna programmazione; oppure intrecciavano cestini e portatovaglioli come i carcerati di Porto Azzurro. Perciò all'Alzaia hanno impiantato dei laboratori didattici: laboratorio fotografico, di stampa e serigrafia, laboratori espressivi (pittura, maschere, burattini) che dischiudano al bambino nuove possibilità espressive: l'equivalente di otto ore di lavoro in fabbrica. Povero Marx!

Ma gli ostacoli non sono pochi. In

primo luogo «l'ostruzionismo creato da democristiani della prima circoscrizione». Un altro ostacolo non indifferente sono poi gli attriti continui tra il personale del Cre: insegnanti e addetti al doposcuola da una parte e gli operatori culturali dall'altra. La figura del "tecnico" che viene due volte alla settimana, gli fa la lezione e poi se ne va non contribuisce certo a creare un rapporto di collaborazione. Tanto è vero che il personale dell'ex patronato scolastico addetto d'inverno al doposcuola e d'estate al Cre è entrato in sciopero. «Non è possibile», dicono, «che noi portiamo avanti per nove mesi il doposcuola con una matita e una gomma e poi, d'estate, arrivano freschi freschi gli animatori e subito spuntano 200 mila lire di materiali; per due mesi di animazione l'assessorato stanziava 2 milioni per ogni gruppo e dieci mila lire per ogni bambino». 2 milioni per fare cosa?

Il giochino «sociopedagogico espressivo, su basi scientifiche» inventato per loro dagli operatori dell'Alzaia è quanto mai raffinato. Pensate: una scheda di grande formato contenente un particolare di un disegno di Mirò che i bambini dovranno rielaborare a piacere. Poi una sintetica scheda socio-economica da compilare e infine, come ultimo atto creativo, un titolo con cui siglare la loro composizione. Ma non è finita. «Il tutto verrà poi inserito in una griglia sociometrica», dice in un ultimo raptus tecnocratico la giovane animatrice, «e sarà consegnato all'archivio della circoscrizione».

ALBERTO DENTICE