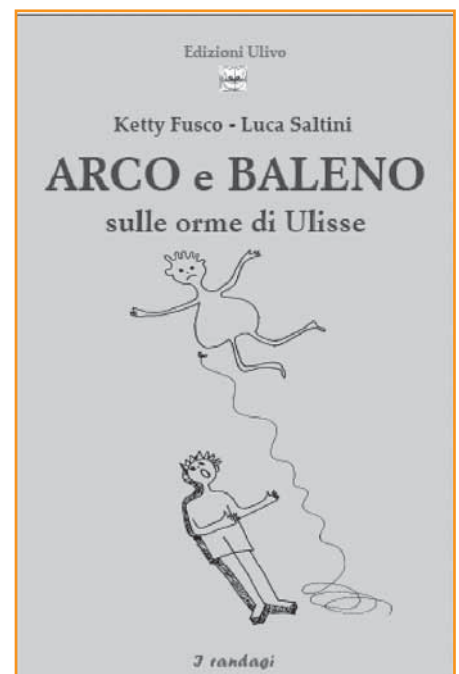


Arco e Baleno sulle orme di Ulisse

Quella di Arco e Baleno¹ è la storia di un ritorno, anzi, di due ritorni e di un unico viaggio; un viaggio avventuroso, quello dei due protagonisti, forse non come quello più noto affrontato da Ulisse, non così epico, ma comunque importante per i due viaggiatori. Arco infatti è un bambino di roccia; è forte, resiste a qualsiasi colpo, è determinato, sa guardare con calma le cose, e quello che non avrebbe mai voluto fare, per nessuna ragione al mondo, sarebbe stato abbandonare il villaggio in alta montagna dove è nato. Suo fratello Baleno invece è un tipo decisamente più malleabile, fin troppo, perché è fatto di bolle di sapone; è leggerissimo, svola tra gli alberi e i tetti, è molto curioso e, quando un forte vento lo ha sollevato verso il cielo, non ha perduto l'occasione di farsi trasportare lontanissimo, fino al faro di Fortunale e all'Africa misteriosa. Forse sarebbe stato opportuno chiarire le proprie intenzioni a suo fratello, così Arco non avrebbe tentato di afferrarlo, perdendo l'equilibrio e cominciando a rotolare lungo il pendio, attraversando paesi e

vallate, fino a raggiungere il mare. E poi? Baleno era felicissimo di non sapere dove si trovava e di non avere la minima idea di come fare a tornare indietro, perché, in effetti, indietro doveva pur tornare per rivedere i suoi cari. Arco, dal canto suo, non aveva nemmeno avuto il tempo di pensare: era finito in un'insenatura piena di strani personaggi che gli avevano dato subito un gran daffare e questo, d'altra parte, era stato un bene, così era riuscito a farsi passare la rabbia verso suo fratello, la cui curiosità aveva inguaiato anche lui. Naturalmente, il suo unico obiettivo era quello di tornare a casa. Ma cosa può accadere ad un bambino di pietra e ad uno di sapone che vogliono affrontare un viaggio tanto lungo? Quali sono gli incontri in cui possono incappare o gli ostacoli da superare per tornare indietro? Saranno curiosi, saranno bizzarri come i due protagonisti, ma non saranno troppo surreali, perché costituiranno le tappe di un viaggio verso la maturità, rappresentato nel caso di Arco e Baleno dal mutare del loro corpo che, avventura



dopo avventura, incontro dopo incontro, acquista consistenza o perde la sua durezza, mutando anche il modo di guardare le cose dei due protagonisti, la loro capacità di goderne e di essere felici. Un viaggio, dunque, sulle orme di Ulisse, sulla traccia del grande navigatore greco? Non nei luoghi, non nella drammaticità degli eventi, ma nell'aspirazione a conoscere e nella grande gioia del ritorno.

Nota

1 Ketty Fusco, Luca Saltini, *Arco e Baleno sulle orme di Ulisse*. Illustrazioni di Silli Ambrosetti, Edizioni Ulivo, Balerna 2007.

Il gioco in occidente

di Enrico Ferretti*

Il gioco è un bisogno culturale imprescindibile per l'essere umano di ogni età e questo libro che si avvale del contributo di dodici studiosi che usano approcci disciplinari diversi ha il pregio di ricordarcelo con forza, in un periodo storico in cui la riflessione pedagogica sembra poco interessata al valore dell'attività ludica.

La prima parte del volume *Il gioco in occidente. Storia, teorie, pratiche* (a cura di Franco Cambi e Gianfranco Staccioli, Armando editore, Roma 2007) tratta del significato del gioco nel tempo, partendo dal "ludus" della società romana antica, passando dal Medioevo e dal Rinascimento fino a giungere alla "ludicità postmoderna" nella sua accezione estetica, sociale e filosofica.

La parte centrale evidenzia e sintetizza con chiarezza il pensiero dei più importanti teorici che si sono occupati di gioco nel Novecento. Gli autori di gran lunga più citati sono Johan Huizinga con "Homo ludens" e Roger Caillois con "Les jeux et les hommes", due pietre miliari della letteratura sul gioco, ma il libro rende intelligente e doveroso omaggio tra gli altri anche a Bateson, Fink, Piaget, Winnicot e Bruner.

La parte conclusiva è dedicata alla didattica del gioco; didattica intesa in senso stretto e mirata all'apprendimento di

concetti o competenze, ma anche in senso più ampio, come modello di vita.

Il gioco è per sua natura polisemico e si presenta in una molteplicità di forme che lo rendono difficilmente catalogabile: riti, giochi drammatici, giochi musicali e danzanti, giochi circensi, giochi linguistici, sport, giochi tradizionali e videogames sono tra le attività ludiche analizzate in questo testo. Gli autori ci ricordano che il gioco è indubbiamente associato all'infanzia ma non è prerogativa della sola infanzia: in ogni età della vita assume infatti un ruolo importante, formativo e da non confondere con pasatempo.

Il gioco dei bambini e degli adulti può essere un antidoto alla frantumazione e alla perdita di senso che sono due atteggiamenti caratteristici del mondo moderno. Il gioco può farsi modello di una vita sociale più degna, più umana, più felice e può far percepire un modo di essere nella società e nel mondo che rimette al centro l'uomo e i suoi bisogni, quelli più "veri" e più "universali", il cui soddisfacimento rappresenta da sempre la ricerca più profonda dell'umanità.

*Formatore presso l'Alta scuola pedagogica