

Il libro "Basta niente per giocare" raccoglie il regolamento dei giochi più comuni, rispettando le varianti regionali

Fulmini e reginelle, sacchi e streghe: tutti sanno ancora divertirsi con niente

Elena Nieddu

"Nascondino" meglio della Playstation. Le "Anforette" meglio della Barbie. "Un, due, tre, stella!" batte definitivamente i Lego. A dirlo sono i bambini: non gli adulti di oggi, ragazzini di ieri nostalgici e imbolsiti dalle comodità, bensì i bambini, vivaci e mobili, che sanno divertirsi senza dover comprare nulla.

"Basta niente per giocare" (Gallucci, 136 pagine, 9,90 euro) è il libro di Andrea Angiolino, uno dei massimi esploratori italiani dell'universo ludico che, avvalendosi delle belle illustrazioni di Valeria De Caterini, racchiude in una manciata di pagine le regole e le dinamiche dei giochi di strada, nel pieno rispetto delle molte varianti regionali. Si inizia, appunto, dalla conta, per definire chi "sta sotto", chi conta e chi acchiappa, chi fugge e chi bracca, in quella meravigliosa e spietata rappresentazione della vita che è il gioco. Si passa poi a esaminare poi i vari passatempi, suddivisi per categorie: dai giochi "a rincorrersi", di cui "Fulmine" è re e principe, a quelli "a cercare e indovinare", come si fa con Nascondino o con il più statico gioco dei

mimi da sempre rubato dagli adulti per movimentare serate un po' statiche. Ci sono poi i giochi con le mani, ovvero i proverbiali "giochi di villani" che non di rado finivano in rissa, e quelli di attenzione, che stimolano la curiosità e affinanano il colpo d'occhio, come "Strega comanda colore" o "Sacco pieno sacco vuoto". Non potevano mancare i giochi di parole, richiedono prontezza e abilità, sullo stile "Telefono senza fili".

LIBERI TUTTI

Dal primo all'ultimo, sono passatempi che non richiedono nulla di particolare, neanche un banale pallone, e centrano perfettamente l'obiettivo del divertimento: «Noi tutti, grandi e piccoli, disponiamo oggi di giocattoli costosi» dice Angiolino «ma la tradizione dei giochi senza niente non si è persa. Molti di questi vengono da un passato povero: si giocava a biglie inizialmente con le noci, poi, durante la guerra, con le cartucce trovate per strada, poi con le sfere dei cuscinetti delle automobili. A calcio si giocava con i tappi. E anche gli omini del Subbuteo, gioco peraltro importato in Italia dal genovese Edilio Parodi, possono essere considerati

dei tappi più evoluti». Mettere insieme i giochi italiani non è stato facile, anche perché esistono infinite varianti nel regolamento e nella denominazione: ad esempio, da "Acchiapparella" nascono "Strega comanda colore" e "Rialzo", mentre "Nascondino" ha una sua versione al contrario che si chiama "Sardine", e in tutta Italia è chiamato nei modi più disparati, a cominciare da "Tana libera tutti". «I nomi dei giochi sono locali» osserva Angiolino «di "bicellata" o "schicchera", cioè il colpo che si dà a un pallina - o una gretta, si direbbe a Genova - con l'indice lanciato dal pollice, non esiste un termine nazionale». Quindi, va da sé che sono le regole a definire i giochi, la conoscenza dei quali non si ferma mai: «È stata mia figlia a insegnarmi "Stecchino matematico"» dice ancora l'esperto «la scuola, così come i gruppi scout, o gli oratori, sono canali di trasmissione delle nuove attività, da provare insieme. È vero, oggi anche nei parchi e negli spazi all'aperto i bambini trovano scivoli, altalene e altri giochi preconfezionati, ma non esauriranno mai la fantasia per inventare qualcosa di nuovo».

LA LEZIONE DELLA STRADA

Giocando, i bambini imparano, anche quando il gioco non è appositamente pensato per insegnare. Anzi, è l'esatto opposto: «Diffido del gioco cosiddetto didattico, perché annoia i bambini» osserva Angelino «viceversa, il gioco è educativo perché insegna a stare con gli altri e a condividere delle regole. Mette in evidenza quello che accade, quando mettiamo alla prova le nostre capacità, fisiche o intellettuali: ha degli effetti collaterali positivi».

Insomma, è un bell'allenamento alla vita anche perché, a differenza di quanto avviene per gli adulti, sempre sottoposti al demone della compulsione, il gioco per i bimbi è senza rischi di sorta. Anche per questo motivo, lo strapotere del digitale non ha schiacciato questo analogico e fantasioso divertimento fatto di piedi scalzi e ginocchia sbucciate. Del resto, gli uomini giocano per riempire il tempo da quando il tempo non aveva neanche un nome: «A Ercolano sono ritratti degli amorini che giocano a nascondino: uno dei personaggi è ritratto appoggiato al muro, con un braccio a oscurare lo sguardo» conclude Angiolino. Ed è l'eterna metafora, la rincorsa senza fine di chi cerca e di chi non si fa trovare. —

C BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI

LE ANFORETTE

Si gioca in 8 o più persone. Tutti i giocatori, tranne due, sono le anforette e si mettono con le mani sui fianchi. Tutti i partecipanti, tranne due, formano delle coppie, intrecciando un braccio. I due rimasti fuori sono l'inseguitore e l'inseguito, pronto a scappare al "Via!" per non farsi prendere. Se l'inseguitore lo tocca, i ruoli si invertono. Anche le anforette possono muoversi, camminando o correndo. L'inseguito si salva, quando aggancia il proprio braccio a un'anforetta. A quel punto, è l'altro componente della coppia a scappare.

REGINA REGINELLA

Si gioca in tre o più persone. Uno dei partecipanti è la regina; gli altri sono i suoi pretendenti. Il primo si rivolge alla sovrana cantilenando: "Regina reginella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello con la fede e con l'anello?". La regina può rispondere, ad esempio, "Tre passi da elefante (molto lunghi) due da formica (minuscoli), uno da gambero (indietro), uno da canguro (salto in avanti), uno da serpente (strisciando)". Vince, e diventa regina al turno successivo, il giocatore che arriva per primo al traguardo.

SARDINE

È, in pratica, un Nascondino al contrario. Un giocatore è il fuggitivo e va a nascondersi, gli altri lo cercano. Quando qualcuno lo trova, inizia a nascondersi assieme a lui. Nel nascondiglio, piano piano, arriveranno quasi tutti bambini: saranno costretti a schiacciarsi come sardine. L'ultimo che li trova, perde.

UN MANUALE ILLUSTRATO

Il dono della semplicità per stare bene insieme



"Basta niente per giocare" di Andrea Angiolino (Gallucci, 136 pagine, 9,90 euro) è un manuale di giochi da fare insieme



1) Le anforette, un gioco "da correre", in cui i partecipanti intrecciano le braccia per salvarsi; 2) Regina reginella piace soprattutto alle babbine; 3) Sardine, un Nascondino al contrario

DI SEGNI VALERIA DE CATERINI

