

LUDICITÀ

Antonio Di Pietro

Pedagogista ludico, professore a contratto alla Scuola di Studi Umanistici e della Formazione, Università di Firenze e presidente del CEMEA della Toscana

Si può essere ludici senza fare un gioco, ma non si può fare un gioco senza essere ludici.

La ludicità è un atteggiamento che “fa gioco”. Nel linguaggio comune una cosa “fa gioco” se oscilla un po'. Inoltre, diciamo “fa gioco” quando vogliamo intendere che è comodo, utile, vantaggioso. Grazie alla dimensione ludica “*si gioca inevitabilmente con la vita seria [...] e si immette serietà nei giochi*” (Dal Lago e Rovatti, 1993, p. 11), si può stare in equilibrio fra ciò che non va proprio come ce lo aspettiamo e ciò che è possibile.

La ludicità è un dispositivo basilare per apprendere e crescere, è una spinta che porta a tentare un po', a provocare l'imprevisto, ad accogliere l'inattesa, a ricercare le novità. Secondo Vygotskij il gioco crea anche la zona di sviluppo prossimale e “*il bambino va avanti essenzialmente attraverso la propria attività ludica*” (Bruner, Jolly e Sylva, 1995, p. 675). In *Homo ludens*, dove si mette in luce la dimensione ludica insita nelle culture, si afferma che “*il gioco del bambino possiede la qualità ludica qua talis*” (Huizinga, 1973, p. 22), ma la ludicità non è solo una prerogativa dell'infanzia.

A educatori e insegnanti ludici brillano gli occhi quando si crea l'occasione di una ragionevole novità ideata dai bambini, una sostenibile deviazione rispetto alle proprie attese, un fuori programmazione, un oscillare fra le regole di un gioco. Un adulto ludico sa che camminare “con” i bambini imboccando nuovi sentieri da loro individuati “per gioco” è un buon antidoto a un approccio rigido, a un'idea di percorso confezionato e unidirezionale.

Lungo le strade che percorriamo il “senso unico” indica che si può “andare avanti” seguendo una sola direzione. Invece, l'ipotetico cartello del “senso ludico” (come quello creato dall'artista Fabrizio Fontana) è una sorta di “tutte le direzioni” che richiede delle scelte. Il “senso ludico” possiamo intenderlo come un “sesto senso pedagogico”. Non va confuso con il fare tutto ciò che passa per la testa dei bambini, ma significa essere disponibili a seguire

almeno alcune loro idee ragionevolmente “imperinenti”. Il “senso ludico” porta un adulto a essere disponibile ad accogliere anche una propria idea inattesa, che magari non c'entra niente, che può far “perdere tempo”, ma pare interessante da perseguire. Il *ludus*, quella modalità di giocare che Caillois considera opposta alla *paidia* (cioè una spensierata esuberanza), è “*il gusto della difficoltà gratuita*” (Caillois, 1995, p. 46). Mentre, un'attività “ludiforme” (Visalberghi, 1958) ha una finalità (si pensi ai “giochi didattici” proposti e condotti con un preciso intento). Gray, in *Lasciateli giocare* (2015), scrive a seguito di diverse ricerche che “*l'apprendimento, la creatività e il problem solving sono resi più facili da qualunque cosa favorisca uno stato mentale giocoso, mentre sono inibiti dalla valutazione, dall'aspettativa di una ricompensa o da qualunque cosa ostacoli un simile stato mentale*”. Per favorire uno “stato mentale giocoso” è necessario creare un “clima ludico”.

“*Ludico è mantenere la voglia di conoscere attraverso un animo leggero*” scrive Staccioli (2018, p. 130) pensando a Calvino che dedica alla leggerezza una delle “Lezioni americane” (2009).

La ludicità è una “leggerezza pensosa” che appena cerchi di definirla gioca a nascondersi, a farsi prendere, a volare via.

Bruner J.S., Jolly A., Sylva K., *Il gioco. Il gioco in un mondo di simboli*, vol. IV, Armando, 1995, Roma.

Caillois R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1995.

Calvino I., *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Mondadori, Milano, 2009.

Dal Lago A., Rovatti P.A., *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Cortina, 1993, Milano.

Gray P., *Lasciateli giocare*, Einaudi, Torino, 2015.

Huizinga J., *Homo ludens*, Einaudi, 1973, Torino.

Staccioli G., *Pensieri colorati. Le bambine e i bambini raccontano con il disegno*, Edizioni Junior-Bambini srl, Reggio Emilia, 2018.

Visalberghi A., *Esperienza e valutazione*, Taylor, Torino, 1958.