

Il diritto al buon gioco

Carla Rinaldi*

Il gioco è un fenomeno universale, presente in ogni epoca. È un sapere condiviso, un sapere silenzioso a cui i bambini e le bambine, di ogni epoca e cultura, eccedono con incredibile sensibilità, originalità e creatività.

È un sapere che si impara, ma non si insegna.

Il gioco ed il giocare, infatti, non si insegnano, nello stesso modo in cui non si può dire a qualcuno di giocare. Si gioca oppure non si gioca, perché giocare è un modo di stare nell'esperienza, nella realtà, nella vita.

Il gioco ha una sua forza intrinseca ed una sua incisività, ma anche una giocosità e leggerezza, che lo ha visto spesso, troppo spesso contrapposto all'apprendimento, al lavoro, alle "cose serie che contano". Eppure il gioco lascia intravedere modi e stili esistenziali alternativi a quelli dominanti e, prefigurandone le traiettorie progettuali, ci coinvolge come soggetti ed educatori.

Infatti, se il gioco è "una cornice dentro cui leggere gli eventi della vita" (Bateson), dare qualità al gioco significa dare qualità al "pensiero ludico", cioè ad un modo di relazionarsi al mondo ed alla vita che accetta di "mettersi in gioco", facendo della fantasia, della trasgressione, dell'umor e dell'ironia una strategia del quotidiano.

Per questo costruire "contesti accoglienti per il gioco" significa predisporre tempi, spazi, arredi, materiali e giocattoli che si "lasciano giocare", che si lasciano agire, trasformare nel gioco.

Creare un ambiente capace di favorire il "buon gioco" non è dunque compito facile. È una ricerca permanente, sensibile che cerca qualità nel dialogo interdisciplinare tra pedagogia, psicologia, design e architettura. Un dialogo sulla qualità del vivere perché il gioco è vita. Oggetti dunque che si offrono nella loro identità flessibile, disponibili ad accogliere le azioni, i pensieri, i desideri, gli apprendimenti dei bambini e degli adulti che sanno "stare al gioco". Ma nel contempo oggetti, cioè arredi, giocattoli capaci di suggerire, grazie ai loro colori, forme, materiali, possibilità, suggestioni, emozioni che arricchiscano i progetti di gioco, di apprendimento e di vita dei bambini e degli adulti.

the right to good play

Carla Rinaldi*

Play is a universal phenomenon, present throughout history. It is a shared knowledge, a silent knowledge accessed by children of every epoch and culture with incredible sensitivity, originality, and creativity.

It is knowledge that is learned, but not taught.

Play and playing, in fact, cannot be taught, just as you cannot tell someone to play. You play or you don't play, because playing is a way of being in the experience, in reality, in life.

Play has its own intrinsic force and incisiveness, but also the aspects of jocosity and lightness for which it is too often viewed in opposition to learning, to work, to the "serious things that matter." Yet play gives us a glimpse of ways and styles of being that are alternative to the dominant ones and, by suggesting paths of project design, engages us as individuals and educators.

In fact, if play is a framework within which the events of life can be interpreted, as suggested by Gregory Bateson, then giving quality to play means giving quality to "play-based thinking"; that is, to a way of relating to the world and to life that involves "putting yourself into play", where imagination, transgression, humor, and irony become strategies of everyday life.

For this reason, in order to construct welcoming contexts for play, we must make available times, spaces, furnishings, materials, and toys that lend themselves to play, that lend themselves to being used and transformed within the play.

Thus, it is not easy to create an environment capable to support the "good play". It's a permanent and sensitive research that looks for quality in the interdisciplinary dialogue between pedagogy, psychology, design and architecture. A dialogue about living, because play is life.

Objects offered in their flexible identities, open to receiving the actions, thoughts, desires, and learning of children and adults who know how to "stay in the game." But at the same time, objects (furnishings and toys) that, thanks to their colors, shapes, and materials, are able to suggest possibilities, ideas, and emotions that enrich the projects of play, learning, and life of the children and adults alike.



*Carla Rinaldi,
Consulente scientifico generale
Executive Pedagogical Consultant,
Reggio Children

*Vea Vecchi,
Consulente / Consultant,
Reggio Children