

L. 2. 800 (2. 642)

Dalla nota trasmissione televisiva di Franco Mello e Nico Orengo è nato questo libro che illustra, con una serie di agili disegni e di brevi didascalie, una quantità di giochi che si possono realizzare per mezzo di materiali poveri (carta, cartone, sughero, legno ecc.). Ma questo libro non è solo una raccolta di disegni o di schede tecniche che spiegano «come costruire» un aquilone o un teatrino. L'intenzione degli autori è di offrire degli spunti che vadano al di là della semplice realizzazione degli oggetti illustrati, di non proporre cioè modelli da copiare. Per questa ragione sono stati disegnati dei giochi caratterizzati da una geometria semplice e suscettibili di infinite possibilità combinatorie (in modo da lasciare il più ampio spazio per l'invenzione personale), e sono stati scelti per la loro costruzione materiali che non erano originariamente destinati al gioco, e che si trovano facilmente in qualunque casa: fogli di carta, manici di scopa, cassette da frutta, scatole da scarpe, stracci, gusci di noci, sacchetti, tappi, ecc. Materiali quindi di recupero che non presentano quegli aspetti di levigatezza e di compostezza caratteristici dei giocattoli di produzione industriale.

Alla base di tutto, c'è l'idea che sia il bambino a cercare, inventare, scoprire, altre facce della realtà e attraverso tutto questo possa fare nuove esperienze e operare delle scelte.

76-0201-4

Guaraldi editore

La scatola dei giochi 52



LA SCATOLA DEI GIOCHI

Dalla trasmissione televisiva di Franco Mello e Nico Orengo

GUARALDI

Dalla nota trasmissione televisiva di Franco Mello e Nico Orengo è nato questo libro che illustra, con una serie di agili disegni e di brevi didascalie, una quantità di giochi che si possono realizzare per mezzo di materiali poveri (carta, cartone, sughero, legno ecc.). Ma questo libro non è solo una raccolta di disegni o di schede tecniche che spiegano «come costruire» un aquilone o un teatrino. L'intenzione degli autori è di offrire degli spunti che vadano al di là della semplice realizzazione degli oggetti illustrati, di non proporre cioè modelli da copiare. Per questa ragione sono stati disegnati dei giochi caratterizzati da una geometria semplice e suscettibili di infinite possibilità combinatorie (in modo da lasciare il più ampio spazio per l'invenzione personale), e sono stati scelti per la loro costruzione materiali che non erano originariamente destinati al gioco, e che si trovano facilmente in qualunque casa: fogli di carta, manici di scopa, cassette da frutta, scatole da scarpe, stracci, gusci di noci, sacchetti, tappi, ecc. Materiali quindi di recupero che non presentano quegli aspetti di levigatezza e di compostezza caratteristici dei giocattoli di produzione industriale.

Alla base di tutto, c'è l'idea che sia il bambino a cercare, inventare, scoprire, altre facce della realtà e attraverso tutto questo possa fare nuove esperienze e operare delle scelte.



Guaraldi editore

52

La scatola dei giochi

F. Mello/N. Orengo
F. Provera/E. Tronconi

La scatola dei giochi



Guaraldi editore

*Le frontiere
dell'educazione*

52

GUARALDI ARCHIVE

*Collana a cura di
Valentino Baldacci
e Lucio Del Corò*

*Franco Mello
Nico Orengo
Federica Provera
Enrico Tronconi*

LA SCATOLA DEI GIOCHI

GUARALDI EDITORE

Prima edizione: ottobre 1977

Indice

<i>Premessa</i>	7
La memoria della spiaggia <i>di Nico Orengo</i>	11
LA SCATOLA DEI GIOCHI	
1. Carta cartoncino, colla	21
2. Pasta di carta	47
3. Sughero	53
4. Scatole	59
5. Scatoloni	69
6. Legno	79
7. Suono	89
8. Teatro e maschere	97
9. Ombre	111
10. Varie	117

© 1977 by Guarnaldi Editore S. p. A.
Rimini - Firenze
Direzione editoriale:
Via Masaccio, 268 - Firenze

Questo libro non è solo una raccolta di disegni o di schede tecniche che spiegano «come costruire» un aquilone o un teatrino.

La nostra intenzione è di offrire degli spunti che vadano al di là della semplice realizzazione degli oggetti illustrati, di non proporre cioè modelli da copiare.

Per questa ragione abbiamo disegnato dei giochi caratterizzati da una geometria semplice e suscettibili di infinite possibilità combinatorie, in modo da lasciare il più ampio spazio per l'invenzione personale.

Abbiamo scelto per la loro costruzione materiali che non erano originariamente destinati al gioco, e che si trovano facilmente in qualunque casa.

Si tratta infatti di fogli di carta, manici di scopa, cassette da frutta, scatole da scarpe, stracci, gusci di noci, sacchetti, tappi, ecc.

Materiali quindi di recupero che non presentano quegli aspetti di levigatezza e di compostezza caratteristici dei giocattoli di produzione industriale.

Le ragioni che hanno motivato questa scelta sono fondamentalmente due: la prima è che la tendenza a costruire attorno al bambino un am-

biente artificialmente iperprotettivo, costituito solamente da oggetti smussati, morbidi, rassicuranti, non sia altro che un modo per limitargli il campo di esperienza e di espressione.

Con questo non vogliamo dire di gettar via l'«orsacchiotto di peluche» ma ci sembra altrettanto importante che il bambino impari ad adoperare e quindi a controllare attrezzi come il martello, le forbici, il temperino, che troppo spesso vengono messi al bando e che secondo noi sono invece necessari per la realizzazione dei giochi, che utilizzano i materiali proposti e che forniscono al bambino tutta quella serie di esperienze che svolte in un determinato periodo della prima infanzia lo rendono più responsabile e conscio della realtà e contribuiscono notevolmente a risolvere e a sfogare la sua aggressività istintiva.

La seconda ragione è che questi materiali richiedono una reinvenzione una trasposizione dal loro significato originario in un altro del tutto nuovo e fantastico, che è una delle operazioni basilari dell'atto creativo.

Alla base di tutto, c'è comunque l'idea che sia il bambino a cercare, inventare, scoprire, altre facce della realtà e attraverso tutto questo possa fare esperienze e scelte ben precise.

In questa attività è naturalmente utile e necessaria la presenza di una guida, o meglio di una persona che affianchi e aiuti il bambino ma che non lo sovrasti, lasciandogli lo spazio necessario perché possa muoversi, provare e sbagliare.

Ed è a queste persone che noi ci rivolgiamo principalmente, questi giochi infatti sono sempre stati tramandati di padre in figlio, in una tradizione che è lentamente scomparsa e che non è mai

stata sostituita da niente di meglio, niente che

Nico Orengo

La memoria
della spiaggia

Immaginiamo un solaio. Dentro ci sono scaffali e bauli aperti, vuoti. Adesso lasciamo che la memoria ci porti dentro un po' quello che vuole, libera da tempi e identità troppo precisi: facilmente lo vedremo riempirsi di oggetti di cui credevamo di esserci da tempo sbarazzati, ma che erano solo scivolati oltre le sponde del conscio. Giochi giocati una volta da qualcuno che magari è qualcun'altro, dunque rigiochi, che tornano inaspettati. Sembravano passati, forse anche mai stati, ma la memoria li ammuccia, non polverosi, né rotti o sbiaditi: verniciati colorati, lucidi e netti. Il nostro solaio sembra ormai il *Toy shop* di Peter Blake. C'è la latta luccicante della locomotiva, lo stagno del soldatino, la porcellana come frutta sulle guance della ballerina, lo Schiaccianoci, la Fata Confetti in taffetà, il cavalluccio arrì arrì e la trottola col fischio.

Il soggetto della memoria è commosso:
moltiplica gli oggetti e se li tiene intorno,
ma è un rapporto discreto, fatto di sguardi.
Il contatto fisico è minimo e riguardoso,
per timore di vederli dissolversi in frammenti,
come una fragilità egiziana esposta
troppo bruscamente alla luce del sole.
Ora lasciamo il solaio, e portiamo invece
la memoria su una spiaggia chiara e mossa.
Anche qui potrà portare quello che vuole,
noi non interveniamo nelle scelte.
E la memoria, che aveva nascosto
altri oggetti dimenticati, li riversa sulla sabbia
in ondate cariche di sorprese.
La cassetta del fruttivendolo
con un'asse di meno, un metro di spago
con sei piombini, vetri smussati e pallidi,
cartoni volati dal vento,
tappi di sughero e barattoli vuoti,
un pezzetto di quasi qualsiasi cosa
ma un intero di niente.
Questa è la stoffa di cui è fatta l'avventura:
un vetro verde e uno azzurro
sono gli occhiali di Marco Polo,
lo stesso pezzo di cartone è l'aereo
del Barone Rosso e il mantello del Vampiro,
tre fiammiferi usati diventano
l'ultima possibilità di Robinson Crusoe,
un pezzo di ferro storto attaccato a uno spago
è l'irriducibile arpione del capitano Achab.
Tweedledum con una pentola in testa
e un vassoio legato intorno alla pancia,

Carroll l'ha certamente trovato
nella sua memoria della spiaggia.
Il bambino abituato ai giochi freddi,
quelli che si comprano inscatolati nei negozi,
compiuti e precisi, può trovarsi spesso
in difficoltà, perché la sua avventura
dipende strettamente dal giocattolo
che ha in mano. Se alla Ferrari
come quella di Lauda si stacca una ruota,
il Gran Premio non lo vince più,
bisogna subito comperarne un'altra.
Ma se fa diventare caldo il suo gioco,
se la Ferrari di Lauda è un'asse
su quattro barattoli, non solo non potrà
avere noie meccaniche,
tranne quelle necessarie alla suspense
della gara, ma il bambino diventa Lauda,
e il Gran Premio se lo vince lui.
Non ci sono preclusioni o delusioni,
per il bambino dei giochi caldi,
nessuna realtà è al di fuori delle sue possibilità,
non c'è mondo che non possa rapidamente
costruirsi intorno.
La piccola Cosetta nei *Miserabili*
non ha mai avuto una bambola
e ne ha viste ben poche, ma quando
trova per terra una piccola spada di stagno,
non ha esitazioni: la avvolge in uno straccio,
e comincia a coccolarla e cullarla.
Giochi caldi. Anche i giochi con le parole,
i giochi col corpo sono giochi caldi.
Ancora più liberi, perché per giocare

basta esserci, non importa dove e quando,
anche a scuola, anche a letto al buio,
basta anche essere uno, solo e senza niente.
I linguaggi inventati, i nomi cambiati,
la gioia di essere incomprensibile
e quella di indovinare, pagare la mossa
e farla pagare. Girare su se stessi
più forte che si può, e poi fermarsi di colpo:
il mondo allora gira lui, le case barcollano,
i colori si mischiano,
lo stomaco arruffato, è come l'ottovolante,
come volare, come avere paura
di una storia di streghe. Si può fare
a chi tiene di più il respiro,
a chi sputa più lontano, a chi fa l'urlo
più uguale a Tarzan, a chi vede per primo
il prossimo cartello sull'autostrada.
Si gioca anche con gli occhi chiusi.
Ma se si aprono a guardare su?

Amleto Guardate quella nuvola lassù.
Non vi pare che richiami
la forma di un cammello?

Polonio Eh, per la messa,
è proprio un cammello, sì.

Amleto O piuttosto una donnola?

Polonio Una donnola, sì, alla forma del dorso.

Amleto O una balena?

Polonio Spicpiccata. Una balena.

Dove Amleto gioca e Polonio no.

Polonio non guarda neanche, asseconda
le manie di un folle.

Il pericolo, dov'è. È se questi giochi

fatti con un elastico e una parola
diventano mito, per cui il materiale povero
diventa idea, e il pezzo di legno raccolto
sulla spiaggia, pulito e lucidato,
è messo in un cellophane e venduto
in un negozio di giocattoli didattici.
Senza un po' di trascuratezza non c'è
davvero gioco. La zattera di scatole
e pneumatici rotti è meglio
dimenticarla sulla spiaggia, a rovinarsi
tutta con l'alta marea. Resterà l'essere
riuscito a farla. In questo modo il gioco
può lasciare qualcosa nelle dita e nella mente
senza che il bambino abbia
la brutta impressione di essere educato.
Attraverso la manualità, si trova una sicurezza
diversa nell'affrontare la realtà,
un contatto più sicuro coi materiali
di cui è costruito il mondo.
Gli oggetti, misteriosi e padroni per chi
non sa toccarli, diventano un insieme
di elementi familiari, su cui è possibile
intervenire, senza essere completamente
dipendenti da altri, quelli lì apposta
per allacciare un filo elettrico
o chiudere un buco col cemento.
Dentro di noi può crescere un artigiano,
che abbia dimestichezza con i chiodi,
che si piantano ma anche si tenagliano via,
col vetro, che può sempre tagliare,
con un filo di rame e una venatura nel legno,
che sappia inventare quello che non ha

se in quel momento gli serve,
paziente mentre aspetta che la colla si asciughi,
capace di sopportare un po' di fatica
o la rabbia di dover ricominciare tre volte
lo stesso lavoro.

E rimane anche, dalla spiaggia dei giochi,
uno sguardo diverso sulle cose:
si impara a vedere un oggetto familiare
come se fosse la prima volta,
e nessuno ce ne abbia spiegato l'uso.
Non c'è bisogno, poi, di scoprire
che si chiama straniamento, e nemmeno
di leggere Brecht, intanto è lì,
la capacità di conoscere una sedia
come quattro colonne e un tetto.
Una volta conquistata, la dimensione gioco
è tenace, e non smette di fare
rapide apparizioni nella nostra vita,
anche molto tempo dopo averne abbandonato
la pratica quotidiana. Certi pochi, però,
non l'abbandonano, coltivano la capacità
di giocare e la lasciano espandersi,
articolarsi in forme consapevoli e mature.
Così Gombrich si ricorda del suo cavallino
"dadà", e lo cavalca di nuovo
per scrivere un libro sulla forma,
e il piccolo Max Ernst continua
a inventare ferri da stiro, e il bimbo Calder
fino all'ultimo momento ha appeso ritagli
colorati a fili sottili.
Ma c'è una possibilità
anche per la professoressa che va

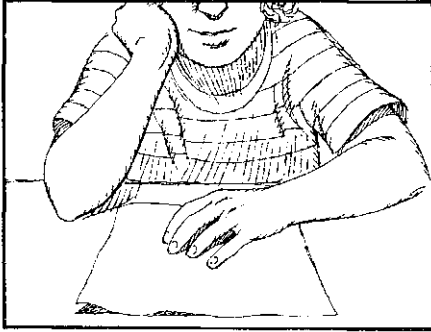
con la macchina contro i segnali di plastica
dell'autostrada, per il ragioniere
che rimasto senza fiammiferi scopre i legnetti,
le scintille, la lente di Archimede,
le torce fatte col "Corriere della Sera".
Quello che camminando su una strada
a lastroni sta inconsciamente attento
a non mettere mai i piedi sulle righe,
che fa una barchetta di carta con la multa
e si affretta a buttare il ghiaccio secco
del gelato in un bicchier d'acqua,
è uno che con la memoria ogni tanto
torna sulla spiaggia di Robinson,
e si mette lì a fare
l'inventario dei rottami della nave.

GUARALDI ARCHIVE

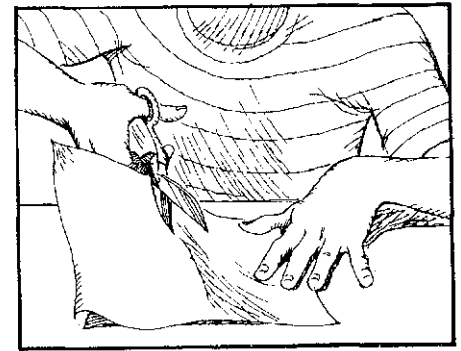
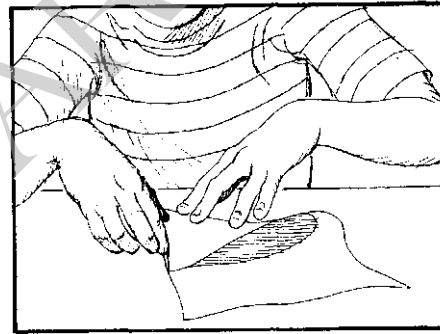
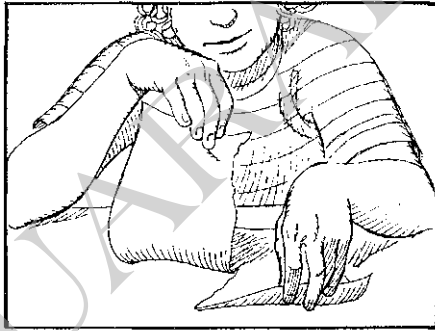
La scatola dei giochi

GUARALDI ARCHIVE

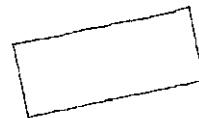
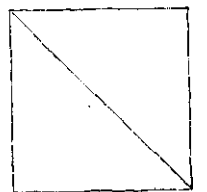
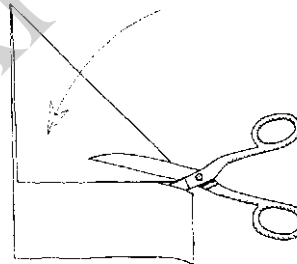
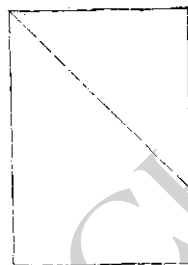
1 / CARTA,
CARTONCINO,
COLLA



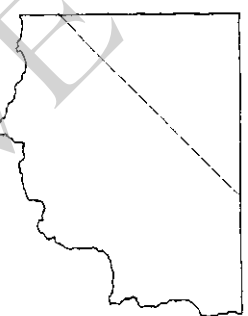
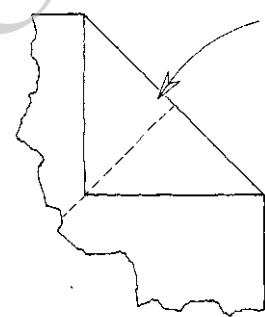
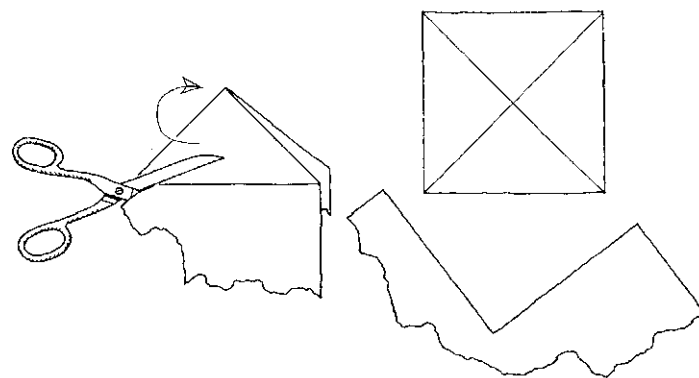
Il protagonista è un foglio di carta, troppo spesso trattato senza rispetto, sciupato come un oggetto senza valore. Pensare che un qualunque pezzo di carta può diventare con un po' di fantasia un soggetto tra i più mutevoli e malleabili. Oltre al fatto che ci si può scrivere sopra, un foglio si può strappare, accartocciare, piegare, tagliare in mille modi.



I fogli di carta sono di solito rettangolari, per ottenere invece un foglio quadrato non servono né righe né squadre. Basta eseguire questa semplice operazione: piegare lungo la diagonale, tagliare il pezzo che avanza ed è fatto.

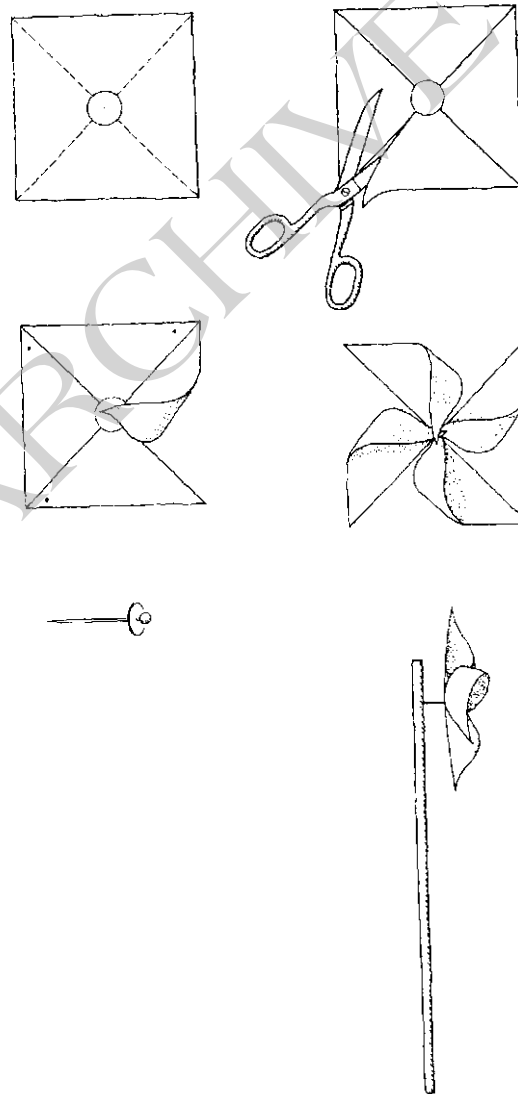


Lo stesso si può fare con un pezzo di carta strappata, basta che ci sia un angolo ancora integro.



Da un foglio quadrato una delle cose più semplici da costruire è la girandola.

- 1) Si disegna un circoletto al centro del foglio, una moneta può servire benissimo allo scopo.
- 2) Si taglia lungo le diagonali del quadrato fino al limite della circonferenza.
- 3) Si fissano ad uno ad uno i lembi al centro del quadrato con la colla.
- 4) Infine si infila uno spillo nel centro della girandola e si fissa ad un bastoncino.



Origami è un sistema inventato nell'antichità dai giapponesi con cui, attraverso piegature più o meno complesse, un foglio di carta può diventare un animale, un fiore, fino alle più sofisticate e stilizzate figurazioni anche astratte, e i giapponesi sono diventati in questo maestri perfetti.

Anche in occidente abbiamo un tipo di *origami*, che nasce però da criteri più pragmatici.

Uno di questi è «inferno e paradiso», un gioco di cui esistono infinite varianti e che spesso è conosciuto anche con altri nomi. Si tratta di un fiore di carta che si può aprire in un senso e nell'altro mostrando così alternativamente colori, parole, simboli diversi.

Questo che vi presentiamo alterna due colori: rosso e blu, rispettivamente inferno e paradiso.

I bambini ne fanno una specie di cabala, o una sorta di indovinello.

