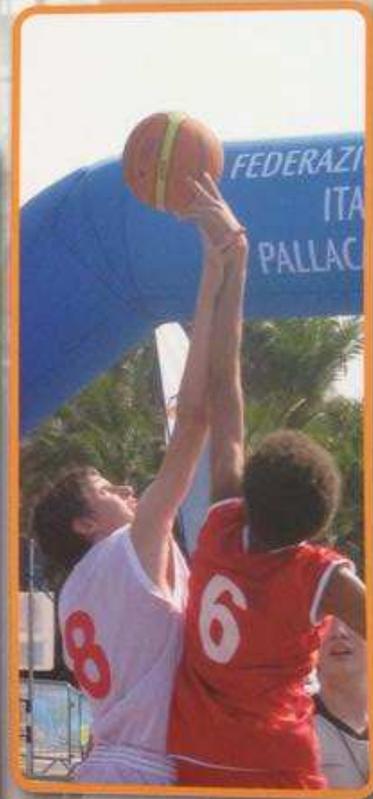


Maurizio Cremonini - Fabrizio M. Pellegrini



Il Minibasket

L'emozione • La scoperta • Il gioco



FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO



EMOZIONE SCOPERTA GIOCO

Un diverso approccio educativo al Minibasket

2.1 L'emozione

Nel linguaggio corrente, il termine emozione è spesso inteso come sinonimo di commozione, di turbamento, di stupore, di eccitazione, di nervosismo.

Le emozioni possono essere positive o negative, gradevoli o sgradevoli, a seconda di ciò che le provoca, ma oggi si tende ad usare il termine emozione più che altro in termini consumistici.

La società dei consumi e degli eventi rappresenta peraltro le emozioni come stati d'animo eccezionali da suscitare ad ogni costo specialmente nei momenti di evasione.

Merce rara perciò, l'emozione, da cercare ad ogni costo, quasi che la normale vita quotidiana non sia in grado di procurarcene più alcuna.

E come ogni merce, anche le emozioni hanno il loro mercato, si vendono e si comprano e chi cerca emozioni nuove, forti, particolari, è al centro dell'attenzione da parte di quella che ormai si può chiamare, appunto, industria delle emozioni.

In termini viceversa più rigorosi e per cercare di comprendere il complesso mondo delle emozioni infantili, occorre certamente partire dall'affettività che in questa età si presenta come intensa e dominante. Essa presiede e governa nei bambini le emozioni ed i sentimenti.

Allora una prima informazione utile è che, secondo la psicologia relazionale, emozioni e sentimenti non sono sinonimi e non rappresentano lo stesso fenomeno.

Ad esempio la paura è un'emozione, mentre l'amore è un sentimento, pur configurandosi ambedue come fenomeni psicologici. Ma, mentre l'emozione è un fenomeno psicologico statico, il sentimento è un fenomeno psicologico dinamico. Più di recente si sostiene che le emozioni (statiche/interne) generano sentimenti (dinamici/esterni).

Secondo Renè Zazzo, la dimensione emotivo/affettiva consente ai bambini sia le prime strutturazioni del pensiero, sia la formazione delle prime classificazioni che suddividono le persone, gli oggetti, gli avvenimenti che entrano via via a far parte dei loro campi d'esperienza, in due principali categorie opposte.

Da una parte tutto ciò che è BELLO/BUONO, dall'altra tutto ciò che è BRUTTO/CATTIVO e dall'altra ancora tutto ciò che è FACILE/DIFFICILE.

Questa suddivisione di campo (buono/cattivo, brutto/bello, facile/difficile) ma anche di giudizio e di merito, costituisce la principale struttura di valutazione che i bambini, specialmente i più piccoli d'età, usano per attribuire valore e giudizio a tutte le loro esperienze.

Per chi si occupa come noi di minibasket tale prima riflessione indica che nel gioco, attività essenziale e fondamentale per la crescita, lo sviluppo e l'apprendimento dei bambini, questa forma di classificazione delle esperienze si esplica in maniera totale grazie alla loro **straordinaria capacità di proiettare sulle diverse situazioni di gioco i loro sentimenti e le loro emozioni.**

Perciò in qualsiasi gioco, dal più destrutturato e spontaneo a quello più strutturato e codificato, i bambini vivranno esperienze che verranno da essi stessi percepite e classificate come **BUONE o CATTIVE**, come **BELLE o BRUTTE**, oppure **FACILI o DIFFICILI** a seconda delle emozioni che sapranno suscitare, soprattutto in ordine a come e quanto le avranno vissute sia individualmente che collettivamente.

Il giocare dei bambini è così contemporaneamente condizione ed effetto della ricchezza comportamentale che possiamo osservare nei bambini che giocano. Ed è proprio la dimensione emotiva che ci fornisce le chiavi per interpretare i comportamenti di gioco dei bambini; comportamenti che spesso risultano refrattari a qualsiasi tipo di analisi e di spiegazione intellettualistica.

Sul piano delle teorie cognitive Wallon ad esempio sostiene che la “povertà e la fragilità della vita intellettuale del bambino hanno come controparte necessaria la sua grande emotività” mentre Piaget dal canto suo sostiene che “l'emotività costituisce probabilmente la fonte energetica da cui dipende il funzionamento dell'intelligenza”.

In questo senso le emozioni rivelano il loro potere energetico e la loro capacità di interpretare e valutare la realtà, determinando sia le reazioni di rifiuto delle situazioni che generano ciò che è BRUTTO/CATTIVO/DIFFICILE, sia le azioni di ricerca di quelle situazioni che generano ciò che è BELLO/BUONO/FACILE.

Ne consegue che sul piano del gradimento delle attività di gioco, i bambini ricercano e riproducono le azioni che li hanno gratificati (successo) mentre sfuggono o rifiutano le situazioni di segno opposto (insuccesso).

In fondo avviene che l'emozione attivatrice o inibitrice contiene di per sé il criterio di definizione da parte del bambino del proprio successo o insuccesso, così che egli tende a ricercare e consolidare le azioni riuscite (successo), mentre tende a rifiutare o evitare le azioni fallite (insuccesso).

Peraltro verso , **nell'ambito dell'approccio di tipo comportamentista**, Watson distingue le emozioni che determinano comportamenti osservabili in tre gruppi:

- **FEAR – emozioni di paura**
- **ANGER – emozioni di collera**
- **LOVE – emozioni di amore**

Secondo lo studioso, le tre categorie di emozioni derivano da un unico **iniziale stato emotivo primordiale e indistinto** che, a partire dalla nascita dell'individuo, si differenzia via via nel tempo.

La sua teoria, definita da molti come “**emozionale trigenetica**”, indica, la paura, la collera e l'amore, come le emozioni primarie o matrici emotive che ne generano altre (secondarie) che a loro volta si traducono in altrettanti comportamenti osservabili.

In altre parole, secondo Watson, le emozioni secondarie si manifestano in relazione all'ambiente in cui i bambini vivono ed alle esperienze vissute, e non sono altro che varianti (apprese) delle emozioni primarie (innate).

Le tre grandi strutture emozionali primarie (paura, collera, amore) rimangono sostanzialmente costanti nel corso della vita degli individui, mentre per quanto riguarda i bambini, il fattore che influenza maggiormente la differenziazione e lo sviluppo di nuove emozioni (secondarie), è quello della crescita/maturazione interagente con le esperienze.

Gli effetti principali di questo fattore crescita/maturazione sono nel tempo:

- Rispetto alla prima infanzia, nei bambini i comportamenti emozionali tendono a stabilizzarsi in durata e consistenza.
- Comincia ad estendersi ed ampliarsi l'orizzonte temporale sul quale i bambini proiettano le loro emozioni. Ad esempio il timore di sbagliare qui e adesso, si trasforma man mano nel timore di fallire azioni e prove proiettate nel futuro.
- Nella prima infanzia il bambino non è praticamente capace di inibire le sue emozioni ed i comportamenti che ne derivano.
- Crescendo e maturando egli impara a controllare sempre meglio i suoi stati emozionali sul piano comportamentale, mentre padroneggiando sempre più e meglio il linguaggio, aumenta la virulenza della sua espressione verbale.
- L'espressione delle emozioni acquisiscono in varietà, ricchezza e coloritura verbale, ciò che man mano perdono sul piano fisico.
- Quanto più ricca e complessa diventa la vita sociale dei bambini, tanto più socializzanti tendono a farsi le sue emozioni che sempre più si riferiscono ai rapporti con gli altri, individui o gruppi, e con le situazioni.

Rispetto a quanto detto se ne deduce che il gioco, attraverso l'interazione continua con lo sviluppo dei fattori della motricità, contribuisce in maniera determinante a favorire i processi di crescita/maturazione dei bambini.

Le dinamiche spazio/temporali delle diverse situazioni che il Minibasket presenta sono determinanti nello sviluppo dei processi di anticipazione, di decisione, di scelta e di progettazione dell'azione in quanto il modello psico-pedagogico del Minibasket è un modello cognitivo nel quale il pensiero precede, accompagna e valuta l'azione nel suo complesso.

E per finire, i processi di socializzazione secondaria sono una delle caratteristiche peculiari del Minibasket. Una forma di attività fondamentale per ri-elaborare le emozioni rivolte al “se ipsum” e per proiettarle “erga omnes” una sorta di diritto naturale che appartiene a ciascun bambino.

Per finire un cenno anche all'approccio socio-relazionale della psicologia che usa le emozioni come le **tonalità affettive** che precedono, accompagnano e valutano (dall'istinto all'intenzionalità) tutti i comportamenti della persona.

Mc.Dougan (USA - 1987) le distingue in emozioni toniche (**steniche**) ed emozioni distoniche (**asteniche**).

Una recente ricerca di campo realizzata presso una scuola elementare statale all'inizio del 2000, riassume le emozioni secondo una distinzione definita dagli stessi bambini in:

- emozioni che ti fanno stare bene**
- emozioni che ti fanno stare male**

Essi hanno indicato tra le emozioni che "ti fanno stare bene" (emozioni toniche o steniche secondo la classificazione di Mc. Dougan) le seguenti:

- Gioia Amore Felicità Attesa Accoglienza Scoperta Meraviglia Stupore
- Allegria Sorpresa Sicurezza Fiducia Affetto

Per chi insegna Minibasket, queste emozioni vanno suscitate, stimolate, cercate, coltivare, valorizzate.

Viceversa, nell'ambito delle emozioni "che ti fanno stare male" (emozioni distoniche o asteniche secondo la classificazione di Mc.Dougan) i bambini hanno indicato:

- Rifiuto Noia Tristezza Collera Paura Orrore Rabbia Vergogna Ansia Angoscia Insicurezza Sfiducia Preoccupazione Rimprovero

Per chi insegna Minibasket queste emozioni vanno evitate, gestite, controllate e attentamente governate.

In definitiva allora per gli adulti addetti alla promozione del Minibasket e alla diffusione del suo progetto educativo, suona come un **avvertimento** verso una maggiore attenzione alla dimensione emozionale dei nostri bambini un pensiero di M. Klein la quale afferma che **"Le gioie e i dolori dei bambini, al pari di tutte le altre manifestazioni delle loro emozioni, sembrano piccole cose solo agli occhi degli adulti"**

2.2 La scoperta

Un primo elemento che si ricava dall'esegesi della parola stessa è quello relativo al fatto che la scoperta è figlia dell'azione anzi, come vedremo, è l'azione stessa ed il suo realizzarsi nel tempo e nello spazio.

Scoperta e azione

La scoperta è in buona sostanza un'azione di conoscenza diretta: si scopre attraverso l'esperienza prima che con l'intelligenza. In questo senso la scoperta segue da vicino l'esplorazione. Ma in qualche caso scoperta è invenzione e allora il confine tra scoperta di ciò che esiste (esplorazione) e ciò che non esiste (invenzione) è una linea molto sottile.

In altri ambiti più vicini ai nostri interessi, quello per i cuccioli umani, fare una scoperta significa spesso imparare, apprendere: i neonati, ad esempio scoprono prima l'immagine indistinta e la voce dei genitori e poi scoprono di avere le mani e quindi scoprono che se ne possono servire. E a questo punto scoprono la distinzione tra gli altri ed il sé. Grande scoperta, non c'è che dire.

Emozione e cognizione

Dunque s'è detto e dimostrato che il Minibasket, in quanto appartenente alla grande famiglia indistinta del Giocosport, è caratterizzato da un modello di tipo cognitivo.

S'è visto anche che proprio il modello cognitivo pervasivo dell'approccio più recente al minibasket e alle sue strategie educative, ha comportato un grande investimento di riflessioni sui metodi didattici e sugli stili d'insegnamento.

Ciò sul versante, ovviamente di chi insegna, mentre sul versante di chi apprende, così come ci sono stili d'insegnamento, esistono stili d'apprendimento o se vogliamo stili cognitivi, **laddove per stile cognitivo s'intende il complesso delle personali caratteristiche innate e acquisite che regolano l'uso delle funzioni cognitive.**

Sul piano pratico, se utilizziamo un determinato stile d'insegnamento, ad esempio di tipo direttivo, esso si rivolge non ad un singolo stile cognitivo ma a tanti stili cognitivi quanti sono i bambini cui ci rivolgiamo. A tanti stili cognitivi individuali corrispondono altrettanti tipi di apprendimenti assolutamente unici e personali in ordine ai tempi, ai modi, alle quantità ed alle qualità degli apprendimenti stessi.

A proposito di stili cognitivi

Con l'espressione stile cognitivo, aldilà delle definizioni, si vuole indicare certamente la modalità di elaborazione delle informazioni, delle conoscenze, che si manifesta in campi diversi, ma certamente anche i comportamenti dell'individuo, i suoi atteggiamenti, lo stesso approccio con situazioni diverse, sia usuali che inconsuete, e così via.

Nella ricerca psicopedagogia sugli stili cognitivi, l'accento maggiore è stato posto sull'apprendimento, ovvero sul livello di elaborazione di ciò che viene definito genericamente con il termine "conoscenze" ma che poi si specificherà in "abilità" e in "competenze". Riguardo il rapporto tra stili cognitivi, conoscenze e comportamenti:

- Bruner** ci parla di "schemi di presa di decisioni" che servono agli individui per identificare i concetti.
- Gardner** enuncia i "principi di controllo cognitivo" che servono per adattarsi all'ambiente e che variano da individuo a individuo.
- Vitkin** indica una sorta di scala su cui si pongono gli individui a seconda della loro maggiore o minore "dipendenza dal contesto" cui si rapportano.
- Hunt** definisce l'appartenenza degli individui a seconda della diversa modalità di utilizzazione della memoria a breve, medio e lungo termine.

Una prima serie di riflessioni

Nel caso di compiti apprenditivi diversi gli stili cognitivi di ciascun bambino tendono a determinare la strategia che ognuno di loro adotterà per imparare, cioè **IL SUO STILE DI**

APPRENDIMENTO. In questo senso il concetto di stile cognitivo ingloba quello di stile d'apprendimento.

Ma è di fronte a compiti diversi e in ambiti diversi che i bambini hanno modo di mettere in gioco i loro diversi stili d'apprendimento, cioè di elaborare strategie, applicare procedure, esplorare possibilità, scoprire soluzioni, spesso in forma unica ed irripetibile.

Non a caso **Gardner** nel suo "Formae Mentis" teorizza l'esistenza delle intelligenze multiple che altro non sono che stili cognitivi diversi caratterizzati da stili di apprendimento altrettanto diversi.

Opzioni e strategie

Se nel corso delle fasi della SCOPERTA proponiamo un compito motorio sotto forma di esercizio, percorso, staffetta, gioco a tema o quantaltro, dobbiamo sapere che lui, lei o loro, utilizzeranno opzioni diverse per CERCARE e SCOPRIRE soluzioni efficaci allo scopo, magari scegliendo tra due possibili strategie:

- Una strategia olistica** connotata da un approccio complessivo al compito che si traduce nella costruzione di uno schema generale della situazione e nella ricerca di soluzioni (apprendimenti) per comprensione del compito stesso.
- Una strategia seriale** segnata da un approccio tendente ad affrontare il compito passo dopo passo, per segmenti successivi, con uno stile apprenditivo per operazioni successive (step by step).

Ne consegue che occorrerà utilizzare, assieme ad una varietà di mezzi e di contenuti, soprattutto una varietà di metodi e stili d'insegnamento. **Ciò perché non conosciamo a priori la varietà di stili cognitivi e perciò le strategie di cui i nostri piccoli allievi faranno uso.**

Le mappe cognitive: carte nautiche per non navigare a vista

Quale che sia la strategia utilizzata dai nostri piccoli allievi, il risultato visibile saranno i comportamenti, cioè le azioni, dietro cui stanno gli apprendimenti che a loro volta si organizzano in ciascun individuo in una sorta di disegno, di puzzle, di mappa.

In epoca di navigatori satellitari spesso usati magari solo per il percorso casa, scuola, ufficio, discount, casa, il concetto espresso così sembra una cosa semplice, persino banale.

Invece la costruzione di una mappa cognitiva è una faccenda piuttosto complessa. Ma perché ?

- Perché di ogni esperienza vissuta ci si costruisce una mappa cognitiva
- Perché essa contiene luoghi, circostanze, tempi, persone, oggetti e relazioni
- Perché contiene inoltre memorie e conoscenze pregresse soggettive, nonché giudizi e valutazioni personali
- Perché contiene non solo il disegno in sé della mappa cognitiva ma anche il processo di definizione del disegno stesso

- Perché in essa si rappresentano conoscenze, cognizioni, emozioni, apprendimenti

La scoperta: istruzioni per l'uso

I perché esplicitati rappresentano l'indispensabile premessa al quadro di sistema su cui si fonda la nostra visione e concezione della scoperta e delle fasi che la contraddistinguono e che rappresentano **la scoperta come un processo finalizzato alla costruzione, o meglio all'apprendimento di "mappe cognitive"**.

Allora nelle istruzioni per l'uso annoteremo le fasi della **CONOSCENZA**, della **RELAZIONE** e della **INTEGRAZIONE**, come di seguito:

1. La prima fase consiste nella **conoscenza** di quelli che vengono definiti come "oggetti culturali" (apprendimenti) propri delle discipline. In questa fase attraverso l'esperienza la mente riconosce e memorizza gli oggetti/apprendimenti (nel nostro caso ad esempio i fondamentali) e li associa all'azione corrispondente inglobandoli appunto in una mappa cognitiva.

Tuttavia non riesce ancora a metterli in relazione gli uni con gli altri, per cui la mappa complessiva dell'attività è come un deposito più o meno ordinato in cui giacciono "attrezzi" di cui si conosce la singola funzione (il palleggio, il passaggio, il tiro, eccetera) ma non la relazione in vista di uno scopo, secondo una mappa cognitiva più complessa.

2. La seconda fase dovrà perciò essere dedicata alla "scoperta" non solo dei tanti modi di usare gli attrezzi (tanti modi di passare, tirare, eccetera) ma anche e soprattutto delle **relazioni** esistenti tra i tanti modi e le situazioni che si vanno via via creando. Le singole mappe intanto si precisano con una migliore definizione mentre in quella più complessa delle azioni di gioco si creano le prime connessioni fatte di scelte (del tipo ora scelgo il palleggio, ora il tiro, forse il passaggio, eccetera).
3. La terza ed ultima fase della scoperta consiste nella piena **integrazione** delle e tra le singole mappe cognitive, in una mappa completa ma flessibile, adattabile, esperta che assume tutte le caratteristiche di un modello mentale capace di dare soluzioni multiple ad uno stesso problema, una sorta di pensiero divergente allo stato puro.

Quello insomma che mi consente non solo di scegliere tra passaggio, palleggio o tiro, ma che mi fa scegliere anche, ad esempio il tipo di passaggio o di tiro o se indugiare nel palleggio per dare tempo ai compagni di ... eccetera, eccetera.

Ma questo è forse solo l'inizio di quello che gli addetti ai lavori chiameranno in seguito un giocatore intelligente oppure, più semplicemente, una persona intelligente.

2.3 Il gioco

Ci sono giochi intramontabili che percorrono generazioni d'infanzia e di fanciullezze di tutte le culture e di tutti i paesi. Sono giochi immutabili come gli istinti e le motivazioni che li

ispirano, istruttivi o semplicemente divertenti come tutto ciò che avviene nel corso dell'infanzia, della fanciullezza, degli anni giovanili, fino all'età adulta ed oltre.

D'altra parte, il puro piacere del movimento si manifesta precocemente nei piccoli: vertigine (ilinx), incertezza (alea), finzione (mimicry) e agonismo (agon), secondo la classificazione di Challos, sono situazioni che esercitano presto un'attrazione irresistibile, mentre ogni gioco (secondo Huizinga) si realizza attraverso l'interazione continua tra divertimento (paidia) e regole (ludus).

A questo punto ci starebbe proprio bene una bella "tirata pedagogica" che, magari partendo dalla Ca'Zoiosa di Vittorino da Feltre, passando per Froebel, e magari citando l'onnipresente Piaget, arrivi a giustificare e spiegare la valenza educativa del gioco ed il suo ruolo nei processi di apprendimento dei bambini.

Si potrebbe inoltre affrontare una sorta di ricostruzione a cavallo tra il filogenetico e l'ontogenetico, che racconti con dovizia di notazioni l'evoluzione dall'homo erectus, all'homo habilis, all'homo faber, all'homo sapiens, all'homo ludens.

E invece nulla di tutto questo, per ora, giacchè quando all'inizio si parlava di giochi intramontabili, istruttivi e divertenti, ci si voleva riferire agli animali ed a tutta una serie di racconti sui giochi dei cuccioli dei mammiferi che hanno costituito una divertente ed appassionante esperienza realizzata con i bambini delle elementari.

Il messaggio di "Quark"

Tutto ebbe inizio, a causa di una delle trasmissioni televisive curate da Piero Angela per la serie "Quark", uno speciale dedicato al gioco degli animali, quando Lorenzo, l'intellettuale della terza B, ...MAESTRO, HAI VISTO QUARK IERI SERA ? HAI VISTO CHE PURE GLI ANIMALI GIOCANO ? PERO' SONO SOLTANTO I CUCCIOLI CHE GIOCANO ! QUARK HA DETTO CHE PERO' I BACHEROZZI (scarafaggi) NON GIOCANO, NEPPURE DA PICCOLI ! ALLORA PERCHE' QUANDO NOI FACCIAMO I GIOCHI DURANTE LA RICREAZIONE CI DICI CHE SEMBRIAMO TANTI BACHEROZZI ?

In questo modo ha avuto inizio l'affascinante avventura dei bambini della terza B attorno al gioco dei cuccioli dei mammiferi, a partire dalla domanda: perché i bacherozzi non giocano ? E galeotto fu un libro.

Difatti Desmond Morris, etologo e studioso dei comportamenti umani, autore tralaltro de "La scimmia nuda" e di "Noi e gli animali", cominciò ad erudire maestro ed alunni, se volete in forma indiretta; ma poi è proprio l'attività dei bambini guidati dal maestro a rendere accessibili e fruibili anche le più dotte informazioni scritte sui libri.

Il lavoro di ricerca-azione, è di fatto consistito nel cercare di ricostruire i giochi dei cuccioli dell'uomo, sia attraverso la lettura delle informazioni contenute in alcuni testi, sia attraverso l'osservazione fatta dai bambini sui giochi di cuccioli di gatti e cani domestici, sia attraverso la visione dei documentari (vedi alcuni speciali di "Quark"), sia attraverso la pratica ludica in cortile ed in palestra; sino ad arrivare a scoprire che sono solo i cuccioli dei mammiferi a giocare, per via delle loro fasi di sviluppo e per via del loro complesso sistema nervoso centrale, come vedremo.

Ad un certo punto, ad esempio, D.Morris (Noi e gli animali) sostiene che i grandi giochi sportivi di squadra praticati dagli umani, si possono paragonare per analogie ed omologie, alle attività di caccia in branco dei mammiferi predatori ; una partita di calcio o di basket come una sorta di caccia rituale, in cui le due squadre spinte da pulsioni ancestrali, competono per la conquista o la difesa di un territorio, per il possesso della preda (il canestro), usando un'arma (il pallone) e per soddisfare un bisogno (il punto) ... UN POCO COME FATE VOI BAMBINI QUANDO GIOCHIAMO A MINIBASKET ...TUTTI INSIEME, A CACCIA DEL PALLONE PER FARE CANESTRO !

I cuccioli dei mammiferi giocano tutti

C'è dunque una sorta di coacervo di pulsioni istintive che spingono al gioco i cuccioli dell'uomo, così come i cuccioli dei mammiferi, soprattutto predatori, osservando i quali gli studiosi si sono posti diversi interrogativi, facendo alcune ipotesi attorno alle quali oggi è possibile trovare consistenti riscontri scientifici, a partire dalla stessa distinzione che D.Morris fa, circa le differenze tra mammiferi erbivori e predatori.

Si tratta di differenze comportamentali che riguardano due ordini di problemi connessi al reperimento del cibo, uno che riguarda il tempo necessario per raccogliere e consumare il cibo, l'altro che riguarda il modo attraverso cui il cibo viene acquisito.

Per quanto riguarda il tempo i mammiferi erbivori impiegano molto tempo, sia a raccogliere che a consumare il cibo; hanno insomma poco tempo disponibile da dedicare ad altre attività (lottare, giocare, esplorare, socializzare) che non siano quelle legate alla nutrizione.

I mammiferi carnivori viceversa cacciano, uccidono e consumano il loro cibo in tempi brevi, tanto che hanno parecchio tempo a disposizione per le altre attività.

Per quanto riguarda il modo, i mammiferi erbivori non hanno bisogno di cooperare e perciò di comunicare tra loro per dare l'assalto ad un cespuglio di acacie o ad una distesa di fieno selvatico.

Viceversa per i mammiferi predatori, con qualche eccezione per alcuni predatori solitari, lo sviluppo della cooperazione e della comunicazione tra membri del branco in agguato, è spesso fondamentale per la riuscita dell'azione di caccia, della cattura della preda e per la gerarchia durante il banchetto.

Per gli umani onnivori, oggi di tempo per giocare ce ne sarebbe tanto eppoi tanto, specialmente per i cuccioli dell'uomo, mentre l'essere anche carnivori ha stimolato gli istinti a cooperare, a collaborare, a fare squadra.

E nei giochi di squadra degli umani si ritrovano tutti gli aspetti caratteristici della caccia primordiale: lo spirito di collaborazione, la ritualizzazione dell'evento, la strategia, la tattica, i colori delle maglie come quelli delle tribù, i rischi, i pericoli, gli infortuni, le astuzie, le finte, l'inseguimento, la mira infine.

In fondo un canestro da TRE, è una magnifica preda da condividere col branco e la nuova "arma" non è la zagaglia ma il pallone ! Ma tornando a parlare dei cuccioli dei mammiferi in generale, le scienze ci offrono altri riscontri interessanti.

Tre riscontri che fanno riflettere

- Un primo riscontro è che per i cuccioli dei mammiferi il gioco costituisce un'attività necessaria per la sopravvivenza dei singoli individui ed in prospettiva per la specie, in quanto forma privilegiata di addestramento che insegna a diventare adulti ; insomma una grande ed indispensabile occasione di apprendimenti duraturi.

Aldilà del riequilibrio dei surplus energetici, tipico dei cuccioli in accrescimento, il gioco costituisce quasi il prefigurarsi di ciò che essi dovranno fare ed essere da adulti per sopravvivere, procurarsi il cibo, difendere il territorio, collocarsi nel branco, riprodursi, curare e difendere la prole, eccetera.

- Un secondo riscontro prende in esame le situazioni di lotte, zuffe, e duelli tra cuccioli, nel corso dei quali essi non si procurano mai alcun danno cruento. Come mai ?

I contendenti, di fatto, si accordano attraverso una sorta di comunicazione vocale e non, fatta anche di atteggiamenti mimici ed espressivi reciproci, che vogliono dire "è un rito, lottiamo e ci azzuffiamo per gioco, così va il mondo per noi cuccioli !"

I cuccioli dei mammiferi predatori, ad esempio, non mostrano i canini, non estraggono le unghie, le loro zampate sono controllate, mordono la cute ed il pelo del contendente ; molte specie inoltre sono in grado di fare la "faccia da gioco" e spesso basta solo questo tipo d'invito o di sfida per cominciare il match.

I cuccioli imparano così a scoprire e definire le gerarchie nel branco, a comunicare con i propri simili attraverso forme altamente specializzate di linguaggi mimici, gestuali, espressivi, spesso accompagnati da emissioni vocali adeguate alla situazione.

- Un terzo riscontro scaturisce dall'osservazione dei comportamenti creativi dei cuccioli di alcune specie di mammiferi durante i loro giochi.

Essi sono, non solo capaci di fissare ed automatizzare man mano le abilità proprie della specie di appartenenza, ma spesso ne inventano di nuove, uniche e personali, stimolati da situazioni nuove sotto forma di problem-solving magari determinate da contingenze ambientali o da dinamiche del branco.

E più si sale nella scala evolutiva, più si trovano mammiferi con propensioni sempre più marcate verso "la specializzazione dei ruoli, dei compiti, e delle abilità connesse".

Nel segno del neoevoluzionismo darwiniano

In questa direzione le esperienze della compianta etologa Diane Fossey, mi paiono illuminanti. Le vicende documentate dalla Fossey riguardano le sue ricerche, condotte "vivendo" letteralmente assieme a gruppi di gorilla, ci raccontano (in "Gorilla nella nebbia") del repertorio di abilità che gli individui delle due specie più rilevanti sono capaci di apprendere sin da cuccioli.

Ci dicono, ad esempio, di abilità apprese in relazione agli stili di vita ed agli adattamenti alle zone stanziali in cui vivono i diversi branchi o famiglie di questi primati antropomorfi : dalla specializzazione di tecniche di cattura delle formiche con appositi ramoscelli resinosi,

per i gorilla della savana, alle tecniche di schiacciamento delle noci con pietre piatte, scelte appositamente dagli adulti e conservate in cumuli alla fine della stagione delle noci, per i gorilla della foresta.

Nei suoi resoconti la Fossey sottolinea “l’azione pedagogica” delle madri e delle femmine anziane del branco verso i cuccioli cui vengono man mano insegnate le diverse tecniche necessarie per sopravvivere in quel determinato territorio.

L’esperimento di trasferimento di una famiglia di gorilla dalla foresta alla savana è stato cruciale, con il suo fallimento, per dimostrare la fondatezza dell’ipotesi: nessuno dei gorilla della foresta trasferito nella savana, era in grado di catturare le formiche con la tecnica del bastoncino resinoso e quindi di nutrirsi, in quanto questa abilità non gli apparteneva, con il risultato di gravi mancanze nella dieta proteica, soprattutto dei cuccioli.

Ma tornando ai cuccioli, alla loro scuola di vita ed al loro “corpo docente”, costituito dalle femmine del branco, nel corso dei processi di insegnamento/apprendimento, di proprio essi ci mettono il sempre più vario e ricco repertorio di giochi, e di forme espressive anche vocali.

Non siamo allora affatto lontani dal poter definire, per tutti i cuccioli dei mammiferi, il gioco come detonatore della costruzione di mappe cognitive e comportamentali; una considerazione questa che riveste valore assoluto anche per i cuccioli degli umani.

Gli altri animali

Di certo non risulta che giochino formiche, mosche, cavallette, e neppure pesci, rane o serpenti; e neanche gli scarafaggi (I BACHEROZZI !) che non giocano perché non hanno nulla da imparare! D’altra parte sembra che solo circa tredici specie di uccelli siano capaci di attività assimilabili a quelle ludiche, ma i pareri sono ancora discordi. E allora ?

Allora, allo stato attuale delle ricerche il gioco, qualunque sia la sua chiave di lettura, è una prerogativa esclusiva dei cuccioli dei mammiferi che, in quanto tali, hanno il cervello più evoluto e perciò bisognoso di apprendere, proprio attraverso la pratica ludica.

Nell’uomo poi, così come per i delfini ad esempio, il gioco si manifesterebbe assai precocemente, addirittura nello stadio prenatale. Secondo alcuni biologi americani infatti, le prime manifestazioni di gioco sarebbero quelle dei movimenti effettuati dal feto nel grembo materno; una sorta di ginnastica-gioco natatoria utile a fissare alcune delle coordinazioni neuromotorie che si stanno formando.

Conclusioni

Mentre in classe stavo raccontando quest’ultima cosa ai bambini, Flavio, detto anche “il flagello della terza B” alza la mano e, dondolandosi in precario equilibrio su due gambe della sediolina, dichiara solennemente ... LO VEDI MAESTRO CHE ALLORA HO RAGIONE IO! PERCHE’ QUANDO LA SORELLINA CHE DOVEVA NASCERE, SI MUOVEVA NELLA PANCIA DI MAMMA, SECONDO ME GIA’ VOLEVA GIOCARE A MINIBASKET CON ME, PERCHE’ SE IO PALLEGGIOVANO PIU’ FORTE TOCCANDO LA PANCIA DI MAMMA SENTIVO CHE SI MUOVEVA DI PIU’.

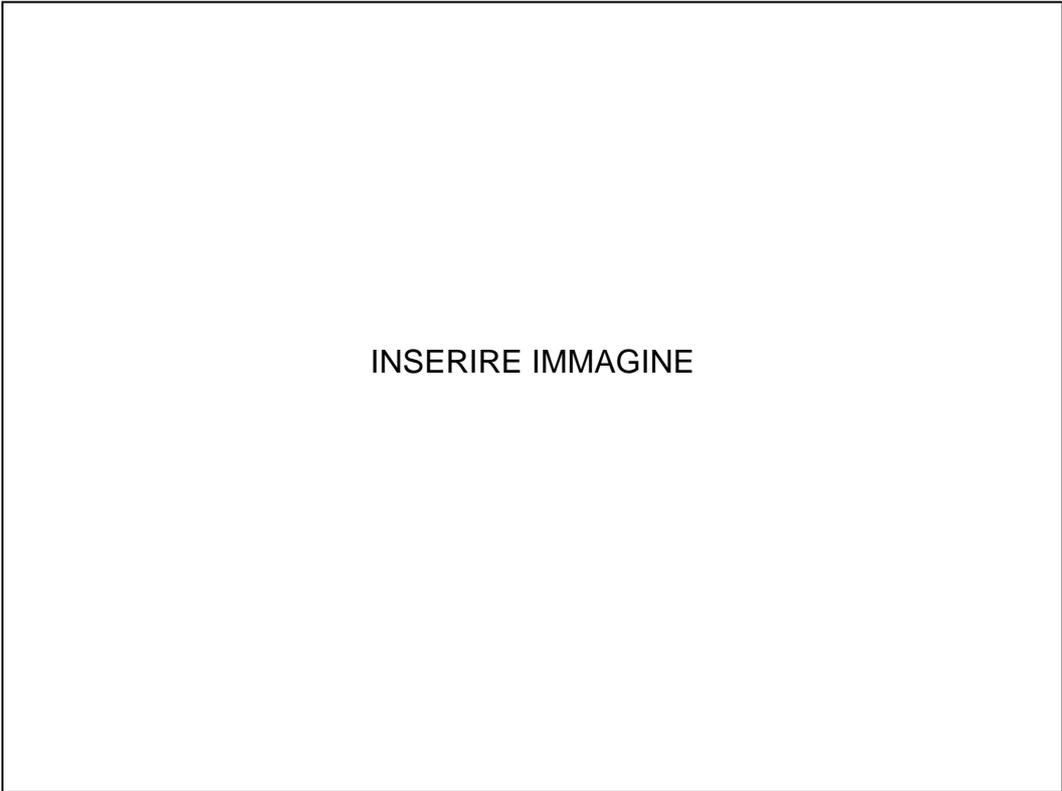
POI MAMMA MI DICEVA DI SMETTERE E DI ANDARE A GIOCARE FUORI IN CORTILE; IO PERO' DALLA FINESTRA A PIANO TERRA DOVE ABITIAMO, VEDEVO CHE MAMMA CONTINUAVA A TOCCARSI LA PANCIA; PERCIO' LA SORELLINA VOLEVA VERAMENTE GIOCARE A MINIBASKET CON ME!

Vedi, Flavio, forse è vero e forse no; però è bello pensare che possa essere così e che forse i mammiferi sono legati tra loro da una originaria appartenenza dei loro cuccioli ad una sorta di "ludosistema naturale" antico come le specie, in cui filogenesi ed ontogenesi si coniugano a meraviglia.

Forse oggi solo l'anello superiore della catena evolutiva, cioè l'uomo, sta rischiando fortemente e progressivamente, anche in nome di sua maestà la tecnologia, di dimenticare questa sorta di famiglianza naturale.

Ci piace allora pensare ad adulti educatori e genitori che siano competenti ed attrezzati, nella famiglia, nella scuola, all'oratorio, nell'associazione sportiva, al parco, per far giocare i loro bambini, i ragazzi, i giovani, predisponendo le diverse occasioni, moltiplicandole, assecondando l'evoluzione dei cuccioli dell'uomo, insegnando loro a cavarsela, ad essere autonomi, creativi, abili e competenti, capaci infine di interagire con l'ambiente e con gli altri.

Un po' come fanno nelle famiglie delle scimmie antropomorfe, dalle quali, facciamocene una ragione, discendiamo. E se qualcuno dovesse tirar fuori la questione "dell'anello mancante" tra le scimmie antropomorfe, l'australopitecus e homo habilis, niente paura, ditegli di guardare i manifesti che adornano le nostre città durante le elezioni e si renderà conto che non c'è nessun anello mancante e che Darwin aveva ragione!



INSERIRE IMMAGINE