

Ludopedagogia

Giocare per
conoscere,
conoscere
per
trasformare

Editrice
Fundación InteRed www.intered.org

Autrice
María Rivasés de Colectivo Trespiés

Referente metodologico
Centro de Investigación y Formación en Ludopedagogía La Mancha

Coordinamento della pubblicazione
Nora Silva Leis

Progetto grafico
Aidearte · www.aidearte.com

Illustrazioni
Marta Rivasés Moñux

Traduzione italiana: Agosto 2020

Traduttrici: Tina Nastasi e Maria Francesca Di Bella,

Centro di Ricerche umanistiche e sociali
LILIA NEW HUMAN WORLD (Roma)

Editing: Giuseppe Sciacchitano

Prima Edizione: Febbraio 2017

I.S.B.N.: 978-84-946423-1-9

Deposito legale: SS-0028-2017



ALCUNI DIRITTI RISERVATI:

Quest'opera vuole contribuire alla conoscenza e allo scambio di idee, pertanto può essere copiata liberamente, distribuita e resa pubblica purché se ne riconosca la maternità intellettuale e non venga usata per fini commerciali. Non è permesso alterarla, cambiarla o creare un'opera derivata da questa.

InterRed è una ONG di sviluppo promossa dalla Fondazione Teresiana e riconosciuta dalla Agencia Española de Cooperación Internacional. È costituita da 11 delegazioni di comunità autonome, 70 organizzazioni di 16 paesi e alcuni movimenti sociali. Dal 1992 lavora nel campo dell'Educazione con l'obiettivo di conquistare una vita degna per tutte e per tutti.

Questa pubblicazione fa parte di un progetto finanziato dalla Agencia Vasca de Cooperación al Desarrollo (AVCD). Il contenuto di detta pubblicazione è sotto la responsabilità esclusiva della sua autrice e di InteRed e non riflette necessariamente l'opinione della AVCD.

InteRed



GARAPENERAKO
LANKIDETZAREN
EUSKAL AGENTZIA

AGENCIA VASCA DE
COOPERACIÓN PARA
EL DESARROLLO

nota che

avverte...

questo libro è scritto al femminile in riferimento alle persone tutte, senza distinzione di sesso, come prescrive l'articolo 1 dei Diritti Umani

chiarisce...

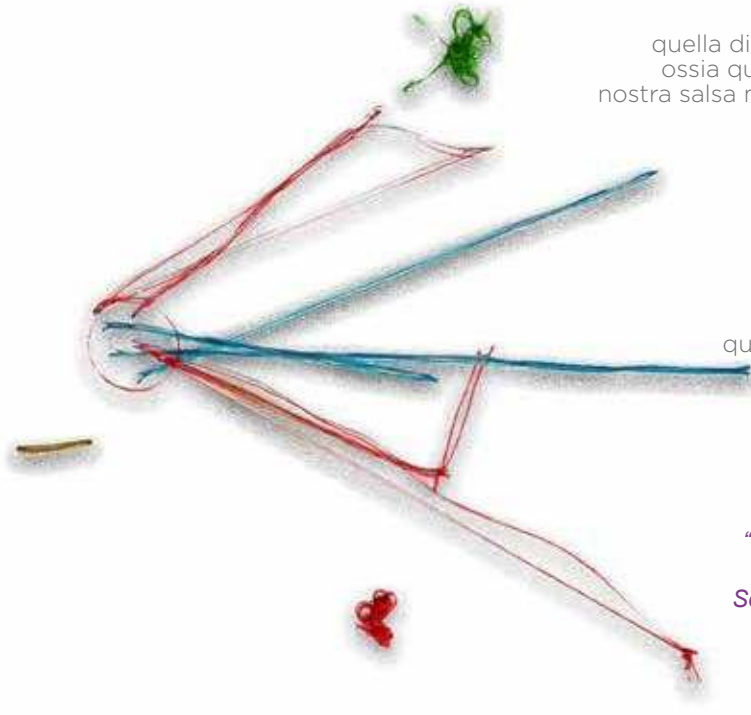
quella di cui stai per leggere è una versione della Ludopedagogia, ossia quella che pratichiamo nel nostro Colectivo Trespiés, con la nostra salsa mojo picón, i nostri cucchiari intinti nel fondo della pentola e con la nostra fame di giocare e tornare a giocare

e dedica...

quest'opera al Wuatu, perché vuole sempre giocare con me

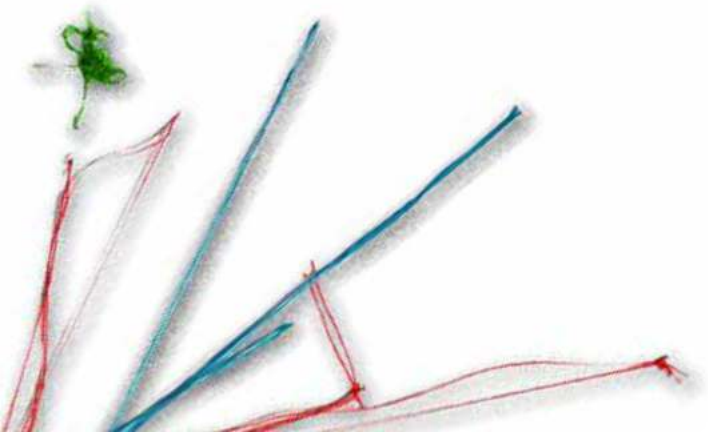
*“Noialtri qui come educatori ed educatrici o siamo un tantino folli
o non faremo nulla.
Se, però, fossimo solamente folli non faremmo nulla ugualmente.
Se fossimo solamente sani, ugualmente non faremmo nulla.
C'è solo una via per far qualcosa, è essere sanamente folli
o follemente sani.”*

Paulo Freire¹



Indice

- 1.** Giocare è anche aver cura di noi
- 2.** Questa non è una introduzione, è una sfida...
- 3.** Gli affetti in politica... ovvero da dove viene la Ludopedagogia
- 4.** Il caleidoscopio del gioco e i suoi molteplici territori
 - 4.1.** giocare e proporre giochi non sono la stessa cosa
 - 4.2.** che succede quando giochiamo?... ovvero la realtà ludica
 - 4.3.** come lavorare col gioco?
 - giocare per...
 - giocare a...
 - 4.4.** giocare per conoscere, conoscere per trasformare
- 5.** Il viaggio del giocare: pennellate metodologiche
 - 5.1.** il fluire della forma e del contenuto
 - 5.2.** l'inizio: sognare e pianificare
 - 5.3.** il percorso di gioco: preparare il viaggio
 - 1.** immersione
 - 2.** dall'io: accogliere e sciogliersi
 - 3.** verso il noi: installare la realtà ludica
 - 4.** al gruppo, ovvero l'investigazione ludica
 - 5.** condividere e concludere
 - 5.4.** il dopo: valutare e sistematizzare
- 6.** Anche tu giochi
- 7.** Una passeggiata per i boschi ovvero il percorso commentato
 - L'inizio
 - Percorsi di gioco
 - Risultati in gioco
 - Valutazione e sistematizzazione
- 8.** Riferimenti e bibliografia
 - Per approfondire da un lato e dall'altro dell'Atlantico...





1

Giocare è anche
aver cura di noi

Da molti anni ormai lavoriamo sul fenomeno del gioco, tanti anche gli anni dedicati a trovare il modo di trasformare e trasgredire tutto ciò che nella nostra realtà ha l'amaro sapore di ingiusto e diseguale e che ci spinge a desiderare un mondo migliore. **Attraversando processi socio-educativi e puntando al cuore dei diritti umani e di genere, abbiamo voluto lottare contro la povertà, la disuguaglianza e l'esclusione.** E questo non è un compito facile.

Nel 1992 **abbiamo scoperto il potere del gioco, il potere di giocare,** e da allora molta acqua è passata sotto ai ponti. Sempre abbiamo creduto nella sua magia, in tutto il potenziale che permette di sprigionare in tutte noi. **Giocare non è solo uno strumento, no, non per noi, non per InteRed. Giocare ci permette, come parte unica di un tutto, di provare, sperimentare, disobbedire, trasformare, creare, costruire tutto con allegria, gusto, piacere e arte.**

Giocare **ci permette di aver cura di noi, essere coscienti della realtà che ci circonda e avvolge, analizzarla, criticarla, trasformarla. Trasformarci.**

Non ci sono cammini già segnati che ci possano mostrarci i passi da seguire per costruire nuove realtà, nuove relazioni, nuovi modi di pensare e sentire per porre le persone, la collettività al centro della nostra società, al centro della politica che oggi ci sta procurando tanto danno. Tuttavia, noi e InteRed abbiamo chiaro qual è la scarpa che vogliamo indossare per trasformare ciò che è necessario cambiare, una scarpa politica, una

scarpa modellata dalla cura e da tutta quell'esperienza e saggezza propria dei movimenti ecologisti e femministi che ci accompagna con l'ombrello dell'etica dell'attenzione affettiva e relazionale; una scarpa per di più piena di piaceri e di arnesi ludici che ci permettano di godere pienamente del cammino.

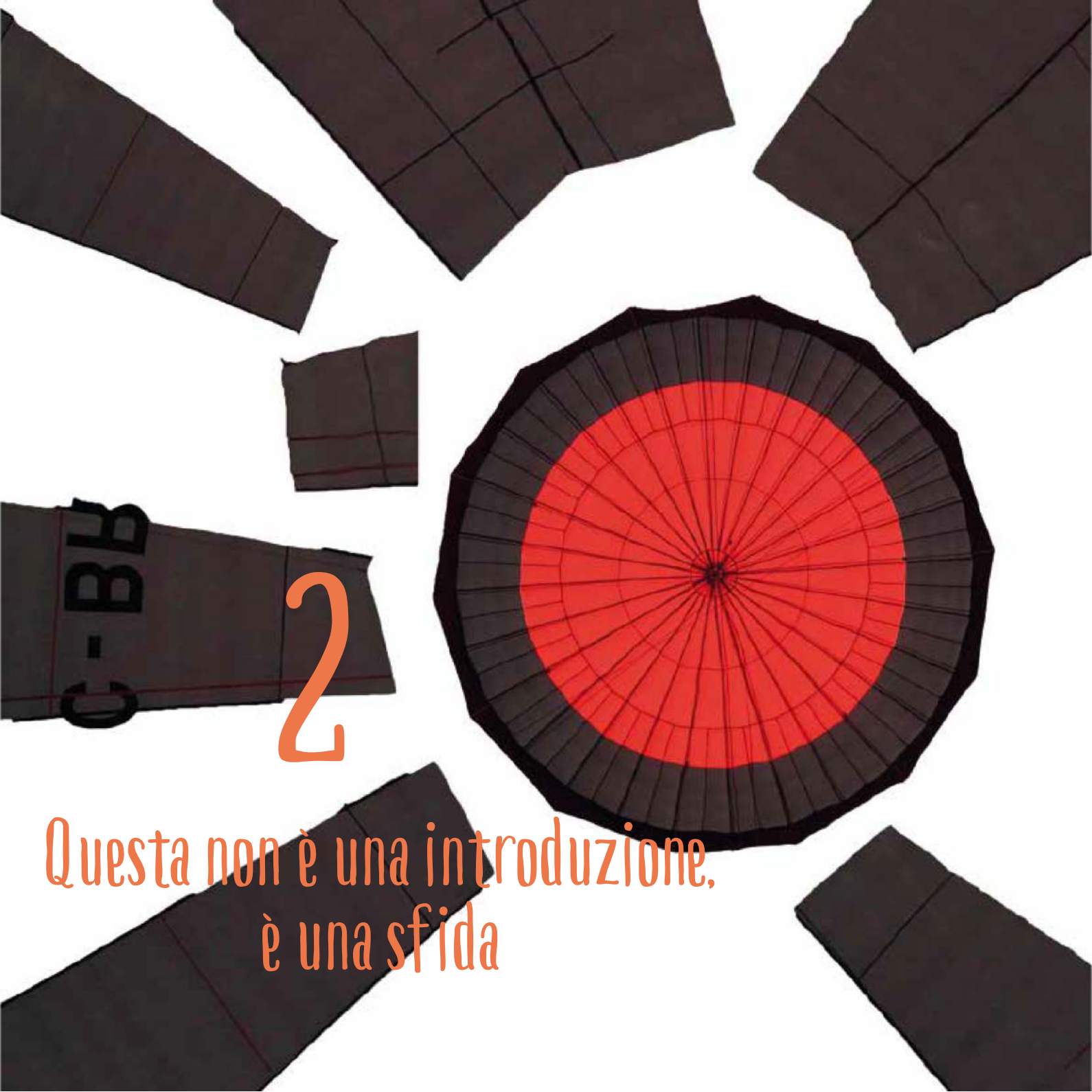
Una scarpa, insomma, a nostra misura. Una scarpa che ormai da quattro anni ha un suo motto: "agisci con cura, trasforma la realtà", titolo di un progetto finanziato dall'Agencia Vasca de Cooperación al Desarrollo. In questa cornice e con questo spirito di cammino, abbiamo voluto approfondire e dotare di strumenti molte persone, anche agenti educative e sociali, per la costruzione di un nuovo modello sociale basato sull'etica dell'attenzione affettiva, relazionale della sostenibilità, grazie a una serie di interventi di formazione, sperimentazione e scambi di esperienze in spazi di educazione formale, non formale e sociale.

Quest'opera è solo una piccola parte di tutto il nostro lavoro, tuttavia essenziale ed esplicativa della modalità in cui lo svolgiamo.

Dalla finestra di questo piccolo scritto, ringrazio il *Colectivo Trespiés, Maria e Wuatu*, per volerli accompagnare e guidare a scoprire il piacere di lavorare e vivere con - e a partire da - la Ludopedagogia.

Nora SilvaLeis

Esperta di Educazione per la Trasformazione Sociale
Fondazione InteRed.



2

Questa non è una introduzione,
è una sfida

Questo non è un libro per trovare giochi nuovi, se lo hai scelto per questo, hai scelto male. Non è nemmeno una raccolta di suggerimenti per renderli dinamici. **Ti invitiamo a giocare. A proporre giochi e a giocare. A non vergognarti di giocare anche se sei una persona adulta** (perché sai già giocare). **Ti invitiamo a scegliere di giocare nei gruppi con cui sei in relazione, personale, sociale o professionale.** Siamo convinte che giocare è un'arma molto potente per nutrire la comunicazione, la convivenza e la pace.

L'esercizio di questo libro in verità è virtuale: parleremo del gioco senza giocare insieme. È illogico e insensato, perché **giocare è in realtà un'esperienza.** Ti attraversa la pelle, come queste parole non fanno né possono. Per questo motivo è così difficile scrivere di Ludopedagogia, un metodo la cui proposta fondante è di giocare, ma non in un modo qualsiasi, bensì con una intenzione e una visione sul fenomeno del "gioco" che condivideremo via via nel corso delle pagine che seguono.

Il giocare, i giochi e il mettersi in gioco non sono la stessa cosa. Di base assumiamo che condurre giochi non sia facile, né consista solo nell'azione di spiegare le loro regole; d'altra parte dobbiamo considerare che non tutto il mondo ha ancora sviluppato le attitudini corrette per indurre altre persone a giocare, e per di più il giocare in sé non è autorizzato dalla nostra società, tanto meno ovunque permesso persino ai bambini e alle bambine. Pertanto, giocare è un atto di coraggio.

Tra queste pagine troverai alcuni appunti di Ludopedagogia, il metodo che mette al centro il gioco (per lavorare, tra gli altri, in processi comunitari e collettivi), creato a Montevideo dal gruppo del **Centro de Formación e Investigación en Ludopedagogía "La Mancha"**.





Qui cercheremo di collocare la Ludopedagogia nella cornice dell'Educazione per la Trasformazione verso una Cittadinanza Globale.

Una prima parte dell'opera tratterà il tema dell'essenza del gioco e di come lo intendiamo. Nella **seconda parte** affronteremo la dimensione tecnico-didattica che dà al metodo quel suo carattere proprio. Infine parleremo del valore che assume ciò che succede a chi coordina i percorsi di gioco e di quello che conquista con ciò che vive nella sua dimensione personale (la questione dell'attitudine): valore che acquista tanto e più peso nel processo di gruppo in divenire così come nelle attività che propone. Chiude il libro una spiegazione ben dettagliata di un laboratorio volta a chiarire qual è il procedimento con cui inventiamo una proposta dal punto di vista della Ludopedagogia.

Se per caso fossi arrivata qui con animo innocente, ti avvisiamo: la Ludopedagogia cerca, propone e si propone di cambiare la realtà che viviamo e di cui siamo arte e parte. Questa è la nostra intenzione politica. **Il nostro compito è di "lavorare in gruppo con il gioco per rendere propizi spazi di trasformazione individuale e collettiva"**². Giochiamo per un mondo più equo, più giusto, più libero e più felice. Giocando cambiamo il mondo.

giochi?

Questa non è una introduzione, è una sfida...

3

Gli affetti della politica... ovvero
da dove viene la Ludopedagogia



Ludopedagogia è una parola inventata da alcune amiche in un bar. Lavoravano da tempo con il gioco in un modo molto concreto, specifico e liberatore. E chiamavano questo tipo di lavoro con la semplicità con cui lo facevano: laboratorio di gioco. Ma quando ormai la dittatura in Uruguay era stata abbattuta (1985), giunse il momento di andare fuori, all'estero, e oltrepassare le frontiere con i loro laboratori di gioco.

In quel momento saltò fuori che l'etichetta "Laboratori di Gioco" non attecchiva al nord, non dava la misura di uno sviluppo che tende sempre a essere sviluppo innovatore, come se il "vivere bene" non bastasse. Le committenze di quelle parti chiesero loro di dare un nome più specifico

al tipo di lavoro che proponevano. Così è stato che quelle amiche si risolsero a chiamare la loro pratica Ludopedagogia. Ed è successo 15 anni dopo una lunga storia di Laboratori di Gioco fatti in giro per tutta l'America Latina, dove la semplicità del nome non era mai risultata essere né una mancanza né un ostacolo di sorta.

Avevano scelto il gioco non per caso, né per divertimento puro (che pure ci sta), ma perché in tempo di dittatura in Uruguay e, pertanto, di lotta per cambiare la realtà nella quale vivevano, il gioco era una scusa/pretesto (apparentemente innocente) per riunirsi, in una modalità tale da non presentare alcun rischio agli occhi dell'ordine imposto più che costituito dell'epoca.



In pieno periodo di occupazione illegittima del potere da parte delle dittature civil-militari nel Cono del Sud (anni 70 [del secolo scorso]) abbiamo iniziato un'esplorazione inedita: mettere in gioco al contempo sia i principi etico-ideologici storici dei movimenti popolari (operai/e, studenti, piccoli produttori, lavoratori/trici agrari/e, professionali e intellettuali) sia anche alcune pratiche e forme di resistenza e lotta creativamente innovatrici e che, soprattutto, curavano anche alcuni aspetti trascurati tradizionalmente da questi stessi attori sociali organizzati: la dimensione socio-affettiva, il vincolo/relazione e la soggettività, la corporeità, l'allegria e il piacere come riserva di potere reale, applicazioni didattiche e metodologiche ai processi di organizzazione popolare e comunitaria, tra le altre cose.³



Gli affetti della politica... ovvero da dove viene la Ludopedagogia

Aver cura e porre attenzione ai corpi, agli affetti, ai vincoli/relazioni e all'allegria era ed è la posta in gioco irriducibile della trasformazione politica. Il gioco, questa cosa da bambini e bambine, attività inutile, per intrattenersi o impiegare il tempo libero, si è ribellato e si è rivelato uno spazio-tempo proprio, simbolico, diverso, complesso

e collettivo che permetteva di porre in relazione i corpi, gli affetti, le soggettività e i cambiamenti desiderati.

In qualche modo avevano intuito quello che Jon Beasley-Murray spiega adesso molto giustamente:



Un affetto è l'indice della potenza di un corpo e dell'incontro tra corpi. Quanta più potenza ha un corpo, tanta più affettività gli appartiene, ossia, tanta più capacità di influenzare affettivamente ed essere influenzato. A volte gli incontri tra corpi si possono suddividere in incontri buoni e cattivi: quelli buoni sono quelli che aumentano la potenza di un corpo e si caratterizzano per la produzione di affetti positivi (come l'allegria); i cattivi sono quelli che diminuiscono la potenza del corpo e si distinguono per la presenza di affetti negativi (come la tristezza). (...). In termini astratti, ma allo stesso tempo molto concreti, credo che dobbiamo considerare la politica non tanto come la missione di educare la massa e spiegare come stanno le cose, bensì come , l'arte di favorire incontri e formare consuetudini che costruiscano corpi collettivi più potenti, moltitudini. L'arte di costruire altre forme per sincronizzare e orchestrare corpi e ritmi, altre logiche pratiche e incarnate.⁴

Come Alice, hanno attraversato l'altro lato dello specchio e si sono incontrate. Come le attenzioni/cure, il gioco è un territorio così ampio e così complesso che quando lo hanno abbracciato con intenti didattici si sono accorte di sminuirlo. Per questo si sono impegnate a indagarlo, praticarlo, capovolgerlo... in un senso più esteso.

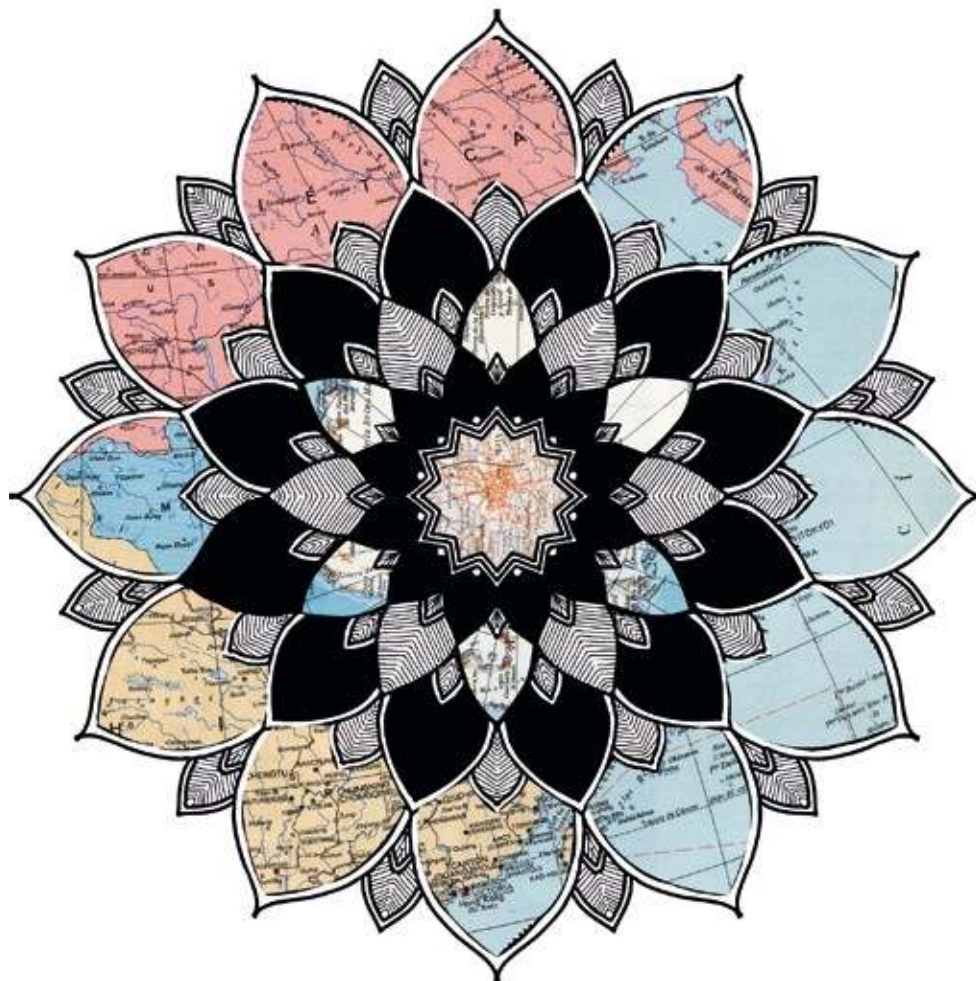
loro giochi. Hanno dato nome "La Mancha" al loro centro di ricerca perché è così che si chiama il gioco dell'acchiapparella in Uruguay (pilla-pilla, tula, corre-corre)... E naturalmente anche un po' per ricordare il Don Chisciotte e le sue chimere/fantasie. Chissà poi un altro pochino per l'ansia di essere come qualcosa che all'improvviso ti cade dalle mani, si espande, si contagia... e scordati di potere controllarla!

Le amiche del Centro di Formazione e Investigazione in Ludopedagogia "La Mancha" di Montevideo, Uruguay, sono quelle che si sono inventate questa complessa proposta metodologica ormai quasi trent'anni fa e seguitano sul cammino dell'apprendere grazie ai

Dobbiamo loro il meglio dei contributi che si raccolgono in questo scritto, e in particolar modo ad Ariel Castelo e Melissa Zunino. Un brindisi ai loro scherzi e alle loro irriverenze... Dal profondo delle loro radici, propongono:



"Un gioco liberatore che ci permetta di sperimentare altre possibilità. Vogliamo assumerci questo rischio, di rompere la mappa della realtà per spingerci a immaginare altri mondi possibili. E siamo convinte che per costruire questi mondi dobbiamo esplorare altri cammini, chissà più folli, più scomodi, più assurdi, rompendo con le logiche egemoniche di costruzione della conoscenza, trovando forme marginali e sovversive per fondare una epistemologia del sud.⁵



4 Il caleidoscopio del gioco e i suoi territori multipli

4.1.

Giocare e fare giochi non sono la stessa cosa

Ci sono migliaia di definizioni, prospettive e proposte sul gioco. Nel volume precedente di questa serie, Tempo tra parentesi⁶, trovi una buona sintesi storica delle differenti concezioni del gioco. Di solito si pensa che quando proponi un gioco... la gente sta giocando. Forse, visto da lontano, il fenomeno può sembrare così. Tuttavia **far giocare non è solo proporre giochi. Così come cucinare non significa conoscere l'arte culinaria.**

Quando proponi di giocare (a maggior ragione tra persone sconosciute) entri in contatto con le paure più intime: paura del ridicolo, o fare cose stupide o sciocchezze, di rimanere esposte di fronte al gruppo, a quello che diranno... Tutto questo ci attraversa il corpo. Ci succede anche che siamo educate, non vogliamo essere diverse, ci dà vergogna rovinare l'atmosfera o mettere dei paletti... Sembra che giochiamo, però di fatto dipendiamo dal pensiero di ciò che diciamo e facciamo... Ci limitiamo a rispettare delle regole, mimando un'azione di gioco.

Per di più tutti i giochi hanno delle regole (e dunque trappole e trucchi), per cui giocare diventa un "vale questo" e "non vale quello".

Tuttavia siamo state tutte educate a rispettare delle regole: *siediti bene, lavati i denti e, soprattutto... ascolta quello che ti dicono!* In definitiva, seguiamo a rispettare delle regole, semmai con più arte, grazia, coinvolgimento e voglia, però non giochiamo, ciascuna per i propri motivi. Per di più molte volte ci costa fatica distinguere quando stiamo giocando realmente da quando sembra che giochiamo.

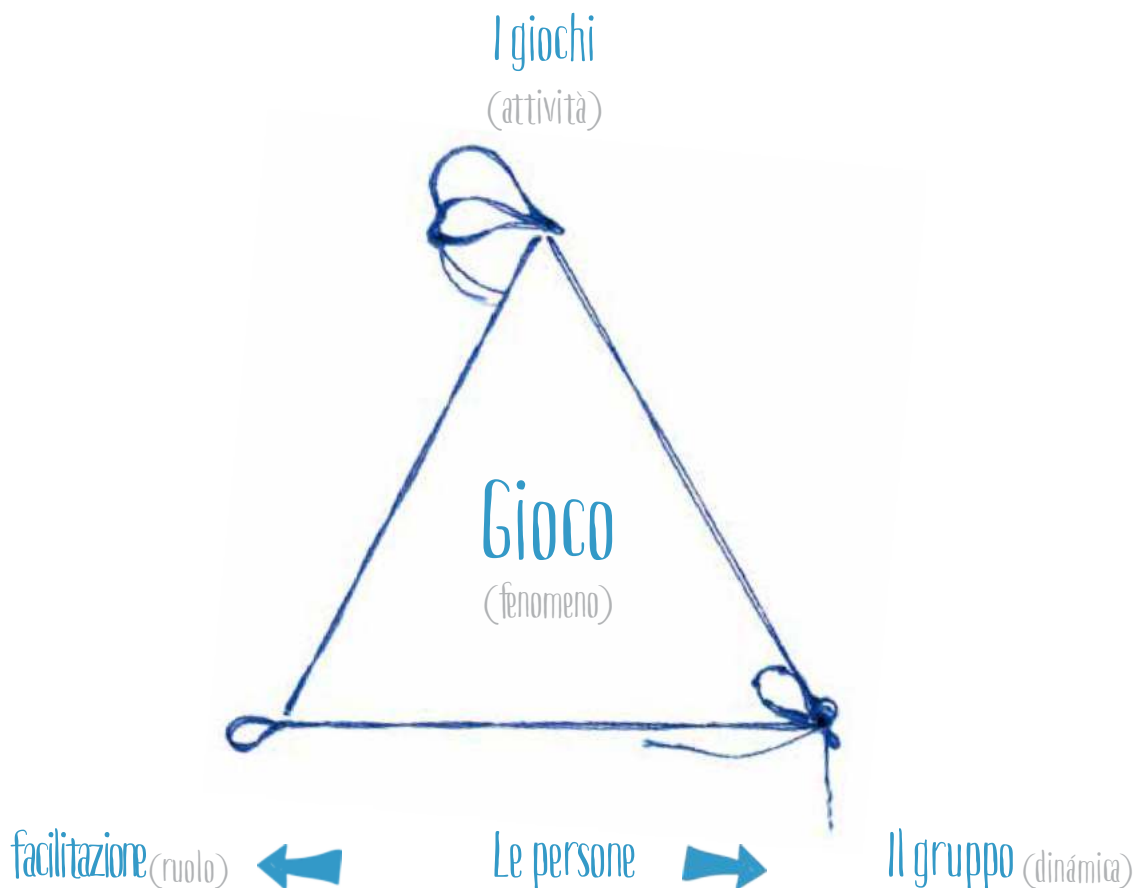
Tutte queste resistenze e la possibilità che le persone facciano delle cose senza sentire, hanno lo stesso principio. Per questo è così difficile far sì che solo con le prime consegne e regole, un gruppo di persone stia realmente giocando.

Nella nostra esperienza e punto di vista di pratica comunitaria ed educativa, abbiamo visto che **spesso si confondono i giochi** (le strutture) **con il giocare** (quell'altro mondo di possibilità infinite). **Sono cose differenti: i giochi sono strutture, attività concrete. Giocare è un'altra cosa, è un fenomeno più ampio, qualcosa che ci succede e ci attraversa in gruppo, un soddisfattore fondamentale di necessità e bisogni umani.**

Inoltre e principalmente, ci sono le persone che giocano. Giocano con ruoli differenti: alcune sono parte del gruppo, il loro ruolo esclusivo è giocare, partecipare. Altre sono facilitatrici, attivano i tempi e gli spazi di gioco e hanno cura del gruppo durante il suo percorso.

Questi tre elementi (giocare, i giochi e chi gioca) sono in relazione, ma sono differenti e si danno all'interno di uno spazio/tempo particolare di coscienza alterata che chiamiamo **Realtà Ludica**. Consideriamo il nostro intervento in uno spazio di intersezione tra tre territori in permanente e complessa interazione.

All'interno di un triangolo, dove ciascun vertice è fondamentale, e si nutre degli altri: il gruppo, le azioni di gioco e il coordinamento. Il centro insiste nel cuore dell'intervento ludico, il gioco: è questo lo scenario e il catalizzatore dell'esperienza. E ciò che si propone la Ludopedagogia è installare la realtà ludica. Ossia, creare quell'altra realtà, che tuttavia è il reale, che si pone e si attiva tra di noi quando tutte le persone di un gruppo stanno giocando realmente.



Il calidoscopio del gioco e i suoi territori multipli.

4.2.

Che succede quando giochiamo?... ovvero la realtà ludica

Giocare apre uno spazio e un tempo differenti, è un'attività che ti obbliga a prestare attenzione a tutta l'informazione. Perché? Perché per giocare lasciamo cadere i nostri schemi, la nostra matrice (cognitiva, culturale, sociale, affettiva, sensibile). Chiamiamo matrice l'insieme dei compiti, strutture e sensibilità, cognitive e affettive, che ci strutturano per processare e dare risposta ai 1000 stimoli, compiti, propositi, ruoli e funzioni che sviluppiamo quotidianamente.

Per esempio, potresti proprio adesso, senza guardarla per niente, disegnare la sagoma della chiave di casa tua? La maggior parte di noi non ha chiaro né la forma né i dettagli della propria chiave di casa. Non è distrazione, è che ci sono informazioni che il cervello riceve (perché vediamo la chiave molte volte)

e che però dimentica, non registra perché non sono significative. Mantiene solo ciò che considera importante, operativo, funzionale... Se questo succede con una chiave, concreta e quotidiana... quali sono allora i nostri limiti di fronte a domande più complesse?

Dobbiamo lasciare da parte, per un momento, tutte queste funzioni e ruoli per entrare e immergerci nella dimensione del "come se" resa possibile dall'azione del giocare ("come se fossi un leone", "come se il tavolo fosse un aereo", eccetera). Per questo giocare ti invita a manipolare la realtà, rompere la mappa quotidiana operativa sul reale. Quando giochiamo, ci obblighiamo a tornare a vedere il mondo nella sua complessità e per la prima volta, perché come dice grazie Graciela Sheines:

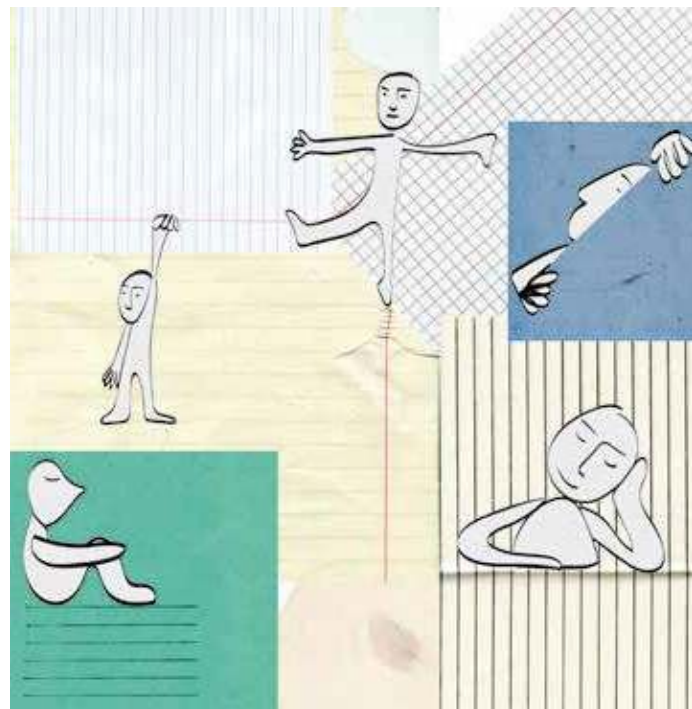
Giocare è interrompere l'ordine della vita quotidiana e abitarne la pienezza caotica, variopinta, densa, che posso manipolare come voglio. Questa attitudine di fronte al mondo è il punto di partenza del gioco.⁷

Questa rottura con la logica razionale quotidiana che si apre al giocare è quello che chiamiamo la **Realtà Ludica**. È una realtà reale (sta succedendo!), che occupa un tempo e uno spazio, ma non è quella quotidiana.

Questa matrice non cade da sola: per giocare, scegliamo di lasciarla cadere. **Ciascuna giocatrice liberamente decide se entrare nella realtà ludica e quando farlo, di dimenticarsi delle sue funzioni e obblighi**. Non si può obbligare nessuno a giocare, si può solo provocare, sedurre, invitare quella persona a voler passare dall'altro lato dello specchio di Alice.

Sono molte le complessità che il fenomeno del gioco mette in moto. Indichiamo alcuni punti per ciascuna complessità, sapendo che spiegare ciascuna di esse richiederebbe molto più tempo. La più ovvia è che quando giochiamo, il vissuto del tempo è differente. **Giocare rompe la linearità del tempo** e permette di fare molti giochi allo stesso tempo. Giochiamo ad acchiappare e, allo stesso tempo, giochiamo a tendere trappole o fare trucchetti fino a che non ci pigliano, a cercare alleate o a contrastare chi conduce il gioco. Da fuori, si vede solo che giochiamo ad acchiapparella.

Ciascuno gioca a partire dalla propria storia e dalla propria memoria. Giochiamo a partire dalle adulte che siamo, con i nostri dolori, meraviglie e compiti da svolgere, sebbene la sensazione sia di recuperare l'infanzia. **Giocare ci riporta nel medesimo momento, alle tre realtà di noi stesse: passato, presente e futuro**, mescolandole e facendoci ricordare che sono la stessa cosa: noi stesse.



Giochiamo a partire dalla multidimensionalità dell'essere, in maniera integrale: con affettività, corporalità, spiritualità e razionalità. Il gioco fa emergere soggettività che abitualmente si vedono e vivono in maniera frammentata. Promuove la costruzione collettiva di una conoscenza critica a partire da una prospettiva "sentipensanteludica", con parole prese in prestito da Galeano.⁸ **Giocare è un tentativo di pensare gli affetti e rendere affettivi i pensieri.**

Il caleidoscopio del gioco e i suoi territori multipli.

Quando giochiamo, entriamo in una zona che abitualmente non calpestiamo: **mettiamo in gioco attitudini, comportamenti, ruoli che non ci permettiamo di agire o non ci vengono permessi, che hanno una carica morale e sociale forte.** E non so che risposta avrò da me stessa o dalle altre. **Giocare è concedersi di passare dall'altro lato e situarsi nell'incertezza, tanto personale quanto collettiva.**

Questo presuppone di porsi in una prospettiva di vulnerabilità e fiducia di fronte al gruppo. **Il gioco è una negoziazione costante tra chi gioca, un esercizio complesso di autorizzazioni e attenzioni.** Poiché intuisco che il resto del gruppo sta facendo le stesse cose che faccio io, che sta provando e sperimentando come me fino a raggiungere risoluzioni creative, liberatrici, soddisfacenti. **Giocare è un buon banco di prova, e quando si gioca in pienezza, incluso nella versione più fisica dei giochi, si respira un'attenzione implicita.**

Chiunque sa prendersi cura di sé, sa cos'è meglio per se stessa in ciascun momento. E quando in situazioni intense di gioco le persone stanno mettendo sul tavolo questioni molto delicate e molto dolorose, diamo valore alla costante scelta di giocare. A volte nel gioco giochiamo fino a lasciarci la pelle e a volte, invece, ci limitiamo a guardare: anche questo è un modo di giocare. Il gioco è uno spazio-tempo che richiama contemporaneamente le dimensioni più recondite e brillanti di noi stesse insieme alle più oscure e dannate.

Giocare diventa, così, una specie di manifestazione, qualcosa che succede e rompe la nostra rappresentazione della realtà: uno stato alterato di coscienza, la ragione contagiata dagli affetti. Non solo per l'invito a fare "come se" del gioco e a invocare altre realtà e proposte, ma anche per l'invito a sperimentare il vissuto del tempo che il gioco dà con la questione del "è solo un gioco". **Il gioco è una terza zona tra la realtà e il sogno.**

E quando giochiamo in pienezza, ci sentiamo libere, autonome, parte di un tutto, leggere, allegre, creative e risolte. Siamo di più, possiamo di più, vogliamo di più.



4.3.

Come lavora il gioco?



Fondamentalmente vediamo una condizione doppia del gioco, due punti focali nel momento in cui cerchiamo di capire il lavoro con il gioco. **Il gioco può essere sia uno strumento ausiliare per propositi socio-educativi, sia un soddisfattore sinergico di necessità umane.** Non ci sono divari tra i due punti, perché

il gioco sfugge sempre da tutti i propositi di definirlo, però bisogna aver chiaro, quando si lavora col gioco, su quale cima della montagna vogliamo salire. È fondamentale considerare il gioco secondo due prospettive, come “un giocare per...” o come “un giocare a...”

Il calidoscopio del gioco e i suoi territori multipli.

Giocare per...

Abitualmente si utilizza il gioco per raggiungere un obiettivo o un risultato che ci si è prefisse in anticipo: come uno strumento, come un mezzo. Questa forma di utilizzo socio-educativo si esprime con frasi del tipo *"fare un gioco per conoscerci..."* o *"fare un gioco per lavorare sul concetto di sviluppo..."*. **Le strutture di gioco (nascondino, le sedie...) funzionano come strumenti ausiliari per trasmettere concetti, attitudini o idee, più o meno complesse.** Così considerato, il gioco è la Cenerentola⁹ delle scienze sociali. E ci sono mille proposte e metodologie con cui lavorare in questo senso.

Tale prospettiva rende prioritari quegli obiettivi, invece, dei tempi e processi di gioco di chi gioca, in primo luogo. In secondo luogo, riduce il gioco alle sue strutture e seleziona i vissuti che servono al suo obiettivo, eliminando tutto il resto delle cose che accadono mentre le persone giocano... Si perde, in qualche modo, la dimensione collettiva del giocare, lo spazio di incontro e (ri)costruzione in comune, tra chi sta giocando... e, di certo, **il piacere di giocare come se non ci fosse un domani.**



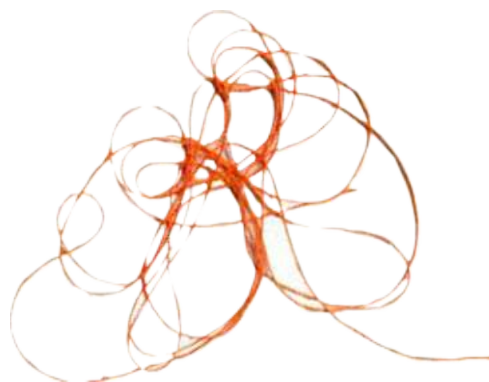
Giocare non è una necessità ma soddisfa allo stesso tempo diverse necessità umane (come l'affetto, la comprensione, la partecipazione, l'ozio, la creatività, l'identità, la libertà), per cui contribuisce allo sviluppo integrale delle persone, con il suo apporto di benessere,

Giocare a...

Un'altra possibilità è porre il gioco al centro, **puntare l'attenzione sul gioco come un fenomeno e dargli respiro con e a partire dalle persone che lo giocano.**

Se lo intendiamo così, lavorare con il gioco consiste nel far sì che il gruppo che gioca attraversi ed entri dentro la realtà ludica: predisporre tempi e spazi tali per cui chi gioca si dia permessi, trasgredisca regole e i propri limiti, si diverta e si relazioni liberamente. In altri termini: osare di più, permettersi di più, per poi traslare nella realtà quotidiana qualcosa o tutto quello che ci è successo nella realtà ludica.

Il senso al gioco lo dà la gente che gioca. I giochi sono differenti ogni volta che si gioca e questo succede perché sono di per sé come scatole vuote. Giocare dipende molto di più da cosa il gruppo *"mette in gioco"*, sia lecita la ridondanza, che dall'attività concreta.



allegria e speranza. Seguendo Manfred Max-Neef, sosteniamo che giocare è un "soddisfattore sinergico di necessità", tanto esistenziali quanto assiologiche, delle persone.¹⁰

Intendiamo il gioco come:

Un'attività scelta liberamente che permette di trasgredire regole di vita interne ed esterne; è un soddisfattore sinergico di necessità umane fondamentali, in una dimensione individuale e collettiva, con importanza sul piano sociale, culturale e politico.¹¹

Sosteniamo che giocare permette di divertirsi, creare relazioni, esprimersi, comunicare, ricreare la propria identità, liberare la propria creatività...

Giocare ci mette davanti agli occhi la nostra realtà come titolari di responsabilità e apre la porta ai sogni realizzabili di cui parlava Paulo Freire.

Intendiamo il gioco come un'esperienza:

"Utile per niente", non procura reddito, non produce nessun'altra ricompensa che il puro piacere, l'esperienza del piacere di partecipare, essere in relazione, esprimersi, creare e disfare, trasformare e trasformarsi, con altre coordinate rispetto a quelle prevedibili. A chi decide di "Giocare" valga la povera utilità di avvicinarsi a una maniera migliore di vivere pienamente, di godere di una migliore qualità della vita, di divertirsi e sviluppare il proprio benessere!¹²



4.4.

Giocare per conoscere, conoscere per trasformare

La Ludopedagogia, che proviene dall'Educazione Popolare, rende concreta e operativa una proposta politica e pedagogica: la realtà che viviamo non ci piace e vogliamo cambiarla. La proposta è recuperare, ridare valore e ricreare la capacità di giocare, intendendo che **giocare è un viaggio per ri-scoprire la realtà: investigarla, sovvertirla, ricrearla e trasformarla**. Questa è la posizione politica che assumiamo e della quale vi avvisiamo.

Pedagogicamente parlando, e seguendo Paulo Freire, questa metodologia cerca di costruire collettivamente la conoscenza e superare i ruoli di docente/discente in un vincolo/relazione che metta in gioco spazi di domanda, di curiosità, di ricerca e di sperimentazione collettiva e comunitaria.

Siamo partite dalla base per cui quanto più e meglio conosciamo la realtà, più efficaci e

assertive saranno le strategie e azioni che mettiamo in atto per cambiarla. E abbiamo chiaro che la nostra visione della realtà è parziale per molti motivi: perché il contesto nel quale la percepiamo è uno (sociale, storico, culturale, economico); perché i meccanismi e i sentimenti che utilizziamo per la sua conoscenza sono incompleti (utilizziamo solo il nostro apparato cognitivo relazionale per apprendere, con tutte le sue limitazioni, essendo noi invece esseri multidimensionali); perché viviamo nel nostro intimo una importante distorsione interpretativa.

Il gioco pone problemi e risolviamo sul momento la situazione. Giocando riuniamo e facciamo funzionare, in maniera simultanea e sinergica, capacità multiple poste al servizio della risoluzione della circostanza/situazione ludica, che nel gioco si incontrano e potenziano.

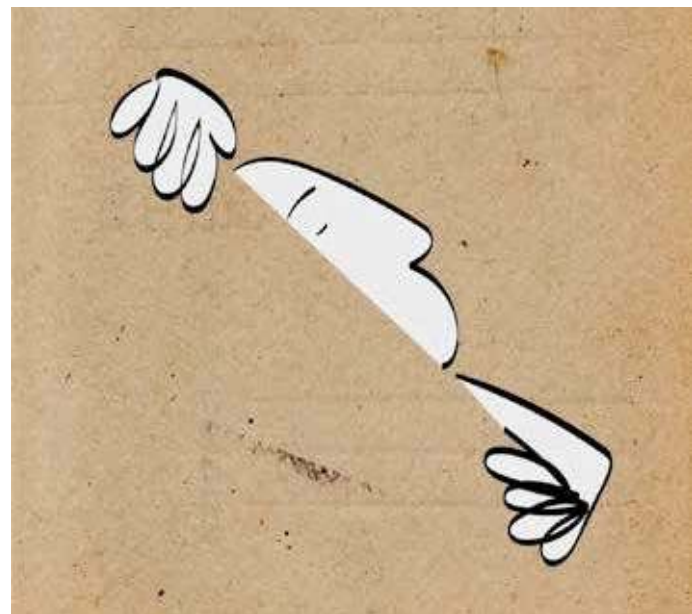
Questo suppone una rottura epistemologica, cioè a dire, conosciamo la realtà che viviamo da un'altra prospettiva. Giocando tutto è possibile e questo è il valore politico del gioco: **permette di mettere in dubbio, trasgredire, ricreare, destrutturare e costruire, provare nuove versioni personali e collettive di essere, stare e fare con gli altri, promuovendo la nascita di soggettività ribelli che aiutino ad aprire l'orizzonte simbolico e reale dell'azione**

Il nostro viaggio è investigare sulla realtà e porre tutto il nostro essere per apprenderla. Con il gioco come veicolo di conoscenza ce ne appropriamo e ci rafforziamo come protagoniste della nostra storia. Per questo la scommessa politica e pedagogica della Ludopedagogia è **giocare per conoscere, conoscere per trasformare.**

Come spiega Mariano Algava in uno scritto sulla dimensione ludica nell'Educazione Popolare e che ha molto a che vedere con la sfida che vogliamo verso una Cittadinanza Globale:



Il modello ludico implica di tenere viva la domanda, molesta e generatrice, l'incompletezza inerente agli esseri umani, come motore della ricerca e dell'azione che costruisce la storia. Da lì la pedagogia della domanda e non quella delle risposte, non quella dei saperi assoluti. Da lì la costruzione collettiva della conoscenza e non la riproduzione acritica, acquiescente e obbediente.¹³



trasformatrice.

Da lì l'affermazione che giocare è, come le cose importanti della vita, "utile per niente": parlare alle piante, cantare sotto la doccia, ringraziare le stelle cadenti, e dire addio ai denti, o innamorarsi.

Attività necessarie per la vita però rese invisibili dalle nostre priorità e funzioni quotidiane, come i lavori domestici.

Intendiamo la Ludopedagogia come:



Uno strumento complesso e difficile da ingabbiare in concetti e definizioni, uno spazio tempo dove tentiamo di fare cose, facciamo in modo che succeda qualcosa, cose che ci aiutino ad approfondire il nostro sguardo lucido e a vedere più in là del prestabilito, scoprendo semi di possibilità, rendendo concreti in più o meno brevi istanti versioni di quel buon vivere che stiamo sognando.¹⁴



5 Il viaggio di giocare: pennellate metodologiche

5.1.

Il fluire della forma e del contenuto

La Ludopedagogia interviene nei processi di gruppo con l'intenzione esplicita di creare spazi di trasformazione a partire dalla realtà ludica.

Cerchiamo di fare in modo che il gruppo viva esperienze concrete nelle quali i giochi siano recipienti che raccolgano, aprano, che espandano le domande e le relazioni tra le partecipanti.

Ciascuna proposta ha un'etica e un'estetica che la attraversa e caratterizza. La *Lud-est-etica*, il principale apporto metodologico, è un'invenzione per parlare delle tre componenti del nostro intervento:

- **Lo scenario** a partire da una prospettiva estetica: lo spazio, l'ambiente sensoriale, gli oggetti, la loro disposizione, i colori e materiali.
- **La sceneggiatura** o sviluppo da una concezione ludica: come instaurare la realtà ludica e facilitare la partecipazione a giocare.
- **La trama** La trama o percorso intenzionale con quello specifico gruppo, a partire da una postura etica: le metafore in gioco e quello

che c'è generano e tessono relazioni tra le partecipanti.

Da qui, è **centrale pianificare e organizzare il percorso di gioco** per riuscire a installare la realtà ludica in e per quel gruppo. I giochi non sono dinamiche sciolte, bensì nodi di una catena che costruisce il senso e il vissuto che vogliamo che il gruppo attraversi/sperimenti. Ed è proprio il gruppo che mette in piedi la trama di quel che succede.

Pensiamo alle differenti attività come a un meccanismo oliato senza tagli bruschi, senza confusioni, senza spazi in bianco, distinguendo i momenti diversi per i quali passerà il gruppo... E senza che chi partecipa noti le transizioni tra questi ultimi.

Ci impegniamo a fare quello che abbiamo detto e dire quello che facciamo, in modo che il corpo, la mente, lo spirito e l'emozione lavorino in un medesimo senso. Ciascun intervento ha un prima, un durante e un dopo che condividiamo più dettagliatamente.

5.2.

L'inizio: sognare e pianificare

Dedichiamo un tempo appropriato e largo prima dell'intervento per sognare e pianificare. Cerchiamo di tradurre sogni e desideri in proposte e giochi concreti che permettano di trasporre le metafore scelte (e i loro tanti significati) in gioco rispondendo alle richieste e necessità del gruppo.

Cosa vogliamo provocare, scoprire, lavorare con il nostro gruppo? E qui è dove entra con forza il processo dell'educazione popolare, in due sensi.

Il primo: qual è l'esperienza, il contesto della gente con la quale lavorerò? Chi sono e come sono arrivate? Che cercano in questo momento collettivo? Il contesto è centrale perché ciascun gruppo ha necessità e processi differenti. Ed è necessario lavorare di fino perché la proposta risponda all'esperienza quotidiana di chi partecipa, la renda centrale e l'amplifichi.

Di più, le metafore, i simboli che ispirano la sequenza di giochi e daranno coerenza al nostro intervento, sono micce/detonatori e ci guidano lungo la strada scelta. A ciascuna persona il gioco dà un messaggio differente, per questo non chiudiamo i giochi a una interpretazione unica, la nostra.

Pianificare anche con me a partire dai corpi che giocheranno: come mi immagino che si muova la gente per lo spazio, come ho necessità che i corpi si dispongano nei vari momenti del percorso di gioco per dare fluidità alla proposta, cosa potrebbero sentire...

Tutto questo si traduce nell'avere una pianificazione coerente al contesto e chiara in tutti i suoi passi e momenti. Questo non implica che sia inamovibile, si aggiusta nell'intervento secondo quello che vediamo emergere. Però se modifichiamo la maggior parte della nostra pianificazione lungo il cammino, vuol dire che non era stata ben pensata per quel contesto.

5.3.

Il percorso di gioco: preparare il viaggio



A questo punto entra in gioco il gruppo. E condivideremo cinque **tappe** per le quali il gruppo passerà in una pianificazione ludopedagogica, condividendo anche alcune chiavi, quasi telegrafiche, per fare in modo che ciascuna partecipante voglia giocare

e che lo faccia collettivamente. Non classifichiamo i giochi in "rompighiaccio", "presentazione", eccetera, cioè non li definiamo così: **ciascun gioco ha funzioni multiple che non possono essere ridotte a una sola.**

Il viaggio di giocare: pennellate metodologiche

1. Immersione



Bisogna dare un segnale chiaro e contundente sul fatto che **giocare non ha a che vedere con la realtà, così come si dà nella nostra percezione ordinaria, bensì con quella ludica**. Generalmente non lasciamo che si entri dentro lo spazio dove si svilupperà la proposta ludica senza senza un intervento previo: non si può attraversare le soglie come se nulla fosse.

Cerchiamo di scomodare con cura o provocare con tenerezza: questa è una chiave centrale della dimensione tecnica della Ludopedagogia. **Le prime proposte sono sempre mirate a sorprendere**, a provocare e far uscire le persone dalla loro dimensione di comodità. Scomodiamo per la necessità di smuovere le persone dalla propria matrice strutturale perché si permettano di giocare. Sempre avendo cura e cercando di identificare le resistenze del gruppo, senza forzare. Che si chiedano: *“questo dove va a parare?”* E chi ha voglia, poi lo scopra.

Abbiamo molti modi per dare questo segnale e forse in questa prima forma di contatto risiede di più il luogo dove si esprimono gli stili personali di facilitazione. **Un modo è quello di generare una “sala di attesa” che si differenzi fisicamente ed esteticamente dallo spazio del laboratorio**, e che inviti a sostare e attendere (con musica, ambientazione, etc.) con le proposte di qualche tipo di attività semplice e tranquilla

(disegnare, scrivere qualcosa, etc.). È fondamentale l'attitudine di chi coordina, nel dare il benvenuto e invitare a familiarizzare con questa dimensione di incertezza

A volte creiamo piccole attività prima di entrare nella sala per *conquistarsi l'ingresso* al laboratorio, come scrivere qualcosa che poi si chiede di appallottolare e buttare dentro un cestino della spazzatura, o fare un aeroplanino di carta che voli e attraversi la porta del laboratorio. Creiamo anche personaggi che ricevano chi partecipa (assistenti di volo, guaritori, etc.) e che chiedano di fare cose molto semplici (riempire qualche scheda con domande insolite, procurarsi un oggetto non molto definito, etc.).

Qualunque delle proposte iniziali soddisfano la condizione di essere un segnale chiaro del fatto che non saprai per certo da subito come andrà a finire... E di sicuro che non è quello che ti aspettavi. Per questo la chiamiamo immersione: è il piccolo cammino per iniziare a introdurre le persone nella realtà ludica.



2. Dall'io: accogliere e sciogliersi

Appena siamo tutte dentro, **cominciamo con giochi molto semplici, con regole semplici, con basso livello di esposizione**, generalmente in cerchio, che ci pone tutte nello stesso luogo. Iniziamo con l'attività con il nome proprio (in gruppi che non si conoscono) e che implica un alto grado di attenzione e concentrazione nel compito.

Per arginare il nervosismo e non permettere che ci blocchi, sviamo l'attenzione verso altro (palloncini che volano in tutte le direzioni, per esempio) mentre diciamo qualcosa che ci risulta facile, come il nostro nome. Vogliamo passare da un'attitudine iniziale del tipo *"questo non so perché cos'è"* (non stanno giocando, chiaramente) a una attitudine del tipo *"anch'io posso proporre qualunque cosa"*.

Deliberatamente a livello metodologico chi di noi coordina non si presenta formalmente né prima né durante il laboratorio e questo ha che vedere anche con l'intenzione di voler disegnare uno spazio di apprendimento collettivo. In questa prima tappa di gioco, diremo il nostro nome quando sarà il nostro turno, come tutte le altre persone partecipanti. Poniamo l'accento su di te, su chi sei e su cosa porti al laboratorio, poiché qui siamo tante e apporteremo cose differenti. Chi coordina è solo una persona in più che fa parte del gruppo e apporta il proprio contributo come le altre.

È importante che chi coordina sostenga la vertigine che si prova in questa primo movimento del percorso di gioco: un ritmo che non lasci spazi vuoti, né permetta di pensare a quello che si sta facendo. Chi coordina, quindi, deve tenere costante e alta l'attenzione del gruppo, sfidandolo e provocandolo in modo tale che non "scappi" dalla realtà ludica. Non ci fermiamo per parlare e/o analizzare quello che si è vissuto dopo ciascun gioco perché questo non aiuta l'immersione del gruppo dentro lo stato alterato di coscienza tipico del gioco (che ti conduce a un'altra condizione fisica, psichica, neuronale, emotiva). Se fermiamo il gioco prima che la sovrastruttura culturale delle persone si scioglia fino in fondo, bisognerà tornare a installarla di nuovo quasi da zero: è per questo che in questa fase non lasciamo spiraglio alcuno alla ragione.

Lavoriamo con consegne aperte, che danno spazio a differenti soluzioni, e affinate, ossia, che dicano ciò che vogliamo dire e non un'altra cosa. Proponiamo l'attività senza sottolineare inizialmente ciò che si può e ciò che non si può fare. E solo nei casi in cui i gruppi, nel loro apprendimento in comune, danno dimostrazione di non curare(si) come gruppo, riprendiamo e sottolineiamo modi di aver cura. Potrebbero essere giochi come *l'arcobaleno*, *i palloncini*, *rubabandiera*, etc.

Il viaggio di giocare: pennellate metodologiche

3.

Verso il noi: installare la realtà ludica

Alla prima tappa di riscaldamento segue una successione di momenti nei quali il gruppo transiti verso il noi con giochi che costruiscono spazi di scambio, di relazione e promuovano il racconto di informazioni personali. **I giochi che utilizziamo in questa tappa sono vecchi e per niente appariscenti**, si dimenticano facilmente non appena cerchiamo di richiamare alla memoria le attività che abbiamo realizzato.

È importante rispettare i tempi di chi partecipa perché possa seguire un processo che l'aiuti a giocare. È necessario creare piccoli passaggi ludici, micro-percorsi di gioco che rendano facile quel viaggio verso la realtà ludica. Iniziamo con giochi di gruppo dove le persone possano mescolarsi, perdersi nel gruppo senza essere esposte a essere al centro dell'attenzione. A poco a poco, si avanza verso altri giochi che rendano visibili le differenze e le particolarità di ciascuna persona e che contribuiscano a che quelle differenze formino parte di una trama gruppale, un senso di appartenenza a un gruppo dove si riconosca ciascuna persona come unica e come parte del tutto.

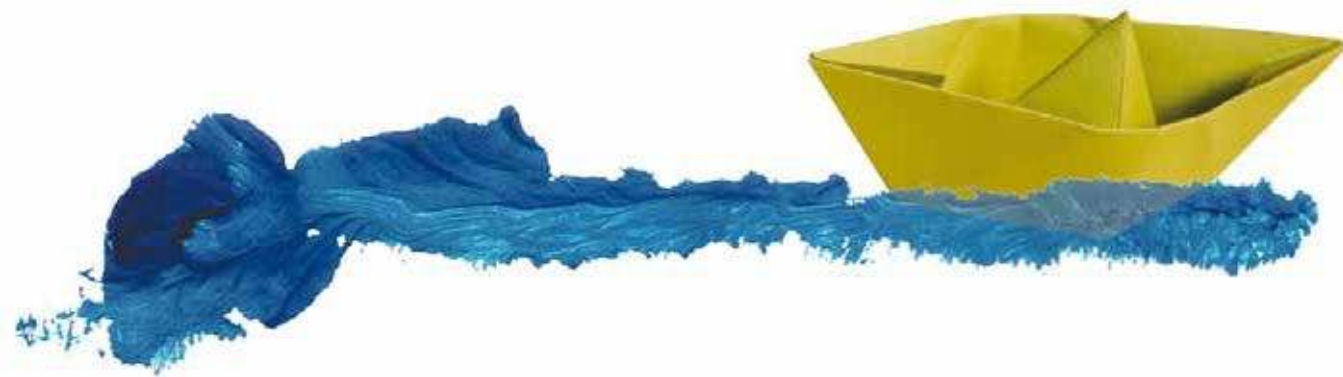
Si tratta di un processo di gruppo che sostiene allo stesso tempo il processo di individualizzazione. Non si tratta di fare massa, bensì di fare trama, di fare in modo che nessuno sparisca dentro al gruppo. Questa trama

gruppale permette e sostiene processi individuali di rafforzamento e partecipazione. Pertanto, si tratta di giochi che propongono: conoscere i dati della storia personale e condividerla; avere i primi contatti fisici mediati da oggetti per superare le barriere del "toccarsi" e svincolarlo da cariche negative; giochi dove a volte mi espongo e a volte mi diletto.

Molte volte utilizziamo oggetti mediatori (palle, carta, buste, cartoline, etc.) che permettono alle persone di non sentirsi direttamente esposte e di depositare nell'oggetto le ansietà e tensioni che provoca rompere con i modelli "normali" di un laboratorio o riunione.

Intervalliamo giochi che lavorano in due direzioni. Da una parte proponiamo tipi di gioco che permettano movimento, dinamismo, sensazione di vertigine. Giochi come *postino*, *casa-inquilino-terremoto*, *tesoro umano*, *ordine in linea*, *numeri e ordinamenti*, etc.

Dall'altra parte inseriamo giochi che rompano il senso del ridicolo e la vergogna, e che sono un primo "scoglio" delle resistenze. **Ridere tutte degli errori di tutte**, perché ci succede a tutte e non fa niente, come nel *coniglietto-pum*, *giraffe-elefanti* o *acchiapparella*.



Giochi in cui è quasi impossibile non sbagliare e nei quali tutte ci ritroviamo segnate dagli errori.

Tutte noi, come persone, abbiamo necessità di sicurezze per potere far quel salto nel vuoto che è giocare. Quelle sicurezze ce le offre il taglio della proposta. Chi coordina, sostiene il taglio della proposta : le regole del gioco, il tempo e lo spazio, e il proprio ruolo specifico. Ossia, ha cura del gruppo a partire da ciò che gli rende possibile essere gruppo qui e ora; e il gruppo mescola, fa e disfa. Il taglio che viene proposto, tiene tesi i fili del gioco per il gruppo, fino a che il gruppo non abbia - a un certo punto - voglia di creare e sostenere giochi da sé.

Questo spazio per il fatto di essere dinamico, ossia ricco di scambi e relazioni tra le persone partecipanti, è uno dei più fertili per raccogliere informazioni. Esistono molti modi per raccogliere informazioni e non si limitano alla semplice annotazione scritta.. Dipingere, fare un collage, parole sciolte, canzoni,

foto, costruzioni, oggetti... sono forme meravigliose per mettere informazioni a disposizione del gruppo, sia a livello individuale che collettivo. È importante **essersi preparate bene su quale tipo di informazioni raccogliere, quali poi restituire nello spazio del gruppo e in che modalità.**

Rispetto ai **tempi e ritmi**, è necessario studiare i percorsi di modo che le persone partecipanti possano vivere le proposte pienamente. Non “bruciare” una emozione o una sensazione, né mettere il gruppo sopra una montagna russa di stimoli. Andare curando il gruppo, toccando registri differenti, attente a ritmi e processi personali, attente a vedere quando le persone cominciano a giocare, chi va attraversando lo specchio. **Prima di passare al momento successivo**, bisogna avere un certo grado di sicurezza che la maggior parte del gruppo stia già giocando. Cercare segnali che le partecipanti si trovino a un altro livello di inibizione, in condizione di libertà differente rispetto al momento in cui sono entrate.

4.

Al gruppo, ovvero l'investigazione ludica



Una volta che siamo entrate tutte nella realtà ludica possiamo proporre giochi che ci permettano di investigare, trasgredire, espandere i limiti del possibile. Per quanto una possa darsi il permesso di trapassare i suoi propri limiti o ruoli o attitudini, è il gruppo che accoglie, raccoglie, cura e amplifica quel permesso. Per questo parliamo del passo verso il collettivo, il comune.

Un'attenzione importante nel percorso è **rendere graduale l'esposizione e la condivisione**: andare da giochi di gruppo a bassa esposizione verso giochi che permettano alla persona di riconoscere la propria individualità nella collettività. **Il nostro corpo è la nostra prima frontiera**. Bisogna fare in modo che noi persone arriviamo a desiderare di aprire le frontiere, senza forzarle, chiedendo ogni volta permesso.

In questo momento del percorso proporremo giochi che suppongano un livello più alto di contatto, di esposizione o di creazione (in termini estetici, corporei, intellettuali e relazionali). Generiamo spazi di gioco che integrino molto più apertamente e intensamente la **multidimensionalità** delle persone (corpi, menti, spirito ed emozioni) con l'investigazione che facciamo e l'incidenza su di loro. E oltre a questo, cercando di aprire, espandere e approfondire le metafore in gioco lungo il percorso del laboratorio, i significati che le persone mettono nel giocare.

È molto più difficile, per questa fase, descrivere esempi di gioco perché a seconda della tematica del laboratorio, si inventano giochi o si rifanno intere sequenze di gioco. Non soffermiamoci, quindi, tanto sulla struttura (i giochi), e centriamo l'attenzione sul giocare in sé. Giochiamo in mille modi sul camminare, il toccarsi, il rispecchiarsi negli altri: *i nodi, le bolle, ballo con fili, il tappeto magico, il ballo dei fantasmi, etc.*

C'è anche il momento in cui lavoriamo collettivamente con i pezzi di informazione che andranno a utilizzare nello spazio del gruppo. Non necessariamente tutto ciò che si registra si utilizza, né attiene necessariamente alla sfera personale. Tuttavia fa parte della ricerca e sperimentazione ludica manipolare, porre al centro l'informazione sollevata, cercare modi creativi di digerirla, lavorarla e restituirla amplificata.

I momenti di museo, di esposizione, di messa in comune si realizzano proprio in questa fase dei laboratori e servono per sintonizzare il gruppo su una medesima tonalità, che cercherà di captare le differenti melodie individuali in una composizione di senso collettivo, divergente, concorrente, complessa e unica, al filo del tema su cui lavoriamo.



5. Condividere e concludere

La chiusura del laboratorio è centrale. Abituamente trascriviamo su un cartellone le varie emozioni e sensazioni che hanno attraversato chi ha partecipato dall'inizio. Le raccogliamo tutte, positive, negative, anche gli stranimenti più vari. **Soffermarci sulle emozioni e sensazioni è parte della proposta politica di trasformarci in esseri "sentipensantiludici".**

E ricostruiamo insieme (tra tutte) i vari giochi e proposte che si sono realizzate, in ordine cronologico, per registrare i punti di divergenza nel vissuto, i cambi di ordine, le enfasi che si pongono (ciascuna persona o ciascun sotto-gruppo, perché lavoriamo in piccoli gruppi per rendere agevole a tutte le persone di parlare e raccontare ciò che è successo loro). È un esercizio di memoria ludica, che è solita giocare (anche lei) a cambiare gli ordini dei giochi.

Dopo proponiamo di restituire al gruppo le differenze tra ciò che si è vissuto, le esperienze, ciò che a ciascuno è successo giocando. Condividere ciò che ci è successo singolarmente giocando, per cercare di trovare i punti individuali del vissuto di ciascuna persona.

Lavoriamo sul vissuto individuale perché i messaggi del gioco sono potenti, intimi e unici. Certamente indirizziamo anche la riflessione e il dibattito collettivo sui messaggi comuni del

gioco, scavando nelle questioni culturali, di genere, di tradizioni, educative che il gioco porta a galla. E soprattutto nelle trasformazioni possibili, nelle trasgressioni compiute in gioco che potrebbero essere trasferibili nella vita quotidiana. È quella l'intenzione di fondo della chiusura.

Una buona chiusura è quella che apre. E perché possa aprire deve chiudere effettivamente le esperienze (intense, piacevoli, potenti) che abbiamo vissuto. Com'è chiaro il segnale di inizio, deve esserlo anche quello finale. Sappiamo che gli effetti del laboratorio permangono risuonando in ciascuna, perché il tempo del gioco non termina alla chiusura. Tuttavia è necessario chiudere lo spazio simbolico del gioco. Danze semplici, abbracci, disegni collettivi, poesie o una canzone cantata con la voce, gridando... sono forme grazie alle quali l'emozione, il corpo, la ragione e lo spirito possano riunirsi e prepararsi al cambio di attitudine e di spazio-tempo.

Un'altra proposta che aiuta la testa e il corpo a reincontrarsi e rende più semplice il compito a chi organizza l'incontro è di invitare a riordinare e riorganizzare insieme lo spazio dove si è giocato e buttare la spazzatura, i materiali di riciclo e produzioni che non si desidera portare a casa.

Il viaggio di giocare: pennellate metodologiche

5.4.

Il dopo: valutare e sistematizzare

Dopo la facilitazione lavoriamo con una doppia valutazione: la “valutazione a caldo” al termine dell’attività (registro più emotivo di come mi sono sentita e che cosa mi è successo) e la valutazione più meditata, dopo che siano passati alcuni giorni (registro più razionale).

Non appena terminato il compito, la “*valutazione a caldo*” registra sensazioni, incertezze, successi, insuccessi vissuti dal gruppo di coordinamento in relazione alla proposta. Apriamo un **primo momento di condivisione del vissuto centrando l’attenzione del sentire a partire dai nervosismi, i timori, le tensioni ma anche la soddisfazione, il benessere e il piacere**, per guadagnarci l’opportunità di avere dopo una visione più chiara.

Quando coordiniamo ci succedono cose relative alla nostra storia personale: dobbiamo distinguere il mio e quello del gruppo o processo, affinché la valutazione possa mettere in luce il lavoro. Ma anche noi stessi/e, in un **processo continuo di revisione e crescita personale**.

È inoltre questo un tempo di condivisione, di ringraziamento e celebrazione per il compito portato a termine: un tempo per prenderci cura di noi.

In una manciata di giorni, torniamo sulla *praxis*: analizzarla, annotare i successi, individuare i possibili aggiustamenti, i cambiamenti necessari. Riflettiamo personalmente e collettivamente sul ruolo, su come lo abbiamo vissuto, su cosa vogliamo lavorare di più, su come generare sinergia nel gruppo di coordinamento, di cosa necessitiamo ciascuna persona del gruppo rispetto a ciò con cui abbiamo lavorato. Identifichiamo i nostri errori, non per giudicarci o classificarli a partire da una logica di “*male o bene*”, bensì come amplificatori del nostro compito. **Stiamo in costruzione permanente e l’errore è arte e parte del nostro lavoro!**



6

Anche tu giochi

Prendere il posto di chi prepara i tempi e gli spazi per la sperimentazione e l'apprendimento collettivo, il ruolo di chi coordina, richiede di restare aperte a lasciarsi attraversare, a costruirsi in una andata e ritorno con **il gruppo**.

Non è un luogo di gerarchie, non siamo le esperte che veniamo a condividere né la verità, né contenuti. Come ci insegna il maestro Paulo Freire:



“Nessuno ignora tutto. Nessuno sa tutto. Tutti sappiamo qualcosa. Tutti ignoriamo qualcosa. Per questo apprendiamo sempre.”¹⁵

Operiamo a partire da un'etica che propone di pensarci e ripensarci permanentemente in un ruolo vissuto, per usare le parole di Ángel González, come *“il successo di tutti i disastri”*. Un ruolo professionale in costante miglioramento. L'orizzontalità si costruisce a partire dalla chiarezza su qual è il ruolo che oggi ci tocca giocare. È un ruolo asimmetrico, perché stiamo in un altro luogo, però non è di superiorità o di maggior potere.

E visto che lavoriamo con il gioco, ci definiamo come *“operatrici ludiche”*. Perché non intratteniamo, né animiamo come cheer-leaders, né tantomeno *“monitoriamo”* il tempo libero delle altre persone. Siamo più vicine alla prospettiva del coordinamento, dell'accompagnare e appoggiare nella costruzione di un processo di apprendimento, di indagine... in un determinato quadro comunitario, organizzativo.

A partire da diverse esperienze, raccogliamo alcune componenti di quello che chiamiamo l'asse attitudinale della Ludopedagogia e che si riferisce specificatamente a chi coordina, a come lavora con la metodologia in relazione al ruolo. Crediamo che non valga a nulla una tecnica per quanto molto buona o un buon quadro concettuale, se dalla nostra attitudine come coordinatrici non tentiamo di porci domande e costituirci come soggettività ribelli e destabilizzatrici.

- **Attitudine ludica:** cercare l'allegria, godimento e piacere in quello che facciamo. Non prenderci troppo sul serio, non credere che abbiamo tutto chiaro. Godersela, andando oltre le tensioni e i nervosismi. Ridere dei nostri errori e scivoloni (che sono assicurati!).
- **Curare la preparazione:** dedicarle un tempo per incontrarci con noi stesse e con il gruppo di coordinamento, preparare la disposizione e l'estetica dello spazio in cui andiamo a lavorare, cercare le forme di darci energia prima di cominciare il compito.
- **Fiducia:** nella metodologia, nel gruppo, nel coordinamento, in se stesse e nell'attività. Se la proposta è ben posta, prima o poi *“ci cascano tutte”* e giocano.
- **Innamorate di ciò che succede con e tra le persone, non delle dinamiche.** I giochi sono pretesti e hanno i loro momenti e tempi propri. Non bisogna proporre un gioco in un momento qualsiasi perché quando l'ho giocato ha funzionato molto bene, piuttosto prendere in considerazione quale sia il cammino migliore per far sì che quel gioco possa essere vissuto in tutto il suo potenziale. Non annoiarsi di far sempre gli stessi giochi, sapere che ciascun gioco è diverso ogni qual volta si giochi di nuovo. Il senso del gioco lo dà la gente che lo gioca. E la trama sta in quello che il gruppo produce, non nei giochi.

- **Non esiste altro cammino che non sia il tuo:**

coordinare è un processo di ricerca creativa, per seguire il nostro proprio cammino e creare uno stile personale all'interno della metodologia.

- **Lavorare con la resistenza, intenderla come fenomeno, giocare con essa e non arrabbiarsi.**

Lavorare con la scomodità produce movimenti, per questo bisogna regolare come e quando suscitare, quando proporre momenti dove si lavori con la ragione.

- **Entrare e uscire nella/dalla realtà ludica:**

allenare la capacità di mettersi in gioco / entrare nel gioco (non possiamo intervenire se non entriamo dentro) e dopo poter uscire per osservare e aggiustare il tiro.

Richiede molto allenamento perché giocare ti trascina... e impazzisci. Combinare l'osservazione "dal di fuori" (le attività, le strategie, i ritmi, etc.) con l'osservazione "dal dentro" (vedere i micro-giochi che si agiscono nel gruppo, giocare, coinvolgersi)... e sostenere il quadro: tempi, proposte, etc.

- **Ascolto fluttuante:** ascoltare con una sensibilità messa in gioco; che cosa sente il gruppo? dove emergono le resistenze? i rumori? ciò che non è esplicitato? Osservare le alleanze, le cooperazioni, le resistenze nel gruppo; trovare dove si creano le fessure.

- **Saper sostenere i fili del gruppo al livello di energia** necessario perché la proposta funzioni, finché il gruppo non arrivi a sostenerli da solo. Nessun gruppo inizia giocando e chi coordina tende fili, uno per uno, a ciascuna persona del gruppo perché entri a giocare. E sostiene tutti quei fili con la sua attitudine e la sua energia fino a che il gruppo, collettivamente, non stia giocando e sostenga il gioco da sé.

- **Guardarsi dentro,** lavorare su se stessa: cosa mi sta succedendo in questo processo che coordino? Saper controllare le nostre ansietà personali e lavorare le nostre parti oscure e quelle luminose.

- **Ciascun gruppo è un mondo:** i processi collettivi e personali non sono lineari, con avanzamenti, retrocessioni, salti e cadute. Essere realiste su ciò che possiamo sperare da ciascun gruppo. Il nostro compito non è condurre un gruppo in un luogo, è piuttosto permettere che possa compiere un cammino e arrivi dove voglia e possa.



Anche tu giochi



7

Una passeggiata per i boschi
ovvero il percorso commentato

L'inizio

Abbiamo realizzato questo laboratorio nell'Università di Zaragoza, nell'ambito di un mini-corso di **Iniziazione alla Pratica della Cooperazione**. Una proposta di formazione tra le 11 e le 14 sessioni che realizza, obbligatoriamente, per studenti che vogliano avere la possibilità di raggiungere il Practicum¹⁷ della propria laurea in altri paesi. Le sessioni vengono impartite da varie ONG.

Questo laboratorio è la quinta sessione e il suo titolo ufficiale è **Contesto locale: genere e interculturalità**. Prima si spiega a chi partecipa l'idea alla base della cooperazione allo sviluppo e la sua storia, nel contesto della globalizzazione e interdipendenza. In seguito si esplicita loro il percorso della preparazione pratica, la modalità di sistematizzazione delle pratiche, etc. Tuttavia ciò che vi riportiamo qui è la sintesi di un'unica sessione, un solo laboratorio, quindi non c'è traccia del lavoro di processo ed evoluzione del gruppo, trovate solo le annotazioni di coordinamento riguardo ai contenuti della sessione.

Chi assiste ha l'obbligo di firmare per poter aver l'opportunità di realizzare le pratiche all'estero. Molte persone non hanno nessuna esperienza precedente di viaggi di solidarietà e non sanno se poi alla fine riusciranno a viaggiare davvero, perché a volte si mettono a sorteggio i posti disponibili per i tirocinii. Arrivano col contagocce e in qualche caso troppo tardi.

Abbiamo tenuto il laboratorio in aule universitarie. La parte dell'accoglienza e l'entrata si è solite farla nel corridoio, e non permettiamo loro di entrare in aula. Già solo questo provoca abbastanza nervosismo e incertezza. Le facce che fanno al solo vedere le sedie in cerchio all'università...
sono un poema!



Una passeggiata per i boschi ovvero il percorso commentato

Percorsi di gioco

Immersione:

Una coordinatrice riceve e distribuisce un biglietto con un grande numero (di forma strana, come una maschera grande). Indica loro di lasciare le borse (su un tavolo predisposto per questo), prendere un pennarello e personalizzare il biglietto. Non appena ce l'hanno pronto, passano al cerchio delle sedie dove le riceve il *Pai Orlando* (un'altra coordinatrice, con l'aspetto di santona o sciamana) e fa loro un rituale di purificazione. Man che entrano, aspettano sedute che arrivino tutte.

Registro 1:

Scrivere sul biglietto un piatto che ti ricordi tua nonna e lasciare il biglietto e il pennarello sotto la sedia.

Palette e nomi:

Si vanno introducendo tre palle: una vola, una rimbalza e l'altra rotola sul pavimento. Dico il mio nome e passo la palla... senza confondere quella che vola, quella che rimbalza e quella che rotola... che giocano simultaneamente.

Registro 2:

Scrivi sul biglietto una parola che per te rappresenti il maschile e il femminile.

Numeri e ordini:

Con il numero scritto sul biglietto, si propone loro di ordinarsi numericamente contrattando sempre individualmente una a una, dal minore al maggiore a seconda di differenti parole d'ordine: ordine alfabetico dei nomi, giorno e mese di nascita, numero di paesi che hai visitato, numero di amori nella tua vita.

Il postino:

Chi coordina resta in piedi, senza sedia e dice: "Lettera!" gridando. Le persone sedute rispondono a voce ben alta, "Per chi?". E la coordinatrice dice ciò che interessa, per esempio, "per tutte quelle a cui piaccia mangiare cioccolata". Chi si riconosca in questa affermazione si alza dalla sua sedia e va a cercarne un'altra che sia vuota finché chi facilità dopo aver lanciato due o tre consegne si siederà a sua volta lasciando qualcuna sola in piedi al centro che sarà quindi il nuovo postino.

Registro 3:

Un errore che hai commesso e hai potuto aggiustare. Scrivilo sul biglietto e conservalo.



L'occhiolino:

In coppia, una seduta su una sedia e l'altra in piedi alle spalle. La coordinatrice sta dietro una sedia vuota e dal momento che non è in coppia con nessuna cercherà di rubare la compagna di un'altra. Per questo inviterà qualcuna di quelle che stanno sedute facendo un occhiolino. Chi sta dietro dovrà impedire che le proprie compagne se ne vadano, toccandole prima che riescano ad alzarsi del tutto. Chi rimane senza compagna... passa a rubare.

Giro di saluti:

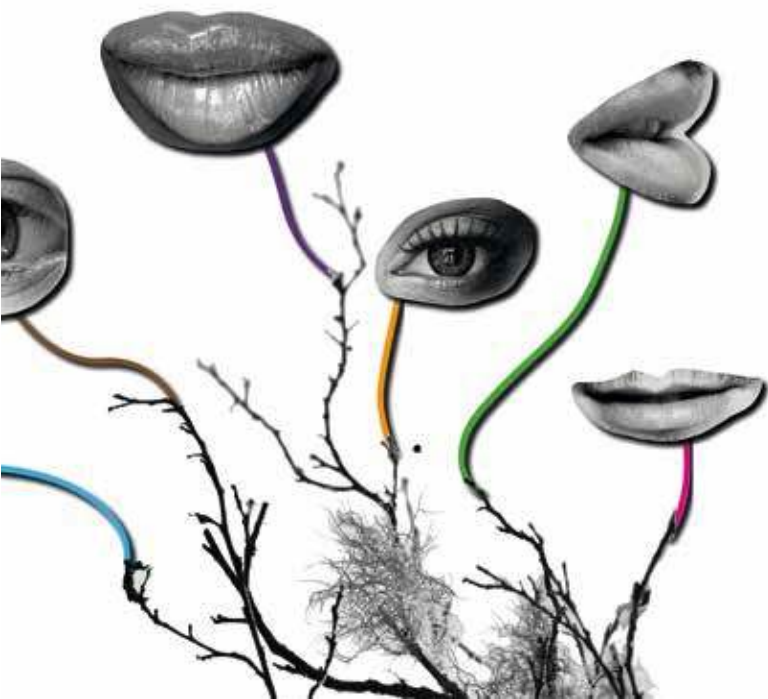
In cerchio, si racconta un saluto e andiamo tutti al centro camminando e salutandoci tra tutte in modi differenti. Saluti da molto lontane dicendo "ciao vicina" e salutando; ci si dà la mano e ci si abbraccia; ci si strofina.

Casa inquilino sfratto:

Si gioca in trio, dove due persone in piedi si danno le mani (e sono la casa) e una terza sta posizionata nello spazio tra le mani della coppia (ed è l'inquilino). Qualcuno la paga e va dicendo casa, inquilino o terremoto per tentare di mettersi a giocare e che la paghi un'altra.

Scambio di biglietti:

In diversi modi, velocemente, per colore, solo con quelli di un colore...



Recupero della propria maschera. Scambio di maschere e simbolo personale

- quello che hanno fatto all'inizio, lo scrivono nella maschera dell'altro - al fermarsi della musica, con chi vai incontrando (tante quante puoi), raccontandosi, in tre diversi circoli di musica: il cibo della nonna, le due parole, l'errore. Si rimane in coppia con la persona incontrata nel corso dell'ultimo scambio.

Gioco di maschere:

Chiudono gli occhi e ciascuna coppia si mette d'accordo su chi è la numero 1 e chi la numero 2. Si raccontano a occhi chiusi come stanno oggi, a che punto è la loro vita (progetti, stato d'animo, etc.). Nel frattempo, sul pavimento andiamo spargendo un gran quantità di immagini ritagliate, cartoline e manifesti.

I numeri 1 aprono gli occhi, scelgono un'immagine per la compagna che rifletta ciò che ha raccontato e scrivono su una cartolina messa a terra le proprie parole per il maschile e il femminile. Si siedono, nascondono l'immagine e chiudono gli occhi.

Lo stesso fanno i numeri 2. Nel frattempo distribuiamo un pezzettino di lana di circa 40 cm a persona, glielo lasciamo sulla sedia o sulle gambe.

Tutte aprono gli occhi e si chiede loro di trasformare il biglietto di forma strana in una maschera... in modo che possano indossarla (per questo servono i pezzi di lana) e che possano vederci bene. Raccomandiamo che non la indossino finché non lo diciamo noi. Leggiamo la definizione di persona a voce alta:



*“Questa parola si riferisce a tutto l'individuo della specie umana. L'origine più antica della parola persona è il greco *prósopon* 'aspetto', da cui proviene l'etrusco *phersu*, con il significato di 'li'. Da questa voce, i Latini chiamano persona le maschere usate in teatro dagli attori e anche proprio i personaggi teatrali rappresentati.”¹⁹*

Aprono gli occhi e si scambiano a coppie le immagini condividendo il perché l'hanno scelta. In piedi in cerchio ci avviciniamo alle immagini che rimangono al centro e chiudiamo gli occhi. Lettura della poesia di Salinas, *“Quale allegria più grande che vivere nei pronomi”*¹⁸

Aprire gli occhi, guardarsi tutte e senza rompere il cerchio, scegliere un suono per togliersi la maschera. Al tre togliersela facendo ciascuna il suono che ha scelto e buttarla a terra.

Chiusura sedute a terra:

Recuperare le emozioni e il percorso, condivisione di ciò che ci è successo e lettura ad alta voce delle parole maschile-femminile che hanno conservato.



Risultati in gioco



Vi raccontiamo alcune delle parole che le persone che hanno giocato hanno detto, le cose che ci sono successe più di frequente con questa dinamica.

Un primo risultato in gioco è che trattare il tema del genere e della uguaglianza si rende più semplice se si fa con il gioco, a livello esperienziale. Perché permette di parlare del tema e oltre le resistenze, della fedeltà o degli stereotipi e dei “mi sta bene” che le questioni di genere e di femminismo sollevano.

Solitamente riferiscono che pensavano che tutte le persone avrebbero scelto cibi molto simili, perché tutti i cibi “abituali” delle nonne di solito sono gli stessi, per esempio. Non c'è niente di meglio del coniugare il cibo alle nonne per riscattare la ricchezza delle diversità culturali.

Nello spazio di sole due ore abbiamo ottenuto che le persone che avranno (speriamo) il privilegio di viaggiare in una esperienza di cooperazione internazionale passino dall'ottica dell'aiuto alla visione di un viaggio, di un'esperienza di convivenza differente, complessa. Che di sicuro in qualche momento commetteremo errori e fare in modo insieme che siano risolvibili.

Chiaramente, lavoriamo con la metafora delle maschere, che sono tremendamente potenti. Permette che ciascuna espliciti il peso culturale che porta addosso. E che siano generalmente conversazioni di molto alto livello di intimità in gruppi grandi su come si vede ciascuna e come la vedano le altre. E come noi vediamo e ci vedono in contesti di multiculturalità, di disuguaglianza economica, di forti differenze di genere e di differenze di stato e/o nazionalità.

Una passeggiata per i boschi ovvero il percorso commentato

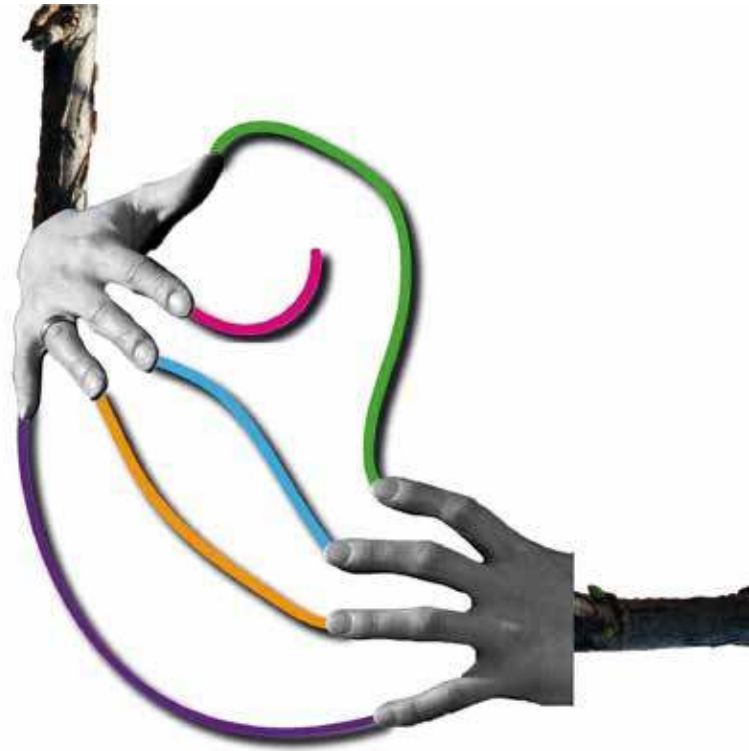
Valutazione e sistematizzazione

Non vi possiamo raccontare le valutazioni a caldo, perché dipendono dal gruppo e da quello che è successo in quel dato pomeriggio. Le valutazioni più sedimentate... In termini generali, siamo talmente contente di questo laboratorio che è proprio di questo che abbiamo scelto per raccontarvi.

Questa versione che pubblichiamo sarà, probabilmente, la numero 2 milioni. Abbiamo messo la versione lunga, tuttavia in alcune occasioni c'è toccato di realizzarlo con un'ora di meno e spariscono alcuni giochi.

Siamo convinte che la potenza di questo laboratorio è intimamente direttamente relazionata con la potenza delle metafore con le quali abbiamo lavorato.

Tanto il genere come la cultura, che sono i referenti teorici del laboratorio, hanno a che vedere con la nostra identità, sia personale che collettiva. E per parlare di quello che configura la nostra identità e come parla in relazione con altre (culturalmente) differenti utilizziamo molte metafore: il cibo, le nostre nonne, i proverbi, gli errori e le maschere sono simboli che ci rende noi stesse (non altre) e ci mette in relazione con ciò che siamo.



8

Riferimenti e bibliografia

Per approfondire da un lato e dall'altro dell'Atlantico...

Da un lato...

Centro de Formación e
Investigación en Ludopedagogía
La Mancha (Uruguay)

Sarandí 456/of 12 esq.
Misiones Ciudad Vieja |
Montevideo | Uruguay Tel:
+598 29148761
mancha@mancha.org.uy
<http://www.mancha.org.uy/>



La Mancha Manchega

Dall'altro...

Colectivo Trespiés
colectivotrespies@gmail.com
Zaragoza
+34 876 165 064

Fundación InteRed
www.intered.org

Manifiesto dell'Educazione Ludopedagogica
<https://manifiesto.educazioneludopedagogica.org/>

Note a piè di pagina

1. Paulo Freire:

La dimensión política de la educación. Siglo XXI. Il libro, sebbene non sia questa edizione quella a cui facciamo riferimento, è disponibile all'indirizzo: <http://funama.org/data/PEDAGOGIA%20CRITICA/freire/La%20Naturaleza%20de%20la%20Educaci%C3%B3n.pdf>

2. Melissa Zunino (2015):

Ludopedagogía: un recorrido de idas y vueltas. Apuntes que pretende invitar a continuar las búsquedas. Mimeográfico.

3. Ariel Castelo (2005):

Qué es la ludopedagogía. Mimeográfico

4. Jon Beasley – Murrey, (2015):

“La clave del cambio social no es la ideología, sino los cuerpos, los afectos y los hábitos”
Disponibile all'indirizzo: Eldiario.es http://www.eldiario.es/interferencias/Podemos-hegemonia-afectos_6_358774144.html

5. Melissa Zunino (2015):

Ludopedagogía: un recorrido de idas y vueltas. Apuntes que pretende invitar a continuar las búsquedas. Mimeográfico.

6. Se vuoi sapere di più su significato, origini ed etimologia del gioco e sulla sua relazione con la storia e la politica... L'opera maestra dell'importanza del gioco per l'essere umano è Homo ludens, di Johan Huizinga.

Disponibile all'indirizzo web: <http://intered.org/sites/default/files/recursos-educativos/InteRed%20juegos%20cooperativos%20castellano.pdf>

7. Graciela Scheines (1999):

Juegos inocentes, juegos terribles. Conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, y organizada por el Área Interdisciplinaria de Estudios del Deporte. Abril 10 de 1999.

Disponibile all'indirizzo: <http://myslide.es/documents/juegos-inocentes-juegos-terribles.html>

8. "Perché uno scrive, se non per riunire i suoi pezzi? Da quando entriamo a scuola, l'educazione ci fa a pezzi: ci insegna a separare l'anima dal corpo e la ragione dal cuore. Sapienti luminari di Etica e Morale devono essere i pescatori della costa colombiana che hanno inventato la parola *sentipensante* per indicare la lingua che dice la verità." Dal testo *Celebración de las bodas de la ra- zón y el corazón*, tratto dall'opera "El libro de los abrazos" di Eduardo Galeano (1989), Siglo XXI.

9. Con la medesima connotazione di genere di Cenerentola e dei suoi lavori domestici: come qualcosa di secondario, che non è importante, invisibile, di secondo grado e fatto sempre da persone alle quali, fin'anche con la denominazione (istruttrice, animatrice, etc.), togliamo loro dignità politica, educativa e trasformatrice.

10. Giocare soddisfa, allo stesso tempo, le necessità di Affetto, Comprensione, Partecipazione, Ozio, Creatività, Identità, Libertà; ma incide anche su quelle di Protezione e Sussistenza. Manfred Max - Neef (1994)

Ed. desarrollo a escala humana. Ed. Nordan, Montevideo, Uruguay

Disponibile all'indirizzo: http://www.max-neef.cl/descargas/Max_Neef_Desarrollo_a_escala_humana.pdf

11. Definizione di Gioco del Centro de Formación e Investigación en Ludopedagogía La Mancha. Montevideo, Uruguay, 1994:

Disponibile all'indirizzo: http://www.mancha.org.uy/uc_2030_1.html

12. Prof. Ariel Castelo (Centro "La Mancha")

(1998): *El Derecho a jugar o La trascendencia de lo inútil* Exposición realizada por él en el Seminario-Taller: "Derechos de niños, niñas y adolescentes en la vida cotidiana - ¿Para qué un nuevo código?"

I.M.M. - Salón Dorado - Montevideo, mayo de 1998.

13. Mariano Algava (2006):

Jugar y Jugarse Sobre la dimensión lúdica de la Educación Popular. Buenos Aires: Ediciones América libre, 2006.

Disponibile all'indirizzo: <https://loslibroslibres.files.wordpress.com/2010/08/jugar-y-jugarse-2da-ed.pdf>

14. Melissa Zunino (2014):

Ludopedagogía: un recorrido de idas y vueltas Apuntes que pretende invitar a continuar las búsquedas. Mimeográfico.

15. Paulo Freire (2010):

Cuarta carta: De las cualidades indispensables para el mejor desempeño de las maestras y los maestros progresistas. En Cartas a quien pretenda enseñar. Siglo XXI Editores, - 2a ed. 5a reimp.-, ps. 75.

Disponibile en: <http://josemramon.com.ar/wp-content/uploads/Para-educadores-Paulo-Freire-Cartas-a-Quien-Pretende-Ensenar-2002.pdf>

16. Ángel González (2007):

Para que yo me llame Ángel González. En el libro Poemas. Edición del autor. Ed Cátedra, Madrid. Pag. 36.

17. NdT: Percorso di qualifica post-laurea in Spagna.

18. Disponibile all'indirizzo:

<http://www.elcastellano.org/palabra/persona>

19. Salinas, Pedro (1933):

Para vivir no quiero. En La voz a ti debida (Versos 494 a 521)

Disponibile all'indirizzo: <http://www.poesi.as/ps33005.htm>

