

IL GIOCO DA TAVOLO di don Stefano Granello

Una cosa di altri tempi o una rivoluzione all'interno della nostra vita? Ecco che cosa potrebbe essere il gioco da tavolo oggi: prendersi del tempo per divertirsi, ma potrebbe anche aiutare ad educare in modo divertente le nuove generazioni, e ad assaporare di nuovo un tempo senza la tecnologia. Anche se un po' forzato, possiamo interpretare le parole di Papa Francesco nell'*Amoris Letitia* (al numero 317), come un invito alle famiglie di prendersi dei tempi di gioia in cui si può sperimentare la vita piena della Risurrezione.

Essendo io un giocherellone, la passione per il gioco c'è sempre stata, ma anche una avversione per i giochi di fortuna, dove la strategia non aveva la meglio, anzi...

Erano preferibili a questi giochi di fortuna i giochi di abilità sul campo: guardia e ladri, bandiera ecc. dove con un po' di gioco di squadra si mettevano in campo le abilità di tutti e si giocava all'insegna del vinca il migliore.

Poi venne il turno dei giochi da tavolo per la precisione **NON TI ARRABBIARE**, **MONOPOLI** E **RISIKO**, gli unici conosciuti in Italia, ma al di là della tipologia ecco alcune riflessioni su questi giochi:

NON TI ARRABBIARE; era fatto apposta per farti arrabbiare, ma sapendolo poteva non essere un problema, tuttavia l'incognita generata dall'uso dei dadi creava forti tensioni.

MONOPOLI E **RISIKO**; si vinceva solo se si sconfiggevano tutti gli altri avversari. Il primo sconfitto aveva la sfortuna, se così si può dire, di stare ad aspettare la fine del gioco per poter giocare di nuovo, ma questo avveniva anche a distanza di ore, non solo, ma anche qui, come nel gioco precedente, l'incognita generata dall'uso dei dadi creava fortissime tensioni.

Questi giochi mi fecero venire una reazione di rifiuto poiché, appunto, erano e sono basati sulla fortuna e soprattutto sul fatto pochissimo cristiano, che per vincere dovevi sconfiggere tutti gli altri.

Non solo; RISIKO in particolare istigava alla violenza in modo inaudito con lo sfociare in parolacce verso il fortunatissimo con i dadi, e in un'agitazione generale. Quando conobbi gli altri giochi non ci fu nessun dubbio di decretare l'abbandono di NON TI ARRABBIARE, RISIKO e di MONOPOLI.

Fu con il mio amico Giovanni, compagno nelle avventure del Canyoning (sport in Trentino che consiste nella discesa dei torrenti chiamati tecnicamente forre), che cominciai a conoscere un gioco importante: I COLONI DI CATAN, con il quale si gioca sì con i dadi, ma devi anche metterci una tua strategia, e non solo. La cosa più importante, la vera scoperta, è che si vince senza sconfiggere nessuno!!!!

È sì, al massimo si perde per i punti ma tutti restano al tavolo di gioco fino alla fine!

Via via che si giocava, si scoprirono le espansioni del gioco che lo arricchivano sempre di più, con nuovi modi di giocare, ricco di scenari nuovi, che non lo rendevano "stufevole" (non ci si annoia) ma sempre nuovo.

Nel frattempo cominciai ad interessarmi dei giochi al computer. Ma dopo poco tempo, pur giocando a squadre, pur mettendo in gioco la propria abilità, scoprii che erano poco adatti e dannosi alla vista.

Incominciai comunque a sbirciare su internet i siti germanici dei giochi da tavolo e con meraviglia scoprii che non c'era solo il gioco I COLONI DI CATAN, ma tanti altri che pur avendo il prezzo che al giorno d'oggi si aggira attorno ai 40-50 €, è sempre una spesa ben fatta.

Le varie categorie di giochi, mi hanno fatto comprendere la possibilità educativa che hanno in sé, e allora incominciai a far giocare non più per il solo divertimento in compagnia, ma per uno scopo educativo nelle parrocchie e con gli amici e parenti (i nipoti).

Non posso per brevità dare spiegazione delle regole di tutti i giochi, e per come queste regole diventino educative; presento solo alcuni giochi con i loro principi di massima e per poter comprendere il valore educativo.

AGRICOLA e CAVERNA.

- Questi giochi sono innanzitutto ambientati nel lavoro agricolo, che ormai è scomparso dalla vista di molti, e mi pare importante oggi insegnare che il tempo non scorre illusoriamente con la tecnologia (del tutto e subito), ma con la terra lavorata con i suoi tempi e le sue crisi (tempeste grandine siccità). In sé si potrebbe dire che aiutano a mettere in pratica la sobrietà di Mt. 6,25ss.

- Sono giochi gestionali; significa che il giocatore è chiamato a gestire delle risorse, che sono poche, e a farle fruttare in modo intelligente secondo le mosse degli altri giocatori. Questo tipo di gestione aiuta chi gioca ad educarsi a fare i conti con le proprie risorse e a progettare una strategia da portare a termine, ma non una strategia fissa, perché c'è il fattore imprevisto degli altri giocatori che possono portare via le risorse che si voleva prendere (un po' come con lo studio, quando si è chiamati a gestire il proprio tempo e i propri impegni, ma anche gli imprevisti: amici che ti possono chiedere di uscire con loro quando tu avevi programmato di studiare, un'influenza che ti costringe a letto, ecc.).

- Un'altra cosa importante è la scelta. In questo gioco il giocatore è costretto a scegliere di fare delle mosse rinunciando a farne delle altre, costringe a comperare quell'attrezzo ma rinunciare a prenderne un altro, e ancora devi stare attento ad avere il cibo per mantenere i membri della famiglia piuttosto che comperare qualche altra risorsa. Ritengo fondamentale educare a questa capacità di scelta che comporta una rinuncia; oggi troppi giovani sono abituati ad avere tutto dai genitori e non sono stati educati alla gestione della casa, come ad esempio sapere quanto costa avere un vestito pulito nel momento che lo metto a lavare, che, se è vero che c'è la lavatrice, occorre poi stendere il panno, e una volta asciutto ritirarlo dallo stenditoio per poi stiarlo e infine metterlo nell'armadio.

RIFIUTI INDUSTRIALI (INDUSTRIAL WASTE) e ALTA TENSIONE.

- Questi 2 giochi oltre all'aspetto gestionale di cui sopra, hanno la caratteristica di aiutare a fare attenzione all'ecologia come sottolineato dalla Laudato Sì di Papa Francesco, sono dei giochi che aiutano a vedere le conseguenze dell'inquinamento e per contro il vantaggio di usare fonti ecologiche.

- Siamo riusciti ad elaborare il gioco in modo da proporlo a squadre di 5 persone, nei campeggi e negli oratori, e ho osservato che rende molto più visibile la realtà dell'inquinamento e che viene premiata la capacità di evitarlo.

TICKET TU RIDE

- Questo gioco oltre ad alcune motivazioni già viste nei precedenti, fa entrare in scena il famoso detto dei “fuori programma”. Il giocatore, dopo aver fatto la sua strategia per arrivare attraverso dei percorsi al suo obiettivo, deve fare i conti con gli altri giocatori che possono ostruire un percorso da lui previsto. Ecco che scatta il fuori programma! Il giocatore si era preparato bene con le carte giuste per fare quel percorso, ma ora deve cambiare tutti i piani per arrivare all'obiettivo prefissato cambiando itinerario e procurandosi altre carte che gli permetteranno di raggiungerlo. Ma non solo, c'è il rischio che tutti i percorsi siano occupati dagli altri giocatori, e così deve addirittura rinunciare a raggiungere quell'obiettivo, e prenderne un altro.

- Mi pare bello pensare all'educazione all'umiltà, cioè sapere che ci sono i piani di Dio e che i nostri possono essere scombinati in ogni momento, come può accadere nelle famiglie quando i genitori organizzano le ferie ma i figli si ammalano proprio il giorno della partenza. Un po' come l'asina di Balaam (Nm. 22,5-6).

FANTASMINO, DOUBLE

- Questi giochi sono più di abilità. Il giocatore deve essere svelto nel vedere quale è l'oggetto in questione per associarlo alla carta giusta. Ma deve anche, in alcune carte, scoprire ciò che manca sia del colore che dell'oggetto. Mi pare interessante come “educazione al negativo”, nel senso di imparare a vedere ciò che manca, magari dopo aver preparato la tavola; ancora nel saper porsi delle domande ed educare i figli a porsele per scoprire ciò che c'è sotto la realtà che vediamo, un po' come i famosi perché del bambino che, purtroppo, via via che cresce se ne dimentica, ma riscoprirli sono utili per andare oltre a non accontentarsi di ciò che si vede nell'immediato.

Dopo un po' di tempo trascorso a giocare con questi nuovi giochi da tavolo è nata spontanea l'idea di proporli come un evento oratoriale battezzato “il game party”, una

serata di giochi da tavolo all'Oratorio con un animatore ad ogni tavolo che spiega le regole di quel gioco. All'inizio della serata una preghiera, alla conclusione un po' di dolci e un ringraziamento a Gesù e poi tutti a casa per ritrovarsi il mese successivo.

Nella mia parrocchia precedente, dove da 13 anni non c'era il gruppo giovani, ho provato a farlo partire attorno ai giochi da tavolo. All'inizio è stato un po' difficile ma poi sono entrati in questa dimensione e hanno cominciato a divertirsi. La serata mensile iniziava alle ore 18,00 della domenica, con un momento di preghiera iniziale, poi i giochi, la cena con una pastasciutta e ancora giochi fino alle 21,00.

Rigorosamente all'inizio c'è la questua (raccolta) dei cellulari che venivano spenti e messi in un cestino e ridati alla fine della serata. Interessante notare che alcuni facevano sempre storie per separarsi dal loro "cellulare siamese", ma poi al momento di andarsene lo dimenticavano regolarmente.

Credo che come Chiesa dovremo riflettere un po' di più sul gioco da tavolo, sia per i giovani ma soprattutto per le famiglie che sempre più hanno bisogno di momenti di aggregazione, senza dover sempre stare di fronte al marchingegno tecnologico quale è la televisione; tutta la famiglia ha da imparare a trovare il giusto equilibrio del tempo.