

I.

I bambini sono ignari

### **I bambini sono all'oscuro di quanto accadrà.**

I bambini che partecipano al gioco non sono stati preparati per quello che avverrà. Non si è detto loro quello che devono fare. Portati dalla scuola nella sede scelta, si trovano insieme e non sanno perché. Basterà dire loro che faranno un «gioco» e che si andrà nell'aula del Consiglio comunale.

I bambini si troveranno in una certa situazione e si renderanno conto via via di quanto succede: entreranno nei ruoli loro assegnati, interverranno e prenderanno le decisioni secondo lo sviluppo del gioco che seguiranno nei diversi passaggi fino alla sua conclusione.

Agli insegnanti, informati di ciò che si tratta, è stato fornito lo schema del progetto; non sanno però come si svolgeranno le cose, se ne renderanno conto solo alla fine. A loro è richiesta una collaborazione. Questo, del resto, è un «gioco» che si svolge in una sede esterna, poi «si ritorna a scuola».

### **I bambini non recitano una parte.**

Se il «gioco delle tasse» venisse svelato prima, ne verrebbe meno il senso. I bambini si troverebbero nella posizione di interpreti di un testo noto, rispetto a cui svolgere un ruolo con precisi elementi identificativi. Nel nostro caso, invece, non si tratta di interpretare un ruolo. Per questo quando mi è stato proposto di far indossare una fascia tricolore al capo del governo,

non ho accolto la richiesta. C'è una sceneggiatura, certamente, ma è ignota ai protagonisti. C'è una sola figura esterna, la mia, che conduce il gioco e poi alla fine scompare.

Il nostro è un gioco in cui, un passo alla volta, i protagonisti colgono alcuni significati, pongono in essere determinati comportamenti e prendono delle decisioni, e sui diversi passaggi si interrogano e poi alla fine ricompongono il senso complessivo di quanto accaduto. Senso delle cose che, una volta acquisito, potrebbe portare a svolgere altri giochi, ma, questa volta, in modo consapevole.

### **I bambini vivono un'esperienza.**

E poi il gioco non è facile da spiegare.

Il «gioco delle tasse», infatti, rappresenta un'esperienza in comune che si costruisce via via, e un'esperienza va vissuta, non si spiega prima.

La tassazione è talmente connessa con il vivere insieme, che tramite essa si organizza e si svolge, che non può essere compresa nel suo vero senso al di fuori del contesto comunitario.

Ora, la comunità e l'ordinamento che la regge non possono essere illustrati prima che si formino, e poi ai bambini che ne saranno gli artefici. Comunità e ordinamento si danno, come nella vita reale, ogni volta con sviluppi diversi, contingenti, non prevedibili, come nelle esperienze di Roma e Torino che hanno avuto, infatti, andamenti peculiari.

All'inizio, è ovvio, i bambini sono curiosi di sapere che ci fanno con le monete di cioccolata che si trovano in mano, e allora si dice loro che servono per fare il «gioco delle tasse» e si spiega che cosa sono le tasse. Non si spiega, però, cos'è una comunità organizzata, come quella che ci apprestiamo a costruire. Non si spiega il «tutto» che con la tassazione coincide. Sarebbe impossibile e solo noioso. Si ricostruiscono piuttosto, via via, l'azione, i singoli passaggi. Così il «tutto» viene fuori, si sviluppa dinanzi agli occhi dei bambini e dipende dalle loro stesse decisioni, dalle domande e dalle risposte, dalle relazioni che

a mano a mano si instaurano tra i diversi ruoli in campo: cittadini, governo, esattori, amministratori. Alla fine, risulta. Si comprende. E viene voglia di continuare il gioco, ma con altre regole, forse fare sul serio, oppure spiegarlo ad altri. Solo che «dopo», con gli stessi bambini non lo si può ripetere: con loro si potrebbe fare un altro gioco.

### **I bambini decidono da soli.**

Qualora il gioco delle tasse si spiegasse in precedenza, inevitabilmente si darebbero indicazioni ai bambini su quel che si deve fare e quel che non si deve fare, su ciò che è bene o non è bene fare riguardo alle tasse. Mentre, invece, quello che devono o non devono fare lo decidono loro sulla base della comprensione di che cosa sono le tasse e dell'azione che si svolge. È una valutazione autonoma, che si forma nel contesto dato nel corso dell'esperienza.

Nel nostro caso, dunque, si tratta di farlo il gioco delle tasse. E miracolosamente riesce, come se non fosse estraneo alle competenze dei bambini.

Nelle due esperienze di Roma e Torino l'attenzione è stata sempre massima e le domande continue, incalzanti e strettamente connesse ai diversi passaggi. I bambini sono immersi nell'esperienza che si sviluppa dinanzi ai loro occhi e di cui sono partecipi. Intervengono e decidono via via il da farsi.

### **I bambini hanno tra nove e dieci anni.**

Il gioco coinvolge bambini di quarta o quinta elementare, e quindi di età tra i nove e i dieci anni, in un numero non inferiore a cento. Questi sono due vincoli per lo svolgimento del gioco.

Il gioco impegna una fascia di età, quella tra nove e dieci anni, in cui i bambini non sono né troppo grandi, né troppo piccoli, in cui il «gioco» si prende sul serio. Cosa difficile per ragazzi di età superiore o bambini di età inferiore.

### **I bambini sono cento.**

Cento è il numero che sembra appropriato in quanto permette che si crei un contesto ampio che va oltre il singolo e la sua classe, e nuovo in cui non tutti si conoscono. I bambini si trovano casualmente insieme e questa è condizione preliminare perché il contesto in cui sono inseriti sia rappresentativo di una comunità in formazione. Una comunità più estesa di quella di appartenenza, sia essa la famiglia, la classe, la cerchia degli amici. Una comunità in cui il legame di base sussiste, con le relative esperienze, ma in cui ci sono anche gli altri, degli estranei. Sono le premesse per la comunità nuova che si va a costruire.

### **Il gioco si svolge nell'aula del Consiglio comunale.**

Varie circostanze hanno fatto sí che le esperienze di Roma e Torino si svolgessero nelle aule dei rispettivi Consigli comunali. Fatto che si è rivelato di grande importanza, se non decisivo. Si tratta dei luoghi dell'istituzione pubblica più vicina ai cittadini, a tutti noti e che danno all'evento una veste di ufficialità. È molto verosimile che in tali aule si svolga il «gioco delle tasse». E, allo stesso tempo, sono spazi «altri» rispetto a quelli consueti ai bambini, ad esempio le aule scolastiche. Sale informali, non austere, non pubbliche, male si presterebbero all'occasione. Almeno bisognerebbe fare «come se» lo fossero, ma potrebbe risultare artificioso.

### **Il gioco si svolge senza la presenza di un pubblico.**

Mi è stato chiesto se si poteva ammettere il pubblico, ma non ho accolto la proposta, perché in questo modo l'esperienza avrebbe assunto la forma di una rappresentazione dinanzi a terzi decisamente condizionante. Si immagini la presenza dei genitori nel momento in cui il bambino deve decidere se pagare o meno le tasse, e prima o dopo questo passaggio se dire o non

dire una cosa, se prendere o non prendere una posizione. Lo scambio degli sguardi potrebbe falsare la scelta.

Qui si tratta di far fare a loro, senza bisogno di terzi, insegnanti, genitori o pubblico. Non c'è nulla oltre alla comunità che si va a costituire. I protagonisti sono i bambini, che sono i membri della comunità in formazione. E saranno loro, dopo, a raccontare agli altri che cosa è successo.

E poi il pubblico distrae. Qui non si sta per gli altri. La «comunità che si organizza» è l'orizzonte entro cui si svolge l'azione di cui si è partecipi. Su di essa è concentrata l'attenzione. Qui «gli altri» sono gli altri bambini, sono gli altri membri della comunità, i compartecipi dell'esperienza, ed è di fronte ad essi e solo di fronte ad essi che si interviene, si assumono posizioni, si prendono decisioni: di fronte ad altri bambini che anche essi sono chiamati a prendere posizione e a decidere. E dunque lo sguardo è rivolto ad altri che sono nella stessa posizione; l'incrocio degli sguardi è tra pari.

### **L'unica presenza esterna è quella di chi conduce il gioco.**

La sola presenza ammessa è la mia. I bambini guardano me che conduco il gioco; o forse sarebbe meglio dire che spiego il gioco.

I protagonisti sono loro. Spetta loro capire, valutare e prendere le decisioni, formulare le domande e compiere le azioni richieste passo dopo passo.

Chi conduce il gioco non suggerisce ai bambini quello che devono fare, mette solo in moto il meccanismo, lo segue nei diversi passaggi e allo stesso tempo illustra, commenta, risponde alle domande.

E, del resto, i bambini una volta compreso di che si tratta, decidono da soli. Gli interventi sono tantissimi, ma riguardano tutt'altro: sono rivolti alla comprensione del gioco, pongono interrogativi, prendono posizione.