



ARCANGELA MICELI

LUDOSOFIA
TEORIA E PRATICA
DEL GIOCO FILOSOFICO





©

ISBN
979-12-218-0657-1

PRIMA EDIZIONE
ROMA 19 APRILE 2023

A chi è destinata il testo? A insegnanti, consulenti filosofici e psicologici, consulenti per l'orientamento, operatori e facilitatori impegnati in vari ambiti (carceri, contesti di marginalità, centri di accoglienza, case famiglia, centri anziani...), e a chiunque sente la curiosità e il desiderio di "mettersi in gioco".

INDICE

9 *Prefazione alla nuova edizione*

15 *Indice dei giochi*

17 *Prefazione*

27 *Introduzione*

I Parte

35 *I. I giochi filosofici e la coscienza d'essere*

45 *II. Giochi che rinforzano la percezione del sé*

II Parte

86 *III. Mito, gioco, filosofia*

91 *IV. Giochi con il mito e nel mito*

125 *V. Giochi di gruppo dal sé all'altro da sé*

140 *VI. Schelling e le caprette di Briançon*

149 *Appendice – Giochi in fase di sperimentazione e realizzazione*

155 *Appendice alla nuova edizione – Gioco Il diagramma delle cuspidi*

163 *Ringraziamenti*

PREFAZIONE ALLA NUOVA EDIZIONE

Perché una nuova edizione...

Qualcuno ha definito la precedente pubblicazione – *Ludosofia – il counseling e il gioco filosofico* – “un libro utile”. Una delle recensioni più sinteticamente stimolanti che ho ricevuto! E che mi spingono ad affrontare una nuova edizione, a partire da una piccola premessa.

Negli anni 90 ho tenuto, in qualità di formatrice Irrsae vari corsi di aggiornamento destinati ai docenti, proprio sui “Programmi nazionali dell’85”. Il loro indiscusso valore pedagogico e didattico mi ha costretta a rivedere e rileggere la storia della filosofia con occhi diversi, con uno sguardo attento alle potenti suggestioni che da molti filosofi, tra i più insospettabili, mi provenivano.

In quegli stessi anni ho “scoperto” il valore della filosofia pratica, nel suo più pregnante aspetto di filosofia al servizio dell’uomo e non dell’accademismo. Mi sono formata e ho cominciato a insegnare nelle scuole di consulenza filosofica. Attualmente, infatti, sono docente di pratiche filosofiche e ludosofiche nel Master in Consulenza filosofica dell’università di Roma tre.

Parallelamente al mio insegnamento nella secondaria di II grado avevo cominciato a produrre “giochi filosofici” (oggi ne ho un centinaio...) e ad applicare la pratica ludosofica in vari contesti (scuole di ogni ordine e grado, carceri, casa delle donne, centri sociali...). Ho chiamato questa pratica *Ludosofia*, e cioè “imparare giocando”, anzi attraverso

il gioco imparo ad attivare l'auto-esplorazione, il dialogo interiore, l'ascolto attento e una comunicazione efficace, e quanto mi è utile per individuare bandoli, nodi, bisogni ma anche risorse, talenti e potenzialità.

Quando nel 2014 ho pubblicato con Ananke il mio testo “teorico-pratico” – *Ludosofia. Il counseling e i giochi filosofici* – (ristampa Anankelab 2017) ero convinta che i destinatari di questa procedura filosofica fossero solo i consulenti, “tradendo” in qualche modo me stessa e il mio lavoro con gli alunni, dal quale, peraltro, essi uscivano sempre gratificati!

Nel '94 avevo “somministrato” ufficialmente il primo gioco filosofico – la caverna platonica – in una classe terza di un liceo classico di una piccola città del centro Italia; e, dal momento che del gioco ne hanno usufruito efficacemente solo quelli che... ignoravano Platone, mi sono resa conto che il gioco filosofico era adatto a tutti, anzi poteva essere un ottimo strumento per chiunque ad esso si avvicinava e lo accoglieva senza reticenze, pregiudizi, preconcetti e stereotipi...

Nei vari contesti in cui è stato applicato si è rivelato, inoltre, un potente mezzo di inclusione per tutte le disabilità e i disagi dal momento che la pratica ludosofica non prevede competenze specifiche, competizione e apprendimento di regole.

Nel 2013 il decreto ministeriale sugli “Orientamenti per l'apprendimento della Filosofia nella società della conoscenza” in cui si considerava la filosofia come didattica integrata e inclusiva e come “disciplina delle competenze trasversali” – a cui facevano eco le Indicazioni europee dell'Agenda 2030 – mi ha sollecitata a pubblicare il testo teorico e a ripubblicarlo in questa veste rinnovata.

Nel 2015 ho fondato l'Associazione ludosofica italiana e, avendo cominciato a sperimentare il gioco filosofico anche nelle classi dell'infanzia e della primaria, insieme ai miei collaboratori, abbiamo chiesto e ottenuto dal Miur il riconoscimento di corsi di formazione per docenti. Il primo (con decreto numero 0000847.03-08-2016) e denominato da loro laboratorio ludosofico “utile per la didattica” era destinato ai docenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado, ma estensibile anche alla secondaria di II grado sia come orientamento e ri-orientamento che come percorso relativo alla individuazione delle competenze trasversali di base. Il secondo – “Laboratorio ludosofico:

La stanza dei saperi. I giochi filosofici, strumenti trasversali per l'orientamento, le competenze e la cittadinanza attiva (Educazione civica) – è stato riconosciuto dal Miur (decreto numero 0001046 del 09/07/2019 e riconfermato per l'a.s. 2020/2021 e 2021/2022). Da quattro anni siamo nella piattaforma ministeriale Sofia. Le ultime due edizioni effettuate, di cui una in corso, e previa autorizzazione del ministero, avvengono on line. L'adattamento dei giochi da remoto mi ha dato l'opportunità di scoprire ulteriori potenzialità nella ludosofia.

In appendice viene presentata un gioco filosofico di gruppo *Il diagramma delle cuspidi*, destinato a facilitatori.

Di prossima pubblicazione – e propedeutico alla presente stampa – il testo applicativo della Ludosofia, esposto in forma analitica ma agile e facilmente consultabile. Anche quest'ultimo destinato in particolare a insegnanti, consulenti filosofici e psicologici, consulenti per l'orientamento, operatori e facilitatori impegnati in vari ambiti (carceri, contesti di marginalità, centri di accoglienza, case famiglia, centri anziani...), e a chiunque sente la curiosità e il desiderio di “mettersi in gioco”.

Avvertenza

Nella presente, come nella precedente edizione, non è stata messa, intenzionalmente una bibliografia in fondo al testo. Degli autori, inseriti in nota, non sono riportati e utilizzati nell'argomentazione, se non riferimenti e nessi concettuali di analogia e affinità. L'impianto teorico è dunque originale. Dei filosofi classici sono stati adoperati, come pretesti di molti giochi, aforismi, metafore, citati in nota senza indicazioni di pagine per lasciare al lettore la libertà di scegliere e di riferirsi all'edizione posseduta e preferita.

Per una bibliografia specifica relativa al gioco filosofico si segnalano:

BREZZI FRANCESCA

- *Gioco senza regole*, Castelvecchi, Roma 2019;
- *Antigone e la philia*, FrancoAngeli, Milano 2004;
- *Il gioco come arte o L'arte in gioco*, in «Critical Hermeneutics, Biannual International Journal of Philosophy», 15/2/2018.

FINK EUGENE

- *Oasi del gioco*, Raffaello Cortina, Milano 2008;
- *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopefulmonster, Firenze 1992.

GADAMER, HANS GEORGE

- *L'attualità del bello*, trad. it. di R. Dottori, L. Bottani, Marietti, Genova 1986;
- *Dove si nasconde la salute*, Raffaello Cortina, Milano 1993;
- HUSSERL EDMUND, *Fantasia e immagine*, Rubbettino, Soveria Mannelli 2017;
- MASULLO ALDO, *Il gioco, il mondo e la vita*, in «Lef rivista», 2020;
- ZAMBRANO MARIA, *Il sogno creatore*, Mondadori, Milano 2002.

A mio marito Marco,
indispensabile e, sia pur discreto
e per sua volontà, non menzionato,
coautore.

INDICE DEI GIOCHI

Legenda dei simboli:

- (◇) giochi che rinforzano la percezione del sé;
- (☺) giochi che predispongono a “misurarsi” con gli altri;
- (☼) giochi di gruppo “filosofici”;
- (♣) giochi che potenziano la capacità di armonizzarsi con la natura e con l'ambiente;
- (△) giochi non strutturati e spesso a “inconsapevole partecipazione”.

I Parte

• Il fiume (◇).....	41
• La mia stanza (◇) (☺).....	46
• Il viaggio, il trasloco, l'allontanamento dal luogo di abituale residenza (◇).....	52
• La bisaccia (◇)	53
• Il trasloco (◇).....	55
• Cosa tolgo e cosa conservo (◇) (☺).....	60
• La gabbia (◇).....	64
• La soglia (◇).....	68
• Una parete di roccia (◇).....	70
• Il battello/Il Gran navilio di Galilei (◇)	73

II Parte

- Il mito di Eros. I gradi dell'amore (◇) (☉)..... 90
- Esercizi-gioco sulla Caverna platonica (I-II-III) (◇) (☉) (☼)..... 93
- Il mito di Er (◇) (☉)..... 108
- Postilla al mito di Er: un gioco con se stessi..... 116
- Eracle al bivio (◇) (☉) (☼)..... 125
- Le figure di Pascal (◇) (☉) (☼)..... 128
- L'uomo di Leonardo (◇) (☉)..... 129
- Un dialogo socratico tra due scarpe (◇) (☉) (☼)..... 135
- Un esempio di inconsapevole "gioco collettivo" (△)..... 140
- Il primo presepe: suggestioni archetipiche
di un simbolico "gioco" collettivo..... 142
- Giochi che aiutano ad armonizzarsi con la natura (◇) (☼) (♣)..... 142
- La filosofia del giardino e nel giardino (◇) (☼) (♣)..... 144
- Le stagioni (◇) (☼) (♣)..... 145
- La perla: trasformare un problema in una risorsa (◇) (☼) (♣)..... 147

PREFAZIONE

Non so cosa mi catturi ogni volta nell'ascoltare Arcangela Miceli... forse un suo restituire "un corpo" a qualcosa di astratto... un suo accompagnare chi la ascolta lungo percorsi di pensiero sempre accattivanti, anche se complessi, ripresentati sotto un aspetto "ludico" appunto. Quest'ultimo consiste nell'essere continuamente in bilico tra astrazione e mondo concreto, fantasia e percezione corporea, libera produzione della mente e contatto col mondo... gioco di forme concrete e immaginazione...

Ho incontrato tutto questo nel nostro comune modo di immergerci nel giardino di Eranos ad Ascona, ascoltando le suggestioni del *genius loci*, nella contemplazione del mondo vegetale... col desiderio di ascoltarne gli echi e le storie... lasciando emergere pensieri che continuamente abbiano la possibilità di slittare tra fantasie, leggende e ricordi concreti.

Soprattutto le sono profondamente grata per avermi offerto di re-incontrare quel mondo della "magia filosofica" che dagli ormai lontanissimi tempi del liceo era rimasta pressoché "in letargo". Anzi, spesso (anche se per fortuna non sempre) quando ai convegni, congressi o incontri di Psicologia, Psicoanalisi o Psichiatria, ascoltavo nuovamente termini filosofici, ne sentivo estraneo il linguaggio. Frequentemente subentrava un senso di noia, talvolta di fastidio o addirittura irritazione, nell'ascoltare toni e temi che mi sembravano sconfinare nel "parlarsi addosso", nel rifugiarsi in astrazioni puramente teoriche, che poco o nulla avevano a che fare sia con il mio lavoro di "psichiatra in trincea" sia con le complesse interazioni e sfumature emotive suscitate dalla "cura d'anime". Ascoltare Arcangela Miceli, così come prendere in mano il suo libro, invece hanno avuto e hanno tutt'ora la capacità di risvegliare

quella “nostalgia profonda” verso quegli autori che a suo tempo mi avevano “catturata”.

Il lavoro dell'autrice permette alla filosofia di “incarnarsi” attraverso l'aspetto del gioco. Quest'ultimo è un terreno a me familiare, ben noto, e da me considerato un “fattore terapeutico” essenziale, non meno che una “filosofia” di vita, capace di scoprire *ex novo* o resuscitare risorse da tempo sopite o addirittura insperate... attraverso la riscoperta dell'auto-ironia e del senso dell'umorismo.

Sia James Hillman che Jacob Moreno riprendono, anche se in modo del tutto diverso il medesimo tema. Hillman insiste sull'importanza dell'imparare nella vita “a non prendersi mai troppo sul serio” per non restare intrappolati nella visione angusta di una relazione con la realtà intesa troppo “alla lettera”. Moreno (con cui sono presenti, nei giochi presentati nella parte successiva del lavoro della Miceli, non poche affinità) ha identificato nel “gioco drammatico” e nello sviluppo del senso dell'umorismo il focus della sua ricerca metodologica, al fine di una riscoperta della spontaneità e di un suo utilizzo con finalità terapeutiche.

Il ripercorrere la propria vita attraverso lo sguardo dell'ironia, ne rivela i paradossi, le contraddizioni, i conflitti, aprendo lo sguardo verso una dimensione più tollerante e benevola nel prendere coscienza dei propri limiti umani... Può essere una strada per imparare, secondo un comune modo di dire a “prenderla con filosofia”... e nello stesso modo può mantenere in chi segue sentieri filosofici la percezione di non sentirsi “magicamente esentati” dall'affrontare l'esistenza di ogni giorno anche in modo concreto.

In una intervista al termine del suo ultimo film *Fanny e Alexander*, Ingmar Bergman cita in proposito una frase di August Strinberg, che ho trovato splendida: «Nonostante la mia comprensibile malinconia, non sono mai stato capace di prendere nulla sul serio».

«Una filosofia che» come l'autrice afferma «riprende il suo antico compito di essere al servizio dell'uomo e delle sue istanze di ricerca di senso...» Si tratta di una filosofia che si rivolge al radicale bisogno

dell'uomo, attraverso tutti i tempi incluso quello contemporaneo, di ritrovare quello stupore e quella meraviglia propri dell'infanzia... Può essere un punto di partenza o di ripartenza da cui trarre energia dopo ogni volta che qualche evento traumatico ha destrutturato un precedente sistema di vita o modalità di esistenza... Può offrire una base per ricreare il mondo o riscoprire una nuova dimensione dello stesso, in cui i riferimenti risultino profondamente trasformati, permettendo a nuovi linguaggi di emergere, mostrando nuove possibili configurazioni di pensiero.

Arcangela Miceli passa poi a esaminare gli scopi del "gioco filosofico" restituito in questa forma, e inizia accompagnando il lettore in una salutare passeggiata nel giardino filosofico illustrandone, come un'accorta e sensibile guida, i delicati passaggi, presentati in modo del tutto accessibile anche al "lettore profano". Questo, di volta in volta, si ritrova incuriosito a esplorarne i crocevia, gli svincoli e gli anfratti. Lungo il percorso esercita in modo ludico nello stesso tempo memoria e immaginazione, attraverso incontri fortuiti con i filosofi di ogni tempo, in qualche modo "sintonici" con il concetto che ne sta alla base: l'immaginazione intesa come "filosofia creatrice".

Molto presto incontriamo Gianbattista Vico in alcune frasi che mi piace riprendere, in quanto emblematiche di quelli che saranno i temi più volte re-incontrati nei capitoli successivi.

«Nei fanciulli è vigorosissima la memoria, quindi vivida all'eccesso la fantasia, ch'altro non è che memoria, dilatata o composta... la fantasia, come elemento tipico di uno stadio primitivo dell'umanità... è tanto più robusta quanto è più debole il raziocinio... è in grado di "dare vita" alle cose "inanimate", a quello che l'uomo primitivo percepisce fuori di sé, e pertanto è creatrice. Dunque il prodotto della fantasia è la poesia, perché il poeta è "colui che crea".»

E, in altre parole, tornando ancora a Ingmar Bergman e a Strinberg: «Tutto può accadere. Tutto è possibile e verosimile. Il tempo e lo spazio non esistono. Su una base insignificante di realtà l'immaginazione fila e tesse nuovi disegni...».

Sono le parole pronunciate dalla “matriarca” della famiglia Ecdak con cui si conclude il bellissimo film *Fanny e Alexander*. Con questa frase Ingmar Bergman ha voluto terminare la sua carriera cinematografica, ritirandosi in uno spazio solitario... Sarà proprio l'idea di rappresentare *Il sogno* di Strinberg a restituire attraverso la magia archetipica del teatro l'apertura a nuove prospettive future...

La Filosofia, di cui si tratta nel lavoro della Miceli, non rischia mai di ricadere in quelle forme di pensiero razionale, che si trasformano in astratte speculazioni o puri giochi di parole, che rischiano di restare finì a se stessi.

È questo un rischio di sterilità insito proprio nel perdere quell'elemento ludico che, nell'ottica della Miceli, sta alla base della filosofia stessa. In altre parole, non è questo proprio quel pericolo di “prendersi troppo sul serio” in grado di trasformare in tragedia ogni contrarietà di cui si è già parlato? Si tratta di quel medesimo rischio che induce a infilarsi più o meno inconsapevolmente in quei numerosi *cul de sac*, di cui abbonda ogni storia esistenziale, che rendono impossibile intravedere qualche via di uscita?

Moreno invita a uscirne attraverso il gioco, lo “specchio”, il cambio di ruolo, col fine di ritrovare attraverso il gioco del “come se” quella spontaneità perduta che permette di ampliare l'orizzonte... trovando “nuove soluzioni a vecchi problemi...”.

Per Hillman si parla di «entrare (simbolicamente) nelle acque inseguendo i sentieri che l'immaginazione è in grado di offrirci... (quest'ultima) ci permette di allentare la presa sulle cose, ci consente di mollare là dove ci si teneva aggrappati.» Così come avviene nei sogni: *Aver paura delle acque*, regno dell'immaginazione e del mondo “riflesso”, vuol dire *aver paura di essere circondati e sommersi...* di perder e ogni contatto con la realtà per smarrirsi nei labirinti dell'immaginazione... ma nello stesso tempo è proprio percorrendo questi labirinti, che “l'anima” più profonda, intesa in senso hillmaniano, trova il proprio nutrimento...