



Novembre

"DA QUASSU' LA TERRA E' BELLISSIMA"

Che vedi? Io un pallone da basket. Io un'arancia. Io la Terra.

Io vedo Marte! E' un gioco nel gioco questa illustrazione che ci propone il grafico Andrea Dreini. E per un gesto così sportivo e gioioso, la nostra fantasia si è messa al galoppo e il gioco dei collegamenti si è fatto ancora più fitto. Perché la palla non è un semplice attrezzo per giocare, uno dei tanti. La palla è il gioco. Se poi è di colore arancione diventa automaticamente Super Santos, oggetto di mito per generazioni di ragazzini, al quale lo scrittore **Roberto Saviano** ha dedicato un instant book: *"Il Super Santos era un modo di concepire la vita, anzi una sorta di sogno a cui tutti i ragazzini ambivano, star sempre con lui di fianco, sui piedi, averlo sempre a disposizione"*. E la prova del gioco continuo, perpetuo, interi pomeriggi a corrergli dietro, era che *"Finivano ovunque i Super Santos, sui tetti, sui balconi, in scarpate, sugli alberi, dietro cancellate, infilzati su ringhiere, in mezzo agli scogli"*.

I Super Santos volavano, d'accordo, ma quando **Michael Jordan** dice: *"Bene, forse resto sospeso qui in aria per un po', potete star seduti intanto"* c'è da rimanere col naso all'insù una partita intera. Il suo marchio distintivo è il "Jumpman", la silhouette del suo salto in volo, ma anche la determinazione e l'umiltà dei grandi: *"Avrò segnato undici volte canestri vincenti sulla sirena, e altre diciassette volte a meno di dieci secondi dalla fine, ma nella mia carriera ho sbagliato più di 9.000 tiri. Ho perso quasi 300 partite. Per 36 volte i miei compagni si sono affidati a me per il tiro decisivo... e l'ho sbagliato. Ho fallito tante e tante e tante volte nella mia vita. Ed è per questo che alla fine ho vinto tutto"*.

Ma una palla non è soltanto un attrezzo ludico e sportivo. Può diventare persino una macchina volante, sulle ali della fantasia. Proprio la "cavalcata" sulla palla di cannone del **"Barone di Munchausen"** resa famosa dal romanzo di **Rudolf Erich Raspe** - e poi da innumerevoli film - sarebbe avvenuta durante l'assedio di una fortezza ottomana.

Giocando con una palla, un pallone o una pallina si inventano tante attività divertenti e piacevoli, che in alcuni casi diventano sport: alla base c'è la relazione e la conoscenza. Per l'Uisp il gioco è molto importante: la pratica e l'immaginario dei bambini, ma non solo il loro, significano esplorazione dell'ambiente e delle proprie competenze. Il gioco è un'avventura che dura per tutta la vita: *"Tutti i grandi sono stati bambini una volta. (Ma pochi di essi se ne ricordano.) Perciò correggo la mia dedica: A **Léon Werth** quando era un bambino"*. Scriveva così **Antoine de Saint-Exupéry** ne *Il Piccolo Principe*, quasi giustificando ai suoi piccoli lettori il fatto di aver dedicato il suo libro ad un adulto, il suo caro amico Léon.

Si può giocare con la fantasia, perchè quella palla assomiglia alla terra, e accarezzare l'immagine che ebbe

Juri Gagarin, il primo uomo nello spazio:
"Da quassù la Terra è bellissima. Senza frontiere né confini".

Così come si può giocare col tempo: Cronache marziane (The Martian Chronicles) è una raccolta di ventotto racconti di fantascienza di **Ray Bradbury**, legati fra di loro dal tema comune della futura esplorazione e colonizzazione del pianeta Marte. Il suo libro, scritto e pubblicato nel 1950, parte dal gennaio 1999 e arriva sino all'ottobre 2026 (il mese scorso!... pensate che idea di futuro c'era nel 1950):

"C'era come un odore di tempo, nell'aria della notte. E che odore aveva il tempo? Odorava di polvere, di orologi e di gente. E che suono aveva il tempo? Faceva un rumore di acque correnti nei recessi bui di una grotta, di voci querili, di terra che risuonava con un tonfo cavo sui coperchi delle casse e battere di piogge. E che aspetto aveva il tempo? Era come neve che cade in silenzio in una camera buia, o come un film muto in un'antica sala cinematografica, cento miliardi di facce cadenti come palloncini di Capodanno". E con il trascorrere del tempo, tutto passa. Anzi, rotola.