

## Il Cantuun di Helvetiq

Rossocrociato al 100% "Cantuun" è un gioco veloce, divertente ed educativo per giocatori dai dieci anni in su. Un gioco da tavola avventuroso attraverso i 26 cantoni svizzeri, creato da Hadi Barkat e Sebastien Pauchon, con le illustrazioni di Nathalie Rais. Barkat è il "papà" di "Helvetiq" il gioco svizzero dedicato alla procedura di naturalizzazione più venduto nel Paese.



**VINCITORI E VINTI**  
"Oltre alla socializzazione i bambini imparano a gestire in modo sano la vittoria, senza prevaricare sull'avversario"



**GLIPSICOLOGI**

## “I RAGAZZI IMPARANO A RISPETTARE REGOLE PRECISE”

**D**i primo acchito, per un ragazzino, un "banale" gioco da tavolo non ha certo l'appeal seducente e sensoriale del videogame digitale, magari con suoni in surround e visione tridimensionale. Tuttavia, quando "scopre" il tavoliere è difficile che lo dimentichi. Socializzazione, aggregazione, inserimento, integrazione, flessibilità; gli psicologi usano parole grosse, ma è vero che l'esperienza con tavoliere, pedine, dadi e carte da gioco trasferisce il rapporto con i coetanei dall'esperienza virtuale a quella reale. "I giochi di società sono unanimemente riconosciuti come un forte momento aggregante per tutti i bambini - conferma lo psicologo Fabio Leoni, ispettore scolastico delle scuole d'infanzia e elementare, curatore, tra l'altro, dello studio cantonale sulla dislessia nella scuola primaria -. Certo, inizialmente appaiono meno attrattivi rispetto ai videogames, ma dopo il primo approccio l'esperienza è entusiasmante. Oltre alla socializzazione i bambini scoprono il rispetto delle regole, perché questi giochi

me, anche perché c'erano ben poche alternative, videogames o tablet ancora poco conosciuti. "Forse è esagerato dire che sono i bambini, quando riscoprono i giochi da tavolo, a reintrodurli in famiglia, ma è vero che anche i genitori grazie a questi passatempo hanno recuperato il vissuto domestico - commenta Floriano Moro, psicologo e docente del dipartimento Formazione e apprendimento della Supsi di Lugano -. I giochi da tavolo, comunque, si confermano un buon sistema aggregativo, un buon mediatore familiare e non solo visto che sempre più spesso anche l'aspetto scolastico utilizza strategie formative affidate all'aspetto ludico. I ragazzini sono sicuramente più coinvolti e questi giochi di gruppo aiutano anche a mediare le relazioni emotive. Sono pure utili per imparare a 'vincere', senza prevaricare e umiliare gli avversari".

Tuttavia, Moro, pur riconoscendo le qualità aggregative e socializzanti dei giochi da tavolo non punta alcun dito accusatore nei confronti dei giochi

**Fabio Leoni:**  
"I bambini scoprono l'interazione, la possibilità di elaborare strategie"

**2-3.000**

**NUOVI TITOLI**  
Ogni anno vengono proposti tra i due e i tremila nuovi titoli di giochi da tavolo e di società



**Floriano Moro:**  
"I figli si allenano a future competenze. I genitori recuperano il vissuto domestico"

**60,5**

**MILIARDI DI FRANCHI**  
È la stima, dell'ultimo anno, del mercato mondiale dell'industria dei videogames (65 miliardi di dollari)

hanno delle regole ben precise, ma anche l'interazione, la possibilità di elaborare strategie anche comuni. Dopo una comprensibile resistenza iniziale basta un campo giochi estivo, ritrovarsi a giocare in gruppo per scoprire un universo". Paradossalmente sono i bambini stessi, poi, che "contagiano" i genitori proponendo a casa lo stesso gioco da tavolo. Genitori a loro volta già più avvezzi a giocare sul display dello smartphone o con la console dei videogames. Fino ad una generazione fa era consuetudine domestica aprire un tavoliere in salotto e giocare tutti insieme

elettronici o di strumenti altamente sofisticati, come tablet e smartphone, sempre più utilizzati come "giocattoli" dagli adolescenti. "Non ho nessuna intenzione di demonizzare i giochi, e ce ne sono di buoni, che si possono ad esempio fare con l'iPad - spiega lo psicologo -. Del resto viviamo una socialità sempre più indiretta, ed è evidente come i ragazzini si trovino a loro agio sui social network. Il gioco, storicamente, in fondo è sempre stato una preparazione alla vita da adulti; ecco, forse i nostri figli si stanno semplicemente allenando online alle competenze del futuro".

## DIARIO

GIUSEPPE ZOIS



## Quel vizio dilagante di dire parolacce

Caro Diario, con la scusa che ormai le dicono tutti, sentiamo e ripetiamo a nostra volta parolacce. Una volta erano un'arma di difesa del popolo contro la classe dominante. Ora sono diventate le nuove virgole nel gergo quotidiano. Il turpiloquio dilaga ovunque e pare non ci sia più argine capace di contenere la marea montante, su cui galleggia di tutto. Ondate di spazzatura. Nessuno si scandalizza per un'uscita, "una tantum". Quando ci vuole, ci vuole. Ma ormai non si formula più una frase senza rinvio a funzioni fisiologiche, organi sessuali, volgarità infinite e gratuite. Sono la nuova normalità, in un periodare greve, perché così fan tutti. Anche chi non è proprio un oxfordiano si trova talora a disagio per il morbo che affligge la capacità di esprimersi con proprietà di termini e senza sconfinamenti, diventati un conformismo.

IN PASSATO erano famosi i "caraduu da Mérat", i carrettieri di Meride che, forzati di un mestiere durissimo, ne "tiravano giù" da mattina a sera e fors'anche di notte. Il loro primato è andato perso, travolto dalle nuove tendenze. A

proposito, una volta si impreca contro il cielo e i suoi abitatori; ora, segno dei tempi e del tramonto del sacro, si è passati al corpo. Una ricerca linguistica recente dice che il vocabolario del cittadino medio è molto ridotto e che la ricchezza del lessico utilizzato dalla maggioranza delle persone è di una povertà impressionante. Le cause sono individuabili nella scarsissima propensione alla lettura (viviamo non a caso l'apoteosi dell'immagine). Il primo, pessimo esempio viene ancora una volta dalla tv, fatta soprattutto di chiacchiere e di fatto sempre più incapace di irrobustire il pensiero, e di conseguenza, il linguaggio, dei teleutenti. La stessa ricerca ha accertato che il 25-30 per cento del gergo in uso è costituito - senti, senti - dalle parolacce.

GLI PSICOLOGI sostengono che il triviale odierno è uno dei tanti modi maldestri con cui ragazzi e adolescenti cercano di "fare branco", perché sono in crisi di identità. Ma che dire degli adulti che riconducono ogni situazione ed ogni persona a poche parole oscene, che "amalgamano tutto verso il basso"? Aggressività, violenza repressa, ma anche tanto vuoto, mancanza di ogni forma di rispetto tra genitori e figli, docenti e studenti, politici tra loro e con chi osa criticarli: è una piena limacciata che tracima dappertutto. Non riusciamo a renderci conto che il deterioramento della parola e l'insulto rendono impossibile una conversazione civile e bloccano ogni ragionamento, ogni dialogo. La forza della ragione è sopraffatta da quella della rozzezza. Senza voler essere patetici, siamo ai... muscoli del pensiero debole: che è spia di un manco di intelligenza e di stile.



coordinatrice di TaTout e responsabile del progetto Gaya di Viganello-. È un corso di autoprotezione, un gioco contro il bullismo dove prevale la parte ludica, ed è elaborato in due gruppi: dai 6 ai 10 anni della scuola elementare, dagli 11 ai 14 anni delle medie. Sono giochi di ruolo ideati da noi, che insegnano giocando come bypassare le provocazioni e non a caso le ambientazioni rispecchiano le situazioni reali: la scuola, la classe, il parco giochi, i campetti sportivi. Non solo divertono, ma coinvolgono pienamente i ragazzini felici di riscoprire le proprie risorse". Ovviamente la scuola TaTout Ticino ha anche come scopo quello di associare i genitori al progetto, perché possano mettere in pratica i principi e gli esercizi di prevenzione alla violenza nel quotidiano. Insomma, anche i "grandi" vanno incoraggiati con un gioco di ruolo ad accompagnare e valorizzare i loro figli.