

**Abstract:** *L'Aurice, attraverso una lettura della Carta Costituzionale, evidenzia i diversi aspetti giuridico-costituzionali dell'attività ludica.*

Uno degli articoli con la maggiore portata innovativa della ventennale Convenzione Internazionale sui diritti dell'infanzia è l'art. 31, relativo al diritto al gioco, in cui s'è specificato per i minori d'età il contenuto del previgente art. 24 della Dichiarazione Universale dei diritti umani e si è superato l'ambito ristretto dell'art. 7 par. 2 della Dichiarazione dei diritti del fanciullo del 1959..

Nella plurivalenza del gioco s'incluse anche il suo rilievo costituzionale, ossia il suo inserimento nell'alveo della nostra Costituzione, aspetto forse sino ad ora negletto.

Il gioco, da sempre considerato palestra mentale e di vita (uno dei significati del latino *ludus* era scuola, elementare o dei gladiatori), lo è certamente per la democrazia e per il lavoro (art. 1 Cost.), mediante il rispetto delle regole del gioco e l'impegno che comunque comporta.

Contribuisce alla socialità e socializzazione, allo svolgimento della personalità e alla solidarietà (art. 2 Cost.); il primo gioco che ingloba tutti gli aspetti dell'art. 2 e le fasi dello sviluppo della persona, da quello fisico-motorio a quello etico-normativo, è la palla.

Fa sperimentare l'uguaglianza, la rimozione degli ostacoli e l'effettiva partecipazione (art. 3 Cost.), quella partecipazione già rimarcata nel suddetto art. 31 in cui si legge che il fanciullo ha il diritto di partecipare liberamente e, poi, pienamente alla vita culturale ed artistica, fondamentale per poter divenire cittadino (il cui etimo è proprio "insediarsi").

Con alcuni giochi, da quelli circensi a quelli sportivi, che sono delle vere professioni, si concorre al progresso materiale o spirituale della società (art. 4 Cost.).

Esso è anche un elemento culturale (non a caso nel succitato art. 31 della Convenzione è usato tre volte l'aggettivo "culturale"), che fa parte del patrimonio storico e artistico della Nazione (art. 9 Cost.). Si pensi alle numerose manifestazioni ludiche diffuse in tutta la Penisola, dalla partita di scacchi viventi a Marostica alla Giostra del Saracino ad Arezzo, che sono anche fonte di turismo.

Tanto a livello locale quanto a livello internazionale, il gioco promuove l'educazione alla pace (art. 11 Cost.); i giochi olimpici sono nati nell'antica Grecia proprio con questo scopo.

Il gioco consente altresì l'espressione e l'educazione di ogni forma di libertà, da quella personale (art. 13 Cost.) passando per quella di riunione (art. 17 Cost.) e quella di associazione (art. 18 Cost.) sino a quella di manifestazione del pensiero (art. 21 Cost.).

Il gioco è pure uno degli imprescindibili momenti educativi da vivere e condividere nel rapporto genitori- figli (art. 30 Cost.), soprattutto per evitare le possibili insidie e gli effetti "autistici" di videogiochi ed Internet.

Favorisce il benessere di ogni individuo (art. 32 Cost.), perché, come recita il famoso aforisma del poeta cileno Pablo Neruda, "il bambino che non gioca non è un bambino, ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre il bambino che ha dentro di sé". Senza dimenticare che in campo sanitario il gioco è efficace strumento di diagnosi (si ricordino, per esempio, le applicazioni di Melanie Klein nella psicoanalisi infantile), di catarsi e di terapia (da cui la ludoterapia, congiuntamente all'arteterapia e ad altri filoni terapeutici affini).

Da tutti è riconosciuta la sua rilevanza didattica (art. 33 Cost.), per cui si parla di metodologia ludica e ludiforme. Recentemente, fra le numerose esperienze, oltre ai giochi linguistici si vanno intensificando i giochi matematici per rendere meno ostica la disciplina della matematica (per la quale si parla anche di "giochi pre-matematici" da intraprendere già in famiglia, cogliendo tutte le "opportunità matematiche" nella quotidianità). Il gioco, dapprima presente nell'oggi chiamata scuola dell'infanzia e in alcuni metodi pedagogici (tra cui quello Montessori e quello Steiner), è entrato a pieno diritto nella scuola. Fra l'altro, nelle Indicazioni per il curriculum per il primo ciclo d'istruzione del 2007, nell'area matematico-scientifico-tecnologica, si dice: "Soprattutto nella scuola primaria si potrà utilizzare il gioco, che ha un ruolo cruciale nella comunicazione, nell'educazione al rispetto di regole condivise, nell'elaborazione di strategie adatte ai contesti".

Infine, con le attività ludiche, la scuola concretamente si rende aperta a tutti (art. 34 Cost.), perché "il gioco e lo sport sono, infatti, mediatori e facilitatori di relazioni e "incontri". In questo modo le varie forme di diversità vengono riconosciute e valorizzate e si evita che le differenze si trasformino in disuguaglianze" (dalle menzionate Indicazioni per il curriculum). L'uso del vocabolo mediatori in questo testo è significativo perché evidenzia che finalmente la scuola, anche tramite il gioco, si fa promotrice della cultura della mediazione come auspicato nella conclusione del documento intitolato "Per una mediazione a misura di bambini" redatto a seguito di un incontro promosso dall'UNICEF Italia nel 2005.

La ludicità (da non confondere con la giocosità) è una componente essenziale della "persona umana" (locuzione usata in due degli articoli più importanti della nostra Costituzione, 3 e 32) attraverso cui si sviluppa l'*homo ludens*<sup>[1]</sup>, inteso sia come singolo che come intera umanità, tanto che l'ultimo secolo è considerato il secolo della ludicità.