

Un gioco per ogni stagione.

La cultura ludica dei bambini Fulbe nel nord del Benin¹

Emilia Licitra

emilia.licitra@gmail.com

Introduzione

Gli esseri umani si rapportano con il proprio ambiente in maniera diretta: attraverso i loro corpi e sensi, gli uomini e le donne interagiscono con la materialità sensoriale del mondo (Howes 2005; Hitchings and Jones 2004; Le Breton 2006; Mason and Davies 2009; Merleau-Ponty 1964). L'apprendimento si può definire come un processo che coinvolge "l'intero organismo nel suo ambiente" (Ingold 2000, p. 19), e non consiste semplicemente nell'acquisizione di informazioni trasmesse da una generazione all'altra. Inoltre, l'apprendimento non è solo un'esperienza soggettiva ma si sviluppa e si riproduce all'interno di *comunità della pratica* (Pink 2009), ed è incorporato in interazioni sociali e scambi intergenerazionali (Christensen and James 2000; Hsu and Harris 2010; Pink 2009; Heckler 2009).

In questo contesto, il gioco può essere considerato come una delle più importanti modalità attraverso cui i bambini imparano e s'inseriscono nel mondo (Vandermaas-Peeler 2002). Attraverso il gioco, i bambini imparano come usare i loro corpi e fare esperienza dei sensi (Meire 2007), e specialmente il gioco all'aperto (*outdoor play*) aiuta a sviluppare le abilità motorie e la coordinazione (Fjørtoft 2004), favorisce la salute dei bambini (Lindstrand 2005), e rende i bambini consapevoli dell'ambiente che li circonda (Valentine, 2004). Giocare significa, spesso, imitare la vita e le attività degli adulti e dei bambini più grandi: questo favorisce l'apprendimento cognitivo e sociale; aiuta a sviluppare delle capacità di risoluzione dei problemi, permette lo sviluppo della socialità e delle abilità di cooperazione e l'integrazione sociale nella propria comunità (Stone and Lozon 2004; Spittler and Bourdillon 2012).

Inoltre, i giochi e i giocattoli sono strettamente connessi ai significati e alle categorie culturali della società in cui sono stati creati (Callois 2001; Huizinga 1955). A causa di questa relazione con la cultura, il gioco può servire come strumento per conoscere gli altri, in quanto non si parla solo di un giocattolo. Infatti, un giocattolo viene presentato nel suo contesto e ciò permette di raccontare le percezioni culturali di quel popolo (in cui è stato costruito quel giocattolo), dei mestieri, dell'ambiente fisico, sociale e culturale in cui i bambini vivono, e dei ruoli sociali maschili e femminili. Ma questo è solo il primo step: bisogna andare oltre il multi-culturalismo. Non basta semplicemente conoscere l'altro, un altro che rimane distante da noi, che non ha nulla a che fare con noi. Bisogna usare queste conoscenze e giochi per mettere in discussione le proprie categorie culturali, per interagire con gli altri. In questo senso, i giochi e i giocattoli possono ricoprire un ruolo chiave nell'educazione interculturale, che si caratterizza come un'educazione dell'interazione piuttosto che dell'integrazione. L'UNESCO (2005) ha definito l'interculturalità come "*the existence and equitable interaction of diverse cultures and possibility of generating shared cultural expressions*

¹ Molte tematiche di questa ricerca sono state anche esaminate in un altro mio articolo in inglese: Licitra, E., *Play and Learning in Benin*. In Evans, B., Horton, J., Skelton, T., (eds.), 2016. *Play and Recreation, Health and Wellbeing*. Series Geographies of Children and Young People, Volume 9, Singapore: Springer, p.337-366.

through dialogue and mutual respect” (l’esistenza e l’interazione equa tra culture diverse e la possibilità di generare espressioni culturali condivise attraverso il dialogo e il mutuo rispetto). L’interculturalità non è una metodologia o un tipo di pedagogia, ma è piuttosto un modo di pensare, un approccio alla diversità, e permette di sviluppare una mente critica e una sorta di decentralizzazione. Bennett (Bennett and Bennett 2004) parla di “*intercultural sensitivity*”, una sensibilità interculturale, secondo cui la propria cultura non è l’unica interpretazione del mondo. Questa sensibilità non è una capacità innata, ma si sviluppa attraverso un tipo di educazione che si basa su un rapporto di reciprocità con gli altri. Per andare oltre l’esotismo e il multiculturalismo, i progetti di educazione interculturale dovrebbero focalizzarsi su ciò che unisce gli esseri umani e non solo sulle differenze. In questo contesto, il gioco può essere un perfetto strumento unificante e un ponte tra diverse culture e un mezzo per riflettere su diversi temi sociali e attuali. Jean-Pierre Rossie (2008) ci mostra bene tutto questo. Ha utilizzato le sue ricerche sulla cultura ludica e sui giocattoli dei bambini del nord Africa e del Sahara in un progetto di educazione all’intercultura e alla pace, rivolto a un gruppo di bambini di età prescolare in Belgio. L’antropologo ha trovato che i bambini vengono bene stimolati dagli esempi dei giocattoli costruiti dai bambini marocchini, fino a creare loro stessi dei giocattoli con materiale di riciclo. Inoltre, Rossie ha anche sottolineato la forza dell’approccio interculturale al gioco per promuovere un’immagine positiva dei bambini del terzo mondo, e che il gioco può essere usato come un mezzo per l’educazione alla pace.

Il presente capitolo desidera fornire utili spunti per progetti di educazione interculturale che usano il gioco come strumento unificante, a partire dalla descrizione e analisi della cultura ludica e dei giocattoli dei bambini Fulbe (sing. Pullo), sulla base di una ricerca etnografica² condotta presso gli agropastori Fulbe nel nord del Benin (per ulteriori approfondimenti su questo popolo si veda Bierschenk and Le Meur 1997; Bierschenk and Forster 2004; Hampshire 2004). Il termine “bambini” usato in questo capitolo si riferisce alle percezioni locali sull’infanzia nella società Fulbe. Tra i Fulbe del Benin, come in molte società rurali in Africa, l’età non viene conteggiata, ed è il matrimonio (soprattutto per le ragazze) ciò che segna il passaggio dall’infanzia all’età adulta. C’è da precisare però che i Fulbe riconoscono anche una distinzione tra i bambini (*sukaabe*) e gli adolescenti (m. *alwasiijo*, f. *gatoool*). In linea generale, gli adolescenti differiscono dai *sukaabe* (oltre che per lo sviluppo fisico e mentale) dal fatto che non giocano più, e partecipano spesso alle feste e danze serali, si vestono in modo diverso indossano molti gioielli. Così, i bambini coinvolti in questa ricerca sono i *sukaabe*, i bambini che vanno dai 2 ai 12 anni circa. Si tratta di bambini che solitamente non frequentano la scuola³, nel mio campione di ricerca solo 4 bambini di cui una femmina andavano a scuola e sapevano parlare il francese, la lingua coloniale in Benin. La loro unica fonte di formazione

² Le descrizioni in questo capitolo si basano su dati empirici che ho raccolto da Giugno 2012 ad Agosto del 2013 nella zona rurale del comune di Péhunco nel nordest del Benin, nel contesto di una più ampia ricerca etnografica di dottorato in Antropologia Culturale presso l’Università di Durham, UK. Le descrizioni e i dati qui riportati in questo capitolo sono stati ottenuti tramite metodologie come l’osservazione partecipante, interviste semi-strutturate, walking-tour, focus-group, interviste con foto- e video-stimolo, e conversazioni informali con i membri di 8 villaggi Fulbe (70 adulti e 150 bambini). I bambini e gli adulti Fulbe sono stati coinvolti nel processo di ricerca usando una metodologia multisensoriale, un approccio che enfatizza la multisensorialità dell’esperienza dei processi di apprendimento sia dei partecipanti alla ricerca sia dell’etnografo.

³ Il tasso di analfabetizzazione presso le comunità Fulbe in Benin è stimato intorno al 97%, e in media in ogni villaggio Fulbe 1 su 15 bambini frequenta la scuola (Bierschenk and Forster 2004).

è un'educazione di tipo informale all'interno della propria comunità; in più alcuni maschi hanno anche una formazione religiosa (islamica) individuale sempre all'interno del villaggio e non in scuole coraniche, con un maestro (nominato *alfà* in fulfulde, dall'arabo *al-faqih*, giureconsulto), considerato dalla comunità come colui che conosce il Corano, che dirige le preghiere e autorizzato ad insegnare a degli allievi.

Questo studio intende, inoltre, contribuire alla letteratura sociologica e antropologica sull'infanzia che riconosce l'importanza delle voci dei bambini così come delle relazioni intergenerazionali.

La letteratura sui Fulbe presenta pochi studi sull'infanzia, e non ci sono ricerche che hanno trattato il tema dei giochi e giocattoli di questi bambini. Gli studi che hanno coinvolto i bambini Fulbe sono principalmente incentrati sulle pratiche di nutrizione e cura dei bambini, specialmente i neonati (Johnson 2000; Regis 2003; Riesman 1992). Essi hanno messo in luce la grande attenzione e cura che i genitori e l'intera comunità Fulbe donano al neonato, e hanno evidenziato come i bambini siano altamente considerati in questa società specialmente nei primi due anni di vita (Riesman 1992). L'approccio metodologico di questi studi è troppo focalizzato sul punto di vista degli adulti e sulle loro pratiche, mentre i bambini sono semplicemente coloro che ricevono e non gli attori sociali, esperti, e agenti attivi delle loro vite (Prout in Christensen & James, 2000; Alderson 2001; Clark and Moss 2008).

Sulla scia della *United Nations Convention on the Rights of the Child* (UNCRC, United Nations General Assembly 1989) che ha prodotto un cambiamento nella prospettiva sullo status dei bambini nella società, si è verificato un cambio di paradigma anche negli studi sociali sui bambini (James and Prout 1997). Quando il paradigma della psicologia dello sviluppo era dominante negli studi sui bambini, l'infanzia e i bambini venivano studiati attraverso i punti di vista e le percezioni degli adulti che se ne prendevano cura. In questo contesto, i bambini sono stati considerati come semplici *vasi vuoti che attendevano di essere riempiti con i saperi degli adulti* (Prout in Christensen and James 2000). Specialmente in seguito al UNCRC, i bambini hanno incominciato ad essere visti come soggetti e partecipanti piuttosto che come oggetti, e come "esseri" e non "in divenire" (Clark and Moss 2008), e la ricerca "con" i bambini e non solo "sui" bambini è divenuta una pratica comune. Questa prospettiva bambino-centrica vede i bambini come possessori di caratteristiche cognitive e di sviluppo sociale distinte rispetto a quelle degli adulti. Alcuni studi, appartenenti in particolare alla disciplina antropologica, si focalizzano sullo studio e comprensione del mondo sociale dei bambini, e negano però le differenze tra le generazioni e il problema delle relazioni di potere (Mayall in Christensen and James 2000). Un recente approccio considera i bambini anche come ricercatori attivi (o co-ricercatori) in quanto membri di una comunità e non solo come consumatori di un prodotto. Questo tipo di studi ha superato la dicotomia adulto-bambino e cerca di conoscere i bambini nei loro contesti (Christensen and James 2000). Holloway (2014) suggerisce agli studiosi (in particolare ai geografi) interessati ai bambini di non focalizzarsi sul mondo dei bambini in modo isolato, piuttosto di considerare i bambini come attori sociali e anche come categoria sociale e di esplorare la loro posizione all'interno dei vasti contesti di relazioni sociali.

In questo capitolo, il concetto di infanzia e di bambini sono stati analizzati sia dal punto di vista degli adulti sia dei bambini. Nelle pagine seguenti, verranno descritti le dinamiche di apprendimento dei bambini Fulbe, le percezioni sull'educazione e sul gioco secondo gli adulti. Inoltre, verrà mostrato come queste idee influenzano anche le percezioni dei bambini su se stessi e sulle loro attività ludiche (come, quando, con chi, e dove le attività di gioco debbano essere vissute). Nella presente ricerca i bambini Fulbe hanno articolato sia come il gioco si inserisce nelle loro vite e quali significati attribuiscono alle loro attività. Segue una descrizione delle principali attività di gioco dei bambini Fulbe, con particolare attenzione alla differenziazione sessuale durante il gioco, la stagionalità dei giochi, e la relazione che instaurano con la natura (savana) attraverso il gioco all'aperto. Grazie al fatto che i bambini trascorrono la maggior parte della loro vita e attività di gioco all'aperto, i bambini Fulbe hanno la consapevolezza che ogni stagione e spazio naturale offre diversi materiali naturali per costruire giocattoli e inventare nuovi giochi, da qui il titolo *Un gioco per ogni stagione*. L'articolo si conclude con alcune riflessioni e conclusioni sul ruolo del gioco nell'educazione interculturale.

Il gioco come “modo di educarsi da sé”

Gli adulti Fulbe, coinvolti nella ricerca etnografica, hanno descritto i bambini (*sukaabe*, sing. *suka*) come gli *awdiiri* (sing. *awdii*) della famiglia: gli *awdiiri* sono i semi conservati per la semina della prossima stagione. Dunque, i bambini rappresentano il futuro, la speranza di una comunità. Nelle percezioni dei Fulbe, i bambini sono anche “*coloro che non sanno nulla*”. Fin dalla nascita, devono imparare a conoscere il mondo e la vita della loro comunità, e lo fanno attraverso il gioco e collaborando con i genitori nelle attività lavorative.

Nella cultura dei Fulbe, gioco (*fijo*) e lavoro (*golle*) non sono sempre opposti (ciò dipende principalmente dall'età⁴). Il lavoro rappresenta un mezzo attraverso il quale il bambino contribuisce nel presente all'economia domestica, si assume delle responsabilità, si sente parte di una comunità. Esso è anche un'importante modalità d'apprendimento dei mestieri dei genitori, e dunque permette ai bambini di prepararsi al futuro di donne e uomini Fulbe adulti. Tuttavia, i bambini Fulbe hanno detto che il vero lavoro del bambino è giocare (“*golle sukaabe e fijo*”). *Fijo* rappresenta per i Fulbe, sia adulti sia bambini, l'aspetto principale dell'identità del bambino e uno strumento importante per apprendere e inserirsi nel mondo (fisico e sociale).

“Il gioco è un modo di educarsi da sé; è un divertimento del bambino che imita le attività degli adulti. Esso è un tipo d'apprendistato di base. [...] Il gioco di finzione è una benedizione per i bambini. È un modo per imparare da soli. Il gioco è una perdita di tempo se è l'adulto a farlo, ma è fondamentale per il bambino. Solo

⁴ Prima dell'inizio dell'apprendistato guidato dai genitori, i bambini, sia maschi sia femmine, trascorrono molto tempo giocando o coniugando il gioco con il lavoro: per esempio, accompagnano le sorelle maggiori nella raccolta delle erbe alimentari o aiutano le proprie madri durante la preparazione dei pasti portando qualche utensile da cucina o piccole bacinelle d'acqua. L'apprendistato guidato dai genitori ha inizio solitamente quando il bambino ha l'età di 6/7 anni. Ma dato che i Fulbe non contano l'età cronologica, i bambini non iniziano tutti nello stesso momento o alla stessa età come avviene nell'educazione di tipo formale, come nel sistema scolastico. Ci sono diversi fattori che influiscono e rendono il contesto della ricerca più vario e dinamico come per esempio la configurazione familiare e la necessità di far lavorare un bambino. Due fattori molto importanti che influenzano l'inizio dell'apprendistato sono la maturità fisica e cognitiva e lo sviluppo di qualità morali del singolo bambino e il suo modo di rapportarsi con gli adulti.

perché è un divertimento, non significa che dobbiamo trascurarlo! Non si tratta solo di giocare, ma ci sono anche gli spiriti!”(Ibrahim, capo villaggio di Péhunco Gah).

“Giocare è fondamentale. Se il bambino non gioca, egli/ella non sarà intelligente o non imparerà i lavori velocemente” (Un padre del villaggio di Boussarou).

“Il gioco è il lavoro del bambino, che insegna a diventare l’adulto del futuro” (Una madre del villaggio di Famberekou).

Il gioco, dunque, ricopre un ruolo chiave nelle idee e pratiche educative e di trasmissione del sapere nella comunità dei Fulbe di Péhunco. La parola Fulfulde per dire educazione è *enkollital*, che letteralmente significa “mostrare”, “indicare la retta via”. Secondo i Fulbe, l’educazione, intesa dunque come la pratica del mostrare da parte dei genitori o altri, ha due funzioni: (1) la trasmissione dei principali valori ed etica del popolo Fulbe, e (2) “mostrare nella pratica” (apprendistato guidato dai genitori) le attività e i mestieri della comunità e, dunque, trasmettere i saperi e le tecniche che riguardano la nutrizione e la cura della mandria, le attività agricole ai maschi, e le pratiche gastronomiche, la conoscenza delle piante alimentari, le pratiche di cura dei neonati, e le attività di cura della casa alle femmine⁵. Nonostante dal punto di vista linguistico appaia in primo piano il ruolo dell’adulto che mostra, nella realtà di tutti i giorni l’accento è sull’imparare – e dunque sull’osservare, ascoltare, sperimentare ed esercitarsi – e non sul mostrare, sul trasmettere. Il genitore deciderà il momento di iniziare l’apprendistato, di “mostrare”, in base alle qualità (virtù e abilità) del bambino, al suo interesse per il lavoro e al suo modo di rapportarsi con l’adulto. Al bambino è data la possibilità di imparare da sé attraverso la pratica (*learning by doing*), di commettere errori e provare nuovamente, sviluppando e perfezionando così i propri sensi e le capacità manuali, mentre “il ruolo degli adulti è semplicemente quello di rinforzare le idee del bambino”, come disse una madre Pullo intervistata. Questi aspetti rendono un/a bambino/a Pullo più attivo/a e centrale in questa idea di educazione, dove l’adulto si sostituisce raramente al bambino.

Bisogna precisare (anche se in questa sede posso solo fare un piccolo accenno) però che se da una parte viene favorita l’autonomia del bambino nell’imparare facendo, dall’altra siamo in una società dove i pensieri, i sogni, i desideri dei bambini non sempre vengono ascoltati e soprattutto esauditi se non conformi al modo di vivere agro-pastorale, e dove nei casi di bambini molto ribelli e disobbedienti, alcuni adulti⁶ ricorrono a pratiche e punizioni violente piuttosto che al dialogo. I bambini da parte loro non amano i metodi violenti, ma alcuni di loro credono che questi favoriscano l’apprendimento perché il bambino obbedisce più rapidamente al genitore, a causa della paura di essere picchiato.

⁵ Queste due funzioni vanno di pari passo nella vita quotidiana dei bambini Fulbe fin dai primi anni della loro vita. Durante l’apprendimento dei mestieri e dei saperi della comunità, i bambini sviluppano non solo competenze manuali ma anche qualità morali e valori etici che a loro volta favoriscono l’apprendimento e la crescita come uomo e donna Pullo, dato che avvengono all’interno di una relazione.

⁶ Non tutti gli adulti sono a favore di metodi violenti per educare i propri figli, affermando che il rispetto non si ottiene con la paura, ma piuttosto la pazienza, l’amore e la gentilezza attraggono più facilmente il bambino verso l’adulto.

In questa forma d'educazione in cui il lavoro principale è affidato ai bambini stessi, il gioco (senza l'interferenza dell'adulto) rappresenta, dunque, secondo sia i bambini sia gli adulti intervistati, uno dei modi più importanti per apprendere ed, inoltre, esso favorisce l'apprendistato guidato dai genitori (madri per le femmine, padri per i maschi). Il gioco risponde ad entrambe le due funzioni educative appena menzionate. Le madri e gli anziani Fulbe ritengono che attraverso il gioco: a) il bambino impari a crescere fisicamente, socialmente e cognitivamente come una bambina Pullo o un bambino Pullo; b) il bambino impari i mestieri degli adulti.

Secondo un gruppo di 12 bambini Fulbe del villaggio di Péhunco Gah (con cui ho lavorato più tempo e approfonditamente, ma il cui pensiero è condiviso anche dai bambini degli altri otto villaggi), occorre che nel gioco ci siano e vengano rispettate determinate condizioni, situazioni e regole. Tutti elementi che i bambini hanno enunciato nella forma di "consigli per giocare bene":

1. QUANDO IL PAPÀ COMPRA I GIOCHI E LI PORTA A CASA, TU DEVI GUARDARE BENE E CAPIRE COM'È FATTO QUEL GIOCATTOLO PER POI FABBRICARLO TU STESSO. BISOGNA PROVARE PIÙ VOLTE FINCHÉ NON RIESCI. QUEL GIORNO DIRAI A PAPÀ CHE NON HAI PIÙ BISOGNO DEI SUOI GIOCHI.
2. PER FABBRICARE I TUOI GIOCATTOLI, USA DEI MATERIALI SEMPLICI COME LA TERRA, LE SPIGHE, LE LATTE DI ALLUMINIO, E LE PILE PER FARE LE RUOTE.
3. È MEGLIO CHE I BAMBINI GIOCHINO DA SOLI SENZA ADULTI PER APPRENDERE MEGLIO. GLI ADULTI DEVONO FARE I LORO LAVORI. SE GLI ADULTI SONO PRESENTI DURANTE IL GIOCO E IL BAMBINO FA DEGLI ERRORI, IL GRANDE LO CORREGGE E FA AL SUO POSTO: QUESTA È LA FINE PER IL BAMBINO! QUANDO UN ALTRO GIORNO VORRÀ RIFARE QUEL GIOCO, NON SAPRÀ PIÙ COME FARE. INVECE, SE FA DA SOLO, PIAN PIANO CAPISCE, SBAGLIA E POI RIPRENDE DA DOVE AVEVA LASCIATO E ALLA FINE GLI/LE RIMANE IMPRESSO NELLA TESTA.
4. SE IL GRANDE È LÌ, MOSTRA IL SUO MODO DI GIOCARE E COSÌ I BAMBINI NON POSSONO PIÙ GIOCARE A MODO LORO. MA IL MODO DI GIOCARE DEI BAMBINI È L'UNICA MANIERA DI ESSERE LIBERI: PUOI FARE CIÒ CHE VUOI NEL GIOCO. INOLTRE LA MANIERA DEI GRANDI PUÒ ESSERE TROPPO DIFFICILE PER TE BAMBINO.
5. *UNE FU E WAKKATI MUNNU DU!* OGNI COSA HA IL SUO TEMPO! C'È UN GIOCO PER OGNI STAGIONE: LA NATURA OFFRE DIVERSI "UTENSILI DI GIOCO" IN DIVERSI MOMENTI DELL'ANNO E POI, CI SONO TEMPI PER GIOCARE TANTO E TEMPI PER AIUTARE DI PIÙ LA FAMIGLIA NEI LAVORI.

I bambini si rivolgono ai bambini "Bianchi", che erano stati da me descritti come sempre più dipendenti nel gioco dal mercato e pubblicità industriale e da giochi più virtuali, come proprietari di giocattoli più che come giocatori. L'indirizzarsi a qualcun altro non appartenente alla propria cultura ha permesso a questi bambini di riflettere su se stessi, sulle pratiche relative al gioco e all'educazione che vigono nella loro società, e di raccontare al ricercatore e poi ai bambini di un'altra cultura la loro cultura ludica e infine di spiegare i significati che essi attribuiscono al gioco, le loro priorità ed esigenze quando giocano. Dai cinque consigli sopra riportati emergono cinque aspetti del gioco dei bambini Fulbe che verranno approfonditi lungo tutto il capitolo e sono: 1) osservazione e inventiva; 2) uso di materiali "semplici" e riciclati; 3) gioco come apprendimento; 4) libertà e creatività del bambino; 5) stagionalità del gioco e conoscenza della natura.

Il gioco è follia: gli spiriti della savana come partner di gioco

Mentre nelle società occidentali, gli spazi e i momenti del gioco sono sempre più “colonizzati” dalla presenza, partecipazione e in un certo senso dominio degli adulti, per il popolo Fulbe questo è impensabile (idea condivisa anche dai popoli confinanti). Come appena enunciato nei 5 consigli, i bambini stessi hanno dichiarato l'importanza del giocare senza l'interferenza degli adulti. I bambini vogliono sentirsi liberi di giocare a modo loro, e di costruire da sé i propri giocattoli; essi non vogliono dipendere da giochi acquistati, che è una forma di dipendenza dagli adulti.

“È meglio che il bambino faccia lui stesso (i suoi giocattoli) perché i soldi sono difficili: se comprano tutto e poi si rompe e poi ancora comprano e ricomprano, e se il papà non ha più soldi? Loro rimangono senza i loro giochi! Se invece il bambino sa fare i suoi giochi, è libero!”(Focus-group con i bambini di Péhunco Gah).

Nella cultura Fulbe, il supporto dei genitori al gioco è indiretto. Gli adulti Fulbe sottolineano l'importanza del gioco con il gruppo dei pari, al fine di socializzare e imparare ad interagire con gli altri, mentre non considerano se stessi come compagni di gioco adatti ai loro figli, pertanto non sono coinvolti nel gioco, eccetto che con i neonati. Inoltre, nessuna madre e padre intervistato ha dato importanza alla pratica del giocare insieme ai propri figli come un mezzo per costruire e rafforzare la relazione genitori-figli.

Giocare con i bambini non è una buona cosa per un adulto Pullo: con la sola eccezione dei nonni⁷, un adulto che gioca con i bambini è di solito deriso e considerato pazzo, è una persona che spreca il suo tempo invece di dedicarsi al lavoro.

“Un bambino che gioca fa il suo vero lavoro. Un adulto che gioca spreca il suo tempo” (Gobijo, capo villaggio Somperarou).

Infatti, i giochi dei bambini sono descritti come “*najoje*”, follia: è un tipo di follia considerata giusta, adatta nel periodo dell'infanzia ma inopportuna e negativa per gli adulti. Questa follia è data dai *ginnaji*, gli spiriti della savana, che amano giocare con i bambini. I *ginnaji* sono amici dei bambini e si presentano (ma sempre invisibili) solo nel momento e luogo in cui i bambini giocano. I *ginnaji* sono stati descritti dagli adulti intervistati come una sorta di guardiani dei giocattoli. Essi proteggono i giocattoli e giocano essi stessi con questi oggetti; se un adulto dovesse distruggere uno di questi giocattoli, trascorrerà molte notti insonni perché questi spiriti lo inseguiranno e disturberanno nel sonno – affermano adulti e bambini partecipanti alla ricerca. Così se un bambino lascia un giocattolo per terra, in giro, i suoi genitori non lo prenderanno, né lo tratteranno male o butteranno via. Gli adulti possono spostare questi oggetti solo a patto che chiedano il permesso ai loro proprietari, ossia i bambini. C'è da fare una precisazione: i giocattoli di cui parliamo sono molto spesso oggetti di riciclo, o giocattoli costruiti dai bambini stessi con materiali naturali, e non giocattoli costosi comprati dai genitori. Questo permette meglio di capire il ruolo dei *ginnaji* e il rispetto che gli adulti hanno per questi oggetti, che non è certamente dovuto al valore economico di questi giocattoli.

⁷ I nonni o in generale le persone anziane sono considerati simili ai bambini e quindi possono giocare con loro: il bambino trova in suo nonno o nonna un alleato e non ha paura di lui o di lei come della madre e del padre.

Nel paragrafo precedente è stato affermato che i bambini vengono definiti come “coloro che non conoscono nulla”: durante il gioco i *ginnaji* hanno il compito di dare una direzione al bambino, di guidarlo verso le attività degli adulti, di aiutarlo a conoscere, a imparare i mestieri. Una madre, che ho intervistato, ha definito i *ginnaji* con un’immagine pastorale come “*duroobe sukaabe*”, ossia come “coloro che pascolano i bambini”. Come i pastori fanno con la propria mandria, i *ginnaji* guidano i bambini, mostrano loro il lavoro, li dirigono durante i giochi di imitazione e di finzione. Quando ho chiesto il motivo per cui i *ginnaji* dovrebbero essere interessati a proteggere i giocattoli, a guidare e giocare con i bambini, la risposta da parte degli adulti è stata unanime: gli spiriti della savana amano stare con i bambini perché, a differenza degli adulti, i bambini sono discreti, e con loro hanno in comune lo stesso lavoro, il gioco. Quando il bambino crescerà, e non giocherà più, gli spiriti lo abbandoneranno.

È difficile provare se questi spiriti esistano davvero, se giocano veramente con i bambini o disturbano nel sonno i genitori che distruggono i giocattoli. Il lavoro dell’antropologo non è provare la reale esistenza di alcuna divinità o presenza soprannaturale, ma quanto e in quale modo le percezioni culturali, e non solo, influiscono sulle vite e pratiche quotidiane delle persone. Nel caso dei Fulbe e dei *ginnaji*, risulta chiaro che grazie alla “presenza” di questi spiriti (o meglio al fatto di credere che questi spiriti siano presenti nel gioco), il gioco acquisisce più valore nella cultura dei Fulbe, e in particolare ne risulta un grande e reale rispetto da parte degli adulti verso i giocattoli dei bambini. Un’altra pratica conseguenza della credenza dei *ginnaji* riguarda i luoghi di gioco, dove i bambini giocano e come possono o devono trattare questi spazi. Grazie al credo della presenza dei *ginnaji*, gli adulti Fulbe lasciano numerosi spazi ai bambini per giocare, e dunque, i bambini possono liberamente lasciare i loro giocattoli in giro. A prima vista, un osservatore poco attento e che non conosce questa cultura ludica, potrebbe pensare che i Fulbe siano sporchi e disordinati a causa di questi “giocattoli-rifiuti” dispersi ovunque: pezzi di bottiglie, tappi, parti di vecchie batterie, scodelle di plastica e di *calebasse*⁸ rotti, e così via. In realtà, questi oggetti sono un segno che i bambini hanno giocato in quel posto, e che hanno ancora la fortuna di avere libertà e buoni luoghi per giocare (senza traffico, inquinamento, all’aperto e naturali).

Un gioco per ogni stagione e i luoghi dei giochi

I *ginnaji* sono gli abitanti della savana e gli alberi sono le loro case. Per giocare, i bambini scelgono spesso i luoghi vicini alla savana, all’ombra degli alberi, dietro le case, ma mai di fronte ad esse (ossia nel cortile centrale del villaggio) e raramente all’interno (giocano all’aperto anche in caso di pioggia) dove potrebbero essere visti dagli adulti, e conservano solitamente i propri giocattoli sotto o vicino agli alberi. Tutti luoghi in cui anche i *ginnaji* possono giocare con loro e proteggere i loro giocattoli. Dunque, i luoghi di gioco dei bambini Fulbe che verranno presentati in questo capitolo sono principalmente spazi naturali e all’aperto, e sono in particolare *ladde* (la savana), *ghesa* e *deme*, le aree coltivate attorno al *wuro* (villaggio dei Fulbe), e i sentieri che collegano i diversi villaggi dello stesso distretto. I bambini giocano anche vicino alle pozze d’acqua nella stagione delle piogge, o dove gli alberi creano degli spazi d’ombra. Tutti questi luoghi non sono mai troppo lontano dal *wuro* ma alla “giusta distanza”: non troppo lontano da poter raggiungere o essere

⁸ *Calebasse* in francese: è una varietà di zucca coltivata e/o acquistata dai Fulbe e usata come contenitori o stoviglie.

raggiunti dagli adulti velocemente in caso di grossi litigi o di incidenti, né troppo vicino da essere visti dai propri genitori mentre giocano.

Tutta la vita dei bambini Fulbe, non solo i giochi, si sviluppa “normalmente” all’aperto, ma ciò non è il risultato di una sorta di progetto pedagogico come accade oggi, sempre più, nelle nostre società industrializzate. Fin dalla nascita i bambini Fulbe passano la maggior parte del tempo all’aperto. Portato sulla schiena materna, il neonato entra in contatto direttamente con l’ambiente (naturale e sociale) e i suoi sensi sono continuamente stimolati. Questi bambini “portati” iniziano presto ad esplorare il loro ambiente con sicurezza e autonomia, poiché lo conoscono già. Quando incominciano a camminare, continuano ad accompagnare le loro madri ovunque esse vadano, e interagiscono attraverso i loro sensi con le materie prime, specialmente quelle usate dalle madri nelle loro attività.

Il vivere nella natura e il gioco all’aperto permettono ai bambini Fulbe di essere sempre a contatto stretto con la natura, di interagire con essa, di scoprire i ritmi della natura, di conoscere il ciclo delle stagioni, le materie prime e i luoghi dove si trovano e le attività ad esse correlate. Giocare nella natura e con la natura permette di conoscerla e questo significa spesso rispettarla e amarla, entrare in relazione con essa (Lindstrand, 2005; Meire, 2007) e riconoscerne la bellezza. I bambini Fulbe hanno la consapevolezza che ogni stagione e spazio naturale offra diversi materiali naturali e di sviluppare a partire da essi la propria creatività, per esempio fabbricando da sé i propri giocattoli e inventare nuovi giochi. Di conseguenza, ancora molto piccoli (circa 3 anni), i bambini Fulbe mostrano una notevole destrezza manuale e grazia nel maneggiare coltelli e anche maceti, qualcosa di impensabile in molte delle nostre società occidentali dove la percezione del rischio sta divenendo sempre più smisurata (Farné & De Agostini 2014).

Gli elementi e i materiali naturali usati dai bambini Fulbe possono essere raggruppati in tre principali categorie: (1) gli elementi naturali (acqua, vento e terra), (2) materiali di origine minerale (sabbia, argilla, **termiti**, pietre), e (3) materiale di origine vegetale (foglie, fiori, frutti, legnetti, alberi, spighe, ecc.). La maggior parte dei giocattoli costruiti con questi materiali non vengono mai conservati. Quando i bambini finiscono di giocare con essi, li buttano via. Alcuni di questi materiali non sono così duraturi, e inoltre c’è la consapevolezza da parte dei bambini che ogni cosa ha il suo tempo. Alla domanda “cosa pensi se potessi avere tutti i giocattoli e i materiali per costruirli durante tutto l’anno?”, la prima risposta è stata “*Welli! (Evviva!) Così potremmo avere cibo fresco tutto l’anno!*”, visto che i materiali di gioco sono spesso anche ingredienti della cucina Fulbe. Ma poi dopo poco, i bambini hanno sostenuto che se avessero sempre tanti giocattoli giocherebbero tutto il tempo (tralasciando i lavori) e così verrebbero rimproverati e probabilmente anche picchiati da alcuni genitori. Inoltre, alcuni bambini hanno posto l’accento sulla bellezza e il maggior divertimento che risulta dal cambiare spesso giochi e giocattoli, e che altrimenti si annoierebbero. In altre parole, i bambini sono consapevoli che ogni stagione, una volta conclusasi, ritornerà l’anno successivo e con essa anche i materiali per giocare. Dunque, giocando all’aperto i bambini non imparano solamente a conoscere i ritmi della natura, ma apprendono anche il valore e il senso del tempo. In svariate situazioni i bambini Fulbe hanno detto: “*Une fu e wakati muduyu*”, che significa “*ogni cosa ha il suo tempo*”. I bambini imparano che il tempo del gioco è anche scandito dalle

attività degli uomini, e nel caso dei Fulbe vi è un forte legame tra ritmi della natura, il calendario agricolo e pastorale e le festività. Un gioco e/o giocattolo viene fatto in un periodo piuttosto che in un altro (Vedi la Tabella 1), perché c'è un tempo per giocare e un tempo per dedicarsi ai lavori. Il tempo dedicato al gioco da parte delle bambine è generalmente inferiore rispetto ai maschi.

Inoltre, il gioco all'aperto, e in generale il vivere nella natura, offre altri benefici come il movimento, un bisogno fondamentale per la crescita sana dei bambini. Il movimento permette lo sviluppo dell'intelligenza (Montessori, 1952), è fondamentale per la vita di relazione con l'ambiente esterno e per l'apprendimento sociale: gli spazi all'aperto sono solitamente più ampi rispetto a quelli interni, e dunque il gioco all'aperto permette movimenti più grandi, di fare esperienza dell'ambiente circostante e di giocare con più bambini (Meire 2007:46). Giocare all'aperto offre ai bambini Fulbe anche molte opportunità di mangiare cibi freschi e frutta di stagione, e di provare il piacere del "raccolgo e mangio". Il vantaggio più

importante che ricorre in tutte le interviste fatte ai bambini Fulbe riguarda la libertà nel gioco, aspetto discusso più volte in questo capitolo. I bambini vogliono essere liberi di giocare come credono e costruire i propri giocattoli e di sbagliare e di imparare dai propri errori, vogliono la libertà di fare le cose come possono e desiderano al di là delle convenzioni tradizionali, delle strutture degli adulti, e quindi vogliono più spazio per la propria creatività ed espressione di sé. Il gioco, così, rappresenta una grande occasione per essere se stessi e controllare la propria vita.

Nelle pagine successive, segue la descrizione di alcuni giochi all'aperto e giocattoli con materiali naturali e di riciclo, fabbricati e usati nel gioco dai bambini Fulbe, nella stagione delle piogge e in quella secca (la classificazione stagionale dei Fulbe è riportata nella Tabella 2).

TAB. 1 CALENDARIO DEI GIOCHI E GIOCATTOLI DEI BAMBINI FULBE

Tutto l'anno:

- * Gioco della mandria di legno (na'i leddeji)
- * Giochi di finzione delle bambine (fijo lalade)
- * Giochi delle feste (fijo)
- * Modellare la terra delle termiti (*loope waneere*)
- * Costruire macchine, moto e camion con materiali di riciclo
- * Giochi sugli alberi

Setto e Dungu:

- * Giochi con i fiori e le piante spontanee (il fucile, le bambole...)
- * Braccialetti dei maschi (*gaji*)
- * Flauti con l'erba

Dabune:

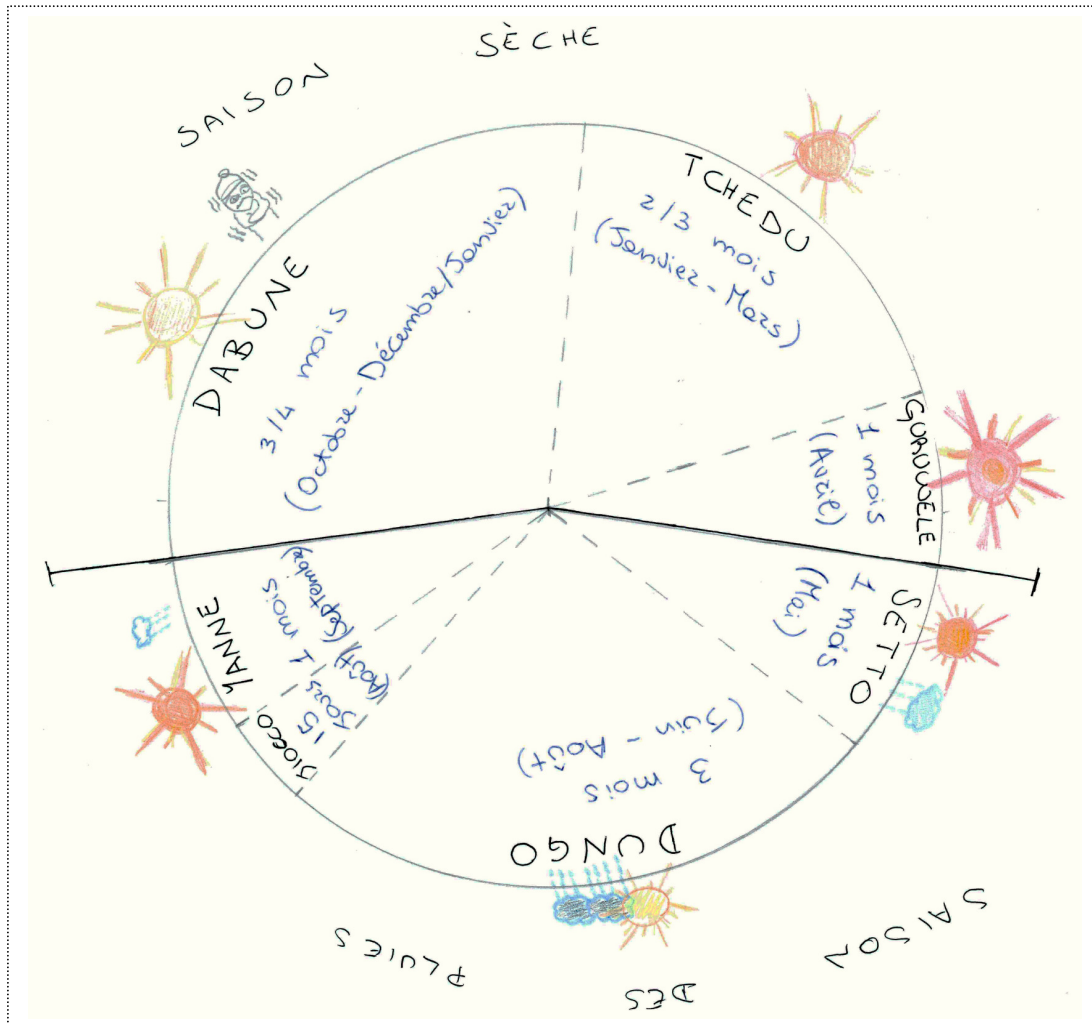
- * Giocattoli con il sorgo (jomme gawri)
- * Giochi del vento: Girandola (bilibilo) e yufa
- * Giochi con i fiori del nere (trottola e tutubanna)
- * Flauto con i rami di papaia

Cedu e Guruwele:

- * Salti in alto con i rami di citronella secca
- * Costruzione delle vacche di leano

TAB. 2 LE STAGIONI E I GIOCHI NELLA CULTURA FULBE

Nella lingua Fulfulde, il concetto di stagione può essere espresso con la parola *wakatije* che si può tradurre in italiano con “*momento*” o *tempo*”. Nelle conversazioni quotidiane, i Fulbe, però, preferiscono usare direttamente il nome di ogni stagione, ossia: *Setto*: un mese (di solito coincide con Maggio); *Dungu*: tre mesi (Giugno-Agosto); *Jocco*: circa quindici giorni (in Agosto); *Yanne*: un mese (Settembre); *Dabune*: tre/quattro mesi (Ottobre-Dicembre/Gennaio); *Cedu*: due/tre mesi (Gennaio/Febbraio-Marzo); *Guruwele*: un mese (Aprile). In altre parole Setto, Dungu e Jocco rappresentano la stagione delle piogge, mentre gli altri *wakati*, la stagione secca. I Fulbe definiscono queste sette stagioni usando criteri meteorologici, ecologici e sociali (divisione del lavoro: in altre parole, attraverso la temperatura e il clima, in base a ciò che riguarda la mandria e le piante (specialmente i cereali) e ciò che accade in generale nella savana



Calendario stagionale fatto in collaborazione con i capi-villaggio i bambini dei villaggi di Bouerou, Pehunco Gah e Soumperarou.

Descrizione delle attività ludiche e dei giocattoli più comuni dei bambini Fulbe

I giochi di *Dabune*

Durante l'inizio della stagione secca fredda (*Dabune*), avviene la raccolta del sorgo, uno degli alimenti base del sistema alimentare e gastronomico dei Fulbe di Péhunco. Mentre la mandria dei bovini si ciba delle spighe di sorgo, i bambini adoperano parte di questo materiale per fabbricare i propri giocattoli. È sorprendente come questi bambini raccolgano le spighe e usino ogni singola parte della pianta per trasformarla in diversi giocattoli. I giocattoli in questione sono gli occhiali (*giringite*), l'ombrello (*lema*) che si apre e si chiude, la chitarra (*gita*), il flauto (*furaru*), il cavallo (*pucciu*), la torcia (*tosu*) e la lampadina (*peroha*). Negli otto villaggi coinvolti nella ricerca, ho osservato solo alcune differenze. I bambini del villaggio di Famberekou, per esempio, hanno aggiunto agli occhiali delle strisce sulle lenti (Fig 1)⁹; nel villaggio di Bouerou, invece, i bambini non costruiscono il cavallo ma la moto, mentre solo nel villaggio di Somperarou ho visto costruire dei piccoli fucili con la parte più sottile e tenera della spiga del sorgo. In ogni caso, si tratta di oggetti "dove tradizione e modernità s'incontrano" perché questi giocattoli non sono oggetti specifici della cultura Fulbe, ma ne stanno sempre più divenendo parte (la moto in particolare).



Figura 1 Cinque bambini del villaggio di Famberekou indossano occhiali che hanno costruito con il sorgo.

I giocattoli di sorgo sono costruiti dai bambini maschi, mentre le bambine si divertono sì a giocarci, ma non partecipano alla loro fabbricazione. La ragione di questa differenza può risiedere nella specializzazione e differenziazione sessuale del lavoro: la raccolta del sorgo è infatti un lavoro maschile. Attraverso il gioco, i bambini familiarizzano con questa materia prima e si divertono con qualcosa che è centrale nelle attività della comunità Fulbe.

Il processo di costruzione viene trasmesso dai fratelli più grandi ai più piccoli. Questa trasmissione avviene tramite la partecipazione al gioco: non ci sono molte istruzioni verbali, ma sono centrali l'osservazione e la riproduzione degli oggetti (imparare facendo), e eventuali correzioni da parte dei fratelli maggiori. I giocattoli di sorgo non sono quindi oggetti che ogni bimbo inventa da solo, frutto della creatività del singolo, anche se ogni bambino è libero di aggiungere delle modifiche e correzioni, ma – secondo le mie osservazioni e le interviste – i bambini raramente costruiscono

⁹ Tuttle le foto presenti in questo capitolo, sono state da me scattate durante la ricerca di campo a Péhunco.

nuovi giocattoli con questo materiale, ma solo qualche abbellimento per il cavallo, come la collana e il sonaglio.

Dabune è anche una stagione molto ventosa, che spesso infastidisce gli adulti, in quanto causa malattie da raffreddamento e inoltre secca e taglia la pelle. I bambini hanno fatto in modo di trasformare la forza del vento in qualcosa di creativo e ricreativo. Giocare con il vento, infatti, offre ai bambini Fulbe due grandi opportunità di divertirsi. La girandola (*biribilo*), fatta di sorgo e foglie di palma essiccate (Fig. 2). La particolarità di questa girandola è che la parte che ruota è montata in orizzontale e non in verticale come molte girandole in commercio in Occidente. Così i bambini corrono e per far ruotare la girandola, impugnano la spiga di sorgo contro vento.

In Fig. 3, il gioco *yufa*, in cui dei pezzi di stoffa legati ai fianchi e tenuti alle altre estremità con le mani simulano, correndo, l'effetto di un aquilone o di un paracadute.



Figura 2 Un bambino ha appena finito di costruire la sua girandola



Figura 3 Le bambine giocano e si divertono con il gioco yufa

Un'altra pianta utilizzata dai bambini Fulbe durante *Dabune* è il Néré (*Parkia biglobosa*). Si tratta anche stavolta di una pianta alimentare, i cui semi vengono usati per fare una mostarda dall'odore molto sgradevole ma che è ricca fonte di proteine vegetali e consumata quotidianamente nelle salse non solo dai Fulbe ma da numerosi popoli in tutta l'Africa Occidentale. Durante la stagione di *Dabune*, l'albero di néré dà dei fiori rossi (*tutuji* in fulfulde) che sembrano dei soffioni. I bambini tolgono i petali rossi e con questi fanno due giochi: la trottola con la parte esterna gialla; il filamento per intero viene invece usato per fare un gioco a coppia, dove i due sfidanti incrociano i due filamenti e li sfregano l'uno contro l'altro. Quando il primo filamento dei due si rompe a metà, il bimbo perde e riprende un altro filamento per sfidare di nuovo l'altro giocatore. Durante il gioco, i bambini cantano una canzoncina: "*tutu banna gariu banna!*" Che non ha significato ad eccezione delle parole *tutu* (il fiore del néré) e *gariu* che indica i genitali femminili. Io ho cantato questa canzone davanti alle mamme pensando che si trattasse solo di suoni e sono stata – col sorriso –

rimproverata da loro. I bambini, infatti, quando fanno questo gioco davanti agli adulti cantano solo *tutu banna* (Fig. 4).



Figura 4 Due bambini di circa due anni, un maschio e una femmina, si sfidano al gioco dei *tutuji*.

Giochi con le primizie

Con le prime piogge (*Setto* in Fulfulde), la natura offre ai bambini nuovi materiali per giocare e costruire giocattoli. Durante *Setto* e soprattutto durante *Dungu*, la stagione delle piogge vera e propria, i bambini (soprattutto le femmine) hanno meno tempo per giocare a causa delle numerose attività agro-pastorali della comunità.

Durante *Setto*, le bambine giocano con i fiori. Ci sono fiori che rappresentano per loro un tipo particolare di bambola: vi un fiore che ricorda una folta chioma di capelli e per le bambine, così, rappresenta la testa del neonato e i suoi capelli. Con lo stesso fiore non ancora sbocciato, le bambine fanno finta di pettinare i capelli. In fig., allo stesso modo le bambine usano una pianta che chiamano “*bebé*” (Fig.5), che rappresenta la testa e i capelli, che talvolta intrecciano oppure con i filamenti fanno composizioni floreali.



Figura 5 Una piccola bambina, Dado, si è vestita come una donna adulta e ha nelle sue mani la pianta *bebé*

Le bambine giocano anche con una piantina di nome *malalul* che cresce nei campi di sorgo e viene estirpata dai maschi (bimbi e adulti) perché non permette al sorgo di crescere in altezza. Alcune bimbe si divertono a leccare i fiori rosa di questa piantina e ad appiccicarli sul viso.

Nella stagione delle piogge, la natura offre anche una piantina che viene usata dai bambini (maschi e femmine) come una sorta di pon pon. E si divertono veramente tanto: iniziano a saltare senza sosta. Vi è poi un'altra pianta che nasce spontaneamente nella savana, il cui fiore è molto appiccicoso. Ai bambini piace questa sensazione tattile, e giocano mettendo la mano sopra e cantano: *Lalodde ebba peppe, birtude ebba peppe!* E lo ripetono più volte: *lalodde* e *birtude* sono due bacinelle di zucche dove viene messo il latte durante e dopo la mungitura, tenute sempre

molto pulite proprio perché il latte è per i Fulbe una fonte preziosa sia dal punto di vista alimentare, nutrizionale e fonte di piacere, ma anche dal punto di vista simbolico e sociale. Quindi, la canzoncina significa: “*lalodde* è piena piena (di latte), *birtude* è piena piena!”. Probabilmente hanno associato la sensazione tattile che era piacevole ad una canzoncina che riprende quanto è loro più caro. Vi è, inoltre, una pianta che germoglia nella stagione delle piogge, che rappresenta un fucile naturale: i bambini/e prendono la pianta e la sbattono a terra e la parte del fiore si stacca facendo un forte rumore, come uno sparo con un fucile. E nel mentre la sbattono cantano “*binnugato-toto-to!*”. *Binnugato* significa fucile, ed è quindi onomatopeico! Un’altra arma molto comune tra i maschi Fulbe è la fionda di legno a forcella liscio e scortecciato con gli elastici dei pneumatici, ma questa si può costruire durante tutto l’anno.

E poi ancora ci sono piante le cui foglie appoggiate bene strette sulle labbra e soffiando suonano. Sono piante che crescono vicino a degli alberi che si dice ospitino serpenti pericolosi. Suonando quelle foglioline, i serpenti vengono attirati! Poi vi sono delle erbe (elastiche e sottili) con cui i maschi creano dei braccialetti (*gaji*) oppure delle canne con cui fabbricano i flauti.

Gioco e movimento

Buona parte dei giochi descritti fin’ora vede nel movimento una componente essenziale: ricordiamo *yufa*, la girandola, oppure la corsa sul cavallo di sorgo, o le passeggiate per andare a raccogliere i fiori e altre piante per giocare. In questa sezione, invece, vengono analizzati dei veri e propri giochi sportivi. I giochi sportivi per eccellenza per i bimbi Fulbe sono più sport d’atletica come i salti in alto e in lungo (*pittohi* in fulfulde) o le capriole; inoltre salgono sugli alberi, si appendono e si dondolano. I salti, talvolta, vengono fatti con ciò che si crea nell’ambiente: per esempio i bambini saltano su una sorta di piccolo burrone creato dalle piogge. Ho spesso visto i bambini saltare dai tronchi tagliati degli alberi o dalle loro grosse radici (Fig.6). Nella foto, Alu (il maschio più grande e leader del gioco) segna una linea a terra, che avanza ogni volta che Alu stesso riesce ad andare sempre più avanti con il salto. Quindi non ci sono regole prestabilite, ma è di solito il leader del gruppo che le decide e talvolta le cambia anche durante il gioco per favorire se stesso.



Figura 6 Salti in lungo dalla radice di un albero

Interessante anche come un gruppo di bambini del villaggio di Pehunco Gah ha organizzato una lunga sessione di gioco (durata un intero pomeriggio) per giocare al salto in alto: tre maschi e due femmine hanno costruito (più volte, perché si rompeva) l’asticella e due montanti con i rami secchi di una varietà di citronella (*cudogi mura* in fulfulde; lat. *Cymbopogon citratus*) che cresce spontanea nella savana e intorno ai villaggi. I bambini dovevano oltrepassare con un salto (lanciandosi in avanti) l’asticella orizzontale, posizionata all’inizio ad un’altezza bassa e poi spostata sempre più verso l’alto, finché non finisce il rametto. I bambini prendevano la rincorsa e poi dovevano saltare con un solo piede per oltrepassare l’asticella, senza farla cadere. Se il giocatore riusciva a saltare senza far cadere l’asta, quest’ultima veniva posizionata più in alto e lo stesso giocatore che aveva ottenuto l’ultimo record saltava per primo e poi gli altri (ma quando l’asta era regolata molto in alto, erano solo i più bravi a saltare e gli altri osservavano ammirati). Non veniva proclamato ufficialmente nessun vincitore e non c’erano premi e nessuno veniva eliminato, ma tutti sapevano chi era il più forte e in maniera spontanea i bambini che non riuscivano bene si mettevano da parte ad osservare.



Figura 7 Due bambini costruiscono l’asticella per il salto in alto con la pianta di citronella e le bambine saltano

In tutti questi giochi in cui avviene una sfida, si può parlare di “piacere della competizione” senza vincitori (per usare un’espressione di Caillois¹⁰, 2001): secondo Roger Caillois, il piacere della competizione è una componente essenziale di tutti i giochi, anche se i bambini non hanno l’idea che ci sarà un vincitore e un premio. Nei giochi dei bambini Fulbe, questa competizione consiste nel confrontarsi, nell’opporsi, affrontarsi, ma anche nel collaborare, nel misurare nel gioco le proprie capacità. È, quindi, una competizione con se stessi e non agonismo esasperato.

¹⁰ Il sociologo Roger Caillois, nel suo libro “Il gioco e gli uomini”, parla di quattro categorie di gioco che si basano su quattro diversi piaceri fondamentali: il piacere della competizione, il piacere dell’azzardo, il piacere della vertigine e il piacere del travestimento.

Giocare per terra e con la terra



Figura 8 Cellulare

La maggior parte dei giochi descritti fin'ora e anche quelli che seguiranno, si svolge per terra, seduti a contatto diretto con la terra o su dei tappeti. Ma la terra viene anche usata come “un foglio di carta” per disegnare o per fabbricare alcuni dei loro giocattoli. I maschi usano la terra delle termiti per costruire il cellulare (Fig.8) con anche l'auricolare rotto (imitando alcune mamme e papà e fratelli maggiori o persone che vedono al mercato), il carro dei bovini (Fig.9) e la mandria (Fig.10), o le case, mentre le femmine di solito costruiscono utensili da cucina, cibi, e bamboleine. Questi oggetti vengono talvolta usati nei giochi di finzione, tema dei prossimi paragrafi.



Figura 9 Il carro dei bovini trainato da due vacche fabbricate con l'argilla da un bambino



Figura 10 La mandria di terra

Il gioco e l'eredità culturale: il *Tawangal Pulaaku*

Vi sono poi dei giochi che possono essere fatti durante tutto l'anno, in quanto i principali materiali naturali e gli utensili di riciclo che essi prevedono si possono trovare nella savana e nei rifiuti degli adulti in tutte le stagioni. Talvolta questi tipi di giochi, specialmente quelli delle feste, non prevedono alcun oggetto ma solo i bambini e qualche filastrocca o canzoncina. Il tempo dedicato a questi giochi dipende solo dalla quantità di lavoro quotidiano che i bambini devono svolgere in collaborazione con i genitori, e, infatti, si può dire che la stagione secca calda (*Cedu* e *Guruwele* in fulfulde) sia la stagione migliore per fare questi giochi. I giochi e giocattoli di cui si sta discutendo sono ritenuti dai bambini Fulbe come parte del “*tawangal pulaaku*”, ossia come un elemento del patrimonio culturale della comunità dei Fulbe, trasmesso da generazioni. Come emerge dalle seguenti affermazioni espresse sia dai bambini che dagli adulti, il ruolo dei fratelli o sorelle maggiori è fondamentale in questa trasmissione del sapere ludico e non solo:

“Un bambino nasce e trova specifiche cose. Un bambino Baatombu non gioca con la mandria; invece, un bambino Pullo vede le mandria con le corna nel suo villaggio e poi le riproduce” (Gobijo, capo villaggio di Somperarou).

“Noi abbiamo visto i nostri fratelli maggiori giocare in questo modo, e abbiamo giocato con loro. Dopo, essi sono cresciuti e ci hanno lasciato nel gioco. Nessuno ci ha insegnato” (Dikko, boy around 9 years old, Péhunco Gah).

“Abbiamo visto le nostre sorelle maggiori e le abbiamo seguite nelle attività di gioco” (Moli, 10 years old, Bouerou).

I giochi che più degli altri fanno parte del patrimonio culturale dei Fulbe, sono i giochi di finzione e imitazione e i giochi delle feste.

I giochi di finzione: maschi e femmine giocano in maniera differente

Mentre nei primi due/tre anni di vita¹¹ non si osservano molte differenze tra i maschi e le femmine, negli anni seguenti i bambini iniziano a differenziarsi per genere: i giochi dei maschi saranno sempre più orientati all'imitazione dei lavori dei padri, nonni, fratelli e zii, e dunque dei lavori pastorali e dei campi; le femmine si divertono imitando i lavori delle madri, nonne, sorelle e zie, e dunque la cucina e in generale le attività di trasformazione degli alimenti, attività di pulizia della casa, delle stoviglie e della biancheria, e la cura dei bambini. Si tratta ancora di giochi di imitazione e una forma di *learning by doing*, dove la creatività e la libertà di fare del bambino trova grande spazio. Gli adulti lasciano fare, non s'intromettono mai, non danno direzioni: sono consapevoli che si tratti già di apprendistato. In generale, nei giochi a far finta di, i maschi e le femmine giocano poco insieme: i momenti in cui giocano insieme non sono mai programmati e organizzati in precedenza. Si tratta di gruppi di gioco spontaneo. Per esempio, mentre le bimbe cucinano insieme, Alu gioca a coltivare i campi di igname. E poi interagisce con le bambine offrendo l'igname (alcuni legnetti) da lui coltivato e dicendo alla sorella maggiore di cucinare *sokora*, un piatto a base di igname pestato che ricorda il purè di patate (Alu dice: “*ti serve un po' di igname? Così potresti fare sokora!*”). Hanno così giocato insieme mantenendo però i loro ruoli, e differenze di genere.

Pastori per gioco oggi per diventare veri pastori del domani

... Ho trovato dietro una casa circa ventiquattro rami biforcuti: si tratta dei bovini-giocattolo. Adamu mi dice che appartengono a Sa'idu. Essi rappresentano la sua mandria! C'è anche una calebasse, tre barattoli di plastica vuoti e una bottiglia di coca cola piena d'acqua. Qualche secondo dopo arriva Sa'idu e inizia a giocare. Sa'idu munge le vacche con la bottiglia di coca cola a cui aveva fatto precedentemente un buco nel tappo: la bottiglia è la mammella dalla quale (spremendo, si vede nella foto..) viene fuori il latte. Sa'idu sprema l'acqua nella calebasse di nome *birtude*, che tiene tra le sue gambe, in una posizione che può essere osservata ogni volta in cui gli adulti fanno la reale mungitura. Poi, Sa'idu

¹¹ Si possono osservare queste differenze di genere a partire da circa tre anni e non prima, visto che fino a quell'età i bambini, maschi e femmine, stanno sempre vicino alle loro mamme, imitando le loro attività. In questo periodo, è più facile trovare maschi e femmine giocare insieme, il gioco delle vacche di legno oppure giochi che imitano i lavori femminili come il pestare i cereali. Molto spesso, i bambini coinvolti sono i fratelli o sorelle minori con rispettivamente le sorelle o i fratelli maggiori. Ma altrettanto spesso accade che i maschi prendano in giro i fratelli minori se sorpresi a giocare ad attività ludiche prettamente femminili. L'insulto più comune: “in questo modo diventerai una femmina! E questo è per il bambino oggetto degli insulti una grande vergogna.

versa il latte dalla calebasse in tre barattoli di plastica, che rappresentano – mi dice Sa’idu - *lalodde*, ossia le calebasse in cui viene versato il latte per essere trasportato e conservato in casa. Sa’idu ripete molte volte gli stessi gesti e dunque munge tutte le altre vacche della sua mandria. Nel frattempo, canta. Dopo la mungitura, Sa’idu porta la sua mandria al pascolo: posiziona in prima fila il legno più grande, che è il toro, e in successione tutte le altre vacche e le fa avanzare una dopo l’altra, imitando il verso del toro e facendolo scalpitare. Si introduce nel gioco Adamu, che fino ad allora era stato ad osservare accanto a me. Adamu prende in mano un altro toro e lotta con il toro di Sa’idu. Finita la lotta, Sa’idu livella la terra con i piedi e le mani e crea un cerchio, verso cui muove la sua mandria e la mette dentro: è il villaggio temporaneo della transumanza. Adesso è il momento di tornare nel *wuro*: Sa’idu gira la sua mandria e la porta nel *wuro* (Note di campo, Pehunco Gah).

Il gioco descritto sopra si chiama *fijo nahi ledeji* (gioco con la mandria di legno) e riguarda tutti i bambini maschi Fulbe di Pehunco. Si può giocare con la mandria di legno durante tutto l’anno; tuttavia, è specialmente durante la stagione secca-calda (*Cedu*) che i bambini trascorrono la maggior parte delle giornate giocando a fare i pastori, in quanto in questa stagione i lavori della comunità (soprattutto per il genere maschile) sono notevolmente ridotti rispetto alla stagione delle piogge. Così i bambini hanno molto più tempo da dedicare alla costruzione del bestiame. Ogni bambino crea la propria mandria usando dei rami che tagliano da alcuni specifici alberi. I bambini selezionano i rami con due estremità (simboleggiano le mamme e i vitellini) che ricordano le ampie corna dei capi di bestiame della razza zebù di proprietà dei padri. Alcuni legni hanno invece tre estremità e rappresentano i tori e alcune vacche a causa della gobba che li caratterizza. Poi con il coltello o macete tolgono le parti esterne della corteccia delle estremità. Sono solitamente i bambini dai 5 agli 11 anni che costruiscono la mandria di legno, mentre i più piccoli vi giocano soltanto. In generale, ogni bambino ha la propria mandria composta in parte da legni ereditati dai fratelli maggiori, se in buone condizioni, e in parte da legni fatti da sé. Vi sono casi, specialmente in occasione delle feste, in cui bambini provenienti da diversi villaggi giocano con la mandria di altri bambini, in loro presenza o no (Fig. 11).



Figura 11 Sa’idu gioca a mungere la sua mandria di legno

Si tratta di un gioco sia individuale sia collettivo. Durante questo gioco, i bambini imitano e ricreano le diverse attività svolte dai padri, zii, fratelli maggiori: la mungitura, portano le vacche in transumanza, danno da bere e da mangiare e le curano. Talvolta donano i nomi ai vari capi del bestiame, così possono chiamare la loro mandria e imitare quella relazione speciale, di intesa e d’amore tra uomini e animali, tipica della cultura del popolo Fulbe.

I principali oggetti-giocattolo di questo gioco rappresentano gli utensili tradizionali usati dagli uomini adulti: una latta di pomodoro o un barattolo di plastica possono rappresentare la *birtude*, la

calebasse dove viene messo il latte durante la mungitura; una calebasse rotta o pezzi di bacinelle di plastica sono *lalodde*, la calebasse per trasportare il latte; bottiglie di plastica sono *jolloru*, le calebasse di forma allungata simili nella forma alla borraccia e usata dai bambini e dai giovani per portare con sé la *boyri* (una sorta di semolino di sorgo) durante la transumanza. Alcuni bambini hanno introdotto nei loro giochi anche nuovi oggetti che appartengono alla modernità: il cellulare (*portabu*) fatto con l'argilla o un vero cellulare rotto e riciclato. Durante la transumanza, due bambini con le mandrie possono tenersi in contatto: *"Come sta andando la transumanza? Va tutto bene? Stai rientrando nel villaggio?"*, chiese Alu a Saydu durante una sessione di gioco da me osservata e video-ripresa.

Nella foto (Fig.12), Adullahi sta facendo un'iniezione: ha visto un veterinario nel proprio villaggio e il padre curare le vacche. È importante notare come Adullahi sia il più grande nel gruppo di gioco ed è lui a portare avanti l'importante e delicato compito delle cure veterinarie e non il bambino più piccolo che gioca con lui. Spesso i bambini più grandi dettano le regole, decidono i ruoli, mentre i più piccoli sono gli assistenti. In alcune situazioni di gioco, i bambini sono più di due e ognuno gioca un ruolo diverso. Per esempio, i bambini che fanno i capi villaggio e vanno al mercato dei bovini, e quelli che (di solito i più piccoli) rappresentano i giovani che portano la mandria al pascolo. Alcune volte, il gioco richiede la presenza delle femmine: le bambine più grandi saranno le mogli, mentre le più piccole le figlie.



Figura 12 Adullahi gioca a fare il veterinario

Questi giochi permettono ai bambini di sentirsi parte del loro mondo ambientale, culturale e sociale. Attraverso questo gioco, più che imparare a "fare" i pastori, cosa che si impara lavorando ogni giorno con la mandria, imparano ad "essere" pastori: ossia imparano ad amare questo lavoro. È quello che mi hanno detto i bambini stessi durante le interviste e chiacchierate informali mentreo dopo il gioco. Ho spesso chiesto ai bambini perché fate questo gioco e le loro risposte sono spesso state: *"lo faccio perché così imparo ad amare le vacche"* o semplicemente *"questo è tawangal, è ciò che ho trovato quando sono nato"*. Riporto di seguito altre interessanti affermazioni dei bambini:

Se un bambino non gioca con la mandria come facciamo di solito, gli altri diranno che non è un Pullo ma un Baatombu. Questo gioco mi aiuterà ad avere più bovini quando sarò un adulto, e mi permetterà di amare la mia mandria. Chi non gioca in questo modo, quando poi farà il vero pascolo, la mandria non lo amerà. Le vacche comprendono e riconoscono chi non le ama (Dikko, 9/10 anni, Péhunco Gah).

Bello! A me piace giocare in questo modo e inoltre mi preparo per la realtà di pastore. Questo gioco mi aiuta a diventare un bravo pastore. Un bambino Pullo che non gioca così, un giorno anche la vera mandria non si interesserà a lui, e lui desidererà di fare un altro lavoro (Adullahi, 10/11 anni, Péhunco Gah).

Se fai questo gioco, un giorno avrai tante vacche. (Perché?) Nostro padre giocava allo stesso modo in cui giochiamo noi e adesso ha una vera mandria (Saydu, 8 years old, Bouerou).

E poi certamente i bambini prendono confidenza con gli utensili da lavoro e imparano delle competenze manuali: per esempio, intrecciano le piante per fare il tetto delle case-giocattolo, che è solitamente una cosa che fanno gli adulti ed in particolare gli anziani. In questo modo i bambini si sperimentano, si esercitano e acquistano fiducia in se stessi, esaminano e affrontano alcuni problemi cercando delle soluzioni: discutono temi (come la mungitura, la quantità di latte da riservare ai vitellini, e quelle da dare alla famiglia) che riflettono situazioni di vita reali che gli adulti vivono quotidianamente e che i bambini vedono, imparano, memorizzano.

I giochi delle bambine

I giochi e giocattoli delle femmine s'ispirano all'intima sfera della vita familiare e alle attività economiche delle donne della comunità Fulbe. Le bambine cucinano singolarmente o insieme; con alcuni legnetti creano un "fuoco immaginario" in cui appoggiano piccoli coperchi di plastica o contenitori che simboleggiano le pentole, servono il cibo, lavano le stoviglie e i vestiti, vanno al mulino e al mercato, raccolgono le piante alimentari, e si prendono cura dei neonati. Tutte queste attività ludiche vengono sommariamente chiamate in fulfulde *lalade*.

Diversamente dal gioco della madria di legno che è un gioco caratteristico dei bambini del popolo Fulbe e che li identifica e differenzia dalle altre etnie, *lalade* è un gioco che accomuna tutte le bambine delle diverse società del Benin e non solo. È possibile, tuttavia, notare delle differenze in alcune preparazioni gastronomiche e attività che sono tipiche solo dei Fulbe, come la preparazione della *boyri* e il formaggio *gasijje*, e la vendita del latte e del formaggio.

Una bambina di circa 7 anni di nome Aisha del villaggio di Famberekou, descrive questo gioco con le seguenti parole:

"Il più delle volte, quando giochiamo, facciamo finta di accendere il fuoco e prendiamo l'acqua e la sabbia e poi cuciniamo e diciamo: questa è la boyri! Raccogliamo le piante per le salse e le mettiamo in una bacinella e diciamo questa è la salsa! Ci sono bambine che giocano con le bambole, le mettono sulla schiena e dicono che quelle sono i loro neonati. Qualche volta giochiamo in quattro: due bambine grandi e due piccole. Le più piccole sono le figlie e le più grandi sono le madri che comandano sulle più piccole: «*Gaatol* (ragazza), vieni qui e aggiungi la farina, e mescola la *nyiiri* (una sorta di polenta). Di solito quando giochiamo a *lalade*, ogni bambina ha la propria figlia. Quando qualche ingrediente e utensile da cucina finisce, la madre chiama la figlia: «*Gatool*, vai al mulino, il nostro mais è finito!»".

Un'altra bambina (Moli, del villaggio di Bouerou) sottolinea l'importanza e la bellezza del giocare in gruppo e aggiunge che i ruoli che vengono rappresentati durante il gioco non sono solo la madre e la figlia ma anche le co-spose o altre donne di altre etnie quando, per esempio, le bambini ricreano scene del mercato o delle feste come i matrimoni o la cerimonia del nome, in cui sono le donne Gando a cucinare. Moli dice:

Lalade è un gioco che per la maggior parte delle volte facciamo in compagnia, con tante persone. Se non hai amici con cui giocare, il gioco non è divertente! Anche perché in questo gioco bisogna parlare: se sei da solo, come fai a parlare? Spesso rappresentiamo la cerimonia del matrimonio: può una sola persona fare un matrimonio? Se siete due bambine a giocare, una mette i grani di mais in una ciotola per portarli al mulino. Prima di andare via, dice all'altra: mentre sono al mulino, nel frattempo tu metti l'acqua sul fuoco per la nyiiri e fai la salsa! La prima è la madre, la seconda è la figlia! (Moli).

Durante la ricerca di campo, ho potuto notare delle differenze tra i giochi delle bambine piccole (2-4 anni) e quelli delle più grandi: nel primo caso, le bambine, che hanno da poco o che stanno ancora imparando a parlare, giocano spesso da sole e giocano molto più tempo rispetto alle più grandi, che devono aiutare le madri nelle faccende quotidiane. Durante il gioco, le bambine piccole imitano i gesti e i movimenti delle madri, più che rappresentare e ricostruire alcune situazioni della vita degli adulti. Il gioco delle bambine più grandi d'età è più complesso: giocano più spesso in gruppo e nei loro giochi è più facile osservare scene di vita quotidiana e una divisione dei ruoli dove le più giovani sono sempre le assistenti. Queste bambine conoscono bene i prezzi degli ingredienti che comprano al mercato, sanno fare di conto e risolvere semplici funzioni aritmetiche (Fig. 13).



Figura 13 Mairò sta preparando il semolino con la terra



Figura 14 I *gineji*: i giocattoli riciclati delle bambine

Ogni bambina ha il proprio kit di utensili da cucina (*gineji* in fulfulde): pezzi di calebasse, di ciotole di plastica, bacinelle, tappi, cucchiaini, parti di batterie per fare i soldi, etc... (Fig.14). Questi oggetti sono un esempio di materiali di riciclo che in precedenza erano usati dalle madri e una volta rotti passano alle bimbe e diventano giocattoli per i loro giochi. In alcuni villaggi questi oggetti sono bene conservati dentro delle buste di plastica, in altri vengono lasciati ammassati a terra (questo dipende anche dalla cura delle madri).

Così come per le vacche di legno dei maschi, anche nel caso dei giocattoli delle bambine (*gineji*), è valida la regola della condivisione. Le bambine giocano insieme e usano i giocattoli delle altre ma alla fine non ci sono scambi di oggetti. Quando una bambina scopre di avere un numero maggiore di *gineji* rispetto alle altre sorelle o amiche, è orgogliosa di se stessa. Alcune volte, le bambine fabbricano loro stesse gli utensili da cucina con l'argilla ottenuta dai termitai, oggetti che – sostengono le donne adulte – erano maggiormente utilizzati nei giochi del passato insieme ad altri materiali naturali.

Interessanti gli ingredienti che le bambine usano per cucinare. Essi sono principalmente materiali naturali, come la terra, l'acqua, i legnetti, e le piante (fiori, foglie e frutti). Generalmente, le bambine usano materiali vegetali che non vengono usati nella cucina quotidiana dalle madri. Le uniche occasioni in cui vengono usate piante edibili è nel caso di erbe spontanee, che si trovano ovunque e in grandi quantità in una data stagione. Le bambine non usano mai piante coltivate e specialmente i condimenti comprati al mercato: se lo facessero, sarebbero redarguite e in alcuni casi anche picchiate dalla madre o da un adulto presente in quel momento.

Durante il gioco del far finta di cucinare, si costruiscono ruoli e dinamiche sociali. *Lalade* è un tipo di gioco spontaneo, senza regole fisse, e così c'è sempre una bambina che dirige il gioco più degli altri e fa le regole, decide i ruoli, e il contenuto del gioco, e spesso questa bambina è la più grande o la più forte caratterialmente. In queste attività, le bambine imparano anche che per fare una certa preparazione occorre fare in un certo modo, seguire certe tappe, usare un utensile piuttosto che un altro e così gradualmente familiarizzano con gli utensili da cucina e imparano i loro nomi (Fig. 15).



Figura 15 Allaydo e Subaka giocano a far finta di cucinare insieme: la bambina sulla sinistra è la figlia, pesta le verdure, mentre l'altra, la madre prepara la *nyiiri*

Grazie a queste attività di gioco, le bambine non imparano a cucinare ma ad apprezzare questo lavoro e ad abituarsi al fatto che queste attività rappresenteranno il loro futuro. Le bambine imparano le azioni, i gesti, e i movimenti delle pratiche gastronomiche, familiarizzano con alcune materie prime, e memorizzano la sequenza delle varie preparazioni modalità di cottura dei piatti. Possono far finta di essere madri ed esprimersi nel ruolo di leader che invece nella vita reale non è sempre possibile.

“Quando giochiamo, siamo abituate a fare il movimento di *kurbigal* (mescolare la farina con l’acqua per fare la *nyiiri*) e, così, quando lo rifacciamo nella realtà siamo più veloci, impariamo più rapidamente. Inoltre, il gioco ci permette di sapere cosa mettere nelle preparazioni ma non le quantità. Per questo motivo, giocare a cucinare non è abbastanza per imparare a cucinare bene, devi anche guardare e seguire come fa tua madre. Nel gioco non mangiamo quello che prepariamo; nella vita reale, mangiamo quello che cuciniamo e tutto il villaggio mangia il nostro cibo e questa è una grande differenza” (Adama, villaggio di Péhunco Gah).

“Nella vita reale, mangiamo quello che cuciniamo e tutto il villaggio mangia il nostro cibo”, e questo per una bambina che cucina significa che i suoi piatti, le sue capacità sono soggetti ai giudizi dell’intera comunità. Il gioco, invece, è un momento di grande libertà per i bambini, in cui poter commettere degli errori, tornare indietro e cambiare le cose, e imparare senza giudizi e ordini da parte degli adulti e i vari membri della comunità.

Come accennato all’inizio di questo paragrafo, il gioco di *lalade* non comprende solo il far finta di cucinare ma anche uno dei giochi più comuni delle bambine nel mondo, ossia giocare con le bambole e il prendersi cura dei neonati. Nella foto (Fig.15), si può notare una bambola di plastica: si tratta di bambole moderne che le madri acquistano al mercato, un fenomeno molto recente, almeno per le bambine Fulbe. Nella cultura dei Fulbe, le bambole umane, come le conosciamo noi, non esistevano. Di solito, le bambine usano i fratelli o sorelle più piccoli come bambole, oppure zucche, legnetti o altri materiali naturali. Le bambine, spesso, portano queste bambole sulla schiena, e così imparano fin da piccolissime la pratica del portare i neonati e già all’età di 4-5 anni aiutano le proprie madri o le sorelle maggiori a portare i fratellini o nipoti. Le bambine lavano spesso le loro bambole (Fig.16), mettono loro la crema e il borotalco, e poi le ornano con gioielli e le vestono con strisce di plastica (riciclate da parti dei tappeti) e le truccano sugli occhi, così come le madri Fulbe fanno nella realtà.



Figura 16 Aminatu, una bambina di circa 5 anni, sta lavando la sua bambola

Mentre giocano con le bambole, a volte le bambine si vestono con delle stoffe che dal capo scendono lungo la schiena e con un’atra stoffa attorno al corpo, imitando così l’abbigliamento delle loro madri. Alcune volte cantano una ninna nanna, che le loro madri di solito cantano ai bambini piccoli quando piangono. Le parole di uno di questi canti sono:

*“Jeda bebbé, jeda! Inna ma yehi luumo! Sodanemo bom-bom, nyama fa kaara!
Jeda bebbé, jeda! Inna ma yehi luumo! Sodanemo kuli kuli, jakka fa kaara!”*
(“Calma bimbo, calma! Tua madre è andata al mercato, ha comprato alcune caramelle, mangiale! Calma, bimbo, calma! Tua madre è andata a mercato, ha

comprato *kuli-kuli* (dei bastoncini croccanti di arachidi e peperoncino), sgranocchiali bene!”.

I giochi delle feste o giochi di gruppo

I giochi fin’ora menzionati sono stati identificati come giochi di imitazione e in molti casi si tratta di giochi di tipo spontaneo, sempre diversi ogni volta che vengono “rappresentati”. I giochi delle feste invece si possono definire come giochi di gruppo (gruppi eterogenei sia per età sia per genere) e di rappresentazione che seguono, stavolta, un canovaccio preciso condiviso e tramandato all’interno della comunità Fulbe o, in qualche caso, conosciuti attraverso gli scambi diretti o no con bambini di altre etnie. Non è un caso, infatti, che questi giochi siano specialmente giochi della festa: durante battesimi, matrimoni o festività musulmane, i bambini Fulbe appartenenti a diversi villaggi si incontrano nella notte – se fortunati al chiaror di luna - e insieme danzano e cantano (Fig.17), giocano il mimo, il nascondino. Sono giochi che condividono elementi comuni a moltissimi altri fatti in tutto il mondo ma presentano delle caratteristiche locali e degli elementi della tradizione pastorale, così che se questi giochi venissero esportati all’esterno della comunità Fulbe necessiterebbero di essere spiegati e contestualizzati perché altrimenti non verrebbero capiti e non susciterebbero entusiasmo tra i bambini di un “altro mondo”. Seguono alcuni esempi di questi giochi con la loro descrizione.



Figura 17 Danze e canti tra le bambine

Il gioco della lampada

Un bambino (A) davanti al “serpente”, composto da bambini in fila indiana uniti con le mani ai fianchi, dice: Dammi la lampada! Il primo della fila ribatte (B): cosa devi fare con la lampada? (A): *Mi yidi lalodde* (Voglio lalodde, ovvero la ciotola di zucca). (B)Ribatte: *O yetta lalodde?* E cosa devi fare con *lalodde*? (A) *Yariha boyri* (Voglio bere la *boyri*, una sorta di semolino di sorgo che si beve con il latte). A questo punto inizia un interminabile botta e risposta più movimentato. I bambini in fila dicono: *A Ya itani?* (Devi berla?) Il bambino davanti: *Yara ni* (Si devo berla!) Domanda e risposta verranno ripetute numerose volte, *A Ya itani?/Yara ni/A ya itani?/Yara ni...* Nel frattempo il bambino (A) cerca di acchiappare l’ultimo della fila che rappresenta la lampada. Per impedire al bambino di acchiappare la lampada, tutti i bambini in fila iniziano a muoversi ondeggiando e

simulando le movenze di un serpente. Il gioco ha fine quando il bambino riesce a conquistare la lampada.

Kayom: il gioco del sassolino

I giocatori/bambini si siedono per terra con le mani giunte appoggiate sulle gambe (Fig.18). Altri due giocatori/bambini stanno in ginocchio davanti a loro:

1. Uno ha il compito di nascondere un sassolino (*kayom*) nelle mani di uno dei bambini.
2. L'altro deve indovinare dove viene nascosto il sassolino.

Il sassolino rappresenta un cibo e il gioco ripercorre le tappe della preparazione del pasto fino al suo consumo. Nel caso in cui il secondo giocatore trovi il sassolino il gioco s'interrompe, e si riparte dalla prima tappa. Il secondo giocatore è presente nel momento in cui viene nascosto il sassolino e osserva con attenzione il suo sfidante. Quest'ultimo tenendo il sassolino tra le mani chiuse mette le stesse, in successione, dentro le mani di ciascun bambino. Solo uno di essi riceverà il sassolino. Dopo aver osservato con cura, il secondo giocatore dice "*okkoram!*" (dammi) alla persona ritenuta in possesso della pietra. Se indovina, tocca a lui nascondere la pietra. In caso di fallimento, il gioco non ammette un secondo tentativo. Il primo giocatore così svela dove ha deposto il sassolino e lo riprende. Poi, dichiara la tappa della preparazione in cui si è giunti; nel caso in cui il sassolino rappresenti il riso, le tappe saranno: 1. "invio un bambino a comprare il riso"; 2. "il mio riso è già sul fuoco"; 3. "il mio riso è pronto"; 4. "mangiamo tutti il riso" (gnam gnam, deridendo). Il primo giocatore nasconde nuovamente la pietra e il gioco ricomincia.



Figura 18 Il gioco del sassolino

Acchiapparello e nascondino

Si tratta di un gioco del popolo Baatombu/Bariba, il popolo di agricoltori coabitante dei Fulbe. I bimbi del villaggio di Péhunco Gha hanno imparato questo gioco e memorizzato alcune parole, o meglio suoni perché non condividendo la stessa lingua, le parole sono state trasformate in suoni privi di un significato riconoscibile e alcune sono state mescolate con parole in Fulfulde.

Il gioco ha inizio con il canto di un bambino (*kurandoni oni o, kurandoni pappa!*) che batte le mani a terra, inginocchiato al centro di un cerchio fatto dagli altri bimbi. Gli altri corrono lentamente attorno a lui e gli rispondono. Questo botta e risposta è costituito, come appena detto, da suoni non riconducibili a un significato. Anche se i bambini non conoscono il senso di queste parole,

hanno compreso la dinamica del gioco. Questo gioco è in parte molto simile al gioco dell'acchiappare. I bambini che corrono in cerchio, stanno in coppia, il fratello maggiore con il compito di proteggere il fratello minore dal bambino al centro che ricopre il ruolo del "rapitore". Il bambino al centro decide quando arriva il momento di acchiappare. Dopo una serie di botta e risposta, come accennavo prima, il bambino al centro cerca di acchiappare i bambini più piccoli e i fratelli maggiori dicono "dogge!dogge! dogge!" cioè "correte", i più piccoli dunque, vanno a nascondersi iniziando un'altra parte del gioco simile al "nascondino". Il bambino al centro dice "*ton appiho*" che vuol dire "Se vi fermo! Se vi acchiappo!".

Kaysu: il gioco dei mimi

Uno dei giocatori decide che verso fare, se imitare animali, cose o persone. Gli altri bambini messi a a gattoni devono indovinare il gesto. Il mimo chiede a ciascuno: *kaysu?* (...). E ogni bimbo risponde, cercando di indovinare. Quando trova la persona che indovina, il mimo, con un linguaggio scurrile, dice: *umma ridube!* (Togliti per scoreggiare!, sugli altri che non hanno indovinato). Nel caso in cui nessuno tra i giocatori riesce ad indovinare, il mimo dice cosa aveva mimato e lo mima nuovamente, coinvolgendo questa volta gli altri giocatori. Per esempio: la macchina; "adesso la macchina vi passa sopra...".

I rifiuti degli adulti come oggetto di creatività per i bambini

Molti degli oggetti delle foto e descritti nelle pagine precedenti (soprattutto nei giochi di finzione) sono rifiuti degli adulti trasformati in giocattolo dalla creatività dei bambini. Per esempio la zucca dove i bambini mettono il latte durante la mungitura, o le latte, le bottiglie di plastica usate dai maschi, o le bacinelle, i tappi, pezzi di zucca, di plastica, bacinelle, tappi, le parti esterne delle batterie con cui fanno i soldi, i piatti e altri utensili da cucina usati dalle femmine. In uno degli otto villaggi in cui ho fatto ricerca, gli adulti hanno creato un'enorme fossa dove buttare i rifiuti, mentre in altri villaggi buttano via gli scarti un po' dappertutto. I bambini vanno spesso in quella fossa, e gli stessi genitori sanno bene che quelle cose che buttano via vengono poi recuperate dai bambini. È curioso vedere gruppi/bande di bambini in cerca di "spazzatura" che poi diviene strumento di gioco. I bambini, maschi e femmine, si presentano come una sorta di raccoglitori delle cose rotte, di oggetti ormai inutili per gli adulti. Raccolgono insieme e poi si dividono gli oggetti. I bambini di solito lavano questi oggetti e alcune volte li riparano, e poi li usano come già ampiamente descritto. Altre volte costruiscono dei veri e propri giocattoli, danno loro una nuova vita. Sono soprattutto i maschi a riciclare e riassemblare con grande immaginazione e saper-fare pezzi di plastica e di latte d'alluminio, per dare vita a nuovi giocattoli (Fig. 19 e 20). Si tratta spesso di mezzi di trasporto moderni come macchine, trattori, che riflettono i nuovi cambiamenti nelle società africane in



Figura 19 Alu costruisce un "camion" con pezzi di alluminio e parti interne delle pile per fare le ruote, corde e legnetti per collegare alcune parti e una piccola ruota

seguito a modernizzazione, processi di industrializzazione e contatti con altre culture al di fuori del continente, mediate alcune volte dagli scambi con i bambini delle etnie confinanti che solitamente vivono in città.



Figura 20 Tre cuginetti corrono dentro due pneumatici di bicicletta e fanno finta di essere dentro una automobile

Riflessioni e conclusioni

Questa ricerca ha mostrato come il gioco nella cultura Fulbe rappresenti il principale aspetto dell'identità del bambino, un mezzo per apprendere e farsi strada nel mondo, uno strumento attraverso il quale i bambini esplorano e familiarizzano con la natura e le sue risorse, un modo per rafforzare legami e creare le differenze, e insieme oggetto e strumento per trasmettere il patrimonio culturale. Specialmente attraverso i giochi di finzione, i bambini e le bambine imparano ad amare il proprio lavoro, ad abituarsi a quel mestiere, ad acquisire competenze manuali e divenire fiduciosi in se stessi, nelle proprie capacità e ad avere dimestichezza e sicurezza nel maneggiare i vari utensili da lavoro.

È stato piegato come gli adulti Fulbe non si considerano partner di gioco adatti per i propri figli. Non si tratta di passività e indifferenza degli adulti nei confronti dei bambini e delle loro attività ludiche ma di una consapevolezza che il bambino apprende proprio attraverso l'esplorazione nell'ambinetto, la manipolazione di strumenti "pericolosi", attraverso il correre e il giocare da solo e/o con il gruppo dei pari. Giocando senza l'interferenza dell'adulto, i bambini possono imparare a socializzare, a pensare strategie sociali, come approcciarsi agli altri, come fare domande, e come integrarsi in un gruppo. Avendo la possibilità di esplorare liberamente l'ambiente in cui vive, il bambino impara a conoscere i materiali che esso offre e a costruire i propri giocattoli e risolvere i problemi con le tecnologie che ha disposizione.

I Fulbe ci mostrano come, anche grazie al gioco, i bambini possano essere i soggetti protagonisti della propria vita ed educazione. In generale, le pratiche educative Fulbe enfatizzano l'autocontrollo e accentuano l'importanza dell'autonomia del bambino. Al bambino è data la possibilità di imparare da solo, di imparare facendo. Questi concetti, come l'immagine del bambino Fulbe come un seme

(awdii) che è in grado di crescere e svilupparsi solo lavorando, richiama l'idea di Maria Montessori del "bambino costruttore di umanità" (1952). Questa formidabile pedagoga e medico sottolinea ancora come *"l'ascoltare non forma l'uomo; soltanto il lavoro pratico e l'esperienza conducono i giovani alla maturità"* (1952:21). Per l'apprendimento del bambino l'osservazione da sola non è sufficiente, ma serve un'imitazione di tipo attivo, ossia attraverso il proprio lavoro, il movimento e lo sviluppo delle proprie abilità sensoriali.

I bambini Fulbe e i loro genitori ci fanno vedere che l'educazione debba avvenire attraverso l'esperienza nell'- e dell'ambiente, e non in una maniera superprotettiva. Tutte le attività di apprendimento e di gioco dei bambini Fulbe, infatti, vedono l'ambiente esterno come loro principale luogo di svolgimento. I Fulbe permettono ai loro bambini di vivere la realtà, "senza nascondere l'assurdo ch'è nel mondo" (Dolci 1974). Per i bambini ciò significa non dover vivere sotto una campana di vetro, ma confrontarsi davvero con l'ambiente: i bambini imparano ad interagire con il proprio ambiente e a padroneggiare il proprio territorio, a prendere decisioni e assumersi la responsabilità delle proprie azioni (Farné & De Agostani 2014). I bambini Fulbe, così, imparano presto ad affrontare le difficoltà, il dolore, le sofferenze. Il risultato è una gran conoscenza dei pericoli del proprio ambiente e dunque diventano presto abili nel prevenire i rischi.

Tutto ciò è in linea con le teorie dell' *experiential learning*¹², secondo cui l'esperienza è la fonte primaria dell'apprendimento. Esso è parte della vita quotidiana e della cultura a cui si appartiene, e così, ogni giorno, ogni persona impara nuove informazioni, abilità, credenze, e infine, comportamenti. L'apprendimento dura tutta la vita, non è confinato a un periodo specifico, ed è onnipresente, ubiquitario, non confinato ad un luogo soltanto. L'apprendimento è una pratica che dura tutta la vita, e non è semplicemente il risultato della trasmissione, o di istruzioni orali e di osservazione e imitazione (Torres 2004; Whitehouse 2001; Heckler 2009). Molti dei giochi fatti dai bambini Fulbe, in particolare i giochi di finzione, non sono solo un'imitazione della vita degli adulti. Questi giochi sono parte di un'esperienza individuale del mondo fisico: un modo personale per interagire con l'ambiente e le sue risorse e oggetti e un mezzo per imparare e sviluppare capacità (*skills*, Ingold 2000) attraverso i sensi.

In conclusione, lo studio e l'analisi dei giochi e giocattoli dei bambini Fulbe ha dato la possibilità di conoscere la vita quotidiana e l'ambiente (naturale e culturale) e alcuni aspetti della società in cui vivono questi bambini. Le attività ludiche e i giocattoli dei bambini Fulbe sono stati presentati nel loro contesto, e ciò ha permesso di esplorare le idee locali di infanzia e le percezioni locali del gioco (come forma di follia) e di riflettere su una diversa concezione di educazione e di apprendimento, e di relazione con la natura. Parlare di gioco e giochi degli altri ai nostri bambini e alla nostra società può divenire quindi un utile mezzo per mettere in discussione gli stereotipi sui bambini africani "poveri, sofferenti e affamati", e potrebbe essere anche uno strumento per approfondire temi di educazione ambientale. I giochi dei bambini Fulbe dipendono dai ritmi della natura e ciò è una cosa importante da sottolineare con i nostri bambini sempre più costretti a giocare tra le mura della

¹² Primi esponenti furono John Dewey, psicologo americano, e Jean Piaget, psicologo dello sviluppo filosofo svizzero. Punto cruciale nel progetto postmoderno di educazione.

casa, spesso da soli, e non all'esterno. Si tratta di permettere ai bambini di avvicinarsi alla natura sia per conoscerla e rispettarla, ma anche per amarla e – vivendo in essa – provare un senso di piacere, in quanto l'ambiente diviene luogo in cui giocare o trovare materiali per costruire i propri giochi. Dunque, questa ricerca vuole essere una piccola occasione e "spazio" per vedere il mondo e alcuni temi pedagogici, ambientali e sociali da una diversa prospettiva, con l'obiettivo di sviluppare quella "sensibilità interculturale" di cui si è parlato nell'introduzione. E di interagire con gli altri con l'obiettivo di mettere in discussione le proprie categorie, di dialogare con altre visioni del mondo (in questo caso di altri modi di educare, di vivere la relazione con la natura, etc...), e arricchire così il proprio bagaglio culturale. Gli "altri" non sono più gli altri di regioni distanti e selvagge con cui non si hanno contatti; gli altri devono essere considerati in un mondo globalizzato, in cui le società sono interconnesse e il "Nord Globale" è collegato al destino del "Sud Globale": siamo cittadini dello stesso mondo (Kaivola and Melén-Paaso 2007).

Infine, d'accordo con l'antropologo Rossie (2008), e alla luce delle ricerche etnografiche qui presentate, le ricerche sul gioco possono essere un valido strumento per prender in considerazione e valorizzare la prospettiva dei bambini. Come accennato nell'introduzione, il recente paradigma negli studi sociali ha posto l'accento sul fatto che i bambini siano attori sociali che hanno una parte da giocare nelle loro rappresentazioni. In questa ricerca, l'aver dato importanza alle voci dei bambini Fulbe ha dato la possibilità di conoscere che cosa i bambini pensano debba essere un bambino e come debba vivere la propria infanzia, i significati che essi danno ai giochi, e cosa sia importante per loro. È stato utile prendere in considerazione le prospettive degli adulti Fulbe sull'infanzia e sull'educazione, in quanto esse determinano in parte come la vita quotidiana dei bambini e anche le attività ludiche debbano essere vissute.

Bibliografia

Alderson, P. (2001). Research by children: Rights and methods. *International Journal of Social Research Methodology: Theory and Practice*, 4(2), 139–153.

[CrossRef](#)

Bennett, J. M., & Bennett, M. J. (2004). Developing intercultural sensitivity. An integrative approach to global and domestic diversity. In D. Landis, J. M. Bennett, M. J. Bennett (Eds.), *Handbook of intercultural training* (3rd ed., pp. 147–165). Thousand Oaks: Sage.

Bierschenk, T., & Forster, R. (2004). *L'organisation sociale des Peuls dans l'est de l'Atacora (République du Bénin, communes de Kouandé, Péhonco et Kérou)*. Mainz: Gutenberg University.

Bierschenk, T., & Le Meur, P. (1997). *Trajectoires peules au Bénin*. Paris: Edition Karthala.

Callois, R. (2001). *Man, play and games*. Urbana/Chicago: University of Illinois Press. Translation by Meyer Barash of *Les Jeux et les Hommes*. (1958). Paris: Librairie Gallimard.

Christensen, P., & James, A. (Eds.) (2000). *Research with children. Perspectives and practices*. London/New York: Routledge Falmer.

- Clark, A., & Moss, P. (2008). *Listening to young children: The Mosaic approach*. London: National Children's Bureau.
- Farné, R., & Agostini, F. (2014). *Outdoor Education. L'educazione si cura all'aperto*. Edizioni Junior.
- Fjørtoft, I. (2004). Landscape as playscape: The effects of natural environments on children's play and motor development. *Children, Youth and Environments*, 14(2), 21–44.
- Hampshire, K. R., (2004) in Ember, C.R., & Ember, M., (eds.), *Encyclopedia of Medical Anthropology. Health and Illness in the World's Cultures*, New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- Heckler, S. (Ed.) (2009). *Landscape, process and power: Re-evaluating traditional environmental knowledge*. Berghahn Books.
- Hitchings, R., & Jones, V. (2004). Living with plants and the exploration of botanical encounter within human geographic research practice. *Ethics, Place & Environment*, 7(1–2), 3–18.
[CrossRef](#)
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens, A study of the play-element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Holloway, L. S. (2014). Changing children's geographies. *Children Geographies*, 12(4), 377–392.
[CrossRef](#)
- Howes, D. (2005). *Empire of the senses. The sensual culture reader*. Oxford: Berg.
- Hsu, E., & Harris, S. (Eds.). (2010). *Plants, health and healing. On the interface of ethnobotany and medical anthropology*. New York/Oxford: Berghahn Books.
- Ingold, T. (2000). *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*. London/New York: Routledge Falmer.
[CrossRef](#)
- James, E., & Prout, A. (1997). *Constructing and reconstructing childhood: Contemporary issues in the sociological study of childhood*. Routledge Education Classic Edition.
- Johnson, M. C. (2000). *The view from the Wuro. A guide to child rearing for Fulani parents*. In J. DeLoache & A. Gottlieb (Eds.), *A world of babies: Imagined childcare guides for seven societies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kaivola, T., & Melén-Paaso, M. (2007). *Education for global responsibility. Finnish perspectives*. Ministry of Education.
- Katz, C. (2004). *Growing up global: Economic restructuring and children's everyday lives*. University of Minnesota.
- Le Breton, D. (2006). *Le Saveur du Monde. Une anthropologie de sens*. Paris: Éditions Métailié.
- Licitra, E., *Play and Learning in Benin*. In Evans, B., Horton, J., Skelton, T., (eds.), 2016. *Play and Recreation, Health and Wellbeing*. Series Geographies of Children and Young People, Volume 9, Singapore: Springer, p.337-366.

Lindstrand, P. (2005). *Playground and outdoor play – A literature review*. Stockholm: Stockholm International Toy Research Centre.

Mason, J., & Davies, K. (2009). *Coming to our senses? A critical approach to sensory methodology*. *Qualitative Research*, 9(5), 587–603. SAGE Publications.

[CrossRef](#)

Meire, J. (2007). Qualitative research on children's play: A review of recent literature. In T. Jambor & J. Van Gils (Eds.), *Several perspectives on children's play. Scientific reflections for practitioners* (pp. 29–77). Antwerp/Apeldoorn: Garant Publishers.

Merleau-Ponty, M. (1964). *L'oeil at l'esprit*. Paris: Editions Gallimard.

Montessori,

(1950). *Educazione alla libertà: antologia*, a cura di M. L. Leccese, Bari: G. Laterza e F.

(1952). *La mente del bambino: mente assorbente*, Milano : Garzanti.

Pink, S. (2009). *Doing sensory ethnography*. London: Sage.

Regis, H. A. (2003). *Fulbe voices. Marriage, Islam, and medicine IN northern Cameroon*. Westview Press.

Riesman, P. H. (1992). *First find your child a good mother: The construction of self in two African communities*. Rutgers University Press.

Rigg, J. (2007). *An everyday geography on the global south*. Routledge.

Rossie, J.-P. (2008). *Saharan and North African toy and play cultures. Domestic life in play, games and toys* (Stockholm International Toy Research Centre). Stockholm: Royal Institute of Technology.

Spittler, G., & Bourdillon, M. (Eds.). (2012). *African children at work. Working and learning in growing up for life*. LIT Verlag.

Stone, S. J., & Lozon, C. (2004). *The cognitive and social values of play in the learning contexts of mixed-aged children*. Paper presented at the 23rd ICCP world play conference, "Play and Education", Cracow, 15–17 Sept 2004.

Torres, R. M. (2004). *Lifelong learning in the South – Critical issues and opportunities for adult education*. Stockholm: Sida Studies No. 11.

United Nations General Assembly. (1989). Text of the UN Convention on the Rights of the Child. <http://www.ohchr.org/Documents/ProfessionalInterest/crc.pdf>

UNESCO. (2005). Convention on the protection and promotion of the diversity of cultural expressions, Article 8.

Valentine, G. (2004). *Public space and the culture of childhood*. London: Ashgate.

Vandermaas-Peeler, M. (2002). Cultural variations in parental support of children's play. *Online Readings in Psychology and Culture*, 6(1). <http://dx.doi.org/10.9707/2307-0919.1054>