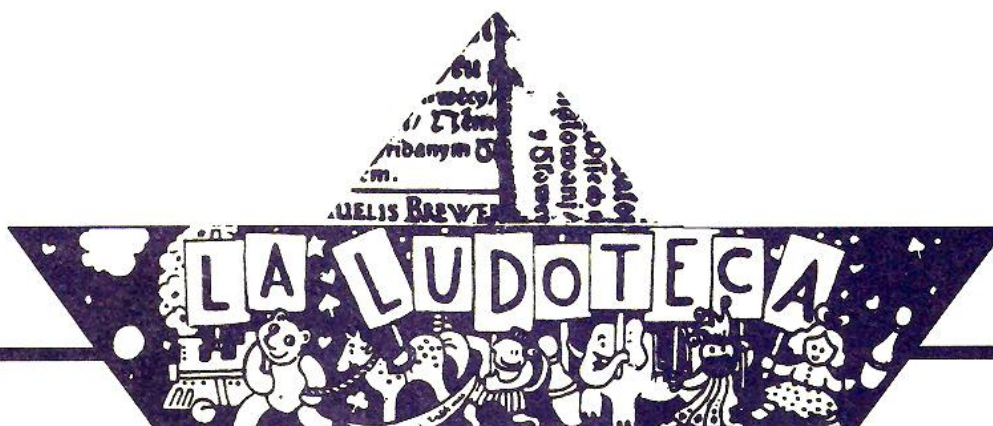


Rossie, Jean-Pierre (2006). Innovazione e tradizione nei giochi e nei giocattoli dei bambini marocchini. *La Ludoteca*, Firenze: Centro Internazionale Ludoteche, 27, 1-2, p. 4-6, 4 ill.



Centro Internazionale Ludoteche

Anno XXVII - n. 1.2 - gennaio/aprile 2006

Pubblichiamo in questo numero

	pag		pag
<i>Editoriale</i>		<i>I Saloni del Giocattolo</i>	
- Pedagogia o Terrorismo ?	2	- Norimberga dà i Numeri a cura di G. Bartolucci	12
<i>Lettere al Direttore</i>		- Sei giorni a Norimberga di Giovanni Galanti	13
- Una prima risposta di Grazia Honegger Fresco	3	<i>Solidarietà</i>	
<i>Tavolino</i>		- Un Angolo di gioco ... in Angola	19
- Innovazione e Tradizione nei giochi e nei giocattoli dei bambini marocchini di J. P. Rossie	4	<i>Attività Internazionali</i>	
- Le ludoteche svedesi di Brigitte Fagerlund	7	- Gruppo Europeo delle Ludoteche	20
<i>Attività Sociale</i>		<i>Giornata Mondiale del Gioco</i>	21
- Convocazione Assemblea dei Soci	18	<i>L'Angolo di Marino Cassini</i>	22
		<i>Tam Tam a cura di Beniamino Sidoti</i>	23

27 MAGGIO - GIORNATA MONDIALE DEL GIOCO

SE UNO NON
DIFENDE IL SUO
DIRITTO AL GIOCO,
DA GRANDE GLI LEVANO
ANCHE GLI ALTRI.





Innovazione e tradizione

nei giochi e nei giocattoli dei bambini marocchini

di Jean-Pierre Rossie ¹⁾

In questo articolo parlo dei giocattoli e dei giochi dei bambini marocchini che vivono nelle comunità rurali o nei quartieri popolari cittadini. Il periodo preso in considerazione va dal 1980 circa fino ad oggi.

Prima di questo periodo delle nuove influenze si sono sicuramente prodotte sulla cultura infantile. Tuttavia si può dire che, salvo eccezioni, negli ambienti in questione queste nuove influenze restavano limitate.

Già riguardo gli anni '20 la bibliografia cita l'importazione di teste di bambole, di giocattoli musicali o di armi giocattolo. Degli artigiani locali che lavoravano il ferro bianco hanno copiato il mobilio e gli utensili delle case di bambola europee. Tuttavia, questi giocattoli furono regalati a dei bambini che vivevano in città appartenenti ad ambienti benestanti.

Si può dire che dagli anni '70 la tendenza fondamentale sembra essere il legame tra tradizione e innovazione, tra i giocattoli fatti dai bambini stessi e quelli prodotti artigianalmente o industrialmente, tra temi di giochi antichi e nuovi, tra le influenze locali e quelle straniere. Questo si rivela chiaramente presso i bambini delle famiglie modeste sia in ambiente urbano che rurale.

Un esempio alla data del marzo 2005 è il gioco di "far finta". 7 bambine dai 6 ai 10 anni che vivono in un villaggio in via di urbanizzazione a circa 30 km da Casablanca, la capitale economica del Marocco, giocano sul terrazzo di una casa e l'attività dura da mattina a sera.

Tutto comincia con un primo incontro tra una ragazza e un giovanotto, che sono rappresentati dalle bambole fatte dalle bambine. Nel loro gioco la modernità supera la tradizione, ma i giocattoli restano tradizionali. Il giorno in cui si svolge questo gioco è situato subito nel discorso, nello sviluppo di idee e di comportamenti nuovi. Si chiama "aïd el-hub", cioè "il gioco dell'amore", la versione marocchina di San Valentino. Non avevo ancora sentito parlare del festeggiamento di San Valentino in Marocco e per quel che ne so questa novità non si è introdotta nella regione meridionale del Marocco in cui vivo.

Guardando le bambole utilizzate dalle bambine, è chiaro che esse appartengono alla tradizione delle bambole con una struttura in canne o ramoscelli legata a forma di croce e poi vestita di stracci. La bambola "arousa" o "giovane sposa" ha alcuni tratti del volto disegnati, vestito bianco e alcuni gioielli ⁽²⁾ (fig. 1). Secondo le bambine l'"aris" o "giovane sposo" deve essere costruito con un basto-



fig. 1

ne duro perché "un uomo sposato è sempre severo". Le altre bambole rappresentano i parenti. C'è anche una bambola bébé con un foulard legato intorno alla testa secondo la tradizione. La sua culla è una scatola di sardine vuota e un pezzo di plastica serve da biberon.

Con questi giocattoli tradizionali le bambine danno vita un gioco di "far finta" che esplicita l'evoluzione recente degli atteggiamenti e delle convinzioni. Atteggiamenti e convinzioni che distinguono gli adolescenti d'oggi dai loro genitori e più chiaramente dai loro nonni.

Il primo atto mostra la bambola/giovane sposa che va al lavoro in una fabbrica. La bambola/giovane sposo le va incontro e le dice "ti voglio parlare", al che la ragazza risponde "Ok, nessun problema". Poi viene fissato un secondo appuntamento. Anche se andare a lavorare in fabbrica non ha niente di speciale per una ragazza di estrazione preurbana, organizzare da sola un incontro con un pretendente al matrimonio è certamente inusuale. Ancor meno accettato è il fatto che dei giovani che puntano al matrimonio decidano di sposarsi e ne definiscano le condizioni.

Durante il secondo atto si discute un progetto di matrimonio. Durante questo incontro la bambola/giovane sposa è vestita di rosso. I giocatori chiamano questo vestito "alamat el hubb", cioè "segno d'amore". Un tema importante che si discute durante questo secondo incontro è il luogo in cui la coppia andrà a vivere una volta sposati. La futura sposa dice "non voglio vivere con i tuoi genitori, dobbiamo vivere soli". E aggiunge "non voglio che mio marito mi picchi". Il futuro marito accetta queste condizioni e dice "non vivremo né dai miei, né dai tuoi". In questa parte del loro gioco, le bambine toccano un problema serio con cui devono confrontarsi le giovani donne e uomini che si vogliono sposare. Molti giovani coppie sono obbligate ad andare a vivere dai genitori per mancanza di mezzi per vivere da soli. La reazione della giovane sposa all'obbligo di aiutare nel disbrigo delle faccende domestiche della suocera e sotto il comando di questa, è una delle cause correntemente citate per spiegare il numero crescente di divorzi sopravvenuti all'inizio del matrimonio.

Il terzo atto mette in scena la festa del fidanzamento. In una casetta di cartone due scatole di sardine raffigurano il trono della giovane sposa e del giovane sposo, una messinscena tradizionale della festa del matrimonio. In questo atto le bambine dimostrano in modo flagrante la loro conoscenza del cambiamento degli atteggiamenti tra le nuove e le antiche generazioni. Questo si vede nel modo in cui esplicitano la reazione della madre della sposa così come di quella dello sposo, che sono tutte e due arrabbiate. Quando una delle

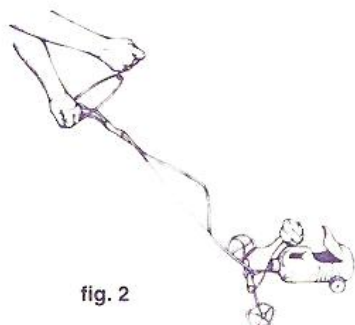


fig. 2

bambine chiede a quella che recita il ruolo della madre della sposa o della madre dello sposo di andare a felicitarsi con la coppia, le madri si rifiutano. La madre della sposa esprime i suoi sentimenti dicendo: *“Da dove viene questo giovanotto, mia figlia si sposa con un uomo che non viene da nessuna parte?”*. È così che le bambine mettono avanti la loro conoscenza dell’opposizione dei genitori a questo modo tradizionalmente inaccettabile di preparare un matrimonio organizzato dai giovani stessi.

Tuttavia, le bambine hanno scelto di introdurre nel loro gioco questo comportamento molto moderno.

La festa del matrimonio si svolge nel modo seguente. Viene organizzata una processione matrimoniale tradizionale anche con un giro in città più moderno, in un’auto da matrimonio, una scatola di cartone che ha come ruote dei tappi di plastica. Poi le bambine fanno uno spuntino durante il quale cantano e suonano con dei tamburi, dei flauti e altri strumenti fatti da loro stesse o provenienti dal mercato o dal negozio.

Alla fine della festa matrimoniale, due eventi sottolineano la coesistenza della tradizione e della modernità. Prima la giovane coppia segue la tradizione imitando il lancio in mare e al di sopra della testa dei fiori, in un luogo preciso di Casablanca in cui è sepolto un santo. Subito dopo la coppia parte in luna di miele, ma le bambine devono ancora mettersi d’accordo sulla destinazione. Alcune bambine propongono un luogo tradizionale come la città di Fés o un luogo di pellegrinaggio locale. Altre propongono una località moderna come la città balneare e turistica di Agadir. Alla fine è quest’ultima che vince.

Durante il quinto atto la coppia torna a casa. Raccontano le loro vacanze ad Agadir sottolineando la loro sorpresa di vedere tutti quei bei negozi e i grandi hotel, la passeggiata in riva al mare e le attrazioni turistiche. Tutti questi dettagli sono basati su quello che le bambine hanno saputo ascoltando gli adulti.

Presto si annuncia la gravidanza della sposa e con questa lieta nuova comincia l’ultimo atto. Una nuova discussione nasce tra le bambine. Alcune dicono che la donna incinta deve visitare il dottore e partorire in ospedale. Altre dicono che il bambino deve nascere a casa. Questa volta viene seguito il modo tradizionale e il bambino nasce in casa.

Questo gioco di “far finta che” non è certamente il solo esempio della penetrazione della modernità e della tradizione nelle attività ludiche dei bambini marocchini, ma è uno dei migliori che conosca.

Un altro esempio è il gioco di una bambina di 6 anni e di suo fratello di 8 anni che vivono in una casa isolata non lontano da **Sidi Ifni**, una piccola città costiera del sud del



fig. 3

Marocco.

Attraverso i loro giochi di bambole e costruzione di casette che si trasmette da innumerevoli generazioni, questi bambini dimostrano la continuità della cultura infantile marocchina. Nello stesso tempo introducono nel loro gioco la rappresentazione dell’ultimissima innovazione tecnologica, il telefonino. Questo telefonino non è altro che un vecchio telecomando. In un villaggio di montagna circa 3 km più lontano, un ragazzo ha creato il suo cellulare con l’argilla. Come schermo ha usato un pezzo di ferro bianco con una scritta in francese, mentre i tasti erano delle piccole pietre.

Come per questi cellulari, l’innovazione è un aspetto importante nei giocattoli fabbricati dai bambini marocchini. Un altro esempio che ho trovato nel 1995 viene da un villaggio del Marocco centrale. Lì i bambini hanno trovato un modo per unire al loro camion un montacarichi dopo che ne hanno visto uno uguale sul mulino per cemento utilizzato durante la riparazione del canale d’irrigazione (fig.2).

Delle situazioni specifiche possono stimolare dei bambini a innovare il modo di giocare tradizionale. È quello che ha fatto una bambina di otto anni quando sua madre, moglie di un insegnante, le ha proibito di giocare fuori in mezzo alla “sporcizia” per fare una casetta delimitata da delle pietre. Per poterne avere una comunque, questa bambina ha utilizzato una grande scatola in cartone (fig.3). È l’unica volta che ho visto un casetta simile, nonostante me ne abbiano parlato una o due volte in seguito. La stessa bambina ha adottato una strategia inversa utilizzando un procedimento tradizionale per dare delle braccia nuove alla propria bambola in plastica che aveva perduto le sue. Per questo ha spinto un pezzo di canna attraverso le aperture della sua bambola stile Barbie.

Del materiale nuovo stimola i bambini marocchini a trovargli un’utilizzazione nella creazione dei giocattoli. Quest’ultimi anni ho visto come delle bambine della regione di **Sidi Ifni** abbiano inventato dei nuovi abiti per le loro bambole di canna utilizzando la carta delle caramelle e pezzi di buste di plastica. Otto anni fa, un ragazzo della città di **Midelt** nel Marocco centrale si è modellato un piccolo dinosauro con della plastilina che si poteva acquistare a poco nelle drogherie della zona, un dinosauro del quale aveva visto l’immagine alla televisione o a scuola.

Anche i media e specialmente la televisione sono una fonte d’ispirazione. Un esempio concreto e forse il primo di questo genere è la passione dei bambini marocchini qualche anno fa per tutto quello che è legato ai **Pokemon**. Questa passione fu causata dalla trasmissione della serie “Pokemon” sulla rete ufficiale. L’influenza della televisione è spesso meno diretta come nel caso del gioco del pasto fatto



fig. 4

da due bambine di **Sidi Ifni** che durante questo gioco manipolano una pistola e un fucile ad acqua (fig. 4). Queste bambine hanno spiegato che dovrebbero utilizzare queste armi se "la guerra in Palestina o in Irak gli cascasse in testa", un'immagine della guerra trasmessa dal telegiornale.

L'importazione massiva di giocattoli fabbricati in Cina può avere degli aspetti negativi come eliminare la creazione di giocattoli da parte del bambino stesso o i pericoli causati da giocattoli poco cari, ma di cattiva qualità. Tuttavia, possono anche avere degli aspetti positivi, come il fatto di mettere i bambini in contatto con dei materiali e dei design nuovi così come con delle nuove tecniche di fabbricazione. L'introduzione di giocattoli elettronici che lentamente, ma sicuramente, si sta infiltrando nell'ambiente rurale apre anche un nuovo mondo ludico. Simili giocattoli elettronici relativamente cari circolano piuttosto in un gruppo di gioco invece di essere dei giocattoli personali.

Il turismo non sembra veramente una fonte di ispirazione per le attività ludiche, ma può provocare un cambiamento profondo degli atteggiamenti dei bambini verso i giocattoli che si costruiscono. Lo attestano due esempi, uno esistente già da una trentina d'anni se non di più e un altro che è cominciato verso il 1995. Il primo esempio è quello degli animali/giocattolo, come i dromedari, gli asini, le gazzelle o gli scorpioni, intrecciati dai ragazzi con delle strisce di foglie di palma per venderli ai turisti che visitano le **Gole di Tineghir** nel Marocco centrale. Questi animali/giocattolo erano allora utilizzati per dei giochi legati all'allevamento e alla caccia, ma ora si trovano gettati per terra una volta che la stagione turistica è passata.

Ho incontrato il secondo esempio in un villaggio presso le dune di sabbia di **Merzouga** nel 1996. In questo posto e in quel momento, le bambine giocavano ancora con le bambole che confezionavano, ma se l'occasione si presentava, le vendevano al turista di passaggio. Qualche anno più tardi delle giovani donne, la cui famiglia viveva sotto la tenda presso la pista che porta a **Merzouga**, fabbricano delle bambole di tipo tradizionale per venderle ai turisti.

I miei esempi mostrano che l'innovazione non è necessariamente un affare, una faccenda strettamente individuale. Almeno in Marocco, un comportamento innovatore nel quadro dei giochi e della fabbricazione dei giocattoli sembra essere stimolato dalle interazioni tra i membri di un gruppo di gioco. I miei esempi provano anche che la relazione tra tradizione e innovazione è complessa e ambigua. Essi testimoniano della compenetrazione e della coesistenza dell'antico e del nuovo, ma anche dell'opposizione e dell'esclusione tra questi due poli. In caso di esclusione il



giocattolo o gioco nuovo distrugge l'antico modo di fare. L'evoluzione della cultura infantile in Marocco segue così i cambiamenti che si operano nelle loro comunità.

Termino quest'articolo facendo riferimento a un'innovazione rivolta a quei bambini che vivono in un mondo di alta tecnologia che offre dei giocattoli e giochi sofisticati creati dagli adulti. Quando mostro giocattoli e giochi di bambini africani, a dei bambini belgi, riesco a stimolare la creatività di questi ultimi e portarli a riflettere su dei temi quali vivere in un'altra comunità e in una cultura differente o ancora sulla composizione multi-etnica delle grandi città europee. Questo approccio ludico del multiculturale e dell'interculturale sarà discusso nel terzo articolo di questa serie sui giochi e sui giocattoli dei bambini marocchini. Prima di abordare questo tema, nel mio secondo articolo parlerò della creazione di giocattoli con del materiale naturale e di recupero.

Note

(1) **Jean Pierre Rossie** è antropologo, socio-culturale residente in Belgio. Nel 1975 ha iniziato la ricerca sul tema di giochi e giocattoli dopo aver terminato il suo "fieldwork" sulla socializzazione dei bambini nel Sahara Tunisino. Jean Pierre ha creato nel **Musée du Jouet** in Francia - donando 800 giocattoli - una sezione di giochi e giocattoli dei bambini del Sahara e del Nord Africa.

È socio fondatore della International Toy Research Association (ITRA), socio della Nordic Center for Research on Toys and Educational Media (NCFL) Svezia, socio fondatore della Stockholm International Toy Research Center (SITREC) Svezia, nonché ricercatore associato del **Musée du Jouet** a Moirans-en-Montagne in Francia.

www.musee-du-juoet.org - e, mail: rossie@sitrec.ktc.se

Le mie ricerche sui giochi e i giocattoli dei bambini nord-africani e sahariani inglobano il periodo che va dall'inizio del ventesimo secolo a oggi. Molte pubblicazioni in inglese e in francese con numerose foto sono disponibili sul sito www.sitrec.kth.se (cliccate su *publications: books/articles and conference papers*)

SITREC ha pubblicato (maggio 2005) il mio libro *Toys, play, culture and society: An anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara* - 256 p., 144 ill., CD incluso. Sul CD sono pubblicati:

I volumi in inglese della collezione *Saharan and North African Toy and Play Cultures*:

- Children's dolls and doll play, 2005, 328 p., 163 ill.
- The animal world in play, games and toys, 2005, 219 p., 107 ill.
- Commented bibliography on play, games and toys, 2005, 61 p.

I volumi in francese della collezione *Cultures Ludiques Sahariennes et Nord-Africaines*:

- Bambole di bambini e giochi di bambole, 2005, 344 p., 163 ill.
- L'animale nei giochi e nei giocattoli, 2005, 229 p., 107 ill.
- Bibliografia commentata dei giochi e dei giocattoli 2005, 61 p.

Per maggiori informazioni vedi introduzione: www.sitrec.kth.se

(2) Siccome alcune foto non sono state prese durante questo gioco, la bambola/giovane sposa mostrata, proviene da un'altra regione, ma è dello stesso tipo. Tutte le foto (poi trasformate in disegni n.d.r.), sono state prese dall'autore. Elenco:

1. Bambola femminile, 2002, **Lahfart**, Marocco.
2. Camion montacarichi, 1995, **Kksar Assaka**, Marocco.
3. Bambina con casa di bambola in cartone e bambola, 1999, **Zaïda**, Marocco.
4. Bambina che tiene in mano delle armi giocattolo, 2005, **Sidi Ifni**, Marocco.