

S. Boselli - M. Maura  
R. Papetti - R. Roberto

# VOLTALACARTA

Manuale per imparare a narrare e narrarsi con le carte



edizioni la meridiana  
*p a r t e n z e*



Silvio Boselli  
Maria Maura  
Roberto Papetti  
Rita Roberto

# VOLTALACARTA

Manuale per imparare  
a narrare e narrarsi  
con le carte

# Indice

<i>Prefazione di Silvio Boselli</i>	9
Introduzione <i>di Maria Maura</i>	11
Parte Prima	
IL CERCHIO DELLA VITA	
<i>di Rita Roberto</i>	
Alla ricerca di senso	15
Contattare le origini	21
Costruire un senso comune di “spazio”	27
Conoscere le regole del “gioco-rituale”	33
I significati simbolici nelle Carte	35
Composizione dei due mazzi di carte	39
Un rituale con le carte “Narrare-Narrarsi”	59
Parte Seconda	
ATTIVITÀ	
<i>di Maria Maura</i>	
Prima di giocare	65
APPENDICE	
Inventare con i bambini mazzi di carte per narrare <i>di Roberto Papetti</i>	89
Bibliografia	95

# Introduzione

Tutto è cominciato al CEM<sup>1</sup>.

Era il 2009, anno del convegno di CEM Mondialità dal titolo “La felicità nella società del rischio. L’educazione al bivio: rassegnazione o resilienza?”. Dovevo condurre un laboratorio per adolescenti e volevo creare un mazzo di carte da utilizzare come strumento per stimolare la narrazione di sé. Pensavo di utilizzare delle fotografie, ma non sapevo bene come scattarle. Poi mi è caduto l’occhio sul libro *Altri immaginari*<sup>2</sup> di Silvio Boselli, una raccolta di opere realizzate per le copertine della rivista *CEM Mondialità*; ho scansionato una cinquantina di immagini, le ho impaginate e ho assegnato ad ognuna una parola. Le ho stampate, plastificate e ci ho giocato tutta l’estate. Con qualche scrupolo ho chiamato Silvio per sapere se a lui andava bene che io usassi le sue immagini in questo modo. Mi ha risposto che era molto curioso di vederle e che gli sembrava una buona idea. Così al convegno abbiamo avuto la possibilità di parlarne, le ha incontrate dal vivo e con grande slancio è nata l’idea di sviluppare il progetto e di provare a pubblicare il mazzo.

La strada è stata lunga, da un mazzo siamo passati a due mazzi, poi si è aggiunto anche un

libro per equipaggiare al meglio le carte. Molte persone hanno dato il loro prezioso contributo perché l’idea iniziale crescesse, prendesse forma e vita. Senza quella fucina di idee, crocevia di percorsi e crogiolo di progetti che è il CEM, tutto questo forse non avrebbe mai visto la luce.

Silvio Boselli, artista, disegnatore di storie, con le sue opere cariche di poesia ha incantato gli sguardi di molte persone; sono le sue immagini l’anima di questo lavoro e le carte del primo mazzo hanno già ispirato molte narrazioni che hanno dato a questo progetto la forza di continuare a crescere.

Roberto Papetti, maestro di giochi, sapiente costruttore di giocattoli e sperimentatore di mazzi di carte, sia al CEM che al suo Centro Gioco, Natura, Creatività “la Lucertola” di Ravenna, oltre che in molte scuole e ludoteche, ha sempre portato fresche folate di concretissime idee visionarie, ha preso a cuore questa iniziativa e ha dato un prezioso contributo partendo dalla sua esperienza.

Rita Roberto, pedagoga, consulente familiare, ideatrice del metodo “mandalavita®”, ha fatto appassionare le persone all’uso del mandala e del labirinto come strumenti di ben-essere e di pace in contesti molto diversi tra loro: dai reparti pediatrici e oncologici ospedalieri, alle parrocchie, ai centri per la famiglia e persino in Burkina Faso nel centro Dudal Jam. Formatrice, sperimentatrice di percorsi alla scoperta del senso delle cose e della vita attraverso l’arte, l’immaginazione, la narrazione di sé e le fiabe, ha intrecciato fili tra miti e riti, consegnandoci utili strumenti per costruire senso e significato attraverso la narrazione.

Infine ci sono io, Maria Maura: non mi piace definirmi specializzata in qualcosa di particolare, perché tutte le esperienze che vivo alimentano la mia creatività e allo stesso tempo ne sono alimentate. In questo lavoro ho potuto coniugare le riflessioni della mia formazione filosofica

1. CEM significa Centro Educazione alla Mondialità: è un’associazione di formatori, educatori e insegnanti, legata ai missionari Saveriani di Parma, che ha sede a Brescia. Cura dagli anni Sessanta una rivista mensile che si occupa di educazione, intercultura, scuola e dintorni; ogni anno, da cinquant’anni, organizza un convegno estivo di aggiornamento e scambio di saperi, su tematiche legate all’educazione interculturale. Il sito internet del CEM è [www.cem.coop](http://www.cem.coop).

2. S. Boselli, *Altri Immaginari. Uno sguardo sull’intercultura attraverso i segni e i colori di Silvio Boselli per il Cem*, Emi, Bologna, 2007.

con l'esuberante immaginazione che mi guida e appassiona nella vita e nella professione.

Questo è un libro variegato, come molteplici sono i livelli di lettura e gli strati di senso dei due mazzi. L'incontro tra di noi ha permesso che le carte prendessero forma e assumessero molte possibilità d'uso, significati diversi per ogni caratteristica peculiare di ciascuno dei loro autori.

Sono carte speciali, eppure semplici. Non sono tarocchi, non predicono il futuro, ma aiutano a tirare fuori quello che già c'è nelle persone. Ogni carta può evocare pensieri, suggestioni, emozioni, riflessioni sul mondo, sulle cose, sulla vita in generale e sulla propria vita.

Sono state pensate come uno strumento per educatori, insegnanti, formatori, counselor, psicologi, capi scout, animatori nelle parrocchie e nei contesti di aggregazione giovanile, ma anche per l'auto-ascolto e l'auto-conoscenza. Le attività che si possono organizzare e progettare sono molte e in buona parte dipendono anche dalla fantasia e dalla voglia di sperimentare di chi le utilizzerà. Si possono usare come "rompighiaccio" all'inizio di un percorso o come occasione di saluto. Possono essere giocate in modo spensierato, ma sono anche preziose per facilitare confronti più complessi e profondi. Racchiudono in sé significati archetipici, ma possono anche essere lette semplicemente per quello che l'immagine suggerisce al primo impatto.

Oltre a stimolare giochi, narrazioni e creatività le carte offrono l'opportunità di rinnovare riti di appartenenza e iniziazione e di approfondire i significati delle vicende vissute.

*Maria Maura*

# Alla ricerca di senso

Che senso ha quello che facciamo, diciamo e narriamo, per noi e per gli altri? Che senso ha la nostra vita, il mondo e l'universo? Anche se non abbiamo risposte a queste domande resta il bisogno umano di dare senso a tutte le nostre esperienze, dalle piccole azioni quotidiane alle grandi imprese, dalla nostra vita privata alle vicende dei personaggi pubblici, dalle relazioni che intercorrono nella nostra casa a quelle che avvengono nella nostra città e nel mondo. Il mondo esterno non possiede un significato in sé, ma solo quello che ciascuno di noi gli attribuisce e, quindi, il senso che noi diamo alle cose e alle relazioni è più importante della realtà concreta delle cose stesse. Per dare senso alle cose, da sempre, ci siamo inventati miti, fiabe e leggende, epopee e religioni, sistemi filosofici e teorie scientifiche, narrazioni e giochi, riti e tradizioni. Il mondo occidentale contemporaneo, caratterizzato da modalità esistenziali come l'intellettualizzazione e l'esteriorizzazione, ha perso il contatto con molti di questi sistemi di valori ma soprattutto con i riti d'iniziazione e il loro valore simbolico transgenerazionale. Questa mancata esperienza conduce spesso le persone a modalità esistenziali che li scollegano dalle radici inconsce e archetipiche della cultura d'appartenenza. I giovani della nostra società, per crescere armonicamente, hanno un disperato bisogno che noi adulti siamo capaci di ri-creare spazi ritualizzati di senso, di autoascolto e ascolto, di amore e fiducia, di narrazione, di empatia e non giudizio per costruire con loro un

cammino educativo condiviso e co-progettato basato sul rispetto reciproco delle differenze generazionali e di genere, dove gli uni imparano dagli altri secondo le rispettive competenze. Per questo motivo si tenterà, in questa sezione del libro, di delineare l'importanza del significato simbolico e l'uso dello "spazio gioco", delle carte, della costruzione e narrazione delle fiabe/mito come un "rito di iniziazione e di costruzione di senso" per i giovani. Attraverso una possibile lettura delle immagini archetipiche e simboliche presenti nello spazio-gioco e nelle carte si cercherà di rendere visibili i passaggi del rito iniziatico.

Sin dall'antichità, presso popolazioni native americane, africane, della zona amazzonica o oceanica, esistono cerimonie d'iniziazione che sanciscono per ogni membro del gruppo il passaggio dall'infanzia all'età adulta, attraverso un rito che prevede particolari riconoscimenti, doni e oneri di natura sociale, economica, affettiva e religiosa. Come afferma Claude Lévi-Strauss<sup>3</sup> sia per il ragazzo che per la ragazza, prossimi a diventare adulti, sono previsti momenti di allontanamento dal villaggio dove devono rimanere isolati per un periodo di segregazione e purificazione preparatori al rito iniziatico. Successivamente, durante il rito vero e proprio, viene simulata la morte e poi la rinascita: la morte di un bambino e la nascita di un adulto attraverso un processo identitario. Tutto questo viene rappresentato con una sepoltura o con un "inghiottimento": le capanne, dove viene praticata la cerimonia, hanno la forma stilizzata di un animale, con l'entrata che ne raffigura la bocca. Gli iniziandi devono affrontare delle "sfide" e vengono sottoposti a prove di coraggio, adattabilità alle circostanze, obbedienza a regole per dimostrare la capacità di affrontare il dolore fisico, la sofferenza emotiva e dare garanzia alla

3. Lévi-Strauss C., *Vita sociale e familiare degli indiani Nambikwara*, Ed. Einaudi, Torino 1970.

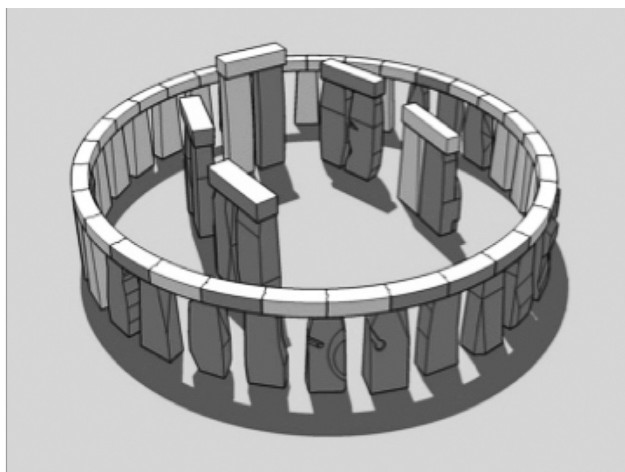
comunità di essere degni della nuova condizione di adulti. I saggi che guidano il rito e accompagnano sapientemente i giovani, conferiscono poteri speciali e doni magici che, uniti alle capacità e abilità personali, consentiranno loro di avere successo nelle prove da affrontare. Di solito sono amuleti, esercizi per rafforzare il coraggio, narrazioni sugli insegnamenti degli antenati e danze propiziatorie. Il rito serve, allora, per educare e preparare i giovani alle sfide della vita, fornire un modello di comportamento ma anche un sostegno dei saggi che possa orientare nel mondo adulto. A cerimonia conclusa i giovani tornano al villaggio per condividere con gli altri la loro nuova condizione di adulti e i talenti ricevuti. Da quanto descritto si può evincere un profondo legame archetipico tra lo schema del rito iniziatico e quello della fiaba nell'evoluzione della vita del bambino. Gli studi antropologici e psicologici confermano la tesi che la fiaba, specialmente nella cultura moderna, rispecchia quasi sempre modelli strutturali e culturali antichi, scomparsi da tempo, ma vivi come archetipo collettivo d'iniziazione, forse per questo sono così gradite e indispensabili per i bambini.

È plausibile che le prime fiabe siano comparse quando il rito d'iniziazione, almeno secondo le sue linee originarie, non veniva più praticato. Forse la fiaba è stata la naturale trasformazione del rito per rispondere alle esigenze degli adulti educatori di fornire ai bambini suggerimenti e indicazioni, simbolicamente efficaci e universali, per il "traghettamento" verso l'età adulta. È per questo motivo che è utile ricorrere agli schemi proposti dal rituale d'iniziazione, non più in uso nella nostra cultura, ma ancora ben vivo nella memoria collettiva, per accompagnare i giovani nelle tappe evolutive della crescita. Per far questo ci vengono in aiuto la creatività, il gioco, l'arte, il mito, il pensiero circolare e i mandala che creano spazi di senso, spazi sacri per la relazione dove si apprendono doni

come la consapevolezza del proprio e altrui spazio e del tempo, l'orientamento, la resilienza, la condivisione, le coccole, i permessi e le regole. Luoghi metaforici e reali dove il rispetto passa dall'*accettazione di sé e dell'altro*, dove non c'è valutazione, giudizio ma solo incontro tra persone a prescindere da ruolo, età, sesso, credo, razza e cultura... e dove la prima attività è *recuperare la relazione affettiva e creativa* nella quale si può crescere e apprendere sentendosi persone, costruendo le fondamenta della propria identità. L'atto di relazionarsi comporta una messa in gioco degli individui, un gioco dove il "premio" è la definizione del Sé. È opportuno che l'atto educativo parta, prenda vita, dalla costruzione di una relazione sana tra bambini, ragazzi, genitori, insegnanti/educatori e sviluppi il pensiero primitivo che tocca la genesi delle emozioni. Vorrei eliminare, o più realisticamente ridurre, le barriere generazionali che esistono tra adulti, ragazzi e bambini e mi piacerebbe che sempre di più gli adulti scegliessero consapevolmente, appassionatamente e creativamente di accompagnare i bambini e i ragazzi nel cammino della vita, dove tutto procede per cerchi concentrici e si ordina attraverso il pensiero a spirale ascensionale per orientarsi nello spazio e nel tempo come fanno gli alberi. L'educazione per me è una magnifica avventura che coinvolge gli "attori in gioco" in un campo mandalico che somiglia a un laboratorio alchemico dove tutto è ricerca continua, sperimentazione, incanto, gioco e trasformazione. I bambini e i ragazzi hanno bisogno che gli adulti riattivino dentro di sé il pensiero magico/mitico che suggerisce il risveglio, la capacità di giocare, di sperare e di sognare e quando si sogna insieme il sogno si realizza. Dove sognare insieme? Come sognare insieme? Quali strumenti utili per il sogno da svegli, il sogno sacro? Attingendo al mondo dell'infanzia, ad antiche tradizioni e rituali appartenenti a molte culture ho scelto l'*archetipico del*

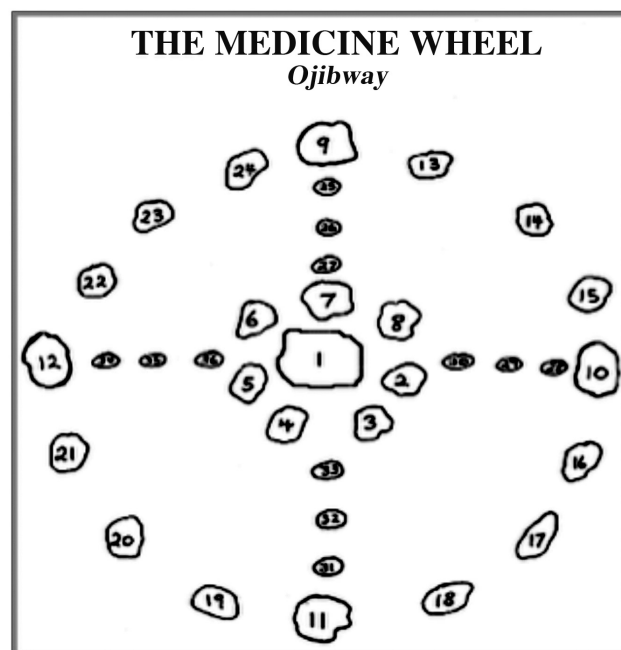


*mandala* come contenitore, che racchiude i modelli di vita individuale, familiare, sociale, religiosa, filosofica, culturale, ricreativa... e la sua attuazione pratica come strumento di orientamento educativo. Letteralmente, in sanscrito, la parola mandala vuol dire “cerchio sacro” ed è un archetipo che nasce nell’anima umana, c’è da sempre, compare in ogni cultura e in tutte le epoche e l’uso è prevalentemente rituale e sacro. Ampliando lo sguardo possiamo scorgere figure mandaliche nei rosoni delle chiese gotiche, nei labirinti, nella forma di certi templi o abitazioni, come pure in siti archeologici quali Stonehenge, siti nuragici, etruschi, romani... per restare a culture a noi vicine.



Se scendiamo ancor più nel profondo possiamo dire che la vita nasce da un mandala che è la cellula femminile, così l’utero che ci ospita, e mandala sono i nostri occhi, il viso, le mani, la forma dei fiori, delle conchiglie, di un fiocco di neve...

Questo significa che l’uomo ha bisogno del mandala per esprimere concetti molto profondi quali spazio sacro, centratura, cooperazione, circolarità di idee ed energie, mettere a fuoco e narrazione circolare infragenerazionale di tradizioni, miti e leggende... Tutte queste parole, comunque, non si avvicinano abbastanza al mandala poiché gli archetipi sono indefinibili e



credo che per comprenderlo bisogna praticarlo, viverlo e così accorgersi di quanti significati arrivano contemporaneamente nel profondo solo guardandolo. I bambini non hanno bisogno di tante spiegazioni poiché naturalmente si esprimono nella lingua simbolica, di un’antichità millenaria, delle immagini e del disegno nella quale anche l’adulto, consciamente o inconsciamente attraverso tutti i tempi e in tutte le civiltà, ha dato espressione alla sua totalità. I bambini già dai loro primi scarabocchi disegnano e si esprimono con immagini che riproducono istintivamente quelle tracciate dagli uomini vissuti migliaia di anni fa nelle caverne e sulle rupi, ripercorrendo gli stessi passaggi evolutivi compiuti dai nostri antenati verso la coscienza. Osservando l’evoluzione del disegno infantile spontaneo (fino a che non intervengono gli adulti a pilotarlo/condizionarlo secondo schemi culturali e sociali), appare chiaro che i bambini ricapitolano in poco tempo lo sviluppo storico della conoscenza umana nel percorso verso la maturità. Erich Neumann, famoso psicoanalista tedesco, afferma che lo sviluppo dell’umanità e dell’individuo procedono in maniera analoga verso fasi

di differenziazione sempre maggiore dalla matrice originaria da cui tutti proveniamo, per giungere ad una struttura più stabile di coscienza senza mai perdere il contatto con le origini. L'archetipo preferito sia dai bambini che dalle culture indigene per esprimere se stessi è il mandala ed è anche la struttura portante dell'inconscio collettivo che diventa visibile attraverso le sue manifestazioni nella psiche individuale. Anche se centinaia di persone colorassero lo stesso disegno mandala non ne risulterebbero due uguali pur avendo la stessa struttura. Già nel 1949, Neumann ipotizzò che i disegni mandala aiutano sia il bambino che l'adulto a trovare la sua identità in quanto fanno parte di un processo innato di orientamento, di senso del tempo e dello spazio ma anche della direzione. Il mandala è una "mappa valoriale circolare" dove si può inscrivere, raccogliere e quantificare il sapere e le emozioni attraverso segni, simboli, colori e non parole. È un archetipo che comunica per immagini, dove le idee e le emozioni prendono forma, diventano visibili e più facilmente intuibili. Tutto ciò che viene rappresentato con e in un mandala arriva all'intelletto e all'inconscio senza passare dal mentale e dal linguaggio parlato ed è quindi un'enorme risorsa comunicativa, unificante nella attuale società multilinguistica e multiculturale. Con la comunicazione mandalica si può sperimentare un altro modo di manifestarsi e raccontare la propria storia attraverso la creatività, i simboli, le forme, i colori e capire che alle volte il pensiero lineare e la sola parola non possono, o meglio non bastano per esprimerci, per rappresentare al meglio le emozioni e le idee, per intraprendere, simbolicamente, il viaggio degli entronauti verso il centro: dal percepire il nascosto, l'ignoto, e renderlo manifesto.

Quindi, usare il mandala come modello di spazio metaforico/simbolico per le carte create da Silvio Boselli e i giochi ideati da Maria Maura e Roberto Papetti rappresenta una bel-

lissima restituzione sia alla "popolazione" bambina che alle popolazioni indigene da cui abbiamo molto da imparare circa la capacità di utilizzare il linguaggio dell'arte e dei simboli, della narrazione e del sogno, del gioco e dell'intuizione che attualizzano i miti, i rituali e il sacro nella realtà quotidiana per realizzare una convivenza pacifica, per sognare e sperare nel futuro. Osservando le attività originali della società umana si nota come queste siano tutte intessute di "gioco e narrazione", basti pensare all'arena, allo stadio, al cerchio magico, al tempio, alla scena teatrale, allo schermo cinematografico, al tribunale... sono tutti, per forma e funzione, dei "luoghi di gioco relazionale" che mostrano, anche se non esaustivamente, la rete di connessioni esistente tra gioco-narrazione e cultura, gioco-narrazione e arte, gioco-narrazione e poesia, gioco-narrazione e teologia, gioco-narrazione e scienza, gioco-narrazione e moda, gioco-narrazione e politica, gioco-narrazione e storia, gioco-narrazione e vita. Da questa riflessione è stato ipotizzato lo Spazio del gioco e il "gioco della narrazione" come "contenitore" di molteplici realtà e proiezioni fantastiche che si presenta come un percorso di iniziazione ed una situazione esperienziale in cui ogni partecipante, con l'aiuto di una guida, conquista conoscenze e abilità, supera paure, affronta avversità, trova soluzioni, riceve doni e con questi nuovi punti di forza può riscrivere la propria storia. Il "Gioco" così inteso si presenta come un'attività carica di significati, simboli e vissuti che si attualizzano all'interno di determinati limiti di luogo, tempo e senso, attraverso un ordine visibile, secondo regole deliberatamente accettate, fuori dalla sfera dell'utilità e delle necessità materiali. L'attività del gioco in sé è caratterizzata, quindi, dalla libertà, gratuità, spontaneità e disinteresse ed è caratterizzata da sentimenti di elevazione e tensione che implicano distensione, serenità e fiducia. Immagino un "cerchio sacro" dove ogni per-

sona è in perfetta equidistanza ed equivicinanza con il centro, con se stesso, con gli altri e può contare su una comunicazione sana e non violenta. In questo cerchio sacro i giochi di narrazione diventano tappe di un viaggio verso l'oggettività, l'autonomia e la capacità di essere creativi e le Carte, con i loro contenuti simbolici, oggetti transizionali che accompagnano. In questo contesto la creatività diviene una modalità di guardare il mondo esterno, una comunicazione nuova, una maniera di fare le cose e la capacità di godere di attività intellettive-emotive-corporee che facilitano ricerca del Sé, la crescita, il ben-essere e pertanto la sanità individuale e sociale. Per far sì che questo avvenga occorre permettere, sia al bambino/ragazzo che all'adulto, di comunicare liberamente, secondo i propri tempi, una successione di idee, pensieri, impulsi e sensazioni apparentemente non collegate che trovano piano piano senso e significato. Questa modalità maieutica permette creatività fisica e mentale, rende possibile il rilassarsi, l'aver fiducia e l'associazione libera delle idee che riesce a dare ordine interno alle persone coinvolte nel gioco. Mentre la necessità di dover sempre e subito interpretare, la maggiore attenzione al risultato narrativo o l'imposizione di tempi esterni, toglie al narratore un'opportunità per rilassarsi costringendolo ad un'organizzazione di idee forzata che non gli appartiene. Il rispetto per la persona narrante durante i giochi, per il suo spazio-tempo e le sue libere espressioni forniscono la percezione tangibile di uno "spazio sacro" che protegge, abbraccia e conferma l'idea che si può esprimere senza paura del giudizio, del confronto e del rifiuto. Questo modo di utilizzare i giochi narrativi e le carte diventa allora uno strumento che permette ai partecipanti di allontanarsi dalla quotidianità e di portarsi in uno spazio protetto dove tutti hanno diritto di esprimersi, di manifestarsi e di rivelare la propria unicità. Spazio dove possono narrare se stessi e la vita,

dopo il "distacco" dalle sicurezze della famiglia, proiettati inevitabilmente verso il diventare adulti emancipandosi dai grandi. È l'avventura in un mondo nuovo, che qualcuno ha ideato con cura, costruito e predisposto per loro, ma non è solo questo, è il viaggio della fantasia e della creatività, che dobbiamo sollecitare e curare per non farla esaurire, piegare, soffocare o morire. Lo spazio sacro e il tempo della narrazione diventano, allora, come l'apertura del "terzo occhio dell'immaginazione" con cui riusciremo insieme a capire e controllare meglio la realtà.



I giochi di narrazione diventano metaforicamente uno spazio sacro che permette di:

1. *contattare le origini*: la ricerca del senso della vita attraverso la conoscenza delle mitologie interiori personali e collettive. Essere consapevoli dell'appartenenza ad un gruppo di iniziandi che parte per un viaggio di trasformazione;
2. *costruire un senso comune di "spazio"* (mandalico) tra bambini/ragazzi e adulti atto a favorire un dialogo con se stessi o con gli altri attraverso un "orientamento narrativo". I luoghi e lo spazio-tempo narrativo e del gioco;
3. *conoscere lo schema e le regole del "gioco-rituale"*: i linguaggi simbolici e archetipici delle carte;

4. *esplorare*: l'immaginazione mitica e archetipica, la visione e la scelta personale che permettono di focalizzare alcuni aspetti quali: "dico, cosa non dico?", "quali scelte faccio?", "quali sfide sto affrontando adesso nella mia vita?", "quali i miei punti di forza e di debolezza?", "qual è la mia meta?" ...;
5. *morire e rinascere*: con le scoperte fatte rivisitare e ri-visitarsi nella storia personale e collettiva attraverso l'autoascolto/ascolto, la cum-passione, la tenerezza e la tolleranza. La nuova narrazione/rappresentazione di sé e degli altri;
6. *attuare la narrazione* sia orale che scritta (attraverso la costruzione di un racconto o il diario personale di viaggio);
7. *riconoscere i doni ricevuti*: quelli interiori non si perdono mai;
8. *ritornare a casa con un Io (Sé) arricchito, rinnovato* da condividere con gli altri.

# Conoscere le regole del “gioco-rituale”

Il linguaggio verbale o scritto ha i suoi limiti mentre le immagini hanno un potere evocativo illimitato: i simboli ci toccano emotivamente ed entrano in risonanza profonda con il nostro inconscio, in ciò consiste la “magia” delle carte “Narrare-Narrarsi” dipinte da Silvio Boselli. La parola *simbolo* deriva dal greco e ha il significato di mettere insieme due parti distinte. Nella Grecia antica, il termine simbolo aveva il significato di “tessera di riconoscimento” o “tessera ospitale”, secondo l’usanza per cui due individui, due famiglie o due città spezzavano una tessera, di solito di terracotta, e ne conservavano ognuno una delle due parti a conclusione di un patto di alleanza, da cui anche il significato di “accordo”. Il perfetto combaciare delle due parti della tessera provava l’esistenza del patto. Per Jung

“ciò che noi chiamiamo simbolo è un termine, un nome, o anche una rappresentazione che può essere familiare nella vita di tutti i giorni e che tuttavia possiede connotati specifici oltre al suo significato ovvio e convenzionale. Esso implica qualcosa di vago, di sconosciuto o di inaccessibile per noi”. E “poiché ci sono innumerevoli cose che oltrepassano l’orizzonte della comprensione umana, noi ricorriamo costantemente all’uso di termini simbolici per rappresentare concetti che ci è impossibile definire o comprendere completamente. Questa è una delle ragioni per cui tutte le religioni e le tradizioni esoteriche impiegano un linguaggio simbolico o delle immagini”<sup>4</sup>

La simbologia sarebbe dunque la vera chiave per

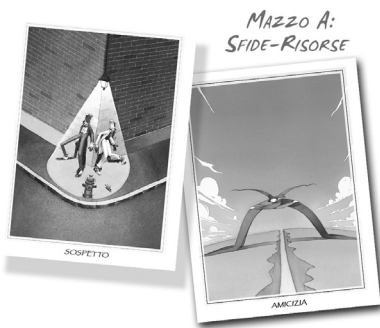
4. Cfr. Jung C.G., *L’uomo e i suoi simboli*, Raffaello Cortina, Milano 2009.

comprendere il mondo spirituale, psicologico e sociale e l’uomo ha bisogno di simboli per esprimere e fermare nella coscienza ciò che altrimenti non sarebbe rappresentabile. Jung afferma che è l’uomo stesso a produrre simboli inconsciamente e spontaneamente come linguaggio dell’inconscio e i sogni e le immagini sono i suoi mezzi di comunicazione, i suoi linguaggi. Nascono così gli archetipi (dal greco “arketipon” che vuol dire primo tipo, prima forma, modello) che sono idee primordiali e inconsce, comuni a tutta l’umanità, che si possono manifestare alla coscienza solo tramite immagini. I simboli possono cambiare da cultura a cultura mentre gli archetipi hanno valenza universale. Nel gioco rituale delle carte “Narrare-Narrarsi” tutto è regolato da simboli e archetipi che interagiscono: le carte, il giocatore, lo spazio del gioco, i giochi e i “segni parola” per scrivere e narrare.

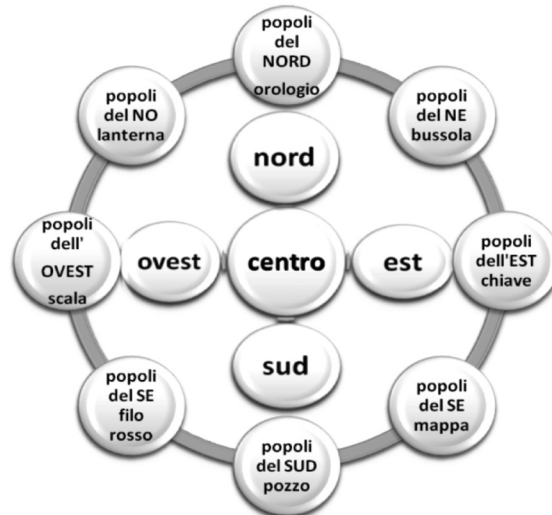
Le carte narranti e il soggetto narratore, ma anche l’autore delle carte e il giocatore, si fronteggiano e si rispecchiano nel campo mandalico della relazione ludica, attraverso una serie di passaggi suggeriti dalla sequenza più o meno casuale delle immagini scelte per giocare, sono così simbolicamente una coppia in relazione. L’immaginario dell’artista che ha creato le carte sollecita l’immaginario di chi guarda e gioca. Le immagini non stimolano solo una visione ma anche il proprio sapere, la memoria, il desiderio e implicano la totalità del soggetto narratore. Il particolare rapporto che si crea tra le immagini dipinte sulle carte e quelle interne del giocatore è un atto relazionale dove si collegano, in prima battuta, l’autore e l’osservatore-giocatore che successivamente diventa a sua volta autore di qualcosa di nuovo. Il giocatore diventa parte dinamica di un percorso significativo contenente in sé tutte le virtualità di senso che vengono attualizzate solo attraverso la sua partecipazione. Le immagini provenienti dal mondo interiore di Silvio Boselli trasferite nelle carte diventano dunque portatrici di esperienza

diretta non ingannevole, messaggio relazionale analogico, la cui fruizione diviene “evento” nella vita dell’altro e del gruppo. L’apprendimento, lo scambio tra i due, avviene in maniera sottile, senza alcuno sforzo, attraverso l’interazione come avviene tra la madre e il feto che porta in grembo. Anche senza prestare una particolare attenzione verso le immagini contenute nelle carte, il giocatore non può fare a meno di recepire ogni messaggio inscritto al loro interno. Il soggetto narrante diventa ogni volta **co-autore** delle narrazioni attualizzandole ogni volta in una forma diversa. La narrazione attraverso le carte diventa un evento ogni volta unico, risulta difficile ricreare in momenti diversi le medesime condizioni della volta precedente pur usando le stesse regole e gli stessi strumenti. Nello spazio gioco mandalico, con le sue regole e leggi uguali per tutti, luogo di spontaneità, di libertà e ambiente narrante, il giocatore è protetto e libero di toccare, parlare, interagire con le carte, con se stesso e con gli altri. Lo spazio circolare della narrazione permette al giocatore di avere libertà, di poter scegliere il punto di vista da adottare per interpretare gli oggetti in esso contenuti. La percezione tattile, visiva e ideativa delle carte “Narrare-Narrarsi” diventa complice della narrazione del giocatore. È così che si delinea una narrazione aperta a molteplici percorsi di senso, che tratta una verità personalizzata dal fruitore stesso delle carte, al cui interno la figura del soggetto narratore è fondamentale in quanto delinea il passaggio da spettatore “riflessivo” ad attore “narrante”. La soggettività del narratore è centrale, la sua azione delinea i tempi e le particolari conformazioni della narrazione rendendola evento unico. La storia di ogni persona ha una fisionomia tutta particolare e irripetibile che nessuno può giudicare, normare o costringere mentre è evidente l’importanza del dare senso alle cose, agli accadimenti, al proprio sentire e contenere il tutto in uno spazio chiamato identità.

# I significati simbolici nelle Carte



I due mazzi di carte “Narrare-Narrarsi” in questo contesto sono stati rimescolati e hanno formato nuovi mazzi più adatti ad una spiegazione simbolica secondo il rito della Ruota di Medicina: al centro del cerchio si trovano le cinque carte sigillo una per il centro e una per le direzioni cardinali. All’esterno di questo primo cerchio si trova quello delle otto direzioni, quattro cardinali e quattro non cardinali, a cui sono state abbinare le carte oggetti di potere e le popolazioni del mondo provenienti dalle otto direzioni. I primi due cerchi sono abbracciati da un terzo che simboleggia le carte dei Personaggi e dei Luoghi. In questo mandala, che può rappresentare sia lo spazio personale di ognuno sia uno spazio di coppia che collettivo, si muovono le energie, le sfide, le risorse, le opportunità che la vita ci propone. A seconda se questo schema mandalico è riferito al singolo, alla coppia o al gruppo le relazioni al suo interno cambiano, così le mete da mettere al centro del cerchio, la libertà d’azione, le scelte e così via. Questa immagine può aiutare a vedere l’ordine delle cose, la posizione che occupo nel cerchio, le direzioni che posso prendere per orientarmi nella vita...



## L'importanza dei numeri

I due mazzi sono costituiti da un totale di 113 carte. Nella costruzione dei mazzi di carte niente è stato lasciato al caso. Prima di illustrare i significati simbolici delle immagini è necessario spiegare in maniera molto sintetica la simbologia dei numeri con cui sono state suddivise. Secondo la numerologia e la logica dualistica Yin-Yang, viene attribuita una valenza simbolica analogica-femminile al numero pari mentre logico-maschile al numero dispari: la terra, la materia e le energie che le rappresentano sono considerate pari, mentre il cielo e le energie cosmico celesti sono dispari. La valenza simbolica dei numeri è costituita sia dal loro valore quantitativo sia dal rapporto interattivo con tutti gli elementi che strutturano l'universo. In tutte le tradizioni antiche i numeri sono considerati sacri perché permettono di comprendere l'ordine delle cose e le leggi del cosmo. Jung ha definito il numero come un archetipo dell'ordine fattosi cosciente e il suo valore numerico è l'ordinatore del campo di energia dell'inconscio collettivo che regola la vita, le relazioni tra gli eventi e le cose ed è l'espressione più primitiva dello spirito. Ad esempio l'uno, dal punto di vista spirituale, è l'unicità della divinità ma anche il primo giorno della Genesi e il due non è il raddoppiamento dell'uno ma la sua divisione. Il due divide l'armonia dell'uno e nel tre si ricompone l'unità attraverso la triade padre-madre-figlio. Così per ogni numero possiamo andare a cercare significati simbolici che ci aiutano a comprendere l'ordine delle cose. Prendiamo adesso in esame i numeri che abbiamo usato per creare i mazzi di carte: 5 carte sigillo, 8 carte dei popoli e degli oggetti di potere, 22 personaggi e luoghi simbolici, 24 le sfide e le risorse.

**5** È stato utilizzato il numero 5 per le carte sigillo poiché racchiude in sé il concetto dell'uno e del quattro: l'uno come unicità, divinità che è dentro l'uomo, punto centrale della croce da cui partono le quattro direzioni cardinali. Il cinque è collegato alla consapevolezza dei cinque sensi, alle dita della mano, al potere dell'uomo basti pensare al pentacolo e al pentagono. È simbolo della quintessenza che è l'elemento che agisce sulla materia trasformandola e si collega all'Archetipo del Cercatore che attiva nelle persone il bisogno di emancipazione e di rinnovamento orientandolo verso uno stile di vita innovativo e dinamico.

**8** L'otto è stato scelto perché indica le principali direzioni e perché è considerato il numero dell'equilibrio e dell'infinito. Ad esso è collegato l'archetipo del Sovrano giusto che governa con



saggezza e ottiene successo nelle vicende materiali e sociali. Abbinandolo ai popoli delle otto direzioni del cerchio e agli oggetti simbolici, utili per orientarsi, ho voluto sottolineare il concetto che ogni popolo, ogni tradizione, ogni sapere contribuisce all'orientamento della vita e alla formazione del popolo arcobaleno che risiede ed è sovrano del centro del cerchio.

**22** Questo numero racchiude in sé il segreto della Creazione di Dio: 22 sono le lettere dell'alfabeto ebraico e le cose generate nei sei giorni della Creazione. È considerato in numerologia un numero Maestro ed è abbinato all'Archetipo del Creatore come simbolo della realizzazione dei cambiamenti nello stile di vita. Il 22 indica anche la realizzazione di nuove imprese, soprattutto creative, che sono utili per la comunità. Ho scelto questo numero per le carte dei personaggi e dei luoghi per buon auspicio al libro e perché 22 sono anche le tappe indicate dagli Arcani Minori nei Tarocchi per il cammino della vita e della conoscenza di sé.

**24** Il numero 24 in numerologia non ha un significato a sé stante ma va ridotto a 6 e ( $2+4=6$ ) ed è questo il numero che prendo in esame abbinato alle carte delle risorse e delle sfide. È collegato all'Archetipo dell'Angelo Custode ed indica adattamento, flessibilità, dedizione, ricerca di equilibrio e appagamento dopo lo sforzo ma anche il genitore interiorizzato, sia affettivo che normativo, che offre sostegno e regole nella vita ed aiuta ad evolversi. Il numero 6 racchiude nel suo simbolismo il concetto di divisione e riconciliazione e di ambivalenza e antagonismo. Nell'iconografia classica è rappresentato dal mandala detto Sigillo di Salomone formato dall'intersezione di due triangoli equilateri che simboleggiano le qualità maschili e femminili perfettamente integrate.

# Prima di giocare

In questa sezione sono descritte alcune attività che si possono proporre con entrambi i mazzi di carte. Si tratta di suggerimenti da cui partire per progettare percorsi didattici, laboratori, momenti di formazione. Consigliamo quindi di utilizzare queste tracce anche come spunto per inventare nuovi giochi, infatti non c'è un modo giusto o specifico per giocare con queste carte, sono molto versatili e si prestano a innumerevoli usi, contesti e finalità. Ogni scheda è articolata in modo da specificare la durata dell'attività, il numero e l'età dei partecipanti, le finalità educative, lo scopo del gioco, lo svolgimento ed eventuali materiali integrativi necessari.

Per ogni attività vengono proposti anche alcuni suggerimenti pratici e in certi casi delle varianti a seconda dell'età e del numero di partecipanti, ma anche in base al contesto.

Per ogni gioco è specificato il mazzo consigliato. L'età e il numero dei partecipanti che sono indicate servono invece come riferimento per intuire la difficoltà e la portata del gioco; quasi tutti i giochi possono essere proposti ad adulti, ragazzi e bambini, con alcuni piccoli accorgimenti e aggiustamenti.

Si parla sempre di “conduttore” e “partecipanti” perché non c'è un contesto specifico in cui utilizzare un gioco piuttosto che un altro. Quasi tutti i giochi possono essere proposti in ambiente scolastico ed extra-scolastico, in laboratori e corsi formativi, in attività educative, pedagogiche, didattiche, o anche semplicemente in gruppi di amici.

È anche possibile utilizzare i mazzi in modo assolutamente non strutturato, proponendoli al

gruppo senza consegna o con un obiettivo molto generico e lasciare che il gruppo si organizzi. Il conduttore può così saggiare le capacità di collaborazione e inventiva del gruppo e individuare le personalità che spiccano all'inizio di un percorso, osservare le dinamiche del gruppo oppure testare l'affiatamento e le relazioni instaurate alla fine di un progetto.

Nella pagina successiva viene proposto un indice ragionato dei giochi: per ognuno è indicato lo scopo del gioco per dare un'idea del tipo di attività proposta e per una più agevole consultazione. Per ogni mazzo sono specificati i mazzi consigliati: A per il mazzo arancione delle carte sfide-risorse, B per il mazzo blu degli archetipi.

	<b>Gioco</b>	<b>Scopo del gioco</b>	<b>Mazzo</b>
1	Binomio fantastico (G. Rodari)	Inventare e raccontare una breve storia partendo da due elementi.	A+B
2	Cart'indovino	Indovinare il maggior numero di carte.	A+B
3	Carta musica	Associare ad ogni carta una canzone.	A+B
4	Carta poster	Abbinare una frase significativa ad una carta e creare un poster.	A+B
5	Cartamimo	Mimare una carta e indovinare.	A
6	Cartartistica	Immaginare e rappresentare quello che c'è intorno alla carta.	A+B
7	Cosa mi scrivi?	Scrittura di un racconto originale partendo da suggestioni iconiche e simboliche.	A+B
8	Catena emotiva	Creare una successione di carte significative a livello emotivo che racconti una storia profonda che parla di ognuno dei partecipanti.	A
9	Chi sei tu?	Raccontare il personaggio che sei o vorresti essere.	B
10	Domino narrato	Creazione di una storia corale.	A
11	Facciamo ordine	Classificare le carte a disposizione inventando delle categorie originali.	A+B
12	Facciamoci un dono	Donare e ricevere un augurio.	A
13	Fumettiamo	Creazione di una storia a fumetti.	A
14	Giro dell'ocart	Creazione di un giro dell'oca originale, con prove inventate dai partecipanti che stimolino la narrazione di storie o di sé.	A+B
15	Immedesimandosi	Immaginare di essere dentro la carta e descrivere cosa succede attraverso disegno e testo.	A+B
16	Mercarte	Acquistare le carte che si ritengono più preziose.	A
17	Mi impegno	Prendere un impegno rappresentato simbolicamente dalla carta scelta, portarlo a termine e verificarlo.	A
18	Oggi mi sento	Associare ad una carta scelta il proprio stato d'animo del momento.	A+B
19	Passato, presente futuro	Raccontare e ascoltare le esperienze personali proprie ed altrui.	A
20	Parliamo di...	Affrontare un argomento in modo profondo con l'ausilio di parole e immagini.	A+B
21	Poeticartando	Lasciarsi ispirare da un'immagine per creare una poesia.	A+B
22	Polarità esplosive	Formare delle coppie tra le carte "sfide" e le carte "risorse".	A
23	Present'azione	Raccontare una breve storia che riguarda un personaggio.	A+B
24	Quella volta che...	Associare ad una carta pescata a sorte un episodio significativo della propria vita.	A
25	SMS (ScopriMiSubito)	Descrivere brevemente ed efficacemente un'immagine, indovinare l'immagine grazie alla descrizione fornita.	B
26	Sogni e paure	Comunicare una paura/sogno. Trovare il modo di sconfiggere la paura o realizzare il proprio sogno.	A
27	Story cart	Inventare una favola utilizzando 5 carte.	B
28	Trova-nomi	Trovare un nome per ogni carta.	B
29	Viaggiamo!	Scegliere due carte indispensabili da portare con sé partendo per un lungo viaggio.	A+B
30	Vision gallery	Immedesimarsi in critici d'arte, giornalisti o pubblicitari.	A+B

**Mazzi di carte:** entrambi i mazzi

**Durata:** da 1 a 2 ore a seconda di quante carte si mettono a disposizione

**Partecipanti:** da 6 a 30 (età: da 8 anni in su)

**Finalità educative:** costruzione di un gioco da tavolo personalizzato in cooperazione

**Scopo del gioco:** creazione di un giro dell'oca originale, con prove inventate dai partecipanti che stimolino la narrazione di storie o di sé

**Occorrente:** post-it non più grandi della superficie di una carta, penne, un dado a sei facce (oppure contrassegni (uno per squadra)

### Svolgimento

Se i partecipanti sono più di 4 si dividono in gruppi, creando 2-3-4 squadre (di massimo 5 persone l'una). Si assegna loro un numero uguale di carte, dei post-it e una penna. Ogni squadra dovrà decidere, per ogni carta, una prova da superare che sia in qualche modo inerente alla carta stessa. Ogni prova sarà scritta su un post-it e attaccata al retro della carta corrispondente.

Il conduttore raccoglie le carte, le posiziona sul tavolo o sul pavimento a spirale. Ogni squadra posiziona i suoi contrassegni alla partenza (prima della carta più esterna) e si comincia il gioco. Viene lanciato il dado e in ogni carta-casella in cui una squadra capita ci sarà una prova da affrontare (descritta sul retro di ogni carta-casella). Se la prova verrà eseguita correttamente la squadra potrà rimanere nella casella, in caso contrario dovrà tornare nella casella da cui era partita.

### Suggerimenti e varianti

Può essere necessario che il conduttore giri tra le squadre per accertarsi che le prove siano coerenti con lo spirito del gioco.

Le prove possono essere di vario genere. Ecco qualche esempio:

- imitazione di qualche famoso personaggio di fiabe fatta da un componente della squadra che gli altri devono indovinare;
- canticchiare una canzone che richiami l'illustrazione facendo solo *lalalala* e farla indovinare dalla squadra;
- dire almeno 6 oggetti che iniziano con N che fanno parte di quell'ambiente;
- dire almeno 7 situazioni in cui si può usare quell'oggetto;
- se incontrassi questo personaggio cosa faresti?;
- chi è questo personaggio? Racconta un episodio della sua vita;
- mimare una situazione in cui è stato coinvolto questo personaggio.

Il conduttore fa il giudice di gara e decide le eventuali variabili non specificate delle prove (per l'ultima prova dell'esempio la variabile è cosa mimare).

Alla fine del giro i vincitori ricevono un premio.

Per adolescenti (dai 13 anni in su) e adulti: si può usare anche il mazzo arancione e costruire prove che spingano i partecipanti a confrontarsi con la parola rappresentata (es. carta PAURA "racconta

quella volta in cui hai avuto paura di...”; carta ASPIRAZIONE “qual è la tua più grande aspirazione per il futuro?”).

Se il conduttore vuole portare il gruppo in una determinata direzione può proporre il gioco fornendo lui le prove. In questo caso è possibile raggiungere obiettivi più specifici, ma il gioco risulta meno interattivo e personalizzato.

Se i partecipanti sono pochi e si vuole far durare poco il gioco si può anche diminuire il numero di carte a disposizione. Il conduttore opererà una selezione preliminare.

Nell’appendice sono forniti due dadi da costruire. C’è il dado classico da 1 a 6 (da preferire se le caselle sono tante) e un dado che fa avanzare al massimo di 3 caselle (se le caselle sono poche).

## Attività **15** Immedesimandosi

**Mazzi di carte:** entrambi i mazzi

**Durata:** circa 45 minuti

**Partecipanti:** dai 10 ai 25 (età: da 8 anni in su)

**Finalità educative:** potenziare immaginazione e capacità grafiche e riproduttive

**Scopo del gioco:** immaginare di essere dentro la carta e descrivere cosa succede attraverso disegno e testo

**Occorrente:** due fogli a partecipante, penne, matite, colori

### Svolgimento

Il conduttore fa pescare a caso una carta dal mazzo ad ogni partecipante (se la carta pescata non piace può pensarne un’altra e poi scegliere tra le due la migliore per lui). Distribuisce due fogli a testa e invita ognuno a pensare se fosse parte di quella immagine cosa succederebbe, come si comporterebbe. Ogni partecipante descrive la situazione su un foglio, inventa un titolo e, dopo aver corretto il testo con l’insegnante, lo trascrive in bella sull’altro foglio e allega un disegno esplicativo in cui è riprodotta l’immagine della carta modificata dal suo intervento immaginario.

## Attività **16** Mercarte

**Mazzi di carte:** mazzo arancione

**Durata:** 1ora e 15 minuti

**Partecipanti:** massimo 22 persone (età: da 11 anni in su)

**Finalità educative:** stimare l’importanza dei propri valori

**Scopo del gioco:** acquistare le carte che si ritengono più preziose

**Occorrente:** fagioli (oppure pasta secca, biglietti colorati...), foglio e penna per il conduttore

### Svolgimento

Il conduttore fornisce ad ogni partecipante un numero di fagioli uguale per tutti (si può partire da 48 fagioli, come 48 sono le carte del mazzo arancione, ma il numero è a discrezione del conduttore). Poi inizia l’asta: il conduttore presenta prima tutte le carte, quindi una ad una le batte all’asta asse-

Questo non è solo un libro. Ma anche un mazzo di carte, anzi due. Si legge e si gioca in modi sempre differenti. Molteplici sono i livelli di lettura e gli strati di senso dei due mazzi.

Dal mandala al mondo della narrazione circolare, il libro prende per mano e guida alla costruzione dei percorsi didattici non tralasciando le istruzioni per l'uso dei giochi con le carte.

Le carte sono speciali, eppure semplici. Non sono tarocchi, non predicono il futuro, ma aiutano a tirare fuori quello che già c'è nelle persone. Ogni carta può evocare in chi la guarda pensieri, suggestioni, emozioni, riflessioni sul mondo, sulle cose, sulla vita in generale e sulla propria vita.

Sono state immaginate come uno strumento per educatori, insegnanti, formatori, capi scout, animatori nelle parrocchie e nei contesti di aggregazione giovanile, ma anche per l'auto-ascolto e l'auto-conoscenza. Le attività che si possono organizzare e progettare sono molte e in buona parte dipendono anche dalla fantasia e dalla voglia di sperimentare di chi le utilizzerà. Si possono usare come rompighiaccio all'inizio di un percorso o come occasione di saluto. Giocate in modo spensierato, ma anche preziose per facilitare confronti più complessi e profondi. Racchiudono in sé significati archetipici, ma possono anche essere lette semplicemente per quello che l'immagine suggerisce ad una prima visione. Insomma, oltre a stimolare giochi, narrazioni e creatività, le carte offrono l'opportunità di rinnovare riti di appartenenza e rafforzare, narrando, il senso di comunità.

Quindi... buon gioco!

**Silvio Boselli** ama disegnare e raccontare storie. Insegna Acquarello e Editoria presso la Scuola Superiore D'Arti applicate del Castello di Milano.

**Maria Maura** vive e lavora a Milano come educatrice. Scoutismo, intercultura e creatività sono tratti costitutivi del suo stile umano e professionale.

**Roberto Papetti**, costruttore di giocattoli, ricercatore e studioso dei giochi di tradizione popolare, autore di libri per bambini.

**Rita Roberto**, artista, pedagoga, consulente familiare e formatrice, è ideatrice del metodo MANDALAVITA®.

*In copertina disegno di Silvio Boselli*

Euro 26,00 (I.i.)

ISBN 978-88-6153-196-3



9 788861 531963