

Fuori il tablet dentro la fantasia

Seridò, «il paese dei balocchi»

Genitori che fanno di tutto affinché i figli non vengano a conoscenza della sua esistenza.

Genitori che, al contrario, raccolgono uno per uno i pargoli del parentado, li stipano su un camper (targhe avvistate nel parcheggio: Milano, Cremona, Treviso) e ne traducono la lietissima massa fino a Montichiari.

Genitori che si rassegnano e genitori che lo fanno con piacere.

Genitori che «solo la mattina, poi andiamo» e genitori larghi di manica.

Genitori esultanti, compartecipi, e genitori che, piuttosto, Kabul - si riporta qui un'iperbolica battuta carpita al volo in coda all'ingresso.



107 giochi distribuiti su 45.000 metri quadrati e 8 padiglioni

Sfilano tutte le tipologie, a Seridò: di genitori e di figli. Perché questo piccolo ma grande mondo vagamente timburtoniano, che celebra quest'anno la sua 19esima edizione snodandola attraverso 107 giochi distribuiti su 45.000 metri quadrati e 8 padiglioni, imbandisce la più grande festa dedicata ai bambini e alle famiglie che si possa immaginare, allietando i primi e mettendo a dura prova i secondi, seppur, bisogna confessarlo, tutto pare accuratamente studiato con attenzione per soddisfare i piccoli e non trascurare le esigenze degli adulti, il che senza scadere nel bieco baby-sitting, del resto gli intenti e la filosofia di base non lo consentirebbero. Qui, infatti, si trova altro. Lo spiega Pietro Reghenzi, il presidente: «Qui gli adulti giocano coi bambini. A casa accade sempre di meno». Uno spazio, dunque, per riavvicinarsi e condividere, visceralmente No profit - «Qui nessuno vende nulla» - gestito da Adasm-Fism in collaborazione con il Centro Fiera.

Tutto cominciò con una festicciola di fine anno, e invece, all'insaputa di tutti e soprattutto degli organizzatori, si era solo all'inizio; la questione, nel tempo, si è ingrossata, arricchita, estesa, fino a diventare quel che è oggi. E oggi è anche, in un certo senso, un grande punto di osservazione antropologico. «Guardi quel papà», sorride all'improvviso il presidente, indicando davanti a sé con un lampo fiero nello sguardo. E tra la folla si intravede un padre inginocchiato, in maglietta, che con soddisfazione ammonticchia uno sull'altro dei mattoncini di legno, elevando il variopinto obelisco che il figlio, piccolissimo, contempla ammirato.

Code all'ingresso

Mezz'ora prima delle 9.30, cioè dell'apertura, il foyer era in ebollizione: frastuono infantile, ultime raccomandazioni, alleggerimenti d'abbigliamento propedeutici alla performance. Genitori all'erta muscolare e oculare, mentre figli in magliette e pantaloncini impazzavano e impazzivano nel loro sabato del villaggio - villaggio che con elvetica puntualità li ha ospitati spalancando loro le porte, all'apertura delle quali l'immagine che veniva alla mente era quella di un tappo di champagne che salta: gente che erompeva all'interno, come a spruzzo, e poi, più lentamente, schiumava nelle varie aree, disperdendosi in rivoli che si allungavano e si ritraevano; gente, gente, gente, mentre un altoparlante, nel frattempo, festeggiava: «Benvenuti a Seridò, si può giocare liberamente con tutto!».

Tutto vuol dire tutto: ricchissima la proposta e addirittura comica, per un adulto, la dismisura e la sproporzione rappresentata. In fin dei conti Seridò è il regno dell'infinitamente grande e dell'infinitamente piccolo, si sa, ma soprattutto è il regno in cui ciò che nella realtà è grande è piccolo, e ciò che è piccolo è grande. Et voilà, quindi, spropositati Shangai che alcuni bambini brandiscono come lance, abnormi Flipper di legno, giochi del Tris di formato elefantiaco, una Dama colossale, e accanto le micropiscinette con ghiaia di plastica, i microtreni, miniparchigioco con nanoscivoli, lillipuziane altalene, minuziosi labirinti di gomma.

Costruzioni e maracas

Infine il repertorio più classico: costruzioni, tappeti elastici, aree con piccoli banchi segheria (un Black&Decker di plastica esaminato da un padre che lo raffronta, forse, a uno di suo possesso), sale da pranzo con cibo e vettovaglie di plastica - bambine gioiose e altre perplesse che, accigliate, sospingono carrozzine e per un momento sembrano avere sguardi presaghi, attraverso il loro simulacro giocoso, delle future responsabilità. Un'area di indubbio fascino è poi quella musicale. Uno stridulo angolo in cui suonano, contemporaneamente e senza sosta, bonghi, maracas, pianole elettriche, xilofoni, bastoni della pioggia, batterie, creando un effetto sonoro generale che oscilla tra Stockhausen, New Age, banda di ubriachi, World music. Tuttavia la vera sorpresa è un'altra. Ce la spiega il presidente. «Le aree con giochi interattivi e digitali è molto ridotta. Noi crediamo che giocare col computer sia necessario e bello, ma il rischio della passività incombe. Diciamocelo, un po' ci si deve sporcare!». E ci conduce nell'area - negli anni è stata quadruplicata, per spazio e disponibilità - in cui si possono riempire, con sale e gessetti, bicchierini trasparenti, creando quegli effetti «ondine colorate» proprie anche di certi souvenir. Un gioco semplice fino alla banalità. «È il più praticato». L'era dell' iPad? Certo. Senonché, al momento, vince ancora il sale!!!!