



ISSN: 2038-3282

Publicato il: 01 Ottobre 2012

© Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

Children's games
I giochi dei bambini

di Maria Gioia Pierotti

Università degli Studi di Perugia

gioiabebb@libero.it

Abstract:

Il gioco possiede una struttura complessa, stratificata in livelli diversi, nella quale ogni livello ha una ricaduta sugli altri. In sostanza tale stratificazione, che si muove tra un livello più evidente e uno più celato, nascosto e profondo, è composta da un'unica materia: la materia ludica. Come è facile intuire, uno stesso contenuto ludico, quello che siamo abituati a chiamare "giocare a..." in realtà annida piaceri diversi. Quindi "giocare a..." lo definiamo *contenuto*, il piacere che sostiene un gioco con il suo contenuto, lo chiamiamo *orientazione*. Se il contenuto è di facile visibilità, l'orientazione potrebbe non esserlo. Solo un'attenzione all'atteggiamento psicomotorio del bambino la può rilevare.

Parole chiave: giochi, bambini, atteggiamento psicomotorio

Il gioco possiede una struttura complessa, stratificata in livelli diversi, nella quale ogni livello ha una ricaduta sugli altri. In sostanza tale stratificazione, che si muove tra un livello più evidente e uno più celato, nascosto e profondo, è composta da un'unica materia: la materia ludica. Come è

facile intuire, uno stesso contenuto ludico, quello che siamo abituati a chiamare "giocare a..." in realtà annida piaceri diversi. Quindi "giocare a..." lo definiamo *contenuto*, il piacere che sostiene un gioco con il suo contenuto, lo chiamiamo *orientazione*. Se il contenuto è di facile visibilità, l'orientazione potrebbe non esserlo. Solo un'attenzione all'atteggiamento psicomotorio del bambino la può rilevare. Bisogna essere attenti ai suoi atti, alle modalità espressive e alle sfumature motorie che determinano proprio "il passaggio di una automobilina vicina all'altra, molto vicino all'altra" per trovare il piacere e affidarci al caso"¹. Ecco perché l'importanza di un paradigma ricreativo è alla base di uno sviluppo che consenta la costruzione di un Io forte e sicuro, alla base dell'acquisizione del sé e della propria identità, della rappresentazione cognitiva del sé del bambino; sostanza e contenuto delle proprie concezioni. Al di là del suo valore intrinseco, il gioco è anche uno strumento fondamentale per mettere in moto gli apprendimenti. E' una rielaborazione creatrice delle impressioni vissute, è "un processo mediante il quale il bambino le combina tra loro e costruisce una nuova realtà, risponde alle sue esigenze e alle sue curiosità." Il gioco è il binario principale sul quale far viaggiare ogni esperienza². Nella nostra contemporaneità i giochi per bambini hanno subito sicuramente una profonda trasformazione dovuta al pesante influsso della tecnologia informatica, questa non deve intendersi come un macigno che impedisca alle nostre giovani menti di creare, ma deve essere presa come un monito per sviluppare ulteriori funzioni cognitive. Nelle conversazioni con i miei alunni di scuola primaria, emerge infatti, che i loro giochi preferiti hanno senza ombra di dubbio natura elettronica. I bambini piuttosto che dire: "ho giocato a...", sono soliti affermare: "ho giocato con...". Ogni bambino gioca naturalmente, perché prova una sensazione di benessere; nulla quindi è tolto all'aspetto ludico in se stesso, ma, anzi, è proprio il piacere intrinseco nel gioco che comporta e favorisce nuove componenti. Per i bambini, che giocano per divertirsi, non c'è nessuna differenza tra il gioco e ciò che un adulto potrebbe considerare come un lavoro. Solo più tardi, una volta che giungono ad associare un'attività alla ricompensa, essi iniziano a considerare un comportamento mentre lo pongono in atto in vista di benefici a lungo termine piuttosto che per la gratificazione immediata. Ciò è dovuto allo sviluppo di abilità cognitive che consentono al bambino di vedere il legame tra causa ed effetto. Attraverso il gioco, infatti, il bambino incomincia a comprendere come funzionano le cose: che cosa si può o non si può fare con determinati oggetti, si rende conto dell'esistenza di leggi del caso e della probabilità e di regole di comportamento che vanno rispettate. L'esperienza del gioco insegna al bambino ad essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità; è un processo attraverso il quale diventa consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore, incominciando ad accettare le legittime esigenze di queste sue due realtà. Le attività ludiche a cui i bambini si dedicano si modificano via via, di pari passo con il loro sviluppo intellettuale e psicologico, ma rimangono un aspetto fondamentale della vita di ogni individuo, in tutte le fasce d'età. *L'uomo è pienamente tale solo quando gioca*, dice Schiller, perché si ritrova e si conosce: giocando, infatti, ogni individuo riesce a liberare la propria mente da contaminazioni esterne, quale può essere il giudizio altrui, e ha la possibilità di scaricare la propria istintualità ed emotività³. Nel linguaggio corrente la parola "gioco" indica un'attività gratuita, più o meno fittizia che procura un piacere di tipo particolare. Questa attività è anche chiamata ludica, termine che deriva dal latino ludus = gioco. Il gioco è

1 Cfr. Aa.Vv. *Il gioco nello sviluppo e nella terapia psicomotoria*, Trento, Erikson, 2012.

2 Delfrati C., *Il maestro ben temperato*, Milano, Edizioni Curci, 2009, pp.99-100.

3 Aa.Vv. *Auguri Schiller. Atti del convegno perugino*, Perugia, Morlacchi, 2011.

significativo per lo sviluppo intellettuale del bambino, perché il bimbo, quando gioca, sorprende se stesso e nella sorpresa acquisisce nuove modalità per entrare in relazione con il mondo esterno. Nel gioco il bambino sviluppa le proprie potenzialità intellettive, affettive e relazionali. A seconda dell'età, il bambino nel giocare impara ad essere creativo, sperimenta le sue capacità cognitive, scopre se stesso, entra in relazione con i suoi coetanei e sviluppa quindi l'intera personalità. Ciò che riteniamo doveroso sottolineare è che il compito di analizzare, o quanto meno di cercare di valutare il comportamento dei bambini, attraverso il gioco, non è ad appannaggio dei soli studiosi ma deve coinvolgere in prima persona sia i genitori che gli educatori. Essi, innanzi tutto, devono trovare il tempo da dedicare al gioco dei loro figli, per dare loro l'opportunità di misurare e sviluppare le proprie risorse e le proprie potenzialità. Del resto i bambini reagiscono con entusiasmo alla disponibilità dei genitori a giocare con loro: lo scoprire che possano mostrare interesse e che possano coinvolgersi in un'attività da loro considerata seria, è motivo di grande felicità ed è un modo che consente loro di rafforzare il senso di sicurezza e protezione. La capacità dei genitori di giocare con i propri figli è sicuramente un buon indice di armonia familiare, così come la capacità di giocare da parte degli educatori con i bambini, garantisce a questi ultimi una sensazione di benessere psichico oltre a costituire la condizione di base per consentire loro di sviluppare una buona capacità ludica. In ogni caso è necessario garantire e restituire ai bambini il tempo e lo spazio per dare libero sfogo a tutte le loro pulsioni interne e assicurare loro una certa complicità senza svestirsi del ruolo di guide. Oggi tutti i documenti internazionali affermano il diritto al gioco del bambino che viene proclamato come bisogno prevalente e vitale dell'infanzia, motivato da esigenze e implicazioni di ordine fisiologico, psichico, spirituale e sociale e basato sul riconoscimento della pienezza umana in ogni fase della vita. Molti anni fa, Mildred Parten (1932), ha sviluppato un'elaborata classificazione del gioco dei bambini. Basandosi sull'osservazione dei bambini nel gioco libero nel suo asilo nido, Parten ha proposto i seguenti tipi di gioco:

- Il gioco libero, è una situazione in cui il bambino non è impegnato secondo l'idea comune di gioco e può stare fermo in un posto, guardarsi attorno, o fare dei movimenti a caso che non sembrano avere uno scopo.
- Il gioco solitario, dove il bambino gioca da solo indipendentemente dagli altri.
- Il gioco da spettatore in cui il bambino guarda gli altri bambini giocare.
- Il gioco parallelo, dove il bambino gioca separato dagli altri ma con giochi uguali a quelli degli altri o in un modo volto a mimare il loro gioco.
- Il gioco associativo, che implica un'interazione sociale con poca o nessuna organizzazione.
- Il gioco cooperativo, consistente nell'interazione sociale fra individui con un senso d'identità di gruppo e un'attività organizzativa.

Le categorie di Parten rappresentano una modalità di sistematizzazione dei diversi tipi di gioco, ma omettono alcuni generi di gioco che sono importanti nello sviluppo dei bambini. Mentre le categorie di Parten enfatizzano il ruolo del gioco nel mondo sociale del bambino, la prospettiva contemporanea enfatizza sia gli aspetti cognitivi sia quelli sociali. Tra i giochi dei bambini più

comunemente studiati ci sono il gioco senso-motorio e d'esercizio, il gioco di finzione o simbolico, il gioco sociale, il gioco costruttivo e il gioco strutturato.

- Il gioco senso-motorio è un comportamento messo in atto dai neonati per ricavare del piacere dall'esercizio dei loro schemi senso-motori.
- Il gioco d'esercizio, è un gioco che implica la ripetizione di un comportamento quando vengono apprese nuove abilità o quando vengono richiesti un controllo fisico o mentale e la coordinazione per dei giochi o per degli sport. Il gioco senso-motorio, che spesso prevede il gioco applicato, è relegato soprattutto all'infanzia, mentre il gioco d'esercizio può essere utilizzato per tutta la vita.
- Il gioco di finzione o simbolico, quando il bambino trasforma l'ambiente fisico in un simbolo.
- Il gioco sociale, prevede un'interazione con i pari. Le categorie di Parten, descritte in precedenza, sono orientate al gioco sociale. Il gioco sociale con i pari aumenta moltissimo durante gli anni prescolari.
- Il gioco costruttivo, mette insieme il gioco senso-motorio con la rappresentazione simbolica delle idee. Questo, appare quando i bambini si concentrano sulla creazione autoregolata di un prodotto o di una soluzione.
- I giochi strutturati sono attività intraprese per piacere e hanno delle regole. Spesso prevedono la competizione con uno o più individui⁴.

Riassumendo, il gioco può andare dal semplice esercizio di un neonato di una sua nuova capacità senso-motoria, all'andare con il triciclo del bambino dell'asilo, alla partecipazione a giochi organizzati da parte di un bambino più grande. In un'indagine Istat del 2005 sulla relazione bambini-gioco l'evoluzione dei tipi di gioco di cui abbiamo parlato si riscontrava anche tra i bambini italiani contemporanei: con lo sviluppo psicologico ai giochi d'esercizio resi possibili da bambole, automobiline, costruzioni e puzzle, si sostituiscono i giochi di movimento, in particolare tra le bambine. Inoltre, più di un terzo delle bambine e dei bambini (per 100 bambini dello stesso sesso e classe d'età) preferisce i giochi da tavolo. Le differenze di genere si acquisiscono con l'età: a 6-10 anni la maggior parte delle femmine (70,6%) continua a preferire il disegno, mentre il 71,6% dei maschi preferisce giocare a pallone. Inoltre le femmine preferiscono, rispetto ai maschi, i giochi di ruolo (per esempio giocare alla mamma). E' anche importante notare che i giochi dei bambini possono essere una combinazione della categorie di gioco che abbiamo descritto. Per esempio, il gioco sociale può essere senso-motorio, simbolico o costruttivo. Infine, con chi giocano i bambini? Il gruppo dei pari è molto importante nella condivisione del gioco: chi non ha fratelli gioca prevalentemente con gli amici o con i parenti (per esempio cugini). Una certa differenza si può notare tra il gioco nei giorni feriali e quelli festivi. Quando non sono a scuola i bambini oltre che con i fratelli giocano con mamma e papà, mentre diminuisce il ruolo degli amici. Altro dato interessante rilevato nel campione dei bambini e bambine italiane: con il papà sia i maschi che le

4 Santrock J.W., a cura di Dolores Rollo, *Psicologia dello sviluppo*, Milano, McGraw-Hill, 2008.

femmine fanno per lo più giochi di movimento, mentre con la mamma si disegna o colora oppure, nel caso delle femmine, si gioca svolgendo le attività domestiche. Con le femmine sia le madri che i padri raccontano o leggono fiabe e storie più frequentemente di quanto non facciano con i maschi, coi quali, invece, vanno più frequentemente al cinema o a spettacoli sportivi; a proposito dell'utilizzo che i bambini fanno con la tecnologia, risulta che con l'aumentare dell'età aumentano i bambini che preferiscono giocare con i videogiochi e computer, mentre diminuiscono quelli che preferiscono giocare con giocattoli vari o disegnando⁵ (5). C'è solo da augurarsi che tanto interesse verso le esigenze del mondo dell'infanzia trovi come corrispettivo anche un adeguato e pratico impegno sociale e politico in termini di creazione di spazi e di infrastrutture sempre più consoni alle richieste ludiche dei bambini.

Riferimenti Bibliografici:

AA.Vv. *Auguri Schiller. Atti del convegno perugino*, Perugia, Morlacchi, 2011;

AA.Vv. *Il gioco nello sviluppo e nella terapia psicomotoria*, Trento, Erikson, 2012;

DELFRATI C., *Il maestro ben temperato*, Milano, Curci, 2009;

SANTROCK J.W., a cura di Dolores Rollo, *Psicologia dello sviluppo*, Milano, McGraw-Hill, 2008.

⁵ Ibidem pp.403-404.