



ISSN: 2038-3282

Pubblicato il: Gennaio 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

**Play to grow. Psychological and educational aspects of play activity
Giocare per crescere. Aspetti psicologici ed educativi dell'attività ludica**

di Francesca Giangregorio

Insegnante MIUR

Francygiangregorio@libero.it

Abstract

Il gioco, come è noto, costituisce l'attività maggiormente svolta dal bambino nei primi anni di vita e rappresenta tanto una forma di comunicazione, di esperienza emotiva e di azione trasformativa sulla realtà, quanto un modo per esplorare il modo circostante. L'attività ludica è una modalità espressiva autentica – cioè libera da imposizioni direttive – e spontanea, fine a se stessa, che si esercita per il puro gusto di esercitarla e che rappresenta tanto una fonte di gioia e di divertimento quanto una causa di frustrazioni. Per queste sue caratteristiche il gioco è uno strumento di crescita – che può essere agito in contesti diversificati sia da soli, sia in gruppo o con gli adulti – necessario al completo sviluppo del corpo, dell'intelletto e della personalità del bambino.

Parole chiave: giocare, crescita, attività ludica, psicologia, educazione

Premessa

Il gioco, come è noto, costituisce l'attività maggiormente svolta dal bambino nei primi anni di vita

e rappresenta tanto una forma di comunicazione, di esperienza emotiva e di azione trasformativa sulla realtà, quanto un modo per esplorare il modo circostante. L'attività ludica è una modalità espressiva autentica – cioè libera da imposizioni direttive – e spontanea, fine a se stessa, che si esercita per il puro gusto di esercitarla e che rappresenta tanto una fonte di gioia e di divertimento quanto una causa di frustrazioni. Per queste sue caratteristiche il gioco è uno strumento di crescita – che può essere agito in contesti diversificati sia da soli, sia in gruppo o con gli adulti – necessario al completo sviluppo del corpo, dell'intelletto e della personalità del bambino.

È evidente quindi che il gioco per il bambino non è un'attività tra le altre ma, oltre a essere un fenomeno pervasivo della sua vita, è un ambiente nel quale si muove attuando condotte, sperimentando spazi di libertà, esprimendo la propria creatività, conferendo senso e significato alle esperienze che vive. Queste molteplicità di dimensioni rende piuttosto difficile dare un'interpretazione e una spiegazione del gioco che ne valorizzino tutti gli aspetti; le diverse teorie in merito, psicologiche, pedagogiche, sociologiche, antropologiche e anche filosofiche, benché interessanti e valide non sono sufficienti a cogliere il fenomeno nella sua interezza (si pensi alla diversità dei contributi di Freud, Klein, Vygotsky, Winnicott, Bruner, per citare solo gli autori più noti). Si può tuttavia trovare un *leit motiv* che accomuna gli autori che si sono occupati di questo argomento nel riconoscimento del gioco come attività spontanea, libera e autonoma, nella quale il bambino esprime le proprie fondamentali caratteristiche.

Caratteristiche del gioco infantile

La valorizzazione dell'attività ludica – iniziata nei primi anni dell'800, con la nascita di quello che viene definito sentimento dell'infanzia e sviluppata anche nelle più recenti ricerche psicopedagogiche – deriva dal riconoscimento delle qualità socializzanti, cognitive, comunicative e affettive che caratterizzano il gioco, qualità che rispondono ai bisogni fondamentali dell'uomo (cfr. Bondioli, 1989). Attraverso questa attività il bambino sperimenta infatti situazioni di apprendimento e dinamiche socio-relazionali, si confronta con emozioni, sentimenti e conflitti, elabora la realtà trasformandola attivamente, in funzione tanto delle proprie esigenze interiori quanto della realizzazione delle potenzialità personali. In altri termini si può dire che il gioco è una modalità di relazione e comparazione con il sé e l'altro, che permette di confrontarsi con delle questioni esistenziali importanti, come il rapporto tra trasgressione e regolazione, intelligenza e affettività, gratuità e produttività.

Il gioco – inteso come quell'insieme di attività sorrette da una motivazione intrinseca e dunque finalizzate a soddisfare un piacere fine a se stesso, che ha l'obiettivo di compiere l'azione in sé – è perciò una risorsa espressiva della libertà e della creatività individuale, uno spazio nel quale agire prototipi di mondi e modi d'essere possibili e illimitati.

Poiché l'attività ludica è fine a se stessa, il piacere che da questa si trae non è connesso solo all'esito; è anzi legato principalmente al procedimento preparatorio che ne è alla base e che porta alla definizione dei ruoli, alla preparazione del materiale, alla costruzione dell'ambientazione, alla predisposizione della sequenza di azioni. Questa indipendenza dal risultato rende il gioco un contesto nel quale il bambino è al riparo dalle frustrazioni; il rischio di insuccesso infatti decade ed eventuali criticità possono diventare delle occasioni di problem-solving dalle quali trarre ulteriori opportunità creative. Nel far finta del gioco ciò che si crea non è una copia della realtà, ma una rappresentazione di questa, ovvero una versione nella quale sono posti in evidenza aspetti ritenuti essenziali da colui che gioca. Le azioni e gli oggetti cessano di essere semplici stimoli all'azione e assumono un significato specifico nel loro uso in gruppo; in questo modo ne vengono esplorati i

significati sociali e si struttura la possibilità di ricombinarli successivamente in forme di significato ulteriori e originali. Il bambino che gioca implementa un tipo di procedimento cognitivo finalizzato a produrre – attraverso l'impiego di mezzi noti e nel rispetto di determinanti vincoli – combinazioni inedite e nuove esecuzioni, esercitando quel pensiero divergente comune ad arte e scienza.

La conoscenza – e la familiarità – con le realtà multiple e sempre possibili che si strutturano nel gioco è alla base dello sviluppo di capacità fondamentali come:

- la decontestualizzazione, cioè la capacità di svincolare gesti e azioni dalle loro finalità abituali e di riprodurli per la messa in scena. Questa operazione 'libera dall'obbligo della referenza e consente l'avvio del procedimento di trasformazione simbolica. Questo può stare al posto di qualcosa d'altro. [...] Si può dire che muta radicalmente l'atteggiamento nei confronti del 'mondo'. I gesti e le azioni non sono finalizzati a esercitare un dominio sul mondo; gli oggetti non sono strumenti – l'atteggiamento non è pragmatico (faccio questo per ottenere questo) – ma sono esplorati in quanto veicoli di significato' (Bondioli A., 2002, p.212);
- il decentrarsi, ovvero la capacità di prendere le distanze da sé o da una situazione, di mettersi al posto di un altro, di individuare molteplici punti di vista;
- il verbalizzare in modo astratto, cioè la capacità di esprimere verbalmente il proprio mondo interiore, le proprie emozioni, i propri sentimenti, i propri stati d'animo;
- il cooperare, ovvero la capacità di regolare il proprio agire individuale sull'agire individuale dell'altro così da conseguire un obiettivo comune.

Il gioco si configura pertanto come un'esperienza globale, cioè come un fenomeno pervasivo che affiora e si manifesta in quasi tutte le condotte e nel quale, oltre ad aprirsi spazi di libertà, di azione, di creatività e di senso, emergono e si evidenziano gli interessi, le tendenze, le capacità e le attitudini personali; in questa attività spontanea, libera e autonoma si costruisce il sé e si esprime la persona totale. Il gioco è dunque una modalità di apprendimento per esplorazione, che soddisfa la motivazione all'avventura e alla competenza, nella quale sono coinvolti tre piani, ovvero la prassi (il movimento), l'immagine (l'immaginazione) e il simbolo (il pensiero). Con altre parole, l'attività ludica è un'area di esperienza che permette una presa di distanza dalla vita vissuta; si tratta tuttavia di un distanziamento di tipo mentale che presuppone, paradossalmente, di mantenere sempre il contatto con la vita ordinaria. La condizione di esistenza del gioco risiede proprio nel credere alla realtà fittizia avendo piena consapevolezza della finzione nella quale si agisce.

Questa stessa finzione ludica non coincide né con la menzogna né con la falsità, ma è la risultante dell'interazione tra fattori psicologici tipici della singola persona e fattori culturali; la società di appartenenza infatti trasmette, di generazione in generazione, una peculiare cultura ludica, che cambia per effetto del mutamento socio – culturale (cfr. Bruner et al., 1981).

La libertà, l'adattabilità, la reversibilità e l'imprevedibilità che caratterizzano l'attività di gioco instaurano un rapporto di somiglianza tra questa e la fantasia. Il legame che intercorre tra dimensione ludica e fantasia è infatti da un lato di tipo analogico e formale, dall'altro risponde a una specifica dinamica psicologica, che stabilisce tra il polo ludico e il polo immaginativo una comune funzionalità.

Il gioco, così come la fantasia, affonda le proprie radici nell'inconscio e ne esprime in forma simbolica i valori, le tendenze e i conflitti, e quindi i contenuti affettivi che sostanziano la vita

dell'individuo. In questo senso l'attività ludica si configura come un possibile setting, nel quale dare avvio a un'alfabetizzazione affettiva del bambino che segue una duplice direzione: è rivolta da un lato alla costruzione dell'identità personale, dall'altro alla promozione dell'autonomia e della progettualità attraverso il riconoscimento e la gestione delle emozioni e dei sentimenti, e dunque mediante l'accesso alle realtà simboliche e all'empatia. Queste considerazioni implicano una rivalutazione del ruolo dell'adulto all'interno del gioco tanto come promotore di una cultura ludica quanto come compagno esperto, capace di condividere e arricchire in modo attivo e proattivo un'area di esperienza.

Il significato del gioco nelle diverse tappe dell'età evolutiva

Nel corso dell'età evolutiva, il gioco infantile assume modalità espressive diverse che rispondono a particolari funzioni di sviluppo; in particolare si individuano: i giochi di esercizio e di esplorazione, i giochi simbolici, i giochi sottoposti a regole.

I giochi di esercizio e di esplorazione si svolgono nel corso del primo anno di vita e sono funzionali allo sviluppo del senso dell'orientamento. Attraverso l'esplorazione delle possibilità sia del proprio corpo sia delle proprie capacità di agire, come pure nell'interazione con le figure di accudimento, il bambino acquisisce una buona conoscenza della realtà fisica e sociale, propedeutica allo sviluppo dei giochi simbolici propri del secondo anno di vita. In questa fase il gioco consiste in un esercizio di schemi che vengono messi in atto per soddisfare un piacere di tipo funzionale. In particolare, tra il secondo e il terzo mese si assiste a un mutamento dell'interesse del bambino nei confronti del proprio corpo: questi infatti muove la testa in diverse posizioni, la solleva, la gira lateralmente, la spinge all'indietro; osserva a lungo le proprie mani e ne segue i movimenti; concentra la propria attenzione sugli arti inferiori e sull'emissione di suoni che via via si differenziano. Sostanzialmente in questa fase si manifestano le caratteristiche tipiche del gioco infantile, quali: il coinvolgimento attivo, la sperimentazione di sequenze di azioni progressivamente più complesse, l'attesa del risultato che questi stesse azioni possono produrre, come il sorriso o il riso. L'iniziale attenzione che il bambino dirige verso il proprio sé si estende gradualmente a tutti gli oggetti e dalla loro manipolazione si strutturano i nessi di causa-effetto. Nel secondo semestre di vita (8-9 mesi), i processi manipolativi – focalizzandosi sulle differenze che intercorrono tra un oggetto e l'altro e dunque sulle loro proprietà specifiche – divengono selettivi. In definitiva, questa fase dello sviluppo è caratterizzata dal passaggio dall'interesse per l'azione all'interesse per l'oggetto e per la relativa modalità d'uso; in altri termini, ciò che si manifesta è un gioco di padronanza, nel quale gli oggetti – entrando a far parte degli schemi di azione del bambino – vengono esplorati in modo sistematico come elementi dai quali scaturiscono diverse possibilità di utilizzo. Il gioco simbolico – che si sviluppa tra la fine del primo anno di vita e l'inizio del secondo e che si protrae fino ai sette anni – si configura come una simulazione delle attività di routine quotidiana, attraverso cui il bambino sviluppa le competenze emotive e sociali, l'abilità di formare e usare simboli, la capacità di elaborare temi narrativi. In questo caso l'attività ludica assolve una funzione catartica fondamentale per lo sviluppo e il mantenimento dell'equilibrio emotivo. Nel gioco simbolico infatti le frustrazioni possono essere rivissute rovesciandone i termini, ponendo cioè il soggetto in una posizione up – ovvero una posizione attiva di comando e di dominio – diametralmente opposta rispetto alla situazione reale nella quale aveva ricoperto invece una posizione down; si realizza quindi il passaggio dalla passività all'attività. Intorno ai due anni e mezzo circa, alla simulazione delle routine si affianca la simulazione dei ruoli, in cui emerge la capacità di prefigurare lo stato mentale e l'agire dell'altro.

Questo meccanismo individua quel processo cognitivo di distacco della percezione dalla rappresentazione, che consente ai bambini di mantenere separati il mondo dell'immaginazione e quello della realtà senza confonderli.

Un particolare tipo di gioco simbolico è il gioco dell'amico immaginario, nel corso del quale si sviluppa un rapporto ludico e verbale con un compagno che esiste nel mondo della fantasia del bambino. Questo compagno immaginario – che talvolta può assumere l'aspetto di un animale – assolve in modo significativo al compito di agente consolatore e di ascoltatore benevolo, che supporta il bambino quando è triste o arrabbiato e lo sostiene nelle difficoltà della crescita.

Le caratteristiche peculiari del compagno immaginario iniziano a delinearsi intorno ai 3 anni e 6 mesi, mentre le sue funzioni salienti sono destinate a scomparire verso i 7-8 anni; ciò significa che l'esistenza di un amico immaginario copre un periodo temporale di 3 - 4 anni, ma la sua presenza svolge talvolta una funzione fondamentale per la psiche e la mente del bambino. Generalmente la presenza dell'amico immaginario viene taciuta e tenuta segreta; il motivo di questa scelta sembra connesso alla difesa dell'amico stesso ed è motivata da un lato dalla necessità di non renderlo – e non rendersi – oggetto di ironia o di derisione da parte di terzi, e dall'altro di preservarlo – e preservarsi – da qualsiasi forma di strumentalizzazione.

In questa sede è opportuno precisare che la possibilità di fantasticare e immaginare – sia da bambini sia da adulti – in maniera positiva e preferibilmente compensatoria, evitando come è ovvio qualsiasi forma patologica, è oggi considerato un fattore essenziale per la salute mentale e per la capacità creativa di ogni individuo. In linea generale, il gioco simbolico permane fino ai sette anni, periodo in cui evolve nel gioco di drammatizzazione, nel quale il bambino esprime insieme sia i propri vissuti sia le esperienze altrui, imparando a comunicare all'esterno il proprio sé.

I giochi basati su regole si sviluppano quando il superamento della disposizione egocentrica permette la bambino di relazionarsi con i propri coetanei attraverso la formulazione di regole che è in grado di rispettare. Questa considerazione impone una riflessione sul rapporto tra gioco e regola; sebbene il primo appartenga al mondo della fantasia e la seconda faccia invece riferimento al mondo del reale, tra i due termini non esiste contraddizione. Il gioco infatti non è elusione della realtà, ma un'area intermedia nella quale si incontrano i vincoli del mondo esterno – con le sue leggi sociali – e la rappresentazione interiore della realtà. Il mondo esterno e il mondo interno entrano in contatto nel gioco sociale, un tipo di gioco di regole che si svolge in gruppo o in squadra, nel quale assumono particolare rilevanza la consapevolezza e la condivisione di uno scopo che è comune. Ne deriva che il controllo dell'azione personale, pur nel rispetto della differenziazione dei ruoli che gli attori si sono dati, è vincolato all'alleanza e alla coerenza dell'azione gruppale. Da quanto detto emerge come il gioco sociale sia funzionale allo sviluppo della cooperazione e della collaborazione e dunque risulti propedeutico al lavoro. Il gioco sociale presenta diverse tipologie, quali:

- il gioco di movimento, nel quale la squadra deve conseguire delle mete comuni e ogni bambino concorre a perseguirle con le propria abilità – sia impegnandosi nell'azione individuale sia partecipano all'azione degli altri;
- il gioco sociale di costruzione, dove si richiede ai partecipanti un impegno prevalentemente di tipo mentale che coinvolge alcune forme di motricità fine o attitudini particolari, come la percezione dei colori, delle forme, dell'equilibrio, dei nessi logici. Anche in questo caso,

sebbene si tratti di un'attività più sedentaria, l'azione del singolo si colloca in una logica di azione finalizzata condivisa e partecipata;

- il gioco sociale di esplorazione, di tipo didattico, è finalizzato alla ricognizione d'ambiente, alla ricostruzione storica, all'individuazione dei fenomeni ricorrenti e delle cause che li originano;
- il gioco sociale di drammatizzazione, in cui il bambino impara a condividere tanto i propri vissuti interni quanto le esperienze degli altri.

Il gioco e i giocattoli nelle diverse età

Non di rado il gioco prende avvio da un pretesto, cioè da un oggetto, intorno al quale strutturare un mondo fantastico: il giocattolo, la cui industria ha cominciato a espandersi in Europa tra il 1880 e il 1890. Perché questo accessorio sia funzionale – e dunque stimolante per la sfera cognitiva e affettiva del bambino – deve essere rispondente all'età e ai processi psicologici individuali.

Nel primi mesi di vita, l'oggetto di scoperta è costituito dalla figura di accudimento, che sono percepite come un prolungamento del proprio sé corporeo e come un mezzo attraverso il quale scoprirlo; successivamente, con il procedere dello sviluppo, il bambino acquisisce la consapevolezza di possedere un corpo definito e separato da quello dei genitori, e che non vi è una corrispondenza univoca tra i propri desideri e le reazioni delle figure adulte: di qui l'esplorazione degli oggetti portandoli alla bocca. I primi giocattoli sono allora tutti accessori che – potendo essere morsi, succhiati e leccati – sono funzionali allo sviluppo sensoriale e motorio. In seguito, all'esplorazione di tipo orale si sostituisce progressivamente la capacità di riconoscere gli oggetti attraverso gli altri organi di senso; ne deriva l'importanza di oggetti ludici e morbidi, quali animali di peluche, orsacchiotti e bambole da toccare e accarezzare.

Alla fine del primo anno, l'attenzione del bambino si focalizza sulle combinazioni e sulle relazioni tra gli oggetti; lo sviluppo di questa abilità cognitiva può essere promosso attraverso giochi che permettono di essere allineati, vuotati, riempiti, sovrapposti e trascinati, come cubi, mattoni di plastica, costruzioni, carri da tirare.

Intorno ai 2 anni, con la comparsa del gioco di simulazione, i giocattoli più idonei sono quelli che permettono di riprodurre la realtà e che sono quindi caratterizzati dall'essere simili, sebbene in scala ridotta, agli oggetti quotidianamente usati dagli adulti. Particolare interesse rivestono allora gli utensili, le costruzioni, le bambole e gli animali di peluche, i burattini, i giocattoli e gli ambienti in miniatura, i materiali per attività creative (si pensi ai vari "angoli" e ai laboratori che vengono predisposti dalle insegnanti della scuola dell'infanzia).

La fruizione del giocattolo da parte del bambino deve inoltre rispondere al criterio della preferenza e dunque al favore che egli accorda a un oggetto piuttosto che a un altro; questo significa che sia i bambini sia le bambine devono essere lasciati liberi di giocare indifferentemente tanto con giocattoli considerati prettamente maschili quanto con giocattoli più marcatamente femminili. La scelta di un particolare oggetto ludico soddisfa infatti specifiche esigenze espressive e relazionali; ne sono un esempio i bambini che manifestano la propria capacità di accudimento usando giocattoli appartenenti alla tradizione femminile. La differenziazione della scelta del giocattolo in base al genere è un processo che si compie con la crescita e per effetto delle influenze sociali, e che si stabilizza in età prescolare, epoca in cui il modo di giocare appare coerente e conforme con gli stereotipi di genere.

I giochi di simulazione e i loro benefici

Da quanto esposto nei paragrafi precedenti emerge come la capacità immaginativa e fantastica presente nelle attività ludiche sia un prerequisito fondamentale tanto per l'equilibrio psicologico del bambino – e quindi del futuro adulto – quanto per lo sviluppo della capacità di adattamento sociale. In particolare, i giochi di finzione permettono lo sviluppo di abilità fondamentali, quali le abilità linguistiche e motorie, la capacità di immaginazione, l'autoconsapevolezza, l'empatia, la capacità di sentirsi a proprio agio nelle situazioni sociali e di essere flessibili nei contesti relazionali nuovi.

Le abilità linguistiche sono riconducibili a quattro aree di sapere specializzato, quali ascoltare, parlare, leggere e scrivere, che sono alla base dell'acquisizione sia del lessico sia delle norme che regolano i rapporti tra le parole. Nel gioco il bambino esprime attraverso la parola il proprio mondo interno e acquisisce per imitazione – dei pari o degli adulti - nuovi termini, ampliando così il proprio lessico.

Le abilità motorie costituiscono la struttura del movimento volontario finalizzato e si compongono di:

- schemi motori, cioè le prime unità di movimento apprese dal bambino che permettono di spostarsi nello spazio. In questa categoria rientrano il camminare, correre, sollevare, trasportare e trasportarsi, saltare, lanciare e afferrare, tirare e spingere, rotolare, strisciare, arrampicarsi;
- schemi posturali, ovvero quelle forme di movimento in cui il corpo resta fisso sul posto e vi è uno spostamento nello spazio di una qualsiasi delle sue parti. In questa area rientrano il flettere, piegare, circondurre, ruotare, oscillare, inclinare, addurre o abduire, sollevare.

Nel gioco di simulazione il bambino sviluppa e implementa il controllo del proprio corpo, acquisendo un maggiore coordinamento, incrementando la propria agilità e migliorando l'esecuzione delle sequenze di movimento.

L'immaginazione, cioè la «capacità di pesare senza regole fisse, fuori dagli schemi della cosiddetta “realtà oggettiva” [...] e di associare liberamente i dati dell'esperienza» (Fusi S., 2007, p. X), trova nell'attività ludica di tipo simulativo un terreno di sperimentazione valido; in questo contesto infatti sono esperibili tutti i mondi possibili e le varie edizioni di sé. L'autoconsapevolezza è la capacità di riconoscere se stessi come una sede cognitivo-affettiva – e dunque come la fonte dei propri comportamenti, dei propri pensieri e delle proprie emozioni; nel gioco questa stessa capacità diventa senso di sé e autodeterminazione, agiti attraverso il controllo sugli oggetti quotidiani e la loro manipolazione.

La consapevolezza e la sensibilità emotiva, intese come la presa di contatto con il mondo affettivo, la capacità di riconoscere emozioni e sentimenti e di entrare in contatto empatico, si esprimono nel gioco di simulazione attraverso l'interpretazione di tutte quelle figure di accudimento – come il dottore o la maestra – che interagiscono con il mondo infantile e che offrono dei modelli di relazione.

L'essere a proprio agio nelle situazioni sociali nuove significa essere in grado di distinguere le diverse figure con le quali si entra in relazione, di comprenderne la funzione e di adottare modalità comportamentali opportune. Il gioco diviene allora da un lato il contesto nel quale simulare i più

diversi ruoli sociali e prefigurarsi le più disparate situazioni relazionali, dall'altro lo spazio fisico e psicologico nel quale sperimentare molteplici tipi di comportamento.

L'essere flessibili nelle situazioni sociali nuove significa possedere la capacità di autocontrollo e di fronteggiamento delle situazioni nuove o stressanti; il gioco di simulazione permette di trasformare una situazione di per sé lenta e noiosa in un'esperienza positiva attraverso un uso inedito e creativo di oggetti quotidiani (ne è un esempio una scatola usata come automobile).

Riflessioni conclusive

Come si è visto, sia pure brevemente, il gioco riveste per il bambino una funzione evolutiva fondamentale. Attraverso il gioco infatti il bambino apprende, sviluppa le proprie capacità e si introduce nelle relazioni. Nel gioco egli prende contatto sia con il proprio mondo interno (sentimenti, emozioni, motivazioni ecc.) sia con la realtà oggettiva. Nel passaggio tra un comportamento ludico e l'altro, così come tra le funzioni delle diverse forme di gioco, si sviluppano e si affinano abilità e competenze plurime, funzionali al processo di crescita. Per questa ragione l'attività ludica non può essere considerata una mera modalità di svago, ma un vero e proprio ambiente di scoperta e sperimentazione che non esclude, ma anzi coinvolge, la presenza dell'adulto (genitore, insegnante, o altra figura educativa). Condividendo con il bambino il gioco e il piacere che ne deriva gli adulti assolvono la funzione di guida, realizzando sia pure inconsapevolmente una pedagogia del gioco sulla quale il dibattito scientifico è ancora aperto e stimolante.

Riferimenti Bibliografici:

BAUMGARTNER E., *Il gioco dei bambini*, Roma, Carocci, 2004;

BONDIOLI A. - SAVIO D., *Osservare il gioco di finzione. Scala di valutazione delle abilità ludico-simboliche infantili* – SVALSI, Bergamo, Junior, 1994;

BONDIOLI A. (a cura di), *Il buffone e il re. Il gioco del bambino e il sapere dell'adulto*, Firenze, La Nuova Italia, 1989;

BONDIOLI A., *Gioco e educazione*, Milano, Franco Angeli, 2007;

BRUNER J. – JOLLY H - SYLVA K., *Il gioco*, Roma, Armando, 1981;

CATTANEI G., *Civiltà del gioco nella società complessa: scuola materna e gioco educativo*, Brescia, La Scuola, 1994;

DOROTHY G. - J. L. SINGER, *Laboratorio del far finta. Giochi e attività per sviluppare l'immaginazione*, Trento, Erickson, 2001;

FUSI S., *Immaginazione creativa per il benessere*, Milano, Tecniche Nuove, 2007;

LAENG M., *Educazione alla libertà*, Teramo, Giunti&Lisciani, 1992;

LAENG M., *Movimento gioco e fantasia*, Teramo, Giunti&Lisciani, 1990;

QUADRIO A., *Psicologia dell'età evolutiva*, 9,170-181, Milano, Vita e Pensiero, 1976;

SINGER D.G.- SINGER J.L., *Laboratorio del far finta. Giochi e attività per sviluppare l'immaginazione*, Trento, Erickson, 2001.