

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

MARIA EMMA TELLATIN¹, GILDA BERTAN²

¹Psicologa Psicoterapeuta, Responsabile del Consultorio Familiare di Romano, USL 3, Bassano del Grappa (Vicenza)

²Psicologa Psicoterapeuta, libera professionista, Bassano del Grappa (Vicenza)

Il gioco è una di quelle attività che sembrano essere comparse con l'uomo; si tratta, inoltre, di un fenomeno che non ha confini geografici o etnici: comportamenti definibili "gioco" si ritrovano presso ogni popolo della Terra, fin da epoche remote.

Se la presenza dell'attività ludica riveste questo carattere di universalità, qual è, allora, la funzione del gioco nello sviluppo dell'uomo? Tralasciamo qui possibili analisi antropologiche e sociologiche, che ci porterebbero lontano, e focalizziamo l'attenzione sul ruolo del gioco nello sviluppo del bambino.

Dentro e fuori

Appena nato il bambino non distingue bene ciò che è dentro e ciò che è fuori di lui. Si trova immerso in una marea di sensazioni provenienti da oggetti, persone, luci, colori, suoni che lo attraggono e insieme lo intimoriscono. Il bambino si trova nella necessità di controllare le forti emozioni che derivano dai suoi grandi e urgenti bisogni, e le sensazioni minacciose che accompagnano tutto ciò che è sconosciuto, e che spesso provengono dal suo stesso mondo interno.

La mamma, nell'accudire e coccolare il suo bambino con la dolcezza del suo latte, con il calore del suo gesto, si pone come "mediazione" tra il bambino e il suo nuovo mondo. Ed è proprio nella relazione mamma-bambino che prendono vita i primi giochi, fatti di gesti, di versi, di verbalizzazioni che rendono (al bambino) il mondo meno minaccioso ed estraneo, e (alla mamma) il bambino sempre più "suo" e sempre più "unico".

Come dice Winnicott¹: «La fiducia nella madre produce qui un'area intermedia di gioco, dove si origina l'idea del magico». Il bambino, cioè, attraverso la mamma fa l'esperienza che «basta desiderare una cosa perché questa accada», proprio come per magia. E sempre, come per magia, gli oggetti che provengono dalla realtà (l'orsetto, il pulcino, il cubo, il palloncino...) vengono reinventati dal bambino, che attribuisce loro un particolare significato affettivo e mille magici poteri con cui soddisfa i suoi desideri. In questo modo il bambino, dice ancora Winnicott (1971), «fa effettivamente esperienza, in qualche misura, dell'onnipotenza». In questi giochi, inoltre, il bambino impara a

conoscere se stesso, il proprio corpo, e a riconoscere la mamma e la sua presenza.

Diventato un po' più grande, quando la mamma non c'è, può giocare a immaginarla, a rappresentarsela; può stare così, come dice Winnicott, «in presenza della madre assente».

Non vorremmo aver dato la sensazione che il gioco, essendo una cosa così seria, non abbia quelle caratteristiche di piacevolezza che siamo soliti associare all'attività ludica. Il gioco è un piacere! A tutti i livelli, a tutte le età. Basta guardare un neonato mentre sguaZZa nella vaschetta da bagno o il bambino di qualche mese che gorgheggia o, ancora, quello che inizia le prime lallazioni. Non possiamo avere dubbi sul fatto che si stiano divertendo.

Realtà e fantasia

Ciò nonostante il gioco assolve a funzioni molto serie sia dal punto di vista dello sviluppo emotivo sia dal punto di vista dello sviluppo intellettuale. A mano a mano che il bambino cresce, diventa sempre più in grado di distinguere la fantasia dalla realtà; con la formazione, inoltre, dei primi simboli e con la comparsa del linguaggio, il gioco si "struttura", per così dire, sempre di più, e diventa un ponte che il bambino costruisce tra la fantasia e la realtà. Nel gioco il bambino può fingere di essere o di fare tutto ciò che nella realtà gli viene impedito. Attraverso il gioco il bambino si sente "magico", e queste sue qualità magiche hanno il sopravvento sulle inevitabili frustrazioni e paure. Nel gioco può controllare la situazione, "ammortizzare" conflitti di cui non è pienamente consapevole, e tornare alla realtà più disteso. Ad esempio: i papà e le mamme nei giochi dei bambini sono sempre più severi e tirannici dei loro veri genitori, e in genere distribuiscono senza pietà rimproveri e castighi. All'occorrenza, però, sono eroi coraggiosi e insieme teneri, pronti e capaci nel salvare i loro piccoli da qualsiasi pericolo.

Ci sono dei momenti in cui il bambino certamente si perde nelle sue fantasie, ma il continuo andirivieni realtà-fantasia lo aiuterà anche a sviluppare quegli strumenti mentali, cognitivi e affettivi che gli consentiranno, più avanti, di operare adeguate distinzioni. Il compenetrarsi dei due mondi li arricchisce entrambi, rendendo la realtà meno

“terra a terra”, più sciolta e leggiadra, e consentendo alla fantasia di non disancorarsi totalmente dalla realtà. Il mondo della fantasia viene così a essere legittimato, e può essere coltivato come il proprio “villaggio segreto” in cui poter percorrere i sentieri di “tutti i mondi possibili”², che profumano di selvatico, di improbabile, di temerario... fino a raggiungere, mutuando un’espressione di Gianni Rodari, un mondo “alla rovescia”, da cui partire per reinventare una realtà più soggettiva e più creativa.

Come si diceva prima, il mondo interno non è la copia fedele del mondo esterno. M. Klein fa rilevare, e l’esperienza lo conferma, che i bambini che non riescono a giocare sono bambini che hanno seri problemi³. Noi estenderemmo questo concetto anche agli adulti.

Gioco, conoscenza, regole

Il gioco è, inoltre, un mezzo per conoscere il mondo. Il bambino sano e contento è un grande esploratore e sperimentatore. Se noi osserviamo attentamente un bambino che a prima vista ci sembra ripetere lo stesso gioco, ci stupiremo di vedere, invece, quante variabili abbia introdotto nelle sue successive azioni. È un vero ricercatore e, come tutti i ricercatori, si pone dei problemi e li risolve giocando a trasformare gli elementi che ha a disposizione. Questo carattere trasformativo del gioco porta all’acquisizione di sempre più importanti concetti che affinano sempre più i suoi strumenti cognitivi.

Il tipo di gioco che fa il bambino cambia a mano a mano che la realtà lo interessa di più della

fantasia e a mano a mano che può sopportare quelle forti emozioni e quei sentimenti di rabbia che prima riversava nella fantasia.

La lingua inglese usa due termini per parlare di gioco: *play*, gioco che si svolge liberamente, e *game*, gioco con regole prestabilite. Ecco che più il bambino cresce e più il gioco da *play* diventa *game*, e il ragazzo preferisce giocare con i coetanei. È il periodo dei giochi di società, dei giochi sportivi, dei giochi competitivi.

Permane, tuttavia, in ogni individuo (è auspicabile), un angolo per il *play*, dove umorismo, satira e creatività rendono più facile comunicare, vivere con gli altri e... con se stessi.

Giocattoli da consumare

Ai nostri giorni, in un’epoca in cui ogni attività pare raggiungere la sua massima espressione grazie all’ausilio di sofisticate strategie tecnologiche, il termine gioco rimanda immediatamente allo strumento giocattolo.

Sappiamo di non essere certo originali dicendo che il giocattolo è diventato un oggetto consumistico. Vorremmo, tuttavia, riflettere brevemente su questa banalità che, proprio perché tale, purtroppo rischia di essere sottovalutata. Il giocattolo è diventato un oggetto consumistico, in tutti i sensi:

- consumo di confronti («lo ne ho più di te...»);
- consumo di silenziatori («Fin che si “perde via” con un giocattolo nuovo sta zitto»);
- consumo di ti voglio bene (si affida a un giocattolo il ruolo di coprire spazi di affetto rimasti vuoti per mancanza di tempo o di disponibilità).

Il bambino, inoltre, tende a consumare il giocattolo, più che a giocarci: oggi i bambini posseggono un’infinità di giocattoli, ma spesso transitano insoddisfatti da un giocattolo all’altro, chiedendone altri ancora. Inevitabilmente, però, si affeziona solo a pochi, a quelli dove hanno messo una parte di loro stessi o dei loro sentimenti.

Gli educatori, consapevoli di questo, pur non ignorando l’indiscussa valenza pedagogica del materiale ludico, anche al fine di contrastare il dilagare di giocattoli meccanicizzati e robotizzati, che relegano il bambino in una dimensione passiva, si prodigano per restituire al giocattolo la sua vera identità.

Ora che le mode efficientistiche sembrano sfumate, anche gran parte dei genitori disdegna l’acquisto di giocattoli che, obbligando il bambino entro binari rigidamente preordinati, mortificano le sue potenzialità ludiche.

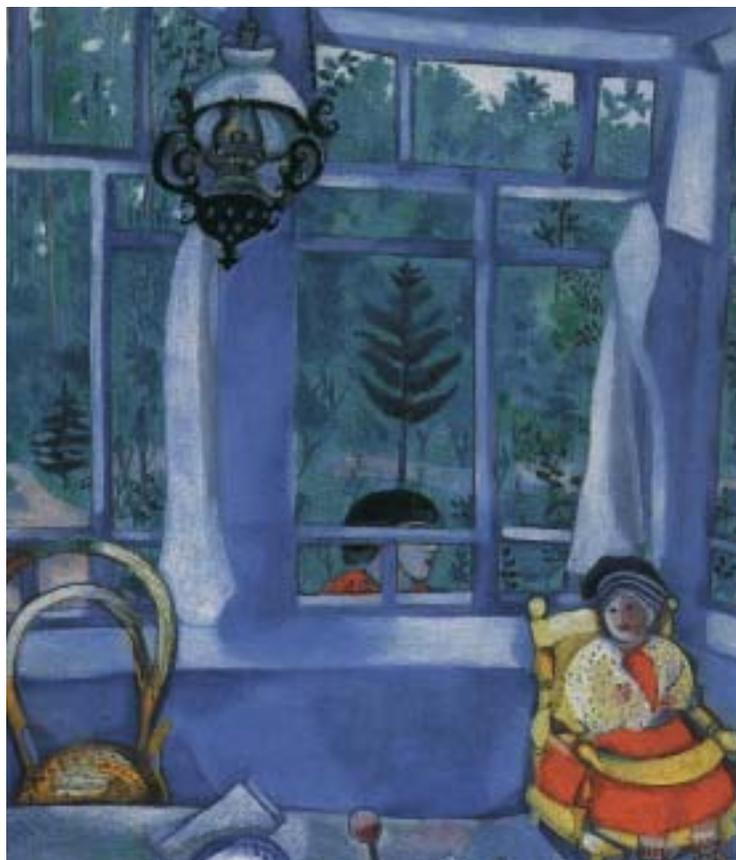
I giocattoli, infatti, sono costruiti da adulti, venduti da adulti e comprati da altri adulti.

Giocattoli per giocare

Seguendo Freud, sottolineiamo come nella lingua tedesca il gioco dei bambini e i lavori teatrali vengano definiti dallo stesso termine “*spiele*” (e peraltro sia in francese che in inglese, come in molte altre lingue, “giocare”, “recitare” e “suonare” sono concetti espressi dallo stesso verbo).

Secondo noi, infatti, il giocattolo dovrebbe essere un punto di partenza, un pre-testo, attorno a cui costruire un palcoscenico... una scena... tante scene... una storia...

Non dovrebbe quindi essere già tutto costruito,



ma presentare quei caratteri di insaturità che favoriscono la creatività e l'espressività.

"Giocattolo" può dirsi allora tutto ciò che sviluppa nel bambino la dimensione della ricerca, dell'investigazione, della creatività. Il giocattolo deve recedere, dunque, sullo sfondo; in primo piano allora risalterà la relazione che coinvolge i partecipanti al gioco in un legame giocoso, la cui realizzazione è reciprocamente gratificante.

In questa prospettiva "sostitutivi" dei giocattoli strutturati e prestigiosi, diventano l'ascolto autentico, la comprensione empatica, la disponibilità e la vicinanza emotiva, la complicità degli sguardi, le risate umoristiche, il vezzeggiare della voce, tutti elementi capaci di creare un "clima" in cui è il rapporto stesso che si fa gioco.

Gioco e parola

Il bambino ama tutto ciò che è ripetitivo; una appagante complicità tra madre e figlio può così scaturire dalla recitazione di filastrocche e di catene di parole in rima, dalla produzione di giochi cantati, dalla intenzionale rottura delle regole linguistiche.

In queste occasioni giocattoli appaganti diventeranno allora il ritmo cadenzato, l'alternanza emissione-sospensione della voce, l'associazione parola-movimento, tutti elementi che scaturiscono dalla capacità dell'adulto di essere "con il bambino", il che significa porsi in ascolto dei suoi bisogni di rassicurazione e di esplorazione, astenendosi da vistose sollecitazioni che potrebbero adombrare - e forse anche tacitare - le sue iniziative.

Se è vero che la ripetitività non esasperata è benefica per il bambino, è altresì vero che la relazione adulto-bambino assume connotazioni ludiche anche quando, intenzionalmente, si infrangono le regole convenzionali.

Gianni Rodari⁴ conosceva bene l'aspetto liberatorio conseguente alla "lecta trasgressione"; così nella filastrocca "Alla formica" contrasta la pesantezza della morale di cui è invece impregnata la favola classica "La cicala e la formica" di Esopo. In sole quattro righe l'autore - attraverso un'arguta operazione logica - sintetizza e ribalta l'originario messaggio etico, trasformandolo in una sfida leggendaria che permette al lettore di trarre sollievo dall'identificazione non colpevolizzante con la generosa cicala. La filastrocca recita così:

«Chiedo scusa alla favola antica se non mi piace l'avara formica.

Io sto dalla parte della cicala che il più bel canto non vende, regala.»

Piacere e dovere

Anche l'inconsueta rielaborazione di G. Rodari, se non bene capita nel suo messaggio paradossale, può nascondere delle insidie; così come nella versione classica il contenuto è sbilanciato sul fronte del dovere: occorre non scambiare la simpatia per la "leggerezza" della cicala come adesione totale al principio del piacere.

Crescere significa invece saper integrare il dovere con il piacere, il limite con la possibilità, la sofferenza con la felicità, e ciò è reso possibile anche attraverso il gioco simbolico, il gioco del "far

finta" che possiede rassicuranti valenze liberatorie e compensatrici.

Ci piace, allora, a cavallo tra principio del piacere e principio di realtà, articolare così la filastrocca:

*«Chiedo anch'io scusa alla favola antica
Ma so che il poeta lascerà che io dica
Non un giudizio ma solo un parere
Io godo il bel canto, apprezzo il dovere
E allora... canta cicala, lavora formica,
sareste perfette in un'unica vita.
Il piacere, il dovere, il cantare, il sudare,
son corsi e ricorsi per chi vuol imparare!»*

Gioco ed emozionalità

Come già detto, il gioco si colloca in quella che viene definita "l'area transizionale o zona intermedia", vero ponte in grado di mettere in rapporto il mondo interno, libero da ogni schema perché dominato dal principio del piacere, con il mondo esterno che obbliga invece alla accettazione delle regole.

La maturazione del pensiero spinge il bambino a "osare" oltre i confini del mondo percettivo, e gli permette la produzione di giochi di immaginazione; il mondo fantastico, non sottoposto ai limiti spazio-temporali, si popola di personaggi che agiscono per voce del bambino e in vece sua.

La mente del bambino può, in alcune occasioni, venir invasa, quasi allagata, da sensazioni entro le quali risulta difficile introdurre un ordine; questo coacervo di emozioni può venir alleggerito proprio attraverso il gioco, che così si dispiega come una rappresentazione, spesso inconsapevole ma liberatoria, catartica, di sentimenti colpevolizzati come la rabbia, l'aggressività, la paura...

Attraverso l'uso di modesti materiali quali pezzi di legno, cilindri di cartone, stoffe colorate, il bambino può mettere in scena, rappresentare le proprie emozioni e liberare, utilizzandola al meglio, l'energia psichica che lo sostiene nell'avventura con il mondo.

Gioco e tradizione popolare

La tirannia del tempo e la riduzione degli spazi verdi rischiano di sottrarre all'infanzia "moderna" il patrimonio della tradizione popolare che si è tramandato, di generazione in generazione, grazie alla presenza di quegli alveari di socializzazione che erano i cortili e le piazze.

Negli spazi aperti, con poco, il gruppo amicale organizzava giochi supercollaudati, quali nascondino, caccia al tesoro, mosca cieca, campanon, strega chiama colori.

Ragazzi e ragazze - lontani dalla supervisione degli adulti - agivano coralmemente, si davano delle regole, si scontravano per avere il primato nella conta, nella distribuzione dei ruoli, nella definizione dei tempi di gioco, procedevano a reciproche concessioni, negoziavano soluzioni appaganti ora l'uno ora l'altro, sperimentavano ruoli diversi, alternavano - proprio come avviene nella crescita - audaci sperimentazioni a rassicuranti recuperi.

Oggi invece la smania di efficientismo ha contagiato bambini e adolescenti e li ha privati della salutare possibilità di fare e di-sfare, di proce-

dere per prove ed errori, di concedersi di non azzeccare immediatamente la soluzione vincente...

E così ci uniamo anche noi al solito coro: «Una volta, ai vecchi tempi, si giocava con poco o niente e ci si divertiva di più...». Una volta... una palla... una corda... un sasso sopra un piede... cinque sassetti gettati in aria e afferrati con una mano... all'aria aperta...

Colpa della società, ... ma anche, ad essere onesti, di quel papà o di quella mamma ansiosi che, con la scusa di evitare che il loro bambino si faccia male o che (pensate!) sudi, gli proibisce di correre, saltare, andare in bici. Sì, perché, diciamoce, all'adulto farebbe molto comodo un bambino immobile!

Colpa degli appartamenti piccoli, ... ma anche dei genitori che comprano un bel giocattolo al bambino e pretendono che quasi non ci giochi perché potrebbe romperlo. Sì, perché, diciamoce, l'adulto pensa al prezzo che ha pagato per comperare il giocattolo!

Colpa della vita frenetica, ... ma un po' anche di quei genitori per cui giocare con i figli è tempo perso, non solo: costringono, scusate, "educano" il bambino ad assistere zitto e fermo a noiosissime conversazioni fra grandi. Sì, perché, diciamoce, all'adulto il bambino piacerebbe... adulto!

Giochi e giocattoli per vivere meglio

Allora, buttiamo tutti i giocattoli?

No, purché, come dicevamo prima, non diventino "gabbie dorate" o "prigioni sapienti".

Accanto a questo tipo di giocattolo possono tuttavia coesistere giocattoli "guida", come i giochi didattici, i giochi di società ecc. che possono avere l'importante funzione di piacevoli facilitatori degli apprendimenti. Il bambino più grandicello gioca sempre di più non solo con l'immaginazione, ma anche con la memoria, l'attenzione, la riflessione.

Spesso il gioco è una sfida con se stesso, con le sue capacità o con gli altri.

Ecco che allora acquistano senso i giochi che mettono in moto queste funzioni e insieme favoriscono l'interiorizzazione delle regole. Purché rimangano momento di piacere, di gioia, di... gioco, appunto.

Per arrestare l'attuale processo degenerativo tendente a snaturare sempre più il gioco, l'adulto dovrà vivacizzare il bambino che è dentro di sé; dar voce alla parte giocosa che consente di tornare a stupirsi, di trovare soluzioni insolite, di guardare con fiducia al futuro.

E così, come il bambino trae soddisfazione dall'accostare in maniera nuova i pezzi delle sue costruzioni, altrettanto per l'adulto la fuoriuscita dai soliti schemi concettuali permetterà l'elaborazione di pensieri nuovi.

Ancora, così come il bambino attraverso il gioco "decongestiona" la propria mente, altrettanto l'adulto potrà vivere una salutare "psico-igiene" alleggerendo il peso del quotidiano attraverso l'equilibrato ricorso all'immaginazione, alla fantasia, al sogno.

Uscire per un momento dai pensieri già pensati avvia a un proficuo dialogo con l'esterno, e funge da antidoto contro l'ottusità, i blocchi cognitivi, le inibizioni; apre a una prospettiva in cui tutto diventa meno oppressivo, più tollerante... talvolta persino divertente!

Bibliografia

1. Winnicott DW. *Gioco e realtà*. Roma: Armando Editore, 1971.
2. Ferro A. *La tecnica nella psicoanalisi infantile*. Milano: Raffaello Cortina ed, 1992.
3. Klein M. *La psicoanalisi dei bambini* (1932). Tr. it. Firenze: Martinelli, 1969.
4. Rodari G. *Filastrocche in cielo e in terra*. Torino: Einaudi, 1960.

XVII GIORNATE PERUGINE DI AGGIORNAMENTO IN PEDIATRIA DI BASE

Perugia, 21-23 Settembre 2001 - Centro Congressi della Camera di Commercio

Venerdì 21 Settembre

PEDIATRIA E SOCIETÀ: Abuso all'infanzia - *M. Mian (Toronto)*

TAVOLA ROTONDA con i componenti del gruppo interistituzionale sull'abuso della provincia di Perugia - *modera: Facchin (Padova)*

TAVOLA ROTONDA con i rappresentanti delle Amministrazioni locali *modera D. Baronciani (Modena)*; CONCLUSIONI *F. Panizon (Trieste)*

EDITORIALE Dal genoma al proteoma - *A. Cao (Cagliari)*
Dal counselling all'educazione alla salute - *M. Gangemi (Verona)*
Diarrea post-enterica e diarrea aspecifica - *G. Maggiore (Pisa)*
Quo vadis influenza? - *G. Bartolozzi (Firenze)*

Sabato 22 settembre

Anoressia: cosa può fare il pediatra? - *C. Vullo (Ferrara)*;

Cortisonici nell'asma: quando, quali, per quanto tempo? *G. Longo (Trieste)*

GRUPPI DI LAVORO: Gastroenterologia - *G. Maggiore (Pisa)*, *A. Ventura (Trieste)*; Anoressia - *C. Vullo (Ferrara)*, *A. Brunelli (Cesena)*, *L. Gualtieri (Cesena)*; Vaccini - *G. Bartolozzi (Firenze)*

Quando curare è meglio che prevenire - *A. Ventura (Trieste)*;
Glossario di Evidence Based Medicine - *P. Mastroiacovo (Roma)*

GRUPPI DI LAVORO: Evidence Based Medicine in pratica - *P. Mastroiacovo (Roma)*; Ortopedia del piede - *G. Maranzana (Trieste)*; Dermatologia - *F. Arcangeli (Rimini)*

Domenica 23 settembre

LE NOVITÀ: Tre regole per ogni malattia. Semplificare e individuare i messaggi guida per nove malattie comuni.

Polmonite, tosse, infezioni urinarie - *F. Panizon (Trieste)*

Eczema, impetigine, psoriasi - *F. Arcangeli (Rimini)*

Celiachia, mal di pancia, diarrea acuta *A. Ventura (Trieste)*

Novità in pediatria 2001 *F. Panizon (Trieste)*

Sede: Centro Congressi della Camera di Commercio; Via Pellas n. 81-Perugia
Tel. 075/5732820

Segreteria Scientifica: prof. Franco Panizon, Clinica Pediatrica IRCCS Trieste; prof. Alessandro Ventura-Clinica Pediatrica IRCCS, Trieste; dott. Franco Passalacqua Perugia Tel. 075/5723650; dott. Lucio Piermarini Terni Tel. 0744/403172

Segreteria Organizzativa e prenotazioni alberghiere:

QUICKLINE CONGRESSI

Via S. Caterina da Siena n. 3 - 34122 TRIESTE

Tel. 040/773737 - 363586 Fax 040/7606590 e-mail: info@quickline.it