

Il gioco

Metodologia per il bambino

Il gioco permette al bambino di

- Dare senso al suo mondo
- Sviluppare nuovi concetti
- Aumentare le abilità sociali
- Ottenere supporto emotivo
- Assumere responsabilità sulle sue azioni mediante esperienze significative

Alcune definizioni

- Il gioco è il lavoro del bambino: perché è una preparazione alla vita adulta mediata dalla fantasia, non un sostituto del lavoro adulto (Montessori, 1965)
- Il gioco permette al bambino di adattarsi velocemente ai cambiamenti di contesto e situazione (ellis, 1987, fagen 1995, et.al.)
- Il gioco permette di affrontare psicologicamente il presente e il passato e di prepararsi al futuro ruolo adulto (Bettleheim, 1987)

Altre definizioni

Il gioco permette di rilasciare l'energia superflua, che non serve alla sopravvivenza (Spencer 1873, Hughes, 1999)

Il gioco permette all'individuo di ricaricare la sua energia vitale in vista di nuovi compiti (Patrick 1916)

Il gioco

- È intrinsecamente motivato (il bambino lo sceglie liberamente e ne ha una soddisfazione diretta)
- Coinvolge l'attenzione del bambino per tutto il tempo (gli obiettivi sono flessibili, autoimposti e modificabili)
- Può essere non verbale e simbolico (può rappresentare simbolicamente desideri e sentimenti)
- È libero da regole esterne
- Richiede un coinvolgimento attivo (il bambino sperimenta un senso di controllo su ciò che fa)

Fasi di gioco secondo Parten(1932)

- Non social activity (in solitudine)
- Parallel play (accanto ad altri bambini ma non insieme)
- Associative play (interagendo e scambiando giocattoli)
- Cooperative play (gioco di regole condivise)

Fasi secondo Piaget (1962)

- Functional play (azioni ripetute, manipolazione, imitazione,...)
- Constructive play (gioco con obiettivi, creazione di oggetti, ...)
- Symbolic play (sostituzione della realtà con la fantasia)
- Games-with-rules (gioco con comportamenti controllati da regole autoimposte e condivise, adattamento alle esigenze altrui)

Il gioco come supporto allo sviluppo

- Prima Infanzia (primo e secondo anno)
- Seconda infanzia (2-5 anni)
- Età della scuola primaria (6-11)
- Adolescenza (11-18)

Prima infanzia

- Gioco di esplorazione spaziale e sensomotoria
- Si concentra su azioni visive e motorie su oggetti e persone
- La ripetizione molteplice di azioni motorie semplici permette l'acquisizione di schemi di comportamento che vengono simbolizzati e generalizzati: producendo conoscenza.
- Nel secondo anno di vita compare il gioco simbolico

Seconda infanzia

- Dal gioco solitario e di semplice vicinanza con altri bambini si al gioco di associazione e cooperativo.
- Il gioco serve al bambino per consolidare i suoi apprendimenti.
- Si estende il gioco simbolico, cioè l'utilizzo di oggetti con funzioni diverse da quelle normali all'interno di un immaginato mondo parallelo che imita quello adulto.
- Aumenta anche il gioco sociale,

Gioco simbolico (tra i 2 e i 4 anni)

- L'emergere del gioco simbolico è il chiaro segnale della capacità acquisita dal bambino di trasformare i dati sensoriali in immagini mentali astratte.
- Mediante il gioco simbolico i bambini imitano i comportamenti adulti, soprattutto ricreano esperienze della vita adulta a loro precluse.
- Possono ricostruire anche esperienze spaventose o dolorose, trasformandole in esperienze gestibili e sopportabili.
- Il progressivo aumento dei giochi cooperativi segna la fine del gioco simbolico e apre al bambino la strada di uno sviluppo successivo.
- Molto dipende dal comportamento dei genitori: il gioco simbolico va supportato, rinforzato.

Età della scuola primaria

- I giochi più apprezzati sono: giochi di costruzione, teatro dei burattini, giochi di parole, canti, giochi di competizione, o giochi sportivi organizzati.
- Il bambino cioè cerca giochi in cui siano presenti regole che può conoscere e rispettare, e che gli permettano di esprimersi e di mettersi alla prova.
- Inoltre il bambino desidera fortemente essere riconosciuto dal gruppo, il bisogno di appartenenza lo induce a scegliere giochi di interazione e di competizione.

Adolescenza

- Il gioco diventa sempre più sociale, astratto e soprattutto impegna meno tempo di vita del ragazzo.
- L'adolescente cerca di capire chi è e chi vuole essere.
- Il gioco può essere un tramite nella ricerca di questa identità e un mezzo di rilassamento dallo stress legato alla propria crescita identitaria.

Play allows...

- to child...
 - di comunicare i suoi sentimenti in modo naturale e immediato
 - rilassarsi e ridurre le sue difese
 - esprimere le proprie emozioni, anche negative non temendone alcuna ritorsione (aggressività)
 - sviluppare abilità sociali utili in determinate situazioni
 - mettersi alla prova in nuovi ruoli e sperimentare un senso di controllo trovando e verificando possibili soluzioni
-
- To adult...
 - Entrare nel mondo dei bambini, producendo un luogo di mutua accettazione e comprensione e di condivisione del controllo
 - Comprendere il bambino e i suoi bisogni

Il gioco infatti

- Permette di creare una alleanza terapeutica (A. Freud, 1928)
- Può sostituire il linguaggio verbale nell'espressione delle proprie difficoltà (M. Klein, 1932)
- Permette al bambino di trovare soluzioni possibili ai suoi problemi e gli fa sperimentare un senso di controllo sulle situazioni angosciose (E. Erikson, 1959)

Il gioco può servire al bambino per

- “perdersi”
- trovare conforto
- provare speranza

Perdersi

- Se l'attività di gioco è particolarmente piacevole per il bambino, egli può rilassarsi e concentrarsi a tal punto sull'attività che sta svolgendo e dalla quale ricava piacere da quietare la sua mente: è come se il bambino perdesse temporaneamente consapevolezza di sé, dei suoi problemi e dell'ambiente nel quale si trova.
- In questo stato di sospensione, il bambino prova un senso di controllo su ciò che sta facendo e ha la sensazione di poter influenzare ciò che accadrà.
- Questo accade quando le richieste del gioco non sono né superiori né inferiori alle sue capacità:
- Se fossero superiori il bambino potrebbe provare rabbia e angoscia, se fossero inferiori il bambino si annoierebbe.
- Per ogni bambino può essere diversa l'attività che permette tale sospensione del sé.

Sospensione

- Il “perdersi” permette di:
- Sfuggire ai propri problemi, rilassarsi, trovare un luogo di ristoro e di recupero delle proprie energie vitali
- Compensare la propria “parte malata” provando piacere in attività che non la coinvolgono e quindi recuperare un senso di controllo della propria unità ed identità.

Conforto

- Giocare ricrea situazioni e mondi nei quali il bambino si sente al sicuro, e ciò gli dà conforto.
- Giocare è l'unico modo che il bambino conosce per non restare inattivo. Nelle situazioni angosciose l'inattività e l'attesa passiva degli eventi è meno tollerabile rispetto all'impiego del tempo in attività qualsiasi.
- Attraverso il gioco il bambino può intessere relazioni con gli adulti nelle quali (proprio in virtù del contesto di gioco) il bambino viene trattato alla pari ed ha un ruolo ben preciso, da lui scelto.

Speranza

- Ognuno di noi per sopportare e superare le difficoltà della vita, crea nella sua mente immagini fantastiche legate a situazioni immaginarie, che assumono l'aspetto di soluzioni possibili, o talvolta perfino di vittorie sconfiniate.
- Se l'adulto teme di mostrare tali immagini, il bambino invece non ha imbarazzo e ne dà espressione nel gioco simbolico o nei racconti che produce.
- Il gioco, con la sua assenza di regole, la sua libertà totale, permette al bambino di mettere in scena e di vivere esperienze nelle quali sperimenta potere e controllo, che servono a compensare le difficoltà quotidiane ed offrono quindi speranza.

In sintesi

Il gioco per il bambino malato può servire a:

- Continuare il proprio sviluppo psico-motorio
- Trovare un mezzo per comunicare i propri sentimenti e le proprie emozioni
- Sperimentare un senso di controllo della situazione
- Adattarsi in modo più semplice ed efficace all'ambiente ospedaliero
- Rielaborare le esperienze vissute.

I nostri strumenti

- **Gioco puro e semplice**
- **Gioco semplice direzionato**
- **Gioco di simulazione**

Gioco puro e semplice

Dal quale il bambino può ricavare piacere (compensazione) e ritrovare unità alla sua identità smarrita.

Mediante il quale il bambino può allontanarsi temporaneamente dalla situazione di angoscia, trovando uno spazio-tempo di riposo, rilassamento e recupero delle energie vitali.

Gioco semplice direzionato:

- Con il quale è possibile supportare lo sviluppo di abilità motorie, linguistiche, emozionali, morali.
- Con il quale è possibile ricavare informazioni sul bambino e sull'atmosfera emotiva che lo connota.

Gioco di simulazione

- attraverso il quale il bambino
- mette in scena le esperienze più difficili e le rivive trasformandole o mutando il suo ruolo in esse così da dominarle e comprenderle
- acquisisce informazioni sulle procedure che dovrà subire e allo stesso tempo apprende comportamenti che gli permetteranno di affrontare più efficacemente tali procedure.

Bibliografia

- Jesse P. O., Gaynard L., *Paradigms of play*, in Thompson R. H. (2009) *The Handbook of Child Life. A guide for pediatric psychosocial care*, C. Thomas Publisher LTD, Springfield pp. 136-159