

IL BAMBINO ED IL GIOCO. FUNZIONE ED EVOLUZIONE DEL GIOCO INFANTILE.

PAOLO BOZZARO



GIOCO, MOVIMENTO

ED EMOZIONI

Il gioco è un'attività che attraversa l'esistenza quotidiana del bambino, che ad essa dedica molte energie fisiche e psichiche. Attraverso il gioco il bambino ricerca ed esprime gioia, vitalità, benessere. Anche quando il gioco si trasforma in uno strumento di esplorazione e di conoscenza, di comunicazione e di socializzazione, di immaginazione e di produzione esso non perde mai i connotati del piacere, della leggerezza, del divertimento.

Il gioco sembra essere una attività naturale e spontanea. Si manifesta precocemente anche se le prime espressioni "ludiche" propriamente dette richiedono che il bambino abbia strutturato le prime forme di auto-

nomia motoria (afferrare e lasciare intenzionalmente gli oggetti) e abbia superato lo stadio della "fusionalità", stadio nel quale non coglie ancora alcun elemento di differenziazione tra sé e il mondo esterno.

Il gioco è un'attività che coinvolge interamente il bambino. Anche se inizialmente di breve durata, ad ogni 'azione' ludica corrisponde una esperienza emotiva intensa e profonda, che può essere colta nel suo significato psichico solo se non ci si ferma alla osservazione dei comportamenti *esterni* (interpretati magari con l'ottica degli adulti!). *"Il gioco - afferma Winnicott - è immensamente eccitante... La cosa importante del gioco è sempre la precarietà di ciò che si svolge tra la realtà psichica personale e l'esperienza di controllo degli oggetti reali... In questa area di gioco il bambino raccoglie oggetti e*

fenomeni dal mondo esterno e li usa al servizio di qualche elemento che deriva dalla realtà interna o personale" (1971, p. 99).

Già Freud aveva segnalato come il gioco infantile assolvesse sostanzialmente a due funzioni: *una funzione catartica* (attraverso i giocattoli, che diventano degli oggetti/simbolo, il bambino riesce ad esprimere una serie di emozioni - paure, ansie, angosce, aggressività... che altrimenti non riuscirebbe mai ad esprimere, anche perché i contenuti dei questi sentimenti sono perlopiù rivolti a persone familiari) e *una funzione di controllo* della realtà interna ed esterna. Attraverso la ripetitività del gioco il bambino raggiunge una padronanza diretta sugli oggetti che manipola, ricavando da questa esperienza un senso di sicurezza che dal piano fittizio del gioco riporta a quello della



rappresentazione e poi della realtà. Winnicott sottolinea come funzione primaria del gioco sia la possibilità di *stabilire* una più efficace *relazione con la madre*. L'area del gioco, infatti, è un'area *intermedia* (non interamente interna al mondo psichico del bambino; non interamente esterna a lui), nella quale il bambino ha modo di sperimentare la presenza e l'assenza della madre, non come processo irreversibile (e quindi irrimediabilmente *angosciante*), ma come *momenti* di un processo, che richiede esperienze di *separazione* per poter accedere ad un piano emotivo e adattivo più evoluto e quindi a forme più evolute di *attaccamento*.

Dallo stadio della *fusione* iniziale, nel quale lattante e oggetto (=madre) sono completamente compenetrati l'uno nell'altro, il bambino inizia ad uscire quando comincia a sperimentare che l'oggetto materno può essere rifiutato, espulso, negato, ma anche riaccettato, ripreso, riaffermato... Winnicott definisce questa seconda fase "*un'area di gioco*", nella quale il bambino fa esperienza di un potere nuovo, immenso: quello di far "*apparire e sparire*" l'oggetto materno. Egli prova immenso piacere ma anche profonda angoscia ("*I giochi e la loro organizzazione debbono essere considerati come parte di un tentativo inteso a tenere a bada l'aspetto pauroso del gioco*" , p. 97). Se questa esperienza di *onnipotenza*, di *controllo magico* si protrae per un congruo periodo, durante il quale anche la madre è presente (in modo non intrusivo), permettendo per così dire al bambino di 'farsi trovare' quando egli la cerca e di "sparire" quando egli la "ripudia", allora il bambino sposta la propria attenzione dal controllo *magico degli oggetti interni* ad esperienze di *controllo degli oggetti esterni* e quindi della realtà.

Il bambino diventa capace di "giocare da solo", anche se in presenza di qualcuno di cui egli ha fiducia, che ama e accetta. Questo gioco 'solitario' è tale solo in apparenza. In realtà



il bambino percepisce la persona presente nella stanza come uno *specchio* di ciò che avviene nel gioco. E' una sorta di verifica costante della fiducia, raggiunta la quale il bambino si apre alla relazione reciproca: alla capacità di giocare con la madre e di accettare che la madre giochi con lui. "*Il gioco implica fiducia e appartiene allo spazio potenziale tra quello che era in origine il bambino e la figura materna, col bambino in uno stato di dipendenza quasi assoluta e la funzione di adattamento della figura materna presa dal bambino per scontata*" (ibidem).

Questa centralità del gioco nella costituzione delle relazioni affettive primarie non è in opposizione a quanto segnalano altri autori – come Piaget – che hanno evidenziato l'importanza del gioco nella formazione e nello sviluppo delle abilità cognitive del bambino: il gioco è centrale perché c'è una linea diretta di sviluppo dai *fenomeni transizionali* (che proprio Winnicott aveva segnalato per primo) al gioco, dal gioco solitario al gioco condiviso e da questo alle esperienze culturali.

E' l'area del gioco – inteso come esperienza spontanea, libera e creativa – che permette al bambino di co-

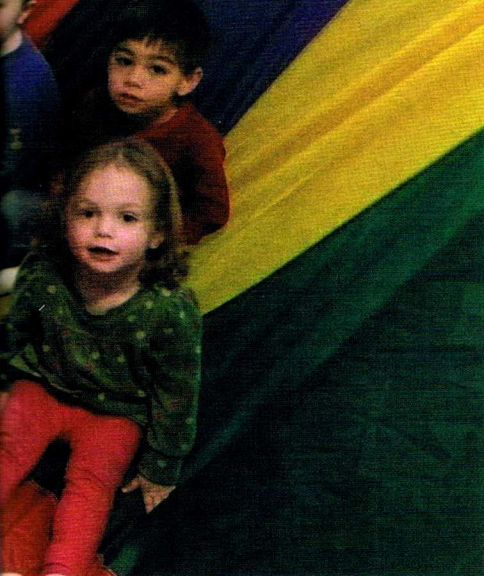


struire un ponte con il mondo esterno, con il mondo degli adulti, con la cultura, perché nel gioco egli scopre la possibilità della comunicazione, dello scambio e quindi della relazione.

Evoluzione del gioco

Una delle prime classificazioni del gioco infantile si deve alla Parten (1932). Osservando il gioco libero dei bambini di una scuola materna ella notò che essi presentavano varie forme di attività ludiche che distinse e definì in categorie diverse:

- **comportamento non occupato.** I bambini stanno nella stanza senza giocare. Osservano gli altri bambini, girano, si siedono o si alzano senza uno scopo apparente. Non appaiono, in effetti, impegnati in un'attività finalizzata;
- **gioco solitario.** Giocano da soli frequentemente seduti sul pavimento o appoggiati ad un tavolo con dei giocattoli. Stanno a una certa distanza dagli altri bambini. Difendono i loro giocattoli (se qualcuno tenta di toglierglieli). Parlano anche fra loro, ma non interagiscono attraverso il gioco;
- **comportamento da spettatore.** Alcuni bambini passano molto tempo ad osservare il gioco degli altri senza partecipare. Fanno dei commenti, accompagnano con dei gesti le azioni, ma non prendono parte ad esse;
- **gioco parallelo.** I bambini, in questo caso, siedono vicini; giocano l'uno accanto all'altro, scambiandosi anche i giocattoli, ma ognuno per conto proprio;
- **gioco associativo.** Si uniscono insieme per fare dei giochi non organizzati, privi di regole e ruoli precisi.



È un modo di condividere delle azioni, più a carattere motorio (correre, saltare, toccarsi...) che finalizzato a degli obiettivi;

■ **gioco cooperativo.** In questo caso i bambini "organizzano" l'attività ludica dandosi dei tempi, delle regole, dei ruoli, scegliendo anche dei leaders e proponendosi di realizzare dei compiti (rappresentare situazioni, compiere imprese, raggiungere risultati...).

Dopo aver definito le categorie appena descritte la Parten osservò le varie tipologie in relazione all'età. Notò così che i bambini di due anni più frequentemente si davano a forme di *gioco parallelo*, mentre il *gioco cooperativo* si sviluppava generalmente solo tra bambini più grandi (quattro anni).

Un altro tentativo di classificare il gioco infantile tenendo conto della modalità con le quali si esprime è quello di Buhler (1935), che parla di un *gioco funzionale* (nel primo anno vita), che si accompagna allo sviluppo e al perfezionamento di abilità motorie generali o anche fini, come quelle

delle mani e delle dita (afferrare, battere, lanciare, stringere...), di un *gioco immaginativo* (dal secondo anno in poi), nel quale sono presenti già delle fantasie e l'uso simbolico dei giocattoli, che si accompagna ad un *gioco ricettivo*, nel quale il bambino – senza necessità di coinvolgere i movimenti del corpo – è in grado di 'ascoltare' una storia o di 'vedere' delle figure in un libro e di seguirne lo sviluppo e, infine, del *gioco costruttivo*, che si avvale di materiali e di oggetti. È Piaget che, osservando sistematicamente le attività dei bambini (ad iniziare dai propri figli), individua in modo più attendibile le modalità con le quali si presenta il gioco, la sua evoluzione negli anni e la sua relazione con lo sviluppo del pensiero. Merito suo è di aver inserito il gioco nel quadro di una teoria coerente e sistematica dello sviluppo mentale del bambino.

Per Piaget il gioco permette al bambino di sperimentare gli schemi motori e mentali, di *assimilarli* e di *accomodarli* in vista di un migliore adattamento all'ambiente.

Espressione neuromotoria e occasione di apprendimento, il gioco rappresenta l'esperienza più significativa dei primi anni di vita, quella che meglio permette di seguire e comprendere lo sviluppo dei processi cognitivi.

Piaget distingue una prima fase di gioco, che si manifesta nei primi anni di vita del bambino, nel quale prevale *l'aspetto percettivo e motorio*. Il gioco qui si esprime nel piacere del movimento, della sollecitazione sensoriale, collegata alla manipolazione degli oggetti e dalla quale derivano esperienze sensorie importanti, che poi si strutturano in schemi (ad es. la coordinazione oculo/manuale). Dietro questi giochi motori non c'è ancora un'attività di pensiero o un 'progetto di azione'.

Anche se il bambino attraverso queste sperimentazioni "impara" a distinguere gli oggetti, la diversa composizione dei materiali o a compiere operazioni di ripetizione, di riconoscimento e di generalizzazione, non le effet-

tua in vista di un apprendimento ma in relazione ad un bisogno, il bisogno innanzitutto di ridurre la tensione neuromotoria.

Per Piaget – come per Freud – il piacere è sostanzialmente riduzione di una tensione o superamento di un conflitto: *"l'azione si conclude quando si ha soddisfazione dei bisogni, cioè quando si è ristabilito l'equilibrio tra il fatto nuovo che ha provocato il bisogno e la nostra organizzazione mentale quale si presentava anteriormente ad esso. Mangiare o dormire, giocare o raggiungere i propri scopi, rispondere ad un interrogativo o risolvere un problema, riuscire in una buona imitazione, stabilire un legame affettivo, mantenere il proprio punto di vista sono altrettante soddisfazioni che... porranno termine alla condotta specifica suscitata dal bisogno. Si potrebbe così dire che ad ogni istante l'azione viene squilibrata dalle trasformazioni che si manifestano nel mondo, esterno o interno, e ogni nuova condotta consiste non soltanto nel ristabilire l'equilibrio, ma anche nel tendere verso un equilibrio più stabile di quello dello stato anteriore a questa perturbazione"* (1967, pp. 14-15).

Una fase nuova nel gioco dei bambini è quella introdotta dalla comparsa del *gioco simbolico*. Come già detto in precedenza nella sostituzione simbolica si manifesta esplicitamente la capacità di pensiero del bambino, che assegna nuovi significati agli oggetti che lo circondano a prescindere dalla loro funzione d'uso. Il bambino comunque, anche in questa fase, ricerca attraverso il gioco la soddisfazione ad un proprio bisogno, ma lo fa adattando elementi dell'ambiente che lo circonda alle proprie esigenze mentali, attraverso una *trasformazione simbolica interiore*. Il bambino in questi giochi assume il ruolo di attore principale (*egocentrismo*), ma col tempo è anche in grado di rispettare il *role playng* richiesto dalla 'sceneggiatura immaginaria' inventata insieme ad altri bambini. Il gioco acquista una maggiore coerenza, presenta una maggiore



organizzazione e soprattutto richiede delle regole: nello sforzo di rispettarle e di farle rispettare il bambino si esercita in una attività mentale più complessa quale quella del confronto, della verifica, della coerenza.

Il significato dei giochi con regole sta nella funzione importante che essi hanno nella costruzione del pensiero logico e contemporaneamente nella percezione della dimensione sociale del comportamento umano. Parlando di un gioco molto popolare un tempo fra i bambini – il gioco delle biglie – Piaget ne analizza la struttura di regole e la percezione di esse tra bambini di diversa età. *“Tutto il corpus di queste regole- afferma Piaget – con la giurisprudenza richiesta dall'applicazione, costituisce un'istituzione propria ai bambini, ma che tuttavia si trasmette di generazione in generazione con una sorprendente forza di conservazione. Ci si ricorda che durante la prima infanzia i giocatori di quattro e sei anni cercano di imitare gli esempi dei più grandi, e osservano anche alcune regole, ma ognuno ne conosce soltanto una parte e durante il gioco non si preoccupa per niente delle regole del vicino, quando ha la stessa età: ognuno gioca infatti a modo suo, senza nessuna coordinazione. Anzi quando si domanda ai piccoli chi ha vinto alla fine di una partita, si stupiscono molto, perché tutti vincono contemporaneamente e vincere significa essersi ben divertiti. I giocatori di sette anni, al contrario, presentano un duplice progresso. Anche se non conoscono ancora a memoria tutte le regole del gioco, si accertano per lo meno dell'unitarietà delle regole ammesse in una stessa partita e si controllano vicendevolmente in modo da mantenere l'uguaglianza davanti a una legge unitaria... Invece delle condotte impulsive della prima infanzia, accompagnate da immediata fiducia ed egocentrismo individuale, a partire dai sette o dagli otto anni il bambino, prima di agire, pensa, e comincia a conquistare così la difficile condotta*



della riflessione... La riflessione è una condotta sociale di discussione, ma interiorizzata... in osservanza della legge generale per cui si finisce sempre per applicare a se stessi le condotte acquisite in funzione degli altri...” (1976, pp. 48-49).

Raccogliendo quanto osservato precedentemente e integrandolo con quanto proposto dai cognitivisti Rubin-Fein-Vanderger (1983) hanno ipotizzato una progressione evolutiva del gioco infantile attraverso sette fasi:

■ **gioco senso-motorio (primo anno di vita):** manipolazione ed esplorazione degli oggetti che il bambino riesce ad afferrare, portandoli alla bocca, sbattendoli, facendoli cadere a terra, lanciandoli...;

■ **gioco di simulazione (12/15 mesi):** il bambino simula l'azione corrispondente all'oggetto che ha in mano. Se ha un cucchiaino, ad esempio, fa l'azione di mangiare; se ha un pettine lo passa fra i capelli... La direzione dei movimenti è in genere verso il proprio corpo, quindi verso se stesso;

■ **gioco di elaborazione mediante oggetti (15/21 mesi):** in questa fase il bambino compie le azioni simulate precedenti non più solo verso se stesso, ma anche verso altre persone. Col cucchiaino fa finta di dar da mangiare alla mamma;

■ **gioco simulato con sostituzione (2/3 anni):** l'attività ludica si arricchisce della capacità simbolica: il bambino può trascinare una sedia, facendo con la bocca il verso del motore di un automobile o muovere per l'aria un legnetto come se fosse un aereo;

■ **gioco socio-drammatico (5 anni in poi):** è il classico gioco di identificazione, del bambino che compie azioni tipiche del proprio padre o della bambina che imita la madre, girando per la stanza con la sua borsetta o le sue scarpe;

■ **consapevolezza dei ruoli (6 anni in poi):** al gioco precedente si accompagna la consapevolezza dei vari ruoli, che spinge i bambini nei

loro giochi a interagire secondo quanto programmato rispettando la coerenza del gioco. Se decidono di giocare “alla spesa” ognuno è consapevole del ruolo che si sceglie e del ruolo che è stato assegnato agli altri (la signora, la cassiera, il fruttivendolo...);

■ **giochi con regole (7/8 anni):** l'organizzazione del gioco si fa più complessa nel senso che sembra esserci nei bambini di questa età non solo la preferenza di giochi con regole a quelli “liberi”, ma anche un piacere aggiuntivo ... nel complicare e variare a volte regole e trame.

Attorno ai sette/otto anni il *gioco infantile* sembra raggiungere un suo apice e progressivamente scomparire: è lo stesso bambino (che nel frattempo si ritrova impegnato in attività cognitive più costanti e complesse, quali quelle scolastiche) che inizia a prendere le distanze da questi *giochi infantili*, orientandosi verso alternative che siano più in sintonia con i suoi bisogni e desideri di crescita, preferendo – anche su sollecitazioni che gli derivano dall'ambiente – *giochi sociali con regole* (c'è una vasta letteratura su questi giochi, che in ambienti meno urbanizzati si svolgevano per strada e che con un certo sforzo di adattamento possono essere riproposti in cortili protetti o in palestra) oppure *attività sportive* più o meno organizzate.