

Il gioco infantile nella diagnostica e nella psicopedagogia

Viviana Lucia De Pascali

ABSTRACT

It has been widely demonstrated that play represents a fundamental mean for the child, who from an early age is preparing to know the reality that surrounds him. In fact, research conducted by developmental scholars reveals that play is the main tool for a child's cognitive and socio-affective development. The child is dependent on play to the point of being totally absorbed in it and becoming his most important activity in life. The peculiar aspect lies in considering play as the key to reading that allows the child not only to explore the outside world but also, above all, to know himself better and learn to relate to others. Through direct observation of the child playing, authors such as Klein argue that play represents a way to learn about the child's internal world, which can be the seat of anguish, conflicts and fantasies. The reference to Klein was indispensable as the author entrusted the game with a founding value that symbolized the place or rather the space to stage the child's thoughts. From the analysis of the methodologies presented, it can be deduced how play represents a diagnostic tool because it allows to detect various factors determining the child's development. In particular, it emerged that play therapy, making use of techniques and tools suitable for children such as the use of storytelling, newspapers, photo collections, board games, physical-interactive play, artistic techniques such as dance, theater of the puppets, the masks and the tray of sand, can symbolically represent that window capable of bringing out the internal world of children. In deepening the aspect relating to the child's internal world, it was necessary to refer to the Sandplay Therapy technique, as it aims to build a therapeutic space that is free and protected. A relational and physical space, in which the child has the opportunity to explore himself and to bring out those parts still unknown to him, through the symbolic play with sand and miniatures. The study and observation of childhood games have favored the understanding of the subject in its total dimension that encompasses the family, relational and cultural context within which the child acts and relates.

CAPITOLO 1

1 Caratteristiche generali del gioco nel bambino

1.1 Infanzia e gioco

L'infanzia e il gioco rappresentano oggi un binomio inscindibile ed essenziale per lo sviluppo psicofisico del bambino. Infatti, fin dai primi mesi di vita il gioco è un mezzo fondamentale per il bambino che si accinge a conoscere il mondo e ancor prima se stesso.

Scienze quali la pedagogia e la psicologia dell'età evolutiva, sin dagli albori, si sono interrogate ed hanno indagato sulla fenomenologia del gioco eleggendola a sistematica tematica di studio.

Sino all'Ottocento l'infanzia era considerata un periodo della vita interamente sottovalutato dalla società e, quindi, dagli adulti che pensavano all'infanzia come ad un periodo per così dire "vegetale" dell'individuo, in cui il bambino era solo un corpo asessuato, privo di mente, affetto, desiderio.¹

È a partire dal Romanticismo in poi che il concetto d'infanzia acquista maggiore attenzione in seguito alle problematiche inerenti l'istruzione e l'educazione. L'oggetto di studio diventava la conoscenza delle potenzialità nascoste in ogni bambino, il quale era considerato "un soggetto attivo, competente e protagonista del proprio sviluppo".²

In sostanza, il bambino diventa "un soggetto pensante, dotato di capacità e abilità ben specifiche, e in grado di organizzare le diverse competenze implicitamente presenti nel proprio bagaglio genetico".³

Analogamente al concetto d'infanzia, il gioco è stato oggetto di molteplici definizioni nel tempo ed ha cominciato ad assumere un significato educativo con la teoria di F. W. A. Froebel secondo la quale "i giochi dell'infanzia non sono come frivolezze, ma come cose di molta importanza e di un profondo significato (...). I giochi dell'infanzia sono, per così dire, il germe di tutta la vita avvenire, perché l'uomo si svolge e quasi si rispecchia in essi".⁴

Il gioco diventa, quindi, un'attività seria, e non più un'inutile perdita di tempo, attraverso la quale favorire lo sviluppo del bambino e la scoperta del mondo esterno. È attraverso l'uso dei giocattoli, appunto, che lo studioso tedesco definisce "doni", che il bambino esplora la realtà che lo circonda.

A Froebel si opposero le Sorelle Agazzi,⁵ le quali affermavano che il gioco doveva valorizzare la personalità integrale del bambino perché esso stimola l'apprendimento, la socievolezza, l'autonomia personale, la solidarietà, la cooperazione e il rispetto nei confronti dell'altro. Ecco allora, che il giocattolo riveste un alto valore emotivo ed affettivo.

La pedagogista M. Montessori, invece, ci offre una visione di gioco "impegnato e concentrato",⁶ un gioco molto simile al lavoro in cui i giocattoli e i materiali delle

¹Cfr. Genovesi, in Finardi, Frabboni, Traversi, Volpi, *Costruire l'infanzia*, 1990

² Cfr. Rosa Cera, *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento, Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco*, pag. 59 Franco Angeli, Milano, 2009

³ Op cit. pag 60

⁴Froebel, *I giardini d'infanzia*, Trevisani, Milano, 1988

⁵ R. Agazzi, *Guida per le educatrici per l'infanzia*, La Scuola, Brescia, 1961

⁶ Cfr. Rosa Cera, Op. cit, pag. 61

attività ludiche sono costruiti considerando i bisogni interiori del bambino. Il bimbo intento a giocare, si impegna e si concentra allo stesso modo di una qualsiasi attività lavorativa, addestrandolo i sensi e affinando la percezione.

Gli studiosi che si sono occupati del gioco in età evolutiva riconoscono comunque la difficoltà a fornire una definizione unica di gioco, in quanto il gioco infantile è caratterizzato da una serie di approcci, teorie e modelli differenti. Tuttavia molti concordano nel ritenerlo come un'attività fondamentale e complessa del bambino, un fenomeno cioè che può essere definito solo se si individua la prospettiva da cui analizzarlo.

1.2 Prospettive teoriche sul gioco

Nello studio del gioco infantile convergono approcci disciplinari differenti, pertanto è necessario passare brevemente in rassegna quelli che sono gli elementi teorici essenziali per far luce e chiarezza sulla tematica da affrontare.

Che giocare sia il modo di vivere del bambino e dunque "un'attività irrinunciabile per il bambino: al pari di qualunque altra attività vitale, è totale, cioè attiva e coinvolgente l'intera persona", è ormai asserito da tempo.⁷

Inoltre, un aspetto peculiare del gioco è anche il considerarlo come "un'attività attraverso la quale diviene possibile esplorare aspetti e fenomeni dello sviluppo infantile".⁸ Non a caso, quindi, il gioco viene considerato come:

- a) Disposizione psicologica;
- b) Insieme di comportamenti osservabili;
- c) Contesto.

L'attività ludica intesa al primo punto mostra come essa sia fine a se stessa e abbia una motivazione intrinseca al di là da pressioni esterne, si gioca dunque per il piacere di farlo.

Il gioco come comportamento osservabile, invece, rende possibile l'individuazione di quei processi cognitivi, sociali o affettivi intrinseci nel bambino intento al gioco.

Infine, l'attività ludica come contesto si incentra sullo spazio entro il quale prende forma e avvio il gioco stesso influenzando la sua qualità ed espressione.

Volendo fornire una breve sintesi, tra le teorie moderne più rilevanti sul gioco, risulta doveroso considerare quelle cognitive e quelle psicoanalitiche. Infatti il gioco risulta essere il principale strumento di sviluppo cognitivo e socio affettivo nel bambino, a partire dai primi decenni del XX secolo.^{9,10}

La funzione di sviluppo cognitivo del gioco è stata evidenziata da Piaget, Vygotskij e Bruner.

Piaget¹¹ ritiene che i bambini utilizzino il gioco per trasformare la realtà esterna adattandola alle proprie esigenze e al proprio mondo interiore. In tal modo, attraverso le attività ludiche, acquistano una maggior fiducia nelle proprie capacità e potenzialità.

⁷Cfr. Rocco Quaglia, Laura Elvira Prino e Erica Sclavo (a cura di) *Il gioco nella didattica, Un approccio ludico per la scuola dell'infanzia e primaria*, Erickson, Torino, 2009

⁸ Rubin, Fein e Vandenberg, *Play*. In P.H.Mussen (a cura di), *Handbook of child psychology. Vol.4: Socialization, personality, social development*, New York, Wiley, 1983

⁹Cfr. Claparède E. *Psicologia del fanciullo e pedagogia sperimentale* (1909), Giunti- Barbera, Firenze, 1955.

¹⁰ Claparède E. *L'educazione funzionale* (1930), Giunti-Barbera, Firenze 1952

¹¹ Cfr. J. Piaget, *La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione*, la Nuova Italia, Firenze, 1972

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

Per Piaget il gioco rappresenta l'elemento del più ampio sviluppo cognitivo che si raggiunge attraverso un percorso di progressione a più stadi, in particolare da livelli più semplici a livelli più complessi.

L'evoluzione del gioco, nella teoria di Piaget rappresenta, in sostanza, l'evoluzione infantile attraverso tre tipologie fondamentali di gioco: *il gioco di esercizio o funzionale, il gioco di regole e il gioco simbolico o di finzione.*

I giochi di esercizio, prevalgono nella cosiddetta fase "sensomotoria" che prevede la messa in atto di condotte e l'esercitazione di schemi d'azione per il piacere di padroneggiarli. Il piccolo dopo essere riuscito a padroneggiare una determinata attività, continua a svolgerla per il puro piacere di farla, per gioco appunto (l'afferrare, il dondolare, il portare alla bocca gli oggetti, l'aprire e chiudere le mani), imparando così a controllare i movimenti e a coordinare i gesti.

Il gioco di regole primeggia nella fase detta "sociale", in cui il bambino comincia a vivere il rapporto con gli altri. Egli, sperimentando la vita di gruppo, si trova di fronte a determinate regole che è tenuto a rispettare.

Il gioco simbolico, invece, è caratterizzato da un processo di significazione indiretta. In particolare, un elemento fisicamente presente può essere utilizzato dal piccolo per rappresentare un altro elemento assente ma evocato mentalmente, per esempio l'utilizzare una conchiglia come una tazza o un cubo come un'automobile.¹²

Il gioco soprattutto a livello del simbolo, aiuta il bambino a confrontarsi con la realtà esterna che viene adattata e trasformata conformemente alle proprie esigenze.

Vygotskij¹³ considera il gioco come una risposta elaborata dal bambino che si prodiga per soddisfare i propri bisogni, seppure nel mondo della fantasia, perché impossibilitato a soddisfarli immediatamente. Uno degli aspetti notevoli riguardo al gioco, da parte dello studioso russo, consiste nella capacità di liberare gli oggetti dal loro potere vincolare. Nel gioco gli oggetti acquistano nuovi significati e come afferma l'autore " *il pensiero è separato dagli oggetti e l'azione nasce dalle idee più che dalle cose: un pezzo di legno comincia ad essere una bambola e un bastone diventa un cavallo*".¹⁴

Si attiva così un processo di transizione nel percorso di separazione del significato dall'oggetto reale.

Bruner, infine, valuta il gioco come forma di adattamento umano al mondo e soprattutto come strategia di soluzione dei problemi.¹⁵

Dalle ricerche condotte da questi autori, si evince che la soluzione dei problemi dipende essenzialmente dalla tipologia di attività adoperate per risolverli. Perciò le attività ludiche ben strutturate concorrono al raggiungimento delle capacità analitiche, di pensiero critico e argomentative, mentre le attività ludiche meno strutturate promuovono lo sviluppo delle competenze sociali e relazionali.

Tra le teorie psicoanalitiche sul gioco, con particolare attenzione alle dinamiche affettive e socio-relazionali, spiccano i contributi lavorativi di Sigmund Freud, Anna Freud, Melanie Klein e Donald Winnicott.

Freud scrive: " *Ogni bambino impegnato nel giuoco si comporta come un poeta: in quanto si costruisce un suo proprio mondo , o meglio, dà a suo piacere un nuovo assetto alle cose del suo mondo*".¹⁶

¹² Cfr. J. Piaget, La formazione del simbolo nel *bambino*. Op cit.

¹³ Cfr. L. S. Vygotskij, " *Il ruolo del gioco nello sviluppo*. In L. S. Vygotskij , *Il processo cognitivo*, Torino, Bollati Boringhieri, 1987

¹⁴ Op cit pag. 143

¹⁵ J.S. Bruner, A. Jolly e K. Sylva, *Il gioco: ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*, Roma, Armando,1981

¹⁶ S. Freud, *Al di là del principio del piacere* (1920), in Opere, cit., vol. IX, p.75

Egli ci ha fornito un'interpretazione psicodinamica del gioco, secondo cui i vari giochi vanno interpretati alla luce di un simbolismo inconscio. I diversi timori o ansie presenti nella vita emotiva del bambino possono trovare un'elaborazione attraverso l'atteggiamento ludico, e ciò comporta una progressiva attenuazione di possibili sintomi di stati ansiosi che a lungo andare potrebbero trasformarsi in forme patologiche.¹⁷

Si pensi alla dettagliata descrizione dell'osservazione di un bambino di 18 mesi, Ernest nipote dello psicologo, che gioca a lanciare in avanti e a ritirare indietro un "rocchetto" di legno intorno a cui era avvolto un filo. Questo semplice giochino, che il bambino ripeteva puntualmente in assenza della madre, aveva secondo Freud la funzione di controllare la separazione, intesa come evento spiacevole, mentre il ritorno del rocchetto lo rassicurava sul fatto che la madre, anche se spariva, sarebbe poi ricomparsa.¹⁸

Di conseguenza il comportamento ripetitivo ha una funzione catartica nel contesto del gioco della prima infanzia, perché diventa strumento per superare le esperienze dolorose e traumatiche. Il bambino provoca in modo simbolico, la scomparsa e la ricomparsa della madre assente, sublimando i traumi sofferti passivamente e conservando il legame oggettuale con la madre.¹⁹

Anna Freud attribuisce al gioco infantile una funzione pro-evolutiva. È, infatti, attraverso il gioco che il bambino raggiunge vari livelli di autonomia ed ha l'opportunità di sperimentare una sempre maggior fiducia in se stesso ed una più ampia socializzazione. La linea evolutiva di cui parla la Freud segna inesorabilmente il passaggio "dal corpo al giocattolo e dal gioco al lavoro".²⁰

Melanie Klein ha identificato il gioco come il luogo in cui il bambino esprime le sue fantasie, i suoi desideri e anche le esperienze reali in maniera simbolica. È il terreno ideale per elaborare le sue angosce, rappresentando le esperienze fatte più vicine ai suoi sogni e alle proprie speranze.²¹

Il bambino giocando soddisfa i suoi istinti, mette in atto la capacità di fantasticare in modo creativo, trasformando e rielaborando la realtà e quindi la propria esperienza personale.²²

La Klein sostiene fermamente che l'osservazione e l'interpretazione del gioco infantile rappresentino un mezzo di analisi delle nevrosi infantili. Infatti, nel libro *La psicoanalisi dei bambini*, scrive che "i giochi dei bambini hanno, come i sogni, una facciata dietro cui possiamo scoprire un contenuto latente soltanto attraverso un'analisi accurata, così come facciamo per scoprire il contenuto latente dei sogni".²³

L'autrice, prosegue dicendo che "nel gioco il bambino non si limita a superare soltanto la realtà dolorosa: nel gioco egli trova anche il modo di dominare l'angoscia delle forze istintuali e delle minacce interne, proiettandole sul mondo esterno".

I bambini, dunque, esteriorizzano nel gioco, specie in quello libero, i loro più intimi conflitti, diminuendo in tal modo la tensione e l'ansia che ne derivano. Inoltre sottolinea l'autrice che attraverso il gioco il bambino arricchisce la sua comprensione del mondo.

¹⁷ Cfr. M. M Bisogni, *Osservazione e gioco*, Borla, Roma, 1999

¹⁸ S. Freud, *Al di là del principio del piacere*, Op cit

¹⁹ Cfr. V. Cappelletti, *Introduzione a Freud*, Laterza, Roma-Bari, 2000

²⁰ A. Freud, (1965), *Normality and pathology in childhood: assessment of development*, New York, International Universities Press.

²¹ R. Kaplan, S. Kaplan, (1989), *The Experience of Nature: A Psychological Perspective*, New York, Cambridge university Press

²² M. Klein, (1929), "Personification in the play of children", *The International Journal of Psychoanalysis*, 10, pp. 193-204

²³ M. Klein, *La psicoanalisi dei bambini*, p. 138, G. Martinelli, Firenze, 1989

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

Donald Winnicott medico e psicoanalista inglese, considera il gioco un'attività "seria", nella quale i bambini si abbandonano perdendosi, "un'area che non può essere facilmente lasciata e che non ammette intrusioni".²⁴

Il gioco è un fenomeno transizionale caratterizzato da uno spazio intermedio di esperienza, in cui convergono aspetti del mondo esterno e del mondo interno. In particolare, Winnicott postula il gioco come la capacità del bambino di superare la separazione dalla madre e di procurarsi un rapporto con il mondo. Infatti, da una fase di fusione con l'ambiente (madre) giunge ad una fase in cui comincia pian piano ad acquisire consapevolezza della propria individualità, arrivando in tal modo alla costruzione del proprio Sé.

Di conseguenza, sottolinea lo studioso, il gioco e il rapporto con la madre permettono al bambino di scoprire il Sé. Ovviamente il distacco dalla madre provoca un senso di frustrazione che viene colmato dall'uso del gioco transizionale, le cui attività ludiche assumono un valore simbolico. Il giocattolo, che può essere un pupazzo di peluche, un pezzo di stoffa ecc., sostituisce la presenza della madre e il bambino percepisce che esso è diverso e indipendente dalla madre. In tal modo, costruisce la propria indipendenza affettiva mostrando interesse nei confronti del mondo che lo circonda. Ma il giocattolo, se pur consente il distacco dalla madre, allo stesso tempo ripristina con lei una nuova relazione fondata sulla sicurezza della continua disponibilità della madre anche dopo essere stata dimenticata.²⁵

1.3 Classificazione del gioco e sviluppo del bambino

Il gioco è la più importante attività nella vita di un bambino. Infatti, esso è presente in tutto ciò che l'infante sperimenta, sia che si tratti di conoscenza del mondo esterno, sia che si tratti di vissuti interni. Per i bambini il gioco è una dimensione dell'esistenza di primaria importanza per la loro crescita e il loro sviluppo cognitivo, emotivo-affettivo e sociale.

Attraverso il gioco, abbiamo osservato, come il bambino esprima liberamente le sue paure, le tensioni, i desideri che proietta all'esterno inconsapevolmente.

Tuttavia, col progredire dell'età e dei processi psichici del bambino, il gioco assume caratteristiche differenti parallelamente all'evoluzione intellettuale del bambino. I tipi di gioco sono, dunque, legati alle tappe di sviluppo infantile, che seguono le fasi indicate da Piaget.²⁶

- **Gioco esploratorio-funzionale (0-2 anni)**

Dalla nascita a circa i 2 anni il bambino è costantemente impegnato nell'esplorazione del mondo circostante e lo fa attraverso la scoperta dei suoni, dei colori e delle luci.

È il tipo di gioco del periodo senso-motorio che comprende tutte le attività che il bambino compie con oggetti o con il proprio corpo: afferrare gli oggetti con le mani e rilanciarli lontano da sé, strisciare e gattonare sul pavimento, succhiare qualcosa.

Il termine gioco funzionale è utilizzato per evidenziare il piacere funzionale che deriva dalla ripetizione degli schemi d'azione che il bambino ha acquisito in precedenza e che non sono orientati verso uno scopo.²⁷

Progressivamente l'attenzione del bambino si sposta su una tipologia di giochi che consentono di esercitare la mente stimolando così l'apprendimento, come il mettere

²⁴ D. W. Winnicott (1971), *Gioco e realtà*, Roma, Armando, 1974

²⁵ D.W. Winnicott, Op cit. pag. 93

²⁶ J. Piaget, *Psicologia dell'intelligenza*. Trad. it. Editrice Universitaria, Firenze, 1952

²⁷ K. Buhler (1928), *Displeasure and Pleasure in Relation to Activity. Feelings and Emotions: The Wittenberg Symposium*, Oxford, England, Clark University Press, pp.195,199

degli oggetti insieme per costruire qualcosa (per esempio con i Lego) oppure i cosiddetti giocattoli ad incastro.

- **Gioco simbolico (2-7 anni)**

Verso i due anni dal gioco percettivo-motorio si passa al gioco simbolico. Quest'ultimo inizia quando le azioni di routine e gli oggetti sono lontani dai loro contesti di appartenenza, cioè sono staccati dai loro ruoli e funzioni specifiche e vengono utilizzati in maniera del tutto singolare.²⁸

Si pensi, per esempio, al bambino che a partire dal primo anno e mezzo di età comincia ad utilizzare alcuni oggetti per rappresentare ciò che desidera: ecco, allora, che afferra una ciabatta e la usa come se fosse la cornetta del telefono, si siede sulla seggiolina e finge di guidare o, ancora, posa la testa sul cuscino e chiude gli occhi come se dormisse.

In pratica, il bambino è ora in grado di rappresentare mentalmente qualcosa che ha precedentemente osservato e appreso dal suo ambiente. Le attività specifiche di questo tipo di gioco sono svariate e diverse tra di loro ma presentano tutte la stessa caratteristica del "come se" una cosa rappresentasse o stesse per qualcos'altro.

- **Giochi linguistici (dai 6-8 mesi)**

Si riferiscono allo sviluppo del linguaggio verbale e non verbale che include le espressioni del viso e del corpo. Infatti, nel caso del bambino molto piccolo le espressioni del viso e del corpo raccontano molto di più delle parole.

Parlare col linguaggio del corpo significa, per esempio, mimare situazioni gioiose che suscitano interesse e partecipazione nel bambino.

Lo sviluppo delle capacità linguistiche verbali varia da bambino a bambino, si comincia molto presto con la fase della "lallazione", in cui il piccolo comincia a produrre dei suoni attraverso la ripetizione di sillabe. La lallazione segnerà l'ingresso del bambino nel mondo del linguaggio.

A partire dai 18 mesi, il piccolo migliora notevolmente le sue capacità linguistiche e dalla ripetizione di semplici parole si passa alla composizione delle prime frasi minime.

I giochi linguistici, a questo punto, includono tutto quell'insieme di attività che si riferiscono al gioco con la voce, facendo dei rumori o pronunciando parole e frasi. Anche le canzoncine e le filastrocche rientrano in questa categoria di giochi che stimolano l'immaginazione e la verbalizzazione ritmica delle parole, adempiendo così alle funzioni affettive e cognitive. La rima e il ritmo, attraverso gli sguardi, il tono della voce e i movimenti del corpo rafforzano il contatto affettivo.²⁹

- **Gioco di costruzione (dai 2 anni)**

Si riferisce all'attività di trasformazione e ordinamento degli oggetti di vario materiale. Durante il secondo anno di vita, spesso si osserva il bambino che utilizza gli oggetti per costruire cose, per esempio con dei mattoncini costruisce le torri, o allinea i suoi giocattoli preferiti l'uno accanto all'altro ed ancora assembla puzzle.³⁰

- **Gioco con regole (dai 6 agli 11 anni d'età)**

Quando il bambino comincia a vivere il rapporto con gli altri nella cosiddetta "fase sociale", nascono i giochi con regole.³¹

²⁸Cfr. Mariaelena La Banca, *101 giochi intelligenti e creativi da fare con il tuo bambino*, Da 0 a 5 anni, Newton Compton Editori, Roma 2011

²⁹Cfr. Mariaelena La Banca, op cit.

³⁰ Cfr. *Lo sviluppo del gioco nel bambino. Il Gioco*, Perucchini, www.europa.uniroma3.it

³¹ Cfr. *Il gioco nella crescita del bambino*, Sara Belli, www.benessesre4u.it

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

Tali giochi, comportano il rispetto e la condivisione di determinate regole della socializzazione tra pari. Infatti nell'età della fanciullezza, i giochi diventano di gruppo e con regole, permettendo così al bambino lo stare con gli altri. Le regole servono ad assicurare anche il corretto funzionamento del gioco.

Le regole che rappresentano il fulcro del gioco devono essere necessariamente comunicate, accettate e condivise da tutti i partecipanti al gioco prima di iniziare.

Nel gioco con regole, inoltre, vi è un obiettivo da raggiungere, a cui i partecipanti sono chiamati a competere tra loro per vincere.

Infine, l'importanza delle relazioni sociali che aumentano in età scolare e diventano sempre più frequenti con la crescita del bambino, viene confermata dal contributo significativo che esse offrono nello sviluppo globale del bambino, in cui viene stimolato l'autocontrollo, la sua capacità di concentrazione e di memoria.

- **Gioco di attività fisica-motoria (intorno ai 24mesi)**

Questo gioco differisce da quelli del periodo sensomotorio o del gioco con oggetti.

Sono in realtà attività ludiche più complesse che prevedono il movimento del corpo inteso come: correre, saltare, arrampicarsi, nuotare, ecc. Si tratta di attività che mirano allo sviluppo non solo della capacità motoria, ma anche del controllo, della coordinazione dei movimenti e dello sviluppo dell'equilibrio.

1.4 Dal gioco solitario al gioco cooperativo

Il lavoro di ricerca condotto da vari psicopedagogisti intorno alla seconda metà degli anni venti del secolo scorso, ha evidenziato una classificazione delle tipologie di attività ludiche in età pre-scolare e scolare. In particolare il gioco si suddivide in gioco solitario, parallelo, associativo e cooperativo.³²

- Il gioco solitario, tipico dei bambini tra i dieci mesi e i due anni di vita, si basa essenzialmente sull'uso e manipolazione degli oggetti.

- Il gioco parallelo, tra il primo e il terzo anno di vita, vede la partecipazione dei bambini allo stesso tipo di attività oppure usare lo stesso giocattolo, ma senza alcuna interazione fra loro.

- Il gioco associativo, a partire dal terzo anno, che coincide con l'ingresso nella scuola dell'infanzia, è caratterizzato dalla collaborazione di ciascun bambino nella stessa attività, in pratica si gioca insieme agli altri, dividendo materiali e giocattoli.

- Il gioco cooperativo, a partire dai cinque-sei anni, è quello più completo in cui si verifica la collaborazione e l'interazione fra bambini, i quali si organizzano in ruoli complementari e ben integrati. È una fase che corrisponde sostanzialmente all'inizio del periodo scolastico della scuola primaria.

1.4.1 Il gioco solitario

Nei giochi solitari l'attività, dunque, è principalmente individuale in quanto il bambino tende a non includere gli altri nei suoi giochi. Infatti, in linea generale, un bambino di due anni non ha ancora appreso bene come giocare con gli altri, in quanto finora si è relazionato soltanto con adulti e soprattutto con i suoi genitori. Non a caso si precisa

³²Cfr. R. Cera, Op cit. p. 81

spesso come la madre rappresenti il primo compagno di gioco del bambino. L'importanza di giocare con mamma e papà è, infatti, un'occasione per costruire un legame d'intimità familiare, fondamentale per il benessere psichico del piccolo e utile per rafforzare il senso di sicurezza e protezione nel bambino.

Con l'inizio del secondo anno di vita, l'infante deve fronteggiare il problema della separazione dalla madre e le conseguenti ansie d'abbandono. Freud³³ evidenzia come il gioco diventi espressione di questi problemi che rivelano la necessità di confrontarsi con gli altri e il mondo esterno. Compaiono i primi giochi di socializzazione, in cui il bambino è interessato a mettersi in relazione con altri compagni e prova interesse ad imitare il comportamento dei grandi (il gioco del dottore, del fare come mamma e papà). Attraverso questi giochi il bambino esprime le sue emozioni e ciò che sta vivendo, proiettando sul gioco, per esempio, una punizione o proibizione subita dai suoi genitori.

Alcuni studiosi considerano i giochi solitari in età scolare, espressione di disagio interiore tale da compromettere lo sviluppo cognitivo del bambino. Corsano,³⁴ ha messo in luce come i bambini che tendono ad isolarsi lo facciano per svariati motivi: per timidezza, per fare giochi particolari di tipo manipolativo o costruttivo.

Anche secondo Winnicott³⁵ non è da considerarsi sintomo di insofferenza, ma indica una capacità particolare del bambino, che dopo la separazione dalla madre, accetta questa nuova condizione. Il bambino creandosi una propria autonomia affettiva e cognitiva, sviluppa la capacità di instaurare una corretta relazione con l'ambiente circostante.

Tuttavia, quando si intende interpretare il gioco solitario, occorre considerare alcune variabili fondamentali quali, ad esempio, il contesto. Infatti, a scuola, il gioco solitario assume un significato non positivo, dal momento che la socializzazione, la collaborazione e l'interazione sociale sono alla base delle attività formative.

All'interno di un contesto familiare, invece, lo "stare da soli" indica un aspetto positivo, in quanto rappresenta il raggiungimento dell'autonomia del bambino nei confronti della madre.

In definitiva il saper "stare da soli" dimostra "una maturità raggiunta dal bambino è quindi espressione di autonomia relazionale, la quale è un aspetto singolare, originale della competenza sociale".³⁶

1.4.2 Il gioco cooperativo

Il gioco cooperativo, di tipo interattivo o sociale, compare tra i tre e i sei anni. La tipologia di gioco cooperativo più diffusa tra i bambini sembra essere il gioco di finzione che genera lo sviluppo collaborativo tra i piccoli. Il gioco di finzione prevede un'attività creativa e rappresentativa in cui "la realtà non è data ma è creata nel corso del gioco stesso".³⁷

Il punto fondamentale delle attività ludiche di finzione consiste proprio nella capacità di collaborazione e cooperazione tra i fanciulli che sono chiamati a mettere in atto temi e copioni ludici, basati su conoscenze ed esperienze socializzabili. Il gioco di finzione, inoltre, presuppone la comunicazione delle regole da rispettare, prima che il gioco inizi, e la pianificazione di ruoli e funzioni di ciascun bambino, all'interno del gioco.

³³ S. Freud, *Al di là del principio del piacere*, Op cit.

³⁴ P. Corsano, *Bambini che amano stare da soli*, McGraw-Hill, Milano, 1999

³⁵ D. W. Winnicott, *Sviluppo affettivo e ambiente* (1965), Armando, Roma 1970

³⁶ R. Cera, Op cit. p.82

³⁷ A. Bondioli, *Far finta insieme. Condizioni, dinamiche, strategie*, p. 31, Junior, Bergamo, 1993

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

Il giocare insieme comporta da un lato il ridurre, minimizzare i propri bisogni e il proprio protagonismo e dall'altro il fare proprie le regole della socializzazione e della negoziazione.

Tuttavia, il gioco collettivo di finzione si basa su una combinazione di momenti in cui il bambino ostenta il proprio egocentrismo e le proprie idee e momenti in cui deve patteggiare con gli altri, rispettando le opinioni altrui. Così facendo, il fanciullo rinuncia ai propri bisogni e desideri, ponendo fine alle presunzioni egocentriche e getta le basi per la sua prima forma di "educazione sociale".³⁸ È, appunto, la negoziazione che si genera nelle attività collettive, che aiuta a superare l'egocentrismo infantile.

Fondamentalmente si vengono a creare due reazioni opposte nel gioco cooperativo: la conflittualità e il decentramento. La prima è sinonimo di impulsività, di rivalità e di gelosia, mentre la seconda si riferisce a qualità di cooperazione, di rispetto e stima reciproca.

Bondioli,³⁹ nei suoi studi concernenti il gioco di ruolo ha riconosciuto le cause e i motivi che sottendono i diversi casi di conflittualità, quali per esempio:

- Ambiguità dei messaggi espressi;
- Risposta tangenziale che si riferisce al contraddire quanto proposto dal compagno;
- sottrazione di risorse, ossia sottrarre al partner di gioco, oggetti utili allo svolgimento dell'attività ludica;
- Modo intrusivo d'ingresso nel gioco, cioè quando un bambino irrompe nel gioco dell'altro senza alcuna negoziazione.

Bondioli⁴⁰ ha individuato anche le tecniche di condivisione usate dai bambini nei giochi di finzione:

- Tecniche di adattamento messe in atto dal bambino per coordinare il proprio gioco con quello degli altri compagni;
- Tecniche di assecondamento per arrivare all'accettazione e alla condivisione delle regole;
- Tecniche di espansione attraverso le quali è possibile integrare le proposte dei compagni e la partecipazione al gioco degli altri bambini;
- Tecniche di gestione del gruppo.

Concludendo, possiamo valutare il gioco cooperativo come un'attività ludico-formativa che garantisce lo sviluppo di competenze comunicative e relazionali. Al suo interno, si viene a creare un clima di fiducia e rispetto reciproco che favorisce la crescita dell'autostima grazie all'accettazione del gruppo. Non a caso, i bambini particolarmente timidi superano le loro difficoltà relazionali nel gioco cooperativo.

1.5 L'egocentrismo infantile tra le teorie di Piaget e Vygotskij

L'egocentrismo infantile è una fase dello sviluppo del bambino che va da 0 a 3 anni, riguardante quella tendenza naturale del bambino piccolo ad assumere il proprio punto di vista come l'unico possibile. Questo termine indica la tendenza del bambino a non considerare la possibilità che esistano punti di vista diversi dal proprio, concernenti il modo di vedere, di conoscere, di pensare, di vivere la realtà.⁴¹

³⁸H. Wallon, *L'origine del carattere del bambino* (1949), p. 301, Editori Riuniti, Roma, 1974

³⁹A. Bondioli, Op cit.

⁴⁰Ivi

⁴¹Cfr. R. Vianello, *Psicologia dello sviluppo*, Edizioni Junior, pag. 208, 209

Il pensiero del piccolo è molto limitato, ovvero poco articolato e complesso, al punto da non possedere ancora la capacità di percepire le persone come esseri con esigenze, pensieri ed emozioni differenti.

La sua mente, perciò, funziona come se tutto quello che accade ruotasse intorno a lui e fosse riconducibile a lui.

○ J. Piaget ha analizzato le varie forme di egocentrismo, tracciandone lo sviluppo nel corso della crescita del bambino.⁴²

L'autore⁴³ utilizza spesso il termine egocentrismo in relazione al linguaggio e al pensiero infantile. Egli spiega il comportamento del bambino, il quale si rapporta con gli altri come se fossero suoi doppioni e condividesse le sue opinioni.

L'aspetto peculiare del linguaggio infantile egocentrico è quello secondo cui un bambino monologa, esprimendo ad alta voce, il suo pensiero, senza preoccuparsi di chi gli è intorno.

Quindi l'egocentrismo infantile secondo Piaget, si impernia specialmente nella mancata comunicazione con il mondo esterno che viene sostituita da un monologo esteriorizzato. Da qui nasce il bisogno del bambino di parlare quando compie un'azione.

Gli esperimenti dello studioso svizzero ci palesano come funziona il pensiero egocentrico del bambino. Ne è esempio "la prova delle tre montagne", in cui Piaget colloca il bambino di fronte a un plastico che rappresenta tre montagne rispettivamente differenti tra di loro e gli chiede come queste montagne vengano viste da una bambola posta in un punto di osservazione diverso dal suo. Ovviamente il bambino risponderà che la scena vista dalla bambola è perfettamente identica a come la vede lui.

In realtà i bambini fino all'età di 8 anni non sono in grado di immaginare quale potrebbe essere la prospettiva di un'altra persona.

Dagli studi e dalle osservazioni di Piaget sulla condotta del bambino, si evince che l'egocentrismo è una caratteristica fondamentale del pensiero infantile, una caratteristica come afferma R.Vianello "di base" che si manifesta "un po' in tutti gli aspetti cognitivi del bambino: linguaggio, idee relative ai fenomeni fisici, morali, ecc."⁴⁴.

○ Secondo Vygotskij,⁴⁵ invece, la funzione fondamentale del linguaggio infantile ma anche di quello degli adulti è la comunicazione.

Il monologo risulta essere una forma di comunicazione indirizzata a qualcuno, quindi assume una funzione sociale e comunicativa. Anche se il linguaggio del bambino ad una certa età diventa egocentrico, resta comunque sociale in quanto, l'egocentrismo infantile rappresenta l'interiorizzazione di forme e comportamenti sociali. Il bambino che parla a se stesso mette alla prova le proprie competenze comunicative, riflettendo sulle azioni che sta compiendo.

Lo psicologo russo ha studiato le verbalizzazioni che i bambini rivolgono a se stessi, nelle situazioni in cui incontrano delle difficoltà.⁴⁶ Per esempio, il bambino che deve disegnare e non trova la matita, dice ad alta voce che al posto della matita blu, disegnerà con il rosso e la bagnerà con l'acqua per ottenere il blu.

L'autore ne deduce che il bambino, parlando con se stesso a voce alta, assume un ruolo di guida, generalmente svolto dall'adulto. In questo modo i comportamenti degli adulti sono presi come punto di riferimento per capire le proprie azioni e per risolvere i problemi incontrati durante un'attività. Anche l'esempio del bambino di 5 anni che

⁴² J. Piaget, *Il linguaggio e il pensiero nel bambino*, (1949), Editori Riuniti, Roma, 1974

⁴³ J. Piaget, *Giudizio e ragionamento nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze, 1958)

⁴⁴ Cfr. R. Vianello, Op. cit.

⁴⁵ L. S. Vygotskij, (1934), *Pensiero e linguaggio*, Laterza, Roma, 1992

⁴⁶ Ibidem pag.49-50

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

parla con se stesso, dopo essersi accorto di aver rotto la matita e pronuncia la faticosa frase “si è rotta”,⁴⁷ dimostra il voler fare riferimento ad una situazione in cui quella parola è stata precedentemente pronunciata da un adulto.

Volendo delineare le fasi dell'egocentrismo infantile, la visione di Piaget emerge come la più attendibile, poiché ne ha precisato lo sviluppo, nel corso della crescita del bambino.

Da una fase in cui il neonato rappresenta la manifestazione più alta di egocentrismo primitivo, in quanto rifiuta tutto ciò che non soddisfa i propri bisogni e non distingue se stesso dal mondo esterno, si passa ad una fase che termina intorno al terzo anno di vita, in cui vi è una prima comprensione del termine “dentro e fuori” che aiuta il bambino ad uscire dal proprio guscio.

È in questo periodo che il piccolo prevarica sul mondo esterno e dunque su tutto ciò che lo circonda mediante l'appropriazione di ogni cosa, segnata dalla consueta frase “è mio”.

Con l'ingresso nella scuola dell'infanzia prima e nella scuola primaria dopo, l'egocentrismo si attenua gradualmente ma non è ancora del tutto superato. Si pensi, per esempio, alle difficoltà incontrate da vari bambini, nei confronti del “classico segno di croce” collettivo oppure alla difficoltà nel riconoscere la mano destra e sinistra nelle persone poste loro di fronte.

Un altro esempio d'incapacità di comprendere il punto di vista altrui, si riferisce all'uso errato ed equivoco dei pronomi che il bambino utilizza nei discorsi senza precisare a chi siano riferiti. Ciò si evince soprattutto, nella lettura dei “temi di italiano” presenti nei quaderni degli alunni della scuola primaria.⁴⁸

Tuttavia, l'egocentrismo infantile tende a scomparire intorno ai 7-8 anni. Infatti, con l'inizio delle operazioni logico-concrete, il bambino sviluppa la capacità di compiere operazioni mentali che gli permettono di uscire dall'egocentrismo.⁴⁹

Da questo momento in poi, il bambino sarà in grado di porsi dal punto di vista altrui e riconoscere i benefici che derivano da una perfetta e corretta integrazione con gli altri: lo sviluppo della cooperazione sociale, l'amicizia, il confronto e il rispetto reciproco ed infine l'etica e il senso di giustizia.

1.6 Il gioco come messa alla prova col mondo esterno

“Il piccino intento a giocare è un re che governa e domina il mondo secondo i suoi desideri... Il gioco è al servizio del principio del piacere pur contribuendo a instaurare il principio della realtà...” Korff Sausse.⁵⁰

Da questa affermazione della Korff si desume quanto il bambino dipenda dal gioco al punto da esserne totalmente assorbito ma al tempo stesso emerge anche quanto il gioco simboleggi la chiave di lettura per l'esplorazione dell'ambiente che lo circonda.

Osservare un bambino che gioca, significa conoscere ogni bambino individualmente e comprendere in generale quelle che sono le caratteristiche del mondo dell'infanzia.

Abbiamo notato come nella fase dell'età evolutiva, in particolare, sotto il primo anno di vita, il bambino sia sempre impegnato nell'esplorazione del mondo circostante attraverso l'attività ludica, che gli consente anche la conoscenza di sé stesso.

Possiamo infatti, affermare che il gioco sia lo strumento, per antonomasia, attraverso il quale il bambino costruisce il significato del mondo ed impara a relazionarsi con gli altri.

⁴⁷ Ibidem pag 51

⁴⁸ Cfr. R. Vianello, Op cit

⁴⁹ Cfr. M. B. Fagiani, *Lineamenti di psicopatologia dell'età evolutiva*, Carocci editore, Roma, 2002

⁵⁰ S. K. Sausse, *Dalla parte del bambino re*, Fabbri Editore, 2007

Attraverso l'attività ludica, il piccolo sperimenta e crea in prima persona, la rappresentazione della realtà esterna che lo circonda, e comincia a sviluppare le prime forme di autocontrollo e di interazione sociale.

Gli studi di psicologia infantile di Piaget⁵¹ hanno dimostrato come il gioco sin dai primi mesi di vita del neonato sia rilevante per lo sviluppo intellettuale. Il bambino si serve dell'attività ludica per entrare in relazione con il mondo esterno:

- Esplora e scopre i suoni, i colori, le luci;
- Afferra e manipola gli oggetti con le mani;
- Coordina le azioni e le percezioni, comprendendo le prime relazioni di causa-effetto (per esempio, osservano la propria immagine riflessa nello specchio, giocano con i cubi di legno o con i giocattoli a incastro che stimolano l'apprendimento).

Non a caso, Piaget afferma che il gioco è lo strumento primario per l'analisi e lo studio del processo cognitivo, perché esso rappresenta la "più spontanea abitudine del pensiero infantile".⁵²

Egli afferma che lo sviluppo intellettuale del bambino passa attraverso due processi:⁵³

- Assimilazione
- Accomodamento

Il primo è un processo che tende ad incorporare le cose e le persone all'attività propria del soggetto, cioè assimila il nostro mondo esterno alle strutture già costruite (per esempio, il bambino piccolo che avrà imparato a battere un oggetto sul tavolo o su altre superfici, batterà allo stesso modo qualsiasi oggetto che si troverà in mano).

L'accomodamento, invece, è un processo in cui gli elementi esterni modificano e riadattano gli schemi già posseduti (per esempio, il bambino che ha imparato a battere ritmicamente un oggetto, avendo a disposizione una pallina può inserirla nello schema del battere ritmicamente, ma si renderà conto che può anche rotolare, creando così una nuova categoria di oggetti che rotolano).

Il gioco infantile, perciò, stimola la memoria, la concentrazione e l'attenzione, favorendo lo sviluppo di schemi percettivi che gli consentono di confrontarsi e porsi in relazione con la realtà che lo circonda.

Ad argomentare la questione del rapporto tra il bambino e il mondo esterno, ci sarebbero anche i considerevoli studi del medico e psicoanalista John Bowlby. Egli si interessò soprattutto del forte legame che unisce la madre al bambino, chiamandolo attaccamento che si rifà agli studi sull'imprinting di Lorenz.⁵⁴

Si tratta della formazione di un forte legame che si instaura tra il bambino e coloro che si prendono cura di lui, nel momento in cui è ancora molto piccolo.

Un buon attaccamento garantisce sicurezza nel bambino e lo prepara ad affrontare le nuove esperienze di confronto con il mondo esterno. In pratica il bambino utilizzerà la madre per esplorare la realtà circostante e per capire come dovrà agire su di essa, imitando le azioni che la madre compie.

In realtà come rileva Stern,⁵⁵ nelle prime fasi di vita tra la madre e il bambino si registrano "autentici momenti ludici". Egli precisa che l'obiettivo dell'interazione faccia a faccia tra madre e piccolo, sarebbe ricercare "il motivo di divertimento, d'interesse, di piacere".⁵⁶ Per il bambino, secondo le parole dell'autore è proprio la madre "il più bello spettacolo del mondo", perché i due si scambiano giochi vocali, di sguardi e di

⁵¹J. Piaget, *Lo sviluppo mentale del bambino* e altri studi di psicologia, Piccola Biblioteca Einaudi, 2000

⁵²Cfr. Gioco in "Dizionario di filosofia", La funzione pedagogica e cognitiva. www.treccani.it

⁵³Cfr. N. Paparella, *Sviluppo del bambino e crescita della persona*, Editrice La Scuola, Brescia 1984

⁵⁴Cfr. M.B. Fagiani, Op cit. pp. 28-30

⁵⁵D. Stern, *Le prime relazioni sociali: Il bambino e la madre*, (1977), Roma, Armando, 1979

⁵⁶D.Stern, Op cit, p. 107

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

dondolii. Perciò, conclude Stern, la mamma non è soltanto colei che nutre e cura il suo piccolo, ma rappresenta il suo primo “compagno di gioco”.

Tutto questo dimostra come il bambino fin dalla nascita sia predisposto ad attivare delle interazioni ludiche che garantiscono il suo sviluppo psico-fisico.

Abbiamo appurato come questo rapporto madre-figlio venga analizzato anche da Winnicott, mediante l’oggetto transizionale. Termine coniato dall’autore per indicare un oggetto materiale (un lembo della coperta, un pupazzo) che il bambino tra i quattro e i dodici mesi, tiene con sé per addormentarsi. Fenomeno del tutto naturale che gli consente il passaggio dalla prima relazione con la madre a quella oggettuale. Questa prima forma di separazione dalla madre consente al piccolo l’ingresso nell’esplorazione sensoriale e percettiva del mondo esterno.

Per esempio, la manipolazione e i travasi di sostanze, materiali, oggetti o elementi naturali come la terra e la sabbia, consentono al bambino di sviluppare la manualità, la coordinazione tra mani e occhi e di riconoscere la realtà concreta e le sue possibili trasformazioni.⁵⁷

Per concludere, l’esplorazione sensoriale e il riconoscimento delle differenze percettive sono fondamentali per il piccolo che si affaccia alla vita e deve prendere conoscenza con la dimensione spaziale in cui è inserito.

CAPITOLO 2

2 L’utilizzo del gioco come strumento diagnostico nell’attività psicopedagogica

2.1 Il gioco nella psicoanalisi infantile: dai classici della terapia infantile ai nostri contemporanei

L’uso del gioco in psicologia e psicoterapia infantile ha inizio con il contributo di Freud.

Ancor prima del famoso “gioco del rocchetto”, di cui abbiamo precedentemente parlato, il contributo di Freud all’analisi dei bambini, trova la sua più grande applicazione nel caso del “piccolo Hans”.⁵⁸ Si tratta del trattamento di un bambino di cinque anni che è colpito dalla paura di essere morso in strada da un cavallo. È una storia clinica molto particolare perché è condotta dal padre del bambino e riferita al Dott. Freud, il quale interviene direttamente solo una volta nel corso del trattamento. In particolare, nell’analisi del piccolo, il padre osservava con amore e attenzione paterna lo sviluppo del figlio, annotando discorsi, sogni, giochi, disegni e fantasie del piccolo. In realtà a sconvolgere la vita del piccolo è un avvenimento importante, ossia la nascita della sorellina, di cui teme la competizione e l’allontanamento della madre nei suoi confronti. Secondo Freud, alla base della nevrosi infantile di Hans, ci sarebbe il complesso edipico, cioè la paura nei confronti del padre, che associava al “cavallo che morde”, per cui temeva una punizione del padre perché pensava che avesse nutrito pensieri cattivi nei suoi confronti. Il tutto si mescola all’angoscia e alla frustrazione che ne deriva di essere abbandonato dalla madre, la quale non dormiva più con lui. Le conseguenze dell’analisi furono la scomparsa della nevrosi nel piccolo, il quale non ebbe più paura dei cavalli e assunse un tono amichevole e confidenziale col padre.

⁵⁷ Cfr. M. La Banca, Op cit. p.11

⁵⁸S. Freud, *Analisi della fobia di un bambino di cinque anni, (Caso clinico del piccolo Hans)* (1908), in “Opere”, Bollati Boringhieri, Torino, 1976, vol. 5

L'elemento cardine di questo esempio risiede nella possibilità di sottoporre all'analisi i bambini, che in quegli anni si riteneva non fossero soggetti a nessuna tipologia di disturbo morale o malessere interiore, tale da turbare la loro innocenza infantile.

Il discorso sul gioco iniziato da Freud, nella psicoanalisi infantile, trova uno sviluppo decisivo negli studi di Melanie Klein, la quale in uno scritto del 1926, *Principi psicologici dell'analisi infantile*⁵⁹ afferma che attraverso il gioco "i bambini riproducono simbolicamente, fantasie, desideri, esperienze, e nel farlo si servono dello stesso linguaggio e della stessa forma di espressione arcaica e filogeneticamente acquisita che ci è ben nota nei sogni".

L'Autrice sostiene che il gioco del bambino esprima quel complesso di preoccupazioni, conflitti e fantasie che sono alla base di angosce opprimenti che abitano nei loro sogni e che pertanto il bambino sente il bisogno di essere aiutato a capire il suo stato d'animo.

Da qui nasce la considerazione che il gioco non rappresenti soltanto un mezzo per sperimentare il mondo esterno, ma anche per conoscere il mondo interno che può essere sede di angosce, conflitti e fantasie.

La Klein affidava al gioco un valore fondante in quanto simboleggiava concretamente il luogo o meglio lo spazio per mettere in scena i loro pensieri.

La psicoanalista elaborò una tecnica del gioco⁶⁰ che, diversamente dall'adulto, richiedeva uno scenario particolare lontano dalla casa e dalla famiglia del piccolo paziente. Si tratta della "stanza del gioco", pensata esclusivamente per il bambino, nella quale i genitori o altri familiari non potevano accedere, onde evitare possibili inibizioni o interferenze causate dalla loro presenza.

La stanza aveva pareti lavabili, era arredata con mobili semplici e piccoli per il bambino, venivano, inoltre, messi a disposizione una scatola di giocattoli che spaziavano da cassette, animali domestici e selvatici, figure maschili e femminili di varie forme e misure, fogli di carta colorati e vari strumenti e materiali da manipolare. Attraverso l'osservazione diretta del bambino che costruisce e gioca in uno spazio tutto suo, la Klein rilevò come fosse possibile studiare le angosce sia conscie che inconscie e dunque l'origine delle sue ansie, paure, sensi di colpa che sconvolgevano la quiete infantile.

Spesso il bambino manifesta anche la sua aggressività nel gioco e i suoi impulsi distruttivi, rompendo per esempio un giocattolo. Il compito dell'analista sarà quello di osservare, comprendere e comunicare al bambino i motivi del suo atteggiamento, senza manifestare il ruolo di educatore.

Come spiega la stessa Klein, i giocattoli non sono gli unici strumenti su cui si fonda l'analisi. Vi sono casi in cui l'analista assegna dei giochi in cui il bambino deve rappresentarsi come per esempio nel gioco del dottore o dell'ammalato, nel ruolo della madre col bambino oppure a scuola. Così facendo, il bambino esprimendo il ruolo dell'adulto, dimostra in che modo i suoi genitori o altre persone si comportino con lui o che tipo di atteggiamento vorrebbe che esprimessero.

Nel caso dell'aggressività è importante che il bambino la esprima liberamente (rottura di un giocattolo, assalto del tavolo di lavoro con forbici, coltello, pezzi di legno ecc.) per capire il motivo di tale stato d'animo, in quel particolare momento di situazione di transfert e le conseguenze che ne derivano.

I sensi di colpa che possono derivare dalle loro azioni distruttive, rappresentano nell'inconscio del bambino disagio interiori profondi che si riferiscono a ciò che il

⁵⁹ M. Klein, *Principi psicologici dell'analisi infantile*, in *Scritti*, pag.156, Boringhieri, Torino, 1978

⁶⁰ M. Klein, *La Tecnica psicoanalitica del gioco: sua storia e suo significato*, (Da un saggio letto alla Royal Medico-Psychological Association il 12 febbraio 1953), in "Fantasmi, gioco e società", a cura di Franco Fornari, Ed. Il saggiatore, Firenze, 1976

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

giocattolo rappresenta per loro simbolicamente: un fratellino, una sorellina o un genitore.

L'avversione nei confronti del giocattolo rappresenta la paura di essere perseguitato e che la persona simboleggiata possa essere vendicativa e pericolosa con lui. Da qui nascono una serie di sentimenti come l'ansia, il senso di colpa e la depressione che sconvolgono il suo equilibrio interiore. Tuttavia si può manifestare il desiderio di riparazione nel piccolo che cerca di nuovo il giocattolo danneggiato perché prevalgono in lui sentimenti d'amore ed affetto, nei confronti di quella persona ritenuta pericolosa (fratellino). Questi cambiamenti, spiega la psicoanalista sono basilari per la formazione del carattere del bambino e per la sua stabilità mentale.

Come si può ben notare, le situazioni emotive che emergono dalle attività ludiche in analisi sono varie: dalla gelosia del padre o della madre a quella nutrita nei confronti dei fratelli, che può provocare situazioni aggressive; dai sentimenti di amore a quelli di odio verso un bimbo neonato o atteso con conseguente angoscia, senso di colpa e volontà di riparare.⁶¹

Secondo Winnicott,⁶² il gioco è molto di più di un semplice divertimento e il terapeuta non deve occuparsi interamente di come usare il gioco ma capire la "comunicazione del bambino", il quale non possiede ancora una perfetta padronanza di linguaggio, tale da far emergere "le infinite sottigliezze che si possono trovare nel gioco". Egli spiega come nella teoria della personalità l'analista è impegnato a scrivere sul gioco come se fosse una cosa a sé piuttosto che "utilizzare il contenuto del gioco per poter osservare il bambino che gioca".

Nel gioco il bambino può trovare il proprio Sé, perché come afferma l'autore, il Sé si trova in una particolare esperienza determinata dall'incontro tra mondo interno e mondo esterno, cioè in uno spazio particolare, detto appunto transizionale, in cui trova posto il gioco.

Lo spazio transizionale include sia la componente soggettiva che quella oggettiva e il passaggio tra queste due realtà avviene proprio attraverso gli oggetti transizionali (lembo della coperta, in sostituzione della madre per addormentarsi o il peluche di stoffa che il bambino porta sempre con sé).

Dalle considerazioni autorevoli di questi primi maestri della psicoanalisi infantile si evince come il gioco sia uno strumento di conoscenza e intervento psicologico che favorisce l'integrazione di affetti e lo sviluppo del sé del bambino. Si tratta di interventi che superano l'aspetto puramente ludico del gioco propri degli psicologi dell'età evolutiva, i quali sanno cogliere gli aspetti più profondi e simbolici della mente del bambino.

C'è da dire che l'incontro col bambino ha sempre un suo aspetto nuovo e del tutto singolare e il prendersi cura di esso affonda le sue radici nei problemi familiari, ambientali e culturali.

D'altro canto, come scrivevano Aliprandi e Pati⁶³ "il bambino che studiamo, che ascoltiamo, con cui parliamo o cui diamo voce sarà sempre un'immagine di bambino, frutto dei nostri sogni, delle nostre conoscenze, della nostra storia, e di quanto la sua storia e la sua presenza evocano in noi".

In definitiva, possiamo affermare che ciascun terapeuta oggi risponde alla vita interiore del bambino, in base alla sua storia, alle proprie conoscenze teoriche, alla sua idea d'infanzia e visione del mondo.

Anche Maria Teresa Romanini nelle sue considerazioni evidenzia come l'analista debba partecipare ai giochi del bambino affinché quest'ultimo gli proietti i suoi

⁶¹ R. Fornaca-R. S. Di Pol, *Dalla certezza alla complessità. La pedagogia scientifica nel '900*, Principato, Milano, 1997

⁶² D. Winnicott (1974), Op cit)

⁶³ T. Aliprandi, A. M. Pati, *L'alba della psicoanalisi infantile*, Milano, Feltrinelli, 1999

comportamenti, pensieri, sentimenti e perplessità vitali. L'analista poi, spiega l'autrice, attraverso il gioco: "*agisce insegnando nozioni scolastiche, talora giocando a carponi, talora spara con la pistoletta o disegna scarabocchi a turno col suo piccolo cliente*".⁶⁴

In pratica, il lavoro analitico consiste nel decodificare quella serie di messaggi contenuti nei disegni e nelle attività ludiche e nell'intervenire attivamente presentando specificazioni, confronti e domande da porre al piccolo, così come avviene nei colloqui con adulti.

I mezzi a disposizione sono svariati e spaziano dai tradizionali giocattoli o peluche messi a disposizione del bambino ai vari personaggi raffigurati nei disegni oppure rappresentati nei vassoi di sabbia, mediante la tecnica della sandplay therapy.

Solo in questo modo il gioco diventa per il bambino l'occasione per la ricostruzione e riprogettazione del sé colpito da un conflitto interiore che lo blocca e lo inibisce.

2.2 La Play therapy e i poteri terapeutici del gioco

Platone affermava che: "*Si può conoscere di più una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione*".⁶⁵ Questa frase emblematica, lascia intuire come uno dei più grandi pensatori di tutti i tempi, abbia riflettuto sul perché il gioco sia così fondamentale per la nostra esistenza.

Giocare, infatti, oltre a essere considerata un'attività divertente e sicuramente piacevole, sviluppa anche l'espressione, la conoscenza e la realizzazione di se stessi, stimolando la creatività e l'interazione con gli altri.

Dunque, da quanto esplicitato, emerge come l'aspetto ludico sia fondante per un soggetto che rafforza il proprio ego, come sosteneva Landreth⁶⁶ nel 2002, e progredisce meglio, in termini di apprendimento e sviluppo psico-fisico, proprio attraverso il gioco. L'autore nella sua opera utilizza una similitudine alquanto significativa, parlando dei giocattoli che per i bambini rappresentano le parole e il gioco il loro linguaggio.

La Play therapy (terapia del gioco) è un prezioso strumento che aiuta i bambini a superare varie tipologie di problemi psicologici.

Ribadire l'importanza del gioco nel bambino, che non riesce a comunicare con le parole il proprio disagio interiore, di cui probabilmente neanche lui è consapevole, è ormai appurato da tempo. Infatti, grazie al gioco il bambino supera l'ansia relativa ad esperienze traumatiche che affronta e gestisce in maniera adeguata, compensando con la fantasia una realtà non soddisfacente.

In particolare, questa tecnica della Play therapy, abbraccia la psicologia infantile e risulta essere appropriata per i bambini dai 3 ai 12 anni.

Inoltre è stato dimostrato come attraverso il gioco, gli psicologi possano concretamente aiutare i bambini ad assumere dei comportamenti più adattivi, quando vi siano difficoltà nelle abilità sociali e di tipo emotivo. La relazione positiva che si sviluppa tra il terapeuta e il bambino, fornisce un apporto emotivo che aiuta a risolvere i disturbi del bambino.

L'efficacia della terapia del gioco, si manifesta in un'ampia gamma di problematiche: sociali, emotive, comportamentali, di apprendimento, oppure in problemi legati a

⁶⁴ M. T. Romanini, *Costruirsi persona*, Milano, La vita Felice (per la collana Controcanto), 1999

⁶⁵ Platone, *Repubblica*, 537 AC, in C. Mazzeschi, S. Salcuni, D. Di Riso, D. Chessa, E. Delvecchio, A. Lis, S. Russ, *E tu giochi? La valutazione del gioco simbolico in età evolutiva: L'Affect in Play Scale*, FrancoAngeli, Milano, 2016.

⁶⁶ G. Landreth, *Play therapy: The art of the relationship* (2nd ed.), New York: Brunner Routledge, 2002

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

situazioni stressanti come il divorzio, il decesso, gli abusi fisici e sessuali, le violenze domestiche e i disastri naturali.

Il gioco possiede dei “poteri terapeutici” che Schaefer nel 1993, definisce come: “quei fattori che esercitano un effetto benefico nel cliente, nel senso che determinano una diminuzione dei sintomi o un aumento del comportamento desiderato”.⁶⁷

1) La **comunicazione**: mezzo più naturale di auto-espressione che permette al bambino di esprimersi senza l’uso di parole. Può essere conscia quando i bambini proiettano i loro sentimenti ed emozioni che nutrono inconsapevolmente, su personaggi in miniatura, pupazzetti, bambole, peluche.

2) L’**abreazione**: la possibilità di rivivere tramite il gioco certe esperienze traumatiche, che il bambino rivive gradualmente esercitando un maggior controllo su di esse.

3) La **padronanza**: possibilità di ridurre l’ansia nei confronti di una situazione che fa paura, attraverso la sua esposizione continua e sistematica, mentre allo stesso tempo il bambino è impegnato in una attività rilassante e piacevole come il gioco. Questo fenomeno si chiama desensibilizzazione sistematica del trauma attraverso la ripetizione piacevole del gioco. Per esempio, se riusciamo a far giocare a nascondino un bambino che ha paura del buio, in una stanza buia, questo lo aiuterebbe ad affrontare meglio le sue paure. Oppure in ospedale, se facciamo giocare i piccoli pazienti ai dottori che fanno le punture a dei pupazzi, ciò consentirà loro di gestire le paure.

4) La **catarsi emotiva**: rilascio di tensioni ed emozioni come sentimenti negativi di rabbia, lutto, ansia a cui segue un sentimento di sollievo. Il bambino nella sala giochi può esprimere queste emozioni, colpendo un pupazzo gonfiabile, dei palloni, o lavorando con l’argilla.

5) La **compensazione con la fantasia**: nel mondo dell’immaginazione il bambino può andare oltre i limiti imposti dalla realtà e compensare con la fantasia le ferite, le perdite, le fragilità e le paure della sua vita reale.

6) L’**attaccamento**: i genitori che partecipano ai giochi con i loro bambini, sviluppano un attaccamento sicuro con i propri figli, attraverso il gioco interattivo senso motorio, guidato dal play therapist.

7) Il **facilitare l’apprendimento**: il gioco, in quanto attività piacevole, stimola l’attenzione e l’apprendimento nel bambino.

8) Il **senso del Sé**: il gioco aiuta la creazione del Sé, il bambino attraverso il lavoro di rispecchiamento del play therapist, comprende pensieri e sentimenti interiori che gli consentono di riconoscersi e accettarsi.

9) La **soluzione creativa dei problemi** personali e sociali attraverso il gioco.

⁶⁷C.E. Schaefer, “*The Therapeutic Powers of Play*”, Northvale NJ, Jason Aronson, 1993

10) La **stress inoculation**: alcuni eventi stressanti legati al futuro, come per esempio la nascita di un fratellino, l'inizio della scuola o la separazione dei genitori, possono essere mitigate e rese più familiari se prima vengono accettate con il gioco.

Un importante contributo sulla visione terapeutica del gioco, ci viene offerto da Axline nel 1947,⁶⁸ la quale considera il gioco come un mezzo di auto espressione naturale del bambino. Come afferma la psicologa nell'introduzione del suo libro "*Play Therapy*", nelle esperienze di play therapy si offre l'opportunità al bambino di conoscere meglio se stesso, di accettarsi e di rispettare anche gli altri.

La psicologa statunitense sostiene la terapia di gioco non direttiva, cioè vista come un'opportunità di crescita offerta ai bambini, nelle condizioni più favorevoli possibile.

La Play Therapy non direttiva si basa su otto principi cardine che vertono sul lavoro di ciascun terapeuta, il quale è chiamato a:

1. Sviluppare una relazione positiva e confidenziale con il paziente che è lasciato libero di esplorare tranquillamente l'ambiente e il materiale di gioco messo a sua disposizione.
2. Accettare il bambino per ciò che è. La play therapy è estremamente rispettosa del bambino per la sua capacità di risolvere in maniera autonoma i problemi, permettendo ed accettando qualsiasi tempo sia necessario al bambino per arrivare al cambiamento.
3. Stabilire un rapporto di permissività in cui il terapeuta si distingue per il suo modo di essere accogliente, congruente ed empatico, affinché il bambino possa esprimere liberamente i suoi sentimenti ed emozioni.
4. Attribuire rilevanza ai sentimenti ed emozioni espressi dal bambino e rifletterglieli, in modo che egli possa raggiungere l'insight sul suo comportamento.
5. Rispettare le diverse capacità dei piccoli di risolvere i problemi in maniera autonoma quando gli sia data l'opportunità di farlo.
6. Non dirigere il bambino in alcun modo. All'interno della terapia di gioco, viene concessa al bambino una libertà esperienziale che gli consente di scegliere liberamente il materiale di gioco, di decidere liberamente come utilizzarlo, affinché il bambino esprima appieno la sua personalità.
7. Riconoscere che la terapia è un processo graduale che non bisogna cercare di affrettare.
8. Stabilire soltanto quelle limitazioni necessarie al bambino per ancorare il percorso terapeutico al mondo della realtà.

Concludendo: la Play Therapy, avvalendosi di tecniche e strumenti adatti ai bambini come l'uso di racconti di storie, giornali, raccolte di foto, giochi da tavolo, gioco fisico-interattivo, tecniche artistiche quali la danza, il teatro dei burattini, le maschere e il vassoio della sabbia, deve poter rappresentare simbolicamente quella finestra in grado di far emergere il mondo interno dei bambini.

Il play therapist a sua volta, deve saper entrare in relazione con i bambini, conoscendo gli interessi e mantenendo un'atmosfera giocosa, di accettazione e d'interesse

La capacità del play therapist risiede, infine, nell'individuare e progettare quelle attività di gioco basate sui poteri terapeutici che sostengono il bambino e lo aiutano a risolvere i propri problemi psicosociali per favorire lo sviluppo e la crescita ottimale del bambino stesso.

⁶⁸Cfr. M. V. Axline, *Play Therapy*, trad. it Play Therapy-ed. La Meridiana, Bari, 2009

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

2.3 Il Setting e il gioco

Il termine setting (o assetto, disposizione) si riferisce al luogo in cui si effettua la consultazione tra terapeuta e bambino. Fondamentali risultano in questo contesto l'arredo e la scelta dei giochi, affinché lo specialista osservi e analizzi accuratamente il comportamento del piccolo che interagisce con la realtà che lo circonda.

Alcuni degli oggetti tipici, che potrebbero suscitare interesse nei vari bambini, appartenenti a differenti fasce di età, sono:

- Family house: una casa che riproduce con i vari arredi la casa familiare, con lo scopo di osservare in che modo il piccolo viva le proprie relazioni nel contesto della famiglia.
- Cibi giocattolo, cucchiaini, ciuccio, biberon, in pratica oggetti che richiamano l'oralità.
- Varie armi, indiani, dinosauri, mostri che infondono aggressività.
- Macchinine.
- Bambole di sesso opposto utili nei giochi di ruolo per appurare le esperienze vissute sull'identità di genere.
- Peluche per momenti di regressione che si manifestano nel piccolo.
- La scatola del dottore, animaletti, a cui si fa ricorso nei processi di proiezione dei giochi di ruolo.
- Un gioco cognitivo per verificare lo sviluppo del pensiero del bambino.
- Un puzzle per esaminare il tipo di scelta messa in atto dal bambino per raggiungere un determinato obiettivo.
- Un gioco a due in cui vi sia una sfida, competizione.
- Alcuni libri per stimolare la creatività e fantasia nei piccoli.

Fondamentale risulta essere anche lo spazio dedicato al gioco libero e la capacità di organizzazione del bambino.

Pertanto il gioco, così come lo abbiamo analizzato e scandagliato da vari punti di vista e prospettive, è a pieno titolo uno strumento diagnostico perché consente di rilevare vari fattori determinanti lo sviluppo del bambino.

Paulina Kernberg⁶⁹ è una psichiatra infantile americana che distingue delle categorie diagnostiche rispetto alla modalità di gioco mostrata dal bambino.

- **Il bambino autistico:** gioco con l'uso di fazzoletti o pezzi di carta, viene posta particolare attenzione alle caratteristiche tattili e sonore degli oggetti, presenta una ripetitività dei movimenti, si registra, inoltre, un'assenza di emozioni e reciprocità tra il bambino e lo psicologo.
- **Il bambino psicotico:** gioco impulsivo e contrassegnato da stati d'ansia e interruzioni frequenti durante l'attività. Grande stato di confusione e assenza di divertimento.
- **Il bambino borderline:** gioco compulsivo, monotono, caratterizzato da una costante aggressività e distruttività.
- **Il bambino narcisista:** abbandona il gioco pochi minuti dopo averlo cominciato perché annoiato e infastidito. Volentieri rompe i giocattoli quasi smembrandoli senza provare alcuna empatia.
- **Il bambino con disturbi del comportamento:** insoddisfazione del gioco, ripetizione e assenza di creatività.

⁶⁹P.F. Kernberg, *Il gioco in psicoterapia*, Atti del Convegno, 12.10.1996, Milano

- **Il bambino depresso:** assenza di piacere nei confronti del gioco che è caratterizzato da lentezza e mancanza d'interesse.
- **Il bambino con disturbi post traumatici:** gioco pieno d'angoscia e compulsività. Nel gioco che ha sempre una conclusione tragica, il bambino riveste un ruolo sia di vittima che di carnefice, in un contesto segnato dalla tristezza e disperazione.

2.4 Dallo scarabocchio al disegno. L'importanza delle attività grafico-pittoriche

Anche il disegno infantile e ancor prima lo scarabocchio rappresentano un prezioso strumento diagnostico per rilevare il mondo interiore del bambino, fatto di sentimenti, emozioni e desideri.

Il disegno infantile, che inizialmente è rappresentato da semplici gesti casuali, detti scarabocchi, rientra a pieno titolo in quelle attività grafico-pittoriche che facilitano lo sviluppo della creatività nel bambino.

Gli scarabocchi costituiscono il punto di partenza dell'attività grafica, la base cioè dei tentativi di disegno e di scrittura. Si tratta di segni che derivano dai movimenti del braccio e della mano, senza alcun tipo di controllo visivo. Ovviamente rappresentano un importante mezzo di espressione, attraverso il quale il piccolo esprime i propri vissuti emotivi circa la realtà.

In basso, Figura 1, riporto l'esempio di uno scarabocchio infantile realizzato dal piccolo Paride, mio figlio, un bambino di due anni e mezzo, che alla mia richiesta di disegnare un drago, precedentemente visto in un suo cartone animato, il piccolo ha tracciato sul foglio delle linee di cui alcune marcate ed intersecate, altre arrotondate e leggere. Dal disegno emerge una certa confusione, probabilmente ancora a causa della sua tenera età. Il drago, infatti, nonostante sia un animale cattivo e malvagio appare suscitare in lui delle emozioni positive, forse perché lui paragona il drago ai dinosauri che sono i suoi animali preferiti.



Figura 1: Il disegno del drago.

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

Gli scarabocchi costituiscono, dunque, un'attività di pre-grafismo che infonde nel bambino entusiasmo e soddisfazione, per la traccia che ha lasciato sul foglio e dunque produce segni per un puro piacere motorio, come osserva Widlöcher.⁷⁰

A tal proposito, un importante studioso del disegno infantile, il francese Luquet, nel 1927 affermava che solo quando avviene il riconoscimento formale tra il tracciato e l'oggetto riprodotto, si può parlare di un disegno vero e proprio. Riconoscimento che si verificherebbe soltanto, secondo l'autore tra i 4 e 6 anni.⁷¹

Importante e decisivo appare anche il contributo offerto dai lavori di Quaglia e Saglione nel 1976,⁷² i quali parlano dello scarabocchio come un'attività ludica e piacevole, in cui il bambino si impegna totalmente a livello fisico, mentale, psicologico ed emotivo.

Parlando di capacità rappresentativa attribuita allo scarabocchio, risulta auspicabile distinguere tra lo scarabocchio scrittura e lo scarabocchio espressivo. Nel primo caso, il bimbo traccia una linea orizzontale e un ritmo ondulatorio, nel tentativo di imitare la scrittura dell'adulto. Nel secondo caso, il tratto della linea che rispecchia gli stati emotivi del bambino, è più arieggiato e la linea si espande sul foglio. Per cui possiamo asserire che se un bambino prova rabbia tratterà linee spezzate, intersecate e sovrapposte che simboleggiano l'essere cattivo. Se al contrario un bambino prova tranquillità e serenità, il suo tracciato sarà contrassegnato da linee arrotondate, curve, leggere e simboleggeranno l'essere definito buono.

Le caratteristiche dei tracciati buoni e cattivi si riscontrano negli elaborati riportati di seguito in basso.⁷³

I disegni, Figura 2 e Il gatto dai lunghi baffi. Figura 3, appartengono ad una bambina di tre anni e mezzo, la quale raffigura il gatto come animale buono con una linea arieggiata marrone, punto (a), ed indica con il segno arancione al punto (b) i lunghi baffi del gatto. Nel secondo disegno, invece, viene rappresentato il serpente come animale cattivo attraverso una linea spezzata con gli angoli acuti che riempie tutto il foglio ed è caratterizzata da rapide variazioni di direzione.

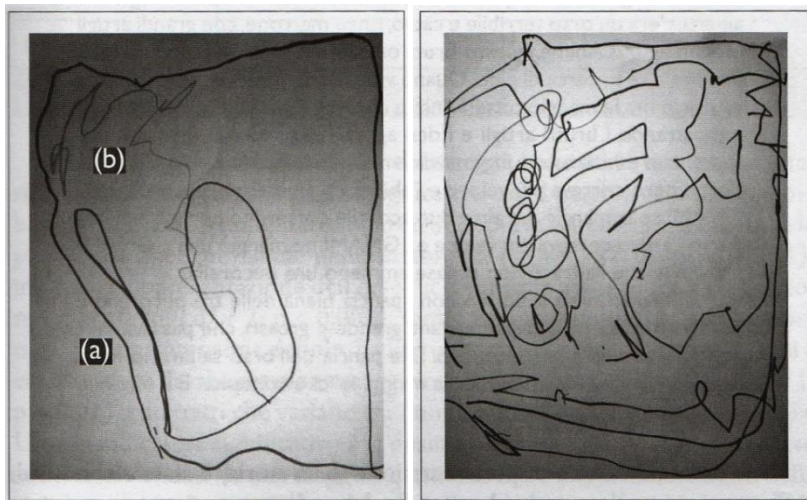


Figura 2: Il gatto dai lunghi baffi. **Figura 3:** Il serpente cattivo.

⁷⁰D. Widlöcher, *L'interpretation des dessins d'enfants*, Bruxelles, Charles Dessart, 1965

⁷¹G. H. Luquet, *Le dessin enfantin*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1927

⁷²R. Quaglia, G. Saglione, *Il disegno infantile: Nuove linee interpretative*, Firenze, Giunti Barbera, 1976

⁷³Cfr. R. Quaglia, L. E. Prino e E. Sclavo (a cura di), *Il gioco nella didattica, Un approccio ludico per la scuola dell'infanzia e primaria*, Erickson, Gardolo (TN), 2009

Vi sono, inoltre, anche gli scarabocchi onomatopeici secondo cui la linea tracciata dal piccolo è accompagnata da un'espressione vocale che è tipica dell'oggetto rappresentato (per esempio mentre disegna un'auto emette il suono del rombo del motore).

Lo scarabocchio termina quando la linea diventa gradualmente contorno e assume le caratteristiche del disegno.

Il disegno e la pittura sono attività ludiche, manuali e intellettuali che consentono al bambino di esprimere ciò che ha interiorizzato riguardo a se stesso e la realtà circostante.

Il disegno, dunque, ha inizio quando intorno ai due anni, il bambino scopre l'esistenza del rapporto tra i suoi movimenti e i segni ottenuti.

Il bambino utilizza il pennarello o la matita e preferisce riprodurre forme circolari, grazie alla maturazione motoria tra spalla, braccio, polso, mano e dita.

A tre anni, precisa la studiosa del disegno infantile Kellogg,⁷⁴ i piccoli realizzano dei diagrammi, figure circolari che assomigliano a oggetti reali, ma senza alcuna intenzione rappresentativa.

Bisognerà aspettare, infatti, i 4 anni affinché i diagrammi vengano utilizzati per rappresentare il mondo esterno. A quest'età il bambino comincia a raffigurare la persona: un cerchio rappresenta la testa da cui partono dei raggi che sono le braccia e le gambe, successivamente compariranno gli elementi basilari del viso.

Pertanto soltanto verso i 4-5 anni i bambini cominciano a essere capaci di realizzare disegni elaborati e complessi.

2.5 Il significato del disegno infantile e la scelta dei colori

Il disegno e la pittura, realizzati dai bambini, manifestano l'espressione della vita emotiva e della personalità, uno strumento sicuramente eccellente per lo sviluppo della loro creatività.

Nell'attività di espressione grafica, infatti, sono coinvolti i vari processi percettivi, intellettivi, creativi, emotivi e sociali del bambino.⁷⁵

Attraverso il disegno possiamo addentrarci nell'esplorazione dell'universo infantile e riconoscere così anche il profilo caratteriale del bambino. Per esempio, un bimbo estroverso si distingue perché occupa tutto lo spazio del foglio ed utilizza linee che vanno da una parte all'altra, con un gesto tondo ed ampio e predilige colori forti come il rosso. Al contrario, un bimbo particolarmente introverso, invece, privilegia le forme piccole e si concentra ad occupare solo un angolo del foglio, scegliendo colori tenui e delicati. Inoltre, il bimbo che disegni negli spazi limitati, oppure volutamente delimitati con cornici e margini, manifesta la sua insicurezza, perciò solitamente non ama la confusione e si sente protetto solo nel suo contesto familiare.

Va spesso ribadita l'importanza del disegno nei bambini, perché esso rappresenta una finestra che consente al piccolo non solo di guardarsi dentro ma anche di guardare fuori per comprendere il significato della realtà che lo circonda.

Per esempio, volendo analizzare il disegno della casa⁷⁶ fatto da un bambino, sappiamo che esso esprime un importante contenuto emotivo in cui il bambino proietta se stesso. Osserviamo che a 4-5 anni il disegno presenta un quadrato con

⁷⁴R. Kellogg, *Analisi dell'arte infantile. Una fondamentale ricerca sugli scarabocchi e i disegni dei bambini dai due agli otto anni*, Emme, Milano, 1979

⁷⁵Cfr. A. Oliverio. Ferraris, *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, 1974

⁷⁶Cfr. *Il significato del disegno in età evolutiva*, Il disegno della casa, www.psicologi.it/italia.it

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

sopra un triangolo e che dai 5 verso i 7 anni, il disegno della casa si arricchisce di particolari ed elementi nuovi (porta, finestra ed elementi esterni quali il sole, gli alberi etc.).

Se vogliamo notare principalmente quei segni che denotano una casa accogliente avremo sia il caso di un bambino aperto, spontaneo, curioso e sicuro di sé che raffigura una casa grande, con finestre aperte e una porta con maniglia ben visibile. Nel caso, invece, di bambini introversi e sensibili troveremo disegni di una casa piccola, sulla base inferiore del foglio, con colori tenui e tratto più leggero.

I segni che, purtroppo, denotano situazioni problematiche di casa respingente sono per esempio, l'assenza di finestre e porte, il tetto schiacciato, presenza di recinti e strade tortuose, la casa disegnata in lontananza all'interno di un paesaggio ampio (sopra una collina), il sole coperto da nuvole e soprattutto la mancanza di colori.

Un altro esempio potrebbe essere quello del castello raffigurato dal bambino, che solitamente esprime fantasia e creatività ma il messaggio emotivo del disegno va accuratamente interpretato dagli esperti o come un rifugio ideale oppure come una prigione.

Anche il disegno della famiglia⁷⁷ è pregnante di significati perché esprime le dinamiche relazionali intrafamiliari. Attraverso, per esempio, la rappresentazione dei personaggi disegnati, possiamo interpretare lo stato affettivo ed emotivo che nutre il bambino nei loro confronti. Dalla struttura formale (forme tondeggianti o spigolose) alla vicinanza dei personaggi (intimità vissuta o desiderata) o lontananza (distacco emotivo, separazione affettiva, gelosia edipica, competizione tra fratelli). Infine, dalla valorizzazione di un personaggio, disegnato in primo piano, alla possibilità di sminuire un membro familiare perché disegnato per ultimo o addirittura viene proprio omo.

Un'ultima considerazione va fatta a proposito della scelta dei colori in disegno e pittura.⁷⁸

Anche i colori, così come il tratto della matita, esprimono lo stato d'animo dei bambini, i loro desideri inconsci o ancora le loro paure più nascoste. Un segnale sicuramente di sofferenza è il disegno in bianco lasciato dal bambino che si rifiuta di colorare. Può rivelare, infatti, un vuoto affettivo e un temperamento antisociale.

I colori, dunque, descrivono lo stato emotivo del bambino e come si relaziona con il mondo esterno.

Fino all'età di 8 anni, i piccoli colorano per istinto, spinti dalle loro emozioni, desideri e fantasie, solo crescendo utilizzerà colori adeguati agli oggetti rappresentati.

La scelta dei colori è un argomento interessante che ci rivela carattere e personalità del piccolo.

A tal proposito, fra le teorie esistenti nell'interpretazione diagnostica dei disegni dei bambini vi è quella espressa da M. La Banca⁷⁹ che scrive: "un bimbo che predilige il rosso è vitale ed esuberante, allegro, coraggioso e passionale". Il giallo invece, continua l'autrice, si riferisce ad un bambino "energico, dinamico, libero, desideroso di apprendere e muoversi", il verde appartiene al bambino "nervoso, ipersensibile ed emotivo" mentre il blu al "bimbo calmo e sereno". Colori come il grigio infine si riferiscono ad un soggetto che "ha paura di affrontare le difficoltà, ecc."

Pertanto i colori caldi come il rosso, il giallo e l'arancione esprimerebbero serenità, gioia ed eccitazione, al contrario i colori freddi come il verde, il blu e il violetto evocerebbero calma, tristezza, malinconia e riflessione.

⁷⁷ Cfr. *Il significato del disegno in età evolutiva*, Il disegno della famiglia, www.psicologiitalia.it

⁷⁸ Cfr. E. Crotti, A. Magni, *Colori, Come l'uso del colore rivela i sentimenti, i desideri, le paure dei bambini*, Edizioni Red, 2003.

⁷⁹ Cfr. M. La Banca, Op. cit. pag.90

2.6 La psicomotricità

La psicomotricità è una disciplina che si occupa del bambino dalla nascita fino all'età di 8-10 anni, mettendo in relazione la sua sfera emotiva con quella motoria e mentale.⁸⁰

Questa disciplina favorisce l'espressività e la socializzazione, attraverso il gioco, il corpo e il movimento.

Oltre ad essere d'aiuto per conoscere meglio il corpo attraverso il movimento, essa è soprattutto usata come terapia nei casi in cui disturbi motori siano il segnale di un disagio psicologico.

Lo psicomotricista osserva attentamente come il bambino si muove, di quali oggetti si circonda e del loro utilizzo. In tal modo, studia ed elabora l'insieme di relazioni che intercorrono fra il piccolo e lo spazio circostante in cui è inserito, affinché possa intervenire correttamente laddove si verificano casi di disagio e difficoltà.

L'importanza dell'attività motoria, attraverso il gioco, nasce dall'esigenza di favorire lo sviluppo dell'adattamento all'ambiente, l'autonomia personale e la capacità di comunicare.

La terapia psicomotoria,⁸¹ sotto forma di gioco, prevede una serie di esercizi a corpo libero tra cui:

- Camminare e correre sia all'indietro che lateralmente;
- Rotolarsi in avanti e indietro lungo l'asse longitudinale;
- Capriole a corpo libero;
- Camminare accovacciati come le papere.

Infine, le attività psicomotorie prevedono anche una serie di giochi di gruppo, mediante l'uso di importanti materiali come: bastoni, corde, foulard, palle, etc..

Queste attività motorie e ludiche vengono svolte dai bambini con l'obiettivo di raggiungere un equilibrato sviluppo psicologico che abbracci al tempo stesso le categorie sensoriali, cognitive, affettive e sociali.

CAPITOLO 3

3 La Sandplay Therapy nell'analisi infantile

3.1 Storia della Terapia con il Gioco della Sabbia

La terapia del Gioco della Sabbia o Sandplay Therapy è una tecnica psicoterapeutica, contraddistinta da una modalità di lavoro essenzialmente pratica e creativa. Si basa sulla costruzione di una serie di rappresentazioni immaginative che si realizzano all'interno della relazione analitica tra terapeuta e paziente, affinché quest'ultimo rappresenti il proprio mondo interiore inconscio.

Ha avuto origine in Europa durante la prima metà del ventesimo secolo, quando la pediatra inglese Margaret Lowenfeld nel 1939, elaborò la "Tecnica del Mondo", un

⁸⁰Cfr. *Enciclopedia di Puericultura. Il bambino da 0 a 6 anni*, per la collana Le Garzantine, Editore Garzanti Libri, 2002)

⁸¹Cfr. M. La Banca, Op. cit, pag.131

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

efficace strumento psicologico di espressione, capace di rappresentare direttamente il mondo dei bambini.⁸²

L'uso terapeutico di figure in miniature nella sabbia, fu, infatti, applicato nella clinica londinese, dalla Lowenfeld che lavorava con bambini difficili che presentavano varie problematiche psicologiche. Infatti, la dottoressa a partire dal 1929, dotò la sua clinica di piccoli giocattoli e materiali che i bambini utilizzavano all'interno di un vassoio ricoperto di sabbia, detto delle "meraviglie", perché in esso creavano spontaneamente mondi fantastici e varie scene in miniatura⁸³.

Fondamentalmente, lo scopo della Lowenfeld era quello di agevolare i bambini nell'arduo compito di entrare in contatto con la propria realtà psichica, utilizzando appunto questo materiale che stimolava l'immaginazione e l'espressività dei bambini. Questa modalità diagnostico-terapeutica che indagava i processi psicodinamici del bambino, ebbe importanti sviluppi in quel periodo, tra cui quello sicuramente più significativo fu quello manifestato da Dora Kalff nel 1962.

La Kalff, terapeuta svizzera e allieva di Carl Gustav Jung, ideò un'importante evoluzione della Tecnica del Mondo, integrandola in una visione junghiana che prese il nome di Terapia del Gioco della Sabbia.

Si tratta di una modalità di lavoro del tutto originale e creativa basata sull'uso di una sabbiera e miniature che riflette i presupposti della psicologia analitica.⁸⁴

Jung incoraggiò la Kalff in questi studi e riteneva che il Gioco della Sabbia fosse appunto un mezzo nuovo per poter stabilire un costruttivo rapporto tra l'io e l'inconscio.⁸⁵

Nel 1966, la psicoanalista svizzera, scrisse il suo unico libro intitolato il "*Gioco della Sabbia e la sua azione terapeutica sulla psiche*" da cui si deduceva come i contenuti inconsci dei pazienti, venissero proiettati gradualmente nelle sabbie, dando origine all'esternazione del processo psichico in evoluzione.

Successivamente, la Kalff, lavorò solo con i bambini, affetti dalle nevrosi e dai disturbi psicosomatici, per poi passare a patologie diverse quali ad esempio, l'autismo, la psicosi e il disturbo borderline.

Successivamente l'uso del Gioco della Sabbia venne esteso alla terapia dell'adulto, fondata sui presupposti di analisi junghiana e sulla rappresentazione attiva delle immagini inconscie.

Negli anni Ottanta, la Kalff fondò insieme ad un gruppo di psicoterapeuti italiani l' AISPT (Associazione Italiana Sand Play Therapy) che era nata allo scopo di promuovere la diffusione del Gioco della Sabbia in Italia ma anche nel resto del mondo, dall'Europa all'America e al Giappone.⁸⁶

3.1 Gli strumenti e gli aspetti tecnici del Gioco della Sabbia secondo il modello kalffiano

A differenza del classico setting analitico, la stanza del Gioco della Sabbia ritrae un contesto decisamente più vivace e suggestivo, in cui vengono sistemati una serie di oggetti colorati e attraenti su alcune mensole. Due sabbiere invece sono poste al centro della stanza, contenenti ciascuna, rispettivamente, una della sabbia asciutta e l'altra della sabbia bagnata.

⁸²Cfr. M. Lowenfeld, *The World Picture of the children*, Br. J. of Med Psych., vol. XVIII, 1939-1941

⁸³Cfr. B. A. Turner, *Manuale di Terapia del Gioco della Sabbia*, Edizioni del Faro, Trento, 2015

⁸⁴Cfr. D. M. Kalff, *Il Gioco della Sabbia e la sua azione terapeutica sulla psiche*, Edizioni OS, Firenze, 1974

⁸⁵Cfr. C. G. Jung, *Il problema dell'inconscio nella psicologia moderna*. Einaudi, Torino, 1959, pag. 81

⁸⁶Cfr. www.psychomedia.it, *Storia della Sandplay Therapy*, articolo di F. Di Giorgio

La scatola di sabbia è una cassetta rettangolare di zinco di 72,39 cm di larghezza, per cm 49,5 cm di altezza, con profondità di 7,62cm, col fondo dipinto di azzurro luminoso e contenente sabbia. È disponibile al paziente un gran numero di oggetti: sia naturali come sassi, terre colorate, vegetali, conchiglie, sia rappresentazioni in miniatura di tutto ciò che possiamo osservare nel nostro mondo, dagli alberi, alle case, dagli animali feroci a quelli domestici dagli uomini alle donne, nei vari aspetti della loro vita, ma anche creature immaginarie dei miti, delle favole o cartoni animati, elementi architettonici e materiale da costruzione.⁸⁷

La funzione della sabbiera nella Terapia del Gioco della Sabbia viene associata al concetto espresso da Jung⁸⁸ di “temenos” o recinto sacro che sta a simboleggiare un luogo protettivo e circoscritto, essenziale per l’oggettivazione dei contenuti inconsci.

In sostanza, come sottolinea Aite,⁸⁹ la sabbia si adatta bene ai processi proiettivi perché da un lato non è strutturata, dall’altro è un materiale tridimensionale che, mescolato con l’acqua, diviene plastico e di consistenza variabile.

Per questi motivi il Gioco della sabbia è considerato una tecnica proiettiva, in cui sia la sabbia come tutti gli oggetti che abbiamo elencato, devono essere valutati come attivatori di proiezioni. Infatti, sostiene la Kalff, la sabbia e gli oggetti rappresentano dei tramite attraverso i quali i contenuti profondi del bambino o dell’adulto che vi lavora, trovano la massima possibilità di esprimersi.

Questo fenomeno esplicitato dalla Kalff si chiama meccanismo inconscio della proiezione che, in sostanza, indica il trasferimento su un determinato oggetto di un processo soggettivo e rappresenta il primo atto di distinzione fra lo e incoscio. Ecco allora, che il quadro di sabbia costruito può essere inteso come “la raffigurazione tridimensionale di una situazione psichica”.⁹⁰

L’introduzione del Gioco della Sabbia, già nel corso della prima seduta con il terapeuta, risulta essere abbastanza semplice con i bambini, rispetto agli adulti o agli adolescenti.

Nei bambini che tendono a giocare spontaneamente, viene data la possibilità di esprimersi in maniera creativa, mediante la costruzione di un’immagine che lo descriva e lo rappresenti.

Si tratta di un gioco senza regole che prevede l’utilizzo degli strumenti che possono essere usati liberamente stimolando lo sviluppo della creatività nel bambino. Infatti all’interno dello spazio della sabbiera, il bimbo potrà rappresentare quelle situazioni che lo hanno colpito particolarmente, dando voce così al suo mondo interiore.

Osservare i bambini mentre giocano con la sabbiera è sicuramente utile ed efficace per interpretare e comprendere l’universo infantile impregnato di tensioni, ansie, conflitti, vissuti, emozioni e affetti.

Inizialmente potrà decidere la base della sua rappresentazione tra sabbia asciutta o bagnata.

Alla felicità provata nel toccare la sabbia umida, scaturisce la possibilità di sfruttare le proprietà plastiche della sabbia bagnata che consente di plasmare varie forme e di creare ambientazioni diverse come montagne, valli, castelli e villaggi. Sentire la sabbia asciutta che scorre fra le dita invece, genera un’altra sensazione piacevole che permette al bambino di disegnare, lasciare tracce e segni.

In sostanza il bambino costruisce un suo mondo del quale è creatore e protagonista.

⁸⁷ B. A. Turner, Op. cit. pag 22

⁸⁸ Cfr. C. G. Jung (1944), *Psicologia e Alchimia*, Torino, Boringhieri, 2007

⁸⁹ P. Aite (1970), *Il Gioco della Sabbia nella psicologia* di C. G. Jung, “Rivista di psicologia analitica”, 20, 273-290

⁹⁰ D. M. Kalff, Op.cit.

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

Durante la costruzione, il terapeuta osserva in silenzio la scena e registra ogni evento:

- Utilizzo della sabbia.
- Sequenza e piazzamento degli oggetti.
- Direzione e relazione spaziale degli oggetti.
- Oggetti che vengono seppelliti.
- Comunicazione verbale e non verbale del paziente.

Al termine della rappresentazione, segue un momento di condivisione dell'immagine fra il terapeuta e il paziente al quale viene chiesto di attribuire un titolo alla sabbia, oppure di raccontare una storia su quanto creato.

La Kalff precisa, però, come la restituzione interpretativa di quanto espresso nei contenuti dell'immagine non debba avvenire subito, soprattutto se si tratta di casi che richiedono un'interpretazione profonda.⁹¹

Una volta terminata la seduta, il bambino lascia la stanza e la sua rappresentazione verrà fotografata.

Quando il terapeuta lo riterrà opportuno, sarà possibile integrare col bambino il materiale inconscio attraverso la revisione delle sabbie, cioè riesaminare le immagini create, interpretando contenuti e simboli rappresentati.

3.2 La teoria Kalffiana nella Terapia del Gioco della Sabbia

Nel suo lavoro con i bambini, la Kalff si rifà al modello teorico sviluppato da Neumann⁹² nel 1963, secondo il quale il concetto di "Sé originario" che guida e controlla l'emergere dell'Io, rappresenta la totalità del bambino.

Infatti, come spiega l'autore, dopo la separazione del Sé dalla relazione materna, a partire dal terzo anno di vita, i bambini manifestano il bisogno di rappresentare i "simboli" della totalità. La manifestazione del Sé mediante il simbolo, precisa la Kalff,⁹³ avveniva nei giochi, nei sogni e nel linguaggio del bambino e dimostrava un aspetto fondamentale per la costituzione della personalità.

In particolare, ella attribuiva l'origine delle nevrosi infantili a problemi derivanti da inadeguate cure materne (per es. madri iperprotettive o un contesto ambientale sfavorevole) che hanno ostacolato il normale processo di sviluppo della personalità del bambino, con conseguente carenza di sicurezza interiore e ritardi nello sviluppo intellettuale e sociale.

A tal proposito, il Gioco della Sabbia mira a costruire uno spazio terapeutico che sia libero e protetto. Uno spazio relazionale e fisico, cioè, in cui il bambino abbia la possibilità di esplorarsi e di far emergere mediante il gioco simbolico con la sabbia e le miniature, quelle parti in lui ancora sconosciute.

La relazione analitica della Kalff si basa concretamente sulla qualità del terapeuta che deve trasmettere al bambino un clima di accettazione e attenzione, in cui il bambino poteva esprimersi nella propria singolarità, senza essere giudicato.⁹⁴

Il nucleo più profondo della sua opera, influenzata sicuramente dal pensiero orientale, risiede nella totale apertura nei confronti dell'altro che viene confermata, come precisano gli autori Montecchi e Navone,⁹⁵ dall'aneddoto che narra come i

⁹¹ Ivi

⁹² Cfr. E. Neumann, *La personalità nascente del bambino. Struttura e dinamiche*, Como, Red, 1991

⁹³ D. M. Kalff, op.cit. pag 13

⁹⁴ D. M. Kalff, op.cit.

⁹⁵ F. Montecchi, e A. Navone (1989), *Dora Kalff e il gioco della sabbia*, in C Trombetta (a cura di), *Psicologia analitica contemporanea*, Milano, Bompiani, 1990, pp. 391-416)

nipoti Jung apparissero sempre tranquilli e rilassati quando erano in compagnia della Kalf, la quale “li lasciava essere” semplicemente se stessi.

Questa modalità relazionale che si instaura tra paziente e terapeuta, secondo alcuni autori, si impernia sulla fase che vede l’unità madre-bambino.

In questo modo viene offerta al paziente la possibilità di recuperare i primi traumi infantili che sono causati dalla relazione primaria e di ricostruire la base archetipa del proprio Sé, fondamentale per “lo sviluppo della personalità”.⁹⁶

Il processo di guarigione, esperito e reso manifesto nei quadri di sabbia, ripercorre in maniera simbolica le fasi di sviluppo dell’Io, che si rifanno al modello di Neumann e comprendono tre momenti:⁹⁷

1. La fase dell’Io animale vegetativo, in cui abbiamo la rappresentazione di scene di foreste, giungle, animali, piante, terra che testimoniano le prime forme di sviluppo dell’Io in un mondo primitivo.
2. Lo stadio della battaglia di sviluppo dell’Io, in cui predominano immagini simboliche di lotte e conflitti della psiche per affermare lo sviluppo della propria coscienza.
3. La fase di adattamento al collettivo mostra le nuove qualità e capacità della psiche di confrontarsi con la realtà esterna. All’interno dei vassoi compariranno scene di vita quotidiana, attraverso la realizzazione di villaggi, città, persone impegnate nei lavori. È questo il momento propizio, spiega Dora Kalf, in cui il paziente è pronto per relazionarsi con la realtà esterna.

3.3 Considerazioni sulla Terapia del Gioco della Sabbia e illustrazione di un caso.

Da quanto detto finora emerge come la Terapia del Gioco della Sabbia sia un ambito di studio molto ampio e complesso.

Risulta fondamentale inserirla nell’ambito di un progetto d’intervento multidisciplinare che possa offrire al terapeuta tutte quelle informazioni diagnostiche necessarie al trattamento delle diverse psicopatologie, come per esempio le psicosi e i disturbi della personalità.

Dora Kalf riferendosi al pensiero di Jung, ha evidenziato come questo gioco possa favorire la simbolizzazione dei propri vissuti, stimolare la creatività perduta e recuperare la propria personalità psicologica.

Un aspetto cardine, da non sottovalutare, è l’introduzione del gioco della sabbia ai genitori dei bambini, al fine di raccogliere un’anamnesi accurata che va a beneficio della terapia del bambino.

Barbara Turner⁹⁸ spiega che l’incontro con i genitori del paziente bambino debba avvenire senza il piccolo e ancor prima di incontrarlo. Questo lavoro contribuisce a creare un clima di fiducia tra i genitori e il terapeuta che lavorerà con i loro bambini e li informerà delle vicissitudini in terapia e delle aspettative.

In particolare, il bambino incontrerà il terapeuta un paio di volte o tre e successivamente ci sarà un’altra seduta tra il terapeuta e i genitori per comunicare loro la valutazione sul loro bambino e le possibili indicazioni di trattamento.

L’autrice scrive, a proposito dell’incontro con i genitori: “...condivido con loro le mie impressioni cliniche generali sui bisogni del bambino. Traggo la maggior parte di

⁹⁶ Cfr. R. Amman (1989), *Sandplay: immagini che curano e trasformano. Una vita creativa per lo sviluppo della personalità*, Milano, La biblioteca di Vivarium, 2000)

⁹⁷ Cfr. B. A. Turner, op. cit. pp. 112-121

⁹⁸ Ivi pag.465

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

queste informazioni dai primi due o tre giochi di sabbia che il bambino ha fatto poiché queste scene sono colme di indicazioni sulle ferite del bambino, le sue risorse, i suoi punti di forza e la direzione terapeutica da prendere”.⁹⁹

La cooperazione con i genitori è essenziale per il terapeuta, il quale deve essere sensibile e rispettare i genitori qualora fossero contrari al trattamento del loro bambino che può essere segnalato dalla scuola o da altra istituzione.

Anche la conservazione della documentazione è basilare, in quanto le testimonianze scritte e fotografiche ci consentono di riflettere e di mantenere un rapporto costante con l'evolversi del Gioco della Sabbia, senza fare affidamento solo alla memoria.

Per quanto concerne i bambini, essi sono in grado di rappresentare scene significative a partire da circa sei o sette anni, quando hanno sviluppato la loro capacità cognitiva.

Il bambino, infatti, potrà creare una scena in cui l'azione ha un senso, inserendo varie figure nel vassoio, oppure utilizzare il vassoio di sabbia per cucinare, mescolare e versare. Naturalmente il bambino, ribadiamo, dovrà agire in uno spazio libero e protetto, in grado di fornirgli quella sicurezza per aprirsi alla guarigione e trasformazione di sé.

Il terapeuta interviene verbalmente durante il gioco interattivo del bambino solo di rado e qualora sia opportuno. Mostrare il Gioco della sabbia ai genitori è poco opportuno per una serie di motivi che fanno riferimento principalmente al bisogno di avere: “un luogo dove possono fare quello che hanno bisogno di fare senza preoccuparsi di quello che qualcun altro potrebbe pensare”.¹⁰⁰

In sostanza, parlare del Gioco della Sabbia con i genitori significa pianificare con loro dei colloqui per conoscere il comportamento del bambino a casa e la sua possibilità di cambiamento. Ovviamente questo è un modo per coinvolgerli attivamente al lavoro del bambino e ai suoi progressi ma anche per far fronte ai problemi della genitorialità. Al termine della seduta, il paziente lascia la stanza e il terapeuta organizza e gestisce tutto il materiale del caso che viene raccolto, attraverso prima un Modulo di Registrazione del Gioco della Sabbia e poi una serie di documenti fotografici.

È necessario portare sempre il Gioco della Sabbia in consultazione da parte del terapeuta, il quale è chiamato a presentare il caso al gruppo di consultazione (insegnanti certificati), al fine di garantire importanti scambi di confronto, comprensione e sostegno.

Un esempio di un caso di Gioco della Sabbia è quello del piccolo Charlie.¹⁰¹

Si tratta di un bambino di 8 anni, figlio di genitori immigrati che presenta il Disturbo Post Traumatico da Stress, in seguito ad un recente incidente automobilistico. Charlie, pertanto, fa frequenti incubi ed è provato da una grande ansia.

Attraverso la terapia del Gioco della Sabbia il piccolo è riuscito ad esperire le sue ansie e timori, recuperando la capacità di dormire serenamente per tutta la notte e la libertà di andare in auto. Il bambino inviato in terapia dal suo pediatra, realizza 7 scenari di sabbia emblematici e fortemente significativi.

La **Sabbia 1** (Figura 4) mostra palesemente un incidente d'auto sopra una collina centrale. I vassoi successivi invece mostrano diversi tipi di forze opposte schierate.

⁹⁹ Ivi pag. 466-467

¹⁰⁰ Ivi pag.509

¹⁰¹ Ivi pag 601

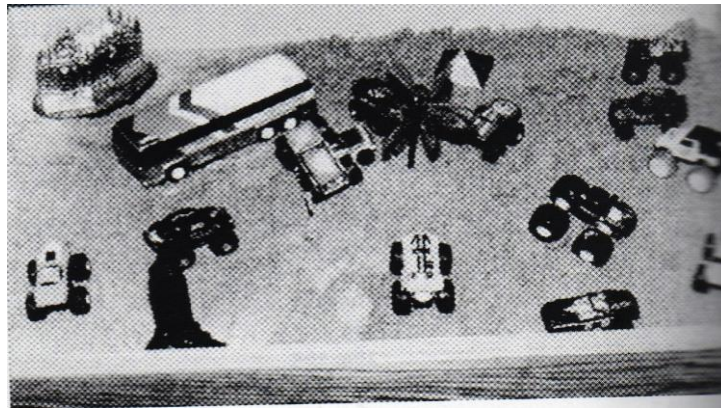


Figura 4: Charlie Sabbia 1

In particolare, una settimana dopo, la **Sabbia 2** viene popolata da due squadre di calcio posizionate l'una di fronte all'altra sul campo, pronte per iniziare il gioco (Figura 5).



Figura 5: Charlie Sabbia 2

Nella **Sabbia 3**, (Figura 6), sempre una settimana dopo dalla prima seduta, il piccolo forma un cerchio di dinosauri, intorno a un punto centrale che viene segnato da un piccolo albero.



Figura 6: Charlie Sabbia 3

Due mesi dopo, nella **Sabbia 4**, (Figura 7), raffigura una squadra di calcio bianca che gioca vigorosamente contro una squadra rossa.

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

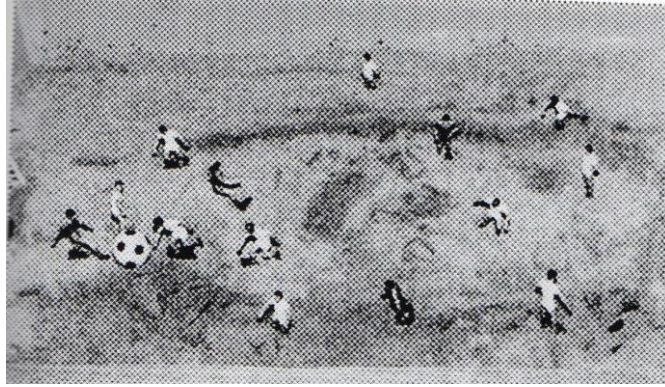


Figura 7: Charlie Sabbia 4

Sempre nello stesso mese realizza prima la **Sabbia 5**, (Figura 8), in cui vi sono una serie di gatti selvatici attorno ad un cucciolo giocoso e allegro, e poi la **Sabbia 6**, (Figura 9) che è costituita dalla firma del bambino fatta con le sue mani impresse nella sabbia.

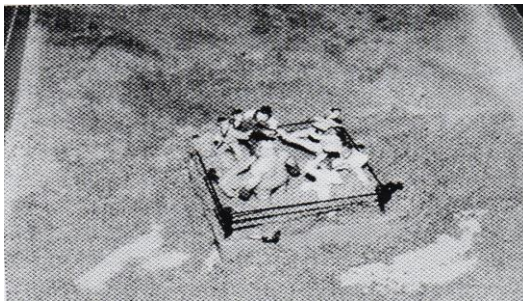


Figura 8: Charlie Sabbia 5



Figura 9: Charlie Sabbia 6

Nella **Sabbia 7 finale**, (Figura 10 e Figura 11) rappresentata circa un mese dopo e in particolare 4 mesi dopo la prima Sabbia, Charlie raffigurò dei pugili e dei combattenti di karatè in una pista centrale di boxe. Dopo aver chiesto il permesso, riempì di sabbia il ring e posizionò dentro i giocatori.

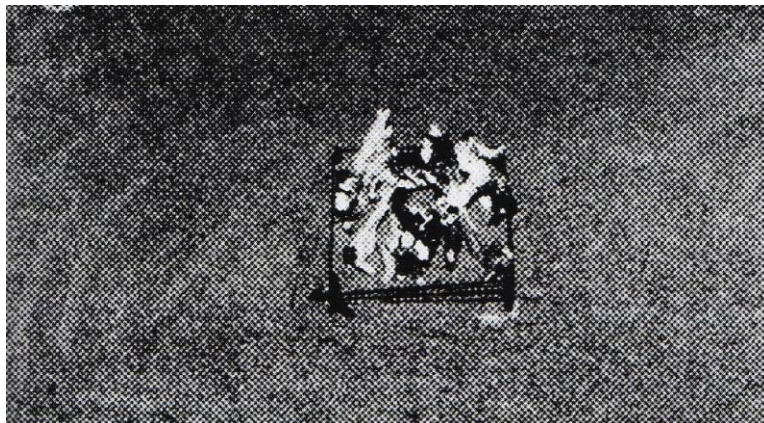


Figura 10: Charlie Sabbia 7°



Figura 11: Charlie Sabbia 7b

Il lavoro del bambino si concludeva qui, in quanto aveva trovato attraverso il Gioco della Sabbia, la sua grande forza e guarigione. Dopo dieci sedute fu, infatti, dimesso dal trattamento perché era completamente libero dai sintomi per cui aveva fatto ricorso alla terapia.

L'esperienza indica, come precisa la Turner, che spesso guarire attraverso il ricordo rappresenta tutto il lavoro che il paziente è chiamato ad effettuare. Ecco allora che in questo specifico caso appena analizzato, la psiche ha compreso "il principio organizzatore del Sé nell'incidente stradale centrale della **Sabbia 1**, nella crescita della pianta posizionata al centro della **Sabbia 3**, nella sicurezza e nelle qualità ludiche del cucciolo centrale della **Sabbia 5**".¹⁰²

Il processo del Gioco della Sabbia è un processo di guarigione e trasformazione, in virtù del fatto che tutto ciò che viene creato con la sabbia svanisce, cambia forma nel tempo, in seguito alle influenze esterne e allo stesso tempo alle esigenze di adattabilità.

CAPITOLO 4

Gioco simbolico e role playing

4.1 Evoluzione del gioco simbolico

Abbiamo più volte ribadito l'importanza del gioco che svolge un ruolo chiave nello sviluppo del bambino. Non a caso Michel de Montaigne affermava che: "I giochi dei bambini non sono giochi, e bisogna considerarli come le loro azioni più serie".

¹⁰²Ivi pag.165

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

Nel gioco spesso il bambino imita ciò che accade nella realtà, per cui oggetti, azioni e situazioni presenti vengono adoperate come dei simboli attraverso i quali rappresentare qualcosa che non c'è ma che si può immaginare. È questa la fase del gioco simbolico che appare intorno al secondo anno di vita del bambino e mostra le capacità di rappresentazione dei bambini.¹⁰³

Durante il secondo anno di vita le azioni di gioco si fanno più complesse perché coinvolgono oggetti che a loro volta diventano altri oggetti, come un cubo che diventa una torre.

Il gioco, allora, si fa simbolico o di rappresentazione perché costituisce un mezzo per mettere in atto scene di finzione, immaginarie o fantastiche.

Secondo Piaget,¹⁰⁴ il gioco segue uno sviluppo sequenziale, in cui il gioco passa da una modalità essenzialmente soggettiva come, per esempio, far finta di dormire, ad una modalità oggettiva come far finta che la bambola mangi.

Cinque sono gli stadi che coinvolgono lo sviluppo del gioco simbolico:

- Il **gioco di passaggio** che si rifà ad una presimbolizzazione, non ancora del tutto sviluppata come portare il telefono all'orecchio senza parlare.
- Il **gioco simbolico diretto a sé** come far finta di dormire.
- Il **gioco simbolico diretto ad altri** come abbracciare la bambola.
- La **sequenza di giochi simbolici** come comporre il numero e telefonare.
- La **simbolizzazione sostitutiva** quando invece si coinvolgono uno o più oggetti sostitutivi, come utilizzare una conchiglia al posto di una tazza o un cubo al posto di una cornetta e parlare al telefono.

Col crescere dell'età del bambino, dunque, il gioco simbolico diventa sempre più complesso e più frequente. Infatti, se consideriamo alcune azioni semplici e singolari come ad esempio il dare la pappa alla bambola, oppure il parlare ad un telefono giocattolo, notiamo che progressivamente queste attività ludiche si completano in una sequenza più organizzata.

I bambini quando abbandonano la fase egocentrica e dunque diventano meno assorbiti in sé stessi, possono coinvolgere altri coetanei in una serie di attività ludiche interattive.

Pertanto, vengono assegnati e scambiati vari ruoli di personaggi che testimoniano quanto i piccoli inizino a dipendere "sempre meno da oggetti realistici" perché prediligono usare "immagini e oggetti inventati".¹⁰⁵

Sostanzialmente, possiamo individuare il momento in cui il gioco simbolico si evolve, tra i 3 e i 6 anni, quando appunto il gioco di finzione diventa un gioco socio-drammatico.

I bambini si calano in diversi ruoli che vanno dal cowboy agli indiani, dal dottore al paziente e dall'insegnante all'allievo.¹⁰⁶

Da quanto affermato, si desume che i ruoli si moltiplicano mentre le trame si arricchiscono perché i temi sono più diversificati. In tal modo il bambino ha la

¹⁰³Cfr. S. Bonichini, G. Axia a cura di, *L'assessment psicologico nella prima infanzia*, Carocci Editore, 2007

¹⁰⁴ Cfr. op. cit

¹⁰⁵Cfr. M. Labanca, op. cit. pag161

¹⁰⁶ Cfr. *Lo sviluppo del gioco nel bambino. Il Gioco*, Perucchini, www.europa.uniroma3.it

possibilità di esprimere la personalità dei personaggi, provando ruoli diversi e mettendo in pratica tutto ciò che ha imparato nella sua esperienza di vita quotidiana.

3.4 Role-playing

Nel momento in cui il gioco diventa un'attività complessa che richiede una capacità di intercoordinazione, il bambino deve essere in grado non solo di saper costruire ma anche di adattarsi alla stessa struttura di fantasia in cui opera l'altro bambino o l'adulto con cui gioca.

Nasce così il gioco complesso, detto anche "role playing".

Il role-playing è un comportamento nel quale il bambino simula l'identità o le caratteristiche di un'altra persona.

Garvey¹⁰⁷ descrive i tre tipi di ruoli che i bambini adottano generalmente nel gioco:

1. **Ruoli relazionali** che riflettono determinati tipi di relazioni sociali, come quelle che si instaurano tra genitore-bambino, tra dottore e paziente. Sono tipici dei bambini molto piccoli e si riferiscono al rapporto che essi hanno sviluppato col genitore o comunque basati sulle esperienze reali.
2. **Ruoli funzionali** che si basano sull'imitazione di una specifica attività come per esempio cucinare, fare la spesa.
3. **Ruoli incentrati su un personaggio** che si basano sull'imitazione di stereotipi come per esempio il pompiere che spegne il fuoco o il poliziotto che arresta il ladro.

Generalmente i ruoli che adottano i bambini più piccoli sono quelli relazionali, in particolare scelgono quelli domestici. Perciò quando interpretano un personaggio si uniformano a immagini stereotipate di quel personaggio.

È solo a partire dal quinto anno di età che il bambino sviluppa la capacità di aggiungere e personalizzare delle variazioni a quel personaggio imitato.

Dunque è fondamentale lasciare che sia il bambino a condurre il suo gioco affinché abbia l'opportunità di crescere e di rapportarsi con la realtà circostante. In questo modo possiamo discernere molte cose sul suo comportamento, in primis notare in che modo i genitori sono valutati dal proprio figlio e capire in che modo il bambino percepisca i rimproveri e le gratificazioni degli adulti.

Sovente assistiamo a bambini molto piccoli che manifestano il desiderio di imboccare la propria mamma, di pulirle il naso con il fazzoletto, oppure come fa spesso mio figlio Paride di due anni e mezzo che è felice di togliermi le scarpe e di riporle nell'apposita scarpiera.

A proposito delle modalità comportamentali manifestate dai bambini nei giochi di ruolo, è importante sottolineare alcuni aspetti che testimoniano il loro modo di porsi nei confronti della realtà esterna.

Curioso ma significativo appare uno strano aneddoto che ritrae mio figlio come protagonista. Egli avendo imparato a distinguere gli animali pericolosi da quelli docili e mansueti, ha assunto un giorno un comportamento strano e inquieto nei confronti di un paio di calzini nuovi antiscivolo, acquistati per andare in ludoteca. Coloratissimi e raffiguranti un grosso gatto giallo dai lunghi baffi neri, sul collo del piede, incutevano alla vista di mio figlio uno stato ansioso e nervoso che degenerava in pianti di disperazione. Fino a quando un giorno all'ennesimo tentativo, pensavo invano, di infilarglieli prima di condurlo in ludoteca, mi guardò e cominciò ad emettere uno strano verso di animale feroce mentre gli sistemavo i calzini al piedino. Lo guardai e feci il suo gioco, finì di avere un gran paura e mi misi a correre per la

¹⁰⁷Cfr. C. Garvey, *Play*, Cambridge, Harvard University Press, 1977

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

stanza mentre lui felice e orgoglioso mi inseguiva e con le braccia in alto fingeva di cacciare gli artigli.

Quello fu un modo, a mio avviso, di esorcizzare la sua paura nei confronti della tigre che vedeva raffigurata sui calzini e il suo atteggiamento imitativo lo aiutò ad avere fiducia in se stesso e a superare le sue angosce.

La Klein¹⁰⁸ sostiene che esistano giochi da bambine e giochi da bambini. Le femminucce preferiscono il cosiddetto “gioco della mamma”, in cui rappresentano l'appagamento dei loro desideri di maternità ed esternano un desiderio grande di conforto e consolazione, pensiamo alle bimbe che passeggiano bambolotti nei passeggini e che fanno la pappa ai loro bebè. I maschietti invece, giocano con macchinine, carretti, animali e trenini per simbolizzare il desiderio maschile di affermarsi e differenziarsi dalla madre, oppure il gioco “della lotta”, in cui il bambino dimostra coraggio, abilità e astuzia per difendersi dagli altri, oppure ancora, secondo la Klein, per difendersi dalla figura del padre scomodo e “castratore”, rifacendosi al complesso di Edipo e al caso del piccolo Hans di Freud.

Fra i vari giochi di ruolo esistenti, alcuni sono particolarmente significativi e divertenti come i travestimenti.

I bambini amano travestirsi e truccarsi indossando la camicia del papà o le scarpe con i tacchi della mamma. In tal modo i bambini imitano e fanno propri i gesti di vita quotidiana degli adulti, elaborando e sperimentando varie identità di ruolo.

Ciò è importante perché attraverso la fantasia sprigionano le emozioni che nutrono nei confronti dei genitori e del mondo esterno.

Pertanto attraverso i travestimenti e identificandosi con i personaggi interpretati, i bambini imparano a esprimere i loro sentimenti, a dar voce alle loro emozioni e soprattutto a nutrire una nuova consapevolezza di sé stessi, superando le incertezze e le paure.

3.5 Giochi di drammatizzazione

I giochi di drammatizzazione sono quei giochi che prevedono la rappresentazione scenica di un racconto, di un evento o di una canzoncina per bambini.

Si dimostrano particolarmente importanti per lo sviluppo delle competenze linguistiche verbali e non verbali. Un altro aspetto positivo, risiede nella possibilità che viene offerta con la drammatizzazione ai bimbi chiusi o timidi, di aprirsi e migliorare i loro rapporti relazionali.¹⁰⁹

Le attività di drammatizzazione includono:

- Il mimare.
- L'imitare.
- Il recitare.
- L'indossare costumi.
- Il muovere burattini.

Sono inoltre un prezioso strumento per la coordinazione dei movimenti, per intrattenere e far divertire i bambini di tutte le fasce di età.

In genere, tutte le tecniche di drammatizzazione consentono ai più grandicelli di “concretizzare”, verificare i loro apprendimenti e di “ricostruire la realtà” per mezzo dei “giochi di finzione e di imitazione”.¹¹⁰

Il teatro inoltre, favorendo lo sviluppo delle abilità comunicative ed espressive, garantisce lo sviluppo della formazione globale della personalità. È necessaria

¹⁰⁸M. Klein, *La psicoanalisi dei bambini*, G. Martinelli, Firenze, 1988, pag.226

¹⁰⁹Cfr. M. La Banca, op. cit. pag.12

¹¹⁰R. Cera, op. cit. pag.134

pertanto, una certa capacità nell'uso delle tecniche di animazione che possono prevedere l'uso della maschera o del burattino, la gestualità e la vocalità.

Si tratta, come sottolineano Bertolini e Frabboni,¹¹¹ di "strumenti adatti ad animare un racconto" che coinvolgono "i bambini nelle diverse fasi che vanno dalla narrazione verbale a quella teatrale" e che devono necessariamente essere guidati da un adulto, sia esso un genitore o un insegnante.

Il teatro insomma, è un'importante risorsa che consente di esternare e razionalizzare le ansie, le paure, i bisogni e favorisce l'incontro e l'integrazione tra coetanei e adulti.

3.6 Il teatro dei burattini

Questa tecnica di gioco si presta a svariati contesti sia familiari che scolastici. Il teatro dei burattini risulta essere, inoltre, molto istruttivo perché, come abbiamo precedentemente constatato, consente ai bambini di mettere in scena le proprie paure o quei sentimenti che non sono in grado di esprimere per diversi motivi.

Tuttavia, come spiega De Rossi,¹¹² le opportunità offerte dal teatro sono:

- Favorire "il processo di interazione tra bambino e ambiente", attraverso molteplici canali espressivi.
- Dare "la possibilità di realizzare un giocattolo creativo" che assume vari ruoli.
- La creazione di un vero e proprio teatro d'animazione, in cui tutti i personaggi rappresentati sono "pupazzi animati dall'uomo".

La costruzione dei burattini richiede creatività, capacità pittoriche, abilità di linguaggio verbale e non verbale.

Inoltre, precisa De Rossi¹¹³, è necessario considerare anche alcuni elementi distintivi:

- **Scelta della storia** da raccontare, considerando spazio, tempi e tipo di personaggi.
- **Sceneggiatura** che prevede la definizione dei caratteri fisici dei personaggi, la raffigurazione dei luoghi e l'atmosfera da creare.
- **Costruzione del setting di rappresentazione** che consiste nel mettere in scena la storia scritta o inventata, "progettare e costruire i burattini, poi scrivere i dialoghi per ognuno di essi, e infine costruire il contesto di animazione, cioè il teatrino vero e proprio" (di legno o ricavato da uno scatolone di imballaggio).

CAPITOLO 5

4 Descrizione delle specificità antropologico-culturali del gioco infantile

4.1 Come giocavano i bambini di ieri: i giochi tradizionali

Volendo brevemente ripercorrere una finestra storica sul gioco, ci viene subito in mente una domanda plausibile che auspica però una risposta concreta ossia: come si divertivano i bambini di duemila anni fa?

¹¹¹ Cfr. P. Bertolini, F. Frabboni, *Verso nuovi orientamenti per la scuola materna*, la Nuova Italia, Firenze, 1989

¹¹² M. De Rossi, *Didattica dell'animazione*, Carocci, Roma, 2008

¹¹³ Ibidem

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

L'esperienza della Grecia è sicuramente quella da tenere in maggiore considerazione, in quanto l'attività ludica era soprattutto rivolta allo sviluppo e alla valorizzazione di aspetti propriamente educativi.

Platone parlava dell'esperienza del gioco come esperienza che precede la formazione vera e propria e dunque il gioco veniva già visto come uno strumento utile per la crescita morale e per lo sviluppo della socializzazione.

L'attività ludica dei bambini greci si esprimeva all'interno della famiglia: le bambine giocavano con le bambole, i maschietti con la palla, con il cerchio, con le lance, si cimentavano inoltre nella corsa, nella lotta e praticavano il tiro alla fune.

Uno dei giochi più interessanti e diffusi della cultura ludica dei bambini greci era il gioco delle barre.

Si trattava di un gioco di movimento che poteva essere svolto soltanto all'aperto in un campo rettangolare. I bambini erano suddivisi in due gruppi avversi e il loro movimento era designato dal lancio di una conchiglia; compiuto il gesto, una delle due squadre fuggiva mentre l'altra partiva al suo inseguimento.¹¹⁴

Il gioco, da un punto di vista educativo, terminava a tre-quattro anni anche se certe pratiche educative infantili si ritrovavano nella formazione del giovane greco.

Possiamo asserire che con Platone i giochi per essere formativi dovevano possedere alcune precise caratteristiche:¹¹⁵

- Dovevano privilegiare il movimento.
- Dovevano svolgersi in gruppo.
- Prevedevano la mescolanza di maschi e femmine.
- Dovevano essere vegliati da nutrici.

Inoltre, Platone attribuiva particolare importanza al valore delle regole e ne raccomandava la stabilità e il rispetto a coloro che seguivano i bambini.

I bambini romani, come ci testimoniano Orazio, Marziale e Cicerone,¹¹⁶ praticavano molti giochi specialmente in compagnia degli adulti.

Spesso giocavano al tiro al bersaglio, a moscacieca, con i birilli, si cimentavano nel tiro alla fune mentre le bambine si divertivano con le bambole.

Già a quei tempi erano diffusi i giochi d'imitazione e di confronto che venivano soprattutto utilizzati per insegnare e trasmettere le vicende degli antenati.

Nell'ambito scolastico era ben distinto il tempo per giocare, durante il quale avevano luogo attività per lo più di movimento. Le fonti ci forniscono notizie di giochi e attività praticate nell'Egitto del Medio e Nuovo Impero. Sappiamo che esistevano artigiani che realizzavano bambole di stoffa o giocattoli di legno e pietra.

Il gioco più diffuso era il "Senet" che non aveva soltanto una funzione ludica ma anche un significato religioso. Il termine significa infatti passaggio e si riferiva al cammino compiuto dal defunto dalla vita terrena all'aldilà.

Lo svolgimento di ogni partita simboleggiava, pertanto, questo pericoloso passaggio.

Se guardiamo più avanti nel tempo è possibile ricostruire, attraverso alcune documentazioni,¹¹⁷ l'universo dei giochi in cui si muoveva un bambino del '600.

L'autore del testo, Heroard (un lunghissimo diario manoscritto degli inizi del '600) segue, giorno per giorno, dalla nascita all'età adulta, una vita regale - quella di Luigi XIII re di Francia - di recente se ne dà un'edizione quasi completa, e alla luce di questo *Journal* - documento eccezionale nella storia dell'infanzia- studiosi di varia impostazione propongono interpretazioni diverse dell'età bambina del passato. L'autore scrive un altro testo - edito nel 1609 - che è una *Institutio Principis*, dove egli propone una pedagogia per il Delfino, di cui, con cura meticolosa e accorta empatia,

¹¹⁴Cfr. F. Cambi, G. Staccioli, *Il Gioco in Occidente. Storia, teorie, pratiche*, Armando, Roma, 2007

¹¹⁵Cfr. G. Staccioli, *Il gioco e il giocare*, Carocci, Roma, 1998

¹¹⁶ Cfr. Ibidem

¹¹⁷Cfr. F. Frabboni, R. Maragliano, B. Vertecchi, *Il gioco*, la nuova Italia, Firenze, 1983

viene descrivendo la quotidianità, i luoghi di vita, le figure cui è affidata la socializzazione del piccolo al mestiere di re, le strategie intenzionali e informali messe in atto per questo compito, il curriculum di istruzione, le cure pediatriche, le risposte e i segni peculiari - parole, gesti, scarabocchi, sintomi fisici - del bambino, era il medico di Luigi XIII. Egli ha descritto nel *Journal* le attività ludiche del Delfino di Francia utilizzando due formule: "il joue" e "il se joue".¹¹⁸ La differenza di significato tra queste due espressioni si riferisce al livello dell'uso: la prima di forma attiva riguarda i giochi strutturati con regole convenzionali, mentre la seconda di forma riflessiva si rifà ai giochi d'improvvisazione, cioè quelli che il Delfino inventava.

L'aspetto ludico così come la pratica di alcuni giochi erano disposti in relazione all'età.

Le prime esperienze ludiche manifestano come egli da piccolissimo amasse ascoltare la musica e successivamente cominciò a produrla attivamente. Non a caso il primo giocattolo menzionato dal medico Heroard era il tamburino. Il bambino inoltre giocava con il paleo, con piccole armi, bambole, carrozze e carretti. Il primo gioco con regole fu la pallamaglio.

A sei anni, in seguito all'affinarsi della capacità inventiva, il Delfino si divertiva ad attribuire agli oggetti significati simbolici, a recitare una parte, a comportarsi come se fosse qualcun altro. In pratica costruiva situazioni immaginarie in cui abbandonava la sua personalità e recitava la parte di un altro personaggio.

Ma il gioco dello scambio delle parti, fu abbandonato dopo i sette anni, quando cioè il bambino sembrava aver acquisito la consapevolezza del proprio ruolo. Infatti, per esempio, la simulazione degli esercizi militari così come quella della caccia, cedettero il posto alla reale pratica di queste attività, che insieme allo studio invasero molta parte del tempo prima dedicato al gioco.

Tali esempi, singolari e lampanti, della storia della letteratura dell'infanzia palesano come già a quei tempi fosse basilare e quasi vitale per i bambini impegnare il loro tempo nelle attività ludiche per favorire lo sviluppo della loro personalità. In particolare, l'esempio riportato sopra del Delfino, testimonia l'importanza e soprattutto l'esistenza in quel periodo, dei giochi di ruolo e di finzione in cui il bambino poteva esprimere la sua più assoluta libertà e realizzare i propri sogni.

In tempi decisamente più recenti, prima che l'avvento della tecnologia multimediale facesse il suo ingresso trionfale nell'epoca moderna, si registravano una serie di giochi e attività che i nostri nonni praticavano all'aperto, in tutta naturale spontaneità, creatività e libertà.

Giochi che hanno segnato importanti epoche storiche come quella della guerra e della povertà, in cui alle persone e soprattutto ai bambini era rimasto solo il sorriso sulla bocca e la speranza che arrivassero tempi migliori e sereni. L'affetto, il calore e l'ospitalità che hanno impresso per sempre nelle nostre menti l'immagine di un'epopea vissuta e andata persa, accompagnavano piccoli stralci di vita quotidiana, animati da gioie, risate incontenibili e tanti giochi.

I giochi tradizionali popolari si praticavano all'aria aperta, nelle piazze e nei cortili, erano dei giochi piuttosto semplici ma che richiedevano velocità, destrezza e tanta creatività e fantasia.

La maggior parte dei giochi tradizionali favoriva la socializzazione e lo stare insieme anche per fasce di età differenti.

In sostanza, gli adulti insegnavano le regole dei giochi ai bimbi che le applicavano, mentre i bimbi aguzzavano l'ingegno e imparavano perfino a costruire i giocattoli a partire da semplici materiali reperiti o dagli scarti di falegnameria o in cantina e in cucina.

¹¹⁸ Cfr. AA.VV. Segni d'infanzia. *Crescere come re nel '600*, Franco Angeli, Milano, 1991).

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

Dalle testimonianze orali e scritte¹¹⁹ emergono alcuni interessanti giochi più praticati come per esempio quello detto “a mosca cieca”. Si tratta di un gioco di gruppo solitamente praticato da bambini e diffuso in molti paesi del mondo. Si gioca all’aria aperta o all’interno di una stanza grande e vuota in cui il giocatore scelto a sorte, viene bendato come “una mosca cieca” e deve riuscire a toccare gli altri giocatori che si muovono intorno. Nasce come gioco d’intrattenimento di gruppo già nel Sette e Ottocento.

Dunque i giochi dei nostri nonni erano soprattutto dei giochi che si svolgevano in gruppo come il gioco del “nascondino”, della “palla prigioniera”, il “salto della corda”, il classico gioco con “la palla” e con “la trottola”.

Alcuni giochi venivano spesso costruiti dai bambini, come per esempio, le femminucce che si dedicavano alla realizzazione delle bambole che erano cucite con degli strofinacci, attaccando stoffe e pagliette per fare i capelli e bottoni per gli occhi. Si giocava anche alla cucina costruendo tazzine e altri utensili da cucina per imitare il lavoro delle mamme. I maschi giocavano con i cavalli a dondolo, con la fionda e con la trottola che costruivano da soli.

Molti prediligevano il tradizionale gioco della campana, in cui bisognava lanciare un sasso sul terreno di gioco e saltellando su un piede lo si doveva raccogliere e tornare al punto di partenza fino a completare tutto il percorso. Si trattava di un gioco che richiedeva concentrazione e una buona capacità di coordinazione ed equilibrio

Si giocava anche con sassi, legni, pezzi di vetro e altri materiali, tutti giochi costruiti e quasi mai comprati.

Un tempo, quindi, si giocava sfruttando le abilità inventive, accontentandosi di un bastone ed un sasso. Perciò, ecco allora che i palloni erano ricavati da grossi stracci, mentre le palle dai sassi e le mazze da corde e bastoni.¹²⁰

Da quanto espresso si evince che i giochi tradizionali di un tempo, quelli che erano cioè praticati dai nostri genitori e dai nostri nonni, erano sicuramente contraddistinti da uno spirito collaborativo, creativo e cooperativo, ma anche assolutamente salutare visto che si svolgevano per lo più all’aria aperta e richiedevano una grande abilità inventiva.

4.2 L’esempio della cultura salentina

La nostra cultura salentina offre un vasto repertorio di attività ludiche che si svolgevano prevalentemente in spazi aperti nel rispetto delle tradizioni culturali autoctone.

I giochi di una volta nel Salento¹²¹ erano piuttosto umili e semplici. Si trattava di giochi di strada come correre dietro ad un cerchio, saltare con la corda, giocare con le palline, oppure con la famosa trottola o “a buttuni” .

Alcuni singolari giochi di una volta praticati nel Salento erano:

- **Il girotondo** che consisteva nel formare un cerchio tenendosi per mano e girando intorno, si cantava una allegra canzoncina (giro giro tondo casca il mondo casca la terra tutti giù per terra..) Perdeva chi si sedeva per ultimo. Questo gioco risulta utile anche oggi, per i più piccini perché li aiuta a migliorare le proprie capacità verbali, inoltre rafforza il contatto affettivo grazie alla rima e al ritmo e consente di instaurare un rapporto di comunicazione fatto di sguardi, di tono della voce e ritmo del corpo.

¹¹⁹Cfr. *Come giocavano i nostri nonni* – Istituto Comprensivo Lucca 2, www.iclucca2.gov.it

¹²⁰Cfr. *Così giocavano i nonni -150 anni di..*, www.progettocentocin.altervista.org

¹²¹ Cfr. *Giocchi storici nel Salento*, www.salentoplanet.it

- **La trottola o fitu** era costruita con il legno e aveva una forma di cono alla cui estremità era posizionata una punta di ferro. Si faceva girare a partire da una corda che veniva avvolta intorno ad essa, partendo dalla punta e verso l'alto. Il gioco consisteva nel farla ruotare all'interno di un cerchio dove erano poste per esempio delle noci o caramelle e vinceva chi riusciva a farne uscire quanto più possibile all'esterno del cerchio.
- **La cuccagna** consisteva nel cospargere di grasso detto "siu" un palo, che rendeva scivolosa e difficoltosa la salita. Il gioco richiedeva di arrampicarsi sul palo unto e raggiungere la cima per afferrare i diversi premi appesi. Era un gioco che divertiva molto soprattutto i bambini più grandicelli.
- **Acchiapparello** è sicuramente uno dei giochi più divertenti e praticati che coinvolgeva ieri ed oggi, anche i bambini in età prescolare. Si poteva giocare anche in due, mentre uno scappava l'altro veniva inseguito. Si tratta di un gioco che rafforza le capacità motorie e aiuta i bambini a scaricare le tensioni e a rilassarsi in totale libertà e divertimento.
- **A rubare frutta, fave, piselli** era un gioco divertente che nasceva dall'esigenza dei bambini di un tempo di assaporare le verdi primizie. Ci si organizzava in gruppi per recarsi in campagna a rubare i frutti che la stagione offriva. Questo gioco strano, ci aiuta a riflettere su quanto siano cambiate le abitudini e le tradizioni nei bambini che si riflettono anche sulle consuetudini alimentari di oggi. Le attività ludiche di un tempo, infatti, rispecchiavano le sane e corrette pietanze da tavola che offrivano cibi e frutti genuini apprezzati da tutti, in un contesto non certamente consumistico come quello di oggi.
- **Il telefono** rappresenta un esempio dei giochi simbolici di oggi praticati nei bambini. Si giocava in pratica a fare il telefono e a simulare la telefonata. Ci si procurava uno spago abbastanza lungo dove ad un capo si legava un oggetto cavo, detto scatolo di "buatta" (barattolo vuoto della salsa) e lo si poneva all'orecchio, mentre dall'altra parte del capo, l'emittente parlava in un altro oggetto cavo. In tal modo i suoni viaggiavano lungo lo spago procurando tanto divertimento e creatività.
- **A "tuddhri"** è uno dei giochi locali più famosi che consisteva nel giocare con cinque sassolini trovati per strada. Si cominciava con tutti i sassolini a terra, se ne doveva prendere uno senza toccare gli altri, poi lanciarlo in aria e contemporaneamente prendere un secondo sassolino. Si continuava allo stesso modo fino ad avere in mano se si riusciva, tutti e cinque i sassolini. Questo e tanto altro accadeva un tempo ai nostri genitori e ai nostri nonni quando ancora le case non erano abitate dai vari dispositivi elettronici che hanno conquistato i nostri figli, al punto da allontanarli dalle attività ludiche all'esterno, per poi spingerli a rifugiarsi, invece, nelle quattro mura domestiche davanti ad una luce artificiale.

CONCLUSIONI

Dalla rassegna di quanto esposto e dall'analisi degli strumenti e metodologie presentate in questo lavoro, si evince come il gioco rappresenti un contesto privilegiato per favorire la crescita del bambino, in quanto svolge una funzione strutturante dell'intera personalità.

Al di là dall'essere considerato un'attività puramente di svago che procura al bambino un senso di piacere e benessere psicofisico, il termine gioco nella sua accezione più profonda indica un momento fondamentale che garantisce lo sviluppo e l'armonia delle capacità affettive, sociali, cognitive e motorie del piccolo.

Il lavoro profuso per lunghi anni di studio, di ricerche e attività d'interesse ha lasciato un segno negli animi dei pensatori, toccando di riflesso pedagogisti, psicologi, psicanalisti, ricercatori, insegnanti e genitori. Il risultato ha portato a delle considerazioni unanimi e

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

preziose che ci hanno illuminato sulla strada da percorrere per assicurare lo sviluppo psicofisico e armonioso del bambino, attraverso l'esplorazione dell'universo infantile.

Da quanto studiato emerge che il gioco non debba più essere considerato un mero passatempo, ma risulta essere un lavoro fondamentale attraverso cui il bambino cresce ed alimenta il suo spazio mentale.

Infatti, rappresenta lo strumento per eccellenza che contribuisce ad aiutarlo nella costruzione ed attribuzione di significato del mondo e nel relazionarsi con gli altri.

In particolare, abbiamo appurato come il gioco consenta al bambino di sperimentare ed elaborare attivamente la rappresentazione della realtà esterna e dunque di imparare a conoscere se stesso e il mondo circostante. In tal modo, il piccolo da avvio alle prime forme di autocontrollo, di fiducia nelle proprie capacità e di interazione sociale.

Uno degli aspetti più rilevanti, ampiamente approfondito dai classici della psicologia come Freud e la Klein, per fare un esempio, è stato il considerare il gioco come un'attività liberatoria che permette di assicurare al bambino un equilibrio emotivo, grazie alla possibilità di gestire le ansie, le tensioni, i conflitti e le paure che popolano il suo inconscio.

Per queste ragioni si intuisce che il bambino deve necessariamente essere messo in condizione di sperimentare liberamente le sue emozioni e le sue fantasie, attraverso la tecnica del gioco che offre al piccolo uno scenario particolare fuori dal contesto familiare o scolastico in uno spazio come sosteneva la Kalff "libero e protetto".

Inoltre, è stato ampiamente dimostrato come alcune differenti tecniche di terapia infantile si siano rilevate proficue nell'aiutare i bambini a gestire e risolvere le proprie problematiche e disagi interiori, verso una strada di guarigione e trasformazione.

Pertanto, sia che si trovi immerso all'interno di un setting ludico terapeutico, oppure impegnato in attività grafico-pittoriche, o ancora coinvolto in giochi di ruolo simbolici ed infine sollecitato a rappresentare il proprio vissuto interiore, probabilmente sconosciuto anche a sé stesso, all'interno di un vassoio di sabbia, poco importa, se non il fatto che sia messo nella condizione di farlo in totale e assoluta libertà.

I terapeuti perciò utilizzando il gioco come tecnica nella terapia in età evolutiva, hanno constatato come esso si sia dimostrato particolarmente utile con bambini che soffrivano per esempio, di disturbi internalizzanti e si trovavano a gestire ansia e affettività negativa. Si dimostra, allora, che il gioco e la fantasia che da esso ne deriva, sono un mezzo efficace per la riduzione dell'ansia, nel corso del normale sviluppo del bambino e per far fronte alle paure e ai conflitti, tentando così possibili soluzioni ai problemi.

Tuttavia se il gioco rappresenta una fondamentale finestra da cui osservare il bambino, rispetto a molti aspetti del suo sviluppo, è importante anche osservare il quadro entro il quale si va configurando la comprensione del soggetto.

Il riferimento è al contesto familiare, relazionale e culturale che forgiato la struttura e la personalità del soggetto in formazione.

Infatti, è stato dimostrato come il ruolo, in primis dei genitori, poi degli insegnanti e ancora dei coetanei e di tutte quelle strutture entro le quali il bambino opera e si rapporta nella realtà sociale, rappresentino dei pilastri che lo aiutano a comprendere il significato e l'essenza del mondo.

Per tali motivi, quando si parla di studio ed osservazione del gioco infantile bisogna interpretarlo come quella chiave di lettura che ci consente nella relazione diagnostico-clinica, la comprensione del soggetto nel suo contesto familiare, relazionale e culturale.

Osservare come, con che cosa e con chi gioca il nostro bambino può aiutarci a comprendere quali direttive intraprendere, in termini di:

- Ambienti ludici più stimolanti;
- Stili educativi di comportamento dell'adulto, centrati ovviamente, non sulla direttività e valutatività;
- Modelli di interazione con il bambino mirati all'espressione ed esternazione dei propri sentimenti;
- L'impiego di materiali, tecniche e metodologie che si prestino alle più svariate rappresentazioni ludiche e simboliche del bambino.

Tutto questo è necessario per garantire al bambino la possibilità di giocare meglio e di esteriorizzare le sue fantasie non solo egocentriche e di onnipotenza ma anche e soprattutto di inadeguatezza e sofferenza.

Viviana Lucia De Pascali

Giocare sempre e comunque diviene il modo più naturale per esprimere i propri stati d'animo, cioè se stessi e nello stesso tempo, per individuare possibili soluzioni a conflitti che appaiono insanabili.

Concludo con una frase emblematica che riporta le parole del poeta *Pablo Neruda* perché appaiono le più adatte a completare il percorso di studio da me intrapreso.

“Il bambino che non gioca non è un bambino, ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre il bambino che è dentro di sé “.

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

BIBLIOGRAFIA

- AA. VV., *Le Garzantine Enciclopedia di Puericultura. Il bambino da 0 a 6 anni*, Editore Garzanti Libri, Milano, 2002
- AA. VV., *Segni d'infanzia. Crescere come re nel '600*, Franco Angeli, Milano, 1991
- Agazzi R., *Guida per le educatrici per l'infanzia*, La Scuola, Brescia, 1961
- Aite P., *Il Gioco della Sabbia nella psicologia* di C. G. Jung, "Rivista di psicologia analitica", 20, 273-290
- Aliprandi T., Pati A. M., *L'alba della psicoanalisi infantile*, Milano, Feltrinelli, 1999
- Amman R., *Sandplay: immagini che curano e trasformano. Una vita creativa per lo sviluppo della personalità*, Milano, La biblioteca di Vivarium, 2000
- Axline M. V., *Play Therapy*, trad. it *Play Therapy*-ed. La Meridiana, Bari, 2009
- Bertolini P., Frabboni F., *Verso nuovi orientamenti per la scuola materna*, la Nuova Italia, Firenze, 1989
- Bisogni M. M., *Osservazione e gioco*, Borla, Roma, 1999
- Bondioli A., *Far finta insieme. Condizioni, dinamiche, strategie*, Junior, Bergamo, 1993
- Bondioli A., Mantovani S., *Manuale critico dell'asilo nido*. Franco Angeli, Milano, 1987
- Bonichini S., Axia G., *L'assessment psicologico nella prima infanzia*, Carocci Editore, Roma, 2007
- Bruner J.S., Jolly A., Sylva K., *Il gioco: ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*, Armando Editore, Roma, 1981
- Buhler K., *Displeasure and Pleasure in Relation to Activity. Feelings and Emotions: The Wittenberg Symposium*, Oxford, England, Clark University Press, pp.195, 1999
- Cambi F., Staccioli G., *Il Gioco in Occidente. Storia, teorie, pratiche*, Armando, Roma, 2007
- Cappelletti V., *Introduzione a Freud*, Laterza, Roma-Bari, 2000
- Cera R., *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento, Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco*, pag. 59 Franco Angeli, Milano, 2009
- Claparède E., *L'educazione funzionale* (1930), Giunti-Barbera, Firenze 1952
- Claparède E., *Psicologia del fanciullo e pedagogia sperimentale* (1909), Giunti-Barbera, Firenze, 1955
- Corsano P., *Bambini che amano stare da soli*, McGraw-Hill, Milano, 1999
- Crotti E., Magni A., *Colori, Come l'uso del colore rivela i sentimenti, i desideri, le paure dei bambini*, Edizioni Red, 2003.
- De Rossi M., *Didattica dell'animazione*, Carocci, Roma, 2008
- Fagiani M. B., *Lineamenti di psicopatologia dell'età evolutiva*, Carocci Editore, Roma, 2002
- Finardi F., Frabboni F., Traversi M., Volpi C., *Costruire l'infanzia*, Tecnodid, Napoli, 1990
- Fornaca R. S., *Dalla certezza alla complessità. La pedagogia scientifica nel '900*, Principato, Milano, 1997
- Frabboni F., Maragliano R., Vertecchi B., *Il gioco*, La Nuova Italia, Firenze, 1983
- Freud A., *Normality and pathology in childhood: assessment of development*, New York, International Universities Press, 1965

- Freud S., *Analisi della fobia di un bambino di cinque anni, (Caso clinico del piccolo Hans)* (1908), in "Opere", Bollati Boringhieri, Torino, 1976, vol. 5
- Froebel F. *I giardini d'infanzia*, Trevisani, Milano, 1988
- Garvey C., *Play*. Cambridge, Harvard University Press, 1977
- Jung C. G., *Il problema dell'inconscio nella psicologia moderna*. Einaudi, Torino, 1959, pag. 81
- Jung C. G., *Psicologia e Alchimia*, Torino, Boringhieri, 2007
- Kalff D. M., *Il Gioco della Sabbia e la sua azione terapeutica sulla psiche*, Edizioni OS, Firenze, 1974
- Kaplan R., Kaplan S. (1989), *The Experience of Nature: A Psychological Perspective*, New York, Cambridge university Press
- Kellogg, R., *Analisi dell'arte infantile. Una fondamentale ricerca sugli scarabocchi e i disegni dei bambini dai due agli otto anni*, Emme , Milano, 1979
- Kernberg P.F., *Il gioco in psicoterapia*, Atti del Convegno, 12.10.1996, Milano
- Klein M., "Personification in the play of children", *The International Journal of Psychoanalysis*, 10, pp. 193-204
- Klein M., *La psicoanalisi dei bambini*, G. Martinelli, Firenze, 1988, pag.226
- Klein M., *La psicoanalisi dei bambini*, p. 138, G. Martinelli, Firenze, 1989
- Klein M., *La Tecnica psicoanalitica del gioco: sua storia e suo significato*, (Da un saggio letto alla Royal Medico-Psychological Association il 12 febbraio 1953), in "Fantasmi, gioco e società", a cura di Franco Fornari, Ed. Il saggiaiore, Firenze, 1976
- Klein M., *Principi psicologici dell'analisi infantile*, in *Scritti*, pag.156, Boringhieri, Torino, 1978
- La Banca M., *101 giochi intelligenti e creativi da fare con il tuo bambino, Da 0 a 5 anni*, Newton Compton Editori, Roma 2011
- Landreht G., *Play therapy: The art of the relationship* (2nd ed.), New York: Brunner Routledge, 2002
- Lowenfeld M., *The World Picture of the children*, Br. J. of Med Psych., vol. XVIII, 1939-1941
- Luquet G. H., *Le dessin enfantin*, Neuchatel, Delachaux et Niestlè, Neuchatel, 1927
- Mazzeschi C., Salcuni S., Di Riso D., Chessa D., Delvecchio E., Lis A., Russ S., *E tu giochi?, La valutazione del gioco simbolico in età evolutiva: L'Affect in Play Scale*, FrancoAngeli, Milano, 2016.
- Montecchi F., Navone A., *Dora Kalff e il gioco della sabbia*, in C Trombetta (a cura di), *Psicologia analitica contemporanea*, Milano, Bompiani, 1990, pp. 391-416
- Neumann E., *La personalità nascente del bambino. Struttura e dinamiche*, Como, Red, 1991
- Oliverio Ferraris A., *Il significato del disegno infantile*, Bollati Boringhieri, 1974
- Paparella N., *Sviluppo del bambino e crescita della persona*, Editrice La Scuola, Brescia 1984
- Piaget J., *Giudizio e ragionamento nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze, 1958
- Piaget J., *Il linguaggio e il pensiero nel bambino*, (1949), Editori Riuniti, Roma, 1974
- Piaget J., *La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione*, la Nuova Italia, Firenze, 1972
- Piaget J., *Lo sviluppo mentale del bambino e altri studi di psicologia*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2000

Gioco infantile, diagnostica, psicopedagogia

Piaget J., *Psicologia dell'intelligenza*. Trad. it. Editrice Universitaria, Firenze, 1952

Quaglia R., Prino L. E., Sclavo E., *Il gioco nella didattica, Un approccio ludico per la scuola dell'infanzia e primaria*, Erickson, Gardolo (TN), 2009

Quaglia R., Saglione G., *Il disegno infantile: Nuove linee interpretative*, Firenze, Giunti Barbera, 1976

Romanini M. T., *Costruirsi persona*, Milano, La vita Felice (per la collana Controcanto), 1999

Rubin K.H., Fein G., Vandenberg B., *Play*. In P.H.Mussen *Handbook of child psychology. Vol.4: Socialization, personality, social development*, New York, Wiley, 1983

Sausse S. K., *Dalla parte del bambino re*, Fabbri Editore, 2007

Schaefer C. E., *"The Therapeutic Powers of Play"*, Northvale NJ, Jason Aronson, 1993

Staccioli G., *Il gioco e il giocare*, Carocci, Roma, 1998

Stern D., *Le prime relazioni sociali: Il bambino e la madre*, (1977), Roma, Armando, 1979

Turner B. A., *Manuale di Terapia del Gioco della Sabbia*, Edizioni del Faro, Trento, 2015

Vianello R., *Psicologia dello sviluppo*, Edizioni Junior, pag. 208, 209

Vygotskij L. S., *"Il ruolo del gioco nello sviluppo"*. In L. S. Vygotskij , *Il processo cognitivo*, Torino, Bollati Boringhieri, 1987

Vygotskij L. S., *Pensiero e linguaggio*, Laterza, Roma, 1992

Wallon H., *L'origine del carattere del bambino* (1949), p. 301, Editori Riuniti, Roma, 1974

Widlöcher D., *L'interpretation des dessins d'enfants*, Bruxelles, Charles Dessart, 1965

Winnicott D. W., *Gioco e realtà*, Roma, Armando, 1974

Winnicott D. W., *Sviluppo affettivo e ambiente* (1965), Armando, Roma 1970

SITOGRAFIA

www.benessesre4u.it

www.europa.uniroma3.it

www.lclucca2.gov.it

www.progettocentocin.altervista.org

www.psicologiitalia.it

www.salentoplanet.it

www.treccani.it

www.psychomedia.it