IL GIOCO NELL'INFANZIA

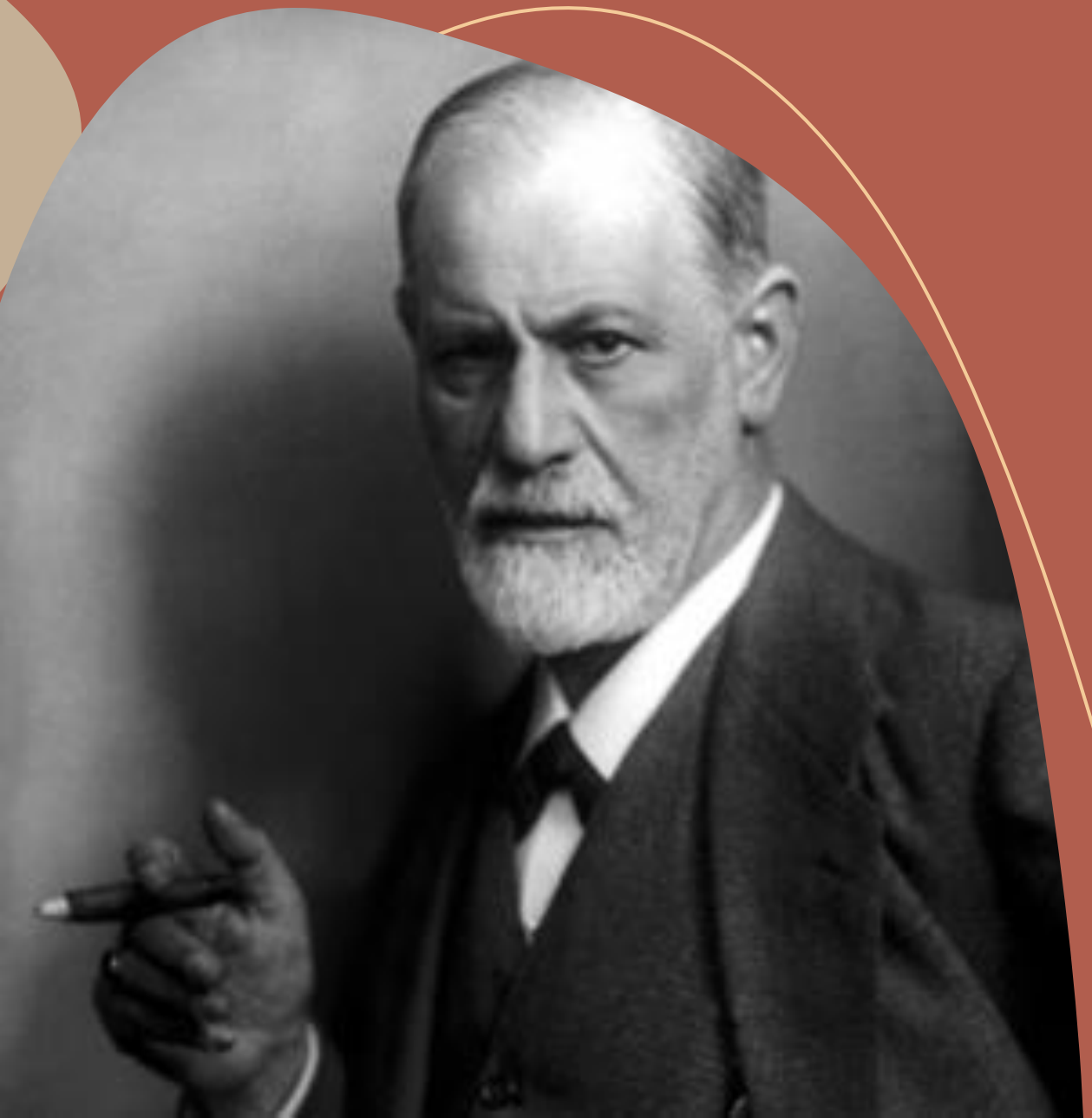
Prof.ssa Del Savio Sonia

CHE COS'È IL GIOCO NELL'INFANZIA?

Il gioco è un'**attività** da cui l'essere umano dovrebbe **trarre il piacere**, inteso come **nutrimento** di cui ha bisogno **per vivere**. Senza il gioco la vita si appiattisce in uno stato depressivo, di sofferenza stagnante, di morte. Tutti gli esseri viventi hanno bisogno di giocare e di concedersi il godimento che deriva dal dedicare un tempo e uno spazio alla **gratificazione** dei **bisogni**, dei **desideri e** delle **funzioni dell'Io** e **del Sé corporeo**.

UNO SGUARDO RETROSPETTIVO

- **Platone** esprime un'idea ben precisa sul gioco: *"E' naturale che l'anima del fanciullo abbia bisogno di gioco. I fanciulli sono per natura portati ad inventare giochi, e basta che si ritrovino insieme, perché il più delle volte ne scoprano uno".*
- Nel pensiero di **Aristotele** i giochi devono essere imitazioni delle successive occupazioni lavorative, infatti, nella sua concezione, il bambino deve essere addestrato a raggiungere la perfezione propria dell'adulto. Ancor oggi illustri pensatori condividono questa posizione e ritengono che i bambini ancora molto piccoli dovrebbero esercitarsi attraverso il gioco a **sviluppare al massimo le loro potenzialità**, quindi vanno stimolati a fare attività utili per lo **sviluppo intellettivo**. Questo, però, significa togliere al gioco la **spontaneità** di cui il **bambino** ha assolutamente **bisogno**.
- Nel periodo medioevale **Tommaso D'Aquino**, pur essendo autore di opere fondamentali dell'ortodossia cattolica, faceva affermazioni trasgressive, definendo ad esempio il gioco in modo diverso dalla chiesa, per la quale doveva essere sempre finalizzato. Egli dice: *"Il divertimento certo non è ordinato ad un fine estrinseco, è ordinato al bene di chi si diverte, in quanto è cosa piacevole e riposante".*



IL GIOCO PER FREUD

Le teorie di Freud sono a fondamento del pensiero psicoanalitico sul gioco.
Principalmente lo ha considerato come:

- ✓ espressione del mondo inconscio del bambino;
- ✓ veicolo di scarico e di canalizzazione delle tensioni;
- ✓ mezzo, di cui il bambino dispone, per superare e gestire l'ansia e prendersi una sorta di rivincita sulle frustrazioni.

REALTÀ E FANTASIA CONFINANO

Freud, in "Al di là del principio di piacere" (1920) descrive il comportamento di suo nipote Ernst di 18 mesi durante una fase di gioco. Da questa osservazione trae una serie di riflessioni estremamente importanti, come: *"Nel gioco del bambino realtà e fantasia confinano fra di loro, fino quasi a sovrapporsi"*. Quindi, è molto facile che, nell'attività ludica**, il bambino crei un suo mondo, su cui proietta le proprie realtà interiori**, perché realtà e fantasia confinano.

"Va sottolineato che comunque il bambino sano, anche quando è molto coinvolto dal gioco, non dimentica la realtà esterna, non si perde nel gioco".

Gioco del rocchetto: veniva lanciato oltre la sponda del letto, facendolo scomparire; successivamente, tirandolo a sé, il rocchetto ricompariva, accompagnato da espressioni di appagamento e felicità da parte dell'infante.

Questo è un altro elemento utile per chi lavora con i bambini, dato che rappresenta una discriminante fondamentale (ovviamente parlando di bambini oltre i tre anni) per capire se il bambino sta esprimendo uno stato di salute mentale o sta mettendo in gioco qualche forma di sofferenza, per cui si può perdere nel gioco. Riguarda anche un aspetto relativo al modo di giocare con il bambino.

ALCUNI PUNTI IMPORTANTI

Freud individua alcune caratteristiche del gioco infantile.

1) **Si basa sul principio del piacere**.
   - **Il bambino più è piccolo più cerca il piacere**. Si può trovare conferma di questo nei giochi autoerotici dell'infante, che gioca con il capezzolo della mamma, con le dita in bocca, toccando oggetti morbidi. Egli in tal modo ricerca il piacere fine a se stesso.
2) Il bambino **promuove**, attraverso il gioco, l'**imitazione** di quanto conosce della vita degli adulti.
   - E. Gaddini, a tal proposito, ha scritto un importante saggio, "Imitare per essere", nel quale dice che il bambino, attraverso l'imitazione dell'adulto, si integra e si definisce. Questo avviene soprattutto se è sperimentato in un contesto ludico.
3) Consente la **trasformazione** della **posizione passiva** nella quale Freud vede il bambino, **in posizione attiva.**
   - Questa concezione è oggi superata: **il bambino, fin dalla nascita, è attivo**, **capace di** attivare, stimolare**, mantenere nel tempo la relazione con l'oggetto materno**. Il primo movimento che fa un neonato è di ricerca del contatto visivo, cerca gli occhi della mamma anche se non mette a fuoco. Quindi non è passivo come credeva Freud, ma è attivo e **interviene nella relazione**, iniziando fin dai primi giorni, a giocare col capezzolo della mamma. La Klein afferma: *"Mi sono sorpresa a scoprire bambini di tre mesi a giocare col capezzolo della mamma"*. Oggi possiamo dire che iniziano ancora più precocemente, anche perché la sensazione di questo oggetto morbido in bocca è piacevole e rilassa il bambino.

ALTRI PUNTI IMPORTANTI

4) Permette di tenere sotto controllo le esperienze traumatiche.

- Freud osservando il proprio nipotino, che gioca col rocchetto, ha un'intuizione clinica fondamentale: scopre che il gioco permette di tenere sotto controllo **le piccole o grandi frustrazioni che il bambino riceve**, di provenienza interna o esterna. Se il bambino ha fame e non arriva subito il capezzolo, attiva tutta una serie di **modalità autoconsolatorie**: ciucciarsi il dito, poggiare la testa sulla spalla, rannicchiarsi ed ecc. Sono tutte attività che cominciano molto presto e hanno una **funzione di gestione delle esperienze frustranti**. Ogni bambino fa esperienza di **frustrazioni minime** che **sono necessarie**, nel senso che la condizione di non soddisfazione immediata del bisogno suscita l'evocazione delle sensazioni provate nel momento del soddisfacimento e questo è il **primo movimento dal corporeo al mentale.**

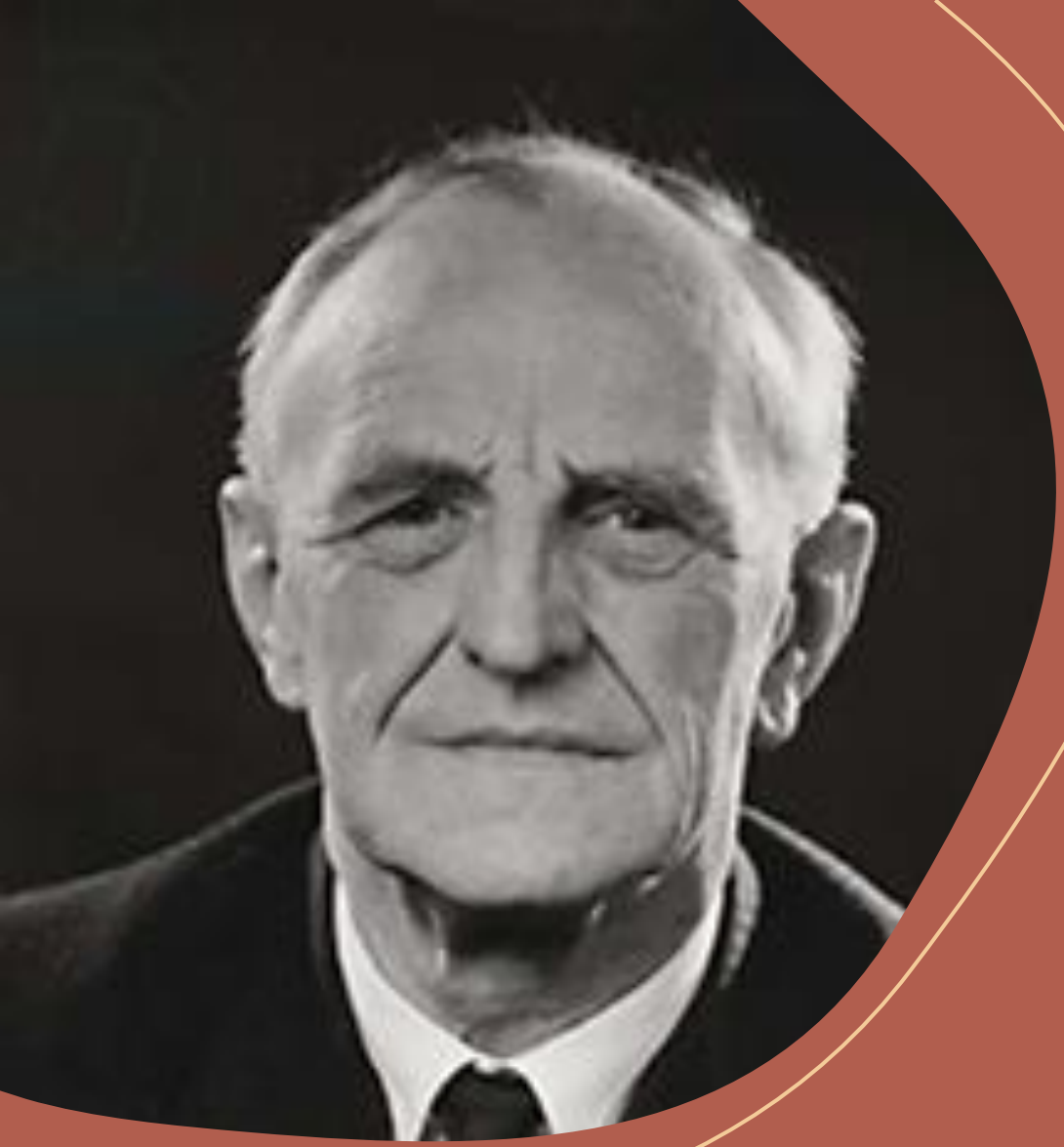
5) Serve a soddisfare una pulsione a ripetere.

- I giochi dei bambini si caratterizzano per essere continuamente ripetitivi. Ciò avviene anche negli adulti, si pensi, ad esempio, ai giochi con le carte o agli scacchi. C'è una **continua ripetizione**, anche ossessiva, **di gesti e di situazioni**, soprattutto nei giochi con regole, **che consente di sperimentare la pulsione libidica e aggressiva in condizioni di sicurezza**. Muoversi in un contesto che ha delle regole permette di canalizzare e di governare il mondo pulsionale, così da proteggersi dall'angoscia di morte.

PROSPETTIVA DELLA PSICOTERAPIA INFANTILE

Nella psicoterapia infantile, il bambino chiede di giocare e coinvolge l'adulto nella sua attività ludica. In tale ambito il coinvolgimento va accettato, eccetto quando si presentano tre situazioni:

1. Quando il bambino invita a giocare in modo da coinvolgere a tal punto l'adulto, che egli stesso si perde nel gioco, perdendo il controllo e il contatto con la realtà. Questo capita se il bambino ha un disturbo di personalità o una grande sofferenza.
2. Quando il bambino erotizza il gioco e nel rapporto tocca e vorrebbe esplorare il corpo della persona che è con lui→anche questo non va accettato.
3. Quando il gioco è tale per cui il terapeuta perde la gestione di quello che sta accadendo e si coinvolge fino a perdere non soltanto l'esame di realtà, ma i riferimenti mentali.



IL GIOCO PER WINNICOTT

Winnicott (più di tutti) individua nel bisogno di giocare una serie di motivazioni utili nel lavoro con i bambini. Serve per:

1. **Soddisfare il bisogno del piacere**, senza il quale, come abbiamo già detto, la vita si appiattisce e si avvicina alla stasi della morte.
2. **Dare sfogo alla propria aggressività in un ambiente noto e favorevole**, che non reagisce con odio o violenza, ma accetta e tollera.

EMOZIONI, PERSONALITÀ E CONFINI

3. Padroneggiare l'ansia e l'angoscia, cioè per gestirle e canalizzarle in un'attività utile. Basti pensare ai giochi di movimento e a quanto sia utile, in questo senso, camminare, correre, andare in bicicletta ed ecc..

4. Favorire il processo di integrazione della personalità, mettendo nello scambio con l'altro, la realtà interiore di ciascuno.

5. Esprimere la realtà interiore, per definire i confini del proprio corpo e di quello dell'altro. Perciò il gioco aiuta a raggiungere un controllo su di esso. Ad esempio, i giochi di contatto e di confronto fisico, che i bambini fanno dopo i tre anni, servono a stabilire una posizione di ruolo, in cui ognuno stabilisce qual è il limite (proprio corpo e dell'altro), entro cui potersi muovere.

ESPERIENZA CREATIVA E RICREATIVA

6. Sviluppare le funzioni dell'Io, in particolare l'attività creativa. Scrive Winnicott: *"E' soltanto mentre gioca che il bambino o l'individuo adulto è in grado di essere creativo e di far uso dell'intera personalità ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre la parte più profonda di sé, il proprio Sé corporeo. Sulla base del gioco viene costruita l'intera esistenza dell'uomo, come esperienza di Sé".*

Ogni gesto ludico è **un'esperienza creativa e ricreativa di Sé**. Il bambino molto disturbato, in terapia, fa lo stesso gioco per anni, questo non è mai uguale a sé stesso, qualcosa cambia, come se rigenerasse l'esperienza. Quindi, nel gioco patologico, la creatività è congelata, ma la ricreazione di sé resta intatta ed è per questo che il terapeuta accetta, anche per lungo tempo, che il bambino ripeta sempre lo stesso.

DISTANZA DA REALTÀ E PULSIONE

7. **Consentire** al bambino di **distanziarsi dalla realtà**, dal mondo **pulsionale** e **superegoico**. Il gioco creativo è trasgressivo, produce sempre la rottura di un equilibrio raggiunto. Non è mai uguale a se stesso, ma sorprende. L'intero percorso evolutivo, durante il quale il gioco si differenzia e cambia, comporta la trasgressione, che è una risposta di vitalità e di ricreazione di sé, senza la quale non ci sarebbe crescita. Per esempio, il bambino usa le bugie per separarsi e differenziarsi, ne ha bisogno perché è una trasgressione ad una delle norme del Super Io. Nel momento in cui ne dice una protegge una parte di sé, compiendo un movimento verso l'autonomia. Un movimento sano se la bugia non è presa come sistema di relazione.

CRESCITA E RAPPRESENTAZIONE DEL MONDO INTERNO

7. Aiutare a crescere, essendo un'esperienza vitale. Winnicott dice: *"Con il gioco il bambino è capace, se circondato da un* ***ambiente*** *favorevole* ***e stabile*** *(*l'ambiente familiare, relazionale, scolastico dovrebbe essere tale) *di sviluppare il suo personale stile di vita, di diventare un essere umano completo, amato e accettato per quello che è".*
   In questi casi il bambino si mette in gioco e non si racchiude in nicchie più o meno patologiche. Nel lavoro con i bambini, affinché il gioco sia utile, sia terapeutico, è necessario che sia goduto da chi gioca col bambino.
8. Comunicare, presentare e rappresentare il mondo interno. Anche nel disegnare ciò avviene, ma affinché si verifichi, è necessario che sia un gioco. Infatti, tramite il giocare il bambino riproduce tensioni presenti nel mondo interno, per elaborarle e modularle attraverso la loro presentazione drammatizzata.

QUINDI, COSA FAVORISCE IL GIOCO?

- L'**acquisizione del senso del tempo e dello spazio**, basi costitutive su cui l'Io individuale è organizzato→il bambino esplora l'ambiente acquisendo la dimensione spaziale e, attraverso la modulazione del gioco nel tempo, il bambino acquisisce il ritmo fisiologico, in cui le emozioni possono essere scandite e condivise nell'ambiente relazionale;
- La **conoscenza del corpo**. Partendo dai giochi autoerotici iniziali, il bambino conosce il proprio corpo e quello della madre, ne rafforza la consistenza. Il corpo diventa sempre di più l'ambito attraverso cui il bambino racconta se stesso e la propria storia.
- L'**immaginazione** e libera l'**attività creativa**.
- Il **confronto con gli altri** (pensiamo ai giochi di esibizione e di competizione) e il mantenimento del **contatto tra il mondo interno e il mondo esterno**.

…IN PIÙ…

- ✓ Consente al bambino di controllare e coordinare i movimenti, attraverso cui può **modulare gli stati emotivi.**
- ✓ Aiuta lo **sviluppo dell'intelligenza**, dato che implica tutte le caratteristiche di quest'ultima=
  - ★ Esplorazione
  - ★ Conoscenza
  - ★ Evocazione di esperienze fatte
  - ★ Capacità d'indagine e di ricerca
  - ★ Trasgressione
  - ★ Riflessione
  - ★ Curiosità
  - ★ Prontezza di riflessi
- ✓ Permette di **assimilare modelli comportamentali adulti** attraverso l'imitazione.
- ✓ Allevia le tensioni, **per gestire e controllare le frustrazioni e gli eventi dolorosi→ per elaborare l'ansia**.

IL GIOCO NEI PRIMI ANNI DI VITA

Verso la fine del **primo anno di vita** il gioco è un'attività che può essere sperimentata, oltre che nel proprio mondo interno, anche nella realtà. L'acquisizione della **posizione eretta** è un traguardo fondamentale verso la capacità di gestire il mondo emotivo-pulsionale e di **mettersi in relazione**. Giochi preferiti in questa fase=

- gli oggetti vengono messi uno accanto all'altro o dentro e fuori da un contenitore, che viene riempito e svuotato;
- si cominciano a fare le torri e le costruzioni→hanno uno specifico riferimento allo stare in piedi;
- giochi di imitazione;
- giochi legati al rumore o al lancio degli oggetti, **affinché gli adulti li riprendano**. →Battere gli oggetti e fare rumore significa **evocare situazioni traumatiche per imparare a gestirle**. Di solito il bambino urla e fa rumore quando è arrabbiato, con una ripetizione cadenzata, evocando un'esperienza che lo spaventa, anche per rendersi conto che può **provocar**la **senza esserne distrutto.**

★ Il gioco acquista valenza contenitiva, rassicurante e costruttiva. ★

FASI SUCCESSIVE

- Nel **secondo anno di età** inizia a svilupparsi la dimensione parallela del giocare, in cui ogni bambino si intrattiene con gli altri, utilizzando, però, i propri giocattoli. Questa fase dei giochi paralleli è il **preludio** all'attività **di socializzazione** del gioco e con il gioco. In questo momento, di solito, i bambini **vengono fatti giocare**.
- Fino a **tre anni** il gioco dovrebbe essere libero in quanto è fine a se stesso. Inoltre, l'ambiente dovrebbe offrire la **possibilità di accedervi liberamente**, per permettere una **crescita fisica, psichica e sociale**.
- L'età del gioco con regole inizia dai **cinque/sei anni**, in cui la regola acquista la funzione di proteggere il bambino stesso e il gioco va verso il **raggiungimento di un obiettivo** di cui è in grado di godere.

P.S.: La caratteristica principale dei giochi proposti all'asilo nido è mirare all'attivazione delle funzioni dell'Io, mentre manca il piacere di essere insieme e il godimento del gioco. Il nido non dovrebbe essere considerato come una scuola, non lo è ancora (semmai comincia ad esserlo verso i tre anni).

RISPETTO DEGLI STADI EMOZIONALI

Se l'educatore/educatrice propone un gioco e si rende conto che non ha attecchito, non deve passare immediatamente a proporre un altro gioco, perché così non rispetterebbe i tempi e i ritmi dei processi emozionali.

Il bambino più è piccolo, più sperimenta tutto attraverso stati emozionali che devono essere rispettati.

Vivendo tutto a livello emozionale, una repentina proposta di fare altro necessita dell'**attivazione di un nuovo processo emozionale**.

Allora **bisogna mediare il passaggio, dando un ritmo,** in modo tale che il bambino possa accedere ad un'altra esperienza.

La mediazione può essere fatta **attraverso un elemento fantasmatico che prepara gradualmente** ad un nuovo contesto emozionale.

L'IMPORTANZA DELLA MEDIAZIONE

★ La **mediazione serve affinché il bambino non paghi un costo emozionale troppo elevato.** ★

Es. Inserimento nel contesto scolastico: deve essere graduale e **favorire l'adattamento** ≠ un passaggio brusco si traduce in una **violenza sul versante emotivo**.

Se il bambino si ribella, piange e urla, non è perché va a scuola, ma perché **passa da un contesto conosciuto, familiare e rassicurante, ad un altro che è estraneo.**

IL RAPPORTO CON L'ACQUA

- **Rapporto con un mondo emozionale magmatico e invadente**. Esattamente come l'acqua quando esce dal contenitore: invade tutto. L'acqua pertanto **attiva il mondo emotivo del bambino**, il quale può esserne attratto o spaventato. Inoltre, è un **elemento vitale**, che **attira e seduce** come la mamma. Ovviamente sono presenti anche i fantasmi della relazione primaria→ se il bambino entra in contatto loro, ossia se l'acqua è **vissuta come un elemento che soffoca** ed è pericoloso, allora ne sarà terrorizzato.
- Tutto **dipende da** quali **vissuti emozionali** quest'incontro rievoca, dalle **esperienze fatte e interiorizzate.**
- Il gioco del **bagnetto**, quando è imposto in funzione dell'igiene, diventa persecutorio. I bambini soffrono tantissimo, si ribellano, mentre dovrebbe essere un'esperienza che restituisce una sensazione di avvolgimento e di carezza.

Comparsa= età del nido

LE COSTRUZIONI

Costruire, smontare, svuotare e riempire sono azioni importanti che permettono di sperimentare l'**onnipotenza nella gestione di sé** e i **limiti imposti dalla realtà** concreta. La torre, edificata e distrutta, **rappresenta** la **strutturazione dell'Io** e si colloca tra l'immaginario e il reale, tra il dentro e il fuori.

- Un bambino sano riesce ad integrare, più o meno facilmente, le parti rotte. **Nella patologia** può accadere che il bambino faccia molta fatica a costruire una torre e che ad un certo punto si spezzi. Egli ha, allora, reazioni d'ansia o di angoscia vera e propria, perché **è come se andasse in frantumi** ciò che la torre rappresenta per lui: **il suo Io**. **Non riesce a rimettere insieme i pezzi**, ci riprova ma non trova mai il verso giusto→**esperienza (psichicamente) dolorosa**.

COSA FARE?

Aiutarlo nella ricostruzione non serve. Bisogna:

1. **accettare che** il bambino **possa essere in ansia** per un po' di tempo;
2. **tollerare** (dentro di sé) **che pianga**;
3. **rispettare la sua sofferenza** senza intervenire subito;
4. **avvicinarsi** e dopo una pausa di due/tre minuti (che per il bambino è un tempo lunghissimo) si può intervenire per **consolarlo**.

Come? La prima cosa è stabilire un **contatto fisico**: prendendolo in braccio, facendogli una carezza, incoraggiandolo a provare a ricostruire. Quel contatto recupera una dimensione che ha **a che fare con la fiducia di base**, quindi **lo rassicura**. →Se continua a piangere, di solito, lo fa per ottenere vantaggi secondari, come un prolungamento dell'abbraccio, delle coccole. Poi?

- ✓ **Deve essere il bambino a provare a ricostruire→ se lo fa l'adulto** al suo posto **gli trasmette il messaggio che non può riuscirci**. Come nel caso in cui i genitori fanno i compiti ai figli: si sostituiscono, con l'esito di **non far acquisire** loro **la capacità di andare avanti da soli**.

- ✓ Il passaggio dal gioco al lavoro è naturale se avviene in un contesto in cui il bambino si sperimenta attraverso il gioco, recuperando il suo bisogno di giocare, non rinforzando le funzioni egoiche richieste dalla nostra cultura.

LE ORIGINI DELLA FIDUCIA DI BASE

- Nella relazione madre-bambino la possibilità del **godimento reciproco nel gioco fa nascere e alimenta la fiducia di base e la qualità che essa assume**. In seguito, quando i bambini si allontanano progressivamente dalla madre, questa fiducia **diventa un sostegno all'autostima**.
- Se il gioco che il bambino fa con il capezzolo, si carica di una **qualità negativa**, la fiducia di base si colora **di ansia** e non di serena stabilità.
  Esempio: una donna lasciata sola (condizione frequente nella nostra società) che si trova di fronte ad un bambino che perde peso (evento fisiologico dopo la nascita) e che oltretutto si addormenta al seno smettendo di mangiare, può iniziare a fare delle fantasie di perdita e di inadeguatezza, tali da renderla ansiosa e spaventata.
- La **qualità** della fiducia di base, che si instaura nell'abbraccio, **è data da ciò che passa nel contatto con il corpo materno**. La possibilità di giocare liberamente in un contesto -direbbe Winnicott- facilitante e stabile rende l'esperienza della fiducia di base costruttiva, utile, positiva.

★ L'oggetto materno diventa un oggetto interno positivo.★

GIOCO=AMBITO DI GODIMENTO RECIPROCO

- Rispetto all'immagine materna positiva, il riferimento è a quelle **parti dell'esperienza di sé che la madre ha investito col suo desiderio**. Parti che sostengono, da dentro, il bambino. Sono le parti di sé in cui l'individuo trova il desiderio della propria madre. Ci sono aspetti che la madre desidera di più e che investe con le sue energie→quelle parti diventeranno fondamentali nella crescita del bambino=la **base costitutiva della fiducia basilare**.
- È proprio attraverso il gioco che la mamma entra in relazione profonda col suo bambino e le parti godute diventeranno **parti materne che ognuno ritrova dentro di sé, come elementi stabili del suo esistere.** Ovviamente, anche le parti che la madre ha rifiutato appartengono al bambino, ma siccome sono parti private e deprivate, saranno protette dal sistema difensivo di cui egli dispone. Sono, quindi, difficili da incontrare direttamente. Si possono incontrare nelle scelte lavorative o di coppia, oppure non si incontrano perché troppo sofferenti e rimangono incistate in nuclei difensivi, che si potrebbero rompere in seguito a esperienze negative, producendo angoscia fino all'organizzazione di una vera e propria psicopatologia.

✓ Il gioco è l'ambito del godimento reciproco madre-bambino. Ciò che non è goduto dalla coppia ostacola i processi di crescita.

LO SVILUPPO DELL'IDENTITÀ...

★ Identità=l'insieme di caratteristiche e aspetti del sé che rendono l'individuo unico e diverso dall'altro. Muta con la crescita e risente dei cambiamenti sociali. ★

- 30 mesi → una tappa fondamentale è quella che si attraversa intorno ai 2 anni in cui il bambino **oppone il proprio io a quello degli altri** e questo gli consente di **differenziarsi**.
  *«Intorno ai 2 anni il bambino comincia a dire **NO!** alla madre mostrando di far valere la propria volontà. Ciò denota il distacco, la definitiva separazione identitaria del figlio dalla madre, la quale, da ora in avanti, verrà identificata dal bambino come persona certamente importante dal punto di vista affettivo, ma comunque diversa da lui.»* (Renè Spritz)
- 36 mesi → tra i 2 e i 3 anni il bambino acquisisce un **senso di autonomia**: il piccolo comincia a camminare, a parlare, a controllare gli sfinteri ed ha una certa consapevolezza di sé, cioè tende a **scoprire di essere padrone del proprio comportamento**. Ma sperimenta anche l'insuccesso e pone in dubbio le proprie capacità, percependo **sentimenti di vergogna**. Se il bambino è aiutato dai genitori con affetto, comprensione e dedizione in risposta alle sue richieste, riuscirà a superare questa fase in maniera positiva.

…LO SVILUPPO DEL SÈ

- 4/5 anni → il bambino impara a **socializzare**, a pazientare, a **gestire sconfitte e frustrazioni**, il confronto con gli altri, il **rispetto delle regole** e la cooperazione. È proprio attraverso il gioco che impara a **saper stare nel gruppo**, a **fare propri determinati codici comportamentali** e a sperimentare **nuovi ruoli sociali**. Tutto ciò che Erikson definisce iniziativa.
  Gioco visto come sperimentazione del proprio sé identitario.
- 6 anni → in questa fase, con il passaggio dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria, l'infante si confronta in maniera più diretta con i coetanei, che diventano un po' il suo metro di paragone e spesso è proprio il **confronto** e la **sana competizione** con essi che lo stimola nella **costruzione della stima di sé**. Si tratta di uno stadio in cui il bambino comincia a confrontarsi con **tipologie di educazione** formale, scolastica ed istituzionale, trovandosi costantemente **esposto alle proprie reazioni emotive**. È un momento piuttosto delicato, poiché la sicurezza e la padronanza delle proprie capacità operative costituiranno la premessa per il futuro sviluppo delle proprie competenze e della propria personalità.

LE FASI EVOLUTIVE DEL GIOCO

Nel periodo che va dall'infanzia all'adolescenza, **Anna Freud** colloca il gioco in un processo evolutivo che va:

- **dal** rapporto con il **corpo al giocattolo**
- **dal** rapporto con il **giocattolo al lavoro**

} ossia passaggio dal principio del piacere al principio di realtà.

→ Ne individua sei fasi.

1. GIOCHI AUTOEROTICI

Si parla di **autoerotismo** come di un'**attività che produce piacere**, svolta **sul proprio corpo e su quello della madre**, coinvolgendo la bocca, la vista, l'intera superficie corporea. Il gioco si svolge sul corpo del bambino e della madre senza distinzione.

Il primo movimento sul proprio corpo e nel proprio corpo è di godimento di sé (anche quando tocca il corpo della madre).

- In questa fase **Winnicott** considera la **manipolazione** *(handling)* come l'esperienza fondamentale del gioco che porta all'**insediamento della psiche materna sul corpo dell'infante**. L'adulto, che manipola il corpo del bambino, mette dentro di lui la propria realtà psichica, le **proprie emozioni** e il **modo di percepirsi**. Questo è alla base della psicosomatica e dei disturbi psicosomatici.
  - ✓ Egli dice che il bambino ha **l'illusione magica di essere lui a creare il seno della madre**.

2. GIOCHI SU OGGETTI TRANSIZIONALI

Il bambino inizia a spostare il suo interesse su **oggetti morbidi e caldi**, che sono i suoi primi giocattoli esterni e che hanno **proprietà simili a** quelle del **corpo della madre**.
E' fondamentale il modo con cui questi oggetti vengono presentati e che uso ne fa il bimbo, rispetto alle possibilità di godimento.

Winnicott (1953) li chiama **oggetti transizionali**

Passaggio importante→ la **libido da narcisistica diventa oggettuale**= alcune **parti** della libido vengono **cedute** all'oggetto che viene individuato e goduto come tale→ per questo deve avere caratteristiche libidiche: calore, morbidezza, colore…

Il bambino comincia a vedere la **realtà esterna**, che sperimenta come parte di sé, **investendo sia su di sé che su di essa**.

3. RICERCA

Quindi il bimbo ricerca attivamente i giocattoli che generalmente sono soffici, teneri.
Es. l'orsaccchiotto.
La ricerca dell'oggetto si colora di **ambivalenza**: i giochi sono **investiti di amore e di odio**; vezzeggiati, coccolati, protetti e poi maltrattati, morsicati, strappati.
Questo agito ambivalente **caratterizzerà**, in seguito, **ogni rapporto** con qualunque oggetto.

Se questa esperienza è **consentita, protetta** ed agevolata, sarà **priva di angoscia** e di sensi di colpa.

4. ATTIVITÀ DELL'IO

L'attività dell'Io scende in campo nel 5°/6° mese di vita. Anna Freud dice che i giocattoli morbidi perdono progressivamente importanza a vantaggio di quelli che attivano le **funzioni dell'Io**, **esprimendo le fantasie** sottostanti che sono il prodotto delle sensazioni sperimentate attraverso il gioco. Sono fantasie innescate dalle esperienze emozionali.

- Si trattano di giochi come: **riempire-svuotare, aprire-chiudere, introdurre-tirare fuori, pasticciare**. E' importante la **reazione dell'adulto**.

Per la prima volta le funzioni dell'Io cominciano ad **entrare in relazione con l'ambiente**. Il bambino, pasticciando, mette **in discussione i genitori**→sovverte un ordine senza il quale non possono andare in ansia ed avere una reazione inibitoria o invasiva.

ED ATTIVITÀ SIMBOLICA

- Seguono i **giocattoli mobili** che permettono di sperimentare la propria attività motoria, gattonando, trascinandoseli dietro, godendo del proprio movimento.
- Iniziano i giochi con la palla.
- Compare il materiale da costruzione che consente due azioni significative per l'**acquisizione di concetti cognitivi** e l'esercizio delle funzioni dell'Io: costruire e distruggere. Costruendo e distruggendo il bambino ricava una **sensazione di potere e di potenza**. Questo gioco dura fino al 2°-3° anno e si colora di tendenze sadico-anali.

Il gioco si muove sempre più verso l'attività simbolica.

- Diventano interessanti anche i giochi che permettono l'**espressione delle tendenze** maschili e femminili: i **bambini e le bambine cominciano a differenziarsi**. ♀♂

5. STIMOLARE IL GUSTO DELL'IMPEGNO E DEL PRODOTTO FINITO

L'attività ludica dai 5-6 anni in su si sposta sull'appagamento che il bambino riceve dal **portare a termine un progetto**, mentre prima era focalizzata sul godimento del processo che porta al risultato.

Il piacere del risultato nella nostra cultura è spesso anticipato= il bambino viene punito o premiato in relazione al risultato che ha ottenuto, quando questo ancora non ha valore per lui.

6. LA CAPACITÀ DI LAVORARE

Dopo i sei anni il **piacere** non è più **al servizio** del rapporto con l'oggetto, ma **della trasformazione sublimativa** (dell'oggetto) per usarlo in modo positivo.

→ Il bambino che va a scuola trae **beneficio dalla conoscenza**, se avviene in un **contesto costruttivo**. Conoscere significa esplorare, accettare la novità, ma anche alterare un equilibrio a causa di movimenti aggressivi, distruttivi. →Movimenti che debbono essere gestiti all'interno di un rapporto significativo con un insegnante presente, accogliente, non esigente al punto da mettere in discussione l'autostima. Se viene compromessa la capacità di gestire l'aggressività in modo efficace, il processo d'apprendimento sarà disturbato e il bimbo potrà paralizzarsi di fronte a un compito pur avendo le capacità per affrontarlo.

✓ **Il bambino impara così a dilazionare nel tempo la ricerca del piacere**, pur beneficiando della conoscenza come scoperta del nuovo.

✓ Se il percorso evolutivo è normale, senza deviazioni, questa modalità di rapporto con l'oggetto ludico consente di arrivare a **godere del proprio lavoro, tollerando l'attesa del risultato**.

→ **Il lavoro diventa gioco.**

LA PLAY-TERAPY

- Psicoterapia cognitivo-comportamentale in età evolutiva

IL GIOCO DERIVA DAI MOVIMENTI AUTONOMI

★Il bambino, quando nasce, è predisposto a giocare.★

- Le attività fisiche riflesse sono movimenti autonomi che il neonato compie alla nascita.
  →Movimenti che attivano il **gioco con il primo oggetto** che ha **a disposizione**: il capezzolo. Ciò accade quando smette di succhiare il latte, ma continua a tenere in bocca il capezzolo per il godimento che ne trae.
  Quest'attività ludica primordiale a volte spaventa la mamma, perché sente che il figlio non succhia più. Va riconosciuta e accolta in quanto è un **precursore** dell'Io, cioè **della capacità** del bambino **di esplorare** l'ambiente **rischiando qualcosa**: la sottrazione dell'oggetto (=il capezzolo).
- I primi giochi compaiono, dunque, nell'**area degli oggetti significativi**: il corpo (il proprio e dell'adulto), le proprie manine, i piedini, le orecchie, il capezzolo, i capelli della mamma…
- **La madre si rende disponibile a lasciarsi incorporare da questi movimenti autonomi** dell'infante, consentendo lo strutturarsi di quei predecessori su cui si svilupperanno le **funzioni dell'Io**. Quest'ultime possono subire un **danno se la figura materna si sottrae a tutto ciò.**

NEL PRIMO ANNO

- Nei primi mesi i giochi fanno riferimento alla **costruzione della fiducia di base** e sono basati sul **principio del piacere**.
- ~6 mesi= comparsa dell'**oggetto transizionale**.
- ~7 mesi= compare il gioco del battere ripetutamente e rumorosamente gli oggetti.
- Nell'ultimo periodo, invece, compare l'atto di spingere un oggetto contro l'altro e di erigere le torri di cubi. In questa fase si determina il passaggio fondamentale da=
  - ✓ Principio del piacere → Principio di realtà
  - ✓ Processo primario → Processo secondario
  - ✓ Dipendenza → Autonomia

DA LASCIAR CADERE…

Movimento sano del **lasciar cadere un oggetto per terra e aspettare che qualcuno lo raccolga**.

- Il bambino sperimenta il suo **Sé in relazione al non-Sé**.
- È un **gioco di differenziazione** che compare intorno ai 5-6 mesi e dura fino ai 12-18 mesi→ se continua è sintomo di malessere.
  Quindi, il bimbo inizia a differenziarsi dall'oggetto, muovendosi **attivamente verso** l'acquisizione di un'**autonomia** sempre maggiore.
- È accompagnato e talvolta preceduto da un'azione la cui esasperazione o assenza può diventare un segnale di sofferenza= l'infante chiude gli occhi e gira la testa dall'altra parte se c'è un adulto che lo guarda. Si tratta del primo **gesto di presentazione di sé all'altro e dell'altro a sé**.
- Essendo i giochi una **ricerca del contatto con l'altro**, se il bambino compie quest'atto in maniera costante è un segnale d'allarme che indica un ripiegamento su di sé che va capito.
  - → Come? Può essere riconosciuto nei disegni tramite l'assenza degli occhi (nelle figure), quando bambino è più grande.
  - → Può essere dovuto ad un momento evolutivo, ad un'esperienza dolorosa attuale, oppure predice una futura strutturazione patologica.

…AL GETTARE LONTANO

- ~2 anni= si struttura maggiormente il piacere di **gettare un oggetto lontano** ed attendere la restituzione dall'adulto. È un passaggio importante nello **sviluppo emotivo**: il bambino non sperimenta più il movimento di differenziazione tra *me* e *non-me*, ma comincia ad avere **bisogno di gestire l'ansia di separazione**, connessa alla possibilità che l'oggetto scompaia. Normalmente è presente fino alla prima metà del secondo anno.
- Gradualmente si passa alla tappa successiva: il bambino ama isolarsi con i suoi giocattoli e comincia a **giocare da solo**, però, allo stesso tempo, ha il piacere di farlo accanto agli altri compagni che giocano come lui.
- A seguire c'è la fase dei **giochi paralleli**, che può durare fino ai 5 anni circa, per poi scemare paino piano.
- Contemporaneamente si affiancano anche **giochi di tipo associativo**: il bimbo gioca con i suoi coetanei, ma senza una vera e propria organizzazione, spartizione dei ruoli o ricerca di regole.

LE TAPPE DEL GIOCO SECONDO FREUD

- ~3 anni= iniziano i **giochi di tipo esibizionistico e competitivo**.
  Ovviamente i bambini usano i loro giochi per rappresentare il mondo degli adulti, che è il **riferimento costante di cui hanno bisogno**.
- I primi **movimenti** di socializzazione sono **di confronto nella distanza e di appropriazione** degli oggetti. I bimbi, attraverso i giochi paralleli, apparentemente sono in relazione con il proprio giocattolo, in realtà, nel mentre tengono d'occhio il gioco che fa il compagno, per poi decidere che il giocattolo dell'altro è più interessante e strapparglielo di mano.

IL PROCESSO DI EDIPO NEL GIOCO

Osservando ancora il nipotino, Freud scriveva: «*Questo bambino, che avevo osservato a un anno e mezzo nel suo primo gioco* (il gioco del rocchetto)*, l'anno dopo, quando era in collera con un giocattolo, usava gettarlo per terra esclamando: "Vai in guerra!". In quel periodo il padre del bimbo era in guerra, ma lui non aveva mai espresso la mancanza del papà, ma indicava al giocattolo di finire dove era il papà, come se esprimesse il desiderio di liberarsi del giocattolo come si era liberato del papà.*»

- ✓ Freud ricollega questo gioco all'edipo, ovvero la guerra gli aveva portato via il padre lasciandogli libero accesso alla madre, così desiderava non essere disturbato nel suo rapporto diretto con lei.

OPPURE È QUALCOS'ALTRO?

- ✓ Una **sperimentazione** dell'**identità di genere** e dell'**autorevolezza di sé** (questa è l'*età dei no*), come maschietto o come femminuccia, vedendosi riconosciuto come tale nel gioco. Infatti, in questa fase, il bambino trae un enorme piacere dall'imitare concretamente gli adulti: è l'età in cui la bambina si mette le scarpe col tacco della mamma, il bambino si mette il cappello del papà, ecc.
  Il bambino, attraverso **giochi di esibizione, ricerca la propria identità di genere**, non in termini sessuali. Se questo comportamento persiste non è indice di un problema dello sviluppo sessuale, ma di identità. Questo vale anche per i bambini che si masturbano in classe→è una scarica di tensioni che si sono accumulate altrove, collegate ad un problema nella definizione della propria identità di genere.

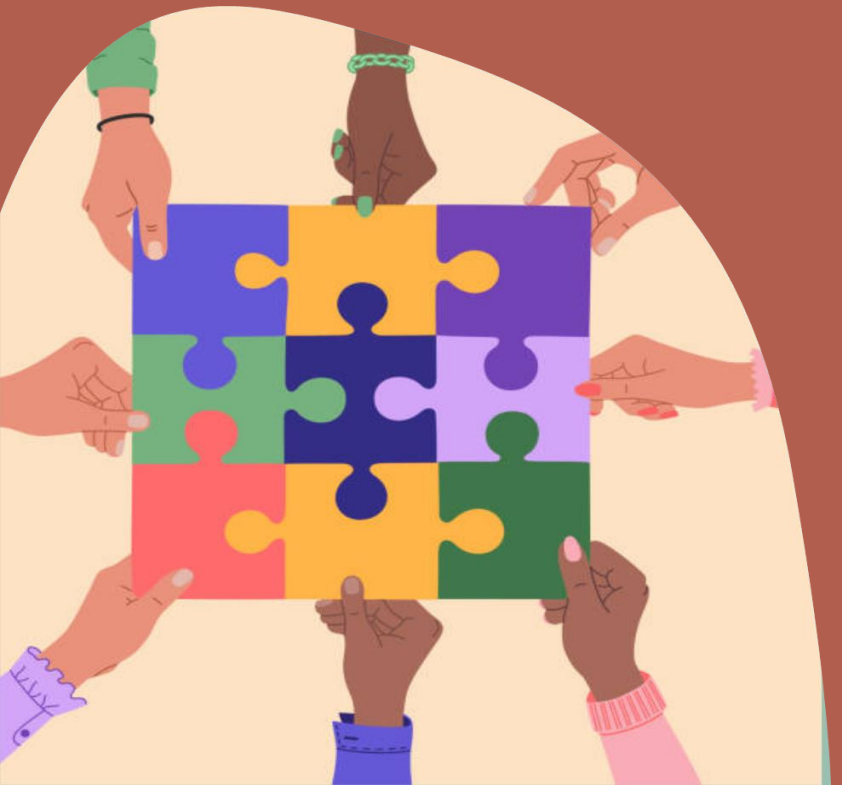
  → Fino a **8-9** anni e oltre, i bambini vivono la **sessualità** semplicemente **come ricerca di piacere**, che può riguardare qualunque parte del corpo.

  → Solo a **12-13** anni si raggiunge pienamente la **consapevolezza** di avere un **corpo sessuato**.

Tendenza ad indossare gli indumenti dei genitori.

DAI 4-5 ANNI→ GIOCHI COLLABORATIVI

- Il bambino inizia a **identificarsi in un ruolo specifico** giocando con gli altri: il gioco con le bambole e con gli orsacchiotti, quello classico del dottore, il nascondersi, i giochi di ruolo, ecc. Sono tutte attività in cui compaiono le prime **tracce collaborative**, ma anche la competitività e la rivalità.



DAI 6 AI 10 ANNI→GIOCHI CON REGOLE

Avviene il passaggio dal gioco creativo senza regole, al gioco con regole, che si realizza tra le esigenze di socializzazione e la perdita di creatività. Ora le regole vengono date man mano che si gioca. Nel gioco con regole precostituite è **il contesto sociale** che le **dà**, fornendo **codici** che **non possono essere modificati**.

Dal *play* al *game*

- ✓ il bambino scopre l'**utilità delle regole** e il **piacere** che ne trae **consente** la loro **introiezione**;
- ✓ egli impara a **gestire**, in modo sempre più automatico, il mondo delle **pulsioni**;
- ✓ il gioco comune ha maggiore efficacia.

LA COMPETIZIONE

- È un evento normale, fisiologico e naturale;
- È un confronto che **stimola l'acquisizione di un oggetto**;
- Quando diventa **rivalità**, può essere associata alla **rabbia distruttiva**.
- La **competizione con se stessi** richiede la **capacità di trasgredire** e di **tollerare la frustrazione**, che sono due funzioni dell'Io.

  - ✓ **Non accontentarsi** e avere il coraggio di disubbedire, per rendersi sempre disponibile al *non ancora* di sé, è un movimento di apertura della mente sana. Al contrario, una **mente** che è già "**arrivata**" si ferma e **si chiude**.

- *"Quello che cerchiamo di ottenere, giocando a questi giochi di competizione, è la padronanza di sé stessi, con l'autostima che ne deriverà, e il fatto di competere con gli altri maschera il vero fine del gioco: la funzione dell'avversario è quella di servire da pietra di paragone con la quale misurarci."* (Bettelheim, 1987)

COMPETIZIONE VS RIVALITÀ

- ✓ Nello sport è sacra e la gara avviene nel rispetto dell'avversario.
- ✓ L'**avversario** è una sorta di **specchio che riflette** quello che il soggetto è in grado di fare.
- ✓ Se sana, prima di essere un confronto con l'altro, è un **confronto con sé stessi o con aspetti di sé.**

MENTRE →

- ✓ Può diventare pericolosa, perché il risultato è cercato tramite la **distruzione dell'altro**. Purtroppo questa è la regola di molti sport agonistici.

INVECE →

- ✓ Il **confronto** è **con l'altro** e gli elementi proiettivi distruttivi sull'altro sono massicci.

→

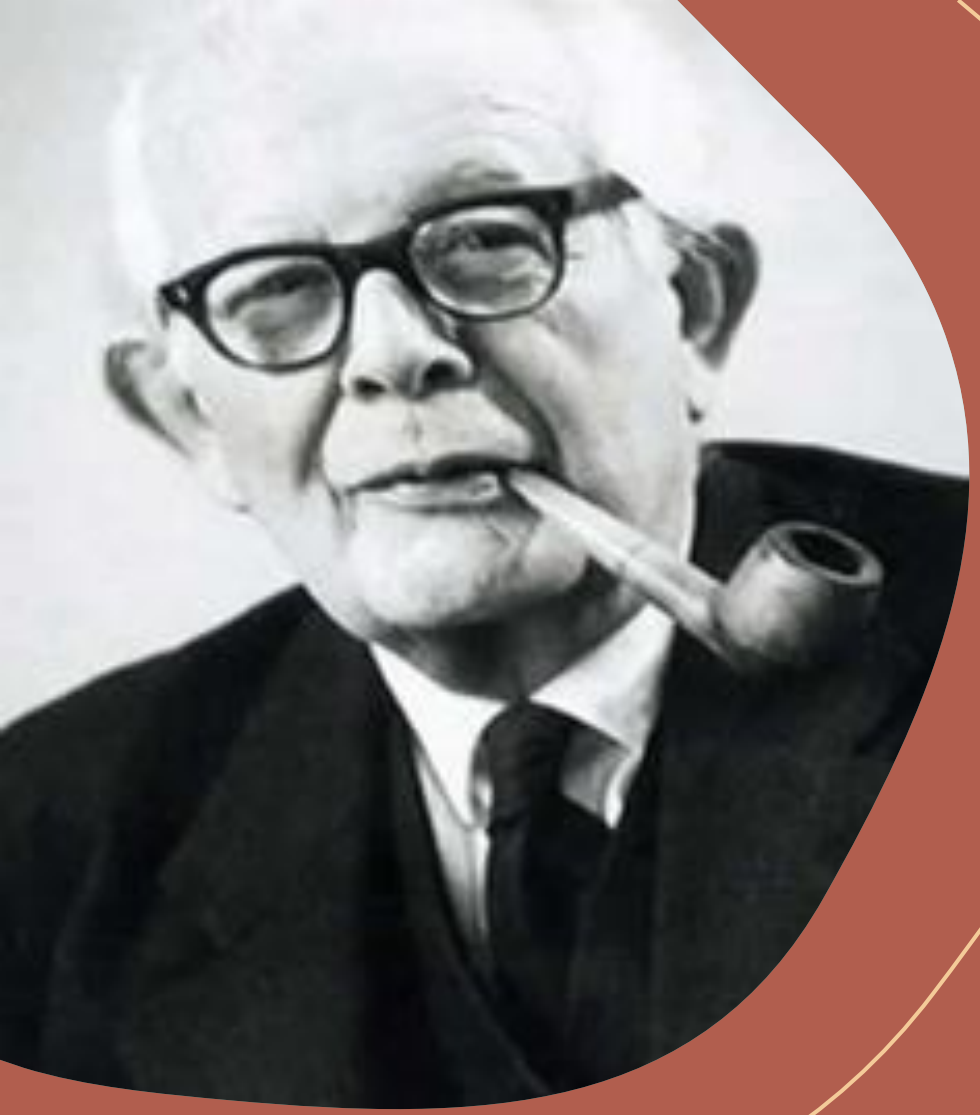
- ✓ È un mero confronto con l'altro.

A SCUOLA COSA PREVALE?

Nella scuola è sostenuta la rivalità: il bambino non è posto di fronte a sé stesso e alle sue potenzialità, ma di fronte ad un altro. E i bambini con maggiori difficoltà escono sempre perdenti dai confronti.

GIOCARE È UNA COSA SERIA

TEDxRovigo - Lucia Berdini



UN PUNTO DI VISTA COGNITIVO: PIAGET

Ha studiato più di ogni altro le fasi dello sviluppo cognitivo. Egli afferma che l'attività ludica serve allo **strutturarsi degli schemi percettivo-motori**, sulla base degli archi riflessi che sono meccanismi innati. Inoltre il gioco stimola:

- l'**attenzione**;
- il **giudizio**, quindi la **valutazione della realtà e degli eventuali ostacoli** o difficoltà;
- il **ragionamento**, che nel gioco non è di tipo razionale, ma **istintivo**;
- la **memoria**: i giochi di imitazione dove i bimbi assimilano osservando i bambini più grandi e memorizzando gli schemi;
- **mobilita i confronti, le relazioni, le connessioni**. →*Il pensiero si sviluppa attraverso la capacità di mettere in relazione gli eventi ed operare delle connessioni tra loro.*

ASSIMILAZIONE ED ACCOMODAMENTO

Questi meccanismi sono alla base dello sviluppo cognitivo.

L'assimilazione di un evento produce un accomodamento della struttura. Poi quest'ultima lo assimila in sé e, di conseguenza, **si modifica attraverso esso**.

Il bambino include un nuovo oggetto nello schema percettivo, il quale si accomoda e modifica in relazione all'evento.

GLI STADI EVOLUTIVI FONDAMENTALI DI PIAGET

Il bimbo si serve della **fantasia**, della **creatività**, dell'**immaginario**.

Stadio dell'esercizio | Stadio del simbolo | Stadio delle regole

Primo anno di vita. L'**intelligenza senso-motoria** è centrale: il bambino muove le mani, i piedi; tocca il proprio corpo o quello della mamma.

Avviene dai 6 anni in su. Le **regole del gioco diventano regole del comportamento sociale**.

1. ESERCIZIO SENSO-MOTORIO

Struttura ludica=piacere del funzionamento

- ✓ I giochi di esercizio coinvolgono le strutture percettivo-motorie sensoriali. L'infante **sperimenta le potenzialità del proprio corpo attraverso l'imitazione concreta dell'adulto**.

↓

Gaddini, nel suo saggio "*Imitare per essere*", descrive il primo stadio evolutivo nella relazione con l'altro: i bimbi appena nati sono portati, dalle stesse potenzialità innate con cui vengono al mondo, ad imitare per essere, nel senso di ripetere concretamente esperienze che colgono nel contesto relazionale.

↓

- ➢ Il **dondolare** è un'imitazione percettivo-sensoriale che **consente un'oscillazione rassicurante**. La **culla**, infatti, è uno strumento fondamentale per lo sviluppo del bambino, perché il dondolio **induce rilassamento** e **crea** uno **schema di auto-riferimento** che dà la **possibilità di lasciarsi andare totalmente**. Il dondolio evoca lo stato fisiologico che il neonato ha sperimentato nella pancia della mamma, i cui movimenti erano, tuttavia, ondulatori.

AZIONI CENTRALI NEL PRIMO STADIO EVOLUTIVO

- L'**afferrare** è un'esperienza rilevante sul piano cognitivo: il bambino sperimenta la consistenza, la morbidezza, la temperatura, la resistenza degli oggetti che afferra.
- Il **gettare l'oggetto** esprime un movimento di **rottura dello schema**, di allontanamento dell'oggetto, che poi viene restituito, alimentando un pensiero magico che in seguito si coniugherà con la realtà, mettendo insieme l'esigenza di ricerca e i dati reali.
- Il movimento di estensione e riconduzione a sé delle braccia crea una possibilità di relazione con l'ambiente, dando al bambino l'**esperienza del limite**: il limite dato, dopo la nascita, dall'impatto con la membrana dell'utero deve ricostruirsi e ciò avviene sia **attraverso il contatto** che mediante i **movimenti del proprio corpo**. Le mani e la bocca sono strumenti elettivi che il bambino utilizza per esplorare l'ambiente, **creando schemi di conoscenza**.
- Altra conquista importante che avviene= la possibilità di **poter controllare i movimenti**, che sono sempre più **decisi dalla mente** del bambino.

Questi parametri diventeranno schemi mentali

DAL CORPO ALLA MENTE

- Aprire e chiudere gli occhi serve a **differenziare il sé dall'altro da sé**. Di conseguenza…
  - → Portare alla bocca gli oggetti o farli oscillare, producendo suoni e rumori, attiva schemi di relazione con la realtà.
  - → I primi schemi del linguaggio si strutturano attraverso i ripetuti balbettii, su cui intervengono le risposte degli adulti.

- Il **passaggio dal senso-motorio al linguaggio** avviene, come dice Piaget, nel contesto del "piacere di funzionare", attraverso l'esperienza sensoriale e l'esplorazione motoria dell'ambiente.

- Tutto questo porta il bambino ad **organizzare gradualmente la propria vita relazionale** dall'area sensoriale a quella mentale. Non a caso, la comparsa della parola, come strumento di comunicazione e di conoscenza, è la prima grande conferma del **passaggio dal corpo alla mente**.

2. SIMBOLO

Struttura ludica=gioco dell'immaginazione

- Il bambino, dalla fine del primo anno, inizia a considerare non più solo le sensazioni e i movimenti del corpo, ma anche la possibilità di fare un **uso più rappresentativo** di esso e degli oggetti. L'infante dapprima si presenta così com'è e **assume in sé l'ambiente** (attraverso lo sguardo, la manipolazione, il toccare, l'uso delle manine), ma già dai sei mesi comincia a rappresentarsi attraverso il gioco e l'uso degli oggetti.

→ Dai **due ai sei anni** iniziano a comparire i primi giochi simbolici= è lo stadio dell'intelligenza simbolica pre-logica.

P.S.= A questo proposito **Winnicott** traccia il passaggio dal corporeo al mentale: **al gioco col proprio corpo segue la comparsa dell'oggetto transizionale** (~6 mesi di vita). In seguito, l'oggetto viene **sostituito dal giocattolo**, poi dalla **metafora e** infine dal **simbolo** che è **prettamente mentale**.

Piaget parla di simbolo come di qualcosa di mentale e razionale, mentre la metafora è carica di riferimenti concreti e corporei…

LA METAFORA

Sotto questo aspetto ci sono molte perplessità, dato che la **metafora** (=il «*come se*») viene prima del simbolo e ha diverse funzioni, sia per il bambino sia per gli adulti:

- Compensa rispetto alla necessità di **comunicare** un pensiero o una sensazione che non si riesce a dire direttamente;
- **Regola gli stati emozionali**: l'emotività espressa attraverso la metafora) è regolata dalla metafora stessa;
- **Soddisfa i desideri** che non possono essere soddisfatti nella relazione diretta;
- **Scarica i conflitti** messi in gioco (dalla metafora). I disegni dei bambini, ad esempio, sono delle metafore e più sono piccoli, più gli usi in funzione di scarica di conflitti sono evidenti e diretti. Essi presentano e rappresentano lo stato emotivo.

IL SIGNIFICANTE E IL SIGNIFICATO

Man mano che il bambino cresce, l'oggetto assume una funzione sempre più immaginativa, al punto che il bimbo può arrivare a giocare con un oggetto esclusivamente immaginato. In questa fase, inizia gradualmente a distinguere gli oggetti su due piani di valore, ossia come

- Significante= l'oggetto può significare qualcosa di diverso;
- Significato= l'oggetto significa se stesso.

→ È la base del processo della metafora.

IL PENSIERO DI FAIN

Fain (psicoanalista francese) precisa ulteriormente il pensiero di Piaget, indicando alcuni criteri per valutare il **gioco simbolico**.

1. Le **attività** possono essere **immaginate** in assenza del materiale o del contesto. Ad esempio: i bambini possono immaginare una pista e farci correre sopra delle macchinine.
2. Le attività svolte possono non giungere al loro esito naturale e il bimbo può compiere una **trasformazione** che non è nella natura dell'oggetto stesso.
3. Il bambino tratta un **oggetto** inanimato come se fosse **animato**.
4. Un oggetto può essere **sostituito** da altri oggetti e un bambino può assumersi l'attività di un altro e portarla avanti come se fosse propria.

In base alla presenza di questi parametri si può valutare un eventuale disturbo.→Se non si osservano nel gioco di bambini tra i 3 e i 5 anni, si può ipotizzare una difficoltà nel passaggio dal livello senso-motorio a quello mentale. **I giochi preferiti in questa fascia di età sono di immaginazione, di finzione e di identificazione-ruolo**.

OVVERO

Entrano nel patrimonio cognitivo il "come se" e la metafora.

3. REGOLE

Struttura ludica= interiorizzazione delle regole

Terzo momento= il gioco con regole. Va dai 7 agli 11 anni e coincide con l'**intelligenza logico-concreta** e con il passaggio dal *play* al *game*.

- Il bambino **interiorizza sempre di più le regole** e arriva a **governare in modo autonomo il proprio mondo istintuale**, se è rispettato nello sviluppo e nel bisogno di godere di sé, gestendo questo processo in prima persona.
- Piaget afferma che questi giochi portano allo **sviluppo della socializzazione**, perciò il bambino comincia a **sperimentare** la vita di **gruppo** e la necessità di rispettare le regole.

In questa categoria rientrano:

- ✓ I **giochi ritualizzati**, che si tramandano da una generazione all'altra per imitazione.
- ✓ I **giochi spontanei,** che si attivano su basi e accordi provvisori, in cui la regola è l'ambito del confronto reciproco, anche rispetto all'aggressività.

L’ALLARME DELLA COMPIACENZA

La **regola** ha la funzione di **contenere ed orientare i comportamenti pulsionali** e, allo stesso tempo, **deve essere trasgredita**. Se un bambino non trasgredisce mai o è sempre ubbidiente, questo è un segnale d’allarme, perché implica che è collocato nella compiacenza.

La compiacenza danneggia fortemente, e talvolta irrimediabilmente, la pulsione istintuale. L’aggressività viene castrata, per cui il bimbo, che non se la può permettere, rinuncia alla possibilità di mettere in gioco il mondo pulsionale e non è più capace di autonomia. Il **bambino compiacente ha rinunciato alle pulsioni** e questo è un danno che avrà ripercussioni anche nell’area dell’intimità.

LEARNING WORLD

La centralità del gioco nello sviluppo cognitivo del bambino→ Cina vs America

IL COMPAGNO IMMAGINATO

- È una presenza sana, perché l'immaginato ha una dimensione di concretezza e di realtà per i bambini. Nella storia evolutiva di ogni bambino ne compare uno, che si coniuga con la presenza reale di altri bimbi.
- **Tanto più è frustrante il contesto in cui il bambino vive, tanto più è massivo il movimento** verso il compagno immaginato, **per ricevere le gratificazioni che gli mancano dall'ambiente**. Un esempio è offerto dalla favola di Aladino, il cui genio gratifica tutti i suoi desideri.
- L'immaginario svolge sempre una **funzione compensatoria, consolatoria e di appagamento dei bisogni**. Quindi l'oggetto immaginato è costruito attraverso la messa insieme delle parti di sé non gratificate. Proprio per questo normalmente è dello stesso sesso. Quanto più le deprivazioni sono gravi, tanto più si passa dall'immaginare un essere umano, all'immaginare un animale, fino a un oggetto→il fantasma immaginato va verso la perdita di vitalità.

QUANDO CI SI DEVE PREOCCUPARE?

- Se c'è un'esclusione della presenza reale, a favore di quella immaginata, con un ripiegamento in sé stessi, soprattutto se è persistente. È un **movimento scissionale che taglia fuori la realtà concreta e le relazioni con altri bambini.**
- Se c'è l'assenza del compagno immaginato= la **mancanza di una figura di riferimento interna**, che concretizzi le parti di sé non gratificate nella realtà, che gli faccia compagnia, gli stia vicino quando si addormenta, gli racconti favole, giochi con lui a ciò che desidera, rende il bambino troppo concreto, molto ancorato ai suoi bisogni e alla ricerca del contatto diretto con gli altri coetanei o con gli adulti.

CONCRETIZZAZIONE DELL'OGGETTO TRANSIZIONALE

È pericolosa in quanto indica un **arresto di alcuni processi mentali verso la simbolizzazione**. Si tratta, infatti, della concretizzazione degli affetti, delle pulsioni, fino all'uso "perverso" delle stesse.

Chiaramente bisogna distinguere il bambino che usa sempre l'orsetto come oggetto Sé, dal quello che lo usa nei momenti regressivi.

LA PERVERSIONE E L'ANGOSCIA PSICOTICA

- ✓ Se un bambino di 6/7 anni continua a portarsi dietro l'orsacchiotto, a non poter dormire senza di esso, a rivolgersi a lui ogni volta che ha una crisi ed ecc., questo, che sarebbe normale a 2/3 anni, è indicativo di un **uso distorto dell'oggetto concreto**, tipico delle perversioni. Nelle perversioni c'è sempre un uso distorto e patologico di un oggetto **o dell'altro**, **inteso** come oggetto della propria perversione.
- ✓ I bambini che **si strappano i capelli**, che **battono la testa contro il tavolo**, ma anche gli adolescenti che attaccano il proprio corpo con **atti autolesivi**, esprimono un'angoscia profonda, molto devastante e catastrofica= ANGOSCIA PSICOTICA.

SUCCHIARSI IL DITO

È un precursore dell'oggetto transizionale.

- ✓ Il bambino va aiutato a risolvere questo legame tra il dito e la mucosa interna della bocca che viene sollecitata in modo piacevole e rilassante. Questo tipo di relazione non ha niente di patologico in sé, ma può diventare una fonte di patologia se si interviene male.

I GIOCATTOLI

Servono al bambino per creare e vitalizzare l'ambiente (è il principio fondamentale). Con i giocattoli egli crea un ambiente fisico, immaginario e magico in cui **agisce la sua energia vitale**, i suoi **bisogni**, i suoi **desideri**, i tempi e i ritmi del suo essere nel mondo.
Ogni bambino ha un suo modo di giocare e ogni oggetto può diventare un giocattolo (se gli è consentito di utilizzarlo per creare un ambiente vitale per lui). Man mano che cresce, il punto di riferimento delle sue attività ludiche è il mondo degli adulti: le macchinine, il bambolotto, il trenino…

Tutti oggetti che evocano il mondo degli adulti.

I GIOCATTOLI INUTILI

- ✓ **I giochi che non lasciano spazio alla creatività e all'immaginazione**, che non suscitano interesse anche se lo captano, come quelli "tecnologici".

- ✓ I giocattoli che hanno in sé, per esempio, una favola che si ripete sempre identica o i giocattoli che riproducono i suoni degli animali **sempre uguali**. Possono essere anche nocivi, perché usurpano la fantasia, dato che contengono già confezionato quello che il bambino dovrebbe inventare. Non attivano il movimento verso l'inventiva, l'interesse e la curiosità.

I GIOCATTOLI MIGLIORI

- Quelli che il bambino riesce a **costruirsi da solo**, anche esplorando la casa: una pentola che fa uno strano rumore, un mestolo che ne fa un altro perché battuto contro una superficie ed ecc.. Sono straordinari perché vengono trovati nell'ambiente materno e sono usati in funzione creativa.
- Quelli **costruiti insieme**: il giocattolo deve essere una fonte di gioia e piacere, perciò è necessario che ne goda anche l'adulto che lo regala. Il bambino **deve essere il protagonista** nell'inventarlo e costruirlo. Inoltre, deve stimolare le sue curiosità e al contempo **corrispondere alle sue possibilità fisiche e psichich**e, per fruirne ed usarlo **in funzione dei suoi interessi**.
- ✓ Se è possibile, è meglio conservarli perché fanno un diretto riferimento alle **capacità organizzative, costruttive e propositive dell'Io**. Se ciò non è possibile, si deve almeno rassicurare il bimbo che potrà rifare la costruzione.

★ I bambini più fortunati sono quelli che hanno genitori e/o insegnanti che costruiscono insieme a loro. ★

I SEGNALI D'ALLARME: COSA FARE

I segnali d'allarme inerenti il gioco sono estremamente importanti e si può fornire un grande aiuto se si riesce a coglierli precocemente, prima dei due anni. Per farlo occorre avere chiari alcuni parametri di osservazione del comportamento:

- **Il bambino plasma magicamente la realtà**. Nella sua fantasia accade tutto: vita, morte, resurrezione. Se questa dimensione viene associata all'oggetto, l'infante può restare intrappolato nell'oggetto stesso, diventandone parte integrante. In questo modo viene usurpata da un giocattolo la sua intera vita fantasmatica.
- Per aiutare il bambino a conservare in sé la sua creatività, sia come genitori, sia come operatori bisogna **sedersi accanto a lui** e iniziare a commentare, ripetere o anticipare quello che accade, in modo da tenerlo in uno **scambio relazionale** che diventa più rilevante dello scambio con l'oggetto ludico.
- **Qualunque giocattolo non è mai un oggetto neutro**. Intervenire, rompere oppure buttarne via uno significa fare una violenza al bambino. Anche l'oggetto apparentemente più insignificante, come la foglia, il sassolino o un pezzo di legno, **ha un valore** per il bimbo che lo usa, per cui impedire di giocarci produce, frequentemente, un atto aggressivo gratuito.

L’INFLUENZA DELLA CULTURA

Le pistole, ma in generale **le armi**, sono giocattoli diffusi per i maschietti e richiamano l’uso che, nella nostra cultura, ne devono fare riguardo la componente aggressiva, ossia che deve essere agita per difendersi e per attaccare.

MA NON BISOGNA
DIMENTICARE CHE

Il bambino va, indubbiamente, aiutato a capire la pericolosità di un oggetto.

IL GIOCATTOLO DEVE POTER ESSERE ROTTO

- È essenziale che il giocattolo non sia né delicato, né complicato, bensì **deve poter essere aggiustato** se viene rotto. I bambini hanno **bisogno**, soprattutto nei primi anni, **di riuscire a riparare un oggetto**, perché ciò alimenta l'illusione di poter rimettere insieme la realtà. Se non ci riescono vanno incontro ad una delusione, poiché non sono stati capaci di **ricomporre magicamente la realtà**.
  - ✓ Crescendo la delusione sperimentata può diventare un elemento utile per lo sviluppo.
- Il segreto di un buon giocattolo è nella sua capacità di stimolare la curiosità, l'intelligenza, l'emotività, la sensorialità, la fantasia e questo si coglie **osservando** con attenzione **come** un bambino **gioca** e **quali oggetti sceglie**.

Quando **sono in una dimensione magica**

L'ORDINE E L'INTEGRITÀ DEL SÈ

Giocare, per il bambino, **non vuol dire mettere disordine**.

INFATTI

Va insegnato che, finito il gioco, si rimettono le cose al loro posto.

MA

Se il bambino ama **raccogliere oggetti vari e metterli insieme**, in questo modo esprime il fatto che sente minacciata la sua integrità.

IL GICO HA UN SIGNIFICATO

Il bambino ha sempre qualcosa da dire tramite il gioco: è un **messaggio che va ascoltato, capito e rispettato.**

- ✓ In psicoterapia bisognerebbe avere una scatola per ogni bambino, per tenere quello che ha fatto. Per esempio, se un piccolo paziente fa degli scarabocchi su un foglio, poi lo strappa e lo butta a terra, si deve raccogliere e conservare il foglio stesso, così come l'ha rotto, nel contenitore in cui si raccolgono i disegni e i giochi di quello specifico bambino. Tutto quello che produce ha un valore, anche se è qualcosa di "brutto". Non è il "foglio di carta rotto" ad essere preservato, ma il **significato di quella rottura**, che è importante e **non dev'essere gettata via**, come fanno, di solito, i genitori o gli insegnanti.

INCORAGGIARE I GIOCHI DI ABILITÀ

Il bambino ha bisogno di **sperimentare le sue abilità e il suo corpo**. Pertanto gli va permesso di arrampicarsi, salire, scendere, saltare, rotolarsi, insieme all'aiuto e alla protezione necessarie. Queste esperienze contribuiscono alla sua vitalità, facendo fronte alla necessità di canalizzarla sperimentando situazioni difficili.

PERÒ

Qualora venga impedita l'**espressione della vitalità**, quest'ultima diventerà aggressività reattiva e attacco all'ambiente. Al contrario, l'energia vitale **indirizzata** verso un interesse del bambino, lo porta a diventare attento, propositivo e creativo.