

IL GIOCO

Prof.ssa Del Savio Sonia



CHE COS'È IL GIOCO NELL'INFANZIA?



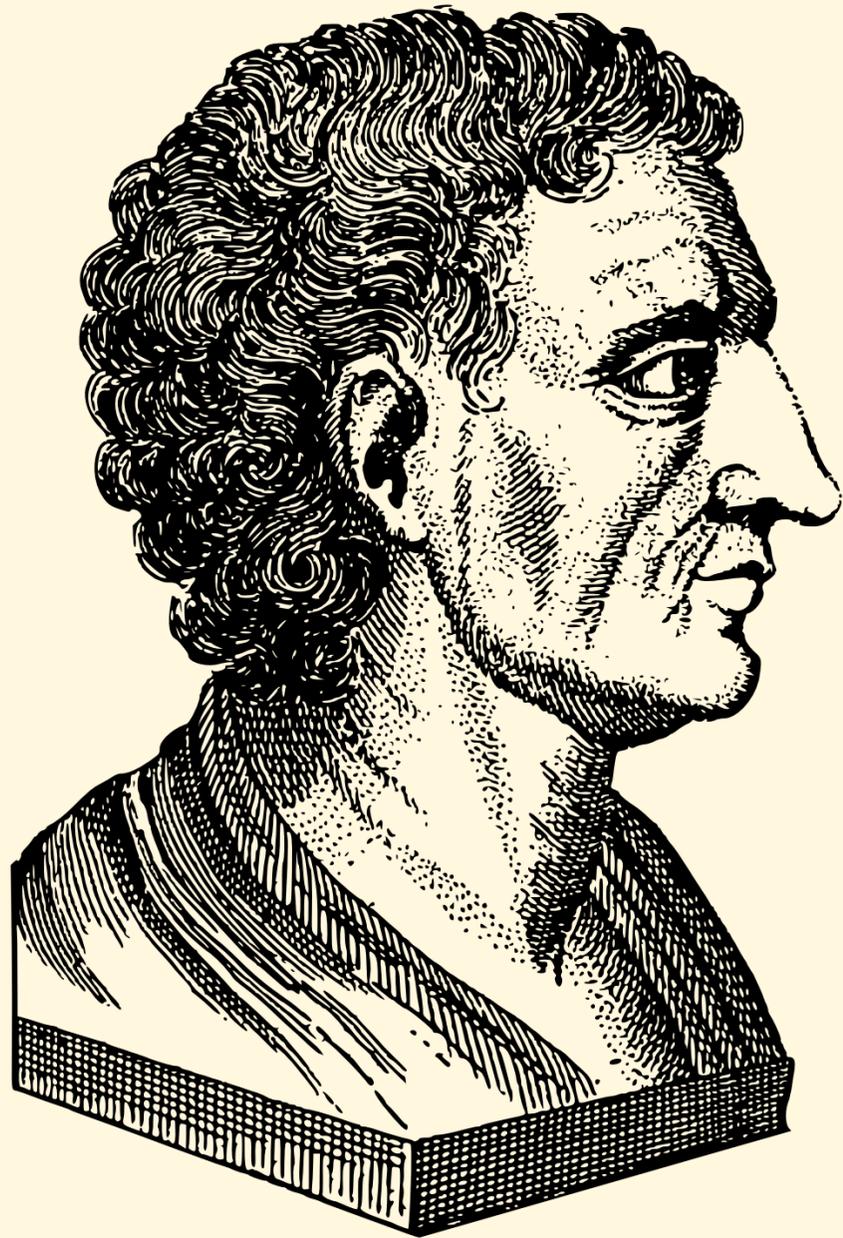
Il gioco è un'attività in cui l'essere umano, non solo il bambino, dovrebbe concedersi il piacere come nutrimento di cui ha bisogno per vivere. Senza il gioco la vita si appiattisce in uno stato di depressività, di sofferenza stagnante, di morte. Tutti gli esseri viventi hanno bisogno di giocare e di 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.

PLATONE



“il gioco è 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 scoprono uno”.

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 giochi utili per lo sviluppo intellettuale. Questo però significa togliere al gioco la spontaneità di cui il bambino ha assolutamente bisogno.

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 (pensiero psicoanalitico)

Considera il gioco 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.



Freud, osservando suo nipote Hernest che giocava trae una serie di riflessioni importanti:

Nel gioco del bambino realtà e fantasia confinano fra di loro, fino quasi a sovrapporsi"

Nell'attività ludica, il bambino crea un suo mondo su cui proietta le proprie realtà interiori, perché realtà e fantasia confinano.

"Il bambino sano, anche quando è molto coinvolto dal gioco, non dimentica la realtà esterna, non si perde nel gioco"

Ciò rappresenta una discriminante fondamentale per capire se il bambino sta esprimendo uno stato di salute mentale o sta mettendo in gioco qualche forma di sofferenza.

Nella psicoterapia infantile

Il bambino coinvolge l'adulto nella sua attività ludica. In tale ambito il coinvolgimento va accettato, eccetto quando si presentano tre situazioni:

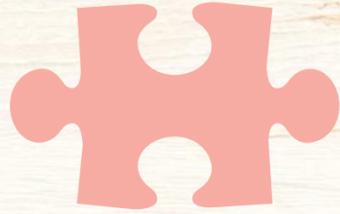
Quando il bimbo si perde nel gioco, perdendo il controllo e il contatto con la realtà (capita quando bambino ha un disturbo di personalità o una grande sofferenza)

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.

Quando il gioco è tale per cui il terapeuta perde la gestione di quello che sta accadendo, si coinvolge al punto da perdere non soltanto l'esame di realtà ma i riferimenti mentali.

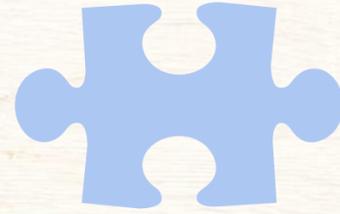


Alcuni punti importanti



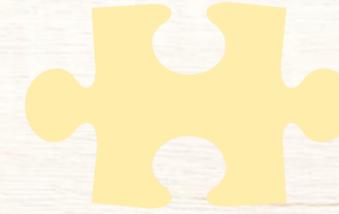
Il gioco infantile si basa sul **principio del piacere**.

Il bambino più è piccolo più cerca il piacere. un esempio sono i giochi autoerotici (es. gioca con il capezzolo della mamma, con le dita in bocca, toccando oggetti morbidi) con i quali egli ricerca il piacere fine a se stesso.



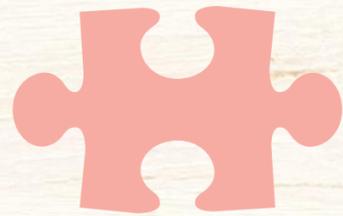
Il bambino promuove, attraverso il gioco, **l'imitazione** di quanto conosce della vita degli adulti.

E. Gaddini nel saggio, "Imitare per essere" scrive che il bambino, attraverso l'imitazione dell'adulto, si integra e si definisce. Questo avviene soprattutto se è sperimentato in un contesto ludico.



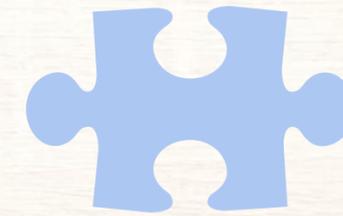
Consente la trasformazione della **posizione passiva** nella quale Freud vede il bambino, in posizione attiva.

Questa concezione è oggi superata: il bambino, fin dalla nascita, è attivo, capace di attivare, stimolare e mantenere nel tempo la relazione con l'oggetto materno. Il primo movimento che fa un neonato è di ricerca del contatto visivo e interviene nella relazione, iniziando fin dai primi giorni, a giocare col capezzolo della mamma.



Il gioco permette di tenere sotto controllo le **esperienze traumatiche** (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, 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 nel bambino l'evocazione delle sensazioni provate nel momento del soddisfacimento e questo è il primo movimento dal corporeo al mentale.



Il gioco serve a soddisfare una **pulsione a ripetere**.

il 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, proteggendo rispetto all'angoscia di morte.

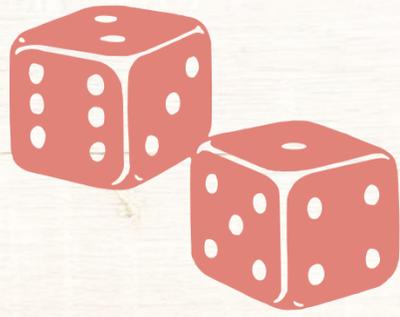


Il gioco per Winnicott

Il bisogno di giocare

Dopo Freud, Winnicott individua nel bisogno di giocare una serie di motivazioni:

- Il gioco soddisfa il bisogno di piacere
- Permette di esprimere l'aggressività in un ambiente accogliente.
- Si gioca per padroneggiare l'ansia e l'angoscia, cioè per gestirle e canalizzarle in un'attività
- gioco serve per esprimere la realtà interiore, per definire i confini del proprio corpo e del corpo dell'altro, quindi aiuta a raggiungere un controllo sul corpo.
- serve a sviluppare le funzioni dell'Io, in particolare l'attività creativa
- Ogni gesto ludico è un'esperienza creativa e ricreativa di sé.



- Il gioco serve per consentire al bambino di distanziarsi dalla realtà, dal mondo pulsionale e dal mondo superegoico. Il gioco creativo è trasgressivo produce sempre la rottura di un equilibrio raggiunto
- Il gioco è un'esperienza vitale, che aiuta a crescere
- il bambino, attraverso il gioco, presenta e rappresenta il suo mondo interno.
- Nel gioco il bambino riproduce tensioni presenti nel mondo interno, per elaborarle e modularle attraverso la loro presentazione drammatizzata.

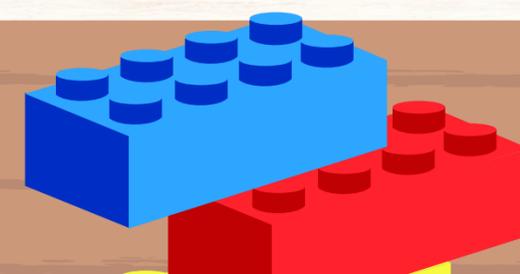




In sintesi

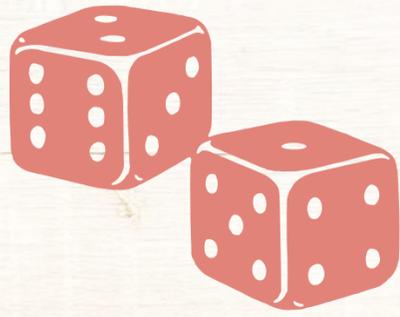
Cosa favorisce il gioco? Per che cosa è importante?

- **Acquisizione del Senso del Tempo e dello Spazio:** fondamentale per l'organizzazione dell'Io individuale e per l'esplorazione dell'ambiente e la modulazione del tempo.
- **Conoscenza del Corpo:** partendo dai giochi autoerotici il bambino comprende il proprio corpo e quello della madre. Il corpo diventa il mezzo per narrare la propria storia.
- **Consente il controllo e la coordinazione dei movimenti,** attraverso cui può modulare gli stati emotivi.
- **Sviluppo dell'Intelligenza:** perchè il gioco è esplorazione, conoscenza, trasgressione, riflessione, curiosità, capacità d'indagine e di ricerca prontezza di riflessi (tutte caratteristiche dell'intelligenza).



In sintesi

Cosa favorisce il gioco? Per che cosa è importante?



- Consente l'assimilazione di Modelli Comportamentali adulti, attraverso l'imitazione
- Libera l'immaginazione e stimola l'attività creativa.
- Permette di alleviare le tensioni, per gestire e controllare le frustrazioni e gli eventi dolorosi, per elaborare l'ansia
- Serve per confrontarsi con gli altri
- Serve per confrontarsi con gli altri (giochi di competizione, esibizion).
- Mantiene il contatto tra mondo interno ed esterno.

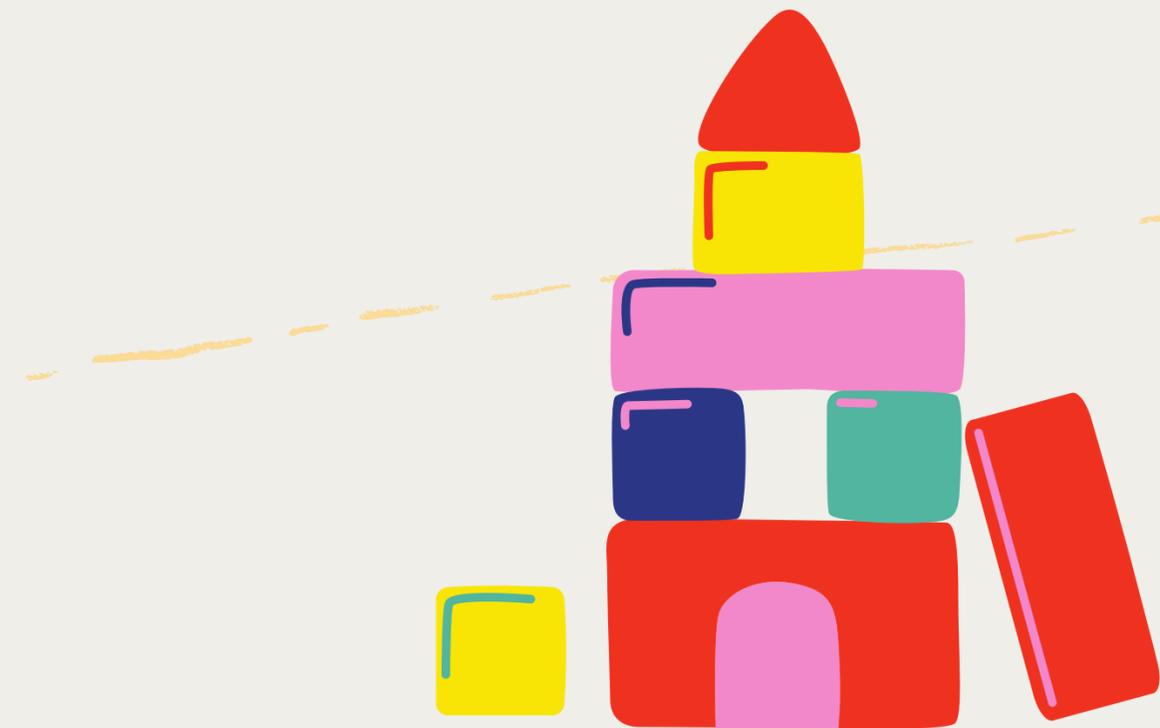
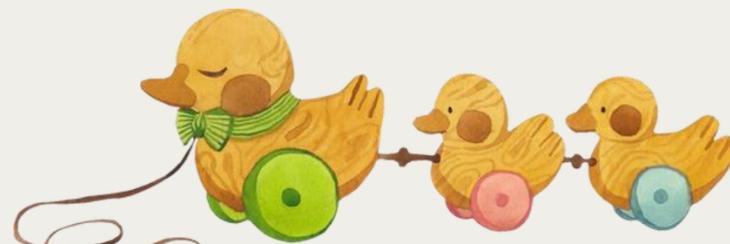




IL GIOCO NEI PRIMI ANNI DI VITA

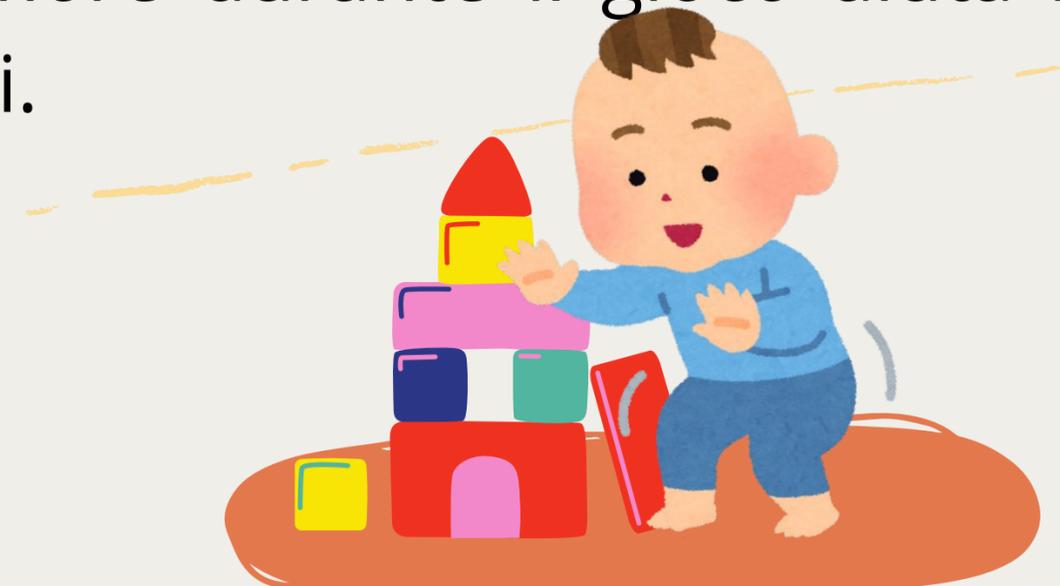


- L'asilo nido offre giochi che attivano le funzioni dell'io del bambino, ma mancano il piacere di giocare insieme e il godimento del gioco.
- Non dovrebbe essere considerato come una scuola, ma come un ambiente che favorisce la crescita fisica, psichica e sociale.
- Nel secondo anno di vita, il gioco dovrebbe essere libero per permettere al bambino di esplorare liberamente l'ambiente.



Fine del primo anno di vita

- Verso la fine del primo anno di vita, il gioco diventa un'attività sperimentata anche nella realtà esterna.
- L'acquisizione della **posizione eretta** è una conquista fondamentale verso la capacità di gestire il proprio mondo emotivo-pulsionale e di mettersi in relazione.
- In questa fase i giochi includono: il mettere gli oggetti uno accanto all'altro o dentro e fuori da un contenitore, fare le torri e le costruzioni
- Importanti sono anche **i giochi di imitazione, il fare rumore e il lanciare oggetti**. Battere gli oggetti e fare rumore significa evocare situazioni traumatiche per imparare a gestirle: la ripetizione cadenzata del rumore durante il gioco aiuta il bambino a comprendere e gestire le proprie emozioni.



Nel secondo anno di vita

- Si sviluppa la **dimensione parallela del gioco**, dove i bambini interagiscono tra di loro pur giocando con i propri giocattoli.
- Questa fase dei giochi paralleli prepara il terreno per l'attività di socializzazione del gioco.
- Fino a tre anni, il **gioco dovrebbe essere libero** e fine a sé stesso, mentre l'età del **gioco con regole inizia dai cinque-sei anni**, facilitando la protezione del bambino e il raggiungimento di obiettivi gratificanti.



Rispetto per gli stati emozionali

- I **bambini vivono esperienze principalmente attraverso stati emotivi**: rispettare i tempi emotivi è fondamentale: se un gioco non attecchisce, non passare subito a un altro, perché così non rispetterebbe i tempi e i ritmi dei processi emozionali
- Il bambino più è piccolo, più sperimenta tutto attraverso stati emozionali che pertanto debbono essere rispettati: **l'inserimento nella scuola dovrebbe essere graduale** per evitare traumi emotivi.
- **La mediazione** aiuta a evitare carichi emotivi eccessivi durante i cambiamenti.



Il rapporto con l'acqua

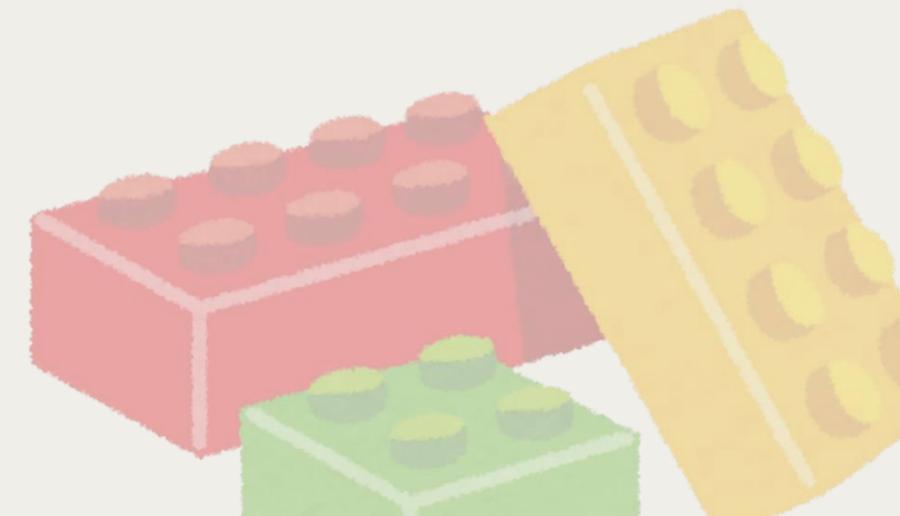
- L'acqua come mondo emozionale: magmatica e invadente; L'acqua attiva il mondo emotivo del bambino, il quale può esserne attratto o spaventato.
- L'acqua come elemento vitale: è attraente e seducente come la madre, ma può anche essere spaventosa (sono presenti anche i fantasmi della relazione primaria).
--> Ciò dipende dai vissuti emotivi e dalle esperienze fatte.

Il gioco del bagnetto da esperienza avvolgente a persecutoria: quando è imposto in funzione dell'igiene e della pulizia, diventa persecutorio (I bambini soffrono e si ribellano), mentre dovrebbe essere un'esperienza che restituisce al bambino una sensazione di avvolgimento e di carezza.



I giochi con le costruzioni

- **Costruire e smontare:** , sono giochi importanti che permettono di sperimentare l'onnipotenza nella gestione di sé e i limiti imposti e i limiti imposti dalla realtà concreta (La torre, costruita e distrutta come metafora della strutturazione dell'io).
- **Nella patologia** può accadere che il bambino faccia fatica a costruire una torre senza che essa si spezzi, egli ha 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 aiutare il bambino nella ricostruzione, ma rispettare il suo dolore senza intervenire subito. Bisognerebbe avvicinarsi e dopo una pausa di due, tre minuti (che per il bambino è un tempo lunghissimo).
- Consolazione: **contatto fisico**, carezze e incoraggiamento alla ricostruzione
- Il contatto fisico ha un ruolo importante nel recuperare la fiducia di base e rassicurare il bambino
- **Deve essere il bambino a provare a ricostruire**, se lo fa l'adulto al suo posto, gli trasmette il messaggio che non può riuscirci

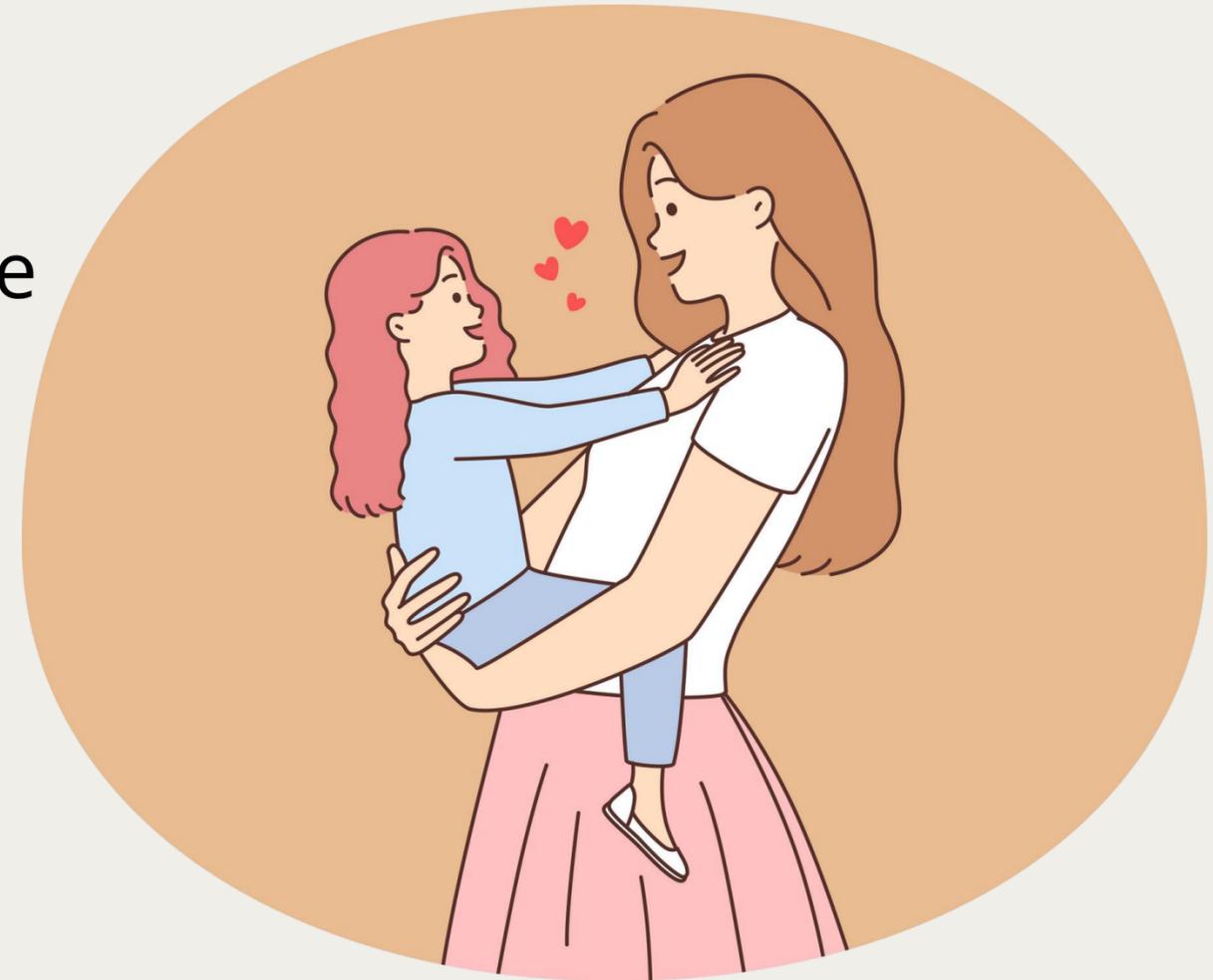


LE ORIGINI DELLA FIDUCIA DI BASE NEL GIOCO MADRE-BAMBINO

- Il godimento reciproco nel gioco madre-bambino alimenta la fiducia di base
- La fiducia diventa sostegno all'autostima quando i bambini si allontanano dalla madre
- Qualità della fiducia influenzata dal gioco e dal contatto con il corpo materno
- Un gioco carico di qualità negative può colorare la fiducia di ansia anziché di stabilità



- Il gioco facilita una relazione profonda tra madre e bambino
- Le parti godute dalla madre diventano parti materne che il bambino ritrova dentro di sé
- Parti rifiutate o non godute possono ostacolare la crescita e causare psicopatologia
- Il gioco è cruciale per il godimento reciproco e la crescita psicologica del bambino.



Lo sviluppo dell'identità

L'Identità è l'insieme di caratteristiche e aspetti di sé che rendono l'individuo unico e diverso dall'altro. l'identità muta con la crescita e risente dei cambiamenti sociali.

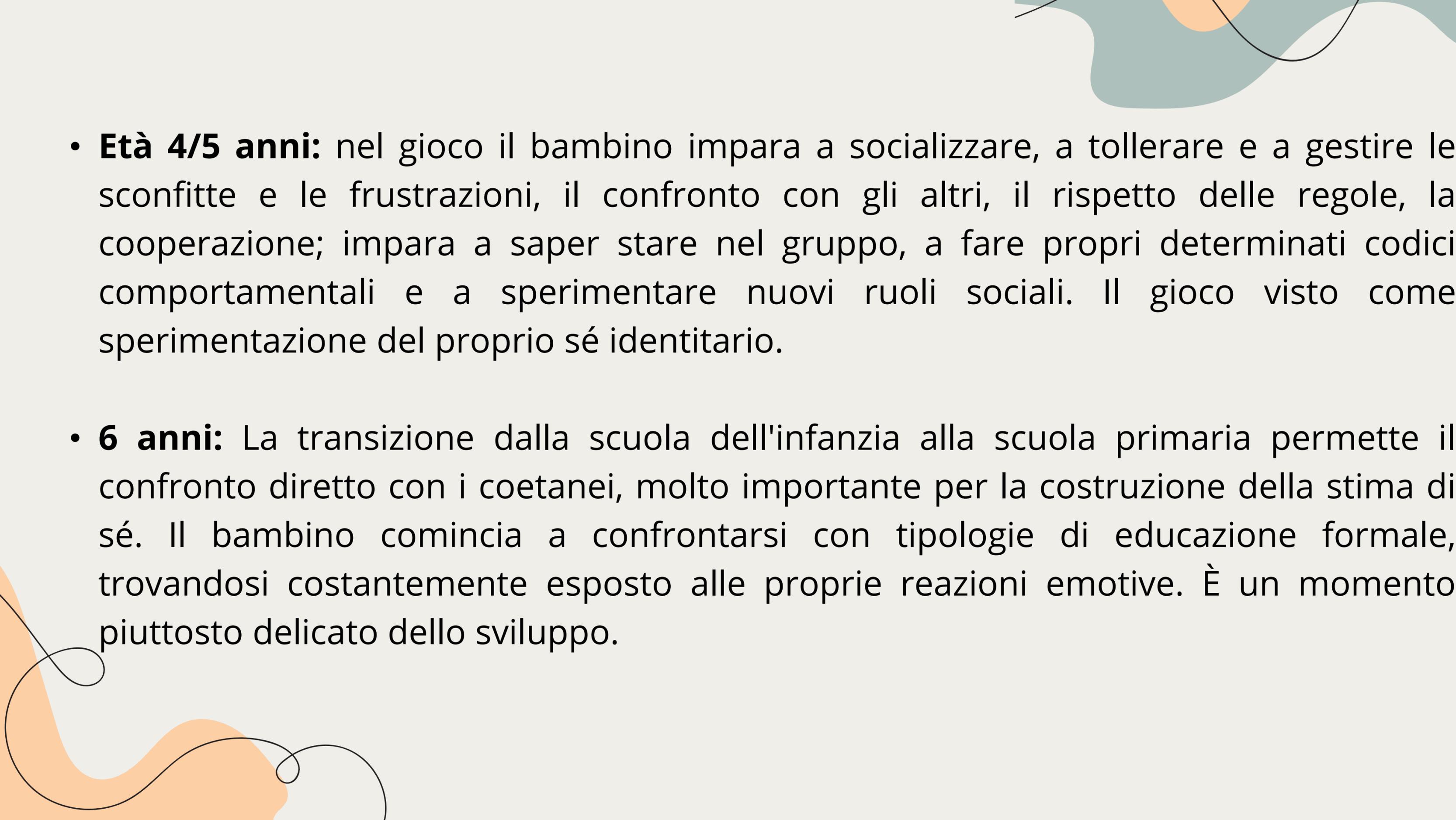
- **30 mesi:** Opposizione del bambino al proprio io rispetto agli altri, fondamentale per la differenziazione individuale

A 2 anni circa, il bambino inizia a dire "NO!" alla madre, manifestando volontà propria e distacco

- **36 mesi:** Acquisizione del **senso di autonomia**, con il bambino che cammina, parla, controlla gli sfinteri ed ha una certa consapevolezza di sé (cioè a scoprire di essere padrone del proprio comportamento)

In questa fase sperimenta anche insuccesso e dubbi sulle proprie capacità, percependo sentimenti di vergogna --> Importanza del supporto affettivo e comprensivo dei genitori per superare positivamente questa fase



- 
- **Età 4/5 anni:** nel gioco il bambino impara a socializzare, a tollerare e a gestire le sconfitte e le frustrazioni, il confronto con gli altri, il rispetto delle regole, la cooperazione; impara a saper stare nel gruppo, a fare propri determinati codici comportamentali e a sperimentare nuovi ruoli sociali. Il gioco visto come sperimentazione del proprio sé identitario.
 - **6 anni:** La transizione dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria permette il confronto diretto con i coetanei, molto importante per la costruzione della stima di sé. Il bambino comincia a confrontarsi con tipologie di educazione formale, trovandosi costantemente esposto alle proprie reazioni emotive. È un momento piuttosto delicato dello sviluppo.

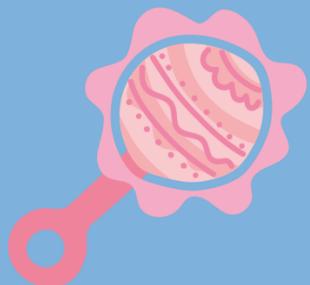


Le fasi evolutive del gioco: dal
corpo al giocattolo,
dal giocattolo al lavoro.





AUTOEROTISMO



Si parla di **autoerotismo** come attività che produce piacere. Un'attività svolta sul proprio corpo e su quello della madre, coinvolgendo la bocca, la vista, l'intera superficie corporea.

In questa fase Winnicott considera la **manipolazione (*handling*)** come l'esperienza fondamentale del gioco che porta all'insediamento della psiche materna sul corpo del bambino. L'adulto che manipola il corpo del bambino mette dentro di lui, la propria realtà psichica, le proprie emozioni e modo di percepirsi.

Questo è alla base della psicosomatica e dei disturbi psicosomatici.

2. GIOCHI SU OGGETTI TRANSIZIONALI

Il bambino inizia a spostare il suo interesse su **oggetti morbidi e caldi**, che sono i primi giocattoli esterni del bambino e che hanno proprietà assimilabili a quelle del corpo della madre. Tali oggetti sono chiamati da Winnicott **transizionali**. In questa fase vi è un passaggio importante, **la libido da narcisistica diventa oggettuale**. Il bambino comincia a vedere la realtà esterna, la quale esterna sperimenta come parte di sé.



3 RICERCA

Il bambino ricerca attivamente i giocattoli che generalmente sono oggetti morbidi, come il ciuccio, l'orsacchiotto, il bambolotto. La ricerca dell'oggetto in questa fase è ambivalente: i giocattoli sono investiti di amore e di odio, vezzeggiati, coccolati, protetti e poi maltrattati, morsicati, strappati. Questo **agito ambivalente sul giocattolo**, caratterizzerà in seguito ogni rapporto con qualunque oggetto. Se questa esperienza è consentita, protetta, agevolata, l'ambivalenza sarà priva di angoscia e di sensi di colpa.



3. RICERCA

L'attività dell'lo entra in gioco nel ***quinto-sesto mese*** di vita. Anna Freud dice che i giocattoli morbidi perdono progressivamente importanza a vantaggio di giochi che servono per le attività dell'lo

L'uso che il bambino fa dei giocattoli è espressione di fantasie attivate delle esperienze emozionali.

I primi giocattoli usati come attivatori delle funzioni dell'o, sono giocattoli che si prestano ad attività come: riempire-svuotare, aprire-chiudere, introdurre-tirare fuori, pasticciare.



Per la prima volta le funzioni dell'lo cominciano ad entrare in relazione con l'ambiente. Il bambino che pasticcia mette in discussione i genitori, sovverte un ordine senza il quale i genitori stessi possono andare in ansia e attivare una reazione inibitoria o invasiva.

Il gioco si sta muovendo sempre più verso l'attività simbolica. Diventano anche interessanti i giochi che permettono l'espressione delle tendenze maschili e femminili: i bambini e le bambine cominciano a differenziarsi.



5. GIOCHI CHE STIMOLANO IL GUSTO DELL'IMPEGNO E DEL PRODOTTO FINITO

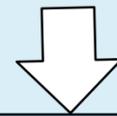
L'attività ludica dai **5-6 anni** in poi, si sposta sul piacere che il bambino riceve dal **portare a termine un progetto**, mentre prima il gioco era centrato sul godimento del processo che porta al risultato. Il piacere del risultato nella nostra cultura è spesso anticipato, il bambino viene punito o premiato, gratificato o frustrato, in relazione al risultato che ha ottenuto, quando questo ancora non ha valore per lui.



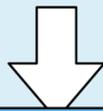
6. GIOCATTOLI CHE RICHIEDONO LA CAPACITA' DI LAVORARE

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 e costruttivo.

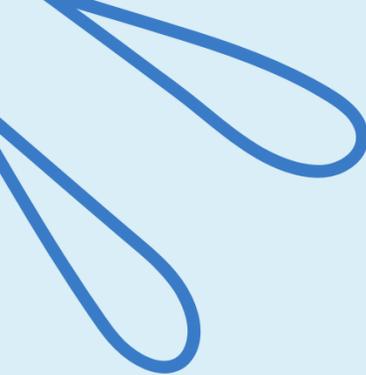
I bambino che va a scuola gode della **conoscenza**. Conoscere significa esplorare, accettare la novità, ma anche *alterare un equilibrio a causa di movimenti aggressivi, distruttivi.*



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.

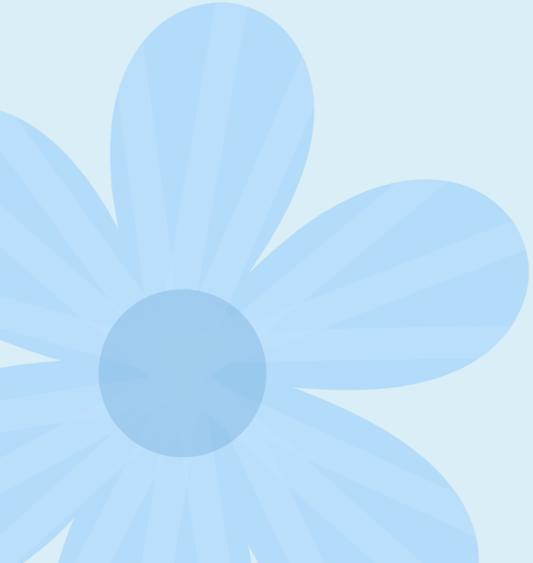


Se viene compromessa la capacità di gestire l'aggressività in modo costruttivo il processo d'apprendimento sarà disturbato e il bambino potrà paralizzarsi di fronte a un compito pur avendo le capacità per affrontarlo.



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

Se il percorso evolutivo è normale , se non ci sono deviazioni, questa modalità di rapporto con l'oggetto ludico, consente di arrivare a godere del proprio lavoro, tollerando in sé l'attesa del risultato. Il lavoro diventa gioco.



La play-

therapy

psicoterapia cognitivo-comportamentale in età evolutiva



IL GIOCO FAVORISCE



**LO SVILUPPO
AFFETTIVO**



**LO SVILUPPO
COGNITIVO**



LO SVILUPPO SOCIALE

LO SVILUPPO AFFETTIVO

Si possono individuare cinque tappe:

0-1 anno

nei primi mesi di vita il gioco è fondamentalmente fonte di sensazioni piacevoli ed è finalizzato alla ricerca di una serie di sensazioni che gratificano e arricchiscono il SE che si sta progressivamente strutturando.

Inizialmente il bambino gioca con il **proprio corpo o con il corpo della madre** che, di fatto, è il primo compagno di giochi, ma tutti gli oggetti che lo circondano attraggono la sua attenzione.





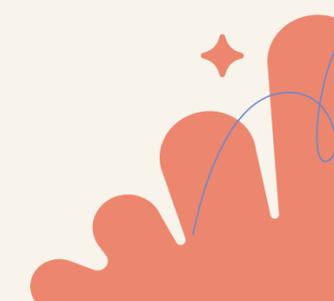
• **Dai 5-6 mesi fino a 12-18 mesi circa:** compare il gioco del lasciar cadere (che poi diventerà gettare) un oggetto per terra e aspettare che qualcuno lo raccolga. Questo gioco riguarda il primo movimento di presentazione di sé all'altro e dell'altro a sé, il bambino inizia a differenziarsi dall'oggetto, è un movimento attivo verso l'acquisizione di una sempre maggiore autonomia.



• **6 mesi circa:** vi è la comparsa **dell'oggetto transizionale**

• **7 mesi circa:** compare il gioco del battere ripetutamente e rumorosamente gli oggetti.

• **Alla fine del primo anno:** compare il gioco di spingere un oggetto contro l'altro, fare delle torri di cubi. (In questa fase si determina il passaggio fondamentale dal principio del piacere al principio di realtà, dal processo primario a quello secondario, dalla dipendenza all'autonomia).



I principali giochi sono:

Agitare le mani, muovere le gambe, accarezzare il proprio corpo e quello della madre, toccare e portare alla bocca tutto ciò che vede.

Queste attività si caratterizzano per il carattere esplorativo e ripetitivo delle azioni, che serve al bambino per imparare a distinguere fra il SÉ e il NON-SÉ per fargli capire dove finisce lui e inizia la madre, percepita come parte di sé.

2 anni

Con l'inizio del secondo anno il bambino si trova di fronte al problema della **SEPARAZIONE DALLA MADRE** e le conseguenti **ansie d'abbandono**.

Il gioco può diventare espressione di questi problemi come ha ben evidenziato Freud.

Freud osserva che una delle funzioni tipiche del gioco infantile è la riproduzione attiva e ripetuta di esperienze frustranti allo scopo di padroneggiare e superare il trauma, chiama questo fenomeno **coazione a ripetere**.



3 anni

In questa età emergono secondo Freud giochi che rivelano **LA DINAMICA EDIPICA** che il bambino deve affrontare.

I giochi possono essere di guerra o di lotta; compaiono i primi giochi di socializzazione ed il bambino è interessato a giocare con altri compagni, in particolare prova piacere ad **imitare il comportamento degli adulti**. gioca ad essere mamma o papà indossando i loro vestiti.



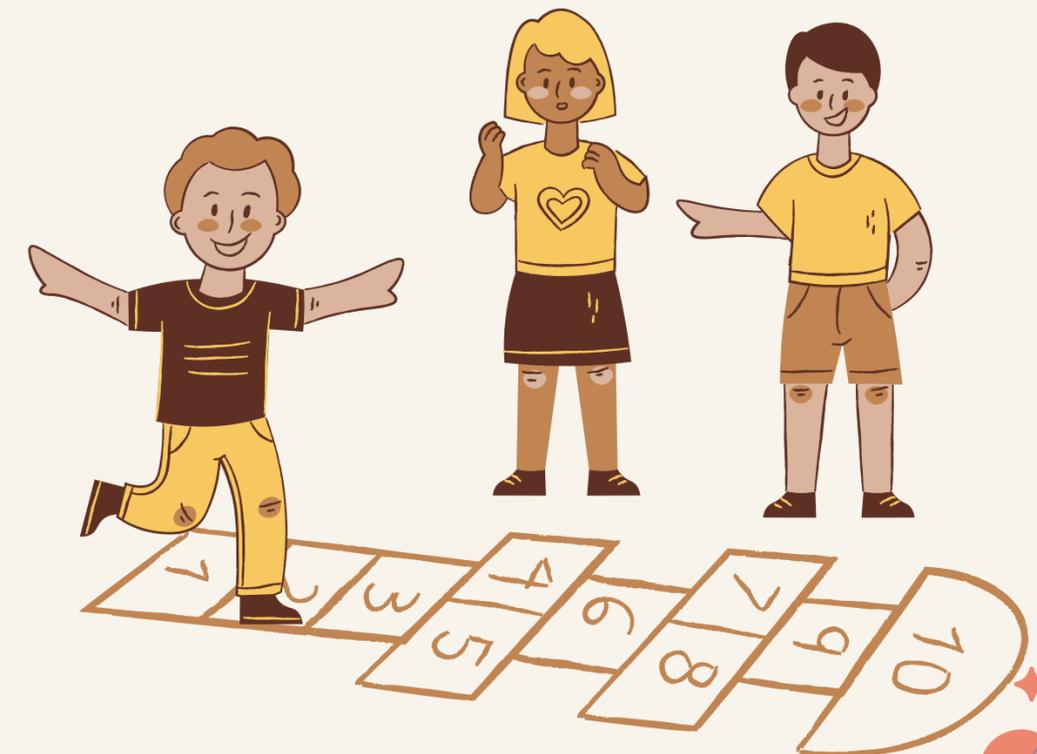
4-5anni

In questo periodo i giochi sono espressione delle dinamiche interne che il bambino sta vivendo quali il gioco della bambola, il gioco del dottore, il gioco a nascondino, attraverso questi giochi il bambino può anche drammatizzare una punizione o proibizione subita.



6-10 anni

Nell'età della fanciullezza i giochi diventano di agruppato e con regole, questo permette al bambino di sperimentare lo stare con gli altri attraverso giochi strutturati, le regole diventano funzionali ad un miglior svolgimento del gioco.



LO SVILUPPO SOCIALE

Il gioco passa attraverso vari stadi:

1 Il gioco solitario:
tipico dei bambini entro l'anno di vita che non si pongono in una condizione di reciprocità con gli altri. Non c'è interazione sociale.



2 Il gioco parallelo:
si verifica tra il primo e il terzo anno di vita i bambini si aiutano reciprocamente ma si tratta essenzialmente ancora di un gioco individuale



3 gioco sociale:
tipico dei bambini intorno ai 4-5 anni, età in cui comincia la fase scolastica. Il gioco diventa più strutturato, con regole e c'è l'interazione sociale. (Nelle famiglie numerose può verificarsi anticipatamente).

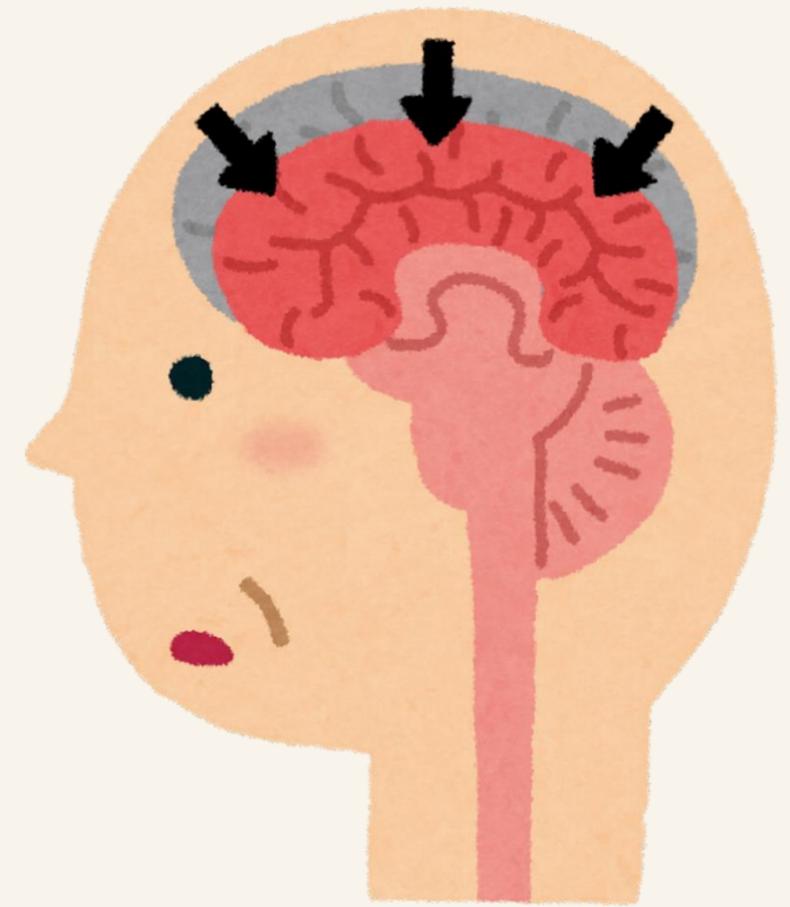


LO SVILUPPO COGNITIVO

J. Piaget (1937-1945) mette in correlazione lo sviluppo del gioco con quello mentale, affermando che:

"Il gioco è lo strumento primario per lo studio del processo cognitivo del bambino, è la più spontanea abitudine del pensiero infantile".

Inoltre il gioco stimola **la memoria, l'attenzione, la concentrazione**, favorisce lo **sviluppo di schemi percettivi, capacità di confronto, relazioni** ed è per questo che una *carezza di attività ludica riflette nel bambino gravi carenze anche livello cognitivo.*



LO SVILUPPO SOCIALE

Secondo Piaget si possono individuare tre stadi di sviluppo del comportamento ludico:

1

I giochi di esercizio



2

I giochi simbolici



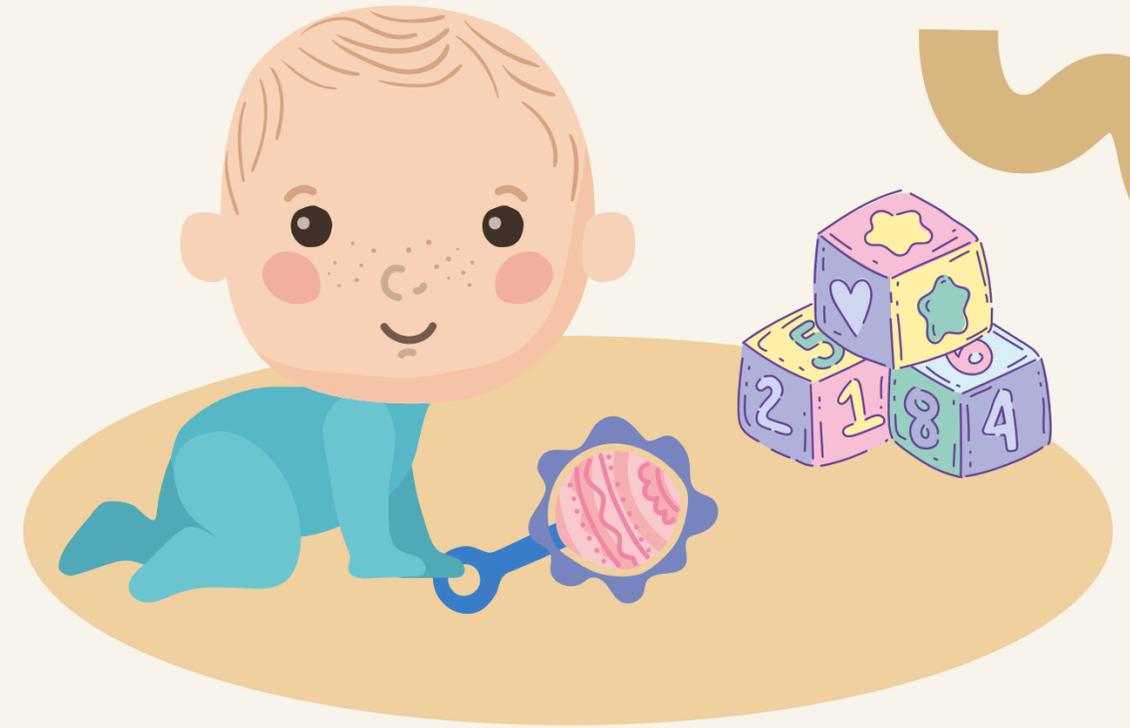
3

I giochi con regole



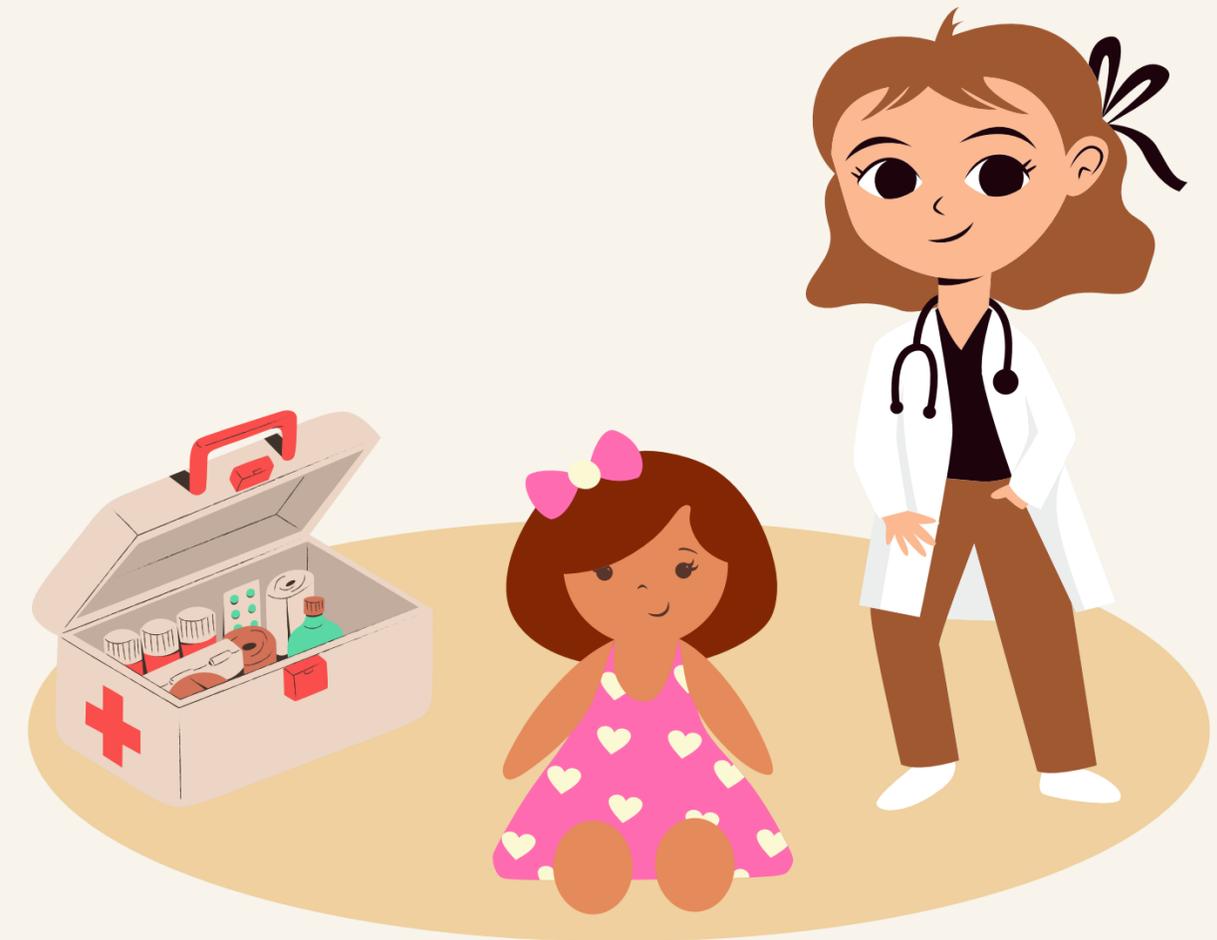
giochi di esercizio:

Prevalgono nel primo anno di vita, nella fase cosiddetta "senso-motoria": il bambino, attraverso l'afferrare, il dondolare, il portare alla bocca gli oggetti, l'aprire e chiudere le mani o gli occhi, impara a controllare i movimenti e a coordinare i gesti.



Giochi simbolici

caratterizzano il periodo che va dai due ai sei anni di vita. Si collocano nella fase detta "rappresentativa", in cui il bambino acquisisce la capacità di rappresentare tramite gesti o oggetti una situazione non attuale. Si sviluppa la capacità di **IMMAGINAZIONE** e di **IMITAZIONE**. Il simbolismo che emerge da queste attività permette di riprodurre esperienze viste ma non ancora direttamente sperimentate.



giochi con regole

Emergono nel periodo dai sette agli undici anni, in una fase detta **SOCIALE**, in cui il bambino comincia a vivere il rapporto con gli altri. Questa fase è caratterizzata da una maggiore aderenza alla realtà, il bambino, sperimentando la vita di gruppo, si trova di fronte a determinate "regole" che è tenuto a rispettare. La comparsa delle regole determina la fine del gioco infantile propriamente detto e inaugura una fase di crescita, altamente educativa, in cui viene stimolato l'autocontrollo del bambino, la sua capacità di concentrazione, di memoria.





IL COMPAGNO IMMAGINATO

Nella storia evolutiva di ogni bambino compare un compagno immaginato, che si coniuga con la presenza reale di altri bambini.

Il compagno immaginato, è una **presenza sana**.

- appare intorno a 2-3 anni di vita
- spesso permane fino ai 7-10 anni.



Già nel 1945 Piaget, attribuisce al compagno immaginario, un ruolo di notevole importanza nel periodo dell'evoluzione socio-cognitiva

- **La funzione consolatoria:** Ossia di ascoltatore benevolo, in cui il bambino confida i propri interessi.
- **La funzione compensatoria:** Si tratta della possibilità che i bambini hanno di vivere con il proprio Compagno Immaginario momenti magici, nel senso di poter compiere azioni impossibili o proibite al bambino.
- **La funzione moralizzatrice:** riguarda l'autorità morale che sta a rappresentare il Compagno Immaginario, infatti questo oltre ad essere disponibile nei confronti del bambino, è al tempo stesso critico verso le sue azioni, spronandolo a migliorarsi.
- **La funzione di stimolo:** si riferisce agli aspetti positivi che determinano la presenza del Compagno Immaginario, in termini di sviluppo delle capacità di socializzazione nel bambino "il compagno immaginario è una specie di *banco di prova*, dove il bambino può esercitare ed affinare le proprie competenze relazionali senza mettere a repentaglio la propria autostima e l'immagine di sé".

Quale sarà il destino del compagno immaginario?

L'amico immaginario un giorno scomparirà, poiché **sarà sostituito** da nuovi giochi, da nuove relazioni con i compagni di classe, l'arrivo di un fratello



Alcuni segnali di allarme

- **Se c'è un'esclusione della presenza reale, a favore di quella immaginata:** si tratta infatti di un movimento scissionale, che taglia fuori la realtà concreta e le relazioni con altri bambini.
- **L'assenza del compagno immaginato:** perché un bambino troppo concreto, molto ancorato ai suoi bisogni, che cerca il contatto diretto con gli altri bambini o con gli adulti, è un bambino che non ha una figura di riferimento interno. Una figura che concretizzi le parti di sé non gratificate nella realtà, che gli faccia compagnia, gli stia vicino quando si addormenta, giochi con lui il gioco che desidera
- **Quando è massivo il movimento verso il compagno immaginato;** 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

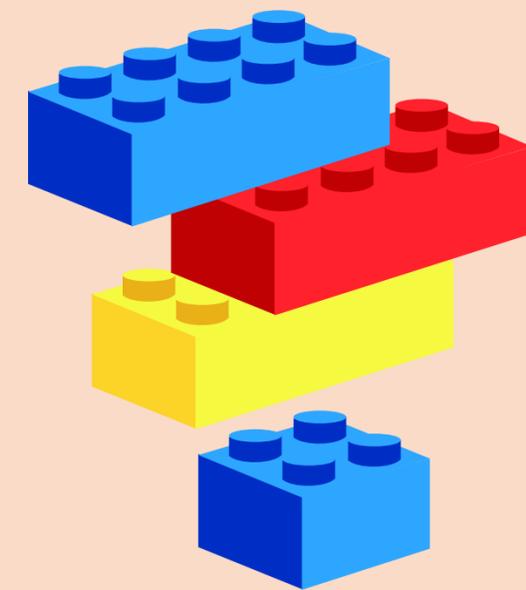
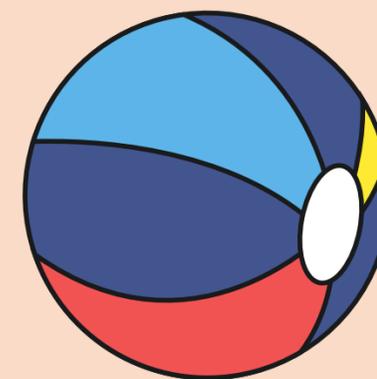


Concretizzazione dell'oggetto

- La **concretizzazione dell'oggetto transizionale**, indica un arresto di alcuni processi mentali verso la simbolizzazione; è pericoloso, si tratta infatti della concretizzazione degli affetti, delle pulsioni, fino all'uso "perverso" delle stesse: *nelle perversioni c'è sempre un uso distorto, patologico di un oggetto.*
- **Succhiarsi il dito** è un precursore dell'oggetto transizionale. Questo tipo di relazione non ha niente di patologico in sé, ma può diventare una fonte di patologia se si interviene male, 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.
- I bambini che **si strappano i capelli**, che **battono la testa contro il tavolo**, gli adolescenti che si tagliuzzano, si strappano i capelli, attaccano il proprio corpo, esprimendo un'angoscia profonda, molto devastante e catastrofica. Un'angoscia psicotica.

I GIOCATTOLI

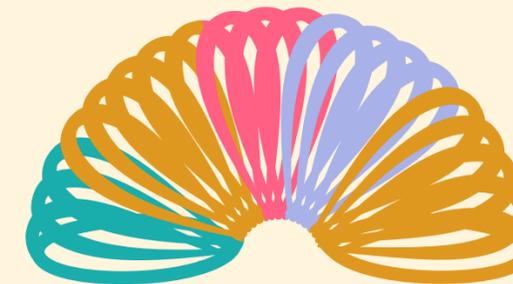
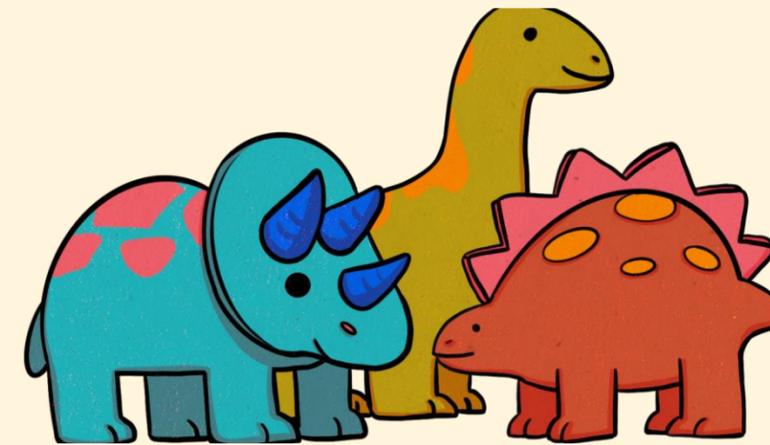
Un principio fondamentale: i giocattoli **servono al bambino per creare**, per vitalizzare l'ambiente. Con i giocattoli il bambino, crea un ambiente fisico e immaginario; un ambiente magico in cui mette in gioco la sua energia vitale, i suoi bisogni, i suoi desideri, i tempi e i ritmi del suo essere 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 il bambino cresce, il punto di riferimento delle sue attività ludiche, è il mondo degli adulti.

Pertanto sono completamente **inutili i giochi che non lasciano spazio alla creatività**, alla fantasia, che non suscitano interesse.

I giocattoli che hanno in sé, caratteristiche ripetitive (es una favola che si ripete sempre identica, i giocattoli che riproducono i suoni sempre uguali), sono inutili poichè non stimolano la creatività, la fantasia, l'interesse e la curiosità.



Qual è il giocattolo migliore?



- **Non deve essere delicato, né complicato:** deve essere un giocattolo che, se viene rotto, possa essere aggiustato. Se il bambino dopo aver rotto il giocattolo non riesce ad aggiustarlo vanno incontro ad una delusione, rispetto alla capacità di ricomporre magicamente la realtà. Invece riuscire a riparare un oggetto rotto, alimenta l'illusione magica di cui il bambino ha bisogno, soprattutto nei primi anni, di poter rimettere insieme la realtà.
- **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.
- **I migliori giocattoli in assoluto sono quelli che il bambino riesce a costruirsi da solo**, a darsi esplorando la casa: una pentola che fa uno strano rumore,
- **Qualunque giocattolo non è mai un oggetto neutro.** Intervenire, rompere, buttare via un giocattolo significa spesso fare violenza, al bambino. Anche l'oggetto apparentemente più insignificante: la foglia, il sassolino, un pezzo di legno, ha valore per il bambino che lo usa,

L'importanza del gioco

- Il bambino ha sempre qualcosa da dire tramite il gioco, è un messaggio che va ascoltato, capito e rispettato: se il bambino ama **raccogliere oggetti vari e metterli insieme**, esprime con questa modalità, il fatto che sente minacciata la sua integrità.
- **In psicoterapia bisognerebbe avere una scatola per ogni bambino**, per tenere quello che ha fatto: Tutto quello che il bambino produce ha un significato e un valore, anche se è qualcosa di “brutto”. Non è il “foglio di carta rotto” ad essere conservato ma il significato e il valore di quella rottura, che è importante.
- **Il bambini più fortunati sono quelli che hanno genitori o insegnanti che costruiscono insieme a loro i giocattoli con cui giocherà.**
- **Il bambino ha bisogno di sperimentare le sue abilità e il suo corpo:** deve essergli permesso di arrampicarsi, di salire, di scendere, di saltare ecc. Questi giochi di abilità permettono anche al bambino di canalizzare la sua vitalità nello sperimentare situazioni difficili. Qualora l'espressione della vitalità è impedita, diventa aggressività reattiva e attacco all'ambiente. Al contrario l'energia vitale indirizzata verso un interesse del bambino, porta il bambino stesso a diventare attento, propositivo e creativo.



IL GIOCO IN ETA' SCOLARE (6-12 anni)

0-5 ANNI

1. Esplorazione Sensoriale e Motoria: Nella prima infanzia, il gioco è principalmente un'attività sensoriale e motoria, attraverso la quale i bambini esplorano il mondo circostante manipolando oggetti, esplorando texture e movimenti.
2. Gioco Solitario o Parallelo: I bambini piccoli tendono a giocare da soli o in modo parallelo, osservando gli altri ma non interagendo direttamente con loro.
3. Gioco Creativo e Immaginario: Il gioco nella prima infanzia è spesso basato sull'immaginazione e sulla creatività, con bambini che creano mondi fantastici e storie con giocattoli e oggetti.
4. Ruolo dell'Adulto come Facilitatore: Gli adulti spesso forniscono l'ambiente e i materiali adatti per il gioco, ma il gioco è guidato principalmente dal bambino.

V S

6-12 ANNI

- Gioco Strutturato e di Gruppo: Durante l'età scolare, il gioco diventa più strutturato e organizzato, con regole definite e obiettivi specifici. I bambini partecipano a giochi di gruppo e attività organizzate.
- Sviluppo Sociale ed Emotivo: Il gioco di gruppo diventa più comune, offrendo ai bambini l'opportunità di sviluppare abilità sociali come la cooperazione, la condivisione e la gestione dei conflitti.
- Gioco con Obiettivi Didattici: Molte attività ludiche durante l'età scolare sono progettate per promuovere l'apprendimento accademico e lo sviluppo delle abilità cognitive e sociali.
- Esplorazione dell'Identità e dei Ruoli: I giochi di ruolo diventano più complessi, consentendo ai bambini di esplorare identità e ruoli sociali attraverso il gioco immaginario.

Le funzioni del

gioco:

1. Sviluppo Cognitivo: Il gioco aiuta i bambini a sviluppare abilità cognitive fondamentali come la risoluzione dei problemi, il pensiero critico e la creatività attraverso l'esplorazione e l'immaginazione.
2. Sviluppo Sociale ed Emotivo: I giochi di gruppo insegnano ai bambini a cooperare, a negoziare, a condividere e ad affrontare conflitti, contribuendo allo sviluppo delle competenze sociali ed emotive.
3. Apprendimento delle Regole: I bambini imparano a rispettare le regole, ad accettare la sconfitta e a gestire la competizione in modo sano attraverso l'esperienza di vari giochi strutturati





IL GIOCO NELL'ADOLESCENZA (13–19 anni)



il gioco nell'adolescenza

- Nell'adolescenza, il gioco diventa un mezzo per esprimere la propria individualità e coltivare interessi personali. Gli adolescenti possono sviluppare passioni per attività ludiche come la musica, l'arte, lo sport, i videogiochi o altre forme di intrattenimento.
- Il gioco continua a essere un'importante forma di socializzazione tra gli adolescenti. Partecipare a giochi di gruppo o attività ludiche con gli amici può contribuire allo sviluppo delle relazioni e all'esplorazione dell'identità sociale.
- Nell'adolescenza, i giochi digitali diventano sempre più popolari. Gli adolescenti trascorrono spesso tempo a giocare ai videogiochi online o offline.
- Durante l'adolescenza, i giochi di ruolo possono diventare ancora più complessi, consentendo agli adolescenti di esplorare identità, empatia e ruoli sociali attraverso il gioco immaginativo.



Le funzioni del

gioco: giochi consentono agli

1. **Espressione Individuale:** giochi consentono agli adolescenti di esplorare e sviluppare la propria identità attraverso la partecipazione a giochi di ruolo, giochi creativi e creazione di avatar nei videogiochi.

2. **Socializzazione:** I videogiochi online e i giochi di gruppo forniscono opportunità per socializzare, creare legami e sviluppare abilità sociali come la comunicazione e la collaborazione.

3. **Sfide Mentali e Competizione:** I giochi di strategia e i rompicapo stimolano l'intelletto degli adolescenti, mentre i giochi competitivi favoriscono la competizione sana e l'autocontrollo.



The background is a solid orange color. It features several abstract, stylized shapes: a yellow wavy shape on the left, a large yellow scalloped shape at the top right, a yellow egg-like shape at the bottom left, and a blue triangular shape with white zig-zag patterns at the bottom right.

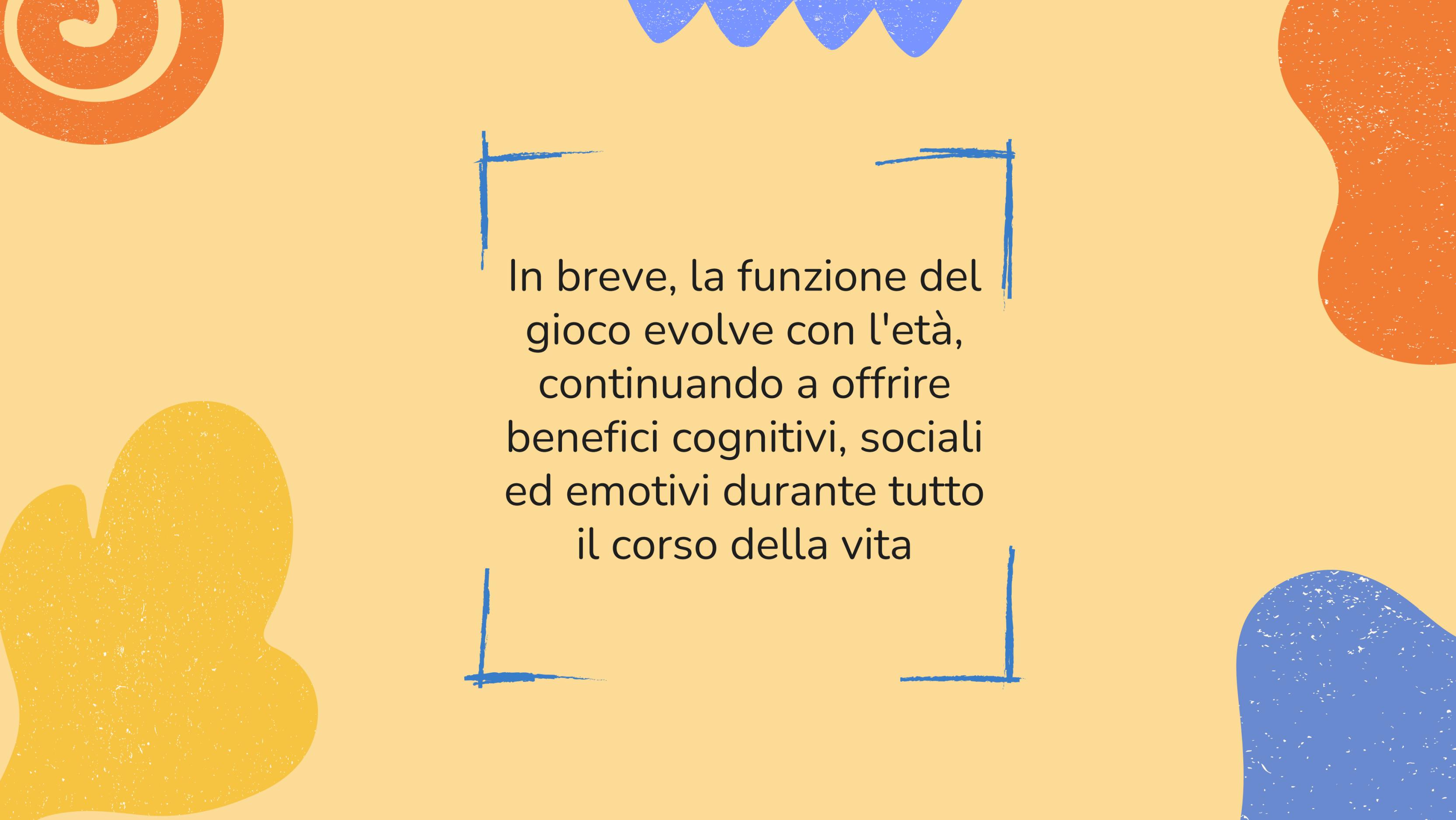
IL GIOCO NELL'ETA' ADULTA

- Tipologie di giochi: Gli adulti possono partecipare a una vasta gamma di giochi, tra cui sport, giochi da tavolo, videogiochi, giochi di ruolo, hobby creativi, enigmi, rompicapi e molto altro ancora. La scelta del gioco dipende spesso dagli interessi personali e dalle preferenze individuali.
- Livello di coinvolgimento: Mentre alcuni giochi possono richiedere un impegno fisico o mentale intenso, altri possono essere più rilassanti e casuali. Gli adulti possono scegliere di impegnarsi in giochi competitivi o di partecipare a esperienze ludiche più sociali e collaborative.

Le funzioni del gioco nell'età adulta:



- 1.Svago e Riduzione dello Stress:** Il gioco diventa una forma di svago e di distrazione dalle pressioni quotidiane, aiutando gli adulti a rilassarsi e a ricaricare le energie.
- 2.Socializzazione e Networking:** I giochi continuano a essere un modo per socializzare con amici, familiari o colleghi, fornendo un terreno comune per costruire relazioni e connessioni.
- 3.Mantenimento della Salute Mentale:** Alcuni giochi, come i puzzle e i giochi di strategia, possono contribuire al mantenimento della salute mentale, stimolando la mente e riducendo il rischio di declino cognitivo.
- 4.Sfide Intellettuali e Creatività:** Gli adulti possono continuare a cercare sfide intellettuali e stimoli creativi attraverso giochi più complessi come giochi da tavolo strategici o videogiochi narrativi.



In breve, la funzione del
gioco evolve con l'età,
continuando a offrire
benefici cognitivi, sociali
ed emotivi durante tutto
il corso della vita