

Il gioco

Per gli educatori e gli insegnanti

Cosa fanno i bambini mentre giocano? Cosa vuol dire “giocare”? Quanto tempo lasciamo ai bambini per giocare all’interno dei contesti educativi e scolastici? Quali spazi della giornata vengono dedicati al gioco? Come si modifica il ruolo dell’adulto nel corso del gioco dei bambini? In che cosa si differenzia un’attività proposta dall’adulto da un momento di gioco? Non è facile trovare una risposta a questi interrogativi, ma plurime sono le riflessioni che scaturiscono quando ragioniamo sul gioco.

Per i bambini il gioco rappresenta un’enorme opportunità di apprendimento, sperimentazione ed esercitazione costante: i bambini quando giocano mettono in campo tutte le loro conoscenze, provano e riprovano con concentrazione e tenacia, riportano le loro storie e i loro sentimenti, narrano se stessi e la loro interpretazione del mondo, attivano ricerche scientifiche che permettono loro di sviluppare competenze legate alla fisica, alla chimica, alla logica e a tutte le altre discipline, costruiscono relazioni e si sperimentano nella mediazione e nell’empatia, imparano a comprendere le regole, il loro funzionamento e le possibili modificazioni... costruiscono e decostruiscono mondi possibili, imparando a vivere al loro interno.

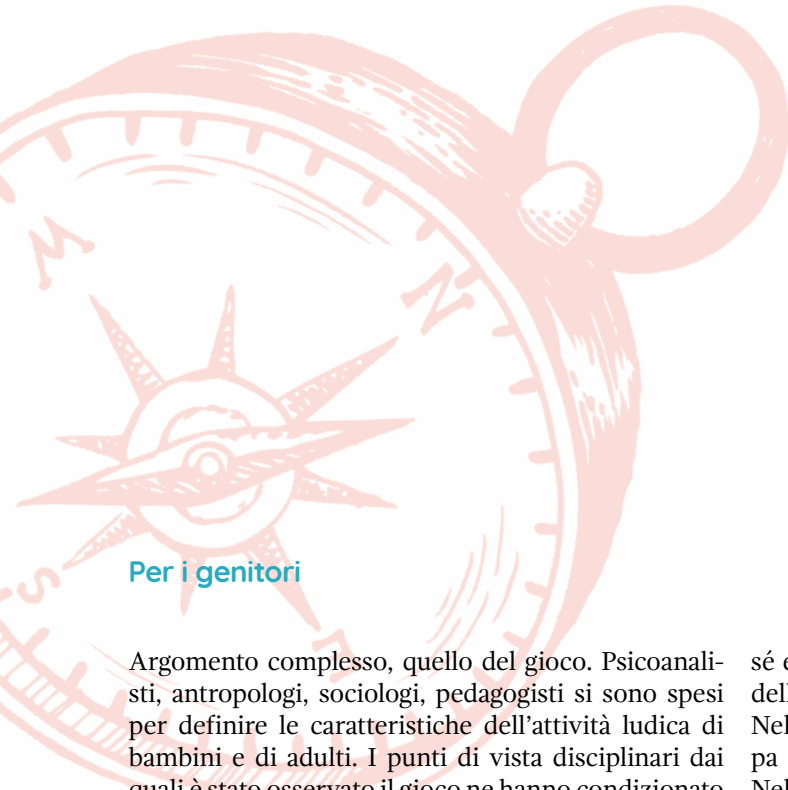
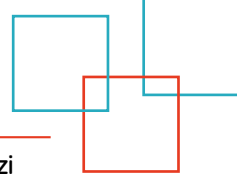
Giocare non è mai un tempo perso, è di fatto un tempo diversamente investito per il quale però non sempre siamo disposti a modificare le organizzazioni che abbiamo nei nidi e nelle scuole, organizzazioni che – a ben pensarci – concedono ben poco spazio al gioco se consideriamo che nell’arco della quotidianità educativa i bambini devono destreggiarsi tra momenti di routine e attività gestite e/o proposte dall’adulto che sceglie per i bambini e al

loro posto cosa è meglio in considerazione dell’organizzazione della giornata stessa.

Giocare richiede attenzione dal punto di vista della predisposizione dei contesti: seguire il gioco dei bambini vuol dire valorizzarlo nei suoi significati e nelle sue possibilità, arricchirlo nelle sue opportunità, sostenerlo nelle sue possibili complessità attraverso un attento pensiero sugli spazi e sui materiali che educatori e insegnanti selezionano e mettono a disposizione muovendo dal presupposto che non tutto va bene (spazi e materiali devono essere caratterizzati da pulizia, ordine, cura, funzionalità educativa – in relazione all’età, alle capacità, agli interessi dei bambini – e al progetto pedagogico del servizio – gradevolezza estetica, polifunzionalità e trasformabilità) e che da adeguate cautele passa il messaggio di rispetto nei confronti dei bambini e l’intenzionalità educativa degli adulti che li accompagnano.

Il gioco rappresenta un’opportunità professionalizzante per educatori e insegnanti perché durante i momenti ad esso dedicati gli adulti hanno l’occasione di osservare i bambini, conoscerli meglio, verificare i loro apprendimenti, comprendere i meccanismi attraverso i quali ragionano, rilevarne i bisogni, le caratteristiche e gli interessi, capire le dinamiche relazionali che costruiscono all’interno del gruppo dei pari, cogliere importanti input per possibili progettazioni e piste di ricerca.

Ecco allora che, al pari di qualunque attività, il tempo e lo spazio del gioco devono essere momenti e luoghi progettati e pensati con estrema attenzione da parte di chi opera nel campo dell’educazione nella consapevolezza che, come diceva Bruno Munari, “*Giocare è una cosa seria!*”.



Per i genitori

Argomento complesso, quello del gioco. Psicoanalisti, antropologi, sociologi, pedagogisti si sono spesi per definire le caratteristiche dell'attività ludica di bambini e di adulti. I punti di vista disciplinari dai quali è stato osservato il gioco ne hanno condizionato gli esiti teorici. Per qualcuno è un esercizio di comprensione del mondo, per altri è il luogo di elaborazione delle emozioni, per altri ancora è l'ambito del possibile e, allo stesso tempo, dell'incertezza in cui ciascuno, protetto dalla finzione, può diventare altro da sé per sperimentare possibilità di azione, senza correre il rischio del fallimento. Per altri ancora è una "palestra di vita", quasi un addestramento alla sopravvivenza (come per i cuccioli di animale che, giocando tra di loro o con gli adulti che se ne prendono cura, apprendono a modulare la loro forza e a usarla nella caccia o nella difesa). Per qualcuno il gioco nella prima infanzia è la condizione per sviluppare, da adulti, un senso di "padronanza creativa" del mondo, ossia la possibilità di sentirsi capaci di decidere del proprio destino, agendo attivamente sulla realtà circostante, nonché di accedere alla sfera culturale.

Insomma, c'è chi ha posto l'accento sugli aspetti evolutivi, chi su quelli dell'apprendimento, chi sullo sviluppo psico-fisico e chi su quello culturale. Tutti ne riconoscono il grande valore.

Un aspetto del gioco importante per noi adulti risiede nel fatto che nessuno può obbligare un bambino a giocare. Per poter giocare, infatti, un bambino deve innanzitutto sentirsi bene e al sicuro in un contesto accogliente e non giudicante. Solo in queste condizioni egli può attivare – e lo fa sempre spontaneamente, dal suo interno – le competenze ludiche necessarie per "stare al gioco". Deve avere fiducia in

sé e negli altri per calarsi nel mondo del possibile e dell'impossibile.

Nella prima infanzia, la competenza ludica si sviluppa nell'interazione gioiosa con l'adulto accudente. Nel contatto viso a viso, l'adulto può creare una sorta di "bolla ludica" attraverso alcuni comportamenti che lo mettono in dialogo con il bambino: l'alternanza di sorrisi scherzosi e di facce strane, la scomparsa e l'improvviso ritorno del proprio viso e tutti quegli atteggiamenti giocosi che generano benessere nel bambino che, nello scambio di ruoli, passerà da spettatore a protagonista di una "messa in scena" ludica, di un gioco che dà felicità.

Con il passare del tempo, il bambino entra in relazione con gli oggetti inanimati, che attraggono la sua attenzione e diventano materia di esplorazione, di sperimentazione e di animazione. Il *far finta* e il gioco simbolico rappresentano le forme ludiche più evolute nella prima infanzia e lo sviluppo del linguaggio e del pensiero simbolico sostengono il loro emergere. "*Giochiamo che io ero...*" è la frase che ognuno di noi ha detto, o ha sentito dire, durante la sua infanzia come incipit di un'immersione totale nel personaggio e nella situazione fittizia creata con altri bambini, dove gli oggetti si trasformano in qualsiasi altra cosa (una sedia diventa un vagone del treno, un asciugamano un tappeto volante, il righello in una bacchetta magica ecc.). Sostenere il desiderio di giocare nei bambini è una questione fondamentale della relazione educativa e non dev'essere messa in contrapposizione con gli aspetti considerati seri della vita. Il gioco alimenta la voglia di fare, d'imparare e di essere autentici. Il gioco sostiene e implementa l'apprendimento e lo sviluppo dell'identità di ciascuno di noi.