

Il gioco nel bambino

Il testo è tratto da A. PERUCCA, B. DE CANALE, *L'educazione dell'infanzia e il futuro del mondo*, Armando, Roma 2012; quanto riportato è estratto dagli scritti di Angela Perucca. Al volume indicato si rimanda per ulteriori approfondimenti.

1 Continuità vitale dell'esperienza ludica

Il gioco è un fenomeno pervasivo nella vita del bambino, affiora, infatti, e si manifesta in quasi tutte le condotte aprendo **spazi impensati di libertà, di azione, di creatività e, soprattutto, di senso.**

Molto è stato detto sul gioco ed anzi qualcuno ritiene sia già stato detto tutto. Grande spazio è stato dato al gioco come azione libera e preesercizio, come proiezione simbolica del desiderio o dell'impulso e come sorgente delle prime regole di interazione sociale, come manifestazione di creatività e di libertà ed anche come *dimensione funzionale del bambino non meno che dell'adulto.*

J. Huizinga sostiene che il gioco è un elemento di *ordine* e di *tensione* indispensabile al nascere ed al crescere della **cultura umana**, la quale può, essa stessa, essere letta come gioco. Vi è una "effettiva compenetrazione di gioco e cultura" che consente di "indicare il gioco stesso, autentico e puro come base e fattore di cultura"¹.

Considerare il gioco anche come elemento della vita sociale e culturale degli adulti, può aiutare a leggere, fuori dagli schemi consueti, il gioco del bambino per scoprirvi una costante ricerca delle possibilità di conferire senso agli eventi, di inserire intenzioni nella realtà e di costruire la convivenza sociale.

Nel gioco, il bambino può liberarsi dei **vincoli normativi della realtà** ed aprire all'agire gli orizzonti della **immaginazione**; può creare nuovi vincoli e nuove condizioni, **può esprimere un dominio sulle cose e sul mondo che ancora non è in grado di gestire sul piano della realtà**². Egli non può ancora puntare ad una padronanza tecnica o concettuale sul mondo, il suo tentativo di dominio magico e verbale è effimero, non così la padronanza di senso.

a) Nel **gioco di esercizio** lo scopo è nella verifica di padronanza di una abilità. Lungo questo filone il gioco evolve dalla mera **ripetizione ludica di un gesto**, fino all'esercizio di presa, di lancio o di equilibrio e dalla prestazione di sforzo o di resistenza, sino alla prova motoria di tipo atletico e

agonistico.

Quando si coniuga allo sviluppo di nuove strutture cognitive, si può spostare sul piano dell'esercizio di abilità mentali in cui la dimensione motoria può essere più o meno implicata, come ad esempio nei giochi con il domino, i puzzles, il meccano, ecc.

Questa linea di sviluppo sembra avere per comune denominatore la esigenza di una *verifica di sé* che facilmente evolve anche in termini **agonistici** e **competitivi**; le strutture implicate sono strutture motorie e percettive, via via anche cognitive, sia di tipo intuitivo che logico.

L'attitudine ludica si fa allora tendenza alla padronanza del mondo, alla gestione competente del **proprio rapporto con le cose, al controllo sulla realtà.**

b) Nel *gioco simbolico*, che diventa possibile quando dal piano della percezione e della rappresentazione mentale il bambino passa a quello delle immagini mentali ove il residuo percettivo si carica di valenze simboliche in rapporto al vissuto personale, riscontriamo condotte molto diverse da quelle del gioco di esercizio. Se quello appare come impegno a misurarsi con la realtà, questo sembra invece volerla **eludere**, mistificare, alterare; acquista il carattere di finzione immaginifica, si ricollega più alla dimensione **affettiva** che a quella cognitiva, fa emergere aspetti inespressi del mondo interiore a scapito dell'aggancio alla realtà. Il Piaget definisce questo gioco "assimilazione distorta" ed anche "pensiero egocentrico allo stato puro"³, coglie la frattura che in esso si verifica fra gioco e realtà, sottolinea la prossimità che esiste fra simbolo ludico e simbolo onirico, anche se avverte il diverso livello di coscienza che essi implicano.

Questo tipo di gioco appartiene al **regno della fantasia**, non a quello della conoscenza veridica; risponde alle esigenze dell'Io più che alle istanze della realtà, ma non è pura evasione: il bambino, infatti, anche quando è tutto preso dalla sua creazione fantastica, sa bene che cosa è realtà e che cosa è frutto della immaginazione.

È a tutti evidente che il gioco non è follia, non è alienazione, è invece *ricerca di equilibrio fra mondo interiore e mondo esterno.*

Nel gioco simbolico non sono l'oggetto o l'azione a determinare il significato, ma questo predomina su di essi sino a produrne la trasformazione immaginifica. La sedia non è più solo fatta per sedersi, ma, cavalcata, diventa un magico destriero. Questa *dominanza del significato sul dato* è quella che consente poi il grande gioco del linguaggio magico, del rito, del mito, dell'enigma, della metafora e persino dell'arte e della retorica man mano che si coniuga alla dimensione concettuale del pensiero.

È chiaro che lungo questa linea evolutiva, *la dimensione affettiva inizialmente prevale su quella cognitiva*; quando però nel pensiero le forme logiche e concettuali diventano dominanti, l'affettività

si integra ad esse per conferire il colore personale del senso all'arida determinazione dei nessi logici. Allora emerge l'importanza dell'essere capaci di attribuire un senso personale oltre che strumentale alle elaborazioni concettuali, di poter dominare ed orientare la logica combinatoria per esserne padroni e non schiavi.

c) Nel **gioco sociale**, cui il bambino accede man mano che supera la disposizione egocentrica, *emergono le regole*. Nella percezione comune sembra quasi esservi una contraddizione di fondo fra gioco e regola, come v'è contrasto fra serio e faceto, affidabile ed imprevedibile, produttivo e futile. Le **regole** fanno parte del mondo della **realtà**, il gioco appartiene al mondo della fantasia; eppure, nel gioco, le regole non sono assenti, nemmeno in quello simbolico, che pure sembra creare un mondo fantastico avulso dalla realtà.

Il gioco non è elusione della realtà, se mai è ricerca delle dimensioni e del significato del reale; in esso, le norme regolative delle azioni non sono dettate dai vincoli del dato, ma da quelli del senso.

Uno dei maggiori contributi alla comprensione del gioco è certamente quello che ne sottolinea la *natura transizionale* e ne fa un'area intermedia fra le costrizioni e i vincoli del mondo esterno, le leggi di natura e le regole sociali che governano ogni situazione, e la rappresentazione interiore e personale del mondo che ognuno elabora e ricostruisce attraverso l'esperienza⁴. **Mondo dato e mondo vissuto si incontrano nel gioco sociale.**

Il gioco non è totale disimpegno; spesso è **ardua gestione dell'equilibrio fra adesione al mondo e distinzione da esso**, fra accoglienza del mondo e azione sul mondo, fra appartenenza al mondo e autenticità personale. Questo equilibrio richiede delle regole.

Un laborioso equilibrio fra farsi altro e restare se stesso va conservato non soltanto nell'incontro con il mondo delle cose e delle situazioni, ma anche e soprattutto nell'incontro con gli altri. Allora **più che mai le regole sono necessarie** perché il dialogo non è più soltanto fra mondo interiore e realtà esterna; in questa realtà si collocano e si esprimono altri mondi interiori con le loro particolari e speciali esigenze di senso, di orientamento e, soprattutto, con le loro intenzioni⁵.

Il gioco sociale, che assume spesso la forma di gioco di gruppo o di squadra è fondamentalmente un *gioco con regole date*, un **esercizio di accordo operativo in vista di uno scopo già stabilito**. In esso convergono l'esercizio di abilità ed il significato simbolico.

Non v'è scopo comune senza condivisione di senso e di motivazione e senza concorso di abilità e impegno per il controllo e la padronanza dell'azione in ordine ad un accordo condiviso e ad una intesa operativa.

Da questo livello, già estremamente complesso, nella misura in cui **la dimensione egocentrica**

viene abbandonata e l'incontro con l'altro si fa ricchezza anziché minaccia, è possibile lasciare a ciascuno spazi di variabilità creativa. In una squadra ben affiatata, l'innovazione anche improvvisa non disturba, anzi stimola altri, non costituisce errore da correggere, ma provocazione da cogliere e da gestire ricostruendo creativamente l'equilibrio delle parti e dei ruoli.

2 Preludio al gioco complesso della vita

Per comprendere a pieno la valenza educativa del gioco, occorre saperlo leggere, oltre che in riferimento al progressivo sviluppo delle strutture percettivo-motorie, intuitive e cognitive, anche e soprattutto, nelle sue dimensioni funzionali e permanenti. Considerarne gli aspetti funzionali induce a coglierne le forme stabili, pur nel variare delle strutture evolutive. Ci riferiamo a quelle modalità essenziali del giocare che sono fondate sulla *elusione*, sulla *illusione* e sulla *collusione*; queste sono, per molti aspetti, comuni all'uomo ed al bambino, anche se l'uomo evidentemente le gestisce con dotazioni strutturali e con esperienza personale ben diversa.

In qualunque età, giocare vuol dire riuscire a costruire o a conservare la relazione con le cose, con se stessi, con gli altri, pur riservandosi uno spazio di libertà, di creatività, di accordo.

Dal punto di vista funzionale un buon gioco è quello in cui lo spazio di libertà e di espressività è ampio per la persona e, allo stesso tempo, funzionale al gioco. Un cattivo gioco è quello in cui lo spazio personale di elaborazione e di significato è minimo (gioco rigido) oppure tale spazio è talmente ampio da mettere a rischio la stessa sussistenza della situazione ludica. Anche di un giunto meccanico diciamo che ha buon gioco se non è troppo rigido o troppo lasco.

La situazione ludica è ad un tempo situazione di vincolo e di libertà. È ad un tempo possibilità di contatto e di distanza, di incontro e di allontanamento. Il gioco consente di gestire i rapporti con un distacco che non giunge mai alla perdita e con un coinvolgimento che non diventa mai confusione.

Educare al gioco significa educare ad una relazione non univoca con le cose, ad una percezione serena, non enfatica o drammatica di se stessi, ad una relazione non rigida con gli altri. Il gioco infatti “garantisce un’elasticità di rapporti tale da permettere tensioni che altrimenti diventerebbero insostenibili”⁶.

Uno spazio di gioco aiuta il bambino a crescere, a scoprire sempre nuove possibilità di coniugare insieme le esigenze della realtà e le spinte del desiderio. Il gioco aiuta a creare un terreno di incontro più ricco di possibilità di azione e di espressione, e soprattutto nuove modalità di riconoscimento, di condivisione e di intesa con le persone.

Il gioco è illusione, ma non è falsità; è elusione, ma non alienazione dalla realtà; è collusione,

ovvero convergenza di senso e di scopo, che prescinde dalla normatività, ma non è inganno. Il gioco non nega, tuttavia, la norma, la verità, la realtà; non è follia, non è falsificazione del reale; è invece tensione, ricerca di senso, tentativo di incontro e di accordo.

Come dice J. Huizinga, è insieme serio e non serio, vero e non vero, impegnativo e divertente, così che “il bambino può essere dominato da un’emozione tale da raggiungere lo stato del *credere di essere* senza perdere completamente la coscienza della *realtà consueta*”; anzi, quest’ultima è arricchita dalla dimensione ludica, perché, **“una volta finito, il gioco non finisce nel suo effetto, bensì si irradia sul mondo ordinario situato al di là, e origina sicurezza, ordine, benessere per il gruppo” e si fa, anche per questo, fondamento della civiltà e della cultura**⁹.

Il gioco infantile è *preludio*, anticipazione di tutti i possibili motivi dell’essere, del fare, del socializzare, quando i modi della partecipazione piena al mondo sono già intravisti, ma non ancora possibili.

Nel gioco, il bambino tende ad *eludere* la realtà e tutto ciò che in essa è troppo rigido o univoco, troppo complesso o difficile; il gioco si fa allora divertimento, distrazione, modo per evitare il conflitto, per irridere la difficoltà, per sottrarsi alla responsabilità, ma anche per recuperare spontaneità e integrità personale. Giocare può voler dire ricrearsi, ricomporre l’unità dispersa dai conflitti, ricaricarsi dopo uno sforzo rendendo tutto gradevole, gioioso, sicuro, allegro e magari riproducendo le situazioni di tensione e sdrammatizzandole come comiche e buffe.

Nel gioco, il bambino tende ad illudersi, a **creare un mondo conforme ai suoi desideri**, ad esercitare un potere che non ha, a **far vivere i sogni più belli**, a **demolire gli incubi e le paure**, a **comunicare l’inesprimibile**, a controllare in un modo fantastico e magico quel che più lo preme o lo opprime.

Giocare può voler dire conferire nuovo senso alle cose e alle situazioni, circoscrivere il luogo e il tempo di un’azione, anticipare o differire, delimitare e isolare l’istante significativo, estenderlo ed elaborarlo in fiaba e storia: storia delle cose e storie del mondo che si fanno storia e senso di sé.

¹ Cfr. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, tr. it. Einaudi, Torino 1973, pp. 8 e ss. Per certi aspetti, può risultare significativo che l’opera sia stata pubblicata, per la prima volta, in lingua tedesca ad Amsterdam nel 1939.

⁴ Cfr. D. W. WINNICOTT, *Gioco e realtà*, tr. it., Armando, Roma 1974.

⁵ Cfr. A. PERUCCA, *Genesi e sviluppo della relazione educativa*, op. cit., capp. IV e V

⁶ Cfr. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, op. cit., p. 244.

⁷ Cfr. in J. HUIZINGA, il concetto di “guastafeste”, *Homo ludens*, op. cit., p. 15.

⁹ Cfr. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, op. cit., p. 18. Cfr. anche le pp. 8, 12, 251.

¹⁰ Cfr. L. S. VYGOTSKIJ, *Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino*,

¹¹ Cfr. E. H. ERIKSON, *Introspezione e responsabilità*, tr. it., Armando, Roma 1968, p. 125.

¹² Cfr. E. H. ERIKSON, *Gioventù e crisi di identità*, tr. it., Armando, Roma 1974, p. 141