



MORETTI ERIKA

IL GIOCO NELLA SCUOLA PER L'INFANZIA

**L'importanza del gioco
spontaneo nei contesti
educativi**



La pratica psicomotoria fa leva su tutto quello che ha a che vedere con la storia profonda del bambino e che appare oggi minacciato:

- IL GIOCO LIBERO
- IL PIACERE DEL CORPO
- IL CONTATTO CON IL PROPRIO MONDO EMOTIVO

La contrazione di occasioni destinate a queste dimensioni, l'ipercognitivizzazione nella quale la scuola precipita i bambini fin dai primissimi anni, l'inutile rincorsa verso verso l'anticipazione delle competenze rischiano seriamente di minare le condizioni psicologiche sulle quali i saperi possono significativamente stabilizzarsi.

B. Aucouturier, il bambino terribile e la scuola, Raffaello Cortina Editore p. IX



Perché costruire una teoria e una pratica sul gioco libero, su ciò che il bambino agisce comunque liberamente?



Il gioco spontaneo, insieme ad un setting particolare, crea le condizioni uniche e particolari per lo sviluppo globale del bambino, che non conosce separazione tra teoria e pratica.
Nell'infanzia questa separazione non esiste.

I BAMBINI SONO ATTRATTI DALLE SITUAZIONI DOVE SI OPERA SULLE E CON LE COSE.

Giocare per il bambino in un contesto libero e adeguatamente stimolante, significa ripercorrere tutte le tappe dello sviluppo:

- gioco sensomotorio
- dimensioni simboliche
- manipolazione e scoperta di oggetti e materiali
- maturazione delle esperienze relazionali
- sviluppo di linguaggi preferenziali
- gestione delle emozioni

**Senza il piacere la scoperta e la conoscenza sono destinate al fallimento.
L'emozione nel gioco è inseparabile dalla cognizioni,
il piacere non può essere sganciato dall'azione.**





OGNI BAMBINO NEL GIOCO ESPLORA:

- IL CAMPO SENSORIALE
- IL CAMPO LUDICO
- IL CAMPO TONICO-EMOZIONALE
- IL CAMPO IDENTITARIO
- IL CAMPO COGNITIVO

CAMPO SENSORIALE:

E' formato da diverse sensorialità: interocettiva, propriocettiva, esteroceettiva. Quando questi aspetti sono deficitari, il bambino non sente il proprio corpo, ha gesti incontrollati, impulsivi, inconsulti o rallentati. La ripartizione irregolare della tonicità provoca disprassie che si manifestano con mancanza di adattamento posturale o motorio nel corso della realizzazione di un'attività. (B. Aucouturier, 2012, p. 13)

Questi bambini cercano spesso il pavimento e il suolo come appoggio, sede di stabilità. Nei giochi di movimento perdono l'orientamento spaziale e non sono capaci di orientamento temporale. Lo spazio è lo spazio dell'altro e il tempo è il tempo dell'altro, non il suo. Ha una debole rappresentazione dell'asse del corpo e per questo complessa sarà l'acquisizione della lateralizzazione.



CAMPO LUDICO:

A volte la povertà di engrammi di azione e fantasmi originari d'azione non permette al bambino il passaggio al simbolico. Il bambino non accede al contesto simbolico né di una rappresentazione di sé che esuli da un specchio offerto da un altro. L'eccesso di movimento e la ipercinesia gli impedisce la rappresentazione di sé. Il movimento diventa rifugio della propria angoscia. Il bambino fatica a tenere la distanza nella relazione, ha costantemente bisogno di centralità e cerca continuamente un piacere che non arriva mai.

CAMPO TONICO-EMOZIONALE:

Il gioco diventa via preferenziale per l'espressione delle emozioni che veicolano nel gioco simbolico e nella relazione tra corpo del bambino e corpo dell'altro. Il bambino chiede lo sguardo dell'adulto come incoraggiamento e a volte questa ricerca può diventare incessante, come a ricercare profondamente una relazione che non ha vissuto e che è stata per lui introvabile.

Nel campo tonico-emozionale ruolo principale del gioco è lo sguardo, il contatto, il calore, la presa.



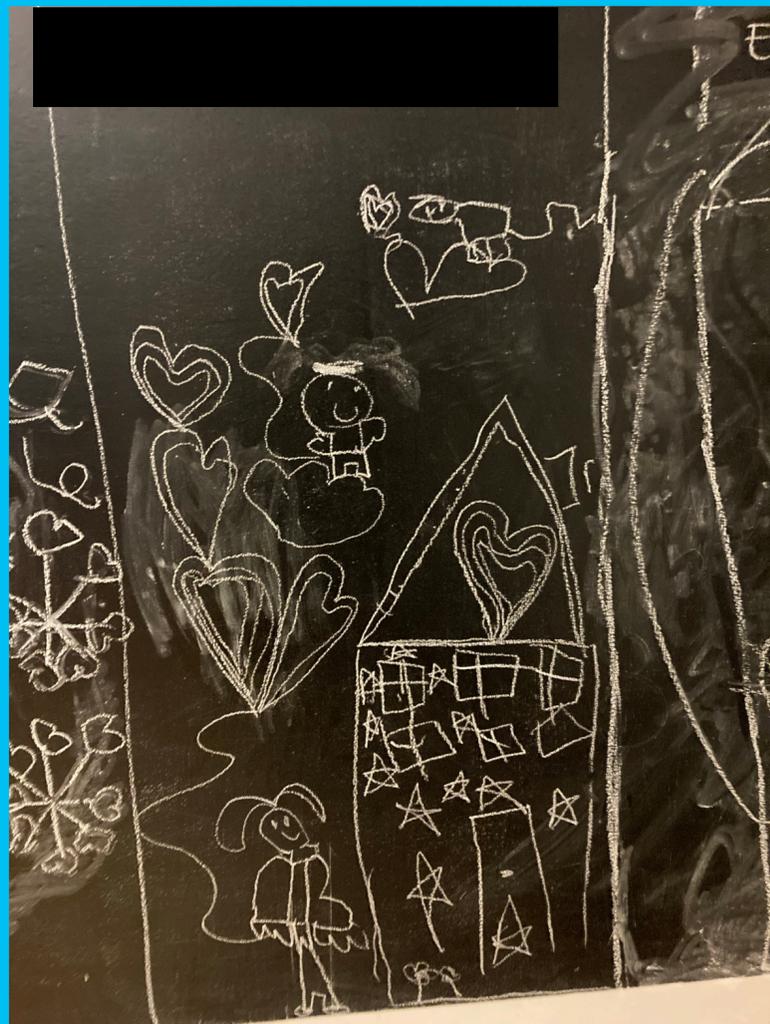
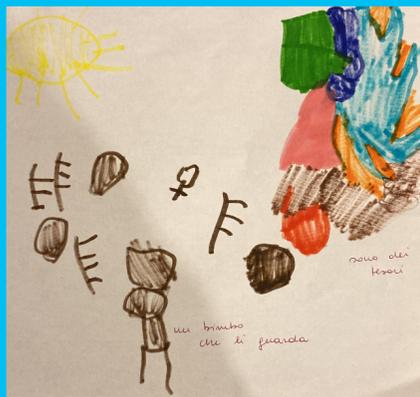
CAMPO IDENTITARIO:

Nel gioco il bambino mette in campo la fatica della separazione dall'adulto di riferimento e di conseguenza il gioco diventa un modo per tentare identità possibili in relazione con un mondo esterno. Il bambino cerca di emergere da un involucro indifferenziato per essere se stesso. Nel gioco spontaneo il bambino diventa eroe, lupo, cacciatore, drago, strega, pirata e si misura con delle caratteristiche simboliche dei personaggi e con l'interazione con altri personaggi all'interno del gioco.



CAMPO COGNITIVO:

il gioco è espressione di intelligenza. E' piacere di comunicare, piacere di creare, piacere di pensare.



BIBLIOGRAFIA

B.Aucouturier - G.Mendel, I BAMBINI SI MUOVONO IN FRETTA: Il ruolo dell'azione psicomotoria verso lo sviluppo e l'autonomia -, EDIZIONI CSIFRA

Giuseppe Nicolodi, MAESTRA GUARDAMI... L'educazione psicomotoria nell'asilo nido, nella scuola materna e nel primo ciclo della scuola elementare - EDIZIONI CSIFRA

Borgogno E.T., Educazione psicomotoria nella scuola materna ed elementare, Omega, Torino, 1988

NICOLODI, Il disagio educativo al nido e alla scuola dell'infanzia, Franco Angeli, Milano, 2008

Vecchiato M., Il gioco psicomotorio. Psicomotricità psicodinamica, Armando, Roma, 2007