

Postfazione

ELOGIO DEL GIOCO LIBERO

Una breve riflessione

Maria Rosa Fucci ¹

Roberto Miletto ²

Da molto tempo il valore del Gioco è fuori discussione, più associazioni sono sorte nel mondo per tutelarlo e promuoverlo come un diritto fondamentale del bambino. Qui, a conclusione di una raccolta di contributi sul giocare con la sabbia come versatile approccio per la conoscenza, si vuol proporre una breve riflessione sull'importanza proprio del gioco quando libero, fantasioso, spontaneo nella sua poca strutturazione: fondamentale per una crescita sana. In particolare, rilievo vogliamo dare, in senso educativo e rieducativo al gioco concreto, "materico", di cui la Sabbia ed il Mondo ne sono diventati un'evoluzione ovviamente speciale, in quanto metodo di cura.

Diciamo subito che la mancanza di gioco è una cosa molto seria: può nuocere ai minori (e non solo). Stuart Brown ha fondato a suo tempo il National Institute for Play in California dopo aver studiato storie di detenuti per omicidio, nelle quali colse la ricorrenza di anamnesi remote con abusi e con infanzie sempre segnate dalla mancanza di gioco (Wenner, 2009). Giocare liberamente con il corpo, con gli oggetti, il gioco sociale promuovono sviluppi in ambito cognitivo ed affettivo, facilitano il controllo delle emozioni e fanno crescere nelle abilità sociali, considerazioni queste piuttosto note. Già il neonato mette in evidenza subito quanto interesse ci sia per gli oggetti colorati, il loro movimento, ed appena fruisce di schemi d'azione più complessi interagisce attivamente, battendo, lanciando e poi ne sperimenta la funzione.

Gruppo di ricerca EllePi (GLP) ¹ Psicologa, psicoterapeuta ² Neuropsichiatra infantile, Responsabile Collana CambiaMenti, Alpes Italia, Roma.

Anche nel gioco simbolico nella prima infanzia, un gioco che è liberamente fantasioso, gli oggetti si caricano di un loro valore attribuzionale, e il linguaggio usato, stimolato proprio dall'immaginazione, diventa più articolato. La socialità si impara soprattutto giocando, magari facilitata all'inizio della seconda infanzia dall'ingresso nella scuola materna, con l'interazione tra pari: regole di condotta, turnazione, necessità di non essere sempre protagonisti per continuare a giocare (altrimenti, ci si trova presto senza compagni di gioco!), negoziazioni, tolleranza alle frustrazioni, perseveranza, comunicatività, che è l'abilità sociale più preziosa. Il giocare insieme aiuta nel percorso di aggiustamento dalla competizione (e dalla prevaricazione) alla cooperazione ed i primi giochi di costruzione in coppia ne costituiscono formidabile esemplificazione. Con le regole condivise, e con i primi segni grafici ed alfabetici che vengono introdotti nei giochi (dalle conte alle scritte) altre facilitazioni all'apprendimento e ad una socialità più coesa.

Il gioco come canale privilegiato nel bambino per comunicare con il mondo esterno, il gioco come organizzatore delle pulsioni arcaiche, come ci ha ben ricordato, tra gli altri, Donald Winnicott in *Gioco e realtà* (1971). Il bambino che non gioca è come se rimanesse un po' impigliato nella ragnatela di una pulsionalità distruttiva, un fatto che non è stato solo descritto dagli psicoanalisti ma anche dagli etologi, come suggerisce Konrad Lorenz, quando evoca la potenza del gioco come strumento elettivo per attuare una "ridirezione" delle pulsioni primordiali, cosa che accade massimamente in giochi di competizione sportiva (basti pensare al senso della cosiddetta "tregua olimpica" che, perlomeno nelle intenzioni degli organizzatori dei giochi, voleva significare la sospensione delle guerre!). A questo proposito, si pensi anche al gioco degli scacchi come gran bell'esempio di ridirezione pulsionale: la guerra trova rappresentazione su una scacchiera come "guerra di pensiero" tra i contendenti.

Altra cosa sono i giochi virtuali strutturati, dei quali si sa delle luci indubbe che hanno ma qui - per contrasto con i giochi "materici", quelli concreti, con gli oggetti di uso comune per intenderci - si fa un cenno sulle loro non poche ombre. Molte di queste di sicuro

legate all'uso improprio che viene fatto, veri e propri abusi con il bambino che videogioando, magari da solo e a lungo, vive situazioni in cui proietta ciò che non potrà mai fare, tutto ciò che va oltre il limite: il videogioco viene così investito di una pulsionalità che può essere anche "stupefacente", per l'appunto, perché in taluni finisce per determinare l'instaurarsi di una dipendenza patologica. Qui non è il bambino che inventa un suo gioco nel limite del suo immaginario, riconoscendo emozioni proprie che canalizza in una "finzione reale" con gli oggetti concreti - come accade anche nella Sand Play - ma è il videogame che propone un immaginario surreale, che stimola ciò che il bambino non ha neppure pensato con la sua struttura cognitiva in via di organizzazione. Anche i marchi "tecnologici" per loro natura, di fatto, spingono oltre: già vent'anni fa da TIM arrivava il claim di "Vivere senza confini" a cui fece eco Vodafone con i suoi "Zero Limits"!

Si avverte, dunque, la necessità di ripensare ad una ludicità educativa, che non vada oltre, dove per stimolare l'immaginazione più si conta ancora sull'oggetto concreto piuttosto che sulle abbuffate di immagini virtuali che, quando abusate, portano al rischio di un trascinarsi del reale nell'irreale. Consideriamo che curiosità, immaginazione e creatività vanno allenate nel bambino come si fa con i muscoli: se non si usano regolarmente c'è il rischio che si atrofizzino. Costruirsi un immaginario soggettivo, giocando materialmente nella concretezza creativa e libera del gioco spontaneo, è per il bambino una poderosa spinta di crescita. Ed è anche quello che accade nel giocare con la sabbia. All'adulto un compito sempre di mediazione, accompagnando gli aspetti trasformativi del gioco, che nel caso della sabbia diventa anche un metodo di cura. La sabbiera, la Sabbia e gli oggetti del Mondo sono come un luogo e dei mezzi privilegiati per costruire o ricostruire relazioni complessuali o perdute (Marinucci, 2013), con il trasporto di chi gioca nella dimensione dell'immaginario e il gioco dunque, come un'espressione del moto dell'anima e degli affetti, ne diviene una forma di rappresentazione.

Con questa idea del gioco che si materializza all'interno della cassetta della Sabbia, espressione possibile del mondo emotivo e cognitivo interno di ciascun giocatore, ha preso corpo questo

volume corale che ha una sua specificità: quella di cercare d'offrire spunti di riflessione e di confronto su modalità differenziate d'impiego del Gioco con la Sabbia, con aspettative, obiettivi, contesti, tempi e spazi di lavoro diversi che contribuiscono a rendere il Gioco con la Sabbia un approccio sfaccettato, nelle modalità applicative come in quelle interpretative.

Riferimenti bibliografici

Lorentz K. (1963), *L'aggressività. Il cosiddetto male*. Il Saggiatore, Milano.

Marinucci S. (2013), La terapia con il Gioco della Sabbia nella diagnosi di abuso. In: De Risio A., Miletto R. (a cura di), *Complice il Silenzio*. Alpes Italia, Roma.

Wenner M. (2009), Quel serissimo bisogno di giocare. *Mente & Cervello*, 54, 60-67.

Winnicott D. (1971), *Gioco e realtà*. Armando Ed., Roma.