

## SCHEMA TECNICA SUL GIOCO in relazione alle diverse età

### Il gioco alle diverse età

“Chi non risica, non rosica”  
[proverbio]

Di seguito proviamo a schematizzare alcune caratteristiche principali del gioco a diverse età. Le indicazioni sono utili anche per realizzare spazi, momenti e occasioni di gioco ma anche per comprendere un po' di più cosa si muove dentro i bambini, i ragazzi e anche dentro di noi quando “si gioca”. Le età sono ovviamente indicative e variano da individuo ad individuo. E' interessante notare come le diverse fasi del gioco si ritrovano poi tutte – anche se mischiate – nella nostra vita da adulti.

Età	Principali caratteristiche dell'età	Senso del gioco e indicazioni
0-2 anni	I primi due anni di vita dei bambini sono assolutamente centrali per la formazione della personalità adulta. All'inizio il bambino e il mondo sono un tutt'uno indifferenziato; nei primi mesi comincia un processo di differenziazione che prima è fisico (il distacco dalla madre, il bisogno fisico) e poi comincia anche ad essere cognitivo, con lo sviluppo delle funzioni superiori e soprattutto con la scoperta del linguaggio (la comunicazione prevede due diversi soggetti, per quanto confusi). Nel contempo si scoprono le abilità manuali e il fatto che il “mondo” (gli oggetti) può essere “controllato” e “manipolato”. Questa fase vede lo sviluppo di una intelligenza legata all'azione e al senso motorio (il controllo degli oggetti, la ripetizione delle stesse azioni, etc.) e anche l'investimento affettivo su alcuni di essi, in modo da poter sopportare la separazione dalla madre (oggetti cosiddetti “transizionali” – che “stanno in mezzo” tra se stessi e gli altri - come peluche, coperte di Linus, il pollice, etc.).	<b><u>Gioco d'esercizio</u></b> Il gioco in questo periodo è da una parte “ripetitivo”, tende a ripetere azioni e sembra – e infatti è così – che da esse non si impari il meccanismo causa-effetto (questa competenza logica verrà dopo). Il centro dell'azione è il movimento, il progressivo controllo sul proprio corpo (fino alla posizione eretta e al camminare, che fa in modo che il mondo possa essere esplorato). Sono le azioni che si ripetono, non il loro senso o significato. Il bambino impara a differenziarsi dal mondo e impara che lo può “controllare” (cioè “fare delle cose”, anche da solo, fino alla scoperta “meravigliosa” – nel senso di “meraviglia” continua, perché non riesce a comprendere la motivazione del fatto che certe cose si ripetono, quindi meravigliano sempre - del camminare e del linguaggio) attraverso l'azione. E' importante in questo periodo poter disporre di un ambiente sicuro ma anche ricco di “cose da fare”, di oggetti di varia dimensione. E' importante anche supportare lo sviluppo del linguaggio, che è uno dei momenti più importanti nella vita di ogni individuo (in cui la possibilità di comunicare diventa necessità di comunicare, è quindi importante avere a disposizione mezzi utili e occasioni per poterlo fare). Gli adulti di riferimento (genitori, nonni, qualche volta baby sitter o operatori di Nido) devono essere comunque “a portata di mano”.
2-6 anni	Il periodo prescolare è centrale nella definizione delle competenze, delle abilità, delle potenzialità dei bambini. In questo periodo la differenziazione dagli altri assume forme conflittuali, il bambino è assolutamente egocentrico. Il mondo, letteralmente, è suo, ed è giusto, deve esserlo. Infatti la complessità delle ragioni delle cose (non solo delle cose in sé, ma anche delle ragioni per cui esistono e succedono) è talmente vasta che sarebbe impossibile per il bambino capirla se non le facesse diventare sue. Se all'inizio della sua vita era tutt'uno con il mondo per ragioni fisiologiche adesso lo è per motivi psicologici e cognitivi.	<b><u>Gioco simbolico</u></b> In questo periodo il gioco assume un valore altamente simbolico. L'azione del giocare diventa non più solo un “esercizio” per vedere se e come le cose funzionano, ma diventa rappresentazione della realtà e delle diverse “realtà”. La rappresentazione della realtà è il meccanismo necessario per poterla “fare propria”. Inventandosi un contesto di gioco, cioè “facendo finta di” si inventa un universo tascabile che è tutto nostro, in cui siamo i padroni assoluti. Si stabiliscono le (poche di solito) regole iniziali e quindi via, si “gioca” (cioè, si sperimenta il mondo dentro di noi, per vedere di smontarlo e ricostruirlo a seconda dei nostri bisogni). Ecco allora che si gioca alla mamma e al papà, si cucina il pranzo con le pietre e la terra (ed è un vero pranzo, guai a dire che non lo è!), si fa la lotta; ecco che un filo diventa un serpente e una scatola una casa e una grotta profondissima; ecco che il buio si popola di tutto quello che si può popolare (e che vogliamo incontrare o sfidare), che sotto il letto arrivano mostri e strani esseri.

Età	Principali caratteristiche dell'età	Senso del gioco e indicazioni
	<p>Questo mondo è molto complicato e allora “lo faccio mio”, così posso esplorarlo pezzo per pezzo, cercare le ragioni per cui funziona, smontarlo e rimontarlo, chiedendomi (e chiedendo sempre a tutti) il “perché” delle cose (la lunghissima fase del perché). In questo “mondo” suo, dove ovviamente tutto è suo (anche le cose degli altri, anche gli altri!) può superare il peso della sua complessità e piano piano farci entrare anche il riconoscimento degli altri e della loro identità (a partire dall'immedesimazione nel papà o nella mamma). In questo periodo, letteralmente, il mondo è magico e il bambino è il mago (o la fata) che fa accadere le cose. Tutto è suo merito (o sua colpa, se va male). Tutto accade perché c'è lui (o lei).</p>	<p>Il gioco diventa un modo di esplorare la realtà e anche di risperimentarla. Quasi il bambino disimpara quello che aveva imparato prima, ma è solo un'impressione. Mentre prima aveva imparato le azioni e basta, ora ne cerca il senso, la motivazione. Fa corrispondere l'azione ad un pensiero, anche se ancora non è capace a fare il contrario (partire da un pensiero e logicamente prevedere come dovrà essere l'azione). Il bambino è ancora egocentrico, ma comincia ad includere gli altri nel suo mondo. Più bambini possono trovarsi d'accordo su un tipo di gioco e allora lo “giocano insieme”, comunicandosi le sensazioni e arricchendo sempre più la “scena” del loro teatro, che poi è la rappresentazione della vita. In questo periodo è importante avere a disposizione un ambiente che si lasci manipolare, trasformare; è anche importante avere vari strumenti per “fare finta” (animali per lo zoo, la cucina, i vestiti per travestirsi, il pongo, i fogli per disegnare e “scrivere”, la terra, le foglie, l'acqua per conoscerle, i bambolotti, i martelli, i legnetti, i lego giganti, le forme di legno, etc.) e spazi ampi (e sicuri) dove potersi muovere e risperimentare le azioni e il controllo del proprio corpo (gli scivoli, le altalene, le grate, etc.).</p>
6/11 anni	<p>Nell'età scolare, delle scuole elementari, i bambini progressivamente comprendono che il mondo è costituito di cose e di situazioni che solo in parte dipendono da loro e anche che gli altri (e gli altri bambini, in particolare) sono “individui” tanto quanto loro stessi. Tutti diversi, sì, ma tutti individui a se stesse che possono in egual modo “controllare” il mondo e le cose. Diventa anzi importante, sempre più, fare le cose insieme agli altri, diventare “amici” (trovare affinità), sperimentare insieme. Questo periodo della vita è quello nel quale, una volta “dominato” il mondo avendolo fatto proprio, si accetta il fatto che il mondo non poi tutto nostro e che non possiamo fare quello che si vuole. Se questa regola già era stata insegnata ai bambini anche più piccoli, solo ora sono in grado di coglierne la portata, anche perché l'inizio della scuola (che non è più una “famiglia” allargata, ma bisogna imparare, superare delle prove, seppur “giocando”) è l'inizio di un importante periodo di socializzazione. Si riconoscono dunque gli altri che, come noi, hanno diritto a stare al mondo e si cominciano ad accettare le regole imposte dall'esterno e quelle che presiedono alla convivenza civile. Termina in questo periodo la fase egocentrica e inizia quella di gruppo, quella delle regole (in cui i bambini sono assolutamente rigidi, anche verso gli adulti), quella delle prove di abilità (imparare, studiare, diventare “grandi”). A livello intellettuale si sviluppano fortemente le intuizioni (non le deduzioni a partire da un pensiero o da un concetto ma il percorso opposto, che porta alla scoperta di un pensiero/concetto a partire dalle azioni e dalle situazioni).</p>	<p><b>Gioco di regole</b></p> <p>In questa fase è chiamata operatoria-concreta, anche perché i bambini, in gruppo, ricercano la forma più reale possibile alla loro percezione della realtà. L'attenzione ai particolari e alle regole è assoluta. Mentre nel periodo precedente il gioco era un modo per “fare proprio” il mondo e quindi poterselo spiegare (quindi “facendo finta” ci si spiegava il senso delle cose), adesso si può fare anche il contrario. Partendo dall'idea che si ha della realtà la si ripete e rappresenta (il covo dei pirati, l'isola misteriosa, il pianeta da scoprire, sono tutti mondi “ricostruiti” sulla base delle percezioni e delle idee dei “giocatori”).</p> <p>Mentre prima non era necessario, adesso si esplicitano sempre le regole, prima di cominciare a giocare.</p> <p>Infatti, la capacità cognitiva è così sviluppata e le “sfumature” così vaste che è necessario, prima, comunicarsi con il linguaggio le regole del gioco e si può “smettere” di giocare solo “dichiarandolo” (quando si dice “pugno”, ad esempio), non smettendo e basta. E' questa l'età in cui il gioco diventa avventura e scoperta, sogno ed evasione. Non è più necessario “inventarsi” una realtà per potersela spiegare; essendo più tranquilli (il mondo non dipende tutto da noi) si può riprodurla, in modo sempre più dettagliato.</p> <p>In questa fase quindi assume grande importanza il gruppo e le regole, che in pratica sono l'inizio, la “prova generale” del “contratto sociale” che è quella cosa grazie alla quale da adulti decidiamo di “giocare allo stesso gioco” nella società. Quindi il gruppo diventa la dimensione naturale dove i giochi si sviluppano, anche grazie all'autorganizzazione dei ragazzi, che imparano a “fare da soli” (tra di loro).</p> <p>In questo periodo è importante poter giocare con i coetanei, fare “le bande”, andare in bici per il mondo, costruire le case nel bosco, i rifugi sugli alberi, ma anche sfidare gli altri a pallone e alla play station, vedere e far vedere “quanto si è imparato”, litigare con gli amici e trovare le ragioni per fare pace e chiedere scusa, etc.</p>

Età	Principali caratteristiche dell'età	Senso del gioco e indicazioni
12/14 anni	<p>Nell'età delle scuole medie lo sviluppo cognitivo raggiunge un livello ancora più alto e passa al riconoscimento del valore del senso "formale" e concettuale delle cose e delle situazioni. Si riconosce che alcune azioni sono "formalmente" uguali (cioè rispondono allo stesso principio: si può accettare il fatto che la ciambella e il bullone sono simili in quanto hanno tutte e due un buco in mezzo, anche se sono due cose diverse). Fa la sua comparsa il pensiero astratto, che si svincola dalla realtà concreta (quella che si può toccare) e azioni e situazioni diventano importanti non solo per quello che sono, ma anche per quello che "rappresentano" a livello formale (stare con gli amici diventa un fine, non un mezzo). E' anche l'inizio dell'età puberale, che prelude a quegli importanti (e sconvolgenti) cambiamenti dell'adolescenza.</p>	<p><b>Giochi di abilità e di ruolo, giochi di intelligenza</b></p> <p>E' l'età dell'abilità, della forza, della competenza, del saper fare bene le cose; l'età dei giochi di ruolo (sempre più vicini alla realtà), della competizione e della collaborazione verso mete comuni; l'età dell'avventura e dei primi "rischi" (spingersi oltre, provare i propri limiti), insieme ai propri "amici"; è l'età in cui si forma il nucleo di quelle che diventeranno poi "le compagnie". L'età in cui il mondo è stato spiegato, in cui da un libro o da un cartone o da un giornalino si riesce ad immaginare, da soli, un intero mondo.</p> <p>Ma è anche l'età in cui il gioco comincia ad ospitare anche i conflitti, sempre più evidenti, in cui lo sviluppo fisico e sessuale è sempre più impellente e in cui la differenziazione fra maschi e femmine (e i loro giochi, anche) si radicalizza (i "giochi" insieme arriveranno molto più tardi, e avranno ben altri significati). E' importante in questo periodo avere ancora a disposizione strumenti e luoghi specifici per giocare (il campetto, la pista, la stanza, il giardino o il porticato), che però cominciano ad essere, sempre più, "basi" di partenza verso "nuove avventure".</p>
14 anni in su	<p>L'esplosione dell'adolescenza, che ormai avviene ben prima i 14 anni (almeno a livello emotivo, se non di sviluppo fisico), è l'età in cui si rimette in discussione tutto. In questa sede non ci addenteremo troppo nell'adolescenza per motivi di brevità. Diremo solo di alcuni aspetti, che c'entrano con l'argomento del gioco e con l'aspetto delle relazioni adulto-ragazzo. In quest'età i ragazzi hanno la necessità di rimettere in discussione le basi stesse delle motivazioni che presiedono al mondo, così da poter "scegliere" loro idee e motivazioni. Questa è l'età anche dello sviluppo morale come scelta personale. Per fare questo i primi "pilastri" da mettere in discussione sono la famiglia, la scuola e tutto ciò che si ritiene "istituzionale". In questo periodo è importante avere a disposizione adulti che "accettino la sfida" senza voler imporre punti di vista, che diano anche paletti precisi rispetto a certe regole di convivenza generale. Bisogna essere flessibili in certe cose (la visione del mondo, le regole, le idee, il valore del gruppo, etc.) e fermi su altre (il rispetto, la convivenza civile). Accettare la ribellione e lo "strappo". Questo significa inevitabilmente che le relazioni diventano tutte più difficili (anche tra i ragazzi stessi, che vorrebbero "tempo per se stessi" ma che non possono fare a meno del "gruppo"), ma anche che è un periodo di grande energia (fisica e intellettuale), potenzialità, ricchezza, slancio e quindi anche delusioni, certe volte). E' l'età del cambiamento e del "cambiare le cose". L'età che serve a riorganizzare le esperienze avute da più piccoli in modo che servano alla vita adulta.</p>	<p><b>Giochi sociali, sport</b></p> <p>Il gioco a quest'età assume caratteristiche più sfumate, meno precise.</p> <p>Da una parte si precisano i "giochi" in senso sportivo. Ciò che prima era un passatempo prevalentemente piacevole adesso, se mantenuto (infatti molte volte per "ribellarsi" alla situazione precedente anche lo sport viene abbandonato), diventa impegno, accettazione della fatica, ricerca consapevole dei risultati.</p> <p>Come lo sport, anche il resto dei "giochi" assume un carattere sociale; è importante affermare se stessi e anche il cambiamento che si sta sperimentando. Si inizia a giocare "come gli adulti", cioè scegliendo il tempo e i modi per farlo e differenziando in modo preciso il tempo del gioco da quello del "non gioco".</p> <p>In questo periodo è importante poter disporre di spazi dove poter praticare sport e giochi sportivi, ma anche dove sperimentarsi (è sempre una forma di "gioco") a suonare nelle piccole band, oppure dove fare tornei fra i più disparati (dal calcio ai video giochi).</p> <p>Ma è anche importante lasciare spazi e tempi dove possano giocare "socialmente", cioè dove possano semplicemente "stare insieme", in compagnia (poco importa quello che si fa), in modo da rinsaldare e risperimentare ogni giorno i legami di gruppo.</p> <p>E' anche il periodo dove – ancor più di prima – è possibile coinvolgere i ragazzi nell'organizzazione degli spazi per loro e per le loro attività, chiamandoli direttamente a farsi carico delle scelte (e anche del mantenimento e della gestione) di luoghi, momenti, eventi, occasioni che valgono per loro stessi.</p> <p>Anche questa diventa un'occasione per "mettersi in gioco".</p>

