



### Il valore educativo del gioco

Una delle definizioni del gioco che preferisco è quella che lo descrive come il modo naturale del bambino di percorrere le molteplici tappe di assimilazione alla realtà, un mezzo, cioè, di mediazione e di comunicazione con l'ambiente che gli sta di fronte nelle sue varie dimensioni; in questo senso viene anche considerato come **il primo grande educatore**.

Nonostante il gioco svolga questa importante e indispensabile funzione nel processo educativo continua ancora ad essere sottovalutato e troppo spesso considerato come un'attività leggera, poco seria, da utilizzare solo nel tempo libero, in contrapposizione alle attività impegnative, quelle serie, come lo studio e il lavoro, destinate al tempo occupato.

Credo, invece, che gioco e studio debbano perdere il loro significato contrapposto per identificarsi in una più corretta dimensione di tempo esistenziale, in base al quale tutte le attività del bambino possono avere un significato educativo.



## Tanti buoni motivi per giocare seriamente

Vittorio Pranzini

Per comprendere meglio il senso di quanto sto dicendo è sufficiente riflettere sul **valore educativo del gioco** facendo riferimento ad alcuni importanti studi sull'etologia dei primati che dimostrano che per la loro evoluzione ha rivestito un ruolo fondamentale la selezione di una capacità ludica: il gioco non serve solamente ad abituare ad un comportamento finalizzato alla sopravvivenza, quanto ad individuare comportamenti che sono destinati più tardi a risolvere problemi effettivi. Si potrebbe affermare che nel gioco è coinvolta la possibilità di montare e rimontare sequenze di comportamento, volte a conseguire destrezza nell'azione in quanto esiste un **rapporto fra**



Attraverso il gioco il bambino impara riducendo al minimo il suo sforzo ed aumentando al massimo il suo interesse

**gioco e apprendimento.** Anzi, secondo una legge dell'apprendimento, quanto maggiore è la complessità della tecnica da apprendere, tanto più basso è il livello ottimale di motivazione richiesto per il più rapido apprendimento, cioè più una cosa da fare è difficile meno risulta l'interesse; il gioco, al contrario, può ridurre le tensioni ed eliminare le frustrazioni, favorendo l'interesse. In altre parole il gioco viene considerato come uno mezzo didattico assai utile proprio ai fini dell'apprendimento, in quanto attraverso il gioco il bambino impara riducendo al minimo il suo sforzo ed aumentando al massimo il suo interesse.

Un altro aspetto di grande importanza è costituito dal rapporto fra **gioco, inventiva e creatività**, come dimostra l'esperimento di alcuni studiosi americani che hanno tenuto sotto osservazione dei bambini per quattro anni cercando di cogliere le loro reazioni di fronte ad un giocattolo complesso e quando erano sottoposti ad un test di creatività, con i seguenti risultati: vi erano bambini interessati a provare come si poteva utilizzare il gioco complesso, altri che si rifiutavano di provare e alcuni capaci di esprimere la loro inventiva utilizzando il gioco in modo estremamente personale. Relativamente al test di creatività si è osservato che quanto più forte era stata la loro capacità inventiva e più intensa la spinta a provare e a sperimentare il giocattolo complesso proposto, tanto più elevato si riscontrava, dopo quattro anni, il tasso di creatività; questo atteggiamento ci fa pensare che una mancanza di disposizione al gioco, rilevata nell'infanzia, possa tradursi, più tardi, in una carenza di attitudini creative.

#### Le regole del gioco

Se consideriamo invece il gioco dal punto di vista strutturale vediamo che esso non è mai casuale, ma è sempre caratterizzato da un sistema di regole, dove la funzione della regola è anche quella di definire il **confine fra fantasia e realtà**. Questa **struttura regolativa del gioco** ha il compito di sviluppare nel bambino il senso delle norme della cultura di appartenenza favorendo quindi la sua socializzazione: per questa ragione culture differenti incoraggiano diverse forme di gioco, come indispensabile mezzo di adattamento. Tipico esempio è quello delle culture tribali che favoriscono giochi per educare alla caccia, alla guerra, al lavoro, mentre nelle culture occidentali vengono adottati giochi diversi per i maschi e per le femmine, assegnando a loro giocattoli differenti che sono in grado di condizionare i loro ruoli futuri. Anche secondo Piaget il gioco consente di assimilare le esperienze del bambino allo schema del mondo a lui proprio, quale preparazione ad una successiva integrazione nel mondo stesso.

Altro importante aspetto dell'attività ludica è relativo alla **funzione di simulazione** che svolge in quanto rappresenta il livello più alto della funzione cognitiva, infatti il bambino, giocando, ha la capacità di vedere in determinate azioni od oggetti degli aspetti fantastici: ad esempio una scopa può diventare un cavallo, una sedia una macchina e lui stesso trasformarsi in un eroe, un principe o un animale. L'aspetto simulativo del gioco è, infatti, caratterizzato dal **"far finta**

**che"** oppure dal **"fare come se"**; i giochi nelle loro infinite forme, sono sistemi di segni più o meno convenzionali ed anzi per poter giocare è necessario un segnale metacomunicativo che consente di distinguere il **gioco** dal **"non gioco"** e senza questa distinzione il gioco si trasformerebbe in delirio. Si potrebbe anche affermare che il gioco dei bambini ha un **carattere magico** perché in gran parte è vissuto come una realtà autentica o come consapevolezza fra il momento fantastico e quello reale. Per queste ragioni svolge anche un ruolo specifico nello sviluppo dell'**attività simbolica** che sta alla base della **nascita del linguaggio** nel bambino.

#### Le categorie principali del gioco

Un noto studioso, R. Caillois, ha proposto nel suo libro, *I giochi e gli uomini*, una suddivisione dei giochi in quattro categorie principali a seconda che predomini il ruolo della **competizione**, del **caso**, della **maschera** o della **vertigine**. Nella categoria della **competizione** sono compresi tutti quei giochi che presuppongono una gara in cui l'uguaglianza delle probabilità di successo viene artificialmente creata affinché gli antagonisti si affrontino in condizioni ideali, tali da attribuire un valore preciso e incontestabile al trionfo del vincitore. Per ogni concorrente la molla principale del gioco è il desiderio di vedere riconosciuta la propria superiorità in un determinato campo.

I giochi basati sul **caso**, come le carte o la tombola, si fondano su una decisione che non dipende dal giocatore e sulla quale egli non può minimamente influire: il destino è il solo artefice della vittoria e questo, quando c'è rivalità, significa esclusivamente che il vincitore è stato più favorito dalla sorte del vinto.

La categoria della **maschera**, caratterizzata dalla mimica e dal travestimento, si basa sul fatto che il giocatore gioca a credere, a farsi credere o far credere agli altri di essere un altro o nel farsi passare per un altro, o una cosa o un oggetto.

Un'ultima specie di giochi comprende quelli che si basano sulla ricerca della **vertigine** e consistono in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione con una sorta di voluttuoso pánico come salire sulle "montagne russe" o fare un salto nel vuoto.

Come si può facilmente intuire si tratta di situazioni diverse di gioco che, in modo alternativo e differenziato, sono presenti nelle diverse età con potenzialità educative differenti che spetta all'educatore utilizzare in relazione agli obiettivi educativi che intende raggiungere.

#### Il gioco come risposta ai bisogni del bambino

Dopo aver delineato in modo certamente sintetico le diverse categorie alle quali fanno riferimento le innumerevoli tipologie di giochi, con l'obiettivo di tentare una classificazione utile all'educatore, credo possa essere interessante vedere, da un punto di vista più concreto, come il gioco può rispondere alle esigenze infantili e quindi,



Il gioco dei bambini ha un carattere magico perché è vissuto come una realtà autentica

rappresentare un ottimo mezzo per l'**educazione globale della personalità**.



È nel giocare che l'uomo sperimenta con intima soddisfazione la possibilità di intervenire sugli elementi che lo attorniano

Il gioco, infatti, soprattutto nelle prime fasi dell'età evolutiva può rappresentare una risposta valida ed adeguata a queste principali esigenze infantili di:

- **costruzione**: il gioco può consentire di realizzare forme, oggetti, rispondenti a specifiche esigenze personali con l'impiego di materiali strutturati e non che permettono al bambino di vedere un risultato concreto;

- **esplorazione**: intesa come ricerca del nuovo, del diverso, dell'inusuale e dello sconosciuto che permette al bambino di aumentare il campo cognitivo, come i giochi all'aperto e la scoperta dell'ambiente tramite l'osservazione;

- **comunicazione**: richiede il possesso di molteplici mezzi di espressione, come il gioco drammatico nelle sue varie modalità (corporeo, gestuale, corale, musicale, mimico, ecc.);

- **movimento**: la necessità di muoversi nello spazio, di sperimentare il proprio fisico nello sforzo è uno dei bisogni più evidenti del bambino al quale rispondono tutti i giochi di movimento, le attività sportive, la vita all'aperto;

- **avventura**: può essere abbinata all'esplorazione come esigenza di impadronirsi del nuovo e dell'ignoto mediante vissuti carichi di rischio, di tensioni emotive e di impegno;

- **fare da sé**: inteso come energia vitale protesa a personalizzare e a rendere autonomo l'intervento del singolo nelle varie esperienze indicate nei punti precedenti, che va sempre mediato con l'esigenza di socializzazione per evitare forme di individualismo.

Il gioco rappresenta, quindi, un'insostituibile occasione di soddisfazione e di integrazione dei bisogni, degli interessi e delle motivazioni che costellano l'universo infantile.

Nonostante tutto ciò c'è ancora chi non vede il valore educativo del gioco, tanto che stupisce non poco la difficoltà con i quali i metodi educativi tradizionali vi fanno ricorso in quanto considerano l'**homo ludens** corrispondente ad un **uomo scomodo** perché disposto a scombinate i percorsi prefissati dal sistema sociale e previsti in anticipo, oppure a smontare e a rimontare certi meccanismi sociali giudicati, da coloro che hanno il potere, seri e/o intoccabili. D'altro canto ciò non deve stupire più che tanto se si pensa che il gioco ha per caratteristica centrale di essere orientato verso la creatività intesa come capacità di combinare diversamente i dati e le informazioni che si posseggono o di ricavarne di nuovi mediante un'azione di accostamento, di analogia, di analisi, ecc.

È nel giocare che fin da bambino l'uomo sperimenta con successo e quindi con intima soddisfazione la possibilità di intervenire attivamente sugli elementi che lo attorniano, sia nel senso di trasfigurarli all'interno del proprio vissuto, sia nel senso di modificarli per renderli congruenti con le idee e i progetti mentalmente costruiti, sia ancora nel senso di costruire delle nuove esperienze o delle nuove

situazioni da cui prendere il via per ulteriori scoperte, conquiste, cambiamenti.

Ecco perché assistiamo nella nostra società ad una e vera e propria **espropriazione del gioco** ai danni del bambino e della bambina, del ragazzo e della ragazza, sostituito da un gioco controllato in quanto gestito attraverso giocattoli sempre più sofisticati per lo più altamente meccanizzati, o da una sua rappresentazione, trasformandolo così in spettacolo che si delega ad altri.

### Il ruolo dell'educatore

Avviandomi alla conclusione desidero fare alcune riflessioni sulla figura dell'educatore che deve prendere sempre più consapevolezza del ruolo importante che il gioco può svolgere per lo sviluppo della personalità nelle sue diverse componenti, come ho tentato di dimostrare. In realtà, anche se l'osservazione può sembrare banale e ripetitiva, il gioco continua ad essere considerato come una cosa poco seria da delegare al tempo libero dei bambini, nel quale l'adulto, troppo spesso, assume un ruolo passivo di badante invece di essere un **animatore** attento che con la sua presenza garantisce un **ambiente educativo** che permette la libera espressione di ciascuno, nel rispetto delle regole, sia nei giochi spontanei che in quelli organizzati.

Infatti non si può considerare il gioco come educativo in sé in quanto deve essere adatto all'età dei bambini, deve possedere poche regole chiare e deve suscitare il loro interesse. Vi possono essere, infatti, situazioni di disagio nelle quali può addirittura mancare la volontà di giocare e spetta all'educatore trovare il modo di suscitare l'interesse cercando il modo più opportuno per coinvolgere anche il **bambino passivo** che si rifiuta di cimentarsi in quanto teme di non farcela e quindi deve essere sostenuto affinché riesca a superare il suo timore. A questo proposito si può ricordare anche la capacità che possiede il gioco nel sviluppare nel bambino la **gioia di vivere**, quando viene affrontato con impegno e serietà.

In caso contrario, a fronte di **comportamenti aggressivi** o esibizionistici, il gioco può costituire un mezzo di equilibrio, in quanto lo spirito di disciplina e il dominio di sé sono direttamente chiamati in causa dall'esistenza delle regole che educano al controllo e all'autonomia senza, quasi, che il bambino se ne renda conto.

In un caso o nell'altro il gioco, in quanto si può considerare l'espressione più genuina dei bisogni e della mentalità del bambino, si presta molto bene a rivelare all'educatore l'indole del suo carattere, le sue carenze e le sue potenzialità, dandogli così degli elementi utili per impostare un progetto educativo personalizzato.



**Vittorio Pranzini**  
Pedagogo, a lungo impegnato all'Università di Bologna, autore di testi originali sull'educazione e sul metodo educativo scout. Dirigente dell'ufficio Istruzione del Comune di Ravenna fino al 2006.