

Questo scritto del Prof Piero Bertolini, emerito pedagista dell'Università di Bologna, introduce sinteticamente la visione di gioco a cui si ispirano le attività di educazione e di formazione degli educatori, alla Fondazione Gualandi.

la forza del gioco

Piero Bertolini

Chiunque abbia anche solo una superficiale conoscenza delle tematiche educative sa bene che il gioco è da sempre considerato non solo come l'attività più caratteristica del bambino, ma anche come un potente strumento formativo.

Vediamo il perché, riassumendo i molteplici «saperi» che sul gioco sono stati prodotti.

Il gioco si caratterizza mediante i concetti di *creatività* (intesa come capacità di combinare in modo diverso i dati e le informazioni che già si posseggono, o di ricavarne di nuovi), di *cambiamento* (in quanto attraverso le nuove combinazioni e scoperte si possono modificare le situazioni vissute e cambiare punti di riferimento acquisiti) e di *possibilità* (intesa come una delle categorie interpretative qualificanti dell'essere umano).

È infatti nel giocare che l'uomo, fin dall'infanzia, sperimenta con successo e quindi con intima soddisfazione la possibilità di intervenire attivamente sugli elementi che lo circondano, per costruire nuove esperienze e nuove situazioni da cui prendere il via per ulteriori scoperte, conquiste, cambiamenti.

Attraverso l'attività ludica il bambino è in qualche modo costretto a prendere coscienza della realtà e dunque a conoscerla e ad accettarla. Giocando, il bambino, con modalità e intensità diverse a seconda dell'età e del grado di maturazione raggiunto, viene fortemente stimolato sia



nella direzione delle «cose» con cui viene a contatto, quanto verso le operazioni che è invitato a compiere; è attraverso il giocare che il suo rapporto con il mondo esterno non viene vissuto passivamente ma nella consapevolezza sempre più chiara della sua possibilità di intervento.

La caratteristica del giocare come di un'attività orientata verso la creatività, il cambiamento, e quindi verso la categoria del possibile, non è soltanto importante da un punto di vista psicologico, per mantenere cioè nell'individuo e nel gruppo una certa tensione esistenziale, e quindi per difenderlo dalla mortificazione che subisce quando è costretto a vivere nel consueto e secondo una quasi ossessiva ripetitività. Chiunque operi in situazioni di autentico gioco, infatti, sa bene quanto nell'attività del giocare si realizzi quella corretta relazione tra l'oggetto e il soggetto che caratterizza qualsiasi attività dell'uomo, naturalmente quando non sia alienato materialmente o spiritualmente.

Un rapporto che permette di comprendere ancora meglio la duplice funzione del gioco: di avvicinamento alla realtà e di vera e propria presa di possesso di essa da parte del bambino, di stimolo alla progressiva coscienza di un sé capace di muoversi, di trasformare, di manipolare questa stessa realtà (sia ben chiaro, non solo naturale, ma anche sociale...).

Se questo è il sapere sul gioco che, sia pure attraverso perplessità e incertezze, si è andato precisando soprattutto nel corso degli ultimi due secoli, non può stupire che da un punto di vista sociopolitico e socioeconomico esso abbia costituito e tuttora costituisca una seria preoccupazione.

L'homo ludens, per qualsiasi organizzazione sociale che tenda a favorire il sistema rispetto al soggetto, è sicuramente un uomo scomodo.

Scomodo perché è disposto a scombinare i percorsi previsti e perché è in grado più degli altri di demistificare, di canzonare, di rimaniolare certi meccanismi sociali giudicati dai più - sarebbe meglio dire da coloro che nella società «contano» - «seri» e/o intoccabili.

Soprattutto scomodo perché il giocare corrisponde alla rivendicazione sia dell'individuo sia di interi gruppi sociali della propria capacità di vivere non sotto il segno del «già dato» e dunque della subordinazione a un ordine prestabilito ma sotto il segno di una personalizzazione che re-inventa i significati della stessa realtà e quindi riesce a dominarla e a trasformarla mantenendola sempre aperta al «possibile».

Ecco perché il nostro sistema sociale, non potendo esigere dall'uomo e soprattutto dal bambino di rinunciare al gioco, cerca di mettere in atto una complessa e subdola strategia di difesa per ridurre la forza eversiva e controllarla. Ciò che fa, in primo luogo, individuando tempi e spazi specifici ed ufficialmente adibiti al gioco, per non inquinare (!..) quelli della «vita seria» (per il bambino, quelli della scuola e delle altre istituzioni educative ufficiali). Così è lecito giocare ai giardini pubblici (ma senza calpestare i prati), in apposite aree condominiali (quando ci sono), nei centri di quartiere, nel cortile delle parrocchie (ma non a tutte le ore), oppure negli intervalli delle lezioni e nelle ore di risulta; comunque solo dopo aver fatto i compiti.

In questo senso il gioco è ammesso come un fenomeno complementare, come una pausa riposante, al massimo come un modo per occupare quella porzione di tempo che non può essere meglio impiegato.

In secondo luogo, la nostra società cerca di incanalare, meglio di incapsulare, il giocare entro binari rassicuranti perché previsti, attraverso la diffusione di giocattoli sempre più strutturati e meccanizzati. Si giunge così a una specie di separazione fra il gioco/giocare e il giocattolo, spersonalizzante e massificante; il bambino e l'adolescente vengono espropriati di uno dei più elementari diritti.

Di fronte a una situazione tanto preoccupante, mi pare addirittura ovvio che nessun educatore possa rimanere indifferente.

Al contrario, c'è il dovere di aiutare tutti coloro che hanno responsabilità educative, genitori e insegnanti in testa, ad assumere al riguardo comportamenti pedagogici corretti. In particolare mi pare che per realizzare un simile recupero del gioco educativamente positivo si debba tener conto di alcuni suggerimenti:

- Bisogna offrire al bambino, all'adolescente, spazi e tempi sufficienti, perché possano effettivamente e liberamente giocare; ambiti esistenziali, cioè che possano essersi ritagliati e scelti da loro stessi. Come dire che essi devono avere la possibilità di giocare (nel senso autentico del termine) vivendo la loro vita normale.
- Sul gioco del bambino e dell'adolescente bisogna che si sviluppi un vissuto sociale positivo, nel senso che esso venga considerato una cosa seria. Il bambino non deve avere l'impressione che col gioco gli venga concessa una sorta di «pausa» rispetto alle altre attività quotidiane.
- Al fine di consentire al bambino di prender contatto e di manipolare i vari oggetti reali con tutte le loro qualità e caratteristiche (di forma, di colore, di tessitura, di peso, di volume, ecc.) è importante inventare ed usare strumenti di gioco alternativi a quelli oggi imposti dal mercato - a partire, ovviamente, dalle «cose» della natura
- Nelle situazioni di gioco in cui sono coinvolti bambini e adolescenti mi pare opportuno che l'adulto assuma un comportamento che alterni con equilibrio un suo personale coinvolgimento e una sua assenza da esse. Per mostrare da un lato che giocare gli piace e che lo considera importante e bello e per consentire al bambino, all'adolescente, una reale ampia libertà di scelta e di movimento.

Mi pare infine importante ricordare che il giocare del bambino e del ragazzo non è significativo soltanto sul piano del suo sviluppo affettivo e sociale, ma anche su quello del suo sviluppo intellettuale.

Infatti l'attività cognitiva intelligente non può essere intesa come attività ripetitiva ma come attività creativa capace di giungere alla comprensione delle cose e degli eventi, soprattutto attraverso una continua costruzione e verifica di schemi interpretativi della realtà, che richiede molto più spesso di quanto non si creda una libera manipolazione delle cose e degli eventi medesimi.



Prof Piero Bertolini
(1931-2006),
Dip. Scienze
dell'educazione
Università di Bologna,
articolo tratto da
"SCOUT Proposta
educativa"
rivista Agesci 1992