

# Metodologia del gioco e dell'animazione

14 Aprile 2023

Michelle Pieri

[michelle.pieri@units.it](mailto:michelle.pieri@units.it)

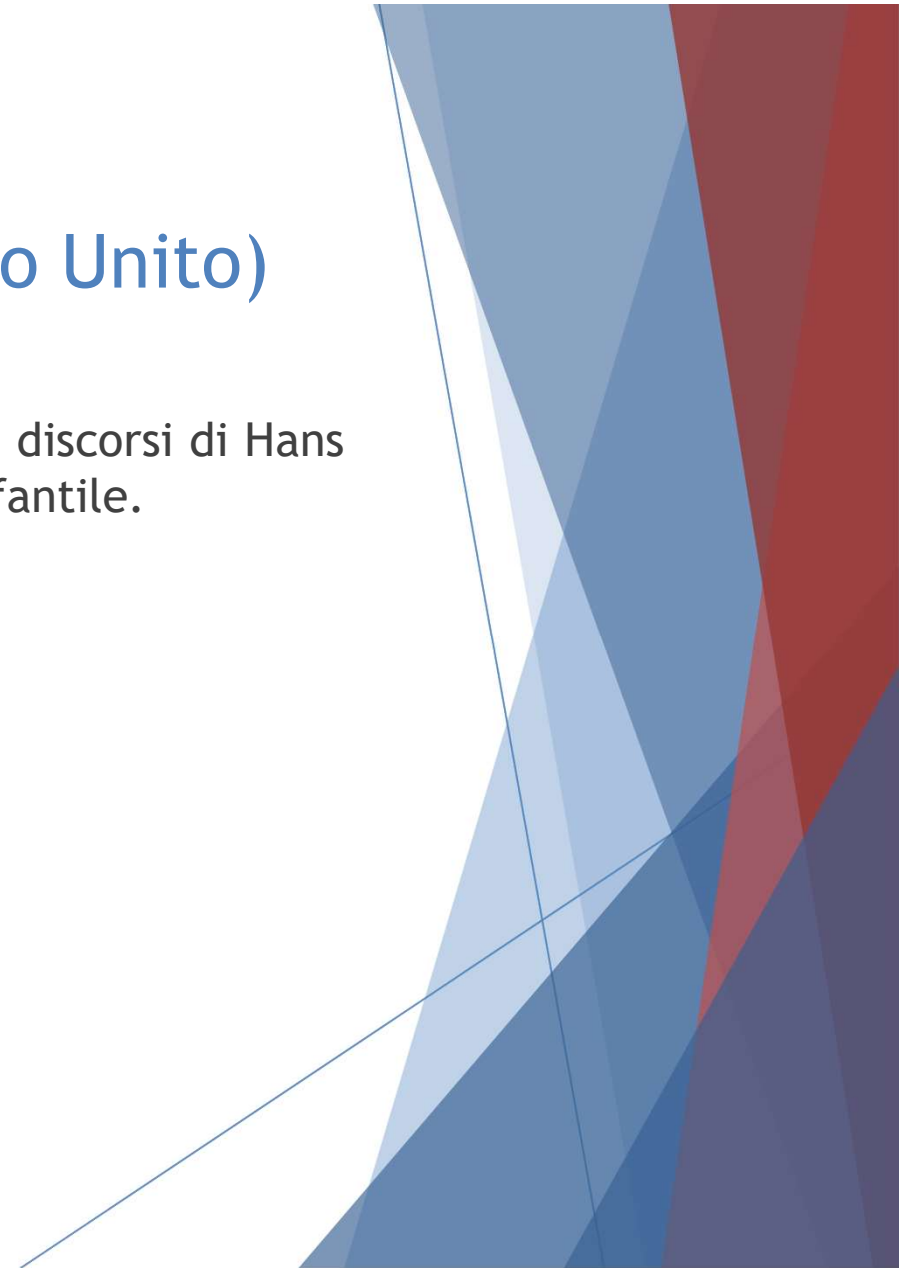
Bondioli A. (2020). Gioco e affettività: la lezione della psicoanalisi. In D. Savio (Ed.). *Bambini e gioco. Prospettive multidisciplinari per una pedagogia ludica* (pp. 69-93). Parma: Edizioni Junior-Bambini.



# Sigmund Freud

## (1856, Repubblica Ceca -1939, Regno Unito)

- ▶ **“Caso del piccolo Hans” (1908):** i comportamenti e i discorsi di Hans esemplificano la teoria dello sviluppo psicosessuale infantile.
- ▶ Necessità di indagare sia l’inconscio che l’infanzia.
- ▶ Attenzione particolare a fantasie e gioco.



# Freud \_ “Il poeta e la fantasia”\_1

## ▶ Gioco:

- ▶ visto nel suo rapporto con la fantasia e la creatività;
- ▶ come espressione più tipica e spontanea dei conflitti e dei desideri infantili che, nella forma di fantasie, sia cosce che inconse, vengono, nell'attività ludica, rappresentate in forma drammatica.

## ▶ La fantasia:

- ▶ viene mossa dal desiderio (che esprime una mancanza che chiede di essere colmata ma di fatto è incolmabile);
- ▶ non rappresenta le cose come stanno ma come il bambino vorrebbe che fossero;
- ▶ crea un mondo nel quale i desideri vengono soddisfatti.

## ▶ Il gioco è una fantasia “drammatizzata”, tramite l'appoggio agli oggetti e alle situazioni reali: «Quest'appoggio (agli oggetti e alle situazioni reali) e null'altro distingue il "giocare" del bimbo dal "fantasticare"». Il bambino, a differenza dell'adulto, non si vergogna delle sue fantasie.

## ▶ Il gioco è una “messa in scena” nel mondo; nel gioco le fantasie possono essere rese pubbliche e socializzate poiché il bambino non se ne vergogna.

# Freud \_ “Il poeta e la fantasia”\_2

- ▶ Il gioco permette l'espressione del mondo interno del bambino così come l'esplorazione e la conoscenza della realtà esterna.
- ▶ Nel gioco il bambino non riproduce la realtà esterna ma la ricostruisce: « Ogni bambino impegnato nel gioco si comporta come un poeta: in quanto si costruisce un suo proprio mondo, o meglio, dà a suo piacere un nuovo assetto alle cose del suo mondo».
- ▶ Attività ludica NON IMITATIVA ma RICOSTRUTTIVA.
- ▶ «Il gioco non dà sfogo alle emozioni; consente di rielaborarle attraverso rappresentazioni che restituiscono al bambino un senso di invincibilità e di potere: è possibile superare le paure e assumere il controllo della propria emotività».

# Freud\_Un bambino, un rocchetto e uno specchio (1920)

- ▶ L'attività compiuta dal bambino, viene osservata e descritta in più momenti che si succedono nel tempo.
- 1. “Ora questo bravo bambino aveva l'abitudine - che talvolta disturbava le persone che lo circondavano - di scaraventare lontano da sé in un angolo della stanza, sotto un letto o altrove, tutti i piccoli oggetti di cui riusciva a impadronirsi, talché cercare i suoi giocattoli e raccogliarli era talvolta un'impresa tutt'altro che facile. Nel fare questo emetteva un «o-o-o» forte e prolungato, accompagnato da un'espressione di interesse e soddisfazione; secondo il giudizio della madre, con il quale concordo, questo suono non era un'interiezione, ma significava «fort» [«via»]. Finalmente mi accorsi che questo era un gioco, e che il bambino usava tutti i suoi giocattoli solo per giocare a «gettarli via»”.
- 2. “Un giorno feci un'osservazione che confermò la mia ipotesi. Il bambino aveva un rocchetto di legno intorno a cui era avvolto del filo. Non gli venne mai in mente di tirarselo dietro per terra, per esempio, e di giocarci come se fosse una carrozza; tenendo il filo a cui era attaccato, gettava invece con grande abilità il rocchetto oltre la cortina del suo lettino in modo da farlo sparire, pronunciando al tempo stesso il suo espressivo «o-o-o»; poi tirava nuovamente il rocchetto fuori dal letto, e salutava la sua ricomparsa con un allegro «da» [«qui»]. Questo era dunque il gioco completo - sparizione e riapparizione - del quale era dato assistere di norma solo al primo atto, ripetuto instancabilmente come gioco a sé stante, anche se il piacere maggiore era legato indubbiamente al secondo atto.”
- 3. Un'osservazione successiva confermò pienamente questa interpretazione. Un giorno la madre era rimasta fuori casa per parecchie ore, e al ritorno venne accolta col saluto “Bebi [= il bambino] o-o-o”, che in un primo momento parve incomprensibile. Ma presto risultò che durante quel lungo periodo di solitudine il bambino aveva trovato un modo per farsi scomparire lui stesso. Aveva scoperto la propria immagine in uno specchio che arrivava quasi al suolo, e si era accoccolato in modo tale che l'immagine se n'era andata “via”
- ▶ Freud afferma che l'attività ludica permette di elaborare situazioni spiacevoli e d'angoscia e di esprimere pulsioni distruttive. Sarebbe una forma di “coazione a ripetere” esperienze dolorose per provare ad elaborarle e a venirne a capo.
- ▶ Il gioco è simbolico.

# Freud e il gioco\_punti chiave

- ▶ Il gioco esprime e rappresenta in forma indiretta/simbolica, attraverso l'utilizzo di oggetti del mondo reale (es. giocattoli) i desideri, i conflitti e i vissuti del bambino.
- ▶ Grazie a questa forma d'espressione gli aspetti più complessi e disturbanti della vita emozionale del bambino possono venire esteriorizzati ed elaborati.
- ▶ Il gioco è indice di salute psichica e aiuta a risolvere le problematiche affettive proprie dell'infanzia.

# Melanie Klein (Vienna, 1882 - Londra, 1960)

“L’analisi del gioco aveva mostrato che il simbolismo metteva il bambino in grado di trasferire non solo i suoi interessi, ma anche le fantasie, le ansietà e i sentimenti di colpa, su oggetti anziché su persone. In tal modo si sperimenta un gran sollievo nel gioco, e questo è uno dei fattori che lo rende così essenziale per il bambino” (Klein, 1955-1971, p.47)

- ▶ Il gioco attenua l’angoscia che nelle forme più forti potrebbe portare ad un arresto dello sviluppo.
- ▶ Il gioco trasforma l’angoscia in piacere ed è una forte molla evolutiva dato che è espressione del desiderio di conoscere il mondo.
- ▶ Il gioco è:
  - ▶ manifestazione del mondo interno e rappresentazione dei suoi oggetti fantasmatici
  - ▶ la curiosità nei confronti degli oggetti del mondo esterno, che il bambino manipola al servizio del desiderio di conoscere.
- ▶ Il gioco è simbolico nella misura in cui collega il mondo interno al mondo esterno. Tra mondo esterno e interno vi è rimando continuo ma non sovrapposizione. Gli oggetti sono ponte tra mondo interno e esterno.
- ▶ Il gioco è il linguaggio del bambino il suo modo di esprimersi “per eccellenza”.



# Klein\_oggetti

“Ho spiegato come l’uso dei giocattoli, che io tenevo specificamente per i miei piccoli pazienti nella scatola dove li portai la prima volta, si dimostrasse essenziale per l’analisi. Tale esperienza, come molte altre, mi aiutò a stabilire quali giocattoli sono più adatti per la tecnica psicoanalitica del gioco. Trovai essenziale avere giocattoli *piccoli*, perché il loro numero e varietà mette il bambino in grado di esprimere una vasta serie di fantasie ed esperienze. È importante, per tale scopo, che questi giocattoli non siano meccanici e che le figure umane, diverse solo per colore e misura, non indichino alcuna particolare occupazione. La loro grande semplicità mette il bambino in grado di usarle in molte situazioni differenti, secondo il materiale che vien fuori dal suo gioco. Il fatto che egli possa, così, presentare simultaneamente una varietà di esperienze e situazioni immaginarie o reali ci rende, inoltre, possibile tracciare un quadro più coerente del lavoro della sua mente. In armonia con la semplicità dei giocattoli, anche l’attrezzatura della camera da gioco è semplice: non comprende se non ciò che è necessario all’analisi. I giocattoli di ciascun bambino son tenuti chiusi in un particolare cassetto, ed egli perciò sa che i suoi giocattoli e i giochi a cui gli servono, che sono l’equivalente delle associazioni degli adulti, sono conosciuti solo dall’analista e da lui.” (Klein, 1955-1971, p. 34)

# Klein \_ gioco di personificazione

“Di tanto in tanto, fa alcuni giochi in cui assegna all’analista e a se stesso le parti: il negozio di giocattoli, il dottore e l’ammalato, la scuola, la madre e il bambino. In tali giochi spesso il bambino assume per sé la parte dell’adulto, non solo esprimendo con ciò il suo desiderio di rovesciare i compiti, ma anche dimostrando come egli sente che i suoi genitori o altre persone autorevoli si comportano verso di lui, o *dovrebbero* comportarsi. Qualche volta egli dà sfogo alla sua aggressività e al risentimento, mostrandosi, nella parte di genitore, sadico verso il bambino, rappresentato dall’analista” (Klein, 1955-1971, p. 34)

# Susan Isaacs (1885 - 1948, Regno Unito)

- ▶ Realizza osservazioni nella Malting House di Cambridge di cui è direttrice.
- ▶ Il gioco non è solo il luogo in cui desideri, conflitti, sentimenti hanno modo di manifestarsi, ma è anche occasione di scoperta del mondo (curiosità).
- ▶ Il gioco liberando il bambino dall'ansia dovuta ai conflitti interni rende possibile una più serena esplorazione del mondo.
- ▶ Il gioco immaginativo genera situazioni in cui il bambino esprime le sue capacità logiche e di ragionamento (es. macellaio).
- ▶ Il gioco immaginativo, emancipando dal “qui e ora” e rendendo possibile la consapevolezza del “come se”, favorisce la capacità di fare ipotesi (base atteggiamento scientifico - soluzione dei problemi).

# Isaacs

- ▶ “James (5 anni) trovò un lungo palo che gli ha fatto venire in mente di giocare alla bottega del macellaio, nella quale la signora Isaacs doveva comperarare la carne. Mentre vedeva un piccolo pezzo di carne le chiese “Sarà sufficiente quanti bambini ha?” La Isaacs rispose “Quattordici”. Egli a quel punto disse “Bene, allora questa carne non sarà sufficiente”” (1930, p. 127) CAPACITA' LOGICHE E DI RAGIONAMENTO
- ▶ “Man mano che i bambini si conoscono e compongono una storia commune, diventa sempre più frequente il reciproco adattamento delle fantasie. Acquistano esperienza di fare cose insieme e scoprono I vantaggi del sostegno reciproco” (p. 298) DIFFICOLTA' EMOTIVE MA IN PARTICOLARE ARRICCHIMENTO E PIACERE DEL GIOCO COMUNE
- ▶ “Traducendosi in gioco la fantasia si modifica via via che i gesti del gioco mettono in luce I limiti imposti dalla realtà. Al tempo stesso, la realtà ne viene arricchita, umanizzata, personalizzata, grazie al soffio di vita immessovi dale componenti inconscie provenienti dalle profondità del mondo interiore.” (p. 226) L' INTEGRAZIONE TRA MONDO ESTERNO E MONDO INTERNO NON SOLO PORTA IL BAMBINO ALLA COMPrensIONE DELLA REALTÀ CIRCOSTANTE MA GLI PERMETTE DI PERCEPIRE L ESPERIENZA COME QUALCOSA DI VIVO E PERSONALE.

# Isaacs

- ▶ Il gioco appartiene ai bambini, nasce dai loro interessi e dalle loro fantasie, è un mondo di autoaffermazione del sé e come tale va considerato e rispettato.
- ▶ Se i bambini apprendono giocando, non è perché il docente ha condotto le esperienze "sotto forma di gioco" ma perché gioco e apprendimento sono fortemente legati anche se non sempre secondo i desideri del docente.
- ▶ Osservando il gioco il docente può capire quali sono gli interessi e le curiosità del bambino e da lì partire per promuovere esperienze di apprendimento più mirate, significative dal punto di vista educativo anche se non più ludiche in senso proprio.

# Bruno Bettelheim (Vienna, 28 agosto 1903 - Silver Spring, 13 marzo 1990)

- ▶ «Se si dà (ai bambini) la possibilità di seguire il filo dei propri pensieri, quasi tutti i bambini tenderanno ben presto a ricorrere ai giochi d'immaginazione per imporre ordine al caos del loro mondo interiore, o per liberarsi dei materiali indesiderabili che ne possono affiorare. Così facendo affinano la capacità di far fronte alla realtà» (1987, p. 225)
- ▶ «È attraverso il gioco che il bambino incomincia a comprendere come funzionano le cose: cosa si può o non si può fare con determinati oggetti e grosso modo perché» (1987, 209)
- ▶ «Il gioco d'immaginazione rappresenta il tramite attraverso il quale il bambino può operare il passaggio dal significato simbolico degli oggetti all'indagine in prima persona delle loro reali proprietà e funzioni» (1987, 228)
- ▶ «Nella fantasia il bambino può essere il tiranno assoluto, senza limiti nel suo dominio. Quando però comincia a tradurre in atto le sue fantasticherie nel gioco, ecco che deve imparare come anche i sovrani assoluti siano sottoposti a delle limitazioni della realtà. Per esempio, una volta promulgata una legge, dovrà attenervisi: i compagni di gioco non accetteranno che non lo faccia. Se sua maestà si dimostra troppo capriccioso, il gioco non potrà continuare, e il nostro re si troverà senza regno...restrizioni di questo genere non hanno luogo nel mondo della pura fantasia» (1987, 222)
- ▶ È semplicemente un mezzo per comprendere il mondo. La bimbetta che accudisce la bambola come fa la mamma con lei, o il bambino che gioca ad andare a lavorare come fa il babbo, stanno cercando di capire, imitandone i gesti, i loro genitori come persone e anche attraverso la loro occupazione; e il bambino che per gioco imita i fratelli maggiori cerca in tal modo di capire i fratelli e nello stesso tempo di rendersi conto di cosa significhi diventare grandi» (1987, 213)

# Bettelheim

## «Un genitore quasi perfetto» 1987

- ▶ «Il piacere che il bambino prova quando gioca deve essere confermato dal genitore: le basi di questa esperienza vengono poste, attraverso il gioco, nei primissimi mesi di vita, quando il lattante gioca con i genitori e ne trae una sensazione di grande gioia.» (p. 214)
- ▶ «Oggi, quando un bambino appare perduto nei suoi sogni a occhi aperti, i genitori sono sempre pronti a suggerirgli (o anche imporgli) d'impiegare più utilmente il suo tempo, e gli mostrano come. È un atteggiamento che vorrei sconsigliare caldamente, perché non solo non tiene conto di quanto sia importante per il bambino dare forma alla sua vita interiore al fine di diventare un individuo nel senso più autentico del termine (il che richiede un dispendio enorme di energia, benché sia un lavoro invisibile); trasmette anche al bambino la sensazione che si tratti di qualcosa di sbagliato» (p. 224)
- ▶ «Anche se il gioco appare privo di senso, o addirittura sconsigliabile se non si prevedono pericoli immediati, è sempre meglio lasciare che i nostri figli giochino come vogliono, senza interferire quando li vediamo così assorti» (p. 211)
- ▶ «Sono decisive e di sprone la nostra approvazione e la nostra gioia nel vederli impegnati nei loro giochi, anche se ce ne sfugge il senso e lo scopo» (p. 218)
- ▶ «Molto adulti, genitori e insegnanti, tendono a giocare con i bambini per scopi che sono estranei al gioco stesso: per distrarli, intrattenerli, educarli, valutarli o guidarli. Ma non è questo di cui ha bisogno il bambino. Se non è giocare lo scopo, il gioco perde gran parte del suo senso, e la partecipazione dell'adulto diviene offensiva; il bambino indovina le intenzioni dell'adulto e si risente della sua funzione.» (p. 283)



# Donald Winnicott (1896-1971, Regno Unito)

- ▶ “Il bambino senza madre non esiste” ambiente supportante senza il quale non ci sarebbe alcuna crescita né fisica né psichica.
- ▶ Origine del gioco:
  - ▶ illusione che la “madre sufficientemente buona” procura nel neonato quando rispondendo in modo tempestivo ed efficiente ai bisogni di cura lo fa sentire onnipotente, ossia capace di soddisfarsi da sé.
  - ▶ Svezamento > disillusione e “oggetto transizionale” il bambino assume i diritti sull'oggetto, l'oggetto “trattato con affetto e al tempo stesso con eccitamento e mutilato”. Non deve mai cambiare, a meno che non venga cambiato dal bambino. Al bambino deve sembrare che l'oggetto dia calore o che si muova.
  - ▶ L'oggetto sta per la madre.
  - ▶ Questo oggetto permette al bambino nel momento in cui si sente abbandonato di fare a meno della madre, e di diventare autonomo.
  - ▶ Il bambino inizia a riconoscere che la madre è un “non me”, che l'onnipotenza provata è illusoria.
  - ▶ L'oggetto transizionale si colloca tra due universi quello interno al me e quello esterno non me senza che mai venga posta la domanda se l'oggetto appartenga all'uno o all'altro mondo. Se è stato creato o trovato.
- ▶ Nel gioco l'affettività, il sogno, la fantasia vivificano oggetti del mondo esterno.

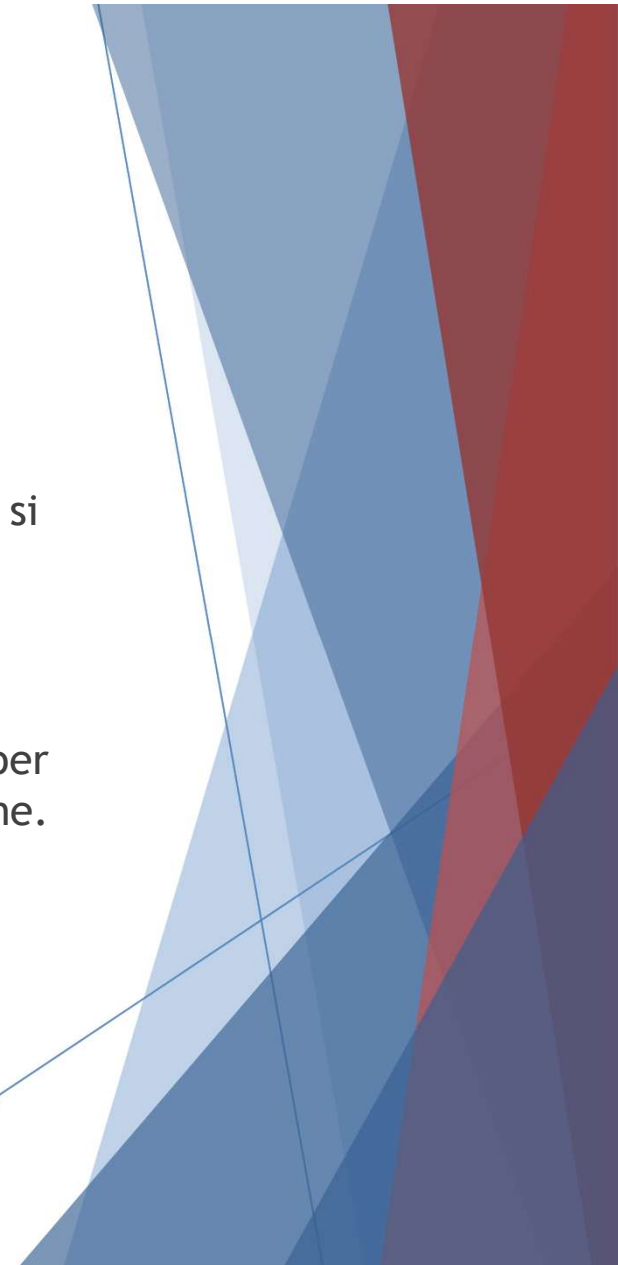


# Winnicott

- ▶ La creatività non è una facoltà che ci pone in grado di produrre qualcosa, di nuovo originale ma un atteggiamento nei confronti del mondo.
- ▶ Il gioco e la creatività che lo contraddistingue corrispondono ad un'area d'esperienza che non viene meno con la maturità ma accompagna lungo tutto il corso della vita l'individuo sano colui che non si addatta in modo compiacente al mondo ma lo rinvigorisce e corrobora, investendolo con cariche affettive.
- ▶ Chi è capace di giocare trova, nonostante le difficoltà e le rinunce, un senso alla propria vita.

# Winnicott

- ▶ L'area intermedia di esperienze può essere condivisa
- ▶ Giocare insieme implica che le aree d'esperienza intermedia delle persone si sovrappongano es. Porta che diventa tana del lupo
- ▶ L'area intermedia caratterizzata dalle illusioni del come se e animata dalla creatività delle persone in dialogo costituisce un'esperienza vitale
- ▶ L'intero universo culturale si fonda su questa area intermedia che sembra per Winnicott essere la base della comunicazione empatica e dell'umanizzazione.



# Winnicott

- ▶ La creazione dell'area intermedia dipende fortemente dall'atteggiamento e dalle cure della madre sufficientemente buona, la possibilità di giocare è frutto di una relazione amorevole, di un ambiente supportante.
- ▶ L' ' ludica è segno di salute psichica e di sviluppo e quindi bisogna sostenerla per il suo valore intrinseco di esperienza intermedia e non per fini estranei.
- ▶ È la vita creativa che scaturisce dalla contaminazione tra "me" e "non me" che fa del gioco un prototipo dell'elaborazione culturale, ossia la capacità di immettere una scintilla di vita nella realtà opaca e di conferire concretezza al sogno.
- ▶ La capacità di giocare è alla base della possibilità di comprendere il mondo dei simboli cristallizzati nei diversi saperi, così come utilizzare questi stessi simboli per crearne dei nuovi. \*es immergersi in un film o in un romanzo richiede il gioco, l'attivazione dell'area intermedia d'esperienza che ci impedisce di chiedere se quello che stiamo vedendo/leggendo è vero.