

**counselor.anni**

**scuola triennale**

# **Il gioco e le fiabe nello sviluppo psicologico infantile**

# Il gioco come motore di sviluppo

*La maggior parte del gioco è eseguita dal bambino per pura gioia ed eccitazione che l'attività in se stessa suscita, anche se, qualche volta, è un mezzo per elaborare e assimilare un'esperienza immaginativa. (Piaget, 1945)*

- Il gioco è un'attività spontanea, che richiede l'intenzione di voler giocare e lasciare spazio alle emozioni, al passatempo, ma anche alla possibilità di crescere e cambiare attraverso di esso.
- Per Piaget il gioco ha una responsabilità vitale nella maturazione dell'intelligenza.

# Ipotesi di Piaget

- Evoluzione del gioco nello sviluppo:
  1. Gioco senso-motorio
  2. Gioco funzionale
  3. Gioco simbolico
  4. Gioco costruttivo (presenza delle regole)

# Evoluzione del gioco nello sviluppo

- Piaget ha individuato nello sviluppo infantile una prima fase, caratterizzata dal *gioco percettivo- motorio*, un tipo di gioco non orientato socialmente (tra i 12 e i 18 mesi) e una seconda fase, caratterizzata dall'integrazione del *gioco simbolico* alle attività percettivo - motorie (dai 18 mesi ai cinque anni).
- Mentre i *giochi motori* (afferrare gli oggetti, lanciarli lontano, sistemarli uno sull'altro) rafforzano nel bambino la sicurezza nelle sue possibilità di apportare piccoli cambiamenti alla realtà esterna, il *gioco simbolico*, in cui gli oggetti diventano simboli di altri oggetti, consentono al bambino di imparare la rappresentazione di eventi fantastici, di esercitare il linguaggio verbale, di scoprire quell'attività creativa che Piaget chiama *fabulazione* e che consiste nel piacere di ascoltare e di inventare fiabe.
- Quando arriva intorno ai cinque anni il bambino scopre poi l'interazione nel gioco e intorno ai sette-otto anni conquista la capacità di giocare rispettando delle regole.

# Gioco simbolico

- Il simbolo ludico, per Piaget (1945), è *assimilazione deformante* nel senso che distorce la realtà fino a farla aderire ai propri desideri egocentrici.
- Le azioni ludiche sono, in questo periodo, decontestualizzate e rappresentano altre azioni. Il gioco simbolico serve anche ad assimilare e a rafforzare le esperienze emotive del bambino. Qualsiasi cosa importante sia accaduta viene riprodotta nel gioco. Quel che è successo nella realtà viene distorto nel gioco, perché è questa che si adatta ai bisogni individuali del bambino. Questa importanza è notata anche da S. Millar (1968), la quale afferma che:

“il gioco, i sogni e le fantasie sono determinati dai desideri. Il bambino distingue il gioco dalla realtà, ma si serve di oggetti e situazioni presi dal reale per creare un mondo suo, nel quale può ripetere le esperienze piacevoli quanto vuole e può ordinare e alterare gli eventi come preferisce. Il bambino vorrebbe essere grande e fare ciò che fanno gli adulti: nel gioco questo è possibile”. [Millar, 1968, p. 24]

# Gioco costruttivo

- Successivamente, il gioco, diventando collettivo, diviene più realistico, più vicino alla realtà. Il gioco da simbolico diventa *costruttivo*. Gli episodi che vengono riprodotti sono “rappresentazioni adattate”. Questa attività di gioco si pone ora a metà strada tra il lavoro (attività finalizzata) e l’imitazione (attività adattata).

# Piaget, 1972

*“Nei piccoli il gioco con i compagni è paragonabile al “monologo collettivo” dei discorsi tra bambini e lascia intatto il simbolismo egocentrico. Nei grandi, presso i quali la regola elimina il simbolo, avviene naturalmente che la vita sociale indebolisca la credenza ludica.....”*



# Gioco simbolico e gioco condiviso

- Per Piaget rappresentano due fasi dello sviluppo marcatamente distinte in termini sia cognitivi che sociali: il gioco simbolico tende a ridursi dopo una certa età fino a scomparire del tutto nella vita adulta.
- Sono due fasi distinte diametralmente opposte: egocentrismo- appagamento individuale nel gioco simbolico, socialità- atteggiamento morale nel gioco di regole.

# La critica di Vygotskij

Per Vygotskij esiste una sola forma di gioco che è quella di gioco con regole:

*“si potrebbe proporre che non esiste un gioco senza regole. La situazione immaginaria di qualsiasi forma di gioco già contiene delle regole poste in partenza ... proprio come la situazione immaginaria deve contenere regole di comportamento, così ogni gioco con regole contiene una situazione immaginaria” ....*

# Il gioco per Vygotskij

- Giocare significa svilupparsi anticipatamente imparando a pensare secondo strutture astratte o istruzioni, nozioni superiori alla sua capacità di comprensione.
- Le regole sono un materiale intellettualistico che contiene schemi comportamentali, copioni da seguire a cui la mente dei bambini non è abituata e imparando le regole del gioco si esercita a pensare per schemi astratti.
- Il gioco per Vygotskij rappresenta l'area di sviluppo potenziale, un'opportunità di oltrepassare le capacità presenti nella tappa evolutiva che si sta vivendo passando dall'istinto alla percezione, alla moralità e all'intelletto; infatti le regole sono principi morali di natura intellettuale

# Modello socio-cognitivo (Conte, Castelfranchi, 1996)

Gli stadi:

1. Gioco simbolico solitario
2. Gioco simbolico sociale
3. Gioco di regole senza modifiche normative
4. Gioco di regole con modifiche normative

# Modello socio-cognitivo (Conte, Castelfranchi,1996)

Questa analisi socio-cognitiva mostra come le norme e le dinamiche normative siano centrali in ogni fase dello sviluppo del gioco, incluso il gioco simbolico. Il rapporto tra simbolo e regola non si risolvono quindi né in una rigida giustapposizione (Piaget) né in un'immediata identità (Vygotskij), ma piuttosto in una graduale trasformazione.

# Le teorie psicoanalitiche sul gioco

Si deve alla psicoanalisi lo studio approfondito dell' interazione tra sentimenti, desideri e gioco, tra fantasia, emozioni e realtà.

La psicoanalisi ha posto l'accento sul gioco come espressione infantile della formazione di simboli, dove sentimenti e intelletto sono indissolubilmente intrecciati. Anche le teorie psicoanalitiche vedono il gioco come facilitatore dello sviluppo, ma sono favorite soprattutto capacità di gestione e controllo dell'affettività. Il gioco è un'attività simbolica, e il simbolo è ciò che permette di collegare le emozioni con i processi cognitivi. L'attività fantastica che guida il processo di simbolizzazione ha origine dal bisogno, desiderio o mancanza e mira alla sua soddisfazione immediata, tramite lo spostamento della carica pulsionale da un oggetto ad un altro, ritenuto più accettabile. Il gioco, in questo senso, rivela l'intreccio tra rappresentazioni, fantasie e pulsioni.

# Freud: il valore del gioco

- È nota l'interpretazione che Freud ha dato del gioco, e in particolare del gioco simbolico (ma, per Freud, anche giochi percettivo-motori possono caricarsi di un simbolismo inconscio). Da un lato, il timore o l'ansia che un bambino prova nei confronti di determinate cose possono venire ridotti, e quindi gradualmente dominati, attraverso la ripetuta rappresentazione ludica della situazione che è alla loro origine. Da un altro lato, impulsi o desideri che non potrebbero trovare soddisfacimento sul piano concreto, perché l'ambiente fisico o sociale non lo consentono, possono esprimersi su oggetti-simbolo (per esempio, l'aggressività verso un membro della famiglia può trovare espressione nel trattamento riservato a un bambolotto). In entrambi i casi il gioco assicurerebbe un migliore equilibrio emotivo.

# Gioco e sviluppo infantile

- Le varie modalità di gioco sono legate allo sviluppo emotivo del bambino e vanno via via modificandosi con l'età, per questo sono rivelatrici del suo equilibrio psichico. Si possono individuare le varie tappe dello sviluppo ludico:
- *0 - 1 anno* Il gioco comincia fin dai primi mesi di vita. Esso è fondamentalmente fonte di sensazioni piacevoli ed è finalizzato alla ricerca di una serie di sensazioni che gratificano e arricchiscono il SÉ che si sta strutturando mano a mano. Inizialmente il bambino gioca con il proprio corpo o con il corpo della madre che, di fatto, è il loro primo compagno di giochi, ma tutti gli oggetti che lo circondano attraggono la sua attenzione. Sono giochi come: agitare le mani, muovere le gambe, accarezzare il proprio corpo e quello della madre. Queste attività si caratterizzano per il carattere esplorativo e ripetitivo delle azioni, che serve al bambino per imparare a distinguere fra il SÉ e il NON-SÉ, per fargli capire dove finisce lui e inizia la madre, percepita come parte di sé.



# Gioco e sviluppo infantile 2

- **2 anni** Con l'inizio del secondo anno il bambino si trova di fronte al problema della separazione dalla madre e le conseguenti ansie d'abbandono. Il gioco può diventare espressione di questi problemi come ha ben evidenziato Freud nel suo saggio "Al di là del principio del piacere" in cui racconta che il nipote Ernst di diciotto mesi aveva un rocchetto di legno intorno a cui era avvolto del filo; tenendolo per il filo, il bambino gettava l'oggetto oltre la cortina del suo letto facendolo sparire accompagnando l'atto con un "o-o-o" forte e prolungato, (che significa, secondo la madre "via") poi tirava nuovamente il rocchetto fuori dal letto e, ritraendolo a sé lo salutava con un allegro "da" (che significa qui).
- Questo semplice giochino, osserva Freud, che il bambino ripeteva puntualmente in assenza della madre, aveva la funzione di controllare un evento spiacevole: la separazione. Il ritorno del rocchetto lo rassicurava sul fatto che la madre, anche se spariva, sarebbe poi ricomparsa.
- In ogni caso il giochino rappresenta un meccanismo di *difesa* da parte del bambino, dall'angoscia provocata dalla separazione egli ricava un giochino da cui riesce a trarre sollievo. *Freud osserva che una delle funzioni tipiche del gioco infantile è la riproduzione attiva e ripetuta di esperienze frustranti allo scopo di padroneggiare e superare il trauma, chiama questo fenomeno coazione a ripetere.*

# Gioco e sviluppo infantile 3

- **3 anni** In questa età emergono secondo Freud giochi che rivelano la dinamica edipica che il bambino affronta a questa età. I giochi possono essere di guerra, o di lotta. Compaiono i primi giochi di socializzazione, il bambino è interessato a giocare con altri compagni, in particolare, prova piacere ad imitare il comportamento degli adulti, gioca ad essere mamma o papà indossando i loro abiti.
- **4 - 5 anni** In questo periodo i giochi sono espressione delle dinamiche interne che il bambino sta vivendo quali il gioco della bambola, il gioco del dottore, il gioco a nascondino, attraverso questi giochi il bambino drammatizza una punizione o proibizione subita.
- **6 - 10 anni** Nell'età della fanciullezza i giochi diventano di gruppo e con regole, questo permette al bambino di sperimentare lo stare con gli altri attraverso giochi strutturati, le regole diventano funzionali ad un miglior funzionamento del gioco.

# Erikson :il gioco come meccanismo di sviluppo

- Gioco come utilizzo dell'immaginazione per provare modalità di padroneggiamento e adattamento al mondo, per esprimere emozioni, per ricreare situazioni passate o immaginare situazioni future e per sviluppare nuovi modelli di esistenza. Problemi che non possono essere risolti attraverso la realtà si possono risolvere attraverso giochi con le bambole, drammatizzazione, giochi di costruzione, e così via....

# Il valore del gioco

- La consapevolezza degli stretti rapporti fra attività ludica e vita psichica ha portato all'utilizzazione del gioco, in sede sia psicodiagnostica sia psicoterapeutica.
- L'analisi del comportamento ludico di un bambino offre infatti indicazioni sul livello del suo sviluppo motorio e intellettuale e permette di cogliere aspetti essenziali della sua vita emotiva e affettiva.
- Inoltre, la graduale presa di coscienza da parte di un bambino dei sentimenti da lui vissuti o fatti vivere ai personaggi del gioco può avere una funzione terapeutica, o costituire un importante momento diagnostico.

# M. Klein

- La Klein ha ampliato e approfondito il tema del gioco, identificandolo come il luogo in cui il bambino esprime le sue fantasie, i suoi desideri e anche le esperienze reali in maniera simbolica.
- Il gioco diviene così un linguaggio da interpretare prestando attenzione ai singoli fattori che lo costituiscono:
  - *durata,*
  - *materiale,*
  - *simboli,*
  - *caratteristiche,*
  - *difficoltà,*
  - *partecipazione*
- La Klein appare convinta che l'osservazione e l'interpretazione del gioco infantile possano costituire un mezzo di analisi di quelle che lei definisce nevrosi infantili;

## Nel libro *La psicoanalisi dei bambini*, giunge a teorizzare che:

1. *"i giochi dei bambini hanno, come i sogni, una facciata dietro cui possiamo scoprire un contenuto latente soltanto attraverso un'analisi accurata, così come facciamo per scoprire il contenuto latente dei sogni"*
2. *E, ancora, "nel gioco il bambino non si limita a superare soltanto la realtà dolorosa: nel gioco egli trova anche il modo di dominare l'angoscia delle forze istintuali e delle minacce interne, proiettandole sul mondo esterno".*

# La stanza del gioco

- Klein iniziò a elaborare una tecnica del gioco; analizzando bambini piccoli si accorse che per l'analisi infantile, non diversamente da quella dell'adulto, occorre uno scenario particolare, fuori dalla casa e lontano dalla famiglia del paziente.
- Il setting iniziò a differenziarsi quando ella approntò una stanza particolare, la *stanza del gioco*, pensata specificamente in funzione del bambino. Essa doveva contenere mobili semplici, un tavolino e una seggiolina per il bimbo e una sedia per l'analista, pareti e pavimenti lavabili: ogni bambino doveva disporre di una scatola di giocattoli che spaziavano da casette, figure maschili e femminili di varie forme e misure, animali domestici e selvatici, accessori per costruire e materiali per manipolare.

- *“in quest’ambiente anche un bambino inibito al gioco darà almeno un’occhiata ai giocattoli e li toccherà:il modo con cui comincerà a giocare con essi e li metterà da parte, il suo atteggiamento generale verso di essi, mi consentirà ben presto di gettare un primo sguardo sulla sua vita psichica”  
(Klein,1932)*



- Il lavoro diretto con bambini, anche molto piccoli, fu centrale per la Klein per studiare le angosce, sia consce che inconsce, che sconvolgono la quiete infantile e i conseguenti massicci meccanismi di difesa primitivi cui il bambino ricorre (come la scissione e l'identificazione proiettiva) a difesa da angosce di natura psicotica.

# Winnicott

- L'utilizzazione ludica di particolari oggetti può costituire un elemento di facilitazione, una importante fase di transizione per il costituirsi di positivi rapporti affettivi. D.W. Winnicott ha proposto appunto il termine di “oggetti transizionali” per indicare quei bambolotti, fazzoletti, coperte ecc. che molti bambini desiderano avere sempre con sé e dai quali ricavano un senso di sicurezza, quel senso di sicurezza che più avanti verrà loro dai buoni rapporti affettivi che saranno in grado di stabilire con le persone.

# Il gioco: una realtà intermedia

- Winnicott ha definito il gioco come un fenomeno transizionale che consente al bambino di situarsi in un'area di illusione che media tra il mondo interiore del bambino e il mondo esterno. Sotto questo aspetto, sostiene Winnicott il gioco e gli oggetti transizionali (come peluche, coperte, sciarpe) danno al bambino un senso di sicurezza e lo aiutano nel controllo dell'angoscia.

Il gioco si situa in uno stato intermedio tra i vincoli posti dalla realtà esterna e le infinite possibilità offerte dalla creazione fantastica.

Il gioco è, quindi, una sorta di spazio intermedio tra una "realtà reale" e una "realtà immaginaria".

# Il gioco:una realtà intermedia2

- Il gioco è quell'attività psichica per cui si fa finta di ...; per gioco Winnicott intende la capacità del bambino di far finta per davvero e crea un paradosso: il bambino, pieno della sua realtà psichica personale investe il mondo esterno, il quale si colora della sua realtà personale e la rispecchia e la rappresenta; il bambino controlla e manipola la realtà esterna soggettivizzata proprio perché è qualcosa di suo e di conosciuto proiettato che rende la realtà esterna familiare.
- D'altra parte il bambino permette alla realtà esterna di entrare nel suo mondo personale/realtà psichica interna in quanto è in grado di controllare il modo e la quantità di materiale nuovo in ingresso; si sta arricchendo e sta stabilendo contatti con l'esterno, si sta mettendo in rapporto con il reale.

- Il gioco è un'esperienza creativa che si svolge sul confine tra soggettivo e oggettivo, dove entrambe le aree sono colorate dell'altra e includono elementi dell'altra. Nel giocare del bambino e dell'adulto si fa uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé.
- Quando gioca il soggetto può avere fiducia, può essere attivo fisicamente, emotivamente e mentalmente, può soprattutto sentire di essere, di essere vivo, di essere se stesso.
- La creatività appartiene alla maniera che ha l'individuo di incontrarsi con la realtà esterna, un modo di fare qualunque cosa da parte di chiunque in piena libertà. Quando la capacità creativa non è manifesta, spesso non è distrutta ma soffocata, nascosta; può aver portato il soggetto ad una falsa personalità e ad una compiacenza verso l'esterno, ma la fiducia del terapeuta sta proprio nel sapere che esiste un nucleo di creatività che si riferisce a quella lontana esperienza di stacco dalla gratificazione perfetta della madre originaria e di graduale costruzione, tanto gratificante quanto libera, di originali soluzioni creative della propria frustrazione, grazie ai propri mezzi e al proprio ingegno.

# Il gioco in terapia

- La stanza dell'analista deve essere munita di giocattoli che possano essere manipolati senza patemi per sé e l'analista. Nella stanza il bambino può giocare liberamente, lasciando fluire la sua particolare maniera di guardare sé e la realtà esterna, una maniera che risponde quasi esclusivamente al pensiero concreto.
- Con l'interpretazione l'analista può facilitare il passaggio dal pensiero concreto ad un pensiero più astratto.
- È fondamentale che l'analista sappia anche interagire col paziente sul piano del gioco: una pratica per sostenere un contatto, un'intimità e una complicità tra paziente ed analista che è la premessa indispensabile per uno spazio in comune.

# Il valore del gioco

- *“scopri di più su una persona in un’ora di gioco che in un anno di conversazione”.....(Platone)*
- Nella terapia infantile il gioco è il canale preferenziale per agganciare il bambino e per permettere al terapeuta di farsi un’idea sul funzionamento del piccolo paziente. Anche la fiaba è un ottimo strumento per relazionarci al bambino e un buon mezzo per aiutare a dare un ordine e un senso a quello che fa.

# La fiaba: perché piace tanto al bambino

- Le fiabe si occupano di problemi umani universali che preoccupano la mente del bambino ed offrono esempi di soluzioni, sia permanenti sia temporanee, a pressanti difficoltà.
- Le fiabe rispondono ai perché del bambino: la struttura mentale del bambino non ha l'ampio potere di astrazione di quella adulta, ma è perfettamente in grado di costruire catene associative per immagini. Di conseguenza le spiegazioni che hanno più senso sono quelle per immagini.
- Le fiabe sono la migliore via di accesso per aiutare il bambino ad affrontare le sue paure e le sue angosce.



- Molti genitori credono che al bambino dovrebbero essere presentate soltanto la realtà conscia o immagini piacevoli e capaci di andare incontro ai suoi desideri; ma questa teoria nutrirebbe la mente soltanto in modo unilaterale, e risulterebbe inutile in quanto la vita reale non è tutta rose e fiori. Il messaggio che le fiabe inviano al bambino è questo: *“una lotta contro le gravi difficoltà della vita è inevitabile, è una parte intrinseca dell’esistenza umana, che soltanto chi non si ritrae intimorito ma affronta risolutamente avversità inaspettate e spesso immeritate può superare tutti gli ostacoli e alla fine uscire vittorioso”* (Bettelheim, 1975)

- Le fiabe presentano al bambino una realtà a più facce e possono contribuire ad aiutarlo nel superamento della fase egocentrica, facendogli capire che esistono mondi diversi rispetto a quello immediato e biografico che conosce.
- Consentono perciò al b. di vivere alcune esperienze interiori importanti: scoprire la propria aggressività, imparando a dosarla; capire che esistono eventi tristi che fanno parte della condizione umana ma c'è sempre un cammino possibile da intraprendere verso la felicità.....

- *“A volte noi adulti non ci rendiamo conto dell’enorme lavoro che il bambino sta facendo, cercando di ordinare la realtà, di darle dei significati. Lui parte da un caos assoluto di percezioni sensoriali: gli occorre tempo per distinguerle e decodificarle, poi per imparare i nessi di causa ed effetto poi ancora per scoprire attivamente. Per gli adulti questo è scontato, ma l’universo non si è presentato ai nostri occhi bello e fatto, tutto ordinato, siamo noi che gli abbiamo dato un senso, peraltro opinabile, ma necessario per cominciare a muoverci in un senso. Un bambino ha tutta la vita per imparare che non esistono i buoni solo i buoni, né i cattivi solo i cattivi, che il mondo è fatto di ben altre sfumature. Questa relatività non è adatta alla mente del bambino nelle prime fasi dello sviluppo. All’inizio c’è bisogno di elementi semplici per cominciare ad esplorare le combinazioni ed è meglio che le cose sia stabili e ben definite” ..... (P. Santagostino, 1997)*

**Per il bambino l'ascolto di una favola è una esperienza integrale poiché coinvolge livelli di stimolazione differenti:**

- la mente (la capacità immaginativa nel vedersi nel mondo affina l'adattamento al mondo stesso);
- il corpo (le sensazioni: l'udito per ascoltare, la vista per immaginare, l'olfatto nel sentire l'odore presente al momento, il gusto del cibo descritto, il tatto nel contatto corporeo);
- la relazione ( il legame affettivo, empatico tra narratore e ascoltatore).

# Utilizzo della favola nella psicodiagnosi

- Il metodo delle favole di Louisa Duss:
- Dieci storie che il soggetto deve completare: ad ogni storia corrisponde uno stadio di evoluzione dello sviluppo psichico secondo la teoria psicoanalitica e dovrebbe mettere in evidenza se esiste un qualche complesso corrispondente a ciascuno di questi stadi dello sviluppo.

- Ipotesi: ” se il soggetto dà a una delle storie una risposta simbolica, oppure manifesta qualche resistenza a rispondere vuol dire che la situazione del protagonista provoca in lui delle associazioni tali da stimolare il complesso in questione.
- Temi: attaccamento, gelosia dell'unione dei genitori, gelosia per i fratelli, aggressività, paura, complesso di castrazione, complesso anale, complesso edipico, timori dei bambini, brutto sogno.

# Test di “Patte Noire” di Corman

- Sintesi dei grandi temi:

1. Oralità
2. Analità
3. Sessualità
4. Aggressività
5. Conflittualità
6. Colpevolezza
7. Sesso invertito
8. Madre ideale

- P.N. ha come obiettivo lo studio della personalità infantile
- In questo test si fa raccontare una storia ad un bambino così che le tendenze istintive si esprimono liberamente nell'atmosfera permissiva della proiezione.
- Come in un sogno, il soggetto è allo stesso tempo tutti i protagonisti della scena vista, raffigurando una parte della personalità: quello che esteriorizza più facilmente è quello che è meno represso.



# Regola delle identificazioni dominanti

- Identificazione con Patte Noire: indica una buona capacità dell'io di assumere le situazioni rappresentate. È segno di un buon adattamento se i temi sono consequenziali. In altri casi è segno di narcisismo o di una rigidità speciale dell'IO.
- Se le identificazioni con P.N sono inferiori alla media indicano la tendenza al sentimento di colpa o autopunizione.
- Identificazione con il piccolo bianco: regressione
- Identificazione con i genitori: dominanza edipica
- Identificazione con le persone: indice di forte ansia
- Identificazione con il potente: modo di difesa contro il Super-IO.

# Il valore terapeutico della fantasia nel mondo adulto

- Non tutte le persone riescono a farsi un'idea di quello che succede loro. Un passo intermedio tra la descrizione razionale del proprio vissuto ed il semplice vissuto è permettere alla persona di costruire una storia, una fantasia, una favola sulla propria vita. Questo ci permette di avere informazioni sul modo di sperimentare il corpo, su quali emozioni preferisce dilungarsi e quali evita, quali sono i postulati che guidano la sua vita. Sono degli strumenti che ci aiutano a conoscere meglio la persona, non confondiamole come verità indiscutibili.