

Dire fare... baciare! Emozionarsi giocando

ROMINA NESTI

Ricercatore di Didattica generale - Università degli Studi di Firenze

Corresponding author: romina.nesti@unifi.it

Abstract. This paper promotes reflections about game as tool of emotional education. The game is search of emotions, emotions that only in the game express themselves, emotions that only in the game can be lived without fear. The paper focuses on the role of the adult and the design of the game environment.

Keywords. Game, emotions, education, game design

1. Il gioco è emozione

Il gioco è sempre emozione. Una frase banale con la quale è facile essere d'accordo, basta pensare ai sentimenti e alle emozioni che già il ricordo di un gioco fatto da bambini suscitano nell'adulto, al sorriso quasi nostalgico quando si ricorda o si racconta un gioco, al calore e all'affetto che tale ricordo porta alla mente. Basta guardare un gruppo di bambini che gioca per vedere emozioni in azione: il piacere ma anche la rabbia, il pizzico della paura che si fa sfida. Possiamo dire che il gioco è ricerca delle emozioni, emozioni che solo nel gioco si esprimono, emozioni che solo nel gioco possono essere vissute senza paura.

Banale dunque sembra essere parlare di gioco, di emozioni e affetti. Ma ciò che apparentemente è banale diventa fondamentale in ambito educativo se guardiamo al gioco come luogo per crescere e svilupparsi, se guardiamo al gioco come strumento da pensare, organizzare e strutturare per permettere ai bambini di crescere. Diventa interessante parlare di gioco ed emozioni se cerchiamo di rispondere alla domanda: quale rapporto c'è tra gioco e emozione? Quali sono le caratteristiche del ludico che lo rendono così importante per l'educazione?

Il tema degli affetti e delle emozioni legate al ludico non è certo nuovo, già Freud guardava al gioco come l'attività che permetteva al bambino di controllare ciò che è incontrollabile. Non dobbiamo, infatti, dimenticare che il bambino vive all'interno di una realtà governata da adulti "onnipotenti", una realtà che solo con il tempo, attraverso i processi di crescita e sviluppo, riesce piano piano a comprendere. Ciò che rende accettabile (e anche comprensibile) la realtà, ciò che rende gestibili le emozioni (nell'infanzia ma non solo) è il gioco. Il ludico è uno dei pochissimi ambiti esperienziali dell'infanzia che il bambino stesso "governa" e "comanda" come ci ricorda anche Piaget, "costretto ad adattarsi senza sosta ad un mondo sociale di grandi, i cui interessi e regole gli restano estranei [...] il bambino non riesce come noi a soddisfare i bisogni affettivi e anche intellettuali [...]. È dunque indispensabile al suo equilibrio affettivo e intellettuale che egli possa disporre di un settore di attività la cui motivazione non sia l'adattamento al reale, ma al contrario l'assimilazione del reale all'io"¹.

¹ J. Piaget, *La psicologia del bambino*, Torino, Einaudi, 1970, p. 56.

Altri autori guarderanno al gioco come momento utile per tollerare la frustrazione (Vygotskij), e gestire l'ansia da separazione (Winnicott). Particolarmente interessante ci sembra la linea seguita da Bettelheim che non solo guarda al gioco come luogo prediletto per l'osservazione del mondo interiore infantile ma anche come luogo dove il bambino impara a comprendere la realtà e i limiti che essa gli impone "drammatizzando le sue fantasie il bambino le sottoporrà alla prova di realtà, al controllo conscio, e il gioco può quindi essere usato per diventare padroni di se stessi"².

Ma cosa rende il gioco e i giochi un "luogo" di sviluppo emozionale così importante?

Innanzitutto alcune delle caratteristiche che lo contraddistinguono dalle altre attività. Partendo dalle teorie e dalle suggestioni che ci provengono da Caillois e Huizinga³ la prima caratteristica da ricordare è quella della libertà. Il gioco è un atto libero. Libera-mente si sceglie di fare o non fare un gioco (anche di smettere di giocare). Nel momento in cui si viene costretti a giocare il gioco muore. Scegliere liberamente di entrare nel circolo magico ludico, un circolo spesso complesso fatto di regole (più o meno esplicite), dove è necessario gestire emozioni, relazioni etc. significa essere motivati ad apprendere e a agire. Nel momento in cui giochiamo la motivazione è molto alta, il gioco è automotivante. La motivazione a giocare non è data solo dal piacere che il gioco produce ma anche dalla sfida, sfida di se stessi, sfida per raggiungere un obiettivo (lo scopo del gioco) e per fare ciò si deve necessariamente utilizzare tutte le competenze e abilità possedute. La sfida che un gioco propone ai giocatori (e con sfida non si intende solo vincere o battere un avversario) e che mette in atto il processo ludico è spesso insieme al piacere il motore dell'atto ludico. Tutti i giochi contengono e devono contenere un adeguato livello di sfida per i giocatori, sfida motoria e/o cognitiva che sia.

Il gioco è sempre un'avventura tutta da vivere e da sentire, un'avventura che vive tra reale e irreale. Anche quando si conoscono bene le regole, o si fa molte volte lo stesso gioco il processo ludico rimane un'avventura caratterizzata da incertezza, i giocatori non possono mai prevedere esattamente né l'esito del gioco né il percorso per arrivare a tale esito, ci ricorda Caillois come "uno svolgimento noto in anticipo, senza possibilità di errore o di sorpresa [...] è incompatibile con la natura del gioco. Occorre invece un costante e imprevedibile rinnovamento della situazione. [...] Il gioco consiste nella necessità di trovare, d'inventare immediatamente una risposta *che è libera nei limiti delle regole*."⁴

Il gioco poi è un ambiente protetto, un circolo magico (o una cornice) nel quale è possibile agire senza pericoli, senza rischi "reali", dove è possibile essere chiunque (pensiamo ai mille ruoli che i bambini interpretano nei giochi simbolici e di finzione) e sperimentare (cercando anche di comprenderle) tutte le emozioni.

Come ricordava Winnicott nel gioco ci si perde, esso prevede un alto livello di coinvolgimento. I giocatori possono raggiungere un equilibrio quasi perfetto tra piacere, impegno realizzazione e frustrazione, tanto da raggiungere quello che Csikszentmihalyi ha chiamato stato di *flow*⁵, uno stato dove il tempo scorre in maniera diversa (anzi si

² B. Bettelheim, *Gioco e educazione*, in A. Bondioli, *Il Buffone e il re. Il gioco del bambino e il sapere dell'adulto*, Firenze, la Nuova Italia, 1989, p. 194.

³ Cfr. R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2004; J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002

⁴ R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2004, p. 24.

⁵ Cfr. M. Csikszentmihalyi, *Flow: the psychology of optimal experience*, New York, Harper&Row, 1990

perde il senso del tempo), il coinvolgimento e la concentrazione sono a livelli molto alti, la motivazione è forte e i bisogni primari vengono dimenticati, ma dove anche la soddisfazione e il piacere si realizzano.

Il bambino che gioca poi vive nello *stupor*, in uno stato costante di stupore e di meraviglia, di scoperta di sé e dell'altro. Giocando esprime se stesso, le sue emozioni e sviluppa le sue competenze affettive e relazionali, i suoi stati d'animo si fanno evidenti e comprensibili.

Tutti i caratteri del gioco riconducono, come ci ricorda Cambi ai caratteri della felicità "è il gioco, libero e spontaneo, individuale o di gruppo, che viene a dare evidenza e a 'mettere in forma' il principio della felicità. Il gioco come tempo sospeso. Come esercizio incantato. Come attività gratificante e operosa e meditativa insieme. Come entrata in un'altra dimensione dell'esperienza. [...] Nel giocare si accende il fascio di caratteri che strutturano la felicità: la *sospensione*, l'*autoriferimento*, la *ripetitività*, la *tensione empatica*, la *pienezza*"⁶

2. L'ambiente ludico per lo sviluppo delle emozioni...ma non solo. Dire fare...baciare!

Dire! Il gioco è "la voce del bambino"⁷ la prima e fondamentale forma di comunicazione e di linguaggio che utilizza, fin dalla nascita nel momento in cui instaura il primo dialogo tonico fusionale fino alle forme più "raffinate", complesse e articolate di gioco di finzione il bambino attraverso il gioco esprime se stesso, si relaziona con il mondo e cerca di comprenderlo.

Giocare è comunicare, con forme verbali e non verbali con lo sguardo e con il corpo. Ma è anche come ci ricorda Bateson l'attività prediletta per lo sviluppo di competenze metacomunicative. Per stare all'interno della cornice ludica e quindi giocare il soggetto deve essere in grado di comprendere che ciò che sta facendo è un gioco, distinguere dunque finzione e realtà, e deve soprattutto comprendere la comunicazione altrui, interpretare i gesti, le parole, la comunicazione corporea e le espressioni facciali.

Fare! Il gioco è – come abbiamo già detto – sempre un'esperienza, attiva, coinvolgente, motivante. Giocare significa agire, mettersi in gioco, significa stare volontariamente dentro un processo educativo. Il gioco come ricorda Winnicott è una cosa seria (e creativa) come tale richiede impegno da parte del giocatore che si immerge all'interno di un'esperienza che coinvolge tutto se stesso. Ma non solo. Il gioco è un potente strumento per tutte le forme di apprendimento, apprendimento per esperienza, apprendimento che attraverso le strategie ludiche messe in atto diventa "situato" e "significativo".

Bruner afferma come giocare sia fare esperienza in una situazione non pericolosa (anzi controllata) che permette al soggetto di sviluppare tutte le sue abilità, competenze e conoscenza e di apprendere le regole e i comportamenti sociali, e – possiamo aggiungere – sempre divertendosi.

Baciare! Il gioco è affetto, relazione e emozione. Ma soprattutto è attraverso il gioco che trovano origine le relazioni con i pari e si rafforzano e costruiscono le relazioni con gli adulti. Il gioco è uno dei primi mezzi/strumenti di socializzazione e come abbia-

⁶ F. Cambi, *Gioco e felicità*, in F. Cambi, G. Staccioli (a cura di), *Il gioco in Occidente*, Roma, Armando, 2007, p. 234.

⁷ Cfr. D. Savio, *Il gioco e l'identità educativo del nodo di infanzia*, Parma, Junior, 2011.

mo già detto di sperimentazione delle regole sociali. Dai primi giochi faccia a faccia con l'adulto di riferimento (il gioco del cucù), passando per i giochi di esplorazione fino ai complessi giochi di finzione tra pari viene a svilupparsi il processo di socializzazione. Il gioco simbolico è un esempio "perfetto" di tutto ciò, accompagna il bambino per buona parte della sua infanzia, ha un'evoluzione che va di pari passo con il suo sviluppo e contribuisce significativamente a tutte le aree dello sviluppo stesso. Permette i processi di comprensione e rielaborazione della realtà, lo sviluppo del pensiero simbolico e astratto, lo sviluppo dell'immaginazione e della fantasia.

Come promuovere tutto ciò nei servizi educativi?

Per svolgere tutte le sue funzioni educative il gioco va valorizzato e incoraggiato. Soprattutto va costruito un ambiente educativo ludico, un luogo dove sia possibile per il bambino e l'adulto che lo abitano vivere esperienze ludiche di generi diversi senza pericoli. L'ambiente ludico è sia uno spazio fisico sia uno spazio mentale che deve venirsi a creare principalmente nella scuola.

La predisposizione degli ambienti ludici è fortemente influenzata dalla cultura ludica, cioè da come il gioco è riconosciuto, considerato e di conseguenza sviluppato. Non sempre viene riconosciuto al gioco il suo vero potenziale educativo e troppo spesso è ancora messo in opposizione al "lavoro". Se da una parte il riconoscimento del gioco come attività principale dell'infanzia è ormai assodato dall'altra subisce ancora il pregiudizio di attività poco seria, poco impegnativa, legata allo sfogo di energie e utile solo come "preparazione" ad attività più serie, organizzate, appunto di lavoro. Il rischio è quello di ridurre e limitare soprattutto il gioco libero e spontaneo del bambino a favore di attività sì ludiche ma predisposte e "comandate" dall'adulto.

La normativa scolastica italiana ribadisce – seppur con alcune ambiguità – il ruolo del gioco nei servizi educativi come metodologia prediletta di apprendimento soprattutto nella scuola dell'infanzia mentre vi è una sua riduzione (di presenza, di utilizzo e di riconoscimento) nella scuola primaria.

La cultura del gioco al nido è invece ben radicata, ma va comunque pensata e progettata con una cura particolare dedicata all'allestimento degli ambienti ludici.

Per progettare un ambiente ludico "fisico" è necessario pensare la predisposizione dello spazio, la scelta dei materiali (siano essi giochi sia materiali per giocare), ma significa anche pensare e organizzare i tempi e conoscere approfonditamente i giochi e i possibili utilizzi dei materiali ludici. Tutto l'ambiente educativo nel quale vive la sua giornata è per il bambino un enorme campo di gioco, così come tutte le attività proposte e i momenti di *routines* sono (e devono essere) momenti di sperimentazione ludica. Se, infatti, accettiamo come valida l'idea che il bambino è costantemente in apprendimento e che giocando si apprende meglio allora diviene chiaro come "pensare" il gioco sia la cornice di riferimento per progettare tutta l'azione educativa.

Quando si parla di ambiente ludico come spazio mentale si fa riferimento all'atteggiamento e al comportamento che sta alla base di chi vive questo spazio. Creare dunque un luogo non dove si gioca sempre e comunque ma dove ci si sente come quando si gioca: impegnati, seri, coinvolti, dove sia possibile esprimere se stessi, costruire relazioni, senza frustrazione, senza giudizio ma con piacere. E qui al centro c'è sicuramente l'atteggiamento dell'adulto.

I modi in cui l'adulto si relaziona con il bambino nei momenti ludici è spesso la variabile principale che contraddistingue un buon ambiente ludico. Ma anche l'atteggiamento dell'adulto è spesso influenzato da ciò che abbiamo chiamato cultura ludica cioè da ciò che si pensa o non pensa del gioco, oltretutto nel rapporto adulto-bambino-gioco, l'adulto tende a farsi "capo gioco" ad essere colui che propone l'attività ludica e la "regola", oppure si sostituisce al bambino ("non si fa così, guarda come lo faccio io") dirigendolo.

Il principale ruolo dell'educatore nel gioco, come vedremo anche in seguito, è quello di *scaffolding* cioè creatore e sostenitore di un'impalcatura relazionale e comunicativa che permetta l'esprimersi del gioco, un sostegno che permetta ai bambini di esprimersi attraverso il gioco, incoraggiando le forme di esplorazione, di sperimentazione e i percorsi di autonomia. L'adulto come regista e guida, attento ascoltatore e attento osservatore ma sempre pronto a partecipare al gioco dei bambini.

3. Lasciamoli giocare: gioco libero e ruolo dell'adulto

La percentuale di gioco libero che i bambini mettono in atto è drasticamente calata negli ultimi anni a favore di attività ludiche e non ludiche strutturate. Non si riconosce più la funzione educativa del gioco libero. Dobbiamo invece ricordarci come il gioco libero sia per il bambino l'occasione migliore per sperimentare se stesso e tutte le proprie competenze, anzi è il momento nel quale rafforza e apprende tutte le competenze da quelle comunicative a quelle relazioni a quelle affettive. Basti pensare a come il gioco libero possa diventare il vero regno dell'esercizio democratico. I bambini scelgono a cosa vogliono giocare (processo organizzativo e decisionale), ripassano e si accordano sulle regole (il gioco avviene solo se tutti sono d'accordo), gestiscono il processo del gioco e le emozioni che tale gioco suscita (dalla gioia alla rabbia). Nel gioco libero il bambino ha il controllo "assoluto" del proprio agire.

Ma cosa significa gioco libero? Partendo dal presupposto, come abbiamo già detto, che tutte le attività ludiche devono essere libere possiamo definire il gioco libero, soprattutto all'interno dei servizi educativi, come quei momenti nei quali il bambino sceglie liberamente a cosa giocare senza l'"interferenza" dell'adulto che tende più o meno consapevolmente a comandare il gioco.

Il gioco libero è secondo Gray "il modo in cui i bambini imparano a strutturare il proprio comportamento"⁸ a gestire e vivere le emozioni e a condividere tempi e spazi con gli altri potremmo aggiungere.

Il tempo di gioco libero (soprattutto quello all'aperto) si è oggi ridotto non solo per mancanza di spazi adeguati e tempi di vita sempre più frenetici ma anche perché si è modificata l'idea di gioco e di bambino, un bambino che da una parte va iperprotetto e dall'altro incoraggiato verso alti livelli di performance (ricordiamo quello che già scriveva Postman diversi anni fa sulla scomparsa dell'infanzia). Idee queste che si legano a quelle sul gioco visto sempre come tempo non produttivo, futile e inutile. Ed ecco dunque la necessità di riscoprire il gioco libero nelle agenzie educative.

Due sono i "compiti" che l'adulto ha per incoraggiare il gioco libero: preparare e predisporre un ambiente che permetta tale attività e "usare" il gioco libero per osservare, conoscere e comprendere i soggetti che educa.

⁸ P. Gray, *Lasciateli giocare*, Milano, Feltrinelli, 2015, p. 16.

Predisporre l'ambiente per il gioco libero – così come abbiamo detto per il gioco in generale – significa pensare e progettare un luogo sicuro (con un bilanciamento “perfetto” tra rischi che si possono correre e pericoli da evitare) e adeguato in termini di materiali e possibilità di gioco. Spazi adeguati e con materiali per tutti, un'ampia (ma non eccessiva) varietà di materiali (strutturati e non strutturati) che permettano a tutti i bambini/giocatori di esprimersi attraverso il gioco. Significa per l'adulto anche pensare e riflettere sul proprio comportamento (come, quando e perchè intervenire?).

Il ruolo dell'adulto nel gioco è come abbiamo già detto un tema estremamente importante. È il ruolo che l'adulto mette in atto che decreta per i bambini la differenza tra gioco e lavoro, tra attività libera e attività non libera. Se è vero che il gioco nei servizi educativi va sempre pensato e progettato e anche vero che il gioco non va comandato, soprattutto se vogliamo promuovere il gioco libero.

Secondo ciò che scrive Bondioli quattro sono gli approcci dell'adulto al gioco che permettono al bambino di vivere bene questo importante momento: il primo prevede l'osservazione e il prestare attenzione, per descriverlo potremmo vedere qui l'adulto come un antropologo che si lascia incuriosire e attrarre dalla scoperta di una nuova cultura, si spoglia delle vesti di colui che “comanda” e si mette in disparte per guardare senza pregiudizi. Gli effetti di un tale atteggiamento sono ben descritti dall'autrice “se l'adulto si accosta alle manifestazioni ludiche con un genuino atteggiamento di curiosità e, dunque di accettazione incondizionata [...] i bambini e i ragazzi sentiranno che ciò che stanno facendo ha un valore per l'adulto”⁹ e ancora l'altro effetto è la scoperta da parte dell'adulto di elementi fondamentali della “cultura dell'infanzia”.

Il secondo approccio lo abbiamo in parte già descritto ed è legato a “creare condizioni favorevoli”, qui “l'adulto si fa garante dello spazio e del tempo del gioco, ne assicura l'accessibilità e la continuità, si preoccupa delle opportunità e delle occasioni offerte”¹⁰.

Il terzo approccio risponde alla domanda “giocare o non giocare con i bambini?”, come si partecipa al gioco? Perchè partecipare? Partecipare al gioco dei bambini significa mettere in atto un processo di condivisione con loro, ma perchè tale condivisione sia significativa l'adulto deve mettersi in un rapporto di parità e reciprocità, facilitando e sostenendo l'azione ludica, partecipando e condividendo lo spettro emotivo che emerge. L'ultimo approccio messo in evidenza centra la sua attenzione sul promuovere il gioco. Promozione intesa qui come atteggiamento colto ad arricchire l'attività ludica “non si tratta di trasmettere tecniche o nozioni ma di promuovere le capacità di un'altra persona – o di un gruppo – attraverso strategie indirette di partecipazione condivisa [...] l'accento è posto soprattutto sull'azione del partner più competente che, senza sostituirsi al meno esperto, è in grado di offrire una gamma più estesa e articolata di modalità di esecuzione”¹¹.

Compiti difficili che richiedono riflessione, capacità di decentrarsi dal proprio ruolo di adulto e formazione ma non certo impossibili per permettere ai bambini di sperimentare e scoprire se stessi e il mondo attraverso il gioco.

⁹ A. Bondioli, *Per una cultura del gioco: il ruolo dell'adulto*, in A.M. Venera (a cura di), *Garantire il diritto al gioco*, Parma, Junior, 2011, p. 19; si veda anche A. Bondioli, *Gioco e educazione*, Milano, FrancoAngeli, 2002.

¹⁰ Ivi, p. 21.

¹¹ Ivi, p. 25.

4. Quali giochi?

Esistono giochi più adatti di altri per lo sviluppo affettivo e emozionale? No. O meglio tutte le tipologie ludiche andrebbero fatte sperimentare dai bambini perchè tutti i giochi suscitano emozioni, sentimenti, permettono la costruzione e l'esperienza di relazioni. Ogni gioco ha proprie strutture e caratteristiche che lo rendono utile a scopi e per obiettivi diversi da raggiungere, uno stesso gioco può essere utilizzato per sviluppare varie competenze, ad esempio motorie e affettive, cognitive e relazionali, etc. Un gioco può risultare più adeguato e adatto di altri secondo il contesto educativo che ci si trova di fronte. Nel mondo dell'educazione e della scuola nel momento in cui un insegnante sceglie di progettare un ambiente ludico deve riflettere su quali giochi (e anche giocattoli) sono più "utili" o rispondono meglio agli obiettivi da raggiungere ma deve anche sviluppare un'approfondita conoscenza del contesto-bambino con il quale opera.

Ciò che ci appare particolarmente significativo è dare la possibilità al bambino di sperimentare, di provare tante esperienze ludiche diverse. A tal proposito è importante la progettazione flessibile sia degli ambienti ludici sia delle attività ludiche da mettere in atto, afferma Staccioli "il gioco nella scuola rimanda ad un atteggiamento ludico, richiede un'operazione complessa che investe adulti, parenti, istituzioni, bambini. [...] Ci sono almeno tre angolazioni diverse che mettono in mostra aspetti educativi importanti del gioco: la persona che gioca, le regole del gioco [...], il contesto nel quale il gioco si svolge"¹².

Rispondere alla domanda "quali giochi?" significa in primo che l'adulto conosce molto bene il mondo ludico, ed è in grado di "maneggiare" con grande competenza i giochi leggendone quella che Parlebas chiama la loro grammatica interna¹³ (la struttura interna dei giochi, le relazioni che va a instaurare, le forme di comunicazione presenti, etc.) così bene da poter operare delle scelte adeguate al contesto e agli obiettivi che si è posto, in termini di sviluppo delle competenze e delle abilità dei bambini, inserendo e collegando i giochi prescelti al proprio progetto educativo. Significa anche che l'adulto conosce ciò che si prova giocando (non dimentichiamo che il gioco si conosce primariamente per esperienza diretta) e questa conoscenza diretta lo mette in grado di strutturare al meglio l'attività da proporre riconoscendo le sensazioni, le emozioni che un determinato gioco suscita, permettendoli di costruire un significativo sistema di *scaffolding* per i bambini con i quali interagisce.

A tal proposito possiamo ricordare tre macroregole per progettare e scegliere i giochi: 1) I giochi devono essere scelti a partire dai soggetti ai quali sono proposti, dalle loro competenze e abilità (cosa sanno fare? Cosa sono in grado di fare?). Quando si propone un gioco nuovo i soggetti devono quindi già possedere in parte le competenze necessarie per metterlo in atto, così non solo si sentiranno sicuri e adeguati nel processo ma a partire da ciò il gioco contribuirà a rafforzare e sviluppare tali competenze e abilità. 2) I giochi proposti devono essere significativi per i soggetti, devono essere collegati all'esperienze che i giocatori già conoscono, devono inserirsi all'interno del sistema simbolico e di significato che già possiedono. Le "novità" ludiche si introducono piano piano, senza fretta né stravolgimenti repentini dell'ambiente ludico già presente. Ricordiamoci che i bambini, soprattutto i più piccoli, apprendono principalmente attraverso

¹² G. Staccioli, *Il gioco e il giocare*, Roma, Carocci, 2008, p. 22.

¹³ Cfr. P. Parlebas, *Giochi e sport*, Roma, Il capitulo, 1997

strategie di imitazione e di *coping* ma come il gioco simbolico ci insegna partono sempre da ciò che conoscono e che hanno necessità di rielaborare. 3) L'ambiente ludico e i giochi devono essere pensati e predisposti in maniera tale che colui che gioca si senta libero di esplorare e di mettere in atto azioni ludiche in autonomia, di lasciare il proprio "segno" nel gioco così da rafforzare non solo i processi di autonomia ma il coinvolgimento e la motivazione intrinseca del soggetto. Il gioco ricordiamo è sempre un processo creativo per chi lo gioca, giocare significa dar vita a qualcosa di nuovo fosse anche solo un pensiero, una nuova strategia per agire, una parola, scoprire un'emozione.

In un contesto socio-culturale che predilige attività competitive legate sempre più al concetto di performance che regola il mondo del lavoro, la scuola potrebbe far sperimentare e scoprire ai bambini giochi collaborativi e cooperativi, giochi tradizionali (che spesso non vengono più giocati), ma deve soprattutto incoraggiare il gioco libero e ascoltare la voce del bambino permettendogli così di esprimere tutto se stesso e le proprie emozioni. Il gioco è come un camaleonte che cambia colore secondo necessità, è duttile e malleabile, influenza i soggetti che lo mettono in atto e se ben utilizzato favorisce lo sviluppo, incoraggia e spinge a dare il meglio di sé, non è solo strumento ma atteggiamento e accompagna con la sua lievità e serietà tutta la vita dei soggetti.

Bibliografia

- Bateson G., *Questo è un gioco*, Milano, Cortina, 1996
 Bateson G., *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 2006²³
 Bettelheim B., *Un genitore quasi perfetto*, Milano, Feltrinelli, 1987
 Bettelheim B., *Gioco e educazione*, in Bondioli A., *Il Buffone e il re. Il gioco del bambino e il sapere dell'adulto*, Firenze, la Nuova Italia, 1989
 Bondioli A. (a cura di), *Il Buffone e il re. Il gioco del bambino e il sapere dell'adulto*, Firenze, la Nuova Italia, 1989
 Bondioli A. (a cura di), *Il bambino, il gioco e gli affetti*, Bergamo, Juvenilia, 1990
 Bondioli A., *Gioco e educazione*, Milano, Franco Angeli, 2002
 Bruner J.S., *La ricerca del significato*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992
 Bruner J.S., Jolly A., Sylva K., *Il gioco*, Vol. I-IV, Roma, Armando, 1981
 Caillois R., *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2004
 Cambi F., Staccioli G. (a cura di), *Il gioco in Occidente*, Roma, Armando, 2007
 Csikszentmihalyi M., *Flow: the psychology of optimal experience*, New York, Harper&Row, 1990
 Freud F., *Opere 1905/1921*, Milano Newton, 1995
 Gray P., *Lasciateli giocare*, Milano, Feltrinelli, 2015
 Huizinga J., *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002
 Manuzzi P., *Pedagogia del gioco e dell'animazione*, Milano, Guerini, 2002
 McGonigal J., *La realtà in gioco*, Milano, Apogeo, 2011
 Nesti R., *Frontiere attuali del gioco*, Milano, Unicopli, 2012
 Parlebas P., *Giochi e sport*, Roma, Il capitolino, 1997
 Piaget J., *Gioco e padronanza*, in J. Bruner-A. Jolly-K. Silva, *Il gioco*, Vol. II., Roma, Armando, 1981
 Piaget J., *La formazione del simbolo nel bambino*, Firenze, la Nuova Italia, 1972

- Postman N., *La scomparsa dell'infanzia*, Roma, Armando, 1984
- Savio D., *Il gioco e l'identità educativo del nodo di infanzia*, Parma, Junior, 2011
- Staccioli G., *Il gioco e il giocare*, Roma, Carocci, 1998
- Staccioli G., *Culture in gioco*, Roma, Carocci, 2004
- Staccioli G., *I giochi che fanno crescere*, Pisa, ETS, 2009
- Venera A.M. (a cura di), *Garantire il diritto al gioco*, Parma, Junior, 2011
- Vygotskij L.S., *Il processo cognitivo*, Torino, Bollati Boringhieri, 1987
- Vygotskij L. S., *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Roma, Editori Riuniti, 2010
- Vygotskij L.S., *Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino*, in J.S. Bruner, A.Jolly K. Sylva, *Il gioco*, vol. IV, Roma, Armando, 1981
- Winnicott D., *Gioco e realtà*, Milano, Mondadori, 2006