

## “FACCIAMO FINTA CHE...: BAMBINI E GIOCO SIMBOLICO”

### Evoluzione del gioco simbolico e sue principali funzioni

Il gioco simbolico è un'attività importante, raffinata e impegnativa, che si sviluppa e progredisce durante l'infanzia insieme a diverse abilità e competenze del bambino. Se osserviamo le attività di un bambino nei primi mesi di vita vedremo che è orientato a giocare con gli oggetti toccandoli, assaggiandoli, annusandoli e facendoli muovere, rotolare, cadere. Grazie alle sue scoperte, osservazioni e deduzioni, il nostro piccolo “esploratore sensoriale” inizia piano piano a conoscere non solo le caratteristiche, ma anche la funzione degli oggetti e a collegarli a possibili schemi d'azione. In questo svolge un ruolo fondamentale il processo di imitazione: «Replico i gesti e le azioni che vedo svolgersi attorno a me, ciò che fanno i miei genitori». Ed ecco che tra 12 e 18 mesi (chi prima, chi dopo), il bambino comincia a giocare a “far finta di”, ripetendo gesti e azioni conosciuti. Dopo qualche tempo vedremo il nostro piccolo approfondire sempre di più il gioco: esempio classico è quello del caffè finto offerto alla bambola. Il bambino sa che la tazza è vuota e che la situazione è una finzione, ma l'oggetto nel gioco è ancora utilizzato secondo la sua funzione “reale” (in questo caso viene rispettata la funzione della tazza come contenitore di liquido da bere).

Gli studiosi individuano intorno ai due anni d'età l'inizio del vero e proprio gioco simbolico, quello in cui il pensiero è separato dagli oggetti e l'azione nasce dalle idee più che dalle cose: un pezzo di legno comincia a essere una bambola e un bastone diventa un cavallo. Il bambino trasforma gli oggetti facendoli diventare, come per magia, ciò che gli serve per il suo gioco (se ha bisogno di una macchina prende una seggiolina e comincia a guidare), dimostrando di sperimentare una forma di pensiero nuova, che gli permette di vedere oltre le cose, di usare la fantasia e l'immaginazione. Ciò è possibile anche grazie all'evolversi della cosiddetta “capacità rappresentativa del pensiero”: il bambino riesce a pensare e a immaginare nella sua mente cose, persone e situazioni indipendentemente dalla loro presenza, ed è inoltre capace di creare delle associazioni mentali, cogliendo somiglianze nella forma, nel colore e nelle dimensioni (una matita assomiglia a una bacchetta magica e viceversa).

Nel periodo tra i tre e i sei anni le forme del gioco simbolico progrediscono ancora. Se nei primi giochi di finzione era solo il bambino ad avere un ruolo attivo e gli oggetti rimanevano muti, a poco a poco anche pupazzi e bambole prendono vita: il bambino li fa parlare, camminare, recitare una parte. La struttura e le competenze in gioco si fanno poi ancora più complesse quando i bambini iniziano a mettere in scena delle situazioni, assegnando ruoli alle



persone e creando veri e propri copioni. A volte sono episodi e contesti del proprio vissuto a essere messi in scena, momenti che il bambino ha bisogno di rivivere, nel mondo protetto della finzione, per trovare un nuovo significato alle proprie esperienze, per sperimentare diversi punti di vista, per “esorcizzare” le proprie paure e tanto altro. Altre volte la creatività permette di superare i propri limiti, di immaginarsi diversi, di proiettarsi nel futuro o nel mondo dei grandi, di esprimersi liberamente mettendo in scena emozioni forti senza la paura di essere giudicati. Giocando a far finta i bambini esercitano la propria immaginazione e creatività, sviluppano autoconsapevolezza, imparano a riconoscere le emozioni proprie e altrui, esplorano mondi sconosciuti, esercitano abilità cognitive e relazionali, sviluppano le prime forme di pensiero astratto, arricchiscono il proprio lessico. Giocare a “essere un altro” può inoltre aiutare il bambino a comprendere un punto di vista diverso dal proprio e può costituire un'ottima occasione di

osservazione per l'adulto, perché, attraverso la finzione, il bambino racconta sé stesso e il mondo dei grandi che lo circonda.

La vasta letteratura riguardante il gioco, di indirizzo etologico, cognitivista, psicoanalitico, pur assumendo vari punti di osservazione, concorda nel considerare il gioco un importante fattore di sviluppo, in quanto

- **Stimola lo sviluppo cognitivo ed aumenta la creatività** del bambino, che impara ad utilizzare gli oggetti in modo diverso, e spesso più innovativo e fantasioso;
- **Fa crescere l'autostima**, perché la finzione del gioco gli permette di interpretare ruoli differenti e ad esternare le sue paure o debolezze (per esempio per combattere la paura di una determinata situazione può fingere di interpretare colui che salva la situazione);
- **Potenzia le relazioni**, perché permette al bambino di socializzare più facilmente, ogni membro del gruppo impara a gestire il proprio ruolo e a relazionarsi con gli altri;
- Ha una **funzione consolatoria**, per gestire l'ansia e controllarla;
- Ha una **funzione di imitazione**, per imparare a superare autonomamente le difficoltà della vita pratica;
- È uno **strumento cognitivo**, per imparare a comunicare le proprie sensazioni e paure;
- Aiuta il bambino ad **accettare le regole** della società civile;
- Rappresenta un grande aiuto per bambini con difficoltà di linguaggio, comportamento o forme di autismo;
- È uno strumento utile per **superare i traumi** del bambino;
- Attraverso il suo esercizio aiuta i bambini a rappresentare mentalmente persone e oggetti, indipendentemente dalla loro presenza. È, insomma, **evocativo**: in questo modo il bambino non ha bisogno di vedere la palla, per capire cos'è una palla; né di vedere i genitori (per esempio mentre sono al lavoro), per sapere che sono sempre presenti.

### Cosa può fare l'adulto per favorire lo sviluppo del gioco simbolico?

Nel periodo in cui i bambini cominciano ad adoperare il pensiero simbolico, cioè sono in grado di rappresentarsi mentalmente cose, oggetti, situazioni, persone indipendentemente dalla loro presenza, hanno bisogno di un **ambiente** e del **materiale** per metterlo in pratica. L'adulto ha il compito di predisporre l'ambiente in modo corretto e poi lasciare che i bambini diano spazio alla loro creatività e fantasia. La cameretta può essere divisa in spazi per le diverse attività: la cucina con gli accessori, i travestimenti, le bambole, gli animali... Si può allestire uno spazio, fruibile autonomamente dai bambini, con uno specchio (abbastanza grande da riflettere la figura intera) e un attaccapanni/guardaroba contenente vecchi vestiti, cappelli, borse, guanti, scarpe, camicie da notte, pezzi di stoffa che non si usano più.



Importante è anche lasciare che tutti i giochi siano facilmente raggiungibili dal bambino, in modo che possa prenderli liberamente, e soprattutto che possa riordinarli dopo averci giocato, e non differenziare i giochi dei bambini per genere, stereotipandoli; attraverso questa finzione i bambini imparano ad essere gli adulti di domani: un maschio che gioca con le bambole, si prepara a diventare un buon padre; un maschio che gioca con la cucina, si prepara a imparare a badare a se stesso; e così via...

E' importante, anche, che il bambino instauri un rapporto di fiducia e di amicizia sia con gli adulti che con gli altri compagni, al fine di poter esternare le proprie emozioni nel gioco.

Se mamma e papà modulano il proprio comportamento in sintonia con le reazioni emotive del bambino quello che accade rinforza una **relazione basata sull'ascolto delle emozioni**. Avere consapevolezza dell'importanza del dialogo emotivo fra adulto e bambino durante i giochi a due può risultare per un figlio un buon esempio da mettere in pratica anche in contesti al di fuori di quelli ludici.

Se la domanda è come possiamo aiutare i bambini a esplorare le emozioni attraverso il gioco la



prima cosa da fare è partire dalla consapevolezza che ci sono giochi che possono suscitare alcune più di altre, dove i bambini le mettono in scena o che mettono 'faccia a faccia' le emozioni del bambino con quelle dell'adulto. Quindi bisognerebbe considerare di pari importanza i giochi condotti quanto quelli autonomi.

E siccome giocare vuol dire anche suscitare l'inaspettato, allora giocare significa ascoltare anche le emozioni inattese. E a seconda dei casi, possiamo nominarle, descriverle e condividerle, tenendo di conto che più si è piccoli e più le emozioni si *agiscono*".

Divertimento, entusiasmo, eccitazione, ma anche preoccupazione, paura, a volte perfino noia: non c'è gioco che non si accompagni a una o (più spesso) più emozioni. D'altra parte il gioco, è proprio il mezzo con il quale i bambini imparano a esplorare e conoscere il mondo, e dunque le emozioni, proprie e altrui.



#### Bibliografia:

Camaioni L. (a cura di), *Manuale di Psicologia dello Sviluppo*, 1999, Il Mulino;

Bondioli A., *Gioco e Educazione*, 2013, Franco Angeli;

Borgia C., *Facciamo finta che...bambini e gioco simbolico*, 2018, [www.uppa.it](http://www.uppa.it);

Pagnotta C., *Facciamo che ero...Il gioco simbolico nella scuola d'infanzia*, 2008, Carocci.