

## **BOLLETTINO - MAGGIO 2005**

### **IL GIOCO: SIMBOLOGIA E PRATICA NELLE DIFFERENTI REALTA' CULTURALI**

**(Relazione di Elisabetta Poggio. 4 MARZO 2005)**

Che cos'è il gioco?

Sotto l'etichetta di gioco raggruppiamo attività assai diverse tra loro come manipolare oggetti, correre, saltare, fare piroette, muoversi per divertimento, fingere o scommesse e scherzi più pesanti che a volte avvengono tra adulti. Facendo però un'analisi strutturale emergono una serie di elementi che caratterizzano il gioco:

**IMPRODUTTIVITA'**: nel gioco si portano avanti attività gratuite, il gioco è almeno apparentemente inutile, non serve a nulla perché non mira ad ottenere risultati precisi.

**PIACEVOLEZZA**: giocare ha effetti emotivi positivi in genere procura soddisfazione e gratificazione cioè divertimento.

**SPONTANEITA'**: il gioco sia che sia solitario o di gruppo deve essere svolto in modo volontario, se si è costretti non ci si diverte più e il gioco smette di essere tale.

**STACCO**: il gioco interrompe la routine e si distingue da essa, è collocato in una cornice specifica che lo distanzia da flusso delle attività quotidiane. A produrre questa cornice oltre al clima di gioia e distensione che si instaura concorre anche la cosiddetta comunicazione di gioco cioè specifici segnali emessi da chi gioca all'inizio e durante il gioco per dire proprio "questo è un gioco."

**TRANQUILLITA'**: per giocare bisogna essere rilassati e non impegnati in occupazioni di primaria importanza. I bambini hanno tutto l'agio di giocare perché gli adulti provvedono alle loro necessità e li proteggono.

**REGOLAMENTAZIONE E LIBERTA'**: pur essendoci regole da rispettare chi gioca ha facoltà di manovra. Giocare è una delle poche attività in cui è possibile inventare combinazioni insolite di strategie ed azioni diverse senza per questo venire meno alle regole.

**INCERTEZZA**: gli sviluppi e gli esiti di un gioco non sono quasi mai prevedibili in partenza, difficile è stabilire chi vince o che cosa succede durante lo svolgimento di un gioco.

**FINZIONE**: nel gioco c'è la consapevolezza che poco o tanto si è fuori dalla realtà e ci si trova in un mondo a metà strada tra l'immaginazione e la realtà.

Perché in natura esiste il gioco?

Quale senso ha quest'attività apparentemente inutile? Molte sono le teorie che sono state elaborate. Nel corso del xx secolo in psicologia, in antropologia ed etologia si è sostenuto ad esempio che i giochi dei bimbi sono utili allo sviluppo emotivo, cognitivo e della socialità per cui costituiscono una palestra essenziale in vista della vita adulta. Freud afferma in accordo con Piaget che il gioco assicura l'equilibrio emotivo del bimbo in due modi: ha una funzione catartica in quanto consente di esprimere e soddisfare desideri che la società non ammette (ad esempio può scaricare l'aggressività arrabbiandosi con un bambolotto o tirando un calcio ad un pallone). Inoltre grazie al gioco può imparare a controllare l'ansia, nella finzione può ridurre o dominare cose che nella realtà lo spaventano o gli sfuggono.

## **GIOCARE NELLE DIVERSE CULTURE**

In Europa e in generale in tutte le società industrializzate vi è una netta distinzione tra il “periodo del gioco” e quello “del lavoro”. Gli oggetti e i giochi che il bambino europeo utilizza sono generalmente “educativi” concepiti per esercitare la sua intelligenza, la coordinazione visiva, le esperienze spazio-percettive.. Attraverso giochi spesso artificiali, di produzione industriale e costosi il bambino viene immesso nell'ideologia dominante della società: è così che il gioco viene considerato mezzo di arricchimento e di sviluppo intellettuale.

In Africa non vi è separazione tra il mondo infantile e quello adulto: ciascuno nella comunità africana contribuisce secondo le proprie possibilità al miglioramento della vita collettiva , i Nel mondo africano attraverso il gioco il fanciullo entra in relazione con ciò che vi è di più profondo nella sua società questo è il motivo per cui i bambini africani per lo più imitano i grandi ed illustrano la teoria secondo la quale il gioco è un ‘ anticipazione della vita adulta, i loro giochi sono una ripetizione generale in vista dello svolgimento delle attività che poi seriamente dovranno svolgere da adulti. Il gioco con il gruppo dei pari non è distrazione, ricreazione o divertimento per calmare i nervi, come spesso avviene per i bambini occidentali. Le condotte ludiche dei bimbi africani sono caratterizzate da atteggiamenti creativi, attivi, seri ed obbedienti a regole precise. L'imitazione delle occupazioni adulte è un tema costante nel mondo africano: giocano agli indovinelli, ai lavori domestici e campestri; si dedicano alla costruzione di piccole capanne, alla fabbricazione di utensili, alla piccola caccia... Essi giocano con qualsiasi materiale: ciottoli, pietre, pezzi di legno e spesso rifiuti industriali (lame, pile, contenitori...); con fili d'erba intrecciati creano diverse forme di animali; con liane, legno e fili di ferro e scatole fabbricano giocattoli, dai più tradizionali (braccialetti e rudimentali strumenti di musica) a telai di piccole vetture, aeroplani.

Le bambine si dedicano soprattutto a lavorare l'argilla umida per creare vasi di ogni genere o a svolgere giochi di imitazione su temi legati alla vita familiare, alle attività domestiche. Interessante e diverso rispetto al mondo occidentale è il valore che assume la bambola per le donne africane: se per le bambine le bambole sono strumenti di gioco per le donne adulte sterili o che hanno subito la perdita di un figlio la bambola ha valore di oggetto magico investito di una funzione sacra che verrà compresa dalle bimbe africane solo una volta diventate adulte.

Un passatempo poi comune in molti paesi africani è il “gebeta” una specie di dama, o il “bucia” molto simile alle nostre bocce però si gioca con dei sassi con i quali i partecipanti devono colpire o avvicinarsi il più possibile ad un sasso bersaglio posto ad una certa distanza. Un gioco di destrezza, “handai”, si fa con sette sassolini: il giocatore lancia in alto un sassolino con una mano e deve prenderlo con l'altra senza farlo cadere, prosegue lanciando un sassolino dopo l'altro, senza mai fermarsi fino a quando non li ha esauriti tutti. Se sbaglia deve fermarsi e va avanti un altro. Quando un giocatore è riuscito a lanciare e a raccogliere insieme tutte le sue pietre senza sbagliare, deve riprovare ancora, cercando però di raccoglierle non più con il palmo della mano ma con il rovescio. Difficile? Certo occorrono occhio, destrezza, ritmo e molto allenamento!!

Nelle città e nei villaggi dell'Egitto si trovano molti club dove è possibile svolgere diverse attività: giochi, lettura, disegno, film, attività sportive. Al Cairo vi è un club in ogni quartiere, ve ne sono di grandi ed attrezzati e al pomeriggio sono frequentati da bambini e ragazzi, lì giocano a biglie, a nascondino, bambole o mondo. Un momento molto atteso da tutti i componenti di una famiglia è l'ora del tè verso le quattro di pomeriggio: ci si siede in casa su morbidi cuscini e ci si racconta i fatti della giornata, ci si scambiano informazioni e consigli, si sentono canzoni e si canta anche. Spesso poi gli anziani raccontano storie e fiabe ai bimbi più piccoli. Questo è un momento di tranquillità, calma ed intimità prima che ognuno ritorni alla sue faccende e si prepari per la serata.

In Tunisia e Marocco i bambini sono molto appassionati del calcio o del gioco con le biglie. Durante la bella stagione quando sono mature le albicocche si utilizzano i noccioli per fare questo gioco: 2 o più giocatori dispongono una fila di noccioli, a turno si lancia un nocciolo più grosso cercando di colpire e spostare un solo nocciolo della fila: chi ci riesce vince tutti i noccioli che seguono quello che è stato colpito. Le bambine giocano di più in casa, con i pentolini o con la corda da saltare. Un altro gioco è CARRE: si disegnano dei quadrati per terra, si lancia una scatola piena di terra, si cerca di farla avanzare da un quadrato ad un altro con dei piccoli colpi di piede, cercando di non farla uscire dal tracciato.

Il gioco in Cina ha una grande importanza, sembra che i cinesi vi attribuiscono un grande valore perché è tra le quattro pratiche culturali a cui si devono dedicare i letterati. Il gioco, la musica, la pittura e la calligrafia infondono serenità, gioia e piacere perché attività ricche di regole e al tempo stesso di infinite variazioni che provocano un effetto di svago o meglio di gioia. I bambini in Cina giocano molto all'aperto con le biglie, a nascondino soprattutto verso sera con il buio, così che per trovare i compagni non servono tanto gli occhi quanto sentire i rumori: un modo questo per stimolare l'attenzione e la concentrazione, doti fondamentali nella cultura cinese. L'arte di costruire giocattoli è molto antica e ancora oggi molti sono confezionati da mamme e nonne per stimolare la curiosità e creatività dei piccoli: strumenti musicali, tigrini di stoffa, leoni, aquiloni, girandole, lanterne... Molto diffusi sono piccoli animali o maschere animali di terracotta. Sempre in argilla è “bue nero” che viene regalato ai piccoli come augurio di una vita felice e lunga. In Cina il gioco è così importante che in molte scuole vengono dedicate ore all'insegnamento di sport diversi ma soprattutto si impara il gioco degli scacchi e i movimenti delle danze tradizionali.

**IL GIOCO E' MOLTO IMPORTANTE NELLA VITA DEI BAMBINI. SI DICEVA UN TEMPO: “ E' UN GIOCO DA BAMBINI”, PER DIRE “E' UNA SCIOCCHEZZA”, MA OGGI**

SAPPIAMO CHE I GIOCHI DEI BAMBINI SONO UNA DELLE COSE PIU' SERIE DEL MONDO!!

## **APRILE 2005**

Dopo il Corso

Quattro incontri interessanti, ricchi di stimoli e spunti di riflessione. Dopo la prima serata, più istituzionale e specificamente diretta ai nuovi volontari (la relazione del Dott. Tofanini ha introdotto le problematiche dell'Az. Ospedaliera, il Dott. Gandini e la D.ssa Odone hanno fornito nozioni sulla trasmissione delle malattie infettive e sull'approccio a bambini ospedalizzati), abbiamo avuto modo di riflettere tutti sul gioco, sulla malattia cronica, sull'approccio all'ammalato e alla sua famiglia, e infine sulle tecniche non farmacologiche di riduzione del dolore e della paura. Forse più che in altri Corsi abbiamo colto, nelle voci degli operatori sanitari e dei volontari, una comunione di intenti, uno sforzo a migliorare l'accoglienza, una disponibilità all'autoanalisi e a mettersi in discussione che ci ha fatto sentire di più "squadra", partecipi di quell'"alleanza terapeutica" di cui molto si parla ma che non sempre è facile da instaurare.

## **GIOCO E GIOCATTOLO**

Nell'elenco dei nostri servizi c'è anche "distribuzione e prestito di giocattoli, libri, videocassette": potrebbe sembrare, dall'esterno, una semplice fornitura di materiale, ma per noi volontari è un momento ricco di potenzialità. Innanzitutto presentarsi con una borsa o un carrello di giocattoli rende più facile spiegare la nostra "intrusione" di estranei in una camera di degenza, e se il primo discorso verte su scelta e modalità di gioco il bambino si sente sul suo terreno, finalmente attivo in un contesto passivizzante come quello della malattia e dell'ospedale. L'effetto giocattolo alle volte dà risultati sorprendenti – attivazione di bambini che si lasciano andare, interruzione di pianti inconsolabili, apertura di comunicazione con volontari e personale ospedaliero... Si tratta certamente di un effetto-sorpresa (il giocattolo stride nel contesto ospedaliero), che tuttavia non si potrebbe verificare senza un apporto decisivo da parte nostra: il momento di sorpresa dell'estrazione da una borsa colorata o da un carrello traboccante; l'offerta di una persona che è lì per giocare, non parla né di malattia né di terapie; potersi avventurare sui terreni della fantasia o discutere regole di gioco con un adulto pronto a seguirti, a interloquire, ad aiutarti a mettere ordine nel groviglio di emozioni, paure, esperienze nuove che il ricovero ti ha suscitato...

## **IL TEATRO "GUARISCE"?**

Noi lo vorremmo tanto. E se anche non è proprio così, non smettiamo di credere che possa essere d'aiuto a chi si trova in un letto d'ospedale.

Da qualche mese noi, allievi ed ex allievi della scuola di recitazione I Pochi di Alessandria, accompagnati da un insegnante, andiamo per qualche ora a fare animazione presso l'Ospedale Infantile "Cesare Arrigo" di Alessandria. L'idea è venuta dopo aver letto favole per bambini e brani tratti da libri ai ragazzi delle scuole elementari e medie inferiori, durante "Librin festa", una manifestazione organizzata dal Comune di Alessandria. I volti assorti dei più piccoli e l'interesse

dei più grandi, durante le nostre letture, ci ha spinto a confrontarci con una realtà più difficile: i bambini degenti.

E' nato così Scarabattole, un copione di canzoncine, filastrocche, indovinelli che stiamo proponendo ai piccoli ospiti dell'ospedaletto.



Impressioni a caldo? I bimbi sembrano divertirsi e noi siamo entusiasti. Il palcoscenico però è impegnativo; non è facile scrollarsi di dosso la tristezza della sofferenza che si legge nei loro occhi ma... basta un cenno di sorriso... solo un cenno e si tocca il cielo con un dito! Usciamo dalla struttura, come si dice, "stanchi ma felici" e anche se non siamo in grado di guarire nessuno, riceviamo però in cambio una forza strana e straordinaria. Un pezzettino di teatro itinerante è la nostra ambizione, spendere gratuitamente il nostro tempo nel gioco il nostro obiettivo.

I nostri angeli custodi sono i volontari dell'A.V.O.I. ai quali va un particolare ringraziamento perché ci hanno aiutato ad entrare in punta di piedi nei tempi e negli spazi dei piccoli degenti; grazie anche ai medici ed al personale dell'ospedaletto che incontriamo nei corridoi e che ci accolgono sempre con un sorriso.

Ada Cavino

Ilaria Ercole

Lella Vairo

Luciana Mirone

Roberto Pierallini

## I "TOTEM" DEL CORTILE

Dalle finestre delle camere di degenza ora c'è qualcosa da guardare: in mezzo all'aiuola col suo praticello un po' triste si vede il "Blau Miau", il gattone in bronzo azzurrato opera della scultrice danese Karin Grudda. Tutto attorno, venti pali, o "totem", o "carasse", infitti nel terreno e colorati a tinte vivaci: sono opera dei bambini della scuola elementare di Valle San Bartolomeo, che vi hanno rappresentato con tanta fantasia delle storie, scritte dalle varie classi. Sono storie di animali, di mare, di paura... Anche i bambini ospedalizzati possono ricostruirle, o inventarne di nuove, "leggendo" le figure dipinte.



## FIABE IN VALIGIA



A maggio si conclude una serie di interventi concordati, a cadenza più o meno mensile, con Angelica. Come già in passato, l'attrice porta il suo "Teatrino Pollicino" in giro per i reparti, un po' attingendo ad un repertorio collaudato e molto improvvisando: storie esilaranti e un po' demenziali della "Dottoressa Supposta, libera docente di Medicina Fantastica che, con il fidato infermiere Scrotoni, visita bambini, genitori, pupazzi, e cura tutti con Fiabe eccezionali". Momenti di grande allegria e totale estraniamento per grandi e piccoli.