

IL GIOCO DA 0 A 3 ANNI E DA 3 A 6 ANNI

(Maurizio Mondoni) <http://www.mauriziomondoni.com/>



IL GIOCO E' UNA COSA SERIA

Il gioco storicamente a cominciare da **Platone** è stato considerato come un **indiscutibile strumento educativo** ed ha avuto sempre un valore centrale per la formazione dell'uomo.

Dalla notte dei tempi **i bambini hanno sempre giocato, il gioco attraversa tutta l'infanzia e accompagna ogni tappa della crescita**, creando un ponte tra la realtà e la fantasia. Non è una frivolezza o un'inutile perdita di tempo: al contrario è il campo privilegiato dove il bambino scopre e si misura con il mondo.

Il gioco secondo pedagogisti e psicologi è un **libero, spontaneo e disinteressato esercizio di energie fisiche**, psichiche e spirituali, sinonimo di spontaneità, è il regno della libertà e dell'autonomia, per i bambini è un'esigenza.

I giochi non devono mai essere imposti, sarà il bambino a decidere di volta in volta e in totale libertà con quali giochi giocare.

Non c'è niente di più serio e più coinvolgente del gioco per un bambino. E in questa serietà è molto simile a un artista intento nel suo lavoro. **Come l'artista, anche il bambino giocando trasforma la realtà, la reinventa, la rappresenta in modo simbolico**, creando un mondo immaginario che riflette i suoi sogni a occhi aperti, le sue fantasie e i suoi desideri.

Il gioco è un mezzo indispensabile per acquisire nuove competenze ed entrare in relazione con il mondo circostante in modo diverso a ogni fase della crescita.

IL GIOCO DA 0 A 3 ANNI

E' il momento fondamentale per lo sviluppo della personalità e dell'intelligenza del bambino, quindi delle sue capacità intellettive, sociali e motorie.

Già nelle primissime settimane di vita, il bebè afferma la sua esistenza al mondo giocando. Gioca con il volto e i capelli della mamma, anche mentre si nutre con il latte materno, con i sonagli della culla e scopre con magico stupore se stesso e il suo corpo.

All'inizio muove i piedini, scalcia e poi pian piano cerca di seguire con lo sguardo gli oggetti in movimento e afferrarli.

E' un'attività che lo impegna completamente senza mai stancarlo. Il gioco è **funzionale allo sviluppo sensoriale e motorio** e nasce dal piacere di esercitare liberamente le proprie capacità motorie ancora rudimentali man mano che emergono.

Sarebbe opportuno portarlo in piscina, muoverlo in acqua, spruzzargli l'acqua in faccia, immergerlo, etc. Verso i **7 mesi di vita** sono particolarmente adatti tutti quei giochi che stimolano i tre sensi (*vista, udito, tatto*), cioè i sonagli, i pupazzi e le palle di gomma.

Dall'età di 1 anno a quella di 18 mesi è il periodo definito del **gioco percettivo-motorio puro** (*prendere gli oggetti, batterli l'uno contro l'altro, disporli l'uno sull'altro, gettarli, etc*). Sono queste **attività che rafforzano nel bambino il senso di sicurezza delle proprie capacità** di modificare l'ambiente. E' importante portarlo all'aria aperta e farlo muovere sull'erba e dopo il primo anno potranno essere introdotti giochi diversi come le marionette (animate dai genitori), le macchinine, i trenini e le costruzioni molto semplici.

Dream team. Come Michael, Magic, Larry, Charles e la più grande squadra di tutti i tempi hanno conquistato il mondo e cambiato il basket per sempre

E' il **periodo dei giochi intelligenti che stimolano le capacità manuali e logiche**, ma non lasciano spazio alla fantasia e alla sperimentazione libera. L'American Academy of Pediatrics sottolinea l'importanza del **"gioco libero"** come alleato essenziale per la salute e il benessere dell'infanzia e raccomanda ai genitori di non diventare invadenti perché il bambino deve essere il protagonista attivo del gioco. **I giocattoli più semplici sono molto più stimolanti** (bottiglia di plastica).

E' importante **farlo giocare all'aperto** (*girotondo, travasare acqua, sabbia, farina*), giocare con i sassi, con la sabbia, con lo scivolo, le giostrine, fargli ascoltare delle musiche, le filastrocche, le bolle, etc. Il gioco appartiene ai bambini, gli adulti non devono essere invasivi e imporre i giochi.

Si nasconde, riappare, striscia, si sposta in quadrupedia, manipola, pronuncia le prime parole, i suoi occhi si spostano velocemente e guardano tutto, gioca a riempire e a svuotare, disegna, conosce se stesso, le proprie paure.

Sono attività che se svolte con piacere e in relazione con gli altri, **aiutano i bambini a riconoscere se stessi, i propri limiti, ad affrontare i propri conflitti interni**, le proprie paure, a sviluppare il proprio pensiero. Attivare in questo modo l'attività psicomotoria significa attivare nel bambino la motricità, l'affettività e i processi cognitivi.

Il bambino progressivamente è **passato dalla posizione fetale a quella prona e supina**, poi allo strisciare e poi allo spostarsi in quadrupedia, per poi arrivare alla stazione eretta.

Il numero dei giocattoli a disposizione deve progressivamente aumentare (*non solo giocattoli strutturati, ma anche non strutturati come stoffe, teli, cubi, palle e palloni di diverse dimensioni, peso e colore, matite, plastilina, fogli, pennarelli*), perché **il bambino ha bisogno di inventare e scoprire cose nuove**.

Si nasconde sotto il tavolo o la sedia, in tenda, in uno scatolone, utilizza il manico di scopa come un cavallo, etc. Verso i **18 mesi al gioco percettivo-motorio si affianca il gioco simbolico**, nel quale gli oggetti sono considerati come simboli di altri oggetti non presenti. In questo modo il bambino esercita la capacità di immaginare realtà non presenti.

Il gioco simbolico rappresenta una delle attività più importanti dal 1° al 6° anno di vita. E' una forma di gioco che influenza significativamente le dimensioni della personalità infantile, in un rapporto di causa-effetto, di tipo quantitativo e qualitativo.

Quanto più e quanto meglio il bambino avrà modo di vivere esperienze di gioco simbolico, tanto più e meglio si qualificheranno le sue abilità cognitive, socio-affettive e relazionali.

Il gioco simbolico fa il suo esordio attorno ai 12-15 mesi di vita e si sviluppa nell'arco di tutta la prima infanzia. **E' chiamato simbolico perché è caratterizzato da un processo di significazione indiretta:** qualcosa (es. manico di scopa) è utilizzato per significare qualcosa (es. cavallo) che è evocato mentalmente (es. cavallo) e immaginato.

Il piacere del gioco, fino a 12-18 mesi, è **prevalentemente legato alle esperienze sensoriali e motorie che il bambino stesso può provocare**. Il muovere, il far cadere, il toccare, il conoscere con la bocca e con gli organi di senso, il far rumore e lo spostare prendono nel bambino molto interesse e strutturano un rapporto di conoscenza.

Un importante progresso si verifica quando i giochi simbolici, dapprima individuali, assumono il carattere di "giochi sociali" e richiedono la collaborazione di più bambini. In seguito **al centro degli interessi del bambino si pone l'imitazione**, la capacità cioè di riprodurre le azioni degli altri, il farsi raccontare sempre le stesse favole (sempre in modo uguale).

Come già nell'Asilo Nido, anche nella **Scuola dell'Infanzia i bambini devono avere a disposizione molti giocattoli (all'interno e all'aperto)**, cioè materiale ricco di opportunità diversificate di esercizio, per consentire al bambino giochi di finzione, di identificazione e di immaginazione.

IL GIOCO DAI 3 AI 6 ANNI

A quest'età il bambino **apprende attraverso il corpo e l'esperienza corporea**.

Attraverso il corpo, lo sguardo, la mimica facciale, i gesti e il movimento, la posizione che occupa nello spazio, il tempo di azione, egli comunica il suo essere al mondo. In ogni sua azione **sono concentrate tutta la sua affettività, i suoi desideri**, la sua voglia di comunicare e di relazionarsi con gli altri.

E' un corpo non separato dal suo essere persona, è un corpo vivo, creativo che vuole exteriorizzare le proprie emozioni, che vuole scoprire tutto. **Deve giocare all'aperto (caccia al tesoro, giochi con la palla, piscina, quattro cantoni)**, **deve provare piacere ad ascoltare la musica e le filastrocche**, deve disegnare e colorare. Deve imparare parole nuove (**inglese**), deve giocare con gli altri coetanei. Cammina, corre, salta, inventa movimenti, rotola, si sposta continuamente nello spazio e nel tempo: vuole conoscere tutto.

Esplode nel bambino la voglia di esprimersi, vuole colorare e disegnare su album e lavagnette, con i primi libriccini i bambini inizieranno a conoscere i colori, le lettere, i numeri, qualche parola e il mondo animale e vegetale.

In questo periodo **imitano l'adulto nelle diverse attività (cucinare, etc.)**. **Perfetti sono i giochi in scatola (puzzle, etc.)** che permettono di imparare e seguire alcune semplici regole, favoriscono l'attenzione, la socializzazione. Sono molto importanti i travestimenti perché stimolano la fantasia e il linguaggio e la relazione con gli altri coetanei.