

Il valore del gioco nei primi anni di vita del bambino



*Publicazione a cura della dott.ssa Mariarosa Ferrario -
Neuropsichiatra Infantile Responsabile UONPIA - Sedi di Gallarate e
Sesto Calende, Orlando Zane - psicomotricista e Annalisa Maruca -
psicomotricista.
Disegni a cura di Martina Marin.*

Sistema Socio Sanitario



Regione
Lombardia

ASST Valle Olona

Il gioco è vitale per il bambino, è un bisogno irrinunciabile. Attraverso il gioco il bambino scopre se stesso e il mondo. Il genitore può sostenere il bambino, attraverso la condivisione del gioco, al fine di acquisire una migliore capacità di relazione sociale, di apprendere dall'esperienza, di sviluppare competenze comunicative.

0-3 mesi

Il bambino mostra sin dai primi giorni di vita una preferenza per il volto umano, e questo fenomeno favorisce il legame di attaccamento.

Tenere in braccio il bambino, sussurrare, parlare, cantare lo tranquillizza, lo fa sentire protetto, amato e crea un legame affettivo più intenso. In questo periodo sono molto importanti i "giochi di scambio tonico emozionale", giochi di aggiustamento reciproco del tono che diventano dei veri e propri dialoghi (dialogo tonico). Inoltre il neonato presenta una sensibilità particolare all'intonazione, alle variazioni di frequenza e alle componenti fonetiche della lingua.



3-6 mesi

Con l'evoluzione della prensione il bambino esplora gli oggetti e cerca di scoprirne le caratteristiche utilizzando tutti i sensi. Se il materiale scelto è multisensoriale, ovvero unisce caratteristiche visive-cromatiche, sonore e tattili, il bambino è più portato ad osservarlo ed esplorarlo per lungo tempo. Inizia a comprendere che le sue azioni hanno effetti specifici.

Il volto viene esplorato con il tatto, vengono integrate le informazioni visive con quelle tattili.



Al bambino piace guardare un libro insieme. È attratto da immagini dai forti contrasti cromatici e dai suoni. Può prendere il libro e portarlo alla bocca per esplorarlo. Emerge l'interesse per il mondo, guardando e ascoltando chi propone esperienze visive, uditive, tattili o motorie interessanti e adeguate ai tempi di attenzione.

Sistema Socio Sanitario



Regione
Lombardia

ASST Valle Olona

6-9 mesi



Con la capacità di tendersi verso un oggetto (o verso il genitore per farsi prendere in braccio), la capacità e la piacevolezza si legano al desiderio di esplorazione. Il bambino impara dalle sue azioni e quindi è in grado di anticiparne il risultato.

Compare l'oggetto transizionale (tra i 3 e 12 mesi), un oggetto materiale che assume un significato particolare per il bambino, capace di rappresentare qualcosa per lui, per esempio l'assenza della persona di accudimento. Morbidi e soffici, impregnati di odori inconfondibili, gli oggetti transizionali permettono al bambino di sopportare il proprio stato di separazione, attraverso l'invenzione di una zona intermedia, tra il dentro e il fuori, tra sé e l'altro.

9-12 mesi

Il bambino si diverte ad agire sugli oggetti: prenderli, spostarli, lanciai, batterli, farli cadere, manipolarli, toglierli e deporli in un contenitore. Inoltre giocando, si permette al bambino di esplorare i primi verbi (dinamiche) relazionali: dare, prendere, ricevere, chiedere.



Il gioco del "cu-cù" e del "bubu-settete" si possono definire, come ben descritto da B. Aucouturier, giochi di assicurazione profonda ed hanno lo scopo di assicurare il bambino rispetto alla perdita di sé e della madre. Questi giochi basati sulla ripetitività possiedono un contenuto tonico-emozionale che aiuta il bambino a modificare la relazione e differenziarsi.

E' importante che il bambino veda giochi un po' più complessi rispetto alla sua tappa evolutiva, può imitare attraverso l'uso di "oggetti prototipo", oggetti che sono (per forma, consistenza e dimensione) "come" l'oggetto reale. Sfruttando l'imitazione, infatti, può già accedere alle future conquiste. L'oggetto è usato in maniera funzionale: il ruolo e la funzione sono intrinseci all'oggetto stesso.



Sistema Socio Sanitario



Regione
Lombardia

ASST Valle Olona

12-15 mesi

Nel gioco inizia la sperimentazione della conquista e perdita dell'equilibrio. Il bambino prova piacere nel costruire, distruggere, fare rumore osservando le conseguenze delle proprie azioni.

I primi giochi di finzione replicano vissuti quotidiani e per essere rappresentati necessitano di oggetti prototipo. L'adulto che è accanto al bambino può partecipare al gioco in maniera rispettosa, non intrusiva, che comunica comprensione, accettazione, gioia per quanto il bambino fa.

Il gioco euristico consiste nel mettere a disposizione dei bambini una grande quantità di oggetti e contenitori di diversa natura e capienza con i quali possano giocare liberamente. E' un approccio educativo attraverso il quale si permette ai bambini di scoprire o cercare la funzione degli oggetti ed il loro rapporto; aumenta i tempi di concentrazione e collaborazione con gli altri, imparando in modo meno conflittuale a stare insieme, a fare insieme.



15-18 mesi

Gli oggetti messi a disposizione per giocare (giocattoli) non vengono utilizzati per quello che sono, ma per quello che rappresentano, l'azione compiuta sull'oggetto e con l'oggetto rispecchia la funzione socialmente attribuita (è il gioco del far finta ...). Il bambino finge di compiere un'azione che termina sul proprio corpo. All'interno di una cornice ludica il bambino rappresenta azioni che abitualmente compie: imita cioè se stesso fingendo di mangiare, bere, dormire.



Il bambino finge di compiere un'azione su altri, o un'azione che ha visto fare da altri, generalmente figure adulte, nella realtà. Esse vengono riprodotte nel gioco, facendo finta di telefonare, guidare l'auto, fare la puntura etc.

Le parole non sono copie delle cose.

Il bambino diviene sempre più attento alle sequenze narrative; per favorire il passaggio "dal mondo delle parole al mondo delle storie" (Stern), sono potenti la ripetizione, la rima e la melodia delle filastrocche e delle canzoni per bambini. Gioco e narrazione hanno molti aspetti in comune, in ambedue i casi si utilizzano delle etichette

convenzionali per distinguere i mondi narrato e ludico da quello ordinario, (c'era una volta e facciamo finta che...).

Dal gioco alla narrazione: è utile portare tutti i giochi e le esperienze che il bambino ha fatto fino a questo momento sul piano ludico-verbale. Filastrocche, canzoni, piccole narrazioni e letture che rappresentano i vissuti del bambino sono utili per rinforzare questo passaggio, soprattutto se enfatizzate nel tono, nella voce e nella mimica.

Dalla narrazione al gioco: è divertente ed opportuno trasformare le fiabe, i racconti, le filastrocche lette ed inventate in brevi sequenze di gioco che, con la capacità di rappresentazione, diventeranno veri e propri giochi a struttura narrativa via via più complessi.



ario



Regione
Lombardia

ASST Valle Olona



18-24 mesi

Il gioco solitario del bambino piccolo con gli oggetti è una semplice riproduzione dei giochi che l'adulto ha fatto con lui. L'animazione sempre più raffinata per esempio della bambola fino a farla diventare partner del proprio gioco è indice di una capacità progressivamente più matura di assumere, per finta, il punto di vista di un altro. Compie sulla bambola azioni che indicano che il bambino la considera un essere animato: cullare, imboccare, accarezzare, portare nel passeggino...

Oltre i 24 mesi

Il bambino accresce la capacità di articolare elementi diversi: oggetti, azioni, identità, eventi, in strutture narrative sempre più complesse.

Il gioco è sempre più accompagnato dalla verbalizzazione: vengono attribuiti ed esplicitati significati al contesto, al ruolo assunto, alla situazione.

La rappresentazione della finzione in forma di storia sottende la capacità crescente di articolare e integrare gli elementi simbolici in sequenze articolate sempre più realistiche.



Sistema Socio Sanitario



Regione
Lombardia

ASST Valle Olona