TEMA CRE-GREST 2021

GIOCARE È UNA COSA SERIA!

«Gli Stati parti riconoscono al fanciullo
il diritto al riposo e al tempo libero,
a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età
e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica»
Articolo 31, Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza

Il gioco è senza età e senza tempo. L'esperienza del gioco è qualcosa di unico che ci permette, sia da bambini che da adulti, di ritagliarci del tempo. Nella sua semplicità, ma non banalità, sottende e ci offre un'occasione formativa essenziale, che tocca anche le corde della spiritualità.
In quest'ottica, l'attività ludica è esperienza essenziale della vita e giocare permette all'uomo di riconoscersi come tale, in una dinamica coinvolgente che traccia autentici principi valoriali.

Come uomini siamo consapevoli di essere sempre posti in relazione e così, nella vita come nel gioco, ci ritroviamo a giocarci con altri, che non sono soltanto la personificazione di un personaggio, bensì l'espressione di un volto. Riconoscerlo significa accoglierli come un tu, persone determinate e volute, non individui generici.
In questa reciprocità, bambini, preadolescenti, adolescenti, giovani e anche adulti sperimentano un basilare incontro cognitivo e sociale, in cui testano la conoscenza di sé stessi, dei propri limiti e la bellezza della collaborazione.
In questo modo è chiaro come gli altri individui siano necessari, soprattutto al fine del gioco e della possibilità di immedesimarci e misurarci in un ruolo. Per diventare noi stessi, abbiamo bisogno di chi ci accompagna in questo percorso, in ruoli amicali e/o antagonisti, perché non diventiamo pienamente uomini e donne se non in relazione ad altri.
La determinazione del ruolo permette di farsi promotore di creatività e di atteggiamenti che sottendono regole e norme, necessarie per vivere il gioco con gioia, sentimento ed elemento centrale dell'esperienza cristiana.
Quando giochiamo, viviamo pertanto una sensazione di felicità, che è tale se il gioco è animato dalla gratuità, essenza del farsi prossimo e atteggiamento proprio del credente.
Il gioco è dunque una cosa seria che ci chiama in causa come adulti, i quali devono valorizzare, sostenere, tutelare e promuovere il gioco in quanto esperienza fondamentale per bambini, preadolescenti, adolescenti o giovani che crescono.

GIOCHIAMO... CHE BELLO!

LA BELLEZZA, LO STUPORE E LA NOVITÀ CHE DANNO SENSO AL GIOCARE.

L'uomo gioca solo quando è un uomo
nel pieno senso della parola,
ed è completamente uomo
solo quando gioca.
F. Schiller, Dell'educazione estetica dell'uomo, in «Saggi estetici», Torino 1959, p. 262

Sin dai nostri primi anni di vita, il gioco è risorsa. Giocando stabiliamo un rapporto attivo con la realtà che ci circonda (Piaget, 1945), affrontiamo situazioni, dimostriamo l'affetto verso persone ed oggetti, condizioniamo le idee, trasformiamo la realtà, diamo ad essa nuovi significati e narriamo le nostre esperienze, rielaborandole.
Tale azione trasformativa grazie al gioco però non è solo propria del bambino, bensì accompagna la vita dell'uomo in tutte le fasi del ciclo di vita.
Ci rendiamo dunque conto di come il gioco, solitario o di gruppo, con molto materiale o solo di fantasia, è per il bambino, il preadolescente, l'adolescente e anche l'adulto un luogo di maturazione.
Concilia infatti gli aspetti intuitivi, ideativi e motivazionali con quelli di carattere socializzante e cognitivo. Nel gioco, indipendentemente dall'età, abbiamo la possibilità di liberare le parole, dare uno sfogo al linguaggio esplicando e facendo emergere un mondo interiore, il nostro mondo, caratterizzato da stati d'animo, paure, gioie e soprattutto emozioni. Anche la gestualità poi, diventa occasione di esprimersi in equilibrio tra la delicatezza di carezze e abbracci o la negatività delle spinte.

Dal punto di vista pedagogico, il gioco è sempre un'esperienza creativa. Sperimentiamo e ci mettiamo alla prova, per apprendere in modo diretto, tramite un percorso esperienziale che procede per prove ed errori (Popper, 1934). Tramite il gioco proviamo a mettercela tutta ed esprimiamo il bisogno naturale di agire nell'ambiente, di contrapporci agli ostacoli, di raggiungere i nostri obiettivi. Attraverso questo giocare, diventiamo fantasiosamente protagonisti del mondo che ci circonda, contribuendo alla manifestazione delle sue forme più creative e umane.
La fantasia si nutre di tutte le esperienze vissute, udite, toccate e sperimentate per incamerarle e realizzarle, in modo totalmente libero. Senza stabilire scopi precisi, attinge al serbatoio del vissuto per giocarci. La fantasia è dunque un bene prezioso, tanto per stimolare i bambini nel gioco, quanto per gli effetti benefici che porta con sé.
Per questo motivo la bellezza e lo stupore frutto del mettersi in gioco fa sì che giocando, facciamo esperienza concreta della realtà che ci circonda, sentendoci pienamente parte di un mondo vivo di cui siamo protagonisti.

OBIETTIVI EDUCATIVI:

- Riconoscere il gioco come azione trasformativa
- Far emergere il proprio mondo interiore
- Migliorare l'autonomia personale
- Liberare la forza della fantasia
- Scoprire la bellezza del coinvolgimento
- Sentirsi protagonista

GIOCHIAMO... INSIEME!

LE RELAZIONI CHE ABITANO IL GIOCARE.

Il gioco non è mai un'azione solitaria,
ma è sempre una rappresentazione di fronte agli altri,
reali o immaginari che siano
Sutton Smith in Antonacci F., Puer Ludens, ed. Franco Angeli, p. 29

Nel giocare non si è mai da soli e il gioco, dal punto di vista pedagogico, favorisce il superamento dell'egocentrismo promuovendo il decentramento, ovvero la capacità propria dell'uomo di mettersi dal punto di vista dell'altra persona, di comprenderlo e trovare un luogo di dialogo e confronto.
Il gioco in tutte le sue forme può educare all'essenziale, al dialogo, allo scambio, all'accoglienza del diverso provocando inoltre trasformazioni interiori: è, insomma, portatore di un cambiamento in quanto muta l'identità del bambino che gioca e lo pone in relazione ad altro da sé, che è soprattutto un'altra persona. Il gioco è così uno spazio fisico contrassegnato dallo stare insieme e dal dialogare per conoscersi, collaborare, abituarsi a

convivere in una reciproca intesa fra individui (Agazzi, 1961). É uno spazio costruito mentalmente e abitato fisicamente.
Per tutto questo, l'altro è necessario (Cavarero, 2001), soprattutto perché l'accoglimento dell'alterità sta ad indicare la possibilità di scoprire i vari aspetti del nostro essere, soprattutto quelli che meno conosciamo o che tendiamo a rimuovere.
Il gioco è così il luogo in cui maturiamo la capacità di incontrare l'altro e l'incontro con l'alterità genera un sentimento di appartenenza, il sentirsi parte di un Noi che va oltre l'Io. In questa fraternità siamo chiamati a metterci in gioco con tutto noi stessi, attuando atteggiamenti caratterizzati da forme più mature di fiducia reciproca, di collaborazione e di intimità.
Giocando nel gruppo, diveniamo pienamente noi stessi, riconoscendo al gioco il valore trasformativo dettato proprio dalla possibilità di non restare soli, bensì di assumere atteggiamenti, che vanno dal coinvolgimento alla competitività, dal silenzio alla turbolenza emotiva, e che dunque ci permettono di dare il meglio di noi.
Nella capacità di giocare insieme, in quanto soggetti in relazione ad altri, maturiamo comportamenti anche agli antipodi ed è per questo che è necessario l'altro, per aiutare a dirci chi siamo.

OBIETTIVI EDUCATIVI:

Superare l'egocentrismo promuovendo l'incontro
Riconoscere gli altri per riconoscere sé stessi
Crescere nella collaborazione
Assumere atteggiamenti aggregativi
Riconoscere l'unicità identitaria e spenderla nel gruppo

GIOCHIAMO... A CHE COSA?

IL RUOLO CHE COINVOLGE E LE REGOLE CHE DANNO FORMA AL GIOCARE.

Soltanto nel gioco è possibile per l'uomo essere veramente libero.
Il gioco costringe alla parità perché
a tutti i giocatori sono state impartite le stesse istruzioni,
e inoltre mette in pratica la certezza del diritto,
perché un gioco può esistere soltanto nel rispetto delle regole.
J. Zeh, Gioco da ragazzi, Fazi, Roma 2007

Le regole del gioco differiscono radicalmente dalle regole che si riferiscono al non toccare o al fare. Esse vengono stabilite da colui che gioca: sono le sue regole. Pertanto, le regole sono tali nella misura in cui assumiamo un ruolo nel gioco ed è l'identificarci con un ruolo che ci permette di agire e relazionarsi rispettando regole implicite.
Giocando è possibile mettersi alla prova e fare finta di essere una molteplicità infinita di personaggi, che proprio per le loro diversità incarnano regole differenti, ognuno dei quali rappresenta una potenzialità esistenziale tutta da esplorare.

Ma affinché il gioco funzioni, è necessario mettersi d'accordo, condividere idee, progetti ed azioni.
A tal proposito, Piaget (1932) sottolinea come il gioco più maturo è quello che i bambini svolgono in gruppo, rispettando le regole del gioco. In particolare, il gioco che contribuirebbe allo sviluppo è quello nel quale i soggetti devono negoziare e trovare un accordo per poter giocare insieme. È dunque evidente come l'interazione con i pari ha anche importanti funzioni socio-cognitive, perché dinanzi ad un problema apprendiamo che vi sono soluzioni diverse possibili.
In particolare, quando sorgono conflitti, colui che gioca si sforza di comprendere il punto di vista altrui, cercando di trovare una negoziazione efficace volta a far emergere soluzioni che non portino alla fine del gioco. Attraverso tale esperienza, impariamo a decentrarci, ma riusciamo anche a comprendere il significato attribuito alla norma come accordo tra eguali con al fine la buona organizzazione sociale.
Giocando siamo dunque in grado di interiorizzare le regole, che non sono un limite bensì strumenti necessari, indipendentemente dal ruolo, per esprimersi nel modo più vero e concreto.
La varietà, la ricchezza e la qualità dei ruoli che impersoniamo nel gioco ci mostrano la struttura del nostro mondo interiore che si trova a dialogare con quella di altri soggetti, membri attivi dell'attività. I giochi sono dunque attività che costruiscono mondi (Goffman, 2003). Ogni gioco ha così le sue regole e queste valgono all'interno del mondo temporaneamente delimitato dal gioco, in cui si decide di giocare in quel momento, da vincitore o perdente, da avversario o alleato.
In ogni modo però nel gioco le regole, la loro natura, la loro trasformazione, l'intervento che i giocatori possono fare su di esse, devono sempre perseguire l'obiettivo formativo che permette ai soggetti di accettare i ruoli degli altri, interiorizzare e farsi promotore positivo delle regole e soprattutto gioire ed essere felice giocando.

OBIETTIVI EDUCATIVI:

- Essere in grado di relazionarsi con empatia
- Valorizzare i ruoli e rispettare le regole implicite
- Sperimentare il problem-solving
- Accettare il punto di vista altrui
- Interiorizzare le regole
- Giocare divertendosi, evitando l'imbroglio

GIOCHIAMO... È GRATIS!

LA LOGICA DEL GRATUITO CHE SI RIVELA NEL GIOCARE.

La fondamentale gratuità del gioco è
l'aspetto che maggiormente lo discredita.
Ed è al tempo stesso ciò che consente di abbandonarvisi
con assoluta spensieratezza
e lo mantiene isolato dalle attività produttive.
R. Caillois (1958), I giochi e gli uomini, La maschera e la vertigine, Bompiani, Milano 1981

Il gioco esiste sotto il segno della libertà tipica del gesto gratuito e se intenzionalmente si vogliono piegare i suoi effetti in un particolare disegno, esso diventa manipolazione e obbligo.
Il gioco non è mai pertanto produzione, ma un territorio di libertà sostenuto da un ambiente fisico e umano aperto ad eventi imprevisti, che non limitano l'agire del soggetto.
L'esperienza del gioco, che ha bisogno di gratuità (Caillois, 1958), diventa per l'uomo un'occasione di farsi dono agli altri. L'adulto deve farsi garante del gioco gratuito, condizione fondamentale affinché il bambino coltivi il gusto e la bellezza del giocare. Il modo in cui si pone nei confronti del gioco è cruciale perché esso possa rivelare tutta la sua potenzialità educativa ed evolutiva.
La partecipazione dell'adulto al gioco, la condivisione animata dall'empatia (Winnicott,1971; Fonagy, 2001) e l'adesione allo spirito ludico sono preziose opportunità per instaurare col bambino una relazione basata sulla fiducia reciproca che diventano anche occasione di sostegno alla crescita di una personalità buona.
Il gioco diventa dunque occasione di sperimentare la gratuità, che è senso proprio della libertà come responsabilità a fondo perduto degli altri, come possibilità di essere liberi dalla chiusura egoistica del proprio essere. Sperimentazione possibile grazie alla bontà e al bene che sono caratteristiche proprie dell'uomo e che non devono cedere alla tentazione del potere e della logica dell'utilità.
L'azione gratuita dell'adulto è un atto di cura verso il bambino ed può anche diventare manifestazione di un Dio che si fa prossimo. In questa consapevolezza, l'adulto e il bambino, l'adolescente e il giovane si ritrovano come gratuitamente eletti dall'amore di altri, nella traccia dell'amore di Dio, e chiamati ad essere a loro volta gratuitamente responsabili di altri.
Una logica del gratuito che nel gioco trova massima espressione e consapevolezza di come, oltre ad essere uno strumento educante, è un elemento importante di ogni tempo e cultura, portatore di modelli e di valori, che rappresenta lo specchio del modo di essere, di vivere e di pensare della società nella quale siamo giocatori protagonisti.

OBIETTIVI EDUCATIVI:

- Farsi promotori della gratuità del gioco
- Manifestare la gioia dello stare insieme
- Vincere la tentazione del potere
- Imitare il cuore di Dio
- Farsi specchio di un modo di essere positivo