

L'importanza del gioco

nel bambino di oggi

Lo sviluppo cognitivo, sociale, affettivo del bambino viene strutturato attraverso il gioco;

quanto più e quanto meglio il bimbo avrà modo di vivere esperienze di gioco simbolico, tanto più e tanto meglio si qualificheranno le sue abilità socio-affettive, relazionali e cognitive, in un rapporto di causa-effetto di tipo qualitativo e quantitativo.

Giocare è divertimento e, proprio per questo è per il bambino il miglior modo di apprendere.

Le varie teorie sul gioco confermano non solo che questo costituisce un elemento fondamentale nello sviluppo del bambino, ma che caratterizza anche la futura esistenza dell'adulto.

PIAGET classifica i giochi infantili in:

GIOCHI DI ESERCIZIO SEMPLICE CHE INIZIANO FIN DAI PRIMI MESI DI VITA e sono legati principalmente alle esperienze sensoriali e motorie che il bambino stesso può provocare (gioco sensomotorio);

GIOCHI SIMBOLICI NELLO STADIO DI SVILUPPO CHE VA DAI DUE AI QUATTRO ANNI periodo in cui la qualità emotiva è caratterizzata dal totale assorbimento nel gioco;

GIOCHI DI REGOLE che si costituiscono nel secondo stadio dai quattro ai sette anni, si consolidano nel terzo stadio dai sette agli undici anni e continuano ad evolversi nel corso dell'intera esistenza.

VISALBERTI (1958) pone il gioco, in quanto attività automotivata, alla radice di ogni processo cognitivo significativo e definisce "LUDIFORMI" tutte quelle attività dell'adulto che conservano le caratteristiche del gioco infantile, dallo sport al gioco delle carte, ai giochi di società, agli scacchi.....tutte quelle attività che esulano dalla logica economicistica per riportarci al principio del piacere.

Per esemplificare pensiamo all'anziano che si diletta a fare le parole crociate: prova piacere e, nello stesso tempo, mantiene attiva l'attività cerebrale evitando così l'atrofia cerebrale senile.

ATTRAVERSO QUESTE PREMESSE SI COMINCIA AD INTUIRE QUANTO IL GIOCO, SALUTARE FONTE DI PIACERE, SIA IN REALTÀ UN ELEMENTO FONDAMENTALE NELL'INTERA ESISTENZA DELL'ESSERE UMANO.

Vi sono diverse teorie che definiscono il gioco in rapporto allo sviluppo dell'uomo. Molti elementi di queste teorie confermano non solo che questo costituisce una componente fondamentale nello sviluppo del bambino, ma che caratterizza anche tutta l'esistenza dell'adulto.

- KARL GROOS (1898,1901) lo definisce come un esercizio preparatorio dell'uomo alla complessità della vita adulta
-
- CLEPAREDE (1909) sostiene che il gioco ha la funzione di dirigere le tendenze inconscie dell'uomo verso la loro sublimazione (teorie de la catharsis) avviene così che gli istinti cattivi dell'uomo si trasformino in forme d'arte
-
- FREUD (1929) afferma che il bambino gioca per riuscire a dominare ansie, frustrazioni, traumi e che tali dinamiche ludiche continuano ad esistere anche nella vita adulta
-
- PIAGET (1964-1972) parla di una teoria del gioco come "assimilation" e "accomodation" con la realtà. Il gioco serve quindi a soddisfare l'IO trasformando la realtà secondo i propri desideri (incorporazione degli eventi, delle cose, delle persone nelle strutture psichiche esistenti e riorganizzazione delle strutture mentali sulla base di nuove esperienze).
-
- J.S.BRUNER(1981-1987) considera il gioco come uno strumento capace di far uscire il bambino dall'immaturità che lo accompagna nelle varie fasi dello sviluppo. Lo studio delle teorie etologiche inoltre lo porta a sostenere che la diversità e la durata del gioco nell'uomo rispetto all'animale, è una differenza qualitativa connessa con lo sviluppo del linguaggio
-
- SCHILLER sostiene che "l'uomo è veramente tale solo quando gioca" perché si ritrova e si conosce: giocando, infatti, ogni individuo riesce a liberare la propria mente da contaminazioni esterne, quale può essere il giudizio degli altri, e ha la possibilità di scaricare la propria istintualità ed emotività.

- VISALBERTI (1958) pone il gioco alla radice di ogni processo cognitivo significativo e definisce “ludiformi” le attività dell’adulto che conservano le caratteristiche del gioco infantile
-
- BRUNO BETTELHEIM (1987) sottolinea l’importanza del gioco per un sano sviluppo psico-fisico del bambino.

Nel suo libro “Un genitore quasi perfetto” afferma : è attraverso il gioco che il bambino comincia a comprendere come funzionano le cose, che cosa si può o non si può fare con determinati oggetti e perché; mentre, giocando con gli altri bambini, si rende conto delle leggi del caso e delle probabilità e delle regole di comportamento che vanno rispettate.

I bambini che hanno scarse occasioni di giocare tendono a presentare gravi carenze o addirittura un arresto dello sviluppo intellettuale, perché nel gioco e attraverso il gioco il bambino esercita i processi di pensiero, e, senza tale stimolo, il pensiero si appiattisce e si atrofizza.

- MELANIE KLEIN è la prima psicanalista che utilizza il gioco per l’analisi infantile che costituisce l’equivalente delle libere associazioni nell’adulto.
- Oggi esistono i “gioco-laboratori d’ascolto” definiti la via regia all’inconscio dei bambini per capire situazioni d’isolamento, difficoltà di apprendimento, carenze di affetto etc.....

UNA DELLE CARATTERISTICHE DEL GIOCO E’ LA SUA “IMPRODUTTIVITA’” ECONOMICA MA SI RIVELA ALTAMENTE PRODUTTIVO RISPETTO AL LIBERO SVOLGIMENTO E ALL’ARRICCHIMENTO DELLA STESSA ATTIVITA’ LUDICA E DELLA PERSONALITA’ DEL BAMBINO.

NEL GERGO COMUNE LA PAROLA “GIOCO“ INDICA UN’ATTIVITA’ GRATUITA, PIU’ O MENO FITTIZIA, CHE PROCURA UN PIACERE DI TIPO PARTICOLARE. QUESTA ATTIVITA’ E’ CHIAMATA LUDICA DAL TERMINE LATINO “LUDUS” CHE SIGNIFICA GIOCO.

NEL GIOCO IL BAMBINO SVILUPPA LE PROPRIE POTENZIALITA’ INTELLETTIVE, AFFETTIVE E RELAZIONALI.

A SECONDA DELL’ETA’, IL BAMBINO, GIOCANDO, IMPARA AD ESSERE CREATIVO, SPERIMENTA LE SUE CAPACITA’ COGNITIVE, SCOPRE SE STESSO, ENTRA IN RELAZIONE CON I COMPAGNI E SVILUPPA QUINDI L’INTERA PERSONALITA’.

Il gioco, quindi, come asserisce il romantico RICHTER è

UN'ATTIVITA' TREMENDAMENTE SERIA

A questo punto proviamo a riflettere su come e con cosa giocavano i bambini di cinquant'anni fa e proviamo a paragonare l'attività ludica di allora con quella attuale. Non è difficile ricordare che il gioco all'aperto, non ridotto all'ambito di un piccolo giardino privato era sicuramente il più ambito.

Dava la possibilità al bambino di giocare con i bambini della contrada sviluppando la socializzazione e stimolando i primi concetti di regole di comportamento e di rispetto per gli altri proprio attraverso le regole del gioco.

Nel gioco della tradizione vince la capacità di adattamento all'ambiente.

In questo senso è estremamente creativo e favorisce uno sviluppo psico-fisico armonico e globale.

Erano altri tempi, certo.....tempi in cui era possibile giocare per la strada e nella campagna alla ricerca della propria "isola felice".

Io avevo trovato davvero un isolotto in cui rifugiarmi in aperta campagna e, da adulta ho comprato casa, inconsciamente, proprio vicino a questa "isola".

Il contatto con la natura poi si rivelava sicuramente molto stimolante.

Ricordo con nostalgia le sere d'estate passate con i miei compagni di gioco a cercar lucciole, quei piccoli animaletti luminosi pieni di fascino e di mistero nascosti tra il grano, i papaveri e i fiordalisi (ormai scomparsi).

Veniva spontaneo chiedersi e raccontarsi nozioni e leggende su questi insetti.

Quando c'era vento si usciva con l'aquilone che volava alto nel cielo, si rincorrevano farfalle cercando di catturarle quando si posavano sui fiori.

Ancora oggi, ripensando a queste cose provo una gioia nel cuore, la gioia procurata da queste emozioni.

Tutti i bambini della contrada giocavano insieme utilizzando sassolini, biglie, figurine e, quando c'erano, i primi veri giocattoli.

La bimba che possedeva una bambola era sicuramente privilegiata ma la prestava volentieri, per condividere con l'amichetta il gioco più antico del mondo.

Si scimmiettava quello che faceva la mamma con la sorellina riempiendo di cure e d'amore quel piccolo essere inanimato che ricordava così tanto la nuova nata.

Passavamo ore ad accudire la bambola, a lavarla, a pettinarla, a farla addormentare cullandola o portandola a passeggio nella carrozzella.

In questo gioco di immedesimazione si poteva attenuare il problema della rivalità fraterna e il conseguente senso di colpa che ne derivava.

Era bello poi fingere di fare la spesa, cucinare con padelle in miniatura, pranzare, prendere il tè con le amiche e persino andare a messa (mi ritenevo fortunata ad avere un amichetto che adorava fare il prete e recitava la messa a memoria dall'inizio alla fine).

Giocare al gioco simbolico era davvero un momento magico che dava un piacere immenso.

Era possibile vivere e scoprire l'ambiente e la vita giocando in modo autonomo, esercitando quindi la libera scelta dei giochi e, ancor più, dei compagni di gioco; era possibile giocare con bambini più grandi o più piccoli, utilizzando spesso materiale non strutturato per ricostruire situazioni e ambienti, giocare anche senza strumenti utilizzando l'immaginazione e la creatività.

Giocare ci estraniava dal mondo reale e ci permetteva di entrare nel fantastico mondo dei sogni.

Certo c'era anche la scuola, i compiti da fare, qualche piccola incombenza in casa, ma sapevo che poi potevo giocare e liberare la fantasia sviluppando inconsciamente la creatività.

Anche la lettura era una cosa che mi appassionava e lessi tutti i libri per ragazzi che c'erano in casa.

Ogni volta riuscivo ad immedesimarmi con un personaggio e il racconto diventava sempre più intrigante e affascinante.

Era un modo piacevole di apprendere senza fatica.

COME GIOCANO E QUANTO LEGGONO I BIMBI DI OGGI?

Il mondo è cambiato radicalmente perché in cinquant'anni sono state fatte davvero moltissime scoperte tecnologiche.

E' nata la televisione, il computer, la play station, i video-games, i cellulari.....

Tutte scoperte bellissime e davvero utili che però hanno allontanato quasi completamente i bimbi di oggi dal gioco tradizionale e dalla buona lettura.

Il tempo a disposizione è limitato: la scuola a tempo pieno, un'eventuale attività sportiva (il calcio, la danza, la palestra, il basket, il nuoto ...) e poi ... la televisione per il programma preferito, la play-station o il game-boy che comportano comunque notevole tensione (game= competizione).

E il tempo per il gioco simbolico dove è rimasto?

Il contatto con la natura dove scaricare tensioni, liberare la fantasia, stimolare la curiosità ... dov'è rimasto?

Il gioco dell'affetto (bambola o orsetto/animaletto) che stimola i sentimenti, le emozioni, attenua le paure e dà sicurezza ... dov'è rimasto?

Già ho potuto constatare nei miei figli che oggi sono adulti, questa tendenza a tralasciare il gioco tradizionale nonostante comprassero tantissimi giocattoli stimolanti, dalle costruzioni Lego, al trenino elettrico, agli aerei da montare, al forte con i soldatini, e alle femmine bambole, bambole....e ancora bambole.

Per fortuna esistevano ancora giocattoli adatti che mi permettevano comunque di appassionarli al gioco fantastico, sebbene attratti e distratti da altro.

I bimbi di oggi non sanno più giocare, per questo è necessario rieducarli all'amore per il gioco e per il giocattolo tradizionale.

Proviamo a pensare ai nostri ragazzi di oggi molto diversi dagli adolescenti di 50 anni fa.

In cosa consiste questa differenza sostanziale e perché si è creata?

Pensiamo ai valori del passato: la famiglia, il matrimonio, i figli, il sogno di un lavoro fisso e gratificante, le fede religiosa, le regole da rispettare nella società, l'amore per la patria.....

Giocare nel modo giusto e con eventuali strumenti adeguati ci aiutava a credere in questi valori e ad affrontare la vita con tutte le sue problematiche con lo stimolo e lo spirito giusto, alla ricerca della felicità interiore.

C'erano degli ideali, dei sogni nel cassetto da raggiungere e si ponevano le basi per affrontare gli ostacoli che si potevano presentare alla loro piena realizzazione.

Il gioco del maternage per le femmine stimolava sicuramente la voglia futura di avere dei bimbi da accudire ed educare e ci preparava a diventare adulti responsabili. A questo proposito mi pare interessante ricordare che già anticamente si considerava basilare la funzione del gioco per stimolare nel bambino le scelte di vita futura, basti pensare a quanto descritto nel IX capitolo dei "Promessi sposi" riguardo alla monaca di Monza le cui bambole vestivano esclusivamente abiti monacali.

La bambola che simbolicamente rappresenta il bambino veniva amata, rispettata, sgridata se necessario (nel gioco simbolico di finzione) curata, pettinata, lavata, accudita esattamente come faceva la mamma con sorelline o fratellini più piccoli di noi.

Era il simbolo dell'affetto, delle emozioni, dei sentimenti; era la nostra migliore amica, e, giocare ci estraniava dalla realtà magari difficile da accettare, dalla sofferenza interiore che c'è in ognuno di noi nelle varie circostanze della vita.

GIOCARE E' IL MODO MIGLIORE DI ESTRANIARSI TEMPORANEAMENTE DA UNA REALTA' CHE NON PIACE, CREANDO UN'OASI DI PACE E DI SERENITA' CHE PROCURA PIACERE ALLO SPIRITO E ALLA MENTE.

Chi impara a giocare nei modi e nei tempi giusti custodirà come un bene prezioso e insostituibile questa modalità di intervento nei vari momenti di sconforto e di malessere vitale.

Proviamo ora ad analizzare come giocano le bimbe di oggi: le bambole ci sono ancora e costituiscono sicuramente l'oggetto/giocattolo regalo più diffuso.

La classica bambola-neonato tipo "Ciccibello" viene propinata molto presto, spesso nel primo anno di vita e, nel secondo anno già si passa alla bambola-bambina tipo "Sbrodolina".

Nel terzo anno nasce l'interesse verso la bambola adolescente, la Barbie con il suo mondo ricco di abiti firmati, lusso e divertimento.

Affiancata alla Barbie trova interesse la nuova Bratz e le Winx, pupatole pubblicizzate in televisione attraverso i cartoni animati che, per questo, suscitano l'approvazione delle bambine.

Viviamo nel mondo del benessere con tutti i suoi risvolti positivi e negativi.

Tutti i bimbi hanno giocattoli in grande quantità ma giocare non è più un piacere.

E' più semplice passare ore ed ore a guardare la televisione che, purtroppo, oggi offre molto poco ai bambini.

Quando ero piccola la televisione faceva il suo esordio e le prime ore pomeridiane erano proprio dedicate alla TV dei ragazzi che alternava cartoni animati di Walt Disney a splendidi documentari sulla vita, le abitudini e le tradizioni dei bambini di tutto il mondo.

Il passaggio tra una tipologia di bambola e l'altra è sicuramente troppo rapido e non offre la possibilità di approfondire e di indirizzare, con i giusti valori, il processo di crescita individuale.

Già verso i quattro-cinque anni, l'interesse della bimba si sposta verso il gioco tecnologico che sviluppa sicuramente la capacità intuitiva e gestuale, a totale scapito della crescita naturale (socializzazione, emotività, sentimenti, valori, fantasia, creatività).

Non dimentichiamo inoltre che pochissimi bambini oggi hanno a disposizione grandi spazi aperti per giocare e per socializzare con i compagni.

Il gioco, come è vissuto dalle nuove generazioni è individuale e ripetitivo.

Basti pensare a quante ore i bimbi passano a giocare da soli alla play-station, con il computer, con il game-boy o a guardare reality alla televisione.

Il mondo fantastico del gioco simbolico non trova spazio nell'infanzia delle nuove generazioni.

Questa situazione si riscontra già negli adolescenti di oggi che, a mio avviso, si rifugiano nella droga per sfuggire alla realtà proprio, ma sicuramente non solo, perché non hanno acquisito e sperimentato la possibilità di estraniarsi da un mondo che non piace, attraverso altre modalità sicuramente più consone e accettabili, quelle modalità che solo il gioco simbolico e il gioco di regole possono insegnare. Una sera ho casualmente visto una trasmissione tv sul canale "Italia 1" intitolata "Lucignolo".

Credevo di sapere abbastanza sugli adolescenti di oggi, ma mi sbagliavo.

L'argomento trattava dei video ripresi con il cellulare nelle scuole e poi girati ad un sito internet (www.scuolazoo.it mi pare) per essere visti da tanti altri adolescenti che fanno dell'emulazione la loro scuola di vita.

Intervistando una ragazza protagonista sul perché facesse certe cose, sono rimasta allibita nel sentire che si trattava per lei "DI UN GIOCO".

La stessa cosa succedeva quando chiedevano ai ragazzi che lanciavano sassi dal cavalcavia uccidendo persone innocenti, fatto che si è ripetuto qualche giorno fa proprio vicino a noi.

Ancora più sconvolgente e blasfemo è stato il video di un gruppo di ragazzi di quinta liceo che toglievano Gesù dal crocifisso e lo torturavano e maltrattavano simbolicamente quasi a voler ripetere la sua flagellazione.

COME HANNO GIOCATO DA PICCOLI QUESTI NOSTRI ATTUALI ADOLESCENTI?

L'infanzia, il suo vissuto, i suoi insegnamenti, le sue frustrazioni, determinano la vita futura dell'adulto.

Il gioco simbolico è il modo migliore per fuggire da una realtà che non piace ma se questo passaggio naturale non è stato vissuto, insegnato nel momento opportuno e indirizzato indirettamente verso i veri valori della vita, sarà sicuramente sostituito da quello che la società ci mette a disposizione.

L'IMMAGINAZIONE CREATRICE SI ESPRIME, NELLA PRIMA E NELLA SECONDA INFANZIA, SOPRATTUTTO A LIVELLO DEL GIOCO, LA CUI FUNZIONE E' QUINDI ESSENZIALE ANCHE PER LO SVILUPPO DI QUESTA SFERA FONDAMENTALE DELLA VITA DEL SOGGETTO.

Dalla mia esperienza personale di collezionista di bambole giocate e abbandonate posso rilevare che molto spesso, soprattutto in questi ultimi dieci anni, trovo bambole pasticciate con la penna, bambole con capelli malamente tagliati (tantissime, soprattutto nel caso di Barbie), bambole prive di vestiti, sporche e addirittura tagliate con le forbici in parti del corpo particolari, tutto questo solo con bambole abbastanza recenti, mai nel caso di quelle di vecchia produzione.

La bambola vecchia può essere sporca perché conservata per lunghi anni in soffitta o rotta perché realizzata con materiali delicatissimi, ma mai "maltrattata".

Cosa possiamo dedurre da questa particolarità?

Io ipotizzo l'idea che il gioco della bambola nella bambina del passato rivestiva davvero quel significato magico del naturale processo simbolico d'immedesimazione nel ruolo materno, come impulso imitativo che la aiutava a varcare i limiti dell'infanzia, per proiettarsi nel mondo degli adulti e impersonarne i ruoli.

Il gioco simbolico era vissuto come buona occasione per sperimentare e imparare ruoli adulti senza subirne le conseguenze delle azioni e quindi apprendere in una situazione meno rischiosa di quella reale.

Giocare era una scuola di vita spontanea e naturale che, procurando piacere, trasmetteva indirettamente i veri valori della vita.

La bambina di oggi non prova più amore per la bambola che ha perso sicuramente quel rilevante significato simbolico ed è considerata un giocattolo qualunque da pasticciare, rompere, lanciare come una palla.

Ecco perché a questo punto è necessario intervenire nel gioco spontaneo, per stimolare, guidare e anche insegnare le regole del gioco, affinché esso diventi interessante e acquisisca di nuovo un significato e un valore educativo autentico.

Perché, a questo punto, ci stupiamo quando leggiamo sul giornale che una mamma ha ammazzato il suo bambino o l'ha buttato nel cassonetto dell'immondizia o lo maltratta?

Se la teoria di Freud non è una farsa questo è il risultato del vissuto infantile del soggetto.

E se la logica non è un'opinione il gioco spontaneo simbolico non indirizzato ne è la causa.

Ecco perché uno degli obiettivi che mi sono prefissata di raggiungere è proprio quello di far rinascere nelle bimbe di oggi l'amore per la bambola.

E' inutile domandarsi perché tra gli adolescenti di oggi si riscontra questa totale mancanza di valori, perché la depressione è sempre più diffusa, perché fumarsi uno spinello è diventato "normale", perché sentire il telegiornale è agghiacciante, perché c'è un esubero nelle carceri, perché le famiglie si sfasciano.....

se si continua a lasciar andare il mondo in questo modo.

A questo punto bisogna fare un tuffo nel passato e cercare tutto ciò che è stato perso, accantonato, abbandonato perché considerato obsoleto e riesumarlo davvero.

E' necessario garantire e restituire ai bambini il tempo e lo spazio per dare libero sfogo a tutte le loro pulsioni interne, assicurare loro aiuto e complicità, mantenendo il ruolo di guida.

Tutti i documenti internazionali affermano il diritto al gioco del bambino che viene giustamente considerato bisogno primario dell'infanzia e basato sul riconoscimento della pienezza umana in ogni fase della vita, ma cosa si fa in pratica?

Ritengo ideale la creazione di un "Museo della bambola abbandonata e del giocattolo dimenticato, specchi dell'infanzia abbandonata", affinché i nostri bimbi ritrovino l' "AMORE" nel giocattolo e nel grande valore della solidarietà.

Ovviamente per raggiungere al meglio gli obiettivi che mi sono prefissata, non basta la visita guidata ad un museo per risvegliare sentimenti ed emozioni latenti o dimenticati o addirittura sconosciuti, ma è indispensabile abbinare all'esposizione una particolare LUDOTECA, UNICA NEL SUO GENERE, CON LABORATORI CREATIVI.

La "1° mostra di bambole abbandonate" realizzata dal 5 al 14 Maggio presso il Salone "Bordogna" della Fondazione Cicogna Rampana di Palazzolo S/O è stata un successo insperato.

Le scolaresche che sono venute a visitarla hanno dimostrato un interesse e un entusiasmo incredibili.

Da qui è nato il desiderio di fare qualcosa di costruttivo per i nostri bimbi e soprattutto per quelli più sfortunati.....

Uno speciale reportage sui bambini di strada di Nairobi, dal titolo 'Bambini dimenticati', trasmesso in televisione il 9 luglio 2007, ha avvalorato ulteriormente i miei intenti.

Lì sono molti i bimbi di cui nessuno si occupa e imparano fin da piccoli a sniffare benzina e colla.

Alcune associazioni hanno cominciato a occuparsi di loro utilizzando interventi educativi rivolti al gioco, al teatro, all'attività circense, dove questi ragazzi diventavano protagonisti di vita sviluppando la fantasia e la creatività senza più bisogno di sniffare per estraniarsi dalla loro realtà così difficile da accettare.

Anche in quei posti dove è già difficile sopravvivere e recuperare l'indispensabile, hanno capito che per il bambino è proprio IL GIOCO il fulcro di una sana crescita di speranza nel futuro, il tutto circondato da un alone di amore e di affetto.

.

PROGETTO LUDOTECA CON LABORATORI CREATIVI

Visita guidata al museo

- 1) deve essere intrigante e stimolante, passando dalla carrellata storico- descrittiva della bambola o di altro giocattolo all'immaginario socio-ambientale dell'epoca trattata, sottolineando particolarità e curiosità che destano l'interesse dei bambini, creando quell'atmosfera di mistero e di tradizione, di favola, di sogno.....
- 2) Il bambino deve estraniarsi dalla realtà e imparare ad entrare con l'immaginazione in un mondo diverso dove esistono altre situazioni iniziando già con la visita guidata a stimolare la fantasia.....
- 3) L'ingresso alla ludoteca deve essere un'esigenza che nasce da loro, dalla loro curiosità, dalla voglia di sapere, di conoscere, di imparare, stimolata dall'abilità dell'interlocutore.....
- 4) Mai e poi mai deve diventare un'imposizione prestabilita.....

SE DAL GRUPPO EMERGE LA VOGLIA DI APRIRE LE PORTE DELLA LUDOTECA, SI TROVERANNO DI FRONTE PERSONE ADULTE INTENTE A "GIOCARRE": CHI TAGLIA, CHI CUCE, CHI IMPASTA FOGLI DI GIORNALE PER CREARE LA CARTAPESTA, CHI MODELLA, CHI LAVA E PETTINA BAMBOLE ABBANDONATE, CHI REALIZZA IL PLASTICO DI UN TRENINO

Tutto questo inizialmente in maniera virtuale, attraverso proiezioni di filmati realizzati allo scopo di poter mostrare le attività del laboratorio creativo.

A QUESTO PUNTO SI RACCOGLIERANNO PRENOTAZIONI PER INTRATTENIMENTI AD ORARI PROGRAMMATI PER GRUPPI DI BAMBINI CHE HANNO VOGLIA DI "GIOCARRE".

Le bambole e altri giocattoli "dimenticati" necessari per dar vita ai laboratori creativi saranno facilmente reperibili organizzando un centro di raccolta bambole e giochi abbandonati.

Una specie di “discarica del giocattolo” .

Una fattiva e collaborativa pubblicità attraverso il giornale locale e i quotidiani cittadini divulgherà giorni prestabiliti e orari ben definiti per la raccolta.

L’attività principale del laboratorio creativo sarà ridare vita e splendore alle bambole abbandonate e ai giocattoli dimenticati IMPARANDO INDIRETTAMENTE L’ARTE DEL RICICLO, SVILUPPANDO LA MANUALITA, LA CREATIVITA’, IL CULTO DEI RICORDI, LA GIOIA DEL RESTAURO, L’AMORE PER LA STORIA INTESA COME PASSATO DA CONOSCERE, LA NASCITA DI EMOZIONI.....

TUTTO QUESTO IN UN CONTESTO FIABESCO DOVE LA FANTASIA E’ SOVRANA.

“PREVENIRE E’ MEGLIO CHE CURARE”

Abbiamo avuto un imprenditore nel campo della bambola e del giocattolo che ha operato e creato considerando il gioco formativo e creativo come esperienza fondamentale per tutti i bambini, necessaria al loro sviluppo psicofisico, fonte continua di apprendimento e di stimolo conoscitivo: **Gervasio Chiari**.

Non per niente ha ottenuto nel 1977 l’ambito premio della Fondazione Carlo Erba “NUOVE DIMENSIONI UMANE” quale riconoscimento alla TG SEBINO per l’opera di ricerca e di “analisi scientifica del gioco infantile”.

L’opportunità che ho avuto di poterlo conoscere personalmente mi ha dato modo di verificare quanto quest’uomo si sia meritato tale onorificenza.

Oggi il giocattolo e il gioco sono presi poco in considerazione e creati e modellati secondo le esigenze del mercato, accantonando la vera e indispensabile funzione del gioco e del giocattolo che è quella di stimolare una sana crescita psico-fisica del bambino.

IL GIOCATTOLO E IL GIOCO DEVONO ESSERE CREATI IN FUNZIONE DEL BAMBINO E NON SOLO IN FUNZIONE DEL MERCATO.

PUNTARE TUTTA LA NOSTRA ATTENZIONE SUL GIOCO VUOL DIRE PUNTARE AL FUTURO, AD UNA SOCIETA’ PRIVA DI PIAGHE DA CURARE E RISANARE.

La trasformazione del giocattolo da “bene voluttuario” in “bene sociale” fu un passo molto importante per testimoniare il riconoscimento e la consapevolezza del valore universale del gioco e del bambino.

Le nuove scoperte tecnologiche, che hanno contribuito enormemente a fornire nuovi elementi diventati ormai indispensabili alla società attuale, hanno però involontariamente offuscato la concentrazione sulla consapevolezza italiana appena

acquisita della funzione altamente educativa del giocattolo che ha perso piano piano il suo ruolo primario nell'infanzia.

L'evolversi di questa tendenza e la sempre crescente invadenza della produzione cinese, decisamente competitiva dal punto di vista economico, ha determinato il crollo di tutte quelle Ditte Italiane (davvero tante) che dal dopoguerra, periodo di entusiasmante rinascita, ad oggi, hanno dovuto subire un'inesorabile declino.

Ricominciare a puntare l'attenzione sul gioco e sul giocattolo tradizionale e, quindi, sui diritti del bambino vuol dire forse ridare vita alla grande competenza dimostrata dall'industria Italiana del giocattolo.

Se la bambola e il giocattolo "dimenticato" ritornano ad essere amati dai bambini e ricomincia a diventare un'esigenza di mercato, assisteremo certamente alla nascita di nuovi talenti.

Nel frattempo è necessario intervenire, attraverso la creazione di un museo dinamico, proponendo la conoscenza storica della produzione italiana e non solo, del giocattolo tradizionale e del gioco simbolico.

Rivalutare e riconsiderare l'importanza del gioco vuol dire prendersi cura finalmente del bambino.

Non dimentichiamoci MAI che il bambino di oggi e' l'adulto di domani.

ARCAINI PEREGO BRUNA
VIA VANZEGHETTO SOPRA 42
25036 PALAZZOLO S/O BS
Tel. 0307301622 cell. 3200928792

