

Pianeta bambini

Relazioni a scuola

ANNA OLIVERIO FERRARIS
Psicologa e psicoterapeuta,
Psicologia dello sviluppo
Università di Roma
"La Sapienza"



Giochi e psicodrammi

Il gioco ha un'importante funzione strutturante per tutta l'infanzia e oltre. I bambini lo praticano per il piacere che provoca, ma non solo per questo. Nei loro giochi, mettono in scena scenari immaginari dove possono esprimere liberamente impulsi e ambivalenze che tendono a reprimere perché intuiscono che potrebbero rappresentare un pericolo per loro: quello di perdere l'amore delle persone care e da cui dipendono. Nel gioco, gli schiaffi vengono dati alla bambola invece che alla sorellina o alla mamma o a qualsiasi altra persona a cui si vuole bene. Allo stesso modo, quando il fucile è un giocattolo, si può sparare impunemente anche al fratello e al papà.

Identificarsi per gioco

Nei loro giochi i bambini possono esprimere l'aggressività, i desideri, le paure, le pulsioni sessuali (qual è il bambino che non gioca a mamma e papà o al dottore?) e anche dare libero sfogo alle angosce del momento. È per questo motivo, come ha spiegato lo psicanalista Donald Winnicott, che spesso è difficile interrompere un bambino nel bel mezzo di un gioco. Capita a volte di vedere bambini timidi assumere nei loro giochi il ruolo di personaggi forzuti e violenti: dietro a questo è facile intravedere l'angoscia di non essere all'altezza di tutta quella potenza che rappresentano nel gioco. Il gioco è anche un modo per imparare a risolvere dei problemi

di relazione e per comunicare con gli altri bambini. È attraverso il ruolo che ognuno si attribuisce nel gioco che si impara a conoscersi, che si formano simpatie e antipatie, che si creano delle alleanze. Alcuni bambini giocano più di altri, ma per tutti quanti il gioco serve a sviluppare la creatività e la conoscenza del mondo.

Il lato oscuro del gioco

Nelle psicoterapie infantili il gioco è la strada maestra per entrare in contatto con il mondo interiore del bambino, che gli è difficile esprimere e che è spesso fonte di fraintendimento da parte degli adulti. Il bambino percepisce questa difficoltà e tuttavia si aspetta che venga dato il giusto significato a ciò che mette in scena davanti a noi. Un esempio. Claudio, cinque anni, descritto dai genitori co-

me geloso del fratello di otto, pretende di fare tutto quello che fa il fratello. Il motivo del consulto è una perdita dei capelli che non ha cause organiche. Durante i primi incontri con lo psicologo Claudio faceva sempre lo stesso gioco: agitava un coccodrillo sterminatore che mangiava e distruggeva ogni cosa. È bastato suggerire a Claudio che il coccodrillo potesse essere suo fratello che aggrediva tutto e tutti, lui compreso, per tranquillizzarlo: adesso Claudio poteva parlare con qualcuno dell'angoscia che provava nei confronti di suo fratello. Papà e mamma avevano interpretato l'imitazione come invidia, non come paura di essere aggredito. Può accadere, quando l'angoscia è grande e nessuno riesce a coglierne il significato, che il bambino ripeta lo stesso gioco in maniera compulsiva.

Il gioco simbolico

"Mostrai il mio capolavoro alle persone grandi, domandando se il disegno li spaventava. Ma mi risposero: "Spaventare? Perché mai uno dovrebbe essere spaventato da un cappello?". Il mio disegno non era il disegno di un cappello. Era il disegno di un boa che digeriva un elefante. Bisogna sempre spiegare le cose ai grandi. [...] I grandi non capiscono mai niente da soli e i bambini si stancano a spiegargli tutto ogni volta."

Antoine de Saint-Exupéry, *Il piccolo principe* (capitolo I)

Il gioco simbolico non smette con l'infanzia, ma continua nell'adolescenza: non si gioca più con i giocattoli, ma con i propri "fantasmi". Giocare è fare "come se...", sperimentare possibilità "come se fossero vere", presentarsi agli altri indossando dei personaggi secondo l'umore del momento. Giocare con i propri fantasmi presuppone una grande libertà psichica. Quando questo è difficile o impossibile, cioè quando l'adolescente non può utilizzare il suo pensiero sotto forma di gioco, aumenta il rischio che passi all'atto: condotte rischiose, consumo di droga e alcol.