

# Pianeta bambini



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

## I lati nascosti del gioco

**I**l gioco infantile è un'attività così ricca e variata che non si smette mai di scoprirne le funzioni e i pregi nascosti. Non tutti sanno, per esempio, che il gioco è per i bambini un modo efficace e necessario per canalizzare la violenza, esorcizzare le paure, esprimere le emozioni. Là dove non arriva ancora il linguaggio arriva il gioco. Fin dalla più tenera età il mondo interiore del bambino deve elaborare una serie di paure arcaiche da cui si sente minacciato: la paura di essere divorato, rapito, la paura del buio e dei rumori forti.

Tutte queste paure albergano nel suo mondo interiore e il gioco è l'attività che gli consente di giocare con esse e, giocando, di controllarle, di maturare cioè la percezione chiara e corroborante (anch'essa tutta interiore) di essere lui il più forte e che le paure sono dominabili.

Raffigurandole nel disegno o mettendole in scena il bambino può regola-

re i conti con le emozioni che lo minacciano. A un primo livello queste attività canalizzano e arginano le angosce: si localizzano sul terreno del gioco e della manualità, fuori dal pensiero. A un secondo livello, il gioco, una volta che le paure sono localizzate e canalizzate, consente di trasformare le emozioni in una fonte di energia positiva. Questa operazione, del tutto spontanea, che la psicoanalisi ha definito "sublimazione", consente di convertire qualcosa di impossibile, di troppo invadente o soverchiante in una produzione nuova, accettabile, conoscibile e, nel caso del gioco, divertente. È lo stesso percorso che fanno gli artisti, quando trasformano i tormenti e le percezioni del loro mondo interiore in creazioni artistiche condivisibili. Così modificate, le paure diventano familiari e comunicabili: le si rappresenta, se ne può parlare, le si riconosce negli altri e nelle loro produzioni. La stessa co-

sa si verifica anche per le esperienze dolorose: il dispiacere interiore si trasforma in qualcosa di sopportabile e di concretizzabile all'esterno di sé. Il processo di sublimazione lo ritroviamo anche nell'investimento intellettuale, scolastico e lavorativo.

### Le potenzialità delle favole

Anche le favole hanno analoghe potenzialità. Lo storie che esprimono le paure ancestrali dei bambini sono un aiuto prezioso per la loro crescita e la progressiva conquista dell'autonomia. Quelle che mettono in scena, per esempio, i fantasmi del divorare fanno paura perché entrano in risonanza con le angosce interiori ancestrali dei bambini ma, raccontate dall'adulto protettore, consentono di convivere con la paura e di aggirarla fino alla soluzione finale. Nell'ascoltare queste storie dalla viva voce di un genitore, un nonno o un insegnante, nell'interrompere il narratore ogni volta che è necessario, nel chiedere chiarimenti, il bambino ha modo di "vedere" e di giocare con le sue paure e le sue emozioni fino a superarle.

Ed eccola, la grossa differenza tra le storie raccontate e quelle in video, dove viene a mancare l'adulto in carne e ossa, tranquillizzante! Un altro punto su cui riflettere è se è veramente utile modificare il finale di alcune favole "paurose": il valore simbolico è l'aspetto fondamentale delle fiabe e questo i bambini lo percepiscono.

### Come riconoscere un disagio

Oltre a essere una forma di terapia naturale, il gioco può essere anche il sintomo di un disagio, di un trauma subito e non superato. Ciò appare evidente soprattutto in alcuni giochi un po' sadici con cui il bambino cerca di esorcizzare ciò che lo ha spaventato o dolorosamente colpito. Come si distinguono questi giochi dagli altri? La ripetizione e l'insistenza sono due indicatori che rivelano una paura, un disagio, una incapacità di uscire da una sorta di circolo vizioso in cui il bambino è rimasto impigliato. Un altro indizio è il disagio che suscitano in coloro che ne sono testimoni.

U.B.