Valentina Penati Arianna Girard Giuseppe Ferrari Fabio Sinibaldi

Il Libiro dei giochi psicologici VOL.1

La più grande raccolta di esercitazioni, simulazioni, role play per insegnanti, formatori, educatori e animatori

> NUOVA EDIZIONE AGGIORNATA CON PIÙ DI 100 GIOCHI



Titolo

Il Libro dei Giochi Psicologici. Volume 1 La più grande raccolta di esercitazioni, simulazioni, role playing per insegnanti, formatori, educatori e animatori

Autori V. Penati, A. Girard, G. Ferrari, F. Sinibaldi

ISBN 9788896826805

Dalla collana: "Giochi Psicologici"

Edizioni Ferrari Sinibaldi è il marchio editoriale di SIPISS - Società Italiana di Psicoterapia Integrata per lo Sviluppo Sociale -Direttore Editoriale: Giuseppe Ferrari

© 2012 Sipiss S.n.c.

Tutti i diritti riservati. È vietata qualsiasi riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, anche ad uso interno e didattico, non autorizzata.

2012 - Edizioni Ferrari Sinibaldi Via Ciro Menotti, 9 - 20129 Milano www.edizionifs.com

Prima edizione: Ottobre 2009 Seconda edizione: Febbraio 2012

Terza ristampa: Novembre 2015 da DigitalPrint S.r.l. - Segrate (Milano)

Il libro dei Giochi Psicologici

Vol. 1

La più grande raccolta di esercitazioni, simulazioni, role playing per insegnanti, formatori, educatori e animatori

V. Penati, A. Girard, G. Ferrari, F. Sinibaldi

La collana	7
Gli Autori del Vol.1 ADV-Assessment Lab.	8
	9
Introduzione al Vol.1	11
CAPITOLO 1	15
Il Gioco: storia, origini, evoluzione	
1.1 Il gioco in teoria	17
1.2 Il gioco nella società moderna	20
1.3 Il rischio nel gioco	24
CAPITOLO 2	27
Gioco ludico, gioco di formazione	
2.1 Apprendimento	28
2.2 Giocare all'aperto	31
2.3 Gruppi in gioco	33
CAPITOLO 3	39
Tipi di gioco	
3.1 I Role Play	40
3.2 Tipologie di giochi	42
3.2.1 I giochi Icebreaking	42
3.2.2 Presa di decisione, conflitti, negoziazione	43
3.2.3 Pensiero laterale	43
3.2.4 Problem Solving	46

SCHEDE GIOCHI	
Icebreaking	49
Presa di decisione, conflitti, negoziazione	63
Pensiero Laterale	83
Problem Solving	165
APPENDICE	
Indice analitico dei giochi	
	205
Bibliografia	209
I libri della collana	213

La collana "Giochi Psicologici"

Il Libro dei Giochi Psicologici è un'opera suddivisa in otto volumi. Si propone come una raccolta di esercitazioni, simulazioni, role play, attività ludiche e strumenti di valutazione ideata per insegnanti, formatori educatori e animatori.

L'obiettivo dei volumi è di fornire strumenti concreti per poter facilitare il lavoro dei professionisti che potranno così avvalersi di un valido riferimento per impostare le proprie lezioni e interventi di consulenza in un'ottica altamente pragmatica e professionale. Il punto di partenza che ha ispirato gli autori dei diversi volumi della collana è stato quello di proporre modalità di gioco a elevato coinvolgimento mentale, fisico ed emotivo al fine di permettere ai destinatari dell'intervento di toccare con mano le competenze alle quali la singola attività ludica è finalizzata.

Nei diversi volumi sono raccolte attività e proposte differenti che spaziano da strumenti per la formazione e la valutazione nei contesti aziendali sia indoor che outdoor, a giochi da utilizzare con i bambini nei contesti educativi, alle tecniche teatrali quali strumenti di sviluppo e crescita personale e professionale. A seconda del destinatario ultimo dell'intervento, ciascun professionista potrà dunque trovare nella collana gli strumenti ideali per realizzare concretamente il proprio obiettivo formativo, educativo o di sviluppo.

Autori del VOL.1

Valentina Penati

Progettista dell'ADV-Assessment Lab. Psicologa-psicoterapeuta, esperta di metodologia della valutazione aziendale e dello sviluppo del potenziale, svolge attività di selezione per numerose aziende e multi-nazionali. Si occupa della progettazione di strumenti e di attività applicabili in ambito formativo ed educativo e dell'ideazione di metodologie didattiche innovative e di carattere esperienziale.

Arianna Girard

Psicologa del lavoro, delle organizzazioni e dell'orientamento professionale, nonché psicoterapeuta in formazione a orientamento sistemico relazionale. Si occupa dei contesti lavorativi ed educativi, conduce gruppi di formazione esperienziale, svolge percorsi di supporto alle scelte di studio e lavoro, di coaching, di sviluppo di potenziale. Per il Laboratorio ADV-Assessment Lab. si occupa della progettazione ed erogazione di attività formative per grandi aziende italiane ed estere.

Giuseppe Ferrari

Fondatore di ADV-Assessment Lab. Da anni impegnato nella progettazione e nell'ideazione di strumenti efficaci e di interventi innovativi, mette al servizio del Laboratorio la passione per la ricerca e per l'integrazione delle scienze psicologiche con le più recenti scoperte nell'ambito delle scienze cognitive e delle neuroscienze. Psicologo e psicoterapeuta, è esperto in dinamiche relazionali e nella lettura dei processi interpersonali negli ambienti di lavoro.

Fabio Sinibaldi

Psicologo e psicoterapeuta libero professionista, ha collaborato alla realizzazione dei volumi 1-2-3 della collana "Giochi Psicologici".

ADV-Assessment Lab.

ADV-Assessment Lab. è un progetto che nasce dall'interesse dei suoi fondatori per il mondo aziendale nella convinzione che molto si possa fare per ottimizzare i processi valutativi e formativi rendendoli effettivamente efficaci e significativi in termini di risultati sul lungo periodo.

Troppo spesso, infatti, la formazione viene vanificata per la mancanza di strumenti esperienziali attraverso cui consolidare e "fissare" gli apprendimenti derivanti dalle più tradizionali lezioni d'aula. Così come può capitare che coloro che sono impegnati in processi di selezione non dispongano del materiale necessario per valutare proficuamente i candidati.

Il Laboratorio, forte di una solida esperienza sul campo che ha permesso ai professionisti che vi fanno parte di toccare con mano le esigenze reali degli ambienti di lavoro, da anni è impegnato nell'ideazione, progettazione e realizzazione di strumenti che possano supportare coloro che operano nelle risorse umane, nel corso di attività di formazione così come nei processi di selezione del personale.

La strategia da sempre utilizzata dall'ADV-Assessment Lab. è quella di integrare diverse approcci (neuroscienze, psicologia cognitiva, psicologia delle organizzazioni) al fine di proporre strumenti e soluzioni operative all'avanguardia, flessibili ed efficaci.

Il desiderio di condividere e mettere a capitale comune gli studi, le ricerche e gli strumenti ideati, hanno condotto il Laboratorio a impegnarsi in attività di formazione ad hoc per professionisti del settore o per aziende e la pubblicazione di una collana come quella dei "Giochi Psicologici", in grado di raggiungere una sempre crescente fetta di professionisti interessati alla materia.

Introduzione al primo Volume

Fare è meglio che guardare. È questo il presupposto che ci ha spinti a sistematizzare e catalogare un gran numero di giochi che giacevano disordinatamente in armadi, file e cartelle disperse nei meandri del computer.

Le attività in aula, i corsi di formazione e le esperienze in Outdoor ci hanno insegnato come la cosiddetta pratica esperienziale sia decisamente più efficace delle tradizionali lezioni frontali, francamente noiose, e di innumerevoli slide, obiettivamente ripetitive.

Durante una lezione o durante un corso di formazione, mettersi in gioco in prima persona, coinvolgersi e partecipare attivamente è difficile. È difficile poiché richiede di esporsi, di mostrare le proprie insicurezze e, in una certa misura, di rimettersi al giudizio degli altri membri del gruppo. Il timore di poter fare una brutta figura è la principale motivazione che trattiene le persone dal partecipare attivamente alle attività formative. Con il risultato che il formatore di turno possa pensare che l'argomento proposto non sia di interesse e finendo con il rifugiarsi in una lezione frontale che argina i timori di docenti e allievi ma che non porta a un apprendimento reale, efficace e duraturo nel tempo.

Quando, all'interno di un corso, introduciamo il gioco, gli allievi diventano automaticamente protagonisti della lezione, diventano essi stessi il principale strumento di apprendimento, da passivi ricettori di nozioni e preziosi consigli, ad attivi sperimentatori di nuovi comportamenti. Quando il docente chiede chi se la sente di partecipare al gioco proposto, si sperimenta un insieme di tentazione e di ritiro, di "vorrei ma non me la sento". E quando si alza la mano per dire che sì, partecipiamo al gioco, un brivido scorre lungo la schiena e il pensiero "sarò in grado di farlo" si

affaccia alla mente del giocatore. Ma quello stesso giocatore sperimenterà di lì a poco che partecipare attivamente ad un'attività ha tutto un altro sapore. Si prova sulla propria pelle quello che il docente tenta faticosamente di spiegare a parole, ma che se vissuto concretamente è così facilmente sperimentabile, comprensibile e soprattutto memorizzabile. È qualcosa di analogo al vedere le splendide fotografie scattate dal nostro amico nel corso della sua ultima vacanza in Canada, altra cosa è ammirare con i propri occhi i Grandi Laghi e assaporare la cultura locale.

Siamo convinti, e la pratica ce lo ha confermato, che questi meccanismi vadano spiegati in apertura di qualsiasi evento formativo. Esplicitare il perché si è scelta una modalità di conduzione orientata all'esperienzialità, così come dare voce e anticipare la sensazione di disagio che i partecipanti potranno provare nel cimentarsi nelle attività proposte, consente di normalizzare eventuali emozioni negative che potrebbero precludere una serena e spontanea partecipazione ai giochi.

Fare formazione attivamente è faticoso e dispendioso non solo per gli allievi ma anche per il docente. Il formatore non può più affidarsi alla lezione preparata meticolosamente nei giorni precedenti, ma deve imparare ad affrontare e gestire gli imprevisti che una dinamica di gruppo porta necessariamente con sé, deve riuscire a sintonizzarsi su quel gruppo, in quel particolare momento e ad incuriosirsi di tutto ciò che in esso accade. Tuttavia, il docente, deve riuscire ad "agganciare" il gruppo, proponendo situazioni che esaltino le caratteristiche dei singoli e che gli consentano di esprimersi in modo trasparente e naturale.

L'utilizzo del gioco diventa lo strumento di elezione per tale scopo. Il gioco per sua natura ha molteplici vantaggi: ha il pregio di "alleggerire il clima" laddove spesso ci può essere tensione o dove i componenti del gruppo non sono fra loro in confidenza, il gioco "fa gruppo" soprattutto se cè uno scopo in comune da perseguire, ma il gioco crea anche il conflitto generando dinamiche particolarmente interessanti ed educative sul piano dell'interazione e della gestione delle relazioni. Il gioco è quindi metafora della realtà quotidiana, è lo spazio dove sperimentare ruoli, comportamenti, emozioni in un ambiente protetto col fine di estendere quanto appreso alla routine di tutti giorni e, possibilmente, di trasformarla in una quotidianità

più ricca e variegata grazie a quanto appreso attraverso l'esperienza ludica.

Un elemento che non va mai trascurato è che bisogna insegnare a giocare e questo compito spetta al formatore. Si potrebbe pensare che ognuno di noi nasca con il "gene" del gioco. Essendo l'attività prediletta dei cuccioli di animali e dei piccoli d'uomo, è semplice cadere nel tranello che il gioco sia un'attività spontanea, per la quale abbiamo competenze innate. In realtà, il gioco comporta delle regole, implica il concepire che vi siano altre persone che giocano con noi e che per farlo al meglio ci si deve mettere d'accordo sui ruoli e su ciò che è bene fare e non fare. Le regole sono un aspetto fondante del gioco, ne sono un elemento imprescindibile sul quale è basata spesso la stessa struttura e impalcatura di un gioco, senza le quali esso non può funzionare. Sono una convenzione e hanno valore nella realtà costitutiva del gioco stesso, ma non in assoluto. Ma non solo. Le regole determinando le azioni possibili e quelle no, i limiti e i confini da non superare, creano di per sé, semplicemente esistendo, la possibilità di infrazione, di accesso al proibito e al comportamento sleale, al bluff. Tutti aspetti da tenere sempre presente.

In quanto formatori, non bisogna inoltre scordarsi di trasmettere un altro aspetto fondamentale del gioco. Ai nostri allievi dobbiamo trasmettere il gusto del gioco, il piacere che da esso deriva e le possibilità di crescita che offre. Gli adulti spesso lo dimenticano. L'attività ludica dopo una certa età viene intesa come un passatempo, come qualcosa da bambini, poco appropriata per gli adulti. Il rischio è quello di scordarsi quante cose abbiamo imparato da piccoli grazie al gioco e le possibilità che ancora ci offre. Oltre ad essere un momento di evasione, è un'occasione per allenare abilità intellettive e competenze relazionali.

Realizzando questo lavoro e catalogando i giochi abbiamo pensato a entrambi gli attori del processo formativo. Agli allievi, destinatari ultimi di quanto contenuto in queste pagine, cercando di proporre giochi il più possibile divertenti, spensierati e originali. Consapevoli che spesso ai corsi di formazione si viene inviati e non si sceglie di partecipare, il tentativo è quello di far sì che l'esperienza formativa, oltre che arricchente sul piano professionale, sia veramente un'esperienza a cui i partecipanti avranno voglia di continuare a

pensare anche sull'automobile o sulla metropolitana rientrando a casa.

Ai formatori, cercando di proporre un bacino di attività strutturate, originali e agilmente applicabili per trasformare le attività formative in momenti unici e creativi.

Il libro può essere inteso anche come una bussola che orienta il formatore nell'utilizzo dei giochi a seconda della contingenza formativa o del contesto in cui è richiesta l'applicazione del gioco fornendo linee guida applicative e operative.

Chiaramente, tutte quelle riportate nel libro sono indicazioni e non prescrizioni da seguire alla lettera, pertanto da leggersi con occhio flessibile, critico e incuriosito (questa sì, è una prescrizione). Sicuramente è indispensabile che il formatore si metta in gioco lui per primo, sperimenti i giochi prima di proporli e ne tragga divertimento.

Varianti sul tema dei giochi, l'introduzione di nuovi elementi o criticità, contestualizzazioni in funzione dello specifico destinatario dell'attività sono pienamente auspicate.

Per tutto ciò demandiamo alla creatività e alle risorse che ciascuno di noi possiede e di cui sicuramente anche il lettore è ampiamente provvisto.

CAPITOLO 1

Il Gioco: storia, origini, evoluzione

Bambini in cerchio che si passano biglietti, ragazzi in campo che tirano calci a un pallone, adulti al tavolo che maneggiano fishes e carte, anziani pronti a urlare "tombola" dopo aver completato le proprie tessere.

Che cosa li accomuna? Il gioco.

All'interno delle azioni sopra citate possiamo riscontrare differenti componenti: divertimento, allegria, tensione, concentrazione, regole. Il giocare, infatti, include moltissime sfaccettature, comportamenti, emozioni. Esplorando la dimensione del gioco e analizzando le origini etimologiche del termine (dal latino *iocus*, scherzo) identifichiamo subito il suo carattere ludico, leggero e imprevisto. Da *iucus*, più tardi, il termine si è trasformato in gioco, aggiungendo alla dimensione scherzosa un'azione più specifica e con suoi propri caratteri che iniziano a regolamentarne il campo d'azione. A tal proposito è curiosa l'analogia tra i termini *gioco* e *giogo*: il gioco, nella sua accezione moderna ha in sé caratteristiche di regole e limiti che sembrano trovare le proprie origini proprio nell'unione tra il significato dello scherzo con quello della costrizione data da un giogo.

Definire cos'è gioco e cosa non lo è, tuttavia è un compito arduo. Nel corso della storia umana l'attività ludica ha sempre rivestito grande importanza. Giocare è, infatti, una delle attività che accomuna tutto il genere umano. È presente in tutte le culture seppur secondo forme e modalità diverse a seconda del contesto, delle regole e delle tradizioni di uno specifico popolo.

L'elemento comune a tutte le forme di gioco a prescindere dall'area geografica di appartenenza è la gratuità. Il gioco non è strettamente necessario, esula da necessità puramente pratiche ma riveste una

componente fondamentale nel processo di crescita, nell'espressione di uno stato di benessere e si connota come elemento aggregante all'interno di un gruppo.

Ma quando nasce il gioco? Forse anche prima della comparsa dell'uomo stesso. Il gioco, infatti, può essere considerato come un fenomeno naturale e non riservato esclusivamente all'uomo. La funzione primaria, sul piano filogenetico ma anche ontogenetico, è di tipo adattiva: il gioco rappresenta una forma di apprendimento, divertente se vogliamo, ma con funzione specifica di acquisizione di competenze necessarie alla sopravvivenza. Facilmente possiamo immaginare cuccioli di ogni specie intenti a giocare tra loro, non solo i cuccioli di uomo, che fin dai primi mesi di vita, fanno del gioco la loro attività principale. Il gioco, quindi, può essere considerato un fenomeno non prettamente culturale o socialmente determinato, ma come un qualcosa di naturale e, nei suoi aspetti primordiali, squisitamente spontaneo. Un tratto caratterizzante del gioco, infatti, è quello dell'istintività. Il bambino inizialmente non è propriamente consapevole di giocare, le sue modalità di gioco sembrano quasi procedere per tentativi ed errori e assumono la forma dell'esplorazione e dell'auto-intrattenimento. Pensiamo a quando regaliamo un giocattolo a un bimbo di 1/2 anni, ad esempio una macchinina trascinabile che trasporta buffi animaletti. Il piccolo non ha consapevolezza che il dono offra possibilità di gioco molto divertenti, ma istintivamente lo toccherà, farà muovere avanti e indietro l'automobilina, cercherà di staccare dal sedile gli animali. Se pensiamo ad una simile situazione risulta chiaro come l'istinto esplorativo avvicini i bambini ai giocattoli e come l'interazione con essi sia una forma istintiva di gioco con una forte componente di apprendimento.

Attraverso i giochi i bambini imparano a conoscere le forme, i colori, le dimensioni degli oggetti, i suoni e i materiali. Questo si verifica perché il bambino non ha ancora imparato a giocare, non lo concepisce come un'attività che si può intraprendere per trarne piacere e divertimento ma diventa una sorta di primo contatto con l'ambiente e le possibilità che questo ci offre. Imparare a giocare, a definire le regole del gioco e a trovare una finalità in esso è un processo che si costruisce nel tempo e con l'esperienza.

Nello sviluppo dell'attività giocosa dell'uomo è possibile distinguere un primo momento di giochi solitari, in cui il bambino gioca da solo, prima con oggetti esterni, poi anche con la fantasia, e un secondo momento in cui compare l'altro, compagno di gioco. Tra le attività dei bambini, fin dai 5 anni di età, compaiono "giochi sociali", che richiedono l'acquisizione di competenze metacognitive complesse e della capacità di tener conto delle esigenze degli altri. Infatti, i "giochi sociali" prevedono la collaborazione di più bambini (o dell'adulto) con ruoli complementari, e portano all'esplicitazione di quelle regole in grado di determinare limiti di azione di ciascun partecipante. Questo è il primo scalino che permette il salto dal gioco libero di simulazione al gioco fatto di regole, scritte o tramandate, ma comunque da rispettare, pena l'espulsione dal gioco.

Il gioco si connota anche per la sua componente ricreativa. Se pensiamo all'orario di scuola dei bambini è sempre prevista tra una lezione e l'altra un momento di ricreazione. Ossia un momento di svago, di stacco e rigenerazione dalle fatiche dello studio. Ma la componente ricreativa del gioco oltre che in termini di pausa può essere letta nel senso di ri-creazione ovvero come momento in cui è possibile stimolare pensieri e azioni nuove. Come detto in precedenza il gioco è terreno di apprendimento e di sperimentazione e pertanto luogo in cui vengono create nuove competenze. Il gioco è per sua natura e per suo statuto educante; è infatti attraverso di esso che il soggetto impara a conoscere il mondo, a sperimentare il valore delle regole, a stare con gli altri, a gestire le proprie emozioni, a scoprire nuovi percorsi di autonomia e a sperimentare per tentativi ed errori le convinzioni sulle cose e sugli altri.

1.1 Il gioco in teoria

Studiosi di diverse discipline si sono interessati al gioco, conferendogli proprietà e connotazioni diverse a seconda dell'approccio di appartenenza.

Già Aristotele si interessò al gioco, accostandolo alla gioia e alla virtù, distinguendolo dalle attività praticate per necessità,

rimandando al concetto di gratuità a cui si accennava in precedenza.

Friedrich Schiller rinviene nel gioco la sua componente estetica, affidandogli la funzione di tramite per raggiungere la libertà e l'espressione della fantasia.

Gregory Bateson, invece, si concentra sulle proprietà metalinguistiche del gioco. Il gioco infatti si caratterizza per il "non essere quel che sembra". Perché un gioco sia tale, è necessario che i giocatori abbiano la consapevolezza che l'atto ludico è fittizio e che meta-comunica questa sua finzione. Il gioco, quindi, per Bateson permette di attuare la dimensione del "come se", in cui un mondo irreale permette l'espressione di azioni fittizie che simulano azioni reali.

Roger Caillois fornisce una lettura dell'attività del gioco in chiave sociologica, sforzandosi di definirne le caratteristiche distintive che, secondo il suo approccio, sarebbero identificabili in:

- Libera: il giocatore non può essere obbligato a partecipare. Il gioco è in qualche modo una scelta. Si sceglie deliberatamente e spontaneamente di prendere parte a una attività ludica, prescindendo vincoli e costrizioni.
- Separata: si svolge entro limiti di spazio e di tempo. Ha pertanto un inizio e una fine che ne segnano i confini. Questo è un elemento fondamentale per il giocatore in quanto consente di comprendere se ci si trova "dentro" o "fuori" la dimensione di gioco, evitando così atteggiamenti e comportamenti che se non letti all'interno della cornice ludica potrebbero apparire inappropriati.
- Incerta: l'esito dell'attività di gioco, il risultato e lo svolgimento non possono essere conosciuti né decisi a priori. Il gioco pertanto richiede al giocatore di proporsi in modo aperto, tollerando l'incertezza che l'attività di gioco per sua natura porta con sé.
- ▶ Improduttiva: non crea beni, ricchezze o altri elementi di novità. Il fine ultimo del gioco è il piacere che in sé si prova giocando, pertanto non vi è la produzione materiale di qualcosa. Si potrebbe pensare che si debba fare un'eccezione per i giochi d'azzardo o per le scommesse in cui, in caso di vittoria,

vi è una vincita in denaro. In tal caso però non si parla esattamente di produzione volontaria, attiva e consapevole di ricchezza, in quanto l'esito dipende da fattori quali il caso e la fortuna.

- Regolata: con regole che sospendono le leggi ordinarie. Il gioco ha regole proprie, diverse da quelle della dimensione "reale" o quotidiana. In tal senso il gioco permette di sperimentare in una dimensione protetta modalità comportamentali, modi di essere e di agire alternativi a quelli abituali.
- Fittizia: consapevole della propria irrealtà. Il gioco è la dimensione del "come se" ed è di fondamentale importanza che da parte dei giocatori vi sia consapevolezza di ciò. Questa caratteristica è strettamente connessa con quella della "separatezza": entrambe infatti delimitano lo spazio dedicato all'attività ludica, isolandola dalla dimensione reale.

In ambito psicologico il gioco è stato studiato nell'ambito della psicologia dello sviluppo, della psicologia dei gruppi e negli ambienti formativi.

Il gioco è stato oggetto di interesse già per Sigmund Freud che lo ha inteso come un elemento fondamentale per lo sviluppo emotivo del bambino e per il raggiungimento di un equilibrio emotivo.

Freud dà del gioco una interpretazione sul piano simbolico. Il timore o l'ansia che un bambino prova nei confronti di determinati oggetti, situazioni o eventi possono venire ridotti, e quindi gradualmente dominati, attraverso la ripetuta rappresentazione ludica della situazione che è alla loro origine. In aggiunta a ciò, Freud sottolinea che impulsi o desideri che non potrebbero trovare soddisfacimento sul piano concreto, perché l'ambiente fisico e sociale non lo consentirebbero, possono esprimersi su oggetti-simbolo (per es. l'aggressività sperimentata dal bambino verso un fratellino può trovare espressione nella modalità di interazione con una bambola).

Altri autori hanno sottolineato l'importanza del gioco.

D.W. Winnicott ha introdotto il concetto di "oggetti transizionali" per indicare quei bambolotti, fazzoletti, coperte ecc. che molti bambini desiderano avere sempre con sé e dai quali ricavano un senso di sicurezza e protezione che più avanti verrà loro dai buoni

rapporti affettivi che saranno in grado di stabilire con le persone. La natura del gioco in quanto attività sostitutiva è stata sottolineata anche da K. Lewin. Il bambino, osserva Lewin, passa più facilmente dell'adulto dal piano della realtà al piano dell'irrealtà, cioè della rappresentazione modificata delle situazioni in cui è immerso nella vita reale e su tale "piano di irrealtà" si muove in modo libero e con ritrovato senso di sicurezza. Il gioco offrirebbe la possibilità di esprimere desideri o tensioni che non avrebbero sfogo altrimenti. L'americano G. Stanley Hall (1844-1924), nell'ambito della teoria dell'evoluzione, ha tentato di spiegare i comportamenti ludici che appaiono nel bambino alle diverse età come un riapparire di attività che hanno caratterizzato lunghi periodi della evoluzione della specie e la cui esecuzione rappresenterebbe la premessa necessaria per il passaggio ad altre forme più evolute. Il tedesco K. Groos (Il gioco dell'uomo, 1899) ha invece avanzato l'ipotesi che il gioco costituisca un pre-esercizio di attività proprie della vita adulta: il bambino giocherebbe con la bambola preparandosi a svolgere funzioni paterne o materne.

Per quanto riguarda lo sviluppo intellettuale, notevole rilevanza hanno le tesi dello psicologo svizzero J. Piaget. Egli sostiene che nel progressivo adattamento del bambino all'ambiente (sia fisico sia culturale) il gioco si verificherebbe tutte le volte che, avendo acquisito un'abilità o compiuto una scoperta, il bambino cerca di far aderire allo schema motorio o cognitivo appena acquisito oggetti nuovi, con il risultato di esercitare l'abilità e la scoperta stesse. Proprio da questo esercitare "schemi" acquisiti da poco deriverebbe quel "piacere funzionale", quel senso di soddisfazione e di potenziamento della personalità che spinge anche molti adulti a ripetere con gioia operazioni che hanno appreso da poco con fatica, per esempio guidare un'auto.

1.2 Il gioco nella società moderna

Nella società moderna il gioco ha subito delle trasformazioni che sono andate di pari passo con il progresso tecnologico, determinandone una mutazione nelle regole, nelle modalità e nella tipologia di interazione.

Negli ultimi anni sembra infatti essersi verificato un salto nelle tipologie di gioco che ha determinato una sorta di "scalino" con i giochi che sono sempre stati giocati.

Nell'immaginario collettivo il gioco è sempre stato associato a situazioni all'aria aperta, i classici giochi con la palla, il nascondino, bandiera, palla prigioniera o, quando non si poteva uscire di casa, i giochi con le macchinine e le bambole. Reperti archeologici e documenti storici ritraggono bambini intenti a giocare a palla o a dondolarsi su di un'altalena, a dimostrazione della storicità di tali giochi e della loro permanenza nel tempo.

Oggi i bambini prediligono giocare con i videogame, con i giochi di ruolo e con second life. Il gioco si è spostato in una dimensione virtuale dove spesso vengono penalizzate le interazioni sociali "in vivo" a favore di una nuova forma di socializzazione, più mediata, forse più protettiva che implica il non doversi esporre pienamente grazie al filtro del computer o della consolle che si sta utilizzando. Basti pensare ai bambini che si ritrovano con gli amici per una partita di calcio alla Playstation. Sono insieme, giocano insieme ma la loro attenzione e i loro occhi sono completamente concentrati sul monitor. Per intenderci, il contatto visivo e l'interazione che una partita a palla prigioniera richiedeva e imponeva è andato perduto. Ecco un esempio delle nuove modalità di interazione imposte dal gioco.

Un altro esempio di come videogame e giochi di ruolo hanno mutato il modo di giocare risiede nel tipo e nel modo di creare storie. Attraverso le bambole e il Lego si inventavano storie, si dava vita ai personaggi generando narrazioni e trame originali e personalizzate. Con i nuovi giochi il processo è diverso. In un certo senso ci si inserisce nella vita di un personaggio e si entra in una storia predefinita. Ad esempio, con un videogame si assume l'identità di un guerriero il cui obiettivo è sconfiggere il nemico in uno scenario dato e secondo step di difficoltà prestabiliti. Non è quindi previsto da parte del giocatore un "atto creativo", ma piuttosto la messa in campo di abilità o strategie all'interno di un contesto già esistente. Se è vero che il gioco è lo spazio per apprendere, per sperimentare nuove competenze e nuovi modi di essere, questo tipo di giochi contribuiranno a sviluppare nei loro

giocatori ottime doti di performer ma probabilmente non li aiuteranno a maturare capacità ideative o creative.

In tale scenario si sta aprendo un nuovo filone ludico che sembra voler riportare i giocatori a un coinvolgimento più fisico di quanto non fosse permesso dagli statici videogame. Le nuove generazioni di videogiochi, infatti, permettono di agire realmente il gesto motorio che il protagonista del game deve attuare: ad esempio colpire la pallina da tennis, guidare un'automobile, tirare di scherma, fare esercizi ginnici, ballare è reso possibile da prolungamenti delle console di gioco. Queste, che potremmo definire evoluzioni, fanno pensare piuttosto a un ritorno a una modalità di gioco "antica", più attiva e coinvolgente sul piano fisico che si stava perdendo.

Va inoltre sottolineato che l'utilizzo di mezzi tecnologici ha innalzato l'età di gioco, coinvolgendo in modo massiccio anche un pubblico adulto che probabilmente vede legittimato il proprio bisogno di giocare dal fatto che si usano strumenti tecnologici e quindi "da grandi". Spesso infatti l'adulto può interpretare il gioco come qualcosa di infantile e avere il timore che giocando possa mal apparire all'occhio altrui. Con questa tipologia di giochi viene a essere sanato il bisogno di giocare, supportato dall'impiego di strumenti "adulti" che valorizzano e in qualche modo conferiscono uno status alla persona che li possiede, azzerando il timore di poter essere considerati infantili.

Inoltre, spesso gli adulti sono costretti ad abbandonare l'attività del gioco e il piacere da esso derivante, per mancanza di tempo. Il lavoro, la casa, la famiglia conducono a sacrificare o a ridurre drasticamente lo spazio del gioco. Spesso, anche andare in palestra o fare una partita a tennis con gli amici non è più letto in chiave di svago ma può diventare un modo per dimagrire o per mantenersi in forma. Diventa così un ulteriore dovere, che ha ben poco a che fare con la natura edonistica del gioco.

Una alternativa "adulta" al gioco che peraltro non richiede un grande impegno in termini di tempo e di energie, è rappresentata da surrogati quali ad esempio i social network. In questi luoghi virtuali le relazioni sono giocate in modo diverso, attraverso la condivisione telematica di fotografie, di musica, di filmati. Certamente, questi mezzi non consentono un vero contatto e una

condivisione viva dell'esperienza e della relazione, ma consentono lo stabilirsi di scambi, se pur virtuali, potenzialmente creativi e stimolanti.

La società contemporanea non assiste soltanto a un cambiamento nella tipologia e nella modalità del gioco. A ciò si accompagna anche un nuovo utilizzo della parola gioco che viene utilizzata anche in contesti che con il gioco hanno poco a che fare. Ne è un esempio l'espressione "giocare in borsa". Come è possibile che il gioco rientri in un ambito così serio come quello dell'economia?

Più che sull'elemento ludico per comprendere come il gioco sia entrato in borsa bisogna concentrarsi su altri aspetti che caratterizzano il gioco. Tutti i giochi infatti sono normati da regole precise. Banalmente, quando si inizia una semplice partita a nascondino si sottolinea che il giocatore che conta deve tassativamente tenere gli occhi chiusi per non vedere dove gli altri giocatori si nascondono. Così in borsa esistono regole molto precise, come ad esempio che il valore di un'azione non deve essere mai fatto scendere sotto i 3/4 di punto.

Altro aspetto in comune riguarda l'incertezza del risultato. A qualsiasi gioco si partecipa accettando l'incertezza dell'esito finale. Così come in borsa si guadagna ma si perde anche e non esiste un metodo sicuro e certo al 100% per vincere.

Analogamente al gioco anche nelle attività di borsa gli spazi e i tempi sono determinati e all'infuori di essi le dinamiche di gioco non hanno ragion d'essere.

Altra espressione di uso comune è "giocarsi la reputazione". In questo caso il termine giocarsi è affiancato a una parola come reputazione con l'accezione di "perdere la reputazione". Ma esistono altri comuni modi di dire che fanno capo al gioco: il gioco non vale la candela, prendersi gioco di qualcuno, gioco di sguardi, è un gioco da ragazzi!, giocarsi le proprie carte. Vediamo come l'accezione del termine cambi a seconda della parola a cui viene accompagnato, sottolineando la natura versatile e in continuo divenire del sostantivo "gioco" che, c'è da aspettarselo, entrerà col tempo a far parte di nuovi neologismi.

1.3 Il rischio nel gioco

Parlando di gioco non si può non citare la componente del rischio che in qualche misura accompagna tutte le attività ludiche. Il gioco, in qualsiasi sua forma, implica un quota di rischio. Con la parola rischio si intendono diverse accezioni che è bene spiegare. Il rischio può essere di tipo fisico. Ossia esistono giochi che possono mettere a rischio l'incolumità della persona. Tuttavia, non intendiamo parlare solo di quel rischio estremo che corrono le persone che si buttano da uno strapiombo di 500 metri col bunjee jumping, ma anche di qui giochi, in particolare quelli di contatto, in cui c'è il rischio di urtare gli "avversari" e che possono causare qualche botta e qualche livido sul corpo dei giocatori. I bambini sono da esempio in questo. Graffi e ginocchia sbucciate sono all'ordine del giorno durante partite a nascondino, a palla prigioniera o a bandiera. Non per questo comunque i bambini hanno smesso di giocare o gli adulti gli impediscono di farlo. È un elemento che fa parte del gioco e deve essere messo in conto come sua componente e non come suo limite.

Oltre che fisico il rischio va inteso in termini di rischio di perdere qualcosa giocando. È il caso dei giochi d'azzardo o di quelle attività in cui si gioca "a soldi". Il rischio in questi casi è di andare incontro ad una condizione svantaggiosa rispetto alla precedente, di perdere qualcosa e di non avere gli strumenti per riparare. L'azzardo, la scommessa è uno dei rischi che rende attrattivo un gioco.

Il rischio va poi inteso come incertezza per l'esito del gioco. Abbiamo già sottolineato come una caratteristica del gioco sia proprio quella di non conoscere a priori il risultato e come andrà a finire l'attività.

Tutti coloro che accettano di prendere parte ad un gioco sono consapevoli di tale incertezza e la devono accettare come condizione imprescindibile del gioco stesso. L'incertezza ha comunque un peso diverso a seconda della tipologia di gioco che si sta giocando. Un conto è l'incertezza del risultato di una partita a nascondino, altra cosa è l'incertezza sull'esito di una corsa di cavalli su cui sono stati puntati parecchi soldi. Le implicazioni così come le conseguenze sono necessariamente diverse.

Il gioco, il più delle volte, ci consente di esporci a dei rischi "calcolati". Questa è l'essenza dei giochi dei bambini che giocando esplorano il mondo ed anche, in maniera più strutturata, dei giochi di formazione per gli adulti.