

# Il piacere di giocare

## L'esperienza di un servizio educativo innovativo dedicato al gioco e alla disabilità

Elisa Rossoni  
Pedagogista e coordinatrice del servizio educativo «Lo spazio gioco» di «l'abilità»  
Onlus, Milano

monografia

### Sommario

L'articolo intende proporre una riflessione intorno al tema del gioco nella disabilità, esperienza vitale e fondamentale in vista del benessere e dell'inclusione sociale ma che spesso risulta essere marginale, se non addirittura assente. A partire dal riconoscimento internazionale del diritto al gioco, da un lato, e dal riconoscimento della diversità e della fragilità di ogni bambino, dall'altro, vengono proposte alcune riflessioni teoriche e indicazioni metodologiche per strutturare un *setting* di gioco adeguato ai bisogni speciali dei bambini con disabilità. L'esperienza dello «Spazio gioco» di «l'abilità» onlus è presentata come esempio paradigmatico e innovativo della realizzazione di questi presupposti, che hanno permesso di istituire uno spazio e un tempo di gioco preziosi per i bambini con disabilità.

### Parole chiave

Bambini con disabilità, pedagogia speciale, gioco, inclusione.

### Educazione, gioco, disabilità

Il gioco è un'esperienza vitale e fondamentale nel percorso di crescita e sviluppo di ogni bambino. Il gioco è una possibilità di esistenza (Fink, 2008) che coinvolge integralmente il bambino, comprende corpo, mente, affetti, cognizione e memoria. Il bambino si abbandona liberamente al gioco e lo fa perché ne ha diletto (Huizinga, 2002), per il gusto di dedicarsi a un atto disinteressato, autotelico, che non rimanda a scopi esterni a sé. Il bambino gioca per il piacere di farlo.

Nel gioco il bambino esercita il suo sguardo incantato e stupito che si diverte a osservare minuziosamente il mondo, a trasformare le

cose e a modificare le relazioni tra esse. Nel *cerchio magico* del gioco il bambino può sfidare volontariamente ostacoli non necessari, può vivere il panico voluttuoso della vertigine (Caillois, 2000), può sperimentare abilità e limiti in un contesto protetto. Il gioco allena alla vita, avviene in una zona *potenziale, transizionale, liminale*, una zona intermedia che oscilla costantemente tra poli antinomici: regole/libertà, vittoria/sconfitta, cooperazione/competizione, competenza/casualità.

Il gioco presentifica e amplifica la vita, è un'esperienza trasformativa e generativa, consente di ritrovare il piacere di abitare il presente e una disposizione d'anima ludica (Antonacci, 2012).

In questo senso il gioco è un fenomeno che riguarda non solo l'infanzia ma tutte le età della vita e dovrebbe essere maggiormente valorizzato nei contesti educativi. Il gioco viene accettato quasi esclusivamente nei servizi dedicati alla prima infanzia come strumento di crescita e sviluppo, come «metiere dei bambini» a cui essi si dedicano incessantemente e con grande serietà. Ma a partire dalla scuola primaria il gioco viene concesso solo durante la ricreazione, come pausa dalle attività più importanti della programmazione didattica. Il gioco diventa un'attività inutile, una perdita di tempo da evitare per sottostare ai ritmi pressanti della produttività e della performatività.

Si rende quindi necessario inserire nella progettazione di ogni contesto educativo il tempo e lo spazio del gioco, proprio per il suo portato educativo e trasformativo. Tale cambiamento di prospettiva crediamo sia indispensabile anche nei contesti educativi dedicati alla disabilità dove il gioco risulta essere un'esperienza marginale, se non addirittura assente.

Perché è difficile incontrare il gioco nella disabilità? Perché dal confronto e dal dialogo con le famiglie, avviato dall'associazione onlus «l'abilità» nel 1998,<sup>1</sup> emergeva — ed emerge

tutt'oggi — l'esclusione del gioco dalla vita di un bambino con disabilità?

Dal momento della prima comunicazione della disabilità, il gioco viene messo da parte perché vengono favoriti, da parte sia delle famiglie che degli operatori, interventi terapeutici e didattici. Non c'è tempo per giocare, o forse il dolore della disabilità inchioda e schiaccia i genitori nel qui e ora della gravità della patologia, di una cura incessante e indefinitamente protratta. Il dolore si acuisce ancora di più di fronte alle difficoltà nel giocare del e con il proprio figlio, alla ripetitività di un gioco che avviene sempre nella stessa modalità o con lo stesso oggetto o non prende avvio per la mancanza di interesse o possibilità di movimento. Davanti al deficit cognitivo, motorio, comunicativo e relazionale, davanti a un corpo che risponde in modo inatteso e imprevedibile, i genitori sono spettatori inermi, non sanno cosa fare, quali giocattoli comprare e come utilizzarli.

Per provare a rispondere al bisogno di gioco del bambino con disabilità e al bisogno dei suoi genitori di ritrovare una relazione di piacere e benessere con il proprio bambino è stato pensato e istituito lo «Spazio gioco».

<sup>1</sup> «l'abilità. Strategie familiari nelle disabilità della prima infanzia», è un'associazione onlus nata nel 1998 ([www.labilita.org](http://www.labilita.org)). L'associazione si propone di costruire opportunità di benessere per il bambino con disabilità volte a garantirgli una vita piena, in condizioni che garantiscano la sua dignità, favoriscano la sua autonomia e una sua attiva partecipazione alla vita della comunità; offrire un sostegno ai genitori per accogliere il proprio figlio, partecipando in modo attivo alla sua crescita e alla sua educazione; promuovere una cultura più attenta ai diritti del bambino con disabilità.

Nelle quattro sedi situate nella città Milano, «l'abilità» si prende cura, ogni giorno, di 150 bambini con disabilità e delle loro famiglie attraverso un'équipe di 47 operatori specializzati, il supporto di volontari e di tirocinanti provenienti dalle Università Catto-

lica e Bicocca. Il lavoro dell'associazione si estende anche sul territorio nazionale e internazionale, dove svolge corsi di formazione per educatori, operatori museali, insegnanti e genitori e ha costruito, nel corso degli anni, partnership con università italiane (Istituto superiore Sant'Anna di Pisa, Politecnico di Milano, Università di Aosta, Università di Milano-Bicocca, NABA), enti pubblici, aziende ospedaliere e istituti scientifici. L'associazione si mostra sensibile a un'idea di educazione che trova nella pedagogia speciale un campo privilegiato di ricerca e formazione permanente, per amplificare la sinergia tra l'ambito epistemologico e scientifico e la sua declinazione in saperi e competenze spendibili dagli educatori nei diversi contesti di cura e di educazione (d'Alonzo e Caldin, 2012; Pavone, 2014; Canevaro e Ianes, 2018).

## Lo «Spazio gioco» di «l'abilità» onlus

Lo Spazio gioco è un servizio educativo innovativo sul territorio milanese e italiano promosso dall'associazione «l'abilità» onlus e nato nel 2000 da un'idea del direttore Carlo Riva.<sup>2</sup> A partire dal momento della sua costituzione l'associazione si è da sempre connotata per la sua attenzione al gioco come diritto sancito prima dalla *Convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza* (1989) e successivamente dalla *Convenzione Onu sui diritti delle persone con disabilità* (2006). Questi due importanti documenti, insieme all'ICF-CY (*Classificazione internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute*) nella versione per bambini e adolescenti (OMS, 2007), riconoscono il gioco come dimensione essenziale della vita di ogni individuo, che, come suggerisce Besio (2017), può e deve essere praticata per se stessa, semplicemente per il piacere.

Per garantire tale diritto, lo «Spazio gioco» opera quotidianamente a partire dal riconoscimento e dal rispetto della diversità e della fragilità di ogni bambino come valore e come modalità di essere nel mondo e di espressione della realtà (Canevaro, 2015). Solo a partire da questo sguardo rinnovato la disabilità non rischia più di negare il diritto al gioco perché ogni bambino, prima e oltre

la sua disabilità, è una persona desiderosa di giocare e stare bene. E lo può fare in una molteplicità di modi differenti.

È compito di noi adulti non rimanere bloccati dalla paura o imprigionati nello stereotipo per «cogliere la ricchezza infinita che alberga nelle innumerevoli specificazioni del «diverso da sé» e nella relazione con esso» (Gallelli, 2012, p. 29). È nostra responsabilità istituire le condizioni adeguate per incoraggiare e favorire il gioco a partire dagli interessi e dai desideri del bambino, dalle sue potenzialità e mancanze attenuando la pretesa di normalizzare, riparare e raddrizzare.

Lo Spazio gioco si connota quindi come momento ludico di piacere e di recupero del proprio benessere; come percorso di conoscenza di sé e del mondo che consente al bambino di aprirsi ad abilità sconosciute e di sperimentarsi oltre i suoi limiti; come luogo adeguato ai bisogni dei bambini per favorire l'apprendimento e l'ampliamento delle capacità ludiche in vista dell'inclusione sociale.

Il servizio è dedicato ai bambini, dai 3 agli 11 anni, con diverse tipologie di disabilità: disturbo dello spettro autistico, disabilità intellettive, sindromi genetiche, paralisi cerebrale e ritardo psicomotorio. Il servizio è aperto dal lunedì al venerdì, dalle 14.00 alle 18.30, e accoglie attualmente 51 bambini, che lo frequentano una volta alla settimana in un contesto di piccolo gruppo o in un rapporto individuale con l'educatore. Le attività sono coordinate da una pedagoga e vengono svolte da 3 educatrici. Parte fondamentale del servizio è il lavoro di rete e di costante confronto con le figure sanitarie delle unità di neuropsichiatria infantile che hanno in carico il bambino per una co-progettazione integrata di qualità. Particolare attenzione viene data al coinvolgimento di tutta la famiglia: sono previsti momenti formativi per sostenere i genitori nella relazione di gioco con il loro bambino; ai fratelli vengono proposti gruppi

<sup>2</sup> Segnaliamo qui i principali testi, saggi e articoli pubblicati in riferimento allo Spazio gioco; Riva C. (2005), *Amorgioco. Il bambino, la disabilità, il gioco*, Fatatrac, Firenze; Rossoni E. (2012), *Tra luce e ombra. Giocando con il corpo delle disabilità*. In F. Antonacci (a cura di) (2012), *Corpi radiosi, segnati, sottili. Ultimum a una pedagogia dal «culo di pietra»*, Milano, FrancoAngeli, pp. 151-162; Antonacci F., Riva C. e Rossoni E. (2017), *Gioco e disabilità, un'oscillazione tra limite e piacere*, «Italian Journal of Special Education for Inclusion», vol. 5, n. 1., pp. 147-159, <http://sipesjournal.pensamultimedia.it/it/home/item/335-indice-del-n-1-2017> 8consultato il 10/08/2018).

ludici per riscoprire la loro identità prima e oltre l'essere fratelli della disabilità.

## **Il piacere del gioco. Strutturare un setting di gioco adeguato**

Affinché il bambino con disabilità possa partecipare da protagonista attivo al gioco, è necessario pensare e predisporre accuratamente un setting atto ad accogliere le peculiarità di ciascuno, un luogo accogliente e abitato dalla bellezza, dove circola il piacere di giocare. Il piacere è la cornice entro cui si svolge il gioco e ne rende possibile il suo stesso accadere. Quando un bambino sta bene e si diverte può aprirsi alla relazione, alla scoperta, alla conoscenza. L'attività ludica, suggerisce Carlo Riva (2005), «sollecita emozioni e desideri, affetti e saperi, relazioni e cognizioni rompendo l'apatia della disabilità che blocca il bambino nello sviluppo di nuove competenze. [Nel gioco] il bambino scopre il proprio corpo, non nell'immobilità della patologia ma nella diversa abilità di scegliere, di manifestare una preferenza, di muoversi (se possibile), di liberare desideri senza l'obbligo e l'imposizione di un obiettivo da raggiungere se non quello del piacere» (p. 34).

Affinché il gioco risulti un'esperienza significativa e trasformativa, anche l'adulto dovrebbe ritrovare il piacere di giocare per accompagnare il bambino nell'attività proposta e innescare un processo emotivo condiviso. Giocare con un bambino con disabilità significa rispettare i tempi diversi del bambino, assumere una posizione di ascolto, attesa e creatività per modificare le modalità relazionali e educative che agiamo abitualmente e che potrebbero non funzionare.

È necessario, come indicano Micheli e Xaiz (2001), «osservare il bambino per cogliere, al di là del proprio desiderio, quello che egli mostra di saper fare, di essere motivato a fare

e di poter imparare a fare con poco sforzo» (2001, p. 29). Occorre procedere a piccolissimi passi scomponendo la meta in obiettivi facilmente raggiungibili.

Le proposte educative e le attività svolte allo Spazio sono sostenute da teorie e modelli di intervento scientificamente fondati; come l'approccio psicoeducativo proposto da Micheli e Xaiz (2001), la metodologia TEACCH (*Treatment and Education of Autistic and Related Communication-Handicapped Children*) riproposta in Italia da Micheli e Zacchini (2001), il gioco sensoriale secondo la stimolazione Snoezelen e la stimolazione basale di Andreas Fröhlich (2007), l'educazione psicomotoria, il gioco euristico e il sistema multimodale della comunicazione aumentativa alternativa.

Per quanto riguarda la strutturazione del setting, punti cardine del lavoro quotidiano sono l'organizzazione dello spazio, la strutturazione del tempo e delle attività e la cura per la motivazione. Ogni enunciato richiederebbe una trattazione a sé, ci limiteremo qui a fornire alcune indicazioni precipue.

Lo spazio è organizzato in modo che risulti identificabile visivamente: in ognuna delle otto stanze, che compongono lo Spazio gioco, si svolge un'attività specifica per rendere comprensibile e prevedibile al bambino ciò che accadrà in quel luogo. Lo spazio è inoltre privo di stimoli distraenti e viene posta particolare attenzione alla regolazione delle luci, dei rumori, della temperatura, dei sistemi posturali per favorire l'attenzione e la concentrazione.

Strutturare il tempo significa proporre le attività seguendo una routine giornaliera che fornisca prevedibilità e sicurezza grazie al supporto di un'agenda visiva con simbolizzazione differenziata a seconda delle capacità cognitive del bambino (oggetti concreti, fotografie, simboli PCS o WLS). Il tempo è inoltre scandito da rituali che segnano l'ingresso e

l'uscita dal servizio, e al contempo da una progettazione che interviene laddove c'è una sottomissione rigida a rituali o abitudini.

La cura della motivazione prevede la proposta di giochi nell'alternanza di momenti di riposo e di attività e, sempre, a partire dagli interessi del bambino per stimolare la sua curiosità e attenzione, non facendo richieste eccedenti le sue possibilità, che potrebbero produrre comportamenti di evitamento, rifiuto e chiusura.

I giochi sono strutturati in modo che risultino comprensibili visivamente (anche senza spiegazione verbale) e che permettano al bambino di partecipare in autonomia all'attività. Giochi e giocattoli devono essere scelti accuratamente a partire dalla conoscenza specifica delle potenzialità, difficoltà e interessi dei bambini. Spesso i giocattoli che si trovano in commercio non sono adeguati ai bisogni di un bambino con disabilità.

Per tale motivo, parlare di gioco e disabilità vuol dire anche parlare di cultura, di

innovazione, di nuove visioni pedagogiche. La ricerca ci indica, ad esempio, come ausili e tecnologia migliorino la qualità di vita del bambino con disabilità (Besio 2010; Gelsomini, 2016). In che modo la robotica potrà innescare il piacere del gioco per un bambino con bisogni speciali? In che modo una piattaforma di gioco virtuale aprirà al bambino con disabilità la possibilità di giocare in territori al di là del suo limite?<sup>3</sup>

Queste domande, poste in chiusura dell'articolo, non esaustivo e che nasce da molti anni di esperienza e di gioco con i bambini, aprono ulteriori interrogativi e percorsi possibili per ripensare una nuova relazione ludica.

<sup>3</sup> A questo proposito sono in corso di svolgimento allo Spazio gioco alcuni progetti sperimentali, in collaborazione con il Politecnico di Milano e l'Università di Milano-Bicocca, per studiare l'apporto e l'adattabilità della tecnologia ai bisogni speciali dei bambini con disabilità.

# The pleasure of playing. The experience of an innovative educational service devoted to play and disability

## Abstract

*The article intends to prompt reflection on the topic of play as a vital and fundamental experience for children with disabilities. Such experiences, basically aimed at their well-being and social inclusion, often end up being secondary, sometimes even absent.*

*This paper is based on the internationally acknowledged right to play and on the awareness of diversity and vulnerability embodied in every child with a disability. Starting from these basic issues, theoretical considerations and methodological recommendations are proposed which create a play setting that matches the special needs of children with disabilities.*

*The experience of the Play Area of the non-profit association L'abilità is presented as a paradigmatic and innovative example of the implementation and realization of these prerequisites, which have established and returned to children with disabilities a precious space and time for play.*

## Keywords

*Special needs education, children with disabilities, inclusive education, play.*

## Autore per corrispondenza

Elisa Rossoni

«l'abilità» associazione onlus

Via Pastrengo, 16/18

20159 Milano

E-mail: elisarossoni@labilita.org

## Bibliografia

- Antonacci F. (2012), *Puer Ludens. Antimanuale per poeti, funamboli e guerrieri*, Milano, FrancoAngeli.
- Antonacci F., Riva C. e Rossoni E. (2017), *Gioco e disabilità, un'oscillazione tra limite e piacere*, «Italian Journal of Special Education for Inclusion», vol. 5, n. 1, pp. 147-159.
- Besio S. (2010), *Gioco e giocattoli per il bambino con disabilità motoria*, Milano, Unicopli.
- Besio S. (2017), *The need for play for the sake of play*. In S. Besio, D. Bulgarelli e V. Stancheva-Popkostadinova (a cura di), *Play development in children with disabilities*, Berlino, De Gruyter Open, pp.9-52.
- Bulgarelli D. (2018), *Nido inclusivo e bambini con disabilità. Favorire e supportare il gioco e la comunicazione*, Trento, Erickson.
- Caillois R. (2000), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani.
- Canevaro A. (2015), *Nascere fragili. Processi educativi e pratiche di cura*, Milano, EDB.
- Canevaro A. e Ianes D. (2018), *Lontani da dove? Passato e futuro dell'inclusione scolastica in Italia*, Trento, Erickson.
- d'Alonzo L. e Caldin R. (a cura di) (2012), *Questioni, sfide e prospettive della Pedagogia Speciale*, Napoli, Liguori.
- Fink E. (2008), *Oasi del gioco*, Milano, Raffaello Cortina.

- Fröhlich A. (2007), *La Stimolazione Basale per bambini, adolescenti e adulti con pluridisabilità*, Tirrenia, PI, Del Cerro.
- Gallelli R. (2012), *Educare alle differenze. Il gioco e il giocare in una didattica inclusiva*, Milano, FrancoAngeli.
- Gelsomini M. (2016), *An affordable virtual reality learning framework for children with neuro-developmental disorder*, Proceedings of the 18th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility, ACM, pp. 343-344.
- Huizinga J. (2002), *Homo ludens*, Torino, Einaudi.
- Micheli E. e Xaiz C. (2001), *Gioco e interazione sociale nell'autismo. Cento idee per favorire lo sviluppo dell'intersoggettività*, Trento, Erickson.
- Micheli E. e Zacchini M. (2001), *Verso l'autonomia. La metodologia TEACCH del lavoro indipendente al servizio degli operatori dell'handicap*, Gussago, BS, Vannini.
- Pavone M. (2014), *L'inclusione educativa. Indicazioni pedagogiche per la disabilità*, Milano, Mondadori Università.
- Riva C. (2005), *Amorgioco. Il bambino, la disabilità, il gioco*, Firenze, Fatatrac.
- Rossoni E. (2012), *Tra luce e ombra. Giocando con il corpo delle disabilità*, In F. Antonacci (a cura di), *Corpi radiosì. segnati. sottili. Ultimatum a una pedagogia dal «culo di pietra»*, Milano, FrancoAngeli, pp.151-162.