

## GIOCO, GIOCATTOLI, GIOCARE

Il gioco è un'attività umana universale e come tale ha sempre costituito un'area ampia e stimolante di riflessione da parte di studiosi di differenti discipline.

Il gioco può essere definito come *un'abitudine sociale presente in ogni gruppo umano e che come tutte le abitudini sociali varia con il variare delle società e all'interno di ogni società varia con il variare dei sistemi educativi, del mondo dei valori, delle mode.*

Diventano necessarie alcune considerazioni preliminari sia sul rapporto che attraverso di esso si instaura tra adulto e bambino e sul significato nell'area della formazione della personalità:

- Il gioco è orientato alla *creatività*, intesa come capacità di combinare diversamente i dati e le informazioni che si posseggono o di ricavarne di nuovi attraverso azioni di accostamento, analogia, analisi etc.;
- Il gioco è orientato al *cambiamento*, in quanto è proprio attraverso le nuove scoperte che si possono modificare le situazioni vissute, queste modificazioni possono creare le condizioni necessarie per rivedere i propri punti di vista precedenti;
- Il gioco è orientato *verso il possibile* inteso come categoria interpretativa *qualificante dell'essere umano che in quanto aperto al possibile è autore di una storia cumulativa ed evolutiva, sia in senso individuale, sia in senso comunitario.*

Anche il bambino molto piccolo nel giocare sperimenta la possibilità di agire e intervenire in maniera attiva sugli elementi che lo circondano; mano a mano che cresce collauda la possibilità di costruire nuove situazioni che lo conducono a nuove scoperte, a cambiamenti che offrono piacere e soddisfazione.

L'ambiente in cui l'infanzia si sviluppa è permeato e determinato da valori e codici culturali, appresi fin dalla nascita penetrano nell'individuo modellandolo nelle preferenze morali, nelle tradizioni, nelle credenze: anche Winnicot concorda sul fatto che a partire dal primo giocattolo dato al bambino si inizia a trasferire in lui i codici della cultura a cui appartiene, ad aiutarlo a divenire soggetto culturale.

Diventano così interessanti e illuminanti, all'interno della nostra società, le riflessioni che si possono trarre da una prima analisi dei giocattoli pensati e costruiti per i nostri bambini negli ultimi decenni: le bambole per le bambine e le automobiline per i maschietti, che nella seconda metà del Novecento rappresentavano la parte preponderante del corredo dell'infanzia e che oggi sono affiancati da una molteplicità di altri oggetti.