

Il gioco e l'imitazione

Pedagogista Graziella Naldi

Istituto "Leonarda Vaccari"

Il mondo di un bambino, soprattutto oggi, cambia molto velocemente, anche grazie al progresso tecnologico e allo sviluppo di giochi "non preconfezionati", e l'adulto educatore è chiamato a sostenere lo sviluppo cognitivo e affettivo del bambino condiviso dall'*équipe* riabilitativa che lo segue (medico, psicologo e neuroterapisti e assistenti sociali)¹.

Il gioco ha un suo indispensabile ruolo educativo e riabilitativo. Non si dimenticano le pagine di Winnicott del suo *Sviluppo Affettivo e Ambiente*², nelle quali tratta della forza creativa del gioco e del suo potenziale simbolico-comunicativo. Pagine importanti che hanno orientato ed aiutato pedagogisti e operatori del settore riabilitativo.

Ciò che qui vengo a presentare è un "atteggiamento ludico". Lo presento perché nel corso del mio lavoro e del servizio effettuato sul campo, si è dimostrato efficace, anche nei casi più impegnativi.

Il primo passo è quello di stabilire con il bambino una buona relazione, inserita all'interno di un *setting* pensato per lui. Una buona relazione si costruisce sulla reciproca empatia che deve tenere in considerazione la

¹ La prima conoscenza del bambino è una conoscenza integrata, grazie al lavoro di *équipe*.

² Armando Editore, Roma 2015.

conoscenza di tutti gli aspetti che riguardano il bambino: famiglia, scuola e ambiente.

Il suo contesto di vita è il punto di partenza per la scelta del gioco da condividere, selezionando ciò che più lo attrae e lo motiva.

A sostegno di ciò intervengono le neuroscienze, in particolare la scoperta dei “neuroni specchio”, che ha permesso di comprendere come si arriva all’imitazione partendo da un ascolto selettivo ed empatico, mentre si gioca con il bambino, sapendo che coinvolge nel bambino lo stesso apparato neuronico, come indicato da Rizzolatti e Sinigaglia: i “neuroni specchio” si attivano già solo quando guardiamo. L’imitazione, infatti, è dentro qualcosa di più grande, dentro la stessa relazione.

forme più o meno complicate di imitazione, di apprendimento, di comunicazione gestuale e addirittura verbale trovano,..., un riscontro puntuale nell’attivazione di specifici circuiti specchio. Non solo: la nostra stessa possibilità di cogliere le reazioni emotive degli altri è correlata a un determinato insieme di aree caratterizzate da proprietà specchio³.

Una breve riflessione sul titolo che ho dato a questo saggio può ulteriormente aiutare a capire: *Gioco e imitazione* può esplicarsi come “Il gioco dell’io imitativo” che, a sua volta, può tradursi nel paradosso $1 + 1 = 1$.

Secondo la classica e nota prospettiva quantitativa, $1+1$ non può che dare 2 come risultato, cioè una somma di due individualità, qualunque esse siano. Ma sul piano della qualità, quando due unità si sommano integrandosi, sino al punto che una delle due pare fondersi nell’altro (l’adulto nel fare e nella imitazione della gestualità del bambino) il totale non è più 2, ma 1, perché quell’integrazione non assembla, non somma due individualità, ma armonizza le due unità in un’unica entità, solo amplificata.

³ Giacomo Rizzolatti, Corrado Sinigaglia, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2006, p.4.

Attraverso un atteggiamento ludico ci si propone di rinforzare l'io del bambino, nella sua globalità, privilegiando sul piano metodologico il ruolo centrale delle emozioni, vero segnale della efficacia del metodo adottato. L'adulto deve saper leggere, giocando con lui, le emozioni, primo alfabeto comunicativo del bambino, una esplicita narrazione di se stesso, visto che

al pari delle azioni, anche le emozioni risultano immediatamente condivise: la percezione del dolore o del disgusto altrui attivano le stesse aree della corteccia cerebrale che sono coinvolte quando siamo noi a provare dolore o disgusto⁴.

Il riabilitatore capace di sintonizzarsi con il bambino, imiterà ogni sua espressione: verbale, visiva, gestuale, posturale, ecc. persino, se possibile, imitando la voce⁵ scanzonata e divertita del bambino.

Dunque, nel dettaglio, imitare il suo modo di giocare, di scegliere quegli oggetti, quei giochi, imitare la mimica, i gesti e la postura, le espressioni del viso –allegro, pensieroso, esitante⁶- i suoi movimenti corporei, le sue paroline, le frasi o solo anche i suoni appena abbozzati con una voce il più possibile simile a quella del bambino. Sostenere con l'imitazione la sua iniziativa, accrescendo la sua autostima, lasciandolo libero di inventare e trovare nuove occasioni di dialogo con questa sua copia. In termini molto semplici, l'educatore non deve far altro che ripetere quanto fa ed esprime in quel momento il bambino. Attraverso un vero e proprio rispecchiamento, il bambino vivrà una esperienza gratificante e per questo significativa sia sul piano emotivo che cognitivo.

La relazione empatica rappresenta il riferimento di equilibrio e di correzione, perché, per un verso permette al bambino di riconoscersi nella relazione con il

⁴ Giacomo Rizzolatti, Corrado Sinigaglia, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, cit., p. 4.

⁵ Che all'inizio non si accorgerà della imitazione dei suoi gesti, ma poi si stupirà e comincerà a verificare se è davvero così.

⁶ Spesso mentre giocano, i bambini cantano, rivelando il proprio stato d'animo.

terapeuta, per l'altro, favorisce, con l'autostima, la creazione di "anticorpi" difensivi, capaci di arginare molti stati di difficoltà.

Da dove iniziare?

Quello che, nel mondo del bambino, l'adulto considera disordine, è solo apparente, perché nella sua prospettiva è, invece, un "disordine creativo", è il suo microcosmo, dove inizia a fare le sue esperienze. L'adulto dovrà evitare di correggerlo o di modificare gli oggetti a disposizione o di orientare il suo gioco.

Se il bambino mescola gli elementi di diversi giochi crea situazioni che, pur partendo dal disordine, sono sostenute dal "suo" ordine mentale e scaturiscono da un disordine in cui i *neuroni specchio* danno un ordine (spaziale, di proporzioni dell'oggetto, etc). Ad esempio, manipolare sul seggiolone il cibo semiliquido, anche imbrattandosi, permette in tempi più precoci la distinzione tra solido, liquido e semiliquido. Questo aspetto di "ingerenza disordinata" del bambino su quanto l'adulto gli propone, ordinato e definito, è un indice di intelligenza attiva e creativa, come attestato da un recente studio pubblicato sul *Developmental Science* e riportato dal sito *The Atlantic*, studio di *équipe*, di Lynn K. Perry del "Department of Psychology and DeLTA Center" (University of Wisconsin-Madison), di Larissa K. Samuelson, del "Department of Psychology and DeLTA Center" (University of Iowa) e di Joanna B. Burdinie, del "Department of Psychology" (University of Iowa)⁷. Questi bambini, "pasticcioni e disordinati" sono definiti addirittura "highchair philosophers", "filosofi sul seggiolone"

⁷ Ebbene, all'Università del Minnesota, i ricercatori Lynn K. Perry , Larissa K. Samuelson , e Joanna B. Burdinie "hanno portato avanti l'esperimento su 72 bambini di 16 mesi. Hanno dato ai piccoli una quantità di cibi differenti, chiamandoli ognuno con il loro nome. Ebbene, i bambini che hanno toccato, spremuto, gettato a terra i cibi – in altre parole, quelli che hanno fatto disordine – sono stati quelli che hanno ricordato i nomi più facilmente" (<http://www.rossellagrenci.com/2014/03/14/bambini-e-disordine-piu-memoria-e-creativita/> (16/11/2017))

È dunque il bambino stesso che sta indicando e suggerendo da dove incominciare la relazione, da quell'ambiente che ha "creato" attorno a sé.

L'adulto dovrà partire dal mondo del bambino, il mondo dei suoi gesti, delle sue parole, dei suoi suoni, semplicemente imitandoli.

D'altronde nell'imitazione dell'adulto, il bambino proietterà se stesso, rivedendosi, come un personaggio in una storia che lui stesso narra e che l'adulto ripete. Dunque, l'imitazione diventerà una sua creazione, perché ricreerà se stesso nel gioco, nel disegno, nella sua "recita", proiettata nell'adulto.

Prenderà avvio in tal modo un dialogo giocoso, dove il bambino sorridendo e ridendo si diventerà a rivedersi nell'adulto che ormai è diventato una sua immagine speculare. Si sentirà accettato completamente, sentirà di fare bene quello che fa: la relazione sarà quindi un vero e proprio contenitore, dialogo e scambio, che lo farà aprire all'esterno, portandolo a comunicare.

La comunicazione inizia quando il bambino comprende la finalità o l'obiettivo delle sue e delle altrui azioni.

Ad esempio, se il bambino gioca con il suo corpo fa esperienza delle proprie possibilità motorie, allo stesso modo farà l'adulto che ripeterà il suo movimento.

Si noterà, come mi è capitato di verificare nel corso del mio lavoro, che ad un certo punto, il bambino comincerà come una sfida giocosa. Provocherà l'adulto a fare i movimenti che lui vuole. Giocando, è come se si entrasse davvero nel mondo del bambino, rinforzando le sue scelte e che può aiutare il suo sviluppo cognitivo-affettivo. Non si tratta, infatti, di attivare con un gioco, questo o quell'aspetto particolare del suo modo di essere. Questo atteggiamento ludico speculare coinvolge il bambino totalmente, nella sua interezza, nella sua globalità: gli permette interamente di vedersi nell'adulto che, in quel momento, è se stesso, che è il suo io rispecchiato completamente.

Un'identificazione che inizialmente è monodirezionale: è l'adulto che imita il bambino. Ma un'identificazione che poi diventa reciproca, perché, in quello

spazio transazionale che, come ha indicato Winnicott, è lo spazio potenziale tra bambino ed adulto, avendo osservato attentamente l'adulto, sarà il bambino a prendere l'iniziativa di imitarlo. Così, è sufficiente che l'adulto inizi un'azione (ad esempio, i movimenti manuali di un lavoro che gli è familiare) ed ecco che subito il bambino ripeterà il gesto, perché il bambino tende a imitare e sperimentare ciò che fa l'adulto. A quel punto il riabilitatore riprenderà ad imitare il bambino, in modo da rinforzarne le scelte e i gesti successivi: la relazione si trasforma in un'osmosi imitativa reciproca.

La comunicazione verrà in tal modo facilitata: l'adulto pur essendo un altro, diverso dal bambino, non impone il suo volere sul bambino. È l'io stesso riflesso del bambino: dunque il rinforzo, il raddoppio sollecita uno stato di fiducia interpersonale sostenuto da una forte empatia che prepara le condizioni ad una comunicazione (emotiva, gestuale, mimico-facciale, verbale seppure abbozzata) nella quale il bambino può agire con grande libertà e respiro.

C'è un altro aspetto che ritengo decisivo: il riconoscersi.

Un'altra prospettiva, quasi consequenziale, quella psichica, altrettanto importante, che poi si riflette anche sul piano pedagogico, educativo, affettivo e cognitivo, è collegabile alla scoperta dei *neuroni specchio*.

Mi sto rifacendo alla "teoria dello specchio" di Jacques Lacan⁸, secondo il quale ogni autocoscienza altro non è che il passaggio attraverso l'oggettivazione dell'io in un "me" che si figura come altro (*alter-ego*): allo specchio, vedendo i propri gesti ripetersi, mettendo alla prova l'immagine riflessa per vedere se fa davvero i medesimi gesti, il bambino poi, dice Lacan, sorride. Si è riconosciuto esteriormente, per poi riconoscersi anche interiormente.

⁸ Lacan introduce la sua teoria dello specchio per bambini normodotati, di età compresa tra i sei e i diciotto mesi.

E' un abbozzo di autocoscienza che diventa l'avvio di ogni altra successiva azione. L'altro che ripete i propri gesti è un passaggio necessario per giungere alla propria coscienza, alla coscienza di sé.

Quando è l'adulto a proporre l'azione speculare, questa diventa dinamica, più viva, attiva, vitale, perché il "me" riflesso del bambino, è davvero un'altra persona, che ha altre sembianze, un'altra età, ma ripetendo i medesimi gesti diventa un io amplificato, più forte e più importante.

Il bambino sperimenta in tal modo la sua centralità. La coscienza di sé, in questo caso, s'identifica con il suo esser-riferimento, tanto che l'adulto educatore lo sta imitando. Il gioco qui diventa davvero, come è noto per i tanti autorevoli studi⁹, mezzo educativo, strumento di apprendimento, passaggio identitario: lentamente il bambino scopre se stesso nell'altro che, pur altro, è lui stesso e in questo modo inizia a costruire la sua identità.

Si realizza la spiegazione di Piaget che indica come il bambino sia costruttivista di se stesso.



⁹ Tra tutti va innanzitutto citata la "importanza del gioco ai fini dello sviluppo cognitivo" secondo lo psicologo e pedagogista Jean Piaget. Ricordiamo inoltre il recente studio: "*L'importanza del gioco, momento di crescita e socializzazione nel bambino dell'età evolutiva*" di Giovanna Dodaro e "*Il gioco e il giocattolo nella storia*" a cura di Maria Antonietta Filipponio.

Gradualmente il bambino arriva a riconoscere la propria immagine nel riflesso che l'adulto sta ripetendo ed elabora così un primo abbozzo del proprio io. Sta costruendo l'immagine di sé passando attraverso l'altro, -figura mediatrice essenziale-, un altro che è come lui, fa quello che fa lui, è prevedibile perché farà quello che il bambino deciderà di fare. Il mondo esterno gli diventa familiare, non ostile, perché padroneggiato in questo rinforzo di sé che gli viene dall'imitazione che l'adulto accetta di fare: è quell'esperienza che chiamiamo comunemente condivisione.

E' quanto meno suggestivo pensare, in conclusione, al ruolo mediatore dello specchio per la propria stessa identificazione, riferendoci a un aforisma di Chuck Palahniuk, pseudonimo di Michael Palahniuk, scrittore di successo e giornalista statunitense, che ricordava come

senza uno specchio ci dimenticheremmo persino il nostro volto.