

Teoria della Pratica Psicomotoria

a. a. 2021/2022

Il Gioco



Francesca Storelli
Psicologa-Psicomotricista- Formatrice ASEFOP
francesca.storelli@gmail.com

Il gioco e le teorie Psicologiche alcuni esempi...

- Freud «Il Gioco permette al bambino di riparare le esperienze di sofferenza, le paure e le ansie, ma anche l'aggressività e ogni altro impulso presente nella sua vita emotiva, che può essere così ridotto e rielaborato»
- Klein «Il Gioco permette al bambino di crescere, di alimentare il pensiero simbolico, di imparare a padroneggiare il mondo esterno, di dominare e di mediare l'angoscia del proprio mondo interiore»
- Winnicott «Il gioco fa parte di quei fenomeni transizionali che aiutano il bambino, che ha beneficiato di buone cure materne, a emanciparsi in maniera non traumatica dalla dipendenza materna, imparando l'autonomia e conservando una certa fiducia nella realtà»

- Piaget «Il gioco svolge un ruolo fondamentale nello sviluppo della dimensione cognitiva del bambino»



- 0-7 mesi : Gioco di esercizio
 - Dai 7 mesi : Giochi di imitazione
 - Dai 2 anni: Giochi simbolici
-
- Vigotskij «il gioco permette al bambino di transitare nella zona di sviluppo prossimale attraverso l'interazione (la relazione)

Quindi indipendentemente dal paradigma teorico con cui è studiato...

Il gioco è necessario al completo sviluppo del corpo del bambino, del suo intelletto, delle sue emozioni e della sua personalità e può essere considerato la strumentazione di cui ogni bambino è geneticamente dotato per organizzare la sua struttura interna

il Gioco in Psicomotricità



Per la Psicomotricità il gioco è

Uno STRUMENTO per raggiungere determinati obiettivi

ma anche....

Il FINE dell'intervento

Il gioco parla dell'individuo nel suo complesso e ci fornisce la sua
specifica sintassi, la sua grammatica di senso

Gioco è un atto di produzione di senso

Cosa osserviamo in sala?

La relazione tra il giocatore e il gioco
e
tra movimento e parola

Per comprendere il significato che il soggetto osservato sta attribuendo
al suo «fare»

Il gioco possiede una propria struttura interna che ne determina il buon funzionamento e che costituisce la matrice di senso a cui ogni gioco deve sottostare per essere un «buon gioco»



Le componenti interne del gioco:

- Il contenuto
- La forma
- Vissuto emozionale

Cosa succede quando le componenti interne del gioco non sono in equilibrio tra loro?

- Il gioco che esplode: difficoltà nella gestione del contenuto emotivo
- Il gioco che implode:
 - Il blocco
 - L'esauribilità
- Il gioco frammentato: difficoltà nel determinare il contenuto del gioco
- Il gioco che gira a vuoto: riguarda la forma rigida, sempre uguale e ripetitiva

Blocchi evolutivi dell'attività fantasmatica del bambino

- Il movimento come pura scarica motoria



- Bambini che si muovo in continuazione , che mostrano una incapacità di progettare più o meno accentuata soprattutto quando il corpo è in movimento

- L'inibizione motoria o immaginaria



- Bambini che hanno paura di investire lo spazio, gli oggetti, di entrare in relazione, che cercano conferme, che sono terrorizzati di fronte alla possibilità che offerta dalla varietà dei materiali

- La ripetitività del simbolico



- Bambini che rappresentano in continuazione il loro problema profondo, ripetendo con modalità estremamente rigide lo stesso gioco (modalità ossessiva tesa al controllo del mondo o di se stessi come reazione all'angoscia)

Qualunque sia il contenuto del gioco che il bambino vuole giocare, il gioco deve veicolare delle emozioni le quali per poter evolvere e favorire la crescita devono concretizzarsi in un uso del corpo, dello spazio, del tempo e in un incontro con il mondo delle cose e degli altri.



Su una struttura ben equilibrata le emozioni possono trovare la via spianata alla loro espressione.



E favorire uno sviluppo psicofisico armonioso, poiché attraverso il **piacere** del gioco si attiva la motivazione alla scoperta, alla conoscenza e all'interazione con il mondo circostante.

L'esperienza del piacere

- L'esperienza di piacere è all'origine della costruzione dell'identità, dell'autostima e della sicurezza (G.S.Klein)
- Piacere → esperienza dell'Io che veicola informazioni di accordo e di benessere
- Il piacere è il punto nodale del cambiamento del bambino perché favorisce :
 - L'esperienza di unità
 - L'integrazione corporea
 - L'integrazione toico-emozionale

Diversi tipi di piacere e diverse capacità che si sviluppano nel corso dello sviluppo del bambino

- Piacere nella riduzione della tensione spiacevole → • Capacità di fiducia
- Piacere sensomotorio (interno ed esterno) → • Capacità di identità
- Piacere dell'efficacia (agente effettivo di cambiamento) → • Autonomia e iniziativa
- Piacere di piacere e di far piacere → • Capacità di intimità

In psicomotricità si mira allo sviluppo psicologico del bambino attraverso la via sensomotoria

- **Piacere sensomotorio interno** (legato a sensazioni propriocettive di equilibrio e disequilibrio)
 - Disequilibrio
 - Dondolio
 - Roteazioni
 - Caduta
 - Rilassamento
- **Piacere sensomotorio esterno** (legato all'adattamento allo spazio e alla realtà)
 - Equilibrio
 - Arrampicamento
 - Corsa
 - Salto verso il basso

I bambini in difficoltà evolutiva

Evidenziano un alto livello di angosce arcaiche legate al corpo nei confronti delle quali non possono sufficientemente rassicurarsi attraverso il piacere di agire e di giocare



Ed in generale un rallentamento dello sviluppo dell'efficacia del funzionamento delle funzioni somatiche mature e di quelle in evoluzione

È l'Io a produrre i movimenti o sono i movimenti a produrre l'Io?

- L'embrione è prima un organismo motorio e poi sensoriale
- Il movimento che all'inizio è un riflesso derivante dal determinismo genetico, favorisce delle esperienze motorie che provocheranno delle sensazioni esogene ed endogene che, se saranno piacevoli o sgradevoli, tenderanno ad essere ripetute o evitate
- Questi primi contatti e movimenti favoriscono in modo parallelo sia lo sviluppo del sistema nervoso sia la gratificazione di quelli che successivamente appaiono come i bisogni del bambino poiché il bambino interiorizza le sequenze

Movimento → contatto → sensazione → movimento
e tenderà a ripeterle per il piacere che ne deriva

- È così che si formano: gli engrammi (memorie implicite- inconscio non rimosso)
Tutte le esperienze dei primi due anni di vita risultano depositate in questa forma di memoria che è gestita dell'amigdala

Movimento e strutturazione della propria identità

Il bambino nella sua evoluzione verso la propria struttura di personalità passa attraverso delle tappe fondamentali che lo porteranno a percepirci
da essere completamente dipendente
a essere autonomo, separato e indipendente
ed infine soggetto

Durante questo percorso è di fondamentale importanza

Il movimento

(perché prima di potersi pensare come soggetto il bambino si percepisce)

Movimento Fusionale

- Corrisponde alla tappa della simbiosi descritto dalla Mahler
- A questo livello non è tanto il movimento che ha significato, ma lo stato tonico che lo caratterizza
- Movimento caratterizzato da continuità tonica, fluidità, privo di rotture brusche, ritmo lento, ondulato e dolce

Movimento e Gioco Sensomotorio

- Tipico del bambino a partire dal secondo anno di vita quando comincia a camminare e ad impadronirsi del proprio movimento
- È caratterizzato da brusche rotture toniche che generano piacere
- Tutto il movimento sensomotorio è giocato sulle sensazioni che fondano e strutturano l'identità corporea personale
- Tipi di gioco sensomotorio
 - Giochi di equilibrio e disequilibrio
 - La caduta
 - Il dondolio
 - Scivolare
 - Girare su di sé
 - Scavalcare e arrampicarsi
 - Il salto in profondità
 - Entrare in tunnel o spazi chiusi
 - Riempire e svuotare
 - Tirare e spingere
 - Giochi di movimento in rapporto all'oggetto



Gli schemi di azione

Sono schemi organizzatori di esperienze che strutturano e mettono in relazione il soggetto con il mondo degli oggetti, sono esperienze presimboliche che aprono la via alla simbolizzazione (giochi che fanno i bambini al nido)

- Mi allontano- mi avvicino
- Apro – chiudo
- Sparisco – ricompaio
- Entro – esco
- Riempio – svuoto
- Costruisco – distruggo
- Disperdo - riunisco



Difficoltà nel gioco sensomotorio

Opposte dal punto di vista sintomatico, analoghe dal punto di vista dei contenuti

Inibizione

Ipereccitazione



In entrambi i casi la difficoltà sta nel non riuscire a dare una corretta via espressiva al vissuto emozionale legato al piacere sensomotorio

I giochi di rassicurazione profonda

La rassicurazione è un processo che dura tutta la vita e si origina a partire dalla perdita dell'involucro materno nel quale il bambino è avvolto durante la vita intrauterina.

Fino a 3 anni i bambini attuano principalmente giochi di rassicurazione profonda

Tramite questi giochi, che sono rappresentazioni si sé, della propria unità psico-corporea ancora fragile, della presenza e dell'assenza dell'altro, il bambino riattualizza l'altro e l'unità e in questo modo si rassicura rispetto alla perdita dell'oggetto originario e delle sensazioni di frammentazione.

Gioco simbolico

Compare intorno ai 2 anni ed evidenzia l'emergere della capacità di rappresentazione

Sviluppo sequenziale del gioco secondo Piaget:

- Gioco di esplorazione
- Gioco simbolico che coinvolge solo se stesso (il b. fa finta di dormire)
- Gioco simbolico che coinvolge gli oggetti (far finta che la bambola mangi)
- Gioco simbolico condiviso
- Gioco disciplinato da regole

Esempi di giochi simbolici che spesso ritroviamo in sala di psicomotricità

- **La casa**



- **Le armi** ciò che viene enfatizzato da questo tipo di giochi è la valenza di potenza che l'arma simboleggia ed esprime
- **I mezzi di trasporto**
- **Giochi di ruolo** e di identificazione con i super eroi
- **Gioco del nascondino**
- **Giocare al buio**
- **Gioco dell'aggressore**

La possibilità per il bambino di accedere al gioco simbolico implica che abbia sviluppato

- La capacità di avere delle rappresentazioni mentali
- La capacità di usare come materiale di gioco oggetti sostitutivi di quelli reali
- La capacità di imitazione differita
- La capacità di collegare schemi di azione differenti in sequenze tematiche coerenti

Fattori che possono influire sul livello di competenza

- Età
- Grado di familiarità con i compagni di giochi
- Età e competenza del gruppo
- Grandezza del gruppo
- Tipo di materiale
- Spazio a disposizione

L'aggressività



Il termine aggressività deriva dal latino «aggredior» il cui significato, dal punto di vista etimologico appare molteplice e complesso

Il verbo gredior significa «andare», «avanzare», oltre che «attaccare».

La proposizione «ad» indica «contro», ma anche «verso».

Il significato del termine quindi non vuol dire solo «aggredire», ma anche «andare verso», «intraprendere», «cercare di ottenere».

Secondo una definizione comune l'aggressività umana implica l'intenzione di fare del male, ferire o distruggere, ma questa definizione esemplifica eccessivamente il problema.

L'aggressività nella prospettiva etologica

Nei suoi studi Lorenz considerò l'aggressività un istinto animale innato (come la fame, la sessualità e la fuga) che svolge una funzione fondamentale per l'adattamento della specie.

Questa prospettiva concorda con quella della psicoanalisi freudiana che vede l'aggressività come una pulsione le cui energie devono trovare una loro forma di espressione.

La principale differenza che possiamo trovare tra la versione freudiana e quella etologica è che mentre Freud pensava, che per adattarsi alla vita sociale, l'uomo dovesse reprimere o modificare l'espressione del proprio istinto, l'etologia, invece mette in evidenza la funzione svolta dall'aggressività per l'adattamento e la sopravvivenza della specie

Le caratteristiche istintuali e spontanee dell'aggressività fanno sì che non possa essere annullata, per questa ragione nella nostra specie si sono sviluppati meccanismi che ne limitano la distruttività in particolare: la ritualizzazione e l'inibizione.

- Nel caso della ritualizzazione il «ridirezionamento» di un comportamento aggressivo permette di evitare gli effetti negativi attraverso la realizzazione di rituali e cerimonie di significato prevalentemente simbolico (es. competizione sportiva)
- Nel caso dell'inibizione, si sono sviluppati atteggiamenti ritualizzati di pacificazione e sottomissione (es. il sorriso, il saluto, la stretta di mano) che segnalando le proprie intenzioni pacifiche, svolgono la funzione di rivolgere la propria aggressività verso altre direzioni.

L'aggressività e Teoria dell'attaccamento

Nella prospettiva della teoria dell'attaccamento, come in quella etologica, l'aggressività viene considerata una componente innata della costituzione umana, ma perde la propria connotazione negativa assumendo un significato adattivo e evolutivo.

In ogni caso il comportamento aggressivo è attivato da situazioni ambientali percepite come un pericolo o una minaccia.

Le ragioni della sua esistenza possono essere ricondotte a quattro ambiti fondamentali:

1 un'esperienza infantile di depravazione materna

2 un comportamento di protesta teso ad evitare esperienze di separazione e di perdita

3 uno sviluppo carente della funzione riflessiva legata ad abusi, maltrattamenti o scarsa sensibilità genitoriale

4 lo sviluppo di un attaccamento insicuro

- la depravazione materna:

All'inizio degli anni 40 Bowlby pubblicò uno studio pionieristico sui comportamenti antisociali adolescenziali nel quale aveva analizzato le caratteristiche psicologiche e le storie familiari di 44 giovani delinquenti. In questo studio si evidenziava che un quarto dei ragazzi aveva subito importanti separazioni dai propri genitori durante l'infanzia.

Bowlby giunse alle seguenti conclusioni

- i bambini necessitano di un rapporto caldo, intimo e ininterrotto con la madre (o con un sostituto materno permanente) nel quale entrambi possano trovare soddisfazione e godimento
- La depravazione prolungata di cure materne può avere gravi effetti sul carattere e favorire lo sviluppo di disturbi psicologici e di comportamenti antisociali che permangono nell'età adulta.

- Protesta per la separazione e la perdita

Nella teoria dell'attaccamento, l'aggressività è vista soprattutto per il proprio valore funzionale e le sue manifestazioni sono considerate come «una protesta nei confronti delle circostanze che minacciano la relazione con la figura di attaccamento».

L'atteggiamento di protesta che si attiva al fine di evitare esperienze di separazione e di perdita è ritenuto uno delle 3 componenti fondamentali di ogni relazione di attaccamento, insieme alla ricerca di **vicinanza e all'affetto**.

Il b. quando si trova in situazioni in cui la relazione di attaccamento non è garantita può mettere in atto dei comportamenti come: pianto, urla, espressioni di rabbia, che hanno la funzione principale di richiamare il caregiver al proprio ruolo.

Bowlby chiama questa reazione «**collera funzionale**» e la considera un atteggiamento di rimprovero e di punizione che ha il fine di scoraggiare la separazione e favorire la riunione con la figura d'attaccamento. La sua funzione è quella di agire come deterrente e rafforzare il legame.

Persone che hanno vissuto esperienze di traumi infantili, mancanza di cure, maltrattamenti o abbandoni, possono arrivare a provare odio verso la figura di attaccamento «**collera non funzionale**» che non ha lo scopo di riavvicinare la figura di attaccamento, ma al contrario, quella di tenerla distante perché troppo pericolosa. La collera non funzionale ha scopi di vendetta, può raggiungere l'intensità dell'odio ed è associata a comportamenti deviati e antisociali.

Queste due modalità di espressione della collera sono comunque entrambe «funzionali» al bambino.

Una permette il riavvicinamento della figura di attaccamento, l'altra serve a proteggersi dalla sua pericolosità

- Funzione riflessiva

A Fonagy si deve lo sviluppo del concetto di «**funzione riflessiva**» che consiste nella **capacità di interpretare il proprio comportamento e quello altrui in termini di ipotetici stati mentali, cioè in relazione a pensieri, affetti, desideri, bisogni, intenzioni.**

La funzione riflessiva è alla base dell'empatia e permette di andare al di là dell'atteggiamento esteriore per arrivare a cogliere lo stato psicologico che ha motivato un particolare comportamento.

In assenza di questa funzione il proprio comportamento e quello degli altri rimangono poco significativi, la capacità riflessiva favorisce la rappresentazione psicologica e la simbolizzazione del proprio stato interiore ed è quindi determinante per lo sviluppo di una regolazione affettiva efficace, per il controllo degli impulsi, l'automonitoraggio (capacità di riflettere sul proprio comportamento)

Nei primi mesi di vita il neonato sperimenta inevitabilmente uno stato del Sé «pre-riflessivo», per poter sviluppare un Sé psicologico «riflessivo» il b. necessita di una relazione con una persona che rifletta il suo stato mentale e pensi a lui considerandolo un essere pensante.

Questa funzione si manifesta in due modalità complementari: il genitore riflette sul bambino rappresentandosi i suoi pensieri, bisogni cercando di interpretarli e comprenderli e nello stesso tempo l'adulto rende esplicativi e accessibili i propri processi mentali, traducendoli in espressioni del volto, in azioni fisiche e in un linguaggio comprensibile, permettendo al bambino di riconoscersi e proponendo un modello di funzionamento riflessivo nel quale identificarsi.

Le attribuzioni relative agli stati mentali di sé e degli altri vengono incorporate sotto forma di **«Modelli operativi interni»**(termine che indica le rappresentazioni interne di se stessi, delle proprie figure di attaccamento e del mondo, come pure delle relazioni che li legano).

La funzione riflessiva è profondamente legata all'attaccamento.

L'attaccamento sicuro è la conseguenza di una funzione riflessiva adeguata e di un atteggiamento contenitivo efficace da parte del genitore. In questi casi il b. sviluppa un Sé psicologico e riflessivo

Lo sviluppo di un attaccamento insicuro può al contrario essere visto come il risultato dell'identificazione del b. con il comportamento difensivo dell'adulto.

Un genitore distanziante può essere incapace di comprendere e riflettere le emozioni del figlio, mentre uno preoccupato può rappresentarle in modo troppo intenso.

In entrambi i casi il bambino riesce a interiorizzare una rappresentazione adeguata del proprio stato mentale.

Per far fronte ad un atteggiamento non sufficientemente riflessivo da parte del caregiver il neonato può ricorrere all'utilizzo di difese come l'evitamento e l'aggressività, che costituiscono le due modalità principali di espressione sulle quali si organizzano le forme di attaccamento insicuro

Evitamento- attaccamento insicuro-distanziante

Aggressività- attaccamento insicuro-ambivalente

L'aggressività (sana o patologica) è legata all'intenzione di ferire o distruggere ed è accompagnata da sentimenti spiacevoli di rabbia, odio o paura.

In molte circostanze però lo scopo di un comportamento apparentemente aggressivo non è fare del male, ma affermare il proprio Sé.

L'insistenza in un'azione o la determinazione verso il raggiungimento di un obiettivo viene però spesso confusa con un comportamento distruttivo.

Nel caso in cui i genitori manifestino una carenza di funzione riflessiva e non siano in grado di interpretare adeguatamente i comportamenti del figlio, l'espressione del Sé infantile viene continuamente fraintesa con l'aggressività, per cui il b. può arrivare a confondere i due stati mentali. Se nella mente questi due aspetti sono confusi i significati si sovrappongono e l'individuo può arrivare a provare un piacere patologico nel distruggere.

In alcuni casi l'aggressività rappresenta l'estrema difesa di un Sé psicologico indebolito da esperienze infantili di maltrattamenti e di abusi o dalla mancanza di una sensibilità genitoriale adeguata. La necessità di proteggersi dai pensieri e dai comportamenti pericolosi del caregiver può portare nel tempo alla manifestazione di comportamenti aggressivi nei confronti di ogni relazione significativa o intima.

Cos'è che fa sì che nel bambino si sviluppi l'aggressività positivamente connotata?



- La capacità riflessiva degli adulti
- È importante riconoscere ed accettare anche le emozioni negative
- È importante dare dei limiti ma non rigidi ed assoluti perché possano essere interiorizzati

Lo psicomotricista e l'aggressività

L'aggressività può essere:

- Senza mediazione: passaggi all'atto
- Mediata: che si traducono in produzioni vocali o gestuali
- Deviata: su oggetti e materiali

È importante comprendere il senso delle manifestazioni aggressive

Deve tradursi in un'azione indispensabile alla loro evoluzione

Per aiutare il bambino ad integrare l'aggressività nel registro simbolico, come un aspetto che sostiene: la difesa, l'affermazione di sé e la volontà di perseguire anche nelle difficoltà i propri obiettivi

Condizioni fondamentali all'integrazione dell'aggressività:

- Non può esserci socializzazione delle condotte aggressive senza accettazione della legge
- Non esiste legge accettata ed integrata al di fuori del desiderio del bambino

Condizioni preliminari nel setting psicomotorio:

- Nel momento dell'accoglienza è importante ribadire la regola che è proibito fare del male
- Materiale e spazi sufficienti al numero di bambini

Alcune strategie possibili

- Conversione dell'aggressività attraverso la costruzione di una cornice di senso
- Il ring «circoscrivere l'aggressività ad un luogo che ha delle regole»
- Deviazione verso un'area di gioco, verso del materiale, verso produzioni sonore o produzioni grafiche

Evoluzione della pratica in funzione dell'età

La Pratica Psicomotoria permette ad ogni bambino di vivere liberamente lo spazio e di utilizzare il tempo di cui ha bisogno per esplorare, scoprire, ripetere, imitare degli schemi di azione. È inutile precipitare il bambino in una conquista di competenze che non corrisponderebbero ai suoi bisogni.

In funzione dell'età del bambino lo spazio può essere preparato in modo diverso e la nostra attenzione può essere portata su alcuni aspetti specifici:

Prima dei 2 anni privilegeremo

- Le stimolazioni labirintiche che creano un risveglio tonico ed emozionale
- Le stimolazioni toniche (spingere, tirare)
- Stimolazioni dell'aggrapparsi e della conquista della verticalità
- Stimolazioni della prensione

Verso i due anni (quando il b. ha conquistato la marcia)

- La stimolazione del piacere sensomotorio con del materiale che gli permetta di rotolare, cadere, scivolare, tuffarsi, cercare l'equilibrio e il disequilibrio
- Lo sviluppo di giochi di rassicurazione profonda
- Primi giochi di identificazione
- La rappresentazione di sé

A tre anni

- Giochi sensomotori che gli permettano di affermare il proprio desiderio di essere
- Giochi simbolici in piccolo gruppo
- Giochi di costruzione

Verso i quattro/cinque anni

- Giochi sensomotori centrati sulla conquista dello spazio
- Giochi simbolici più socializzati ed organizzati
- Giochi di regole
- La rappresentazione e la differenziazione dell'immagine di sé
- Giochi che variano in base all'identificazione sessuale

Il sistema di attitudine dello psicomotricista

Quando un bambino si trova in un ambiente di fiducia e si sente rispettato, può esprimere le proprie emozioni senza il timore di essere giudicato, solo se lo psicomotricista accoglie le produzioni del bambino senza esprimere giudizi e senza aspettarsi una risposta univoca da parte del bambino, il bambino potrà dirsi in un'area di sicurezza (fisica ed emotiva) creata dall'adulto



Le capacità relazionali

A qualunque livello si situi il nostro intervento (educativo o di aiuto) si tratta di un lavoro di tipo «psicologico» perché la dimensione relazionale è particolarmente pregnante e primaria.

Cosa sono le capacità relazionali?

- Capacità di ascoltare
- Capacità di interrogarsi continuamente
- Saper concedere tempo e spazio nella propria mente all'altro
- Saper aiutare l'altro a «togliere» e ad allargare la disponibilità a ricevere
- Non voler «curare» ma «prendersi cura»

Bibliografia

