

Postfazione

AI BAMBINI NON IMPORTA DELLE DIFFERENZE

I giochi presentati in Ambelebù hanno origine nella creatività propria dei bambini. Giochi nati in modo spontaneo, evoluti tramite prove ed errori, con il tempo aggiustati per renderli più appetibili e allettanti e tramandati di generazione in generazione. Rintracciare la genesi di ogni gioco è praticamente impossibile ma è indiscutibile che la motivazione originaria per la creazione di nuovi giochi era il divertimento tra il gruppo dei pari. Quest'ultimo elemento – il gruppo dei pari – ha un'accezione infantile che è completamente diversa da quella adulta. Per i bambini i compagni di giochi sono tutti, nessuno escluso se non per motivi relativi al gioco stesso o all'atteggiamento (prepotenza, non rispetto delle regole, ecc). I compagni di gioco che presentano delle "differenze" sono visti spesso come "risorse" per la creazione di nuovi giochi o per modificare quelli conosciuti. Quindi, i bambini organizzati in gruppi di gioco spontaneo sono principalmente "inclusivi" ed applicano tutte le modalità previste dall'inclusione senza avere il supporto degli adulti. Il gruppo spontaneo di bambini non avrà difficoltà ad inserire nel gioco anche i compagni che presentano abilità diverse modificando il gioco stesso per renderlo accessibile oppure "creando" un nuovo gioco che sfrutti le caratteristiche di bambini con diverse abilità. Nello sviluppo dell'individuo esiste un'età in cui le differenze sono percepite come opportunità, è una legge della natura verso cui i bambini rispondono senza sovrastrutture e censure ai fini evolutivi ed adattivi. Poi, nel corso della crescita e con l'inserimento nelle varie organizzazioni sociali, i giovani imparano a dividere il mondo in categorie sempre più piccole attribuendo a ciascuna di esse il valore sancito dalla cultura di appartenenza. È in questo momento della crescita che avviene l'apprendimento dell'attribuzione valoriale dei compagni di gioco giungendo ad operare scelte non più finalizzate al mero divertimento ma funzionali a scopi sovraordinati talvolta avulsi totalmente dalla finalità stessa del gioco.

Nella società attuale questo apprendimento avviene in un'età molto precoce rispetto al passato. I bambini imparano già nelle prime classi scolastiche che i ragazzi che hanno abilità diverse dalle loro sono seguiti da adulti specializzati e che l'approccio con il compagno diversamente abile deve passare dall'approvazione dell'adulto/esperto. Il gioco, di conseguenza, perde di spontaneità e di creatività essendo, in tale circostanza, sottoposto al giudizio e al controllo dell'adulto.

In quest'ottica, Ambelebù offre un'opportunità per consentire ai bambini ed ai ragazzi di ri-trovare in un ambiente nel quale il ruolo dell'adulto si limita esclusivamente al compito dell'allestitore. Il resto è consegnato in mano a coloro che sono realmente esperti di gioco e di inclusione: i bambini.

I GIOCHI

PER TUTTI E CON TUTTI

Prima di procedere alla descrizione di alcuni giochi inclusivi occorre sottolineare alcune caratteristiche osservabili nei gruppi spontanei di bambini intenti a giocare con giochi da cortile ed associarle ad alcune motivazioni psicologiche tipiche degli individui. Nelle relazioni interpersonali (sia diadiche che di gruppo) vi è un elemento che è alla base dell'accettazione sociale e dello sviluppo del sé: la simpatia.

La simpatia, ossia l'apparire divertente o che suscita emozioni positive nell'altro, rappresenta una modalità comportamentale per ottenere consenso finalizzato all'appagamento del bisogno di appartenenza. Tale bisogno, se soddisfatto in base al feed-back sociale, fa aumentare lo sviluppo di una stima positiva verso di sé.

In varie situazioni osservate laddove all'interno di un gruppo spontaneo di gioco vi è la presenza di uno o più bambini con abilità diverse, gli altri membri del gruppo tendono ad essere benevoli ed a suscitare simpatia verso quei bambini con difficoltà fisiche o cognitive. Anzi, si crea una sorta di competizione tra chi riesce ad essere più simpatico al compagno con diverse abilità. Si è osservato che in taluni casi, quando la proposta di gioco è poco adattabile, i bambini competono per lo "stare insieme" mentre si gioca nel senso che si offrono spontaneamente per aiutare alla

partecipazione il compagno che, diversamente, rimarrebbe isolato o escluso dal gioco. Quindi, l'aver fatto giocare un compagno, l'essere protagonisti e artefici del divertimento altrui, il dimostrare al resto del gruppo la sua abilità "simpatica" ha una doppia finalità: contribuisce alla percezione positiva di sé e produce emozioni piacevoli nell'altro. In tal senso, togliere ai bambini la possibilità di misurarsi con la loro simpatia, generosità, affettività, amorevolezza e altruismo attraverso l'occasione di poter giocare tutti insieme aiutandosi a vicenda indipendentemente dalle abilità di ciascuno, potrebbe avere l'effetto di negare loro l'opportunità di costruire una parte importante della personalità. Alcuni giochi descritti nel libro Ambelebù si prestano, così come sono, ad essere praticati anche da bambini con abilità diverse semplicemente riadattandoli con un minimo di fantasia che possa risultare coinvolgente per tutti. Tuttavia, nell'ambito del gruppo di gioco occorre capire se ci sono bambini con difficoltà motorie, visive, uditive o cognitive in modo da poter offrire eventuali strumenti a supporto dell'interazione ludica.

Molte delle proposte di Gianluca Lopez prevedono la possibilità di costruire, con materiale semplice o di recupero, alcuni attrezzi con i quali i bambini giocheranno. È il caso della "**Balestra**", della "**Cerbottana**", del "**Telefono senza fili**", della "**Fionda**", della "**Nizza**", ecc. Realizzare questi oggetti, così come giocare con essi, non comporta alcun problema per un bambino con difficoltà motorie agli arti inferiori ma potrebbero rappresentare un impedimento per i bambini con difficoltà motorie agli arti superiori o per i bambini ipo-nonvedenti. Questi ultimi saranno supportati dai compagni che indicheranno, passo dopo passo, tutte le fasi della realizzazione dell'attrezzo andando a stimolare sia la percezione tattile che la produzione dell'immagine mentale dell'oggetto. Per quanto riguarda i giochi che prevedono il colpire un oggetto a distanza o in prossimità si utilizzeranno bersagli sonori. Stessa cosa per tutti quei giochi che prevedono l'utilizzo del pallone come "**Palla avvelenata**" e "**Palla a muro**". Per i giochi che prevedono abilità motorie quali la corsa o il salto l'inclusione dei bambini con diverse abilità sarà legata alla scelta dei ruoli, alle strategie facilitanti e alla cooperazione tra pari con funzioni complementari. In quest'ottica ed utilizzando di volta in volta le opportune strategie, tutti possono

divertirsi giocando a “**Nascondino**” così come ad “**Acchiapparella**” o “**Lupo che fai?**”.

Anche il “**Salto con la corda**” oppure “**1, 2, 3 Stella**”, “**Regina reginella**”, “**Mosca cieca**” e “**Ruba bandiera**” possono diventare accessibili a tutti i bambini con le adeguate misure inclusive.

CONCLUSIONI

Il gioco è una forma spontanea di passatempo le cui funzioni toccano la sfera sociale, psicologica e relazionale. Ma per i bambini esso è puro divertimento e come tale deve essere percepito anche da coloro i quali hanno abilità diverse. I giochi qui descritti non hanno una connotazione terapeutica, questa è delegata a specialisti nel settore in setting particolari e strutturati, tuttavia ogni partecipante ne gioverà sotto il profilo emozionale e come bagaglio di crescita.

L'intenzione di Ambelebù è quella di offrire e favorire un clima di *loisir* attraverso la ri-proposizione di giochi antichi e popolari, di semplice applicazione e fruibili a tutti; offrire un ambiente entro cui ogni bambino rappresenta un'opportunità per entrare in relazione senza l'ostacolo delle sovrastrutture sociali e/o delle specifiche condizioni fisiche. Un ambiente che si potrebbe definire esso stesso con l'aggettivo “infantile” dove tutti sono compagni di gioco perché ai bambini non importa delle differenze.

Dottoressa Eliana Peperoni