



Condivisione e controllo
nelle culture dei pari:
il gioco dei bambini

- Temi centrali nelle culture dei pari
- *Controllo* – acquisire maggiore controllo sulla propria vita - possibilità di sperimentarsi padroni di situazioni normalmente controllate dagli adulti (fantasia del “diventare grandi”)
- *Condivisione* – consenso sulla definizione della situazione con il gruppo di pari – base per il formarsi di amicizie

○ il gioco tra bambini è stato oggetto di una documentazione e riflessione ampia e multidisciplinare

Es. Antropologia, psicologia, pedagogia, sociologia,

Caratteristiche fondamentali

- 1) il gioco è per sua natura un'attività sociale
- 2) Il gioco crea una realtà distinta , *identificabile da confini, e separata*, rispetto agli altri eventi della vita quotidiana (Caillois, 1958/1967; Huizinga, 1938/1950).
- 3) Il gioco è attività *culturale*_ nel gioco il bambino inizia ad acquisire, attraverso l'imitazione, motivazioni, abilità, atteggiamenti necessari alla sua futura partecipazione sociale.

Il messaggio “questo non è un gioco”

- Il primo chiaro passo nella formulazione delle ipotesi che guida questa ricerca lo feci nel gennaio del 1952 , quando mi recai allo zoo Fleischhacker di San Francisco (...). Quello in cui mi imbattei allo zoo è un fenomeno ben noto a tutti: vidi due giovani scimmie che giocavano, cioè erano impegnate in una sequenza interattiva, le cui azioni unitarie, o segnali, erano simili, ma non identiche, a quelle del combattimento.
- Era evidente, anche all'osservatore umano, che la sequenza nel suo complesso *non era* un combattimento, ed era evidente anche all'osservatore umano che, per le scimmie che vi partecipavano, questo era “non combattimento”. Ora questo fenomeno, il gioco, può presentarsi solo se gli organismi partecipanti sono capaci in qualche modo di meta-comunicare, cioè di scambiarsi segnali che portino il messaggio: questo è un gioco” (Bateson 1955: 220-221)

Gioco e cultura

- Il gioco è anche uno dei principali luoghi per la **costruzione e riproduzione culturale**
- Tipi di gioco e giocattoli (Sutton Smith 1997) sono artefatti culturali, veicolo di socializzazione ai repertori e preferenze culturali
- └ Il gioco, al pari del **rito**, è interpretato come territorio di costruzione ed esibizione **dell'appartenenza identitaria** dei membri di una data cultura (Bateson 1936, Geertz 1973, Shwartzmann 1978, Corsaro 1997, Sutton Smith 1997, Göncü 1999).

Gioco e cultura dei pari

- I bambini sono fruitori e produttori di cultura (Corsaro 1997). Attivi interpreti, e *ri* – creatori di pratiche culturali
- **Riproduzione interpretativa:** implica tre azioni **collettive:**
 1. appropriazione creativa di informazioni e conoscenze provenienti dal mondo adulto da parte dei bambini
 - 2 produzione e partecipazione dei bambini ad una serie di culture dei pari
 3. contributo dei bambini alla riproduzione ed estensione della cultura adulta

- I b/i desiderano acquisire **autonomia** dalle regole e dall' autorità degli adulti per aumentare il controllo sulla propria esistenza; essi raggiungono tale scopo attraverso una serie di routine di gioco come per es. il “sovertimento dell'ordine”, il quale è caratteristico di tutte le società occidentali e non, poiché gli aspetti di rovesciamento, di sfida e di satira, lo rendono particolarmente caro ai b/i.

*Es. GIOCO DELLE RANE di b/i boscimani
kung dell'Africa sud occidentale*

- • Un b/o fa la mamma di tutti • b/i dormono se toccati dal bastoncino della mamma • quando tutti stanno dormendo, la mamma si strappa i capelli e li cuoce • i capelli sono le rane • una volta cotte le rane, la mamma sveglia i b/i e chiede loro di andare a prendere mortaio e pesto • i b/i rifiutano,trafugano le rane e si nascondono • quando la mamma trova i b/i gli “rompe” la testa fa uscire il cervello e lo beve • b/i tentano di sfuggire alla mamma

Lorna Marshall 1979

Giochi di fantasia

- I b/i riescono a padroneggiare timori, interessi e valori condivisi una di questa routine di gioco è l'approccio fuga:



- strumento immaginativo prevalentemente non verbale che consiste nell'identificare, avvicinare ed evitare una fig. minacciosa o mostruosa. (es. del secchio che cammina)

- Versione italiana: strega comanda colore



- I b/i attraverso la produzione di routine e di rituali colgono meglio le rappresentazioni sociali del male e dell'ignoto e imparano a farvi fronte nel contesto sicuro offerto loro dalla cultura dei pari.

- Si può così scorgere una “vita sotterranea” nella scuola materna
- insiemi di comportamenti e di attività che contraddicono, violano le norme “ufficiali” (Goffman) dell’istituzione creando una loro “cultura” spesso invisibile e inaccessibile agli adulti (Corsaro)
- Le culture dei bambini assimilano e allo stesso tempo modificano pratiche e norme adulte

TRASFORMAZIONE DEL SISTEMA

Gioco e protezione dello spazio interattivo

- Tendenza dei bambini in età prescolare a proteggere le attività di gioco in corso dall' intrusione di terzi.
- Rituali d' accesso per riuscire ad entrare in un' attività di gioco.
- I giochi tra bambini possono essere facilmente infranti/ invasi da altre attività come dispute, scherni , conflitti, attività “serie” nelle quali l'attivazione di gerarchie locali può essere dannosa/pericolosa per alcuni
- Gioco come luogo “safe” per manipolare gerarchie di competenze e status

Protezione dello spazio interattivo

Secondo Garvey vi sono condotte da evitare in un gioco (se si vuole entrare):

- non chiedere informazioni
- evitare di fare riferimenti alla propria persona, alle proprie idee sul gruppo e sulle attività che sta svolgendo
- non criticare le procedure
- evitare di dare consigli e di indirizzare il gioco finchè non si è membri del gruppo a pieno titolo

Agire invece sulla “partecipazione”

Es.

- Attesa – accesso non verbale - *aggiramento* – ingresso discreto, *stepwise*, inserimento variante attività in corso (es. *io facevo la torta*)
- Partecipazione “periferica” ... che diventa (se ha successo!) legittimata