



# Il concetto di regola nelle sue declinazioni ludico-educative e didattico-sportive

## The concept of rule conveyed through recreational-educational and teaching-sporting activities

---

Daniele Coco

Università Cattolica, Milano

daniele.coco@unicatt

### ABSTRACT

This research shows how the practice of rules contributes to child growth, thus acknowledging the role of the sphere of game and movement as a felicitous educational opportunity. The concept of rule is studied in its moral aspect, also with regards to thinkers of the ancient and modern world. Moreover, it analyses the way recognition of rules is developed by the child during primary school, as well as how games and sports can contribute personal growth.

La ricerca mostra come la pratica delle regole contribuisca alla maturazione infantile, riconoscendo nell'ambito ludico-motorio una felice opportunità educativa. Il concetto di regola è stato affrontato nel suo orizzonte morale, anche attraverso l'accostamento ai più importanti pensatori del mondo antico e moderno. Si è inoltre analizzato il modo in cui il riconoscimento della regola si sviluppa nel bambino durante la scuola primaria e come il gioco e lo sport possano contribuire alla crescita della persona.

### KEYWORDS

Rule, Recreational-motor sphere, Teaching sports.

Il concetto di regola, ambito ludico-motorio, didattico sportivo.

## 1. Introduzione

In questo periodo critico per il mondo dell'educazione il concetto di regola può assumere un ruolo centrale per lo sviluppo della persona, attraverso le attività didattiche ludico-educative. Le stesse situazioni concrete che oggi si possono constatare in diversi ambiti della nostra società (la crisi educativa, la mancanza progressiva di punti di riferimento, il disgregarsi della famiglia, l'aumento dei casi di bullismo e violenza, la difficoltà del mondo della scuola a fare fronte a queste emergenze) dovrebbero suscitare degli interrogativi urgenti su quale sia la modalità migliore per far rispettare le regole. Il gioco può essere una di queste.

## 2. Discussione

Nel Grande Dizionario della Lingua Italiana di Battaglia (2002), la regola viene definita come norma prestabilita, o anche insieme, codice di norme che prescrive metodi, tecniche, modalità, procedure, accorgimenti ritenuti necessari o opportuni per il corretto e ordinato svolgimento di un'attività pratica o intellettuale. Per comprendere meglio il concetto di regola bisogna andare a fondo della questione affrontando la dimensione teorica sul problema della regola morale all'interno di un percorso storico-culturale del pensiero dell'uomo.

La tensione agostiniana, tra Grazia e Libertà, magistralmente ripresa in S. Tommaso, mette in luce come la regola nell'agire morale non sia una vuota direttiva, fine a se stessa, ma sia volta ad un fine preciso cui volge il desiderio dell'uomo, questo cammino intenzionale rende veramente libero l'uomo. Pizzorni (2000) «L'uomo è sempre tenuto a seguire la sua coscienza certa e possibile vera, ma anche se è in errore, in quanto essa è la regola prossima e immanente (soggettiva) delle azioni. Di conseguenza nessun comando di qualsiasi superiore deve essere eseguito se la nostra coscienza lo ritiene ingiusto» (p. 473).

Il discorso sull'educazione alle regole deve avvenire in giovane età, quando il carattere non si è ancora formato. Platone ad esempio, nel programma educativo della Repubblica, riscopre l'importanza della danza, della musica e dei giochi collettivi nella formazione del buon cittadino. Sia l'educazione estetica e musicale per l'arricchimento dell'anima, che quella fisica finalizzata ad evitare le bruttezze del corpo, concorrono alla formazione della personalità dei fanciulli di entrambi i sessi, ai quali, Moutsopoulos (2002) afferma che «a partire dai tre anni sarà impartita un'educazione comune, in cui il primo posto sarà accordato al gioco, adatto a sviluppare tutte le facoltà del bambino, sia quelle dello spirito che del corpo» (p. 228). L'educazione del fanciullo greco doveva coniugare gli insegnamenti derivanti da quattro discipline: la grammatica, il disegno, la musica e la ginnastica. Aristotele/Laurenti (2002, p. 265-269) «È evidente che bisogna educare i ragazzi con le abitudini prima che con la ragione, e nel corpo prima che nella mente, è chiaro da ciò che si devono affidare i fanciulli agli esercizi ginnastici e pedotribici, perché di questi gli uni conferiscono una certa qualità alla costituzione del corpo, gli altri insegnano gli esercizi» (p. 265). L'etica come medietà espressa nelle sue due opere etiche fondamentali – l'Etica Eudemia e l'Etica Nicomachea – dalle quali emerge nel modo più compiuto la concezione greca della virtù come "l'operazione" verso il punto medio tra gli estremi dell'eccesso e del difetto. D'Aquino/Perotto (trad. 1998) «In Macedonia esiste una montagna molto alta chiamata Olimpo in cui facevano certi giochi per esercitarsi a combattere, che avevano il nome di Olimpiadi. In questi giochi non venivano incoronati alcuni per il fatto di essere migliori e più forti combattenti, ma soltanto quelli che partecipavano alle gare, alcuni dei quali vincevano; quelli che non combattevano non potevano vincere» (p. 121). Tutti questi aspetti "contenutistici" dell'impostazione classica e medievale del problema etico vengono meno in quel punto di svolta per la filosofia pratica rappresentato dal pensiero kantiano.

Kant e Mathieu (trad. 2000) introducendo il concetto di morale formale, pensa ad una norma del comportamento etico secondo ragione che non tende ad un fine "contenutistico", come la felicità (condanna infatti l'etica "eudaimonistica"), ma si risolve nella purezza del precetto morale: "devi perché devi".

Il mondo per Kant finiva per configurarsi secondo due emisferi: un emisfero teorico (il mondo della scienza il quale studia i fenomeni) e un emisfero pratico (il mondo della prassi dell'azione e, in definitiva il mondo delle regole di questa

azione). Tali regole, secondo Kant, sono di due specie, le regole di natura puramente applicativa di certe nozioni scientifiche (per Kant queste sono una specie di propaggine dell'emisfero teorico) e le regole morali, gli imperativi categorici, che non derivano la propria validità da nessuna autorità esterna all'individuo, ma hanno autorità di per sé in quanto gli individui le sentono come un' imperativo della loro coscienza senza possibilità di deroga.

Tutti abbiamo sperimentato che, pur non sempre evidenziate, le regole sono egualmente importanti nei vari contesti. Esse non sono fini a se stesse ma, soltanto dentro una relazione o un'attività, acquistano tutto il loro valore e senso, orientando cioè l'uomo alla propria realizzazione, aiutandolo a sviluppare la libertà e la coscienza nel giudizio pratico nelle differenti situazioni della realtà.

Il bambino arriva ai principi morali attraverso le regole, i principi devono essere assistiti ed educati dalla pratica delle regole quotidiane.

Il gioco ne favorisce lo sviluppo e la interiorizzazione, sia individualmente sia nella relazione con gli altri. Sui giudizi relativi alle regole pesa lo sviluppo cognitivo soprattutto tra l'ultimo anno della scuola dell'infanzia e gli ultimi due della scuola primaria: pre-logica e logica concreta; una diversa maturità comunicativa e affettivo-relazionale; diversità di livello di scolarizzazione e di competenza sociale. È sembrato opportuno analizzare le varie tappe dello sviluppo del giudizio morale ed evolutivo del bambino per comprendere cosa avvenga in questa tenera età cercando di dare un quadro generale per trovare le giuste strategie e modalità di intervento che possano aiutare il bambino nell'interiorizzazione del concetto di regola. Per Piaget (1972) l'intelligenza è una funzione adattiva, che presenta uno sviluppo che non è solo crescita ma ristrutturazione a diversi livelli di organizzazione. Alla base del pensiero c'è l'azione, sia in senso epistemologico che evolutivo: azione in un primo tempo manifesta, poi via via più interiorizzata in schemi, intuizioni, operazioni.

Sarà l'interconnessione tra azioni interiorizzate e divenute astratte e reversibili a costituire il pensiero più alto. Già dai livelli più elementari della conoscenza Piaget usa il concetto di schema, struttura cognitiva riguardante una classe di sequenze di azioni connesse tra loro, con contenuti o oggetti diversi. Questi cambiamenti strutturali avvengono attraverso quattro stadi di sviluppo dell'intelligenza: 1) il senso-motorio (da 0mesi a 18 mesi); 2) l'intuitivo o rappresentativo (18mese -6-7anni); 3) l'operatorio concreto (7anni-12anni); 4) l'operatorio formale (12anni-16anni).

Ciascuno di questi stadi presenta delle caratteristiche qualitative unite a capacità e abilità tipiche dei diversi modi attraverso i quali la mente "apprende". Nel primo stadio il bambino apprende tramite il proprio corpo e lo utilizza nel rapporto con l'ambiente. Nel secondo stadio il bambino acquisisce capacità intuitive che si esprimono attraverso l'esplorazione dell'ambiente, il completamento del linguaggio, il gioco di imitazione, dei ruoli, il pensiero egocentrico. Il terzo stadio è quello delle operazioni concrete. Nel quarto stadio si realizza il pensiero ipotetico deduttivo. Da quanto detto emerge come il processo educativo che non abbia carattere mnemonico debba fondare le sue basi su una impostazione basata sull'esperienza e sull'applicazione. Il bambino può arrivare alla formulazione di concetti solo tramite esperienze percettive e manipolative che gli consentano in un primo momento di operare sul concreto e poi di arrivare all'astrazione. Le prime indagini sul giudizio morale furono fatte da Piaget in relazione alle regole del gioco in particolare di quei giochi che vengono trasmessi dai bambini più grandi a quelli più piccoli, senza l'intervento degli adulti. Negli studi relativi alle regole del gioco, Piaget ha individuato tre stadi di comportamenti diversi, a seconda dell'età.

Morale Anomica: fino ai tre anni e mezzo, uso esclusivo di schemi senso motori, le regole hanno carattere individuale e quindi non esiste nessun obbligo da parte del singolo di rispettare quelle degli altri; esse non svolgono nessuna funzione ma fanno semplicemente parte del gioco. Gioco delle biglie e dei soldatini.

Egocentrismo: tra i tre e i cinque anni, la regola viene ritenuta importante per poter giocare, ritengono che abbiano vinto tutti, i bambini cominciano a essere consapevoli che le regole sono un elemento ineliminabile dal gioco.

Morale Eteronoma: legata all'egocentrismo e al realismo, vi è la presa di coscienza del significato convenzionale che la regola possiede. È l'autorità la fonte delle regole e l'obbedienza il criterio che fa giudicare una un'azione buona. L'atto punitivo è sempre negativo.

Morale Autonoma: esigenza personale e interiore, morale della reciprocità, della cooperazione, della responsabilità soggettiva, solo dopo gli otto anni, attraverso l'esperienza di interazioni tra coetanei e mutuo rapporto che la caratterizza.

Da questo punto in poi, il bambino si rende conto che le regole possono essere cambiate se mutano le intenzioni di coloro che le usano.

Kohlberg, a partire dal 1958, approfondisce il pensiero morale trattando il concetto di sequenza stadiale e analizzando gli aspetti cognitivi e sociali coinvolti nello sviluppo del pensiero morale.

Le sequenze di sviluppo empiricamente rilevabili si realizzano attraverso i tre livelli, ciascuno dei quali si articola in due stadi Viganò (2000).

Preconvenzionale: quattro-dieci anni, il bambino interpreta concetti come buono-cattivo, giusto-sbagliato, nei termini delle conseguenti punizioni, ricompense, che derivano dalle proprie azioni, oppure nei termini di potere fisico di coloro che enunciano le regole.

Definito anche stadio del bravo figlio, ha lo scopo di ottenere approvazione.

2 stadi: il primo è connotato da un orientamento "punizione-obbedienza": è buono ciò che produce conseguenze positive (premi), è cattivo ciò che porta a delle conseguenze spiacevoli (punizioni).

Il secondo è definito "orientamento relativistico-strumentale" in base al quale sono giuste quelle azioni che soddisfano i propri bisogni.

Convenzionale: dieci-quindici anni, in questa fase si definisce morale ciò che si conforma alle aspettative della famiglia, del gruppo, della nazione, indipendentemente dalle conseguenze immediate. Stadio del rispetto verso le autorità.

Post - convenzionale: dai quindici anni all'età adulta, concezione della morale indipendente dalle conseguenze e anche superiore alle stesse leggi. Un altro autore che ha ulteriormente approfondito l'analisi dello sviluppo del giudizio morale è Turiel. Pati (2003) «Elliott Turiel attribuisce maggiore importanza alla situazione in cui avvengono le interazioni, proponendo la distinzione tra due tipi di valori: quelli morali, obbligatori e oggettivi, basati sulla giustizia e la benevolenza verso gli altri, e quelli convenzionali, come il modo di parlare, vestirsi, vivere, arbitrari e dipendenti dall'ambiente sociale» (p. 514)

Per quanto riguarda lo sviluppo della rappresentazione delle regole sociali e della concezione della società come sistema Turiel (1975) ha individuato tre livelli.

Un primo livello, nove-dieci anni: gli atti come rubare vengono considerati intrinsecamente cattivi, indipendentemente dalla presenza di leggi che li regolamentano; mentre, ad esempio, stare a tavola o rivolgersi alle persone sono considerati buoni o cattivi solo se vi sono nella cultura delle regole che li prescrivono esplicitamente.

Un secondo livello, dodici - tredici anni; le regole sociali sono concepite come provenienti da individui o istituzioni (genitori, scuola). Il soggetto può deci-

dere se rispettarle o meno, l'esistenza di regole implica ed è giustificata da una rete di relazioni tra persone e di aspettative reciproche.

Un terzo livello, quattordici – sedici anni: netto cambiamento. Le regole sociali sono considerate vincolanti e funzionali al mantenimento del sistema sociale. Appartenenza al gruppo e alle istituzioni e il comportamento è considerato corretto quando è conforme a tali regole.

L'educazione morale è stata da sempre equiparata all'insegnamento delle regole che favoriscono lo sviluppo del carattere che si manifesta con un comportamento onesto, con il controllo di sé, con il coraggio e con il rispetto degli altri. Lo sviluppo morale, quindi, non è un mero processo di inculcamento di regole e virtù, ma un processo di trasformazione delle strutture cognitive. Esso dipende anche dallo sviluppo cognitivo e dagli stimoli provenienti dall'ambiente sociale. Le Boulch (2009) afferma che l'ambiente scolastico infatti, a seguito dello sgretolamento di altri ambiti educativi tradizionali, sembra essere l'unico contesto in cui si gioca, rispettando le regole, la partita per la crescita buona e integrale dei futuri adulti e dunque della società di oggi e di domani. È molto importante il modo con cui vengono espone le regole, ovvero ad esempio durante un'attività didattica non bisogna far sì che queste rovinino il gioco trasformandolo in una routine piena di blocchi, ma neanche deve trasformarsi nella più completa anarchia. Quindi gli elementi essenziali per una buona educazione alle regole devono essere: strategia e creatività con le quali si possono plasmare, ma soprattutto far divertire i bambini educandoli verso le regole. Le regole sono ovviamente obbligatorie e uguali per tutti, coinvolgono uno o più elementi i quali, all'insegna del rispetto di queste, diventano capaci di eseguire operazioni mentali che li porteranno a situazioni di gioco favorevoli. I giochi di regole sono giochi fondati su regole che, ovviamente, ogni giocatore è tenuto ad osservare. Le regole possono essere poche, tante, tantissime, semplici o complicate, ma ogni regola per essere 'utile' deve possedere una sua valenza ludica, definendo i confini di gioco. Queste regole hanno lo scopo di trattenere atteggiamenti scorretti o egocentrici che potrebbero rovinare un gioco organizzato.

Tramite l'esperienza ripetuta è possibile assimilare queste regole e interiorizzarle, modificando, talvolta, anche l'atteggiamento dei propri compagni di squadra e degli avversari. Spesso i bambini tendono a modificare le regole creando così varianti di gioco per garantirlo o addirittura evolverlo. Tramite il gioco di squadra, il fanciullo è in grado di interagire con gli altri individuandone la presenza, identificando i loro possibili contributi e sviluppando la collaborazione. Il rispetto delle regole introduce una nota di serietà tra i giocatori: se uno di loro trasgredisce o cerca di 'ingannare' le regole, questa condotta ludica può intaccare il cosiddetto rispetto del giocatore. Il fanciullo che si comporta bene durante il gioco, lo farà anche nel suo gruppo sociale e nella vita di tutti i giorni. Il gioco e le regole chiamano ad agire collettivamente per rendersi conto che è necessario rispettare gli altri e che ciascuno ha una personalità diversa rispetto a quella dei propri amici, ma non per questo inferiore.

Secondo Huizinga (2002) l'uomo faber della civiltà tecnica, potremo dire moderna consuma il tempo nella conquista del potere sullo spazio e sulla natura e fatica ad accettare e capire l'homo ludens quasi con accezione negativa poiché nel gioco, sembra perdere il proprio tempo.

I giochi di regole devono condurre progressivamente il bambino a conciliare la propria libertà di aggiustamento e le proprie iniziative con il rispetto necessario dei limiti della regola. È proprio verso gli otto- nove anni che iniziano le prime possibilità di cooperazioni efficaci, un'età in cui la regressione dell'egocentri-

smo permette al bambino di prendere in considerazione il punto di vista dei suoi compagni e non degli sfidanti. È verso gli 11-12 anni che l'attività di gruppo evolve verso una vera cooperazione.

Se nel gioco, inteso in senso lato, il ruolo delle regole è importante, nella vera e propria attività sportiva esse sono irrinunciabili e imprescindibili. È pertanto indispensabile definire quali siano gli argomenti che andremo a trattare e le loro rispettive definizioni.

Secondo Casolo e Mondoni (2003) il gioco è un'azione, un'occupazione volontaria compiuta entro limiti definiti di tempo e di spazio. Ha un fine in se stesso ed è accompagnato da un senso di tensione e di gioia. Il gioco è un atto libero, attira l'interesse, affascina, incanta, è ritmo e armonia nello stesso tempo, è tensione, è bellezza, è rispetto delle regole. Ogni gioco ha le sue regole, obbligatorie e inconfutabili. I bambini quando giocano, giocano seriamente poiché questo è il loro lavoro.

Calcerato e Casolo (2003) definiscono il Gioco-sport come la pratica libera delle forme codificate dei giochi e degli esercizi sportivi, nella quale lo scopo ricreativo resta nettamente dominante e le regole sono molto meno rigide. È il gioco tra amici, in squadre, di durata variabile, in funzione dei bisogni dei partecipanti o di chi ne è l'organizzatore. Primo approccio alla vera e propria disciplina sportiva.

Il Consiglio d'Europa CDDS-Comitato per lo Sviluppo dello Sport (1992) afferma che lo sport è «qualsiasi forma di attività fisica che, attraverso una partecipazione organizzata o non, abbia per obiettivo l'espressione o il miglioramento della condizione fisica e psichica, lo sviluppo delle relazioni sociali o l'ottenimento di risultati in competizioni di tutti i livelli» (p. 13).

Lo sport in conclusione (Maulini, 2006) quindi "costringe" l'individuo ad affrontare dei percorsi che portano alla conoscenza della propria persona, a fare delle scelte che si ripercuotono su di sé e sugli altri, a confrontarsi con la realtà, ad imparare ad operare con gli altri rispettando regole uguali per tutti.

### 3. Conclusione

Il gioco è una questione educativamente seria perché il bambino utilizza ogni sua risorsa in questa attività. L'attività ludica non può esaurire la quotidianità del bambino e non può non essere una delle possibilità quotidiane dell'adulto. Il gioco e anche lo sport, quindi, servono per avere una rappresentazione maggiormente chiara della vita. Il bambino che si affaccia al mondo dello sport deve prima di tutto avere giocato e saper giocare ancora. Le attività didattiche motorie e sportive, ludiche sono un appuntamento evolutivo che, stabilendo regole al loro interno, garantiscono un ordine morale nel soggetto che lo pratica. Chiunque pratichi tali attività deve rispettare le regole accettate senza obblighi e la regola diventa pertanto la garanzia della libertà di ciascuno. La funzione ludica deve, quindi, avere un ruolo da protagonista nella formazione del bambino che si affaccia al mondo.

## Riferimenti

- Aristotele (2002). *Politica*. A cura di Laurenti, R. Roma-Bari: Laterza.
- Battaglia, S. (1961-2002) *Grande Dizionario della Lingua Italiana*. Torino: UTET.
- Calcerano, L., Casolo, F., (2003). *Educazione motoria e sportiva*. Brescia: La Scuola.
- Casolo, F. Mondoni, M., (2003). *Teoria tecnica e didattica dei giochi di movimento e dell'animazione motoria*. Milano: Edizioni Libreria dello sport.
- Consiglio d'Europa CDS (1992). Comitato per lo Sviluppo dello Sport, *Atti della 7° conferenza dei Ministri Europei responsabili dello sport*. Rodi, 13-15 maggio 1992.
- D'Aquino, S. T.(1998). *Commento all'Etica Nicomachea di Aristotele*. A cura di Perrotto, L. Bologna: Edizioni Studio Domenicano.
- Kant, I. (2000). *Critica della Ragion Pratica*, I, 1, 4. A cura di Mathieu, V. Milano: Bompiani.
- Le Boulch, J. (2009). *Lo sport nella scuola*. Roma: Armando editore.
- Maulini, C. (2006). *Pedagogia, benessere e sport*. Roma: Aracne,.
- Moutsopoulos, E. (2002). *La musica nell'opera di Platone*. Milano: V&P Università.
- Pati, L. (2003). *Ricerca-pedagogica ed educazione familiare*. Milano: Vita e Pensiero.
- Piaget, J. (1972). *Il Giudizio Morale nel Fanciullo*. Firenze: Giunti Barbera.
- Pizzorni, R. (2000) *Il Diritto Naturale dalle origini a S. Tommaso d'Aquino*. Bologna: Edizione Studio Domenicano.
- Viganò, R., (2000). *Psicologia ed educazione in L. Kohlberg: un'etica per la società complessa*. Milano: Vita e Pensiero.

