



L'utilizzo di giochi strutturati come strumento educativo all'interno di centri diurni per la disabilità

The use of structural games as an educational tool in day care centres for disabled people

Yuri Vargiu

Independent Researcher – yuri.vargiu@yahoo.com

ABSTRACT

Within day care centres for disabled people, the activities carried out are aimed at experimenting with and gradually improving cognitive and motor skills. Often, the educational effort makes use of small recreational tasks that have specific implicit goals. However, there has been little discussion regarding the potential of an educational model explicitly and entirely based on play therapy, as it is still largely seen as a mere recreational tool. Teaching to play and, at the same time, learning through experimentation of one's physical abilities within a carefully crafted flow, leads to achieving tremendous results that can be further verified experimentally and experientially. The following text will present and discuss the methodologies developed by a team of operators during their work in a rehabilitation-focused day care centre, which over the years led to the creation and tuning of a structural gaming activities program for patients.

All'interno di centri diurni per la disabilità le attività svolte dagli operatori hanno l'obiettivo di far sperimentare e di potenziare le capacità cognitive e di movimento. Spesso le attività educative si avvalgono dell'uso di piccole attività ludiche, che mirano ad obiettivi precisi in modo indiretto ed implicito. Difficilmente però ci si ferma a pensare a una formula educativa basata in modo esplicito sul gioco e sulla ludoterapia, che vengono ancora in larga parte considerati come semplici modalità ricreative. Insegnare a giocare e intanto apprendere attraverso la sperimentazione delle proprie capacità, all'interno di un flow meticolosamente elaborato in fase di programmazione, consente di ottenere risultati ottimali verificabili in modo sperimentale ed esperienziale. In questo testo verrà evidenziata la metodologia utilizzata da un gruppo di professionisti operanti all'interno di un centro diurno riabilitativo, che ha costruito, perfezionandola nel tempo, un'attività di giochi strutturati.

KEYWORDS

Education, Gaming, Disability, Game Therapy, Project.
Educazione, Gioco, Disabilità, Ludoterapia, Progetto.

1. Introduzione

In un contesto di centri diurni per la riabilitazione e per la disabilità, il gioco rappresenta un elemento e un mezzo educativo essenziale per mediare numerosi contenuti affrontati durante le attività quotidiane.

Spesso gli educatori e gli operatori hanno il compito di trovare e progettare attività stimolanti, che riescano a veicolare dei contenuti in grado di apportare esperienze positive in un ambiente controllato, in funzione delle età e delle disabilità con cui si trovano a operare.

Queste esperienze hanno il compito di permettere all'utente di sviluppare nuove capacità o potenziare quelle possedute, in modo da poterle utilizzare poi nella vita quotidiana e nei vari scenari, o situazioni, che si troverà ad affrontare nel corso della vita di tutti i giorni.

Ognuna di queste attività spesso viene attentamente programmata in sede di *équipe*, in modo che l'utente trovi un ambiente il più possibile predisposto e sicuro, in cui fare esperienza.

Il gioco si dimostra spesso una componente fortemente innata e tanto più adeguata ad essere un *medium* esperienziale in grado di veicolare nuove informazioni agli utenti che apprendono attraverso il divertimento e il *flow*, senza accusare le fatiche che invece proverebbero durante attività più didattiche, come ad esempio fanno già a scuola.

Dunque, possiamo vedere il gioco come *medium* utilizzato all'interno di attività motorie, teatrali, di lavoro, sulle abilità sociali e tante altre.

Il gioco, in effetti, è onnipresente all'interno di queste strutture e cerca con forza un proprio spazio di espressione puro dove poter diventare, anche esplicitamente, l'elemento principale dell'attività. In particolare, in questo mio scritto mi soffermerò su un'attività che conduco, assieme ad alcuni colleghi educatori, all'interno di un CDR.¹

Questa attività, che ha preso il nome di "Giochi Strutturati", ha coinvolto una decina di ragazzi in un incontro settimanale di circa tre ore; nell'ambito della medesima, essi hanno la possibilità di sperimentare, per lunghi periodi, le proprie capacità nascoste, di superare le paure e di imparare nozioni nuove attraverso giochi ben definiti e chiari, studiati in *microéquipe*² prima di ogni incontro.

Nei paragrafi successivi riporterò la struttura della metodologia, unitamente alle varie possibilità che questa può offrire alle utenze di tutte le età. In effetti, essa è già stata proposta in diverse strutture con svariate tipologie di utenze.

2. Programmazione, criteri di valutazione, materiali, setting e struttura dell'attività

L'attività di Giochi Strutturati, è presente al CDR da circa tre anni, e proseguirà ulteriormente il suo percorso, visti gli ottimi risultati ottenuti.

Programmazione – Una volta al mese l'incontro di *microéquipe* chiarisce i punti di forza e di debolezza evidenziati dagli utenti durante l'ultimo modulo mensile, e programma quello successivo. Settimanalmente invece, ci si incontra per organizzare la struttura del *setting* ed eventuali cambiamenti da realizzare in corso d'opera, in caso emergano evidenti difficoltà o risposte eccessivamente positive,

1 Centro Diurno Riabilitativo

2 Equipe formate solo dagli operatori interessati a quella specifica attività

e quindi poco efficaci sul fronte della stimolazione. In seguito, potranno essere aggiunti all'esperienza, grazie all'osservazione, ulteriori elementi che contribuiscano a massimizzare l'apprendimento di nuove capacità mantenendo uno stato di *flow* adeguato, in grado di portare i ragazzi a sperimentarsi con il contributo di una potente motivazione.

I criteri di valutazione possono essere molteplici, e a tale scopo, mensilmente, vengono discusse e segnate eventuali difficoltà degli utenti, mettendo a fuoco le situazioni una per una. È possibile, e forse necessario, avvalersi dell'uso di telecamere per filmare il comportamento dei ragazzi e poter rivedere le parti migliorabili nella proposta e nella conduzione, attraverso una rilettura dell'esperienza a *posteriori*, ponendosi come osservatore esterno. Ogni sei mesi circa, vengono realizzate valutazioni più precise, che aiutano a vedere i progressi fatti dagli utenti nel corso di lunghi periodi. Oltre a ciò, tali valutazioni permettono di dare un riferimento numerico alle capacità possedute e osservate prima dell'ingresso di ciascun utente nel progetto annuale, dati preziosi a causa delle notevoli differenze esistenti tra i diversi soggetti.

Questi "Flow Test"³ dunque hanno il compito di verificare come l'utente riesca o meno a godere del gioco all'interno dell'attività, apportando dei progressi nel proprio bagaglio personale.

Alcune voci, ad esempio, hanno lo scopo di valutare se l'utente riesca a gestire gli stati d'animo positivi o negativi durante la seduta, se osserva i compagni quando non è il suo turno, se è consapevole o meno dei suoi limiti, se è in grado di tollerare e riconoscere il successo, e ancora se è propositivo e parte integrante del gruppo, sino ad un totale di 75 voci. Ognuna di esse riceve un punteggio⁴. Questi punteggi, quando ripresi a distanza di sei mesi, permettono di verificare se i punti di forza si siano consolidati o mantenuti, e se i punti di debolezza stiano man mano scomparendo o attenuandosi.

I materiali utilizzati possono essere i più diversi: oggetti di psicomotricità, materiali per l'esercizio motorio, cartoncini, bottiglie di plastica, palloni, fotografie, materiali sensoriali, la CAA⁵, ecc. Durante gli incontri di *équipe* si studia il tipo di lavoro e di materiali da utilizzare per costruire i diversi giochi che verranno proposti. È fondamentale quindi avere ben chiaro preventivamente quale tipo di capacità si andrà a valutare e stimolare, in modo da poter poi adeguare il gioco a seconda dell'utenza che si avrà di fronte.

Setting. È importante che il *setting* sia chiuso, localizzato all'interno di una stanza o di uno spazio circoscritto, meglio se sempre lo stesso. Questo deve essere predisposto prima dell'arrivo dei ragazzi, con i giochi già posizionati o accantonati ai lati, in modo che siano facilmente accessibili dagli operatori durante le fasi di passaggio.

La struttura dell'attività è sempre la stessa, allo scopo di garantire una continuità e una *routine* che riescano a infondere nell'utente un senso di sicurezza basato sulla conoscenza di qualcosa di prevedibile ma non monotono, accompagnato da giochi che cambiano di seduta in seduta, e di modulo in modulo.

L'attività si articola in diversi momenti. Si apre con il "rito iniziale", dove in cerchio seduti a terra ci si saluta, si guarda insieme la parola in CAA che indica il momento che si sta per svolgere e ci si passa la palla dicendo ciascuno il proprio

3 Test creati dagli operatori dell'attività, con l'obiettivo di raccogliere informazioni verificabili nel tempo.

4 Punteggi numerici 1/0,5/0, che possono essere anche espressi con i colori verde, giallo e rosso.

5 Comunicazione Aumentativa Alternativa

nome e cognome. Dopodiché, se le capacità lo permettono, si può provare a scambiare il nome di uno degli utenti con il cognome di un altro. Ovviamente questa fase necessita di un livello di conoscenza reciproca elevato tra i ragazzi che partecipano all'attività, quindi è meglio proporla dopo un numero sufficiente di sedute.

Dopo il rito iniziale ci sono le tre fasi che andremo a vedere, nello specifico, nei paragrafi successivi. Queste sono il "gioco artistico", il "gioco di movimento" e il "gioco cognitivo".

Infine, c'è il "rituale finale", che rappresenta un momento importantissimo dove è possibile fermarsi e comprendere insieme cosa ha funzionato e cosa invece si potrebbe migliorare per potersi divertire meglio, e nel modo corretto, nelle successive occasioni.

Successivamente potrebbe essere utile, anche come rinforzo, proporre un momento conviviale, ad esempio una merenda prima di salutarsi e tornare a casa, in modo da permettere una coesione ancora maggiore all'interno del gruppo grazie a un'esperienza sociale aggregativa.

Tra una fase e l'altra, i ragazzi tornano seduti in cerchio in quello che abbiamo definito "cerchio dell'ascolto", dove i partecipanti stanno in silenzio e si preparano a comprendere il gioco successivo. Anche questo strumento intermedio è fondamentale ai fini di comprendere il modo in cui gli utenti stanno apprendendo le varie fasi dell'attività; ad esempio, si può cogliere l'occasione per chiedere loro cosa sta per accadere e per spiegare le nuove fasi del gioco che andranno a sperimentare.

2.1 Il gioco artistico

Il primo gioco proposto all'interno dell'attività è quello di tipo artistico. Questa tipologia di gioco ha una funzione molto importante nella struttura dell'esperienza offerta, infatti presenta caratteristiche importanti che permettono una prima immersione all'interno del *flow*⁶ in modo graduale. Questo passaggio sarà poi fondamentale per tutto il resto dell'attività.

Il gioco di tipo artistico è caratterizzato dall'utilizzo di materiali di psicomotricità, strumenti musicali o materiale da disegno.

Esso non è statico, nemmeno eccessivamente movimentato, ma propone attività ludiche e corporee.

Una delle caratteristiche più importanti di questa tipologia di gioco è quella di favorire la riduzione della tensione creando le condizioni per potersi sciogliere e uscire il più possibile dalla propria *comfort zone*⁷.

Difatti questo primo gioco è fondamentale per permettere la formazione o il recupero, da parte dei ragazzi, della memoria esperienziale, facendo riemergere lo spirito di gruppo che hanno sviluppato nel corso delle esperienze precedenti. L'assenza di giudizio per come si balla, per come ci si esprime e per come si affrontano le sfide o il gioco vengono ricordati, riemergendo durante l'attività ludica: e così, indirettamente, questi concetti vengono ad essere fortemente presenti come regole e ideali del gruppo.

Il gioco artistico inoltre ha alcune funzioni molto potenti: permette l'appren-

6 Stato di coscienza in cui la persona è completamente immersa in un'attività

7 La condizione mentale in cui la persona agisce in uno stato di assenza di ansietà, con un livello di prestazioni costante e senza percepire un senso di rischio

dimento di nozioni, allena la capacità imitativa e di osservazione dei compagni e dei loro movimenti, oltre ad allenare ovviamente i propri, aiutando così a superare le paure motorie più o meno inconscie. Questa tipologia di attività si ispira in gran parte alle ben note discipline artistiche educative come la musicoterapia, la danzaterapia e l'arteterapia; non a caso nella nostra *équipe* sono presenti educatori che hanno sviluppato queste competenze.

Tra gli esempi che possiamo riportare di gioco artistico, uno di quelli più interessanti è sicuramente il gioco del "tamburello bendato".

In questa attività, è importante valutare precedentemente se il gruppo presenta paure eventuali o se è pronto a cimentarsi in giochi di vertigine. Nel primo caso, l'operatore può dare l'esempio bendandosi gli occhi e seguendo il rumore che un utente fa con il tamburo. Il resto dei ragazzi resta in piedi dentro la palestra in silenzio, e osserva l'operatore muoversi verso il suono. Successivamente, una volta mostrato il da farsi, "tocca" a uno dei ragazzi partecipanti.

Quest'ultimo viene bendato mentre un suo compagno suona il tamburo. Una volta che sarà riuscito a toccare il "musicista", il giocatore con gli occhi coperti potrà togliersi la benda ed essere applaudito dai compagni. Spesso capita che ci siano dei ragazzi con una grande paura del buio, e che non si fidino a mettere la benda. Anche in questa eventualità, il procedere per livelli diventa fondamentale: essi inizialmente potranno essere accompagnati per mano fino a quando riusciranno a giocare da soli. L'osservazione degli altri compagni, e la celebrazione del loro successo una volta superata la prova finiscono per spingere anche chi ha paura a volersi cimentare piano piano nel gioco, e a superarlo senza traumi. L'importanza degli operatori, in questo e in tutti i giochi, sta proprio nel far giocare e sperimentare i propri utenti in un ambiente protetto e ben preparato, per evitare possibili errori che rischierebbero di rivelarsi molto dannosi.

Ovviamente, è fondamentale considerare che ogni gioco proposto deve essere scelto in funzione del tipo di utenza che si ha davanti e delle sue capacità e potenzialità.

Anche in questa occasione la valenza e l'importanza del gruppo non è da trascurare, difatti anche se spesso l'azione di gioco si effettua da soli, si continua a stare sempre in gruppo con i compagni, senza che si venga a creare una vera e propria competizione.

Come detto in precedenza, questa tipologia di gioco può avere anche ottimi riscontri nell'accrescimento del proprio bagaglio culturale ed esperienziale a livello corporeo: infatti è possibile proporre anche giochi in cui, sempre con la musica presente, i ragazzi possano ballare o muoversi a proprio piacimento.

Un esempio concreto è quello del "gioco della panchina". In questa attività ludica sono presenti delle panchine all'interno della palestra, e quando parte la musica, i ragazzi possono ballare o muoversi liberamente al suo interno. L'operatore, inizialmente accompagnandoli con la voce e successivamente in silenzio, alza uno di tre diversi cartoncini colorati: il primo di colore verde e gli altri di colore giallo e rosso.

La musica continua ad andare mentre i ragazzi, osservando il cartoncino che viene estratto, devono attuare l'azione corrispondente. Se viene mostrato il cartellino verde devono continuare a ballare, se esce il cartellino giallo devono ballare seduti sulla panchina, mentre con il rosso devono restare fermi.

Anche in questa occasione è possibile intuitivamente notare su quante cose un gioco così semplice stia trasmettendo e allenando competenze, permettendo all'utenza di fare una buona esperienza psicofisica. Ad esempio, in questo gioco è possibile lavorare sull'attenzione, sulla consapevolezza del corpo, sull'uscita

dalla *comfort zone*, sull'esperienza e consapevolezza sociale, sull'osservazione dei compagni, sulla reattività e molto altro ancora.

Nel gioco di tipo artistico, in particolare quando viene utilizzata la musica, è possibile inoltre giocare con il livello del suono passando in alcune occasioni dal volume alto a quello basso e viceversa. Difatti molte persone con disabilità medio-grave presentano un'intolleranza marcata ai suoni elevati. Giocando, esattamente come si fa nella VGT⁸, è possibile addomesticare l'amigdala rendendola più tollerante ai suoni alti, riducendo così il livello d'ansia, anche nella vita quotidiana, attraverso la presa di coscienza dovuta ad esperienze positive.

Alla fine del gioco artistico ci si riunisce nel consueto cerchio dell'ascolto, in attesa della seconda proposta ludica.

2.2 Il gioco di movimento

Il secondo gioco proposto all'interno dell'attività prende il nome di "gioco di movimento" che, come suggerisce il nome, propone una tipologia di intervento ludico-educativo basato sull'uso dinamico del corpo. Anche questa seconda modalità d'intervento è costante nelle sedute, in modo da trasferire agli utenti la consapevolezza che, a metà dell'attività, è presente un momento in cui è possibile un forte sfogo energetico, sia fisico che mentale.

I giochi di movimento possono essere di vario tipo, come ad esempio attività ricreative di squadra o esercizi ludico-educativi più complessi. Solitamente, come per ogni tipo di gioco proposto all'interno dell'attività, anche questa tipologia viene offerta su più livelli durante il mese, passando da un numero ristretto di partecipanti a un numero sempre più elevato e adatto a proporre un'attività adeguata basata sugli obiettivi precedentemente elaborati in sede di *microéquipe*. È importante sottolineare come la risposta effettiva degli utenti possa indurre a modificare - aumentare la difficoltà o rallentare - i possibili sviluppi che si erano pensati, allo scopo di mantenere alto il livello di *flow* per tutti i partecipanti.

Ci sono numerosi esempi atti a far intendere cosa intendiamo per gioco di movimento. Uno dei più amati nel corso degli ultimi mesi, prima della stesura del presente articolo, è stato quello della "raccolta delle palline colorate".

L'obiettivo del gioco era quello di raccogliere, dopo che è stato dato il via, un numero sufficiente di palline di vario colore, lanciate all'interno di una grande stanza. I giocatori dovevano riportare più palline possibile all'interno della propria base.

Ovviamente erano negati i contatti tra i giocatori, in modo da evitare possibili danni causati da utenti fisicamente più prestanti rispetto a quelli più fragili.

L'elemento di competizione e la vista di oggetti di fascinazione come sono le palline colorate, permettono ai ragazzi di sperimentarsi con i più svariati compagni di squadra, e agli operatori di vedere le capacità di *problem solving* dei propri utenti in questo tipo di situazione che, ricordiamolo sempre, deve essere in grado di nascondere gli obiettivi educativi pensati lasciando che il divertimento insito nell'attività giocosa faccia esprimere le piene potenzialità.

Il ragazzo, l'adulto o l'anziano, giocando, sperimentano autonomamente le capacità che ancora non erano emerse in modo così evidente e che, dopo l'esperienza, entreranno a far parte in modo consapevole del loro bagaglio personale.

Come già affermato in precedenza, i giochi subiscono un'evoluzione nel corso del modulo mensile proposto. Noi abbiamo espresso agli utenti questa tipologia di cambiamento della difficoltà del gioco attraverso l'uso della parola "livelli", per specificare la difficoltà crescente. Restando all'esempio precedente, un'evoluzione del gioco della "raccolta delle palline colorate" è quello denominato "coordiniamoci".

In questo nuovo livello, i ragazzi, inizialmente in coppie e poi in gruppi da tre, devono raccogliere il maggior numero possibile di palline e portarle alla base, restando legati con una corda alla vita. I giocatori perdono punti se uno della squadra cade a terra, e il gioco viene fermato. La scelta di squadre adeguate, l'attenzione che i ragazzi prestano per finire il gioco senza fare male ai compagni, permettono di allenarli alla consapevolezza degli spazi, al lavoro di squadra e al rispetto dei tempi e del corpo degli altri.

La progettazione è importantissima in queste attività, soprattutto quando il livello, e di conseguenza i rischi, aumentano. La conoscenza adeguata delle proprie utenze, e la loro costante verifica attraverso un monitoraggio ininterrotto, permettono di scegliere il momento giusto in cui fare una determinata proposta piuttosto che un'altra.

Nel gioco di movimento è importante inoltre non lasciare indietro quegli utenti che presentano difficoltà motorie: al contrario, essi devono avere la possibilità di fare la loro parte sostenuti da un operatore o attraverso l'uso di regole che valorizzino la loro figura, in maniera simile a quanto accade nel Baskin⁹, dove il sistema di punteggio è strutturato in base alla disabilità del giocatore. Questo stratagemma spinge tutti i giocatori ad agire sfruttando le potenzialità dei meno abili, perché conveniente ai fini del punteggio finale.

La scelta delle squadre risulta fondamentale per permettere la rotazione tra i ragazzi e l'equilibrio nella competizione: infatti per mantenere un buon livello di *flow* è necessario che la competizione non sia né troppo facile, né troppo difficile per tutti i partecipanti. Oltre a ciò, la conoscenza dei propri compagni giocatori e la condivisione di esperienze permettono un livello di coinvolgimento emotivo, dovuto ai legami amicali, che aiuta a immergersi in questo prezioso stato psicofisico che permette l'apprendimento innato di nuove capacità.

Non devono tuttavia essere negati i momenti di competizione, in quanto uno dei principali obiettivi del gioco di movimento è quello di lavorare sulla vittoria e sulla sconfitta attraverso la sperimentazione della gioia o frustrazione dovuta ai risultati ottenuti; e alla conseguente ricerca di metodologie e risorse personali per gestire queste emozioni.

2.3 Il gioco cognitivo

Come ultima proposta di gioco all'interno dell'attività, troviamo il gioco di tipo cognitivo. Questa tipologia di attività ludica è molto sofisticata, in quanto è richiesto un pensiero ulteriore che riesca a coinvolgere gli utenti attraverso l'esecuzione di esercizi in cui è importante usare la mente.

La difficoltà iniziale è sicuramente quella di riuscire a trovare un livello di richiesta che porti l'utente a immergersi in uno stato di *flow* adeguato, permettendogli di imparare utilizzando ed effettuando esercizi cognitivi.

9 Una versione alternativa del Basket, in cui sono inclusi ruoli che esaltano le capacità di ogni partecipante, includendo la disabilità.

Questo tipo di giochi sono, se non pensati con cura, meno affascinanti all'apparenza; rischiano così di non catturare l'attenzione e di non trasmettere un'adeguata motivazione.

Il gioco di movimento visto in precedenza, ad esempio, è più immediato perché richiede di attivarsi attraverso l'uso del corpo, esattamente come succede in maniera innata durante il periodo dello sviluppo.

Tuttavia, se il gioco cognitivo è stato ben programmato, utilizzando i materiali corretti quali ad esempio la CAA¹⁰ e strumenti in grado di attirare l'attenzione con i colori e le forme, può far interagire i partecipanti spingendoli a mettersi alla prova e permettendo loro di sperimentare nuove forme di conoscenza, ampliando il proprio bagaglio culturale e personale.

Oltre a ciò, la stimolazione delle capacità di *problem solving* è messa in primo piano in questa parte dell'attività, che peraltro avviene non a caso dopo il gioco movimento, in modo che il rilassamento post sforzo aiuti a ritrovare la concentrazione dopo aver scaricato la maggior parte delle energie e dell'eccitamento che si erano accumulate nel pre-attività.

Un esempio di gioco cognitivo è quello che noi definiamo "*Indovina chi* in Comunicazione Aumentativa". Esso non è altro che un adattamento del famoso gioco che tutti conosciamo, ma con ovvie piccole differenze. Inizialmente, un ragazzo si siede di spalle al resto del gruppo. Il resto dei partecipanti, seduti su un materassino, decide quale tra loro sarà il personaggio misterioso, quello di cui il ragazzo che siede di spalle al gruppo dovrà indovinare l'identità. Una volta scelto, il nostro "indovinato" farà delle domande, aiutato dall'operatore che gli terrà davanti un pannello e dei cartellini in CAA con i vari indizi man mano raccolti in risposta alle sue domande (ad esempio cappelli neri, occhi azzurri...) dandogli la possibilità di averli tutti di fronte e in maniera ben chiara. Una volta raccolti gli indizi, il ragazzo cercherà di indovinare il nome del compagno misterioso scelto, in precedenza, dal resto del gruppo.

È importante mettere sempre in evidenza quelli che saranno gli obiettivi da perseguire: questo gioco, ad esempio, permette ai ragazzi di aumentare la capacità di attenzione e di memoria, spinti dalla voglia di mettersi alla prova ed essere celebrati dal gruppo una volta usciti vincitori.

Il gioco cognitivo però non esclude il gioco di squadra, che anzi viene incoraggiato anche in questo spazio. In alcune delle nostre proposte, infatti, ai ragazzi è stato chiesto di collaborare per cercare di raggiungere insieme un obiettivo. Il gioco chiamato "*Costruiamoci*" ne è un esempio interessante.

In questo gioco l'operatore, attraverso l'uso di materassini e vario materiale da palestra, come i cubotti in uso nelle attività psicomotorie, realizza una composizione disponendoli uno accanto all'altro o uno sopra l'altro, a suo piacimento. Ai ragazzi viene chiesto di memorizzare la costruzione e, una volta distrutta, di cercare di replicarla insieme. Anche in questa occasione si procede per livelli: all'inizio il numero di elementi di cui è formata la costruzione è limitato, sino ad arrivare, pian piano, a un numero sempre più elevato, una volta che il meccanismo migliore per eseguire la consegna appare chiaro a tutti.

Questo è un esempio in cui appare l'obiettivo finale che ci eravamo prefissati, facendo sperimentare ai ragazzi il gioco cognitivo di gruppo: ovvero quello di far loro raggiungere un auto-equilibrio in cui nessuno sopraffacesse i compagni, e dove tutti mettessero una parte del loro ingegno per trovare la miglior strategia atta a raggiungere l'obiettivo. Quest'ultima altro non è che la base del *problem solving*.

10 Comunicazione Aumentativa Alternativa

Come abbiamo visto in precedenza, ricordiamo sempre che la parte fondamentale per la costruzione di un valido gioco di tipo cognitivo, è la capacità di questo di riuscire a catturare l'attenzione dell'utente.

Una strategia da noi spesso perseguita, e che mostra la potenza di un gioco caratterizzato da una componente fascinosa, è rappresentata dalla "Caccia al tesoro a tema". In occasione delle ricorrenze più importanti (il Natale, la Pasqua ecc) è possibile produrre alcune prove – strutturate in modo un po' più complesso dei soliti giochi – basate sulla raccolta di oggetti, che una volta racimolati, permetteranno di ottenere il permesso di aprire la "cassaforte" contenente un premio speciale a tema.

Durante le cacce al tesoro che abbiamo realizzato nel tempo, abbiamo utilizzato quattro prove preparate all'interno di una stanza, ciascuna delle quali permetteva di ottenere una gemma colorata di plastica, che i ragazzi custodiscono gelosamente. Una volta ottenute tutte e quattro le gemme, i concorrenti ricevevano una chiave simbolica grazie alla quale avrebbero potuto aprire lo scrigno (o cassaforte che dir si voglia) ed entrare in possesso del tesoro. Gli operatori affiancavano i giocatori e spiegavano, all'inizio, ciascuna prova; e le diverse prove dovevano essere superate prima di passare a quella successiva, dopo aver superato un breve percorso che fungeva da collegamento. Queste cacce al tesoro rappresentano un validissimo esempio di come, attraverso una preparazione minuziosa dell'attività, sia sempre possibile trovare qualcosa di stimolante che permetta ai ragazzi di immergersi nel *flow*, riuscendo a far loro sperimentare innumerevoli esperienze.

In chiusura possiamo dire che il gioco cognitivo rappresenta uno strumento importante all'interno dell'attività, ma occorre fare un'ultima raccomandazione: ed è che nella sua preparazione bisogna tenere conto degli sforzi che gli utenti hanno fatto nelle due precedenti attività ludiche, in modo che la fatica non prenda il sopravvento; e che, anche qui, si perda il *flow*: in definitiva, è questo l'elemento principale da tenere in considerazione, sempre e durante tutta l'esperienza.

Conclusioni

Come abbiamo visto, questa attività presenta molti vantaggi a livello educativo, essendo un *medium* che sfrutta l'innata capacità di apprendimento dell'essere umano, stimolandola attraverso l'utilizzo del gioco in molte sue forme. L'educatore dunque deve essere una sorta di artista del gioco, uno sceneggiatore in grado di tenere alto, con le sue proposte, il livello del *flow* degli utenti con cui lavora. Ne consegue l'importanza determinante di una certa capacità scenica e di animazione, che faciliterà il coinvolgimento del gruppo nel gioco e nel qui e ora.

L'attività coinvolge tutti: anche gli operatori presenti devono mettersi in gioco con o contro i ragazzi, sperimentandosi a loro volta ed essere un esempio costante, immergendosi anch'essi nel *flow*.

L'intervento educativo è gestito da un conduttore preciso, che tira le fila per il resto del gruppo, partecipando in alcune occasioni anch'egli al gioco, immergendosi nel *flow* della competizione. Gli altri operatori, o co-conduttori, risultano a loro volta fondamentali per la riuscita dell'attività. Nei fatti questi ultimi dovranno saper giocare, ancor più del conduttore, una doppia funzione di operatore-giocatore, riuscendo di fatto a uscire ed entrare dal gioco nei vari momenti dell'attività.

La struttura dell'attività è fondamentale per il raggiungimento del risultato: la divisione in tre fasi della stessa consente tra l'altro a tre operatori diversi oltre al

conduttore di dirigere tre diversi giochi, in modo che uno di loro diventi in quel preciso momento il conduttore, dando il cambio al collega e sollevandolo dal ruolo più impegnativo.

All'interno del cerchio dell'ascolto, ovvero dove ci si riunisce ad ascoltare le istruzioni per il gioco successivo, terminato quello precedente, l'operatore che conduce effettua degli interventi sull'esperienza vissuta e introduce il nuovo gioco, lasciandone la spiegazione al co-conduttore che subentrerà in quel momento. Il conduttore, che può anche essere responsabile di gestire un gioco (riducendo a tre gli operatori totali) e coordinare l'intera attività¹¹, può immergersi negli altri due giochi proposti dai colleghi quando lo desidera, entrando e uscendo dal *flow*.

Ciò premesso, il fatto che l'attività preveda una struttura fissa è basilare, nella nostra esperienza, per la riuscita dell'intervento educativo. L'interscambio tra operatori non deve essere troppo rigido, perché altrimenti la troppa attenzione alle regole rischierebbe di minare la spontaneità e la fluidità del momento, anche nella mente degli operatori.

I giochi proposti sono spesso a squadre; in ogni proposta (artistico, movimento, cognitivo) è previsto l'utilizzo del corpo e quindi del movimento, seppure con intensità diversa a seconda della proposta, privilegiando l'equilibrio dell'intera esperienza.

Sempre a proposito di equilibrio, sottolineiamo che l'attività – entro un paio di settimane dall'inizio – dovrebbe essere in grado di coinvolgere tutti i ragazzi o gli utenti coinvolti. Difatti spesso attraverso il gioco, la conoscenza tra pari viene facilitata anche grazie alla messa in atto di proposte utili alla collaborazione e alla conduzione degli operatori, che devono essere in grado, come già affermato, di animare l'attività creando un clima di festa e di divertimento.

Questo ultimo concetto, spesso dimenticato o sottovalutato perché relegato fuori dal contesto educativo, è invece fondamentale per la riuscita della proposta, in quanto rappresenta uno strumento fortissimo a livello emozionale allo scopo di abbassare le difese e permettere la concentrazione verso l'apprendimento.

Fondamentale risulta essere il rituale finale, dove vengono espressi i pensieri della giornata e "portate a galla" le fatiche, gli stati d'animo positivi e negativi, e tutto ciò che ha portato malessere o benessere. Qui è possibile ragionare sull'esperienza vissuta e pensare a cosa si può migliorare per la volta successiva. Oltre a ciò, risulta essere un momento positivo di scambio di idee su cosa sia stato più gradito all'interno dell'attività.

Terminato il rituale, ritornando al discorso del coinvolgimento collettivo, noi proponiamo il momento della merenda. Tale momento aggregativo è di grande importanza nell'aumentare la coesione all'interno del gruppo di utenti coinvolti nell'attività, risvegliando anche in quest'occasione la memoria ancestrale, dove il riunirsi attorno al fuoco e raccontarsi esperienze rafforzava il senso del gruppo come comunità, fin dall'antichità. La merenda permette di completare il processo di coesione, fondamentale per la riuscita dell'esperienza e di conseguenza per l'apprendimento di nuove abilità, e lo consigliamo a tutti, ove possibile.

Nel caso del nostro CDR, i ragazzi si conoscevano già, almeno di vista, in quanto tutti frequentanti gli stessi spazi durante la giornata. Tuttavia, quest'attività è risultata particolarmente efficace nel facilitare una maggiore conoscenza anche tra quei ragazzi che risultavano avere interessi molto distanti tra di loro e che, di conseguenza, negli anni avevano interagito poco o nulla.

11 Nel nostro caso, il numero di operatori era di tre. Un operatore coordinava l'attività e conduceva il gioco di movimento, gli altri due conducevano i giochi di tipo artistico e cognitivo.

Le dinamiche scherzose e leggere dell'attività, ma comunque serie e strutturate quando si gioca, permettono anche ai nuovi ingressi all'interno del CDR di farsi conoscere dai compagni di attività. Spesso, in fase di programmazione annuale dei progetti individuali dei ragazzi del CDR, l'attività di Giochi Strutturati viene proposta proprio dagli operatori di riferimento dell'utente appena arrivato.

Anche per i tirocinanti quest'attività rappresenta un ottimo spazio dove sperimentarsi e imparare, abbassando il più possibile le difese dovute alle incertezze che ognuno di noi possiede, ma che affliggono ancora di più coloro che iniziano questo percorso professionale. Gli operatori che partecipano a quest'attività, infatti, devono essere in grado di mettersi e mettere a proprio agio tutti i partecipanti all'esperienza educativa.

Gli utenti del centro che hanno già partecipato magari più volte ai Giochi Strutturati, che possiamo quindi definire "esperti", possono anche essere responsabilizzati nel guidare i nuovi compagni, dando l'esempio e mostrando le varie fasi dell'intervento. Questo processo aiuta la socializzazione in quanto i più esperti si sentono motivati dalla gratificazione di essere parte integrante dell'esperienza e quindi responsabilizzati nelle azioni svolte.

Infine, può essere utile raccogliere, durante l'anno, materiale foto e video durante l'attività, registrando i momenti di gioco e di felicità collettiva e individuale. Ovviamente la raccolta di questi materiali dovrà essere realizzata in maniera poco invadente, quando il gruppo abbia raggiunto un buon grado di affiatamento e sia ben strutturato all'interno dell'attività. Alla fine del percorso questo video potrà essere mostrato come restituzione durante il "saggio" svolto con i genitori. Dopo la visione i ragazzi, negli anni successivi, saranno invogliati a svolgere l'attività con ancora più impegno senza preoccuparsi di essere registrati, salvo le ovvie e possibili eccezioni.

Il momento del "saggio" con i genitori, che noi chiamiamo "restituzione", è un momento fondamentale che si svolge una volta all'anno. Qui parenti, educatori dei fratelli e altre figure interessate possono partecipare e giocare assieme agli utenti dell'attività, sfidandoli e sfidandosi. Anche qui varrà la regola di riuscire a mettere a proprio agio il più alto numero possibile di partecipanti, attraverso l'esecuzione di giochi semplici e intuitivi.

Di solito, nel momento di restituzione annuale, i ragazzi che hanno partecipato durante l'anno ricevono anche un piccolo dono atto a rinsaldare, ancora una volta, il senso di coesione del gruppo. Ad esempio, nel nostro primo anno di esperienza il dono consisteva in una maglietta con la CAA, che recitava la frase di Alimberto Torri "Il vero vincitore di un gioco, non è chi arriva primo ma chi si diverte di più". Dietro, l'immagine del logo in CAA dei Giochi Strutturati. Questi regali sono stati consegnati alla fine della restituzione, dentro uno scrigno speciale di contorno.

Come abbiamo potuto vedere, i giochi strutturati hanno un potenziale educativo enorme, in quanto raccolgono il sapere di diverse discipline e permettono all'utenza di sperimentarsi mentre è immersa nel *flow* e nel divertimento, dunque in condizioni ottimali. Non sarebbe giusto dire che non si possa creare qualche situazione di rischio, benché minimo, soprattutto nei giochi di vertigine, ma queste possono essere tenute sotto controllo da un numero di operatori congruo al numero dei partecipanti. I ragazzi, bambini, adulti o anziani hanno il diritto di sperimentarsi anche in situazioni dove possono affrontare le proprie paure (come il gioco della corda per stare in equilibrio o il "tamburello bendato" per superare la paura del buio e l'uscita dalla *comfort zone*).

È inoltre fondamentale non sottovalutare il potenziale educativo che anche il più banale dei giochi possiede. Infatti un gioco, non importa se rivolto a un bambino o a un anziano, se ben studiato e adattato, può racchiudere possibilità di ap-

prendimento molto elevate. La consapevolezza della proposta messa a disposizione di una specifica utenza può trasformare anche i giochi più banali come “Il gatto e il topo” (in cui un “gatto” deve rincorrere i compagni e toccarli prima che questi ultimi, i “topi”, riescano a raggiungere la “tana” e trasformarsi in “gatti”...) o “il castellone” (gioco in cui si formano due squadre, ognuna delle quali deve attaccare due cerchi posti in equilibrio sopra dei coni della squadra avversaria e difendere i propri, usando una palla come “arma”...) in interventi educativi preziosi, in grado di lavorare sui punti di forza e debolezza. Bisogna semplicemente adattare il tipo di gioco all’utenza con cui si vuole lavorare, senza rigidità ma con la consapevolezza di potersi reinventare continuamente nella scoperta di nuove proposte ludiche da proporre, tenendo bene a mente, di volta in volta, gli obiettivi che ci prefiggiamo di raggiungere.

Riferimenti bibliografici

- Antonacci, F. (2012). *Puer Ludens, antimanuale per poeti, funamboli e guerrieri*. Milano: Franco Angeli.
- Basak, C., Boot, W., Voss, M., Kramer, A. (2008). Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults? *Psychology and Aging*. Dec, 23(4): 765-77.
- Basting, A.D. (2011). The Power of Story. *Aging Today*. Nederland: Springer.
- Basting, A.D. (2009). *Forget Memory: Creating Better Lives for People with Dementia*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Bertolo, M., Mariani, I., (2014). *GAME DESIGN, Gioco e giocare tra teoria e progetto*. Torino-Milano: Pearson Italia.
- Caillois, R. (1958). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Traduzione italiana di Laura Guarino (1981), introduzione e note di Giampaolo Dossena. Milano: Bompiani.
- Cappuccio, M., Cilesi, I., Realtà svedese. Demenza: percorsi di ricerca e studio. *Assistenza Anziani*, 8, 19-26.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York-NY: Harper and Row.
- D’Urso, V. (2012). Giocare, in ogni epoca e in ogni età. Bologna: Il Mulino.
- Fondazione I.P.S. Cardinal Giorgio Gusmini (2008). Stare bene con una bambola. *Terapie Alternative*, 6, 3-5.
- Godfrey, S. (1994). Doll Therapy. *Aust Journal Ageing*, 13 (1), 46.
- Huizinga, J. (1982). *Homo ludens*. Torino: Einaudi.
- Viganò, G., Squassoni, N., Pancaldi, L., Evangelisti, E., Balzarolo, C. (2012). Utilizzo della *console Wii Nintendo®* per il trattamento riabilitativo cognitivo-motorio di soggetti anziani affetti da deficit motorio o da demenza di grado lieve-moderato / *Wii gaming system for the rehabilitation in nursing home residents suffering from motor and mild to moderate cognitive impairment*, Istituzioni Don Carlo Botta, Residenza “Santa Chiara”. *Giornale di gerontologia*; 60: 167-171, Bergamo.