

## Contenuti teorici

Giocare vuol dire: gioire, ridere, discutere, comunicare, accordarsi. In tal senso è importante mantenere e riscoprire l'atteggiamento ludico per non riconoscere il gioco solo come puro mezzo di espressione tecnico. Il gioco, infatti, non è limitato al periodo dell'infanzia o ad una certa pratica scolastica.

Così sarebbe molto salutare per la persona, ritrovare il piacere del gioco a tutte le età e a tutti i livelli di possibilità psico-fisiche; purtroppo spesso accade che, soprattutto nei giochi di movimento, ci sentiamo limitati o impacciati perché crediamo che il gioco possa dipendere esclusivamente dalle capacità fisiche e di coordinamento maggiormente sviluppate nell'età giovanile o nelle persone normodotate.

Poter valorizzare il gioco, invece, come attività fondamentale della persona senza eccezioni, è fondamentale per non dimenticare che il suo ruolo è quello di favorire il cambiamento in un'ottica di acquisizione di abilità possibile non solo nell'infanzia ma anche nell'età adulta. In tal senso il gioco è vissuto come una grande esperienza di vita della persona, per le sue capacità cognitive, affettive, sensomotorie, relazionali; non è un caso che nei tanti approcci educativi e riabilitativi il gioco è sempre presente e costituisce un valido strumento di mediazione e di comunicazione tra l'individuo e l'ambiente. Esso diventa un efficace aiuto per sviluppare attitudini come l'indipendenza, l'autostima, la fiducia in se stessi e la libertà, stimola la comunicazione, la percezione dell'altro, la cooperazione, l'appartenenza al gruppo.

Questa premessa ci conduce a credere che l'educazione della persona con disabilità non può prescindere dall'attività di gioco che deve essere facilitata mediante opportune strategie tra le quali la predisposizione di un ambiente di spazi, di materiali ludici adeguati e, soprattutto, con un valido approccio metodologico da parte dell'insegnante che tenga conto della persona nella sua globalità. In particolare nell'attività psicomotoria il gioco e il movimento favoriscono l'espressione creativa, lo sviluppo delle capacità di apprendimento, la relazione con gli altri per contribuire ad una crescita armoniosa della persona. Purtroppo c'è uno scarso interesse per la dimensione ludica della persona con disabilità anziché valorizzare questo aspetto per la crescita di tutti senza eccezioni.

Stimolo di partenza: l'insegnante scrive sul foglio la parola GIOCO e invita gli studenti a ricercare parole che il più spontaneamente possibile arrivano alla mente:

regole, palla, compagni, regole, partecipazione, competizione, contatto, divertimento, interazione "che bello!", stare insieme, rispetto, ridere, fantasia, finzione, scoprirsi e scoprire, libertà, conoscenza, correttezza, scontro/incontro.

## Proposte didattiche

- *"Cerchi che guardano"*

Il gruppo si divide in due sottogruppi che formano due cerchi concentrici e con la fronte opposta; i due cerchi cominciano a girare lentamente procedendo verso la propria dx, così da permettere a tutti i partecipanti di incontrarsi con lo sguardo: "il mio sguardo sul tuo". Su invito dell'insegnante i cerchi si fermano e ciascun partecipante si sofferma con lo sguardo sul compagno che casualmente ha di fronte a sé (in un'area prossimale). Il contatto è solo visivo.

Esperienza con la musica.

Brano proposto: CD Gifted, Women of the world, brano 1

- *“Il gioco degli sguardi o il filo immaginario”*  
A coppie. I membri della coppia si trovano uno di fronte l'altro, inizialmente a distanza ravvicinata e si guardano negli occhi. Successivamente ciascuno può spostarsi liberamente nello spazio senza mai perdere di vista il compagno.  
Le distanze tra i due si accorciano o si allungano in base agli spostamenti, ai livelli, ma l'importante (è la regola) è “stare insieme con lo sguardo”.  
Esperienza con la musica.  
Brano musicale proposto: CD 3 Compilation Fernanda, brano 5
- *“Il vincolo”*  
In coppia uniti da una sottile corda (lunghezza di circa 1 m.).  
Unica regola: mantenere la corda sempre tesa durante i movimenti liberi nello spazio (spostamenti nelle varie direzioni, livelli, modalità). Ciascuno, nella coppia, dovrà “ascoltare” il compagno attraverso questo piccolo attrezzo ed accompagnarlo nell'esperienza con i movimenti.  
Un gruppo esegue (attori), un gruppo osserva (spettatori).  
Esperienza con la musica.  
Brano proposto: CD, Il favoloso mondo di Amelie, brani 1, 2  
CD, Bare - Annie Lennox, brano 6
- *“Lo spazio dell'altro”*  
A coppie. “A” con un elastico chiuso ad anello assume posizioni diverse e tali da creare continui spazi nei quali “B” interagisce in movimento.  
L'esperienza può essere amplificata con l'aiuto del gruppo: coloro che muovono l'elastico si raggruppano al centro dello spazio creando figure diverse (intrecci), le persone libere entrano ed escono dagli spazi che incontrano attraverso modalità diverse (scavalcando, strisciano, abbassandosi, saltando, passando in vari modi).  
Esperienza con la musica.  
Brano proposto: CD, I like to score - Moby, brano 11  
CD 3, Fernanda Compilation, brano 8