

Il gioco nel bambino pluriminorato.

(di Lara Polsoni)

Sommario: *è possibile favorire lo sviluppo del gioco interattivo nel bambino pluriminorato. In una prima fase può essere utile una griglia di osservazione per raccogliere informazioni sulle preferenze del bambino. È importante capire come creare un ambiente favorevole all'attività ludica e come adattare i giocattoli alle esigenze speciali del bambino. Una riflessione, infine, sul ruolo dell'adulto: occorre evitare una guida fisica totale, per permettere al bambino di vivere l'esperienza ludica in maniera attiva nonostante le gravi menomazioni.*

Il bambino con disabilità plurime incontra numerose difficoltà nello sviluppo delle abilità di gioco, non soltanto per la menomazione sensoriale che gli impedisce un corretto uso del giocattolo (si pensi ai giocattoli sonori in mano a bambini non udenti), ma anche per il grave ritardo mentale che implica livelli di attività inferiori alla norma, una diversa sensibilità e capacità di interpretare e rispondere agli stimoli sensoriali, una incapacità o una scarsa motivazione all'interazione con l'oggetto o con un eventuale compagno di giochi, la tendenza a presentare comportamenti ripetitivi e stereotipati.

È stato osservato in diversi studi un atteggiamento di “difesa tattile” in bambini con ritardo mentale: l'oggetto non viene manipolato o lo è soltanto in maniera molto primitiva (in genere con l'esplorazione orale), non suscita interesse.

Ciò si verifica anche perché spesso il bambino con plurihandicap non si trova nelle condizioni di poter esercitare un'azione volontaria sul giocattolo. Diverse possono essere le cause: il bambino è continuamente sottoposto alla guida fisica dell'adulto durante il contatto con l'oggetto; il giocattolo non è adeguato alle capacità del bambino, ad esempio presenta delle chiavi o delle manopole troppo piccole; il giocattolo provoca delle sensazioni negative, ad esempio produce un suono che lo spaventa oppure ha una superficie sgradevole al tatto.

Sarà difficile creare interesse per un oggetto se il bambino non ha la possibilità di esercitare scelte su di esso e se non è in grado di procurarsi delle sensazioni gratificanti attraverso il suo utilizzo.

Di fronte a queste difficoltà è facile scoraggiarsi e continuare a proporre al bambino giochi inutili, solo per “tenerlo occupato” e placare così il nostro senso di colpa, nella speranza che “prima o poi impari” o che “qualcosa riesca a passare”.

In questo modo priviamo il bambino, già gravemente ritardato, di un importantissimo mezzo di sviluppo delle facoltà mentali residue e di conseguimento di benessere psicofisico. Il gioco, infatti, oltre ad essere un potente stimolo a conoscere la realtà circostante e a sviluppare strategie esplorative e costruttive attraverso le varie fasi descritte da Piaget, esercita anche un'azione rassicurante, riduce l'ansia e la noia, che sono poi le condizioni che favoriscono la comparsa di

comportamenti-problema (stereotipie, autolesionismo, aggressività). Il gioco è inoltre il primo e il più importante mezzo di interazione sociale.

Come individuare, allora, i giochi e i giocattoli che fanno al caso nostro?

Per prima cosa occorre osservare il bambino durante le attività di gioco proposte e registrare sistematicamente, possibilmente attraverso una griglia chiara e sintetica, i comportamenti e le manifestazioni di felicità o disagio per ogni diversa proposta.

Dopo un breve periodo di osservazione del bambino si può stilare facilmente un elenco dei gesti e dei comportamenti che rivelano il suo stato di benessere o di malessere: ad esempio ride, batte le mani oppure grida, piange, graffia se stesso o le altre persone, fugge.

Possiamo ad esempio creare una tabella come questa:

<i>Giorno/ora</i>	<i>Tipo di attività</i>	<i>Materiali</i>	<i>Reazioni Positive</i>	<i>Reazioni negative</i>	<i>Valutazione complessiva</i>
			<input type="checkbox"/> Ride <input type="checkbox"/> Batte le mani <input type="checkbox"/> Produce vocalizzi <input type="checkbox"/> Richiede ripetizione <input type="checkbox"/> Interrompe o riduce comportamento stereotipo <input type="checkbox"/> Si calma	<input type="checkbox"/> piange <input type="checkbox"/> grida <input type="checkbox"/> distrugge oggetti <input type="checkbox"/> si graffia <input type="checkbox"/> è aggressivo <input type="checkbox"/> vuole andare via <input type="checkbox"/> si dondola <input type="checkbox"/> guarda da un'altra parte	<input type="checkbox"/> molto gradito <input type="checkbox"/> abbastanza gradito <input type="checkbox"/> indifferente <input type="checkbox"/> sgradito <input type="checkbox"/> non rilevabile

Un secondo aspetto da considerare, non meno importante, è l'adeguatezza dell'attività o del giocattolo in termini di non pericolosità per se stesso o per altre persone vicine e di compatibilità con le menomazioni sensoriali e motorie.

Ora che abbiamo individuato i giochi preferiti dal bambino possiamo tenerne conto nella programmazione di attività puramente ludiche oppure utilizzarli come "premio" in processi di apprendimento di altre abilità.

Dopo un certo periodo, in cui si osservino dei miglioramenti nell'acquisizione delle varie abilità, dovremmo cercare di ampliare le esperienze del bambino proponendo giochi di livello superiore, sempre registrando le sue reazioni ad ogni nuova proposta.

Al fine di offrire al bambino il maggior numero di opportunità di sviluppo cognitivo e sociale, prima di scartare una proposta sulla base della griglia riportata sopra dovremmo chiederci "che cosa non va" e sforzarci di rimuovere o modificare quel particolare elemento. Il bambino può manifestare disagio durante un'attività per un'infinità di motivi: perché, ad esempio, non gradisce la postura, l'illuminazione della stanza, il contatto fisico con l'operatore; perché non riesce a utilizzare il

giocattolo; perché prova sensazioni fisiche di malessere, dolore, fame o sonno; perché è attratto da un altro tipo di attività da cui è stato bruscamente distolto. Alcune di queste variabili si possono controllare.

Si possono adeguare le caratteristiche dei giocattoli alle esigenze del bambino in vari modi: se ad esempio risultano di difficile manipolazione, si possono aggiungere delle maniglie, dei guanti a velcro per facilitare la presa; se risultano poco visibili si possono verniciare con colori fluorescenti o in modo da migliorare il contrasto tra le varie parti o dotarli di dispositivi luminosi. In giocattoli destinati a bambini non vedenti si possono amplificare le sensazioni tattili, modificando la superficie del giocattolo oppure inserire degli elementi sonori (campanellini, carillon...) o dispositivi a batteria o a molla capaci di produrre vibrazioni.

Oggi, grazie al supporto tecnologico di switch e microswitch azionabili anche soltanto con il movimento delle palpebre, anche i bambini con ridottissime capacità motorie possono giocare autonomamente.

Oltre alle caratteristiche del giocattolo bisogna porre molta cura alla predisposizione dell'ambiente, che deve essere rassicurante, prevedibile e provvisto di arredi e strumenti facilitanti (materassi, cuscini, poltrone o sedie che consentano al bambino di assumere la postura più favorevole al gioco e di spostarsi).

In questo contesto l'adulto deve essere per il bambino una presenza facilitante, sia attraverso l'uso di un linguaggio essenziale, concreto, ripetitivo da accompagnare ad ogni azione, sia attraverso un supporto fisico alle attività di gioco che non si sostituisca completamente al bambino, favorendone sempre un ruolo attivo nell'interazione con l'oggetto ed eventualmente con un altro soggetto.

Bibliografia essenziale

Lancioni, G. O'Reilly, M.; Basili, G. (2002) "*Sistemi di microswitch e speech output in persone con ritardo mentale e disabilità multiple: una rassegna della letteratura*" in: Handicap Grave, vol.3, n.2, pp.207-227

Langley, M. (1987). "*I giocattoli come fattori di sviluppo e di apprendimento per bambini con handicap*", in: Insegnare all'handicappato, vol.1, n.3, pp.363-378

Coppa, M., Orena, E., Orlandoni, M. L., "*Giochi e giocattoli per bambini pluriminorati: idee e percorsi educativi per la crescita della relazione intersoggettiva*", Atti del V Convegno Erickson "La Qualità dell'Integrazione Scolastica" (Rimini 2005).