

**Zeitschrift:** Mobile : la rivista di educazione fisica e sport  
**Herausgeber:** Ufficio federale dello sport ; Associazione svizzera di educazione fisica nella scuola  
**Band:** 3 (2001)  
**Heft:** 2

**Artikel:** La vita è tutta un gioco?  
**Autor:** Pieper, Annemarie / Cuvit, François  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1001945>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 13.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# La vita è tutta un gioco

Una volta si diceva: «il mondo è dei forti» – e nel dirlo si pensava a carriere come quelle dei «selfmademan» americani: da lavapiatti a milionari. Un'immagine che ancora oggi leghiamo spesso alla parola «prestazione»: cioè al fatto di riuscire – grazie ai propri sforzi – a fare qualcosa che non soltanto ha valore ai nostri occhi, ma incontra l'approvazione della società e trova la sua ripercussione in campo finanziario.

**Annemarie Pieper**

La prestazione e il successo però mantengono ancora quella dimensione di libertà e creatività, che viene persa nella stretta camicia di forza del modello di prestazione nel quale attualmente imprigioniamo non soltanto gli adulti, ma già anche i bambini piccoli. Come avviene per noi stessi, non lasciamo loro nessun reale spazio per il gioco, in quanto giocare è un'attività che non rende economicamente, e quindi viene considerata inutile.

## Verso una nuova globalità grazie al gioco

Ma ci possiamo realmente permettere questa concezione unilaterale della prestazione umana? Non sarebbe necessario che il principio della prestazione venisse ridefinito in modo più globale? Non ci aiuterebbe rifarsi al concetto dell'uomo che gioca di Schiller? Schiller con l'espressione «giocare» intende un'attività estetica e creativa. Per cui non si tratta di una semplice attività da realizzare nel proprio tempo libero o di esercitare un hobby. Schiller pensa ad un'attività grazie alla quale l'uomo va oltre all'unidimensionalità, e quindi al carattere parcellizzato della sua natura frammentaria, e deve creare una nuova globalità.

## Al centro troviamo la fantasia

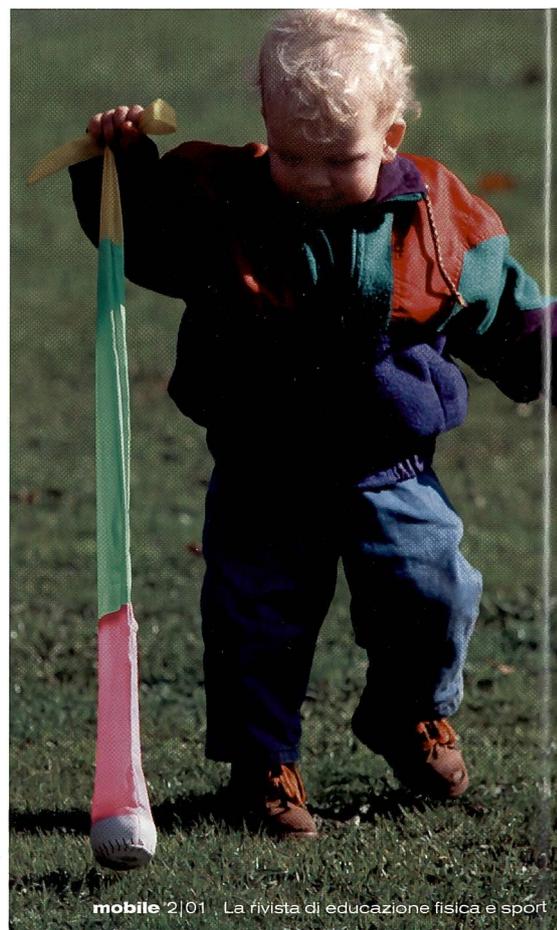
La vita è tutta un gioco? Possiamo lasciarci sfuggire le nostre opportunità e quindi porre nel gioco il senso della nostra esistenza? Se rivolgiamo di nuovo la mente alle tesi di Schiller, la metafora del gioco serve evidentemente a chiarire legami estremamente diversi, che vanno da un'arte di vivere di natura estetica, come mo-

tore di un processo globale, ludico-creativo di realizzazione di se stessi, attraverso collegamenti di natura culturale e linguistica, fino a modi di comportamento puramente strategici. Al centro di questo concetto troviamo la fantasia, la cui formazione è il fine ultimo dell'educazione estetica. Infatti la fantasia, o la capacità d'immaginazione, è una qualità globale, che sollecita sia l'intelletto, sia i sensi che le abilità manuali, stimolandoli a prestazioni eccezionali. La competizione tra le capacità dell'uomo, organizzata e coordinata dalla fantasia, genera un prodotto che rappresenta una prestazione culturale sia individuale che collettiva. Quindi il gioco, in quanto espressione della creatività, crea un'identità, che non ci piove addosso dall'esterno, ma è frutto di una crescita interna, che è un'identità sia personale che interspersonale, dato che ogni realizzazione di sé stessi rappresenta contemporaneamente un contributo a quell'opera d'arte globale che è l'«umanità».

## Il valore utilitaristico non va calcolato solo in termini economici

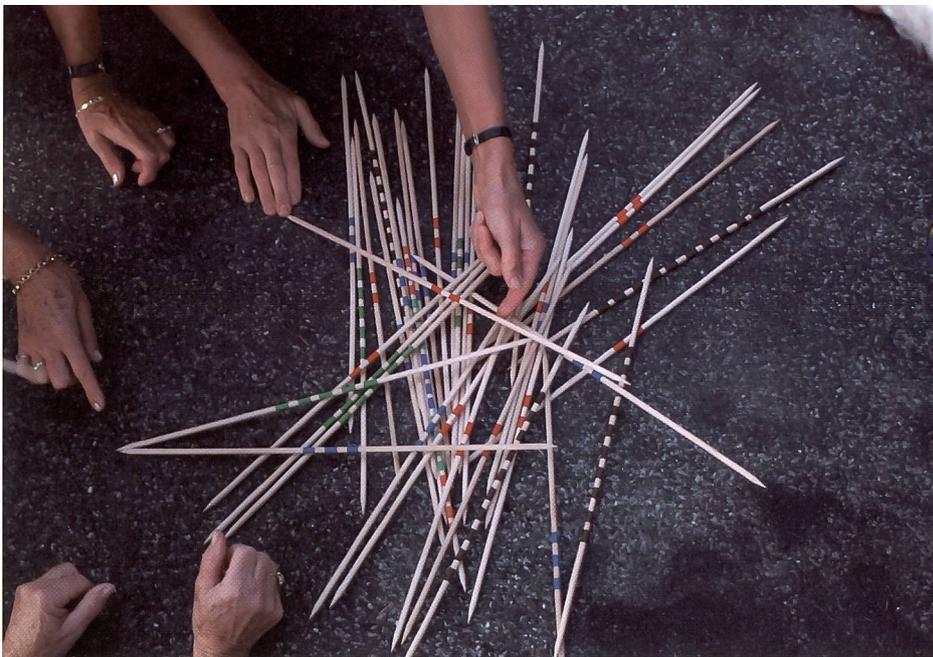
Naturalmente senza prestazioni economiche sarebbe impossibile gestire autonomamente la propria vita. Ma ciò dovrebbe rappresentare solo un aspetto nel contesto della realizzazione dell'esistenza di un individuo, al quale non deve essere dato valore assoluto. Se vogliamo dispiegare tutta la nostra capacità di prestazione abbiamo bisogno di una base economica. Ma da ciò non consegue che dobbiamo giudicare ogni singola prestazione solo in termini economici. Per impedire che ciò avvenga occorrerebbe che i bambini fossero, di nuovo, oggetto di una maggiore educazione estetica – nel senso che dà ad essa

Schiller – che fosse in grado di stimolarne, contemporaneamente, fantasia e capacità creative. Quindi vorrei spezzare una lancia perché il principio economico della prestazione e del successo venga di nuovo legato a quella prestazione di fondo, che ci permette di esistere in quanto uomini. Tale prestazione di fondo è una competenza, il cui valore utilitaristico non può essere calcolato, in quanto abbraccia ciò che Schiller ha definito come totalità del carattere, intendendo con ciò qualcosa di qualitativo, che sfugge ad ogni tentativo di quantificazione. Più la nostra fantasia ed il nostro giudizio sono educate, più riusciamo a stimare le nostre ed altrui prestazioni, la cui efficienza non va letta solo in base alla capacità di adattarsi in modo flessibile ad esigenze speciali mutevoli, ma va vista anche, ed essenzialmente, in rapporto ai progetti individuali di una vita riuscita.



«Il gioco è una prestazione completamente umana, la sola che permette di formare la totalità delle capacità umane.»

Foto: Daniel Käsermann



Nella relazione di Annemarie Pieper, docente di filosofia dell'Università di Basilea, i temi della prestazione, della creatività e della fantasia vengono trattati in modo molto generale. Proprio per questo in un incontro con essa abbiamo approfondito quegli aspetti che riguardano il lavoro pratico di docenti e monitori.

Interview: François Cuvit

«**m**obile»: Praticare sport significa sempre fornire prestazioni?

**Annemarie Pieper:** Spontaneamente mi viene in mente l'espressione «sport di prestazione» dove prestazione viene scritto in lettere maiuscole. Ma se si considera lo sport in generale, in esso troviamo anche il

«*Il gioco è un'ottima preparazione alla vita sociale*»

dilettante, l'amatore: dilettante significa che esso è un amante dello sport, che lo pratica per amore dello sport e non per realizzare una prestazione e per ottenere un risultato. In questo caso la prestazione è secondaria.

**Generalmente nei giochi sportivi ed in particolare nello sport giovanile viene posto l'accento sul gioco. Quanto è importante il gioco nel promuovere creatività e fantasia?**

Trovo che il gioco sia estremamente importante, in quanto spesso ci si dimentica che ha delle regole. Attraverso il gioco si impara a fare qualcosa in modo coordinato. Generalmente si hanno compagni di gioco ed avversari, per cui ci si deve sempre orientare in un contesto globale, e ciò rappre-

senta un'ottima preparazione a ciò che poi attende l'individuo nel contesto sociale.

**In che modo gli insegnanti e i monitori debbono giocare con i bambini, se vogliono agevolare un'educazione estetica nel senso che dà ad essa Schiller?**

Mi sembra che l'aspetto più importante sia che un insegnante capisca che deve motivare i bambini in modo tale che si divertano, e quindi dimentichino completamente lo sforzo. Che comunque vi deve essere. Se si riesce a portare i bambini a praticare sport con gioia, considereranno i loro compagni di scuola in modo diverso, e ciò stimola il fairplay. Può essere che qualcuno sia più abile degli altri, ma attraverso il gioco i bambini apprendono che vi sono certe regole, che non debbono essere infrante. E lo apprendono molto più rapidamente degli adulti, ma proprio attraverso il gioco.

**L'insegnante deve intervenire di tanto in tanto, o per raggiungere certi obiettivi educativi basta il gioco libero?**

Occorre vedere qual è l'età dei bambini. I bambini più piccoli hanno bisogno di istruzioni più frequenti. Ma a partire da una certa età si può dire che è dalla dinamica del gioco che deriva come si comportano gli uni verso gli altri. E allora l'insegnante dovrebbe intervenire solo nel senso che ripete ancora una volta la descrizione del gioco, talvolta per aggiungere qualcosa, per mettere in risalto determinati punti e presentare alcune proposte di miglioramento.

Ma per prima cosa dovrebbe vedere quale è l'evoluzione del gioco.

**Ma in questo caso non c'è il rischio che contino solo le buone prestazioni, che, ad esempio i bambini vogliono solo fare segnare dei punti (segnare dei goal) e vogliono solo vincere?**

Naturalmente ciò dipende anche dai voti: una prestazione di spicco viene adeguatamente ricompensata. I bambini lo vedono ogni giorno in televisione: le prestazioni di spicco pagano. Perché c'è sempre in ballo questo aspetto economico. Ed è dannoso, perché spesso si vede che qualcosa si blocca nella mente, ed allora non vengono più realizzate quelle prestazioni di spicco che si sarebbero potute fornire.

**Come può affrontare questo problema l'insegnante?**

Deve definire quale sia, in fondo, lo scopo di ogni gioco: di cosa si tratta veramente, ad esempio, quale valore ha la vittoria? Alla vittoria ed alla sconfitta in buona parte deve essere dato un valore relativo. Naturalmente, occorre che venga chiarito, in qualche modo, che vincere è importante. Ma nel momento in cui si vuole ottenere la vittoria con accanimento – e lo si può notare molto bene in un bambino – si deve tentare di mostrargli che è troppo teso per segnare un goal o far passare la palla sopra la rete. Insegnare ai bambini ad essere flessibili, sciolti e calmi non è molto facile, ma penserei a strategie e metodi in questa direzione.