

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: "Il gioco è una cosa seria!"
Autor: Cuvit, François
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1001946>

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: 17.02.2025

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



Foto: Daniel Käsermann

Il pedagogo del gioco Hans Kläy offre alcuni spunti

«Il gioco è una cosa seria!»

«Le filosofie dovrebbero essere prese sul serio!» ammonisce Hans Kläy, che abbiamo pregato di parlarci delle sue esperienze accumulate come pedagogo del gioco, in modo da poter presentare un'impostazione concreta, da contrapporre ai principi formulati da Annemarie Pieper alle pagine 10 e 11.

François Cuvit

«Prendendo le mosse da convinzioni filosofiche, si possono enunciare principi pedagogici, ma nella loro applicazione metodologica a livello d'insegnamento, spesso poi vanno perdute molte delle conoscenze originarie.» Per Hans Kläy, nel gioco, trovia-

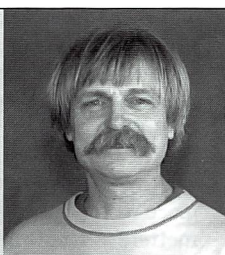
mo in primo piano processi evolutivi e non contenuti. Quello che gli interessa è promuovere la capacità d'azione dei bambini e consentire processi creativi che portano alla risoluzione di un dato problema. L'insegnamento dovrebbe pertanto essere orientato verso l'azione in sé e non soltanto verso l'apprendimento.

I giochi sono fini a sé stessi

Annemarie Pieper sostiene una concezione globale dell'essere umano, in cui il gioco rappresenta un fenomeno basilare, e ipotizza una correlazione fra fantasia e creatività come punto centrale di uno stile di vita omnicomprensivo. In questo ambito Hans Kläy si pone la questione se gli sforzi per educare al gioco praticati attualmente non siano forse troppo orientati sul mondo ludico degli adulti, se il bambino non venga spinto precocemente e quasi sempre con intervento utilitaristico e funzionale nel gioco, con la conseguenza che vanno perdute fantasia e creatività. La cosa più importante è l'abbandono nel gioco e non lo sguardo rivolto a obiettivi educativi: «con i miei figli, ad esempio, ho visto che mi facevano giocare con loro fin quando non mi venivano in testa «strane idee». Proprio questo mi ha fatto capire che non dovevo pensare a degli scopi, ma

Hans Kläy

... è docente di educazione fisica e insegna didattica presso l'Istituto di scienza dello sport dell'Università di Berna. Si è spesso occupato delle possibilità del gioco creativo e del loro significato per lo sviluppo della comprensione del gioco. Indirizzo: Aebnit 11, 3257 Grossaffoltern, E-Mail: hklaey@dplanet.ch



semplicemente lasciarmi andare completamente ed incondizionatamente al mondo fantastico del gioco, se volevo avere la possibilità di lanciare un'idea che sarebbe stata accettata con gioia.» A questo riguardo per la pedagogia del gioco non ci sono dubbi: i giochi sono fini a sé stessi, contengono in sé senso e scopo e non possono essere messi al servizio di un'intenzione «estranea» senza perdere le loro caratteristiche e la loro stessa essenza.

L'importante ruolo della motivazione intrinseca

Hans Kläy ritiene necessario che l'insegnante e l'allenatore si sforzino di immedesimarsi nei giocatori senza sentire quel bisogno impellente di creare nuovi concetti e contenuti ed assumere così un ruolo dominante. Gli obiettivi di prestazione debbono essere concordati assieme ai giocatori, con un'attenzione particolare rivolta agli allievi più deboli e meno integrati nel gruppo. «L'allenatore ha certamente il compito di trasmettere ai suoi giocatori tutto il suo bagaglio di competenze ed esperienze in modo tale che essi riescano a sviluppare e a valutare il loro livello di prestazione. Se tutti acquisiscono lo stesso stile di pensiero, i giocatori riescono a fissare obiettivi di prestazione individuali che si inseriscono in un'ottica collettiva.» Particolarmente preziose sono quelle prestazioni fornite dai bambini in modo spontaneo: «Queste prestazioni coinvolgono i bambini in modo globale e dimostrano tutta la loro fantasia, sensibilità ed il loro impegno fisico e mentale.» In queste situazioni il bambino dà il meglio di sé e ciò di propria spontanea iniziativa, dimostrando così un alto grado di motivazione intrinseca, uno stimolo estremamente importante in tutte le forme del gioco.

Curare il dialogo per giocare in modo più proficuo

Per chiarire il concetto dell'insegnamento orientato sull'azione, cui si accennava in apertura, Hans Kläy ha elaborato un modello che presenta tre possibili sistemi per realizzare una lezione:

- All'inizio del processo si attualizza quanto appreso precedentemente (i risultati), il che può condurre alla determinazione di nuovi realistici obiettivi.
- I risultati da cui si parte vengono ulteriormente sviluppati nel corso del processo, in modo tale da giungere infine ad una comparazione degli obiettivi in base a quanto stabilito in precedenza.

Itinerario metodologico

Interrogato a proposito di giochi e principi pedagogici particolarmente adatti, Hans Kläy sottolinea che in ogni caso non si tratta in primo luogo di contenuti – i bambini hanno abbastanza fantasia per crearsi un loro mondo dove giocare – ma dell'influenza esercitata dall'insegnante, che dovrebbe rispettare i principi riportati di seguito:

1. Inscenare il gioco: creare le condizioni per consentire al bambino di giocare spontaneamente o inscenare insieme a lui una forma ludica.
2. Imparare a restare in disparte: osservare cosa fanno i bambini, giudicare come lo fanno e saper vedere cosa nasce dal gioco e cosa si sviluppa in esso.

3. Aiutare a risolvere da soli i problemi: aiutare a chiarire, risolvere e attuare questioni, conflitti e idee.

4. Fare attenzione alla complessità del gioco: d'accordo con i bambini adattare le situazioni di gioco semplificando, regolando o sviluppando ulteriormente.

5. Chiarire le strutture del gioco: con i bambini più grandi ed i ragazzi far notare le correlazioni fra i diversi fattori rilevanti per il gioco e in tal modo sostenere una riflessione sistematica e interconnessa.

6. Avviare all'autoregolazione: fare in modo che alla fine le funzioni esposte nei punti da 3 a 5 possano essere svolte dai giovani in modo regolare e autonomo, senza che uno di loro si imponga sugli altri.

- Partendo dai risultati e dalle esperienze si possono anticipare obiettivi adeguati ed individuali, che garantiscono un chiaro orientamento del processo di apprendimento.

Rifacendosi all'esposizione di Pieper, Kläy ritiene in conclusione che nel campo dell'educazione al gioco rivolta a bambini e ragazzi sarebbe necessario riflettere sullo stretto corsetto delle procedure didattiche orientate sui «giochi da adulti» e sulle sue conseguenze. Si dovrebbero elaborare sistemi di formazione migliori dal punto di vista qualitativo che possano condurre appunto verso questa «prestazione globale» alla quale tutti

noi lavoriamo in modo differenziato in base alla fase della vita in cui ci troviamo. Ancora si attribuisce troppa poca importanza al valore del dialogo nell'insegnamento e all'arte del pensiero collettivo e si ha poca fiducia nella loro efficacia. Per quanto lo riguarda, poi, sostiene una chiara linea di pensiero ed è nettamente contrario ad un'eccessiva «pedagogizzazione» del gioco: «non esiste un'attività ludica o un esercizio ludico. Bisogna decidersi in modo chiaro e netto: o si lavora, ci si esercita, o si gioca e basta!» Ciò facendo, abbiamo l'opportunità di sostenere in modo sensato bambini e ragazzi nel loro sviluppo. **m**

