IL GIOCO NELLO SVILUPPO, NELLA SALUTE E NEL BENESSERE DEL BAMBINO

JEFFREY GOLDSTEIN

FEBBRAIO 2012

ASSOGIOCATTOLI

TIE
Toy Industries of Europe

L'AUTORE

Jeffrey Goldstein lavora presso l'Università di Utrecht (Olanda) dal 1992. E' attualmente ricercatore associato presso l' Istituto di Ricerca di Storia e Cultura dell'Università di Utrecht. Fra i suoi 16 libri Toys, Games and Media (con David Buckingham e Gilles Brougère. Taylor and Francis, 2004), The Handbook of Computer Game Studies (con Joost Raessens. MIT Press, 2005), Toys, Play and Child Development (Cambridge University Press, 1994); e Why We Watch: The Attractionss of Violent Entertainment (Oxford University Press, 1998). Nel 2011 il suo capitolo su "Tecnologia e Gioco" appare sull'Oxford Handbook of the Development of Play (Oxford University Press) edito da A.D. Pellegrini.

Goldstein è a capo del National Toy Council (Londra www.btha.co.uk/value_of_play/toy_council.php) ed è membro del consiglio dell'Istituto Olandese per la Classificazione dei Media Audiovisivi, the Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media (www.kijkwijzer.nl), e del PEGI, the European video games rating board, il consiglio di informazione europeo sui videogiochi (www.pegi.info).
E' inoltre co-fondatore dell'International Toy Research Association (l'Associazione Internazionale di Ricerca sul Gioco) con Brian Sutton-Smith e Jorn Steenhold. Nel 2001 ha ricevuto il premio BRIO grazie alla ricerca "per il beneficio e lo sviluppo dei bambini e dei giovani". Fa parte del Consiglio editoriale dell'International Journal of Humor e dell'International Journal of Early Childhood Education.

Pubblicato nel febbraio 2012

INDICE

Introduzione 3

1. Perché il gioco è importante 5
   Il gioco e il cervello
   Il gioco e lo sviluppo del bambino
   Il ruolo dei giocattoli

2. Varietà di gioco 9

3. Parlare, pensare, creare 11
   Lo sviluppo cognitivo e il linguaggio
   Il linguaggio e il gioco
   Il gioco favorisce la creatività

4. Compagni di gioco 15
   Gruppi di gioco con bambini di età diverse / Gioco intergenerazionale

5. Differenze di sesso nel gioco e nelle preferenze dei giocattoli 19

6. Il gioco e la salute 23
   Obesità
   Il gioco attivo e l'ADHD (Sindrome da deficit di attenzione e iperattività)
   Il gioco e la qualità della vita

7. Troppo poco gioco può ripercuotersi sullo sviluppo del bambino 27
   Privazione del gioco

8. Il gioco e la tecnologia 29

9. Il gioco e la comunità 33
   Il gioco e la cittadinanza

10. Promuovere il gioco 37
    Perchè i giocattoli sono importanti

Riferimenti 40

IL GIOCO NEI PRIMI ANNI DI VITA
E' NECESSARIO
AFFINCHE' GLI ESSERI UMANI
RAGGIUNGANO IL LORO PIENO
POTENZIALE

INTRODUZIONE

Il gioco, i giocattoli e il divertimento hanno occupato la mia ricerca ed i miei scritti per i 40 anni in cui ho fatto lo psicologo, per non parlare del mio tempo libero. Una felice conseguenza del mio interesse per questo piacevole passatempo è stato l'invito dal TIE (Toys Industries of Europe) a preparare questa analisi riguardante la recente ricerca sul gioco.

Ciò che guida le mie attività professionali è la convinzione che le persone non dedicherebbero così tanta parte della loro vita a divertirsi se questo non servisse ad uno scopo più grande al di là del loro merito intrinseco. Recenti sviluppi biologici, psicologici e neuroscientifici danno credito all'importanza del gioco nell'evoluzione e nello sviluppo dell'uomo. Il gioco può persino essere il cardine della società perché richiede comunicazione e cooperazione fra persone che interpretano ruoli differenti.

La mia ricerca si è concentrata su come le nostre attività ricreative possono essere utilizzate in maniera costruttiva nell'educazione, negli affari e nella medicina e per migliorare la qualità della vita sia per i bambini che per gli adulti.

Gli sviluppi scientifici e tecnologici hanno ampliato le nostre visioni del gioco. Il fiorire della "neuroscienza cognitiva" (lo studio delle relazioni fra l'attività celebrare, il pensare e l'agire) ha condotto a nuove intuizioni riguardo il ruolo della biologia, del cervello nel gioco e delle preferenze nella scelta dei giocattoli. L'importanza del gioco per il corpo e la mente è stata ben documentata.

Alcune ricerche poi lasciano di stucco ed è ciò che è capitato a me leggendo gli studi di Melissa Hines e Gerianne Alexander. Hanno scoperto che i cuccioli di scimmia femmine e maschi mostrano differenze nello stile di gioco e nella scelta dei giocattoli che rispecchiano quelle dei bambini. Quindi non sono solo il comportamento dei genitori ed il marketing che producono differenze fra bambini e bambine nella scelta dei giocattoli; anche gli ormoni e i geni influenzano tali scelte. Pare che i maschi, umani e non, siano attratti dai giocattoli che si muovono.

Le persone giocano perché è divertente. Uno dei molti motivi per cui il gioco è salutare è perché crea emozioni positive che possono contribuire al mantenimento della salute. Anche se ciò non fosse vero, il gioco migliora comunque le qualità della vita – ci si sente bene mentre si gioca. Il gioco rappresenta il maggiore contributo per un sano invecchiamento della popolazione.

Il gioco attivo ha degli effetti paradossali nell'incremento della durata dell'attenzione e nel miglioramento dell'efficienza nel pensare e nel risolvere i problemi. Due ore di gioco attivo al giorno possono aiutare la riduzione di deficit di attenzione e iperattività.

La cosa più impressionante dei giocattoli moderni è che la tecnologia in sé non aiuta a giocare. Alcuni giocattoli possono interagire con altri giochi, con iPad e computer, e sono in grado di riconoscere la tua voce e imparare diversi comandi. Ma ancora molto del loro potenziale è trascurato. Tanti bambini giocano con questi giocattoli in modo tradizionale, come gli adulti che utilizzano limitatamente il loro computer, imparando ad usare solo le funzioni che gli interessano ed ignorando le caratteristiche che vengono ritenute meno importanti.

In Occidente si ritiene che i bambini traggano beneficio dal gioco libero. Innumerevoli studi mostrano che il gioco nella prima infanzia è necessario se gli uomini vogliono raggiungere il loro pieno potenziale. Genitori, insegnanti e le istituzioni riconoscono il valore del gioco. Le opportunità di gioco continuano a diminuire, con meno aree per giocare, meno libertà di trascorrere momenti all'aperto e un calo nel tempo dedicato al gioco durante le ore scolastiche. La situazione attuale del gioco è chiara, ora la domanda è: Cosa dobbiamo fare per assicurare ai nostri bambini il gioco che meritano e di cui hanno bisogno?

Jeffrey Goldstein Ph.D.
Università di Utrecht

IL GIOCO E' LA LENTE
ATTRAVERSO CUI I BAMBINI
SPERIMENTANO IL LORO MONDO
E IL MONDO DEGLI ALTRI

1 PERCHE' IL GIOCO E' IMPORTANTE

Il gioco è stato definito, come qualsiasi attività liberamente scelta, intrinsecamente motivata e personalmente diretta. Non fa parte della vita 'ordinaria', non è serio, ma allo stesso tempo coinvolge intensamente chi gioca. Non ha altri scopi se non il gioco stesso. Non è un comportamento specifico, ma un'attività compiuta attraverso una vivace attività mentale. Lo psichiatra Stuart Brown scrive che giocare è *'la base dell'arte, dei giochi, dei libri, degli sport, dei film, della moda, del divertimento e quindi, in breve, è la base di quello che viene identificato come civilizzazione'.* (Brown 2009). Come il noto teorico del gioco Brian Sutton-Smith ha ribadito, l'opposto del gioco non è il lavoro, ma la depressione.

Qualsiasi tipo di gioco, da quelli inventati alla lotta, hanno un ruolo cruciale nello sviluppo dei bambini. Il gioco è la lente attraverso cui i bambini sperimentano il loro mondo e quello degli altri. Se privati del gioco, soffriranno sia nel presente che in futuro. Grazie ad adulti che supportano il gioco, ad adeguati spazi e ad un grande assortimento di materiali, i bambini possono avere le migliori possibilità di diventare sani, felici e produttivi membri della società.

IL GIOCO E IL CERVELLO

Un comportamento che è presente nei cuccioli di così tante specie deve avere un vantaggio evolutivo, altrimenti sarebbe stato eliminato dalla 'selezione naturale'. Quale potrebbe essere il vantaggio del gioco? Il fatto che favorisca lo sviluppo e la crescita del cervello, che stabilisca nuove connessioni nervose e che renda il giocatore più intelligente. Inoltre incrementa l'abilità di percepire gli stati emotivi altrui e di adattarsi con più facilità a situazioni diverse. Il gioco è più frequente durante i periodi di più rapida crescita cerebrale. Poiché anche un cervello sviluppato è in grado di imparare e di sviluppare nuovi circuiti nervosi, gli adulti continuano a giocare.

Il teorico del gioco Brian Sutton-Smith sostiene che il 'cucciolo d'uomo' sia nato con un'enorme eccesso di capacità neuronale, che muore se non usata. *'I bambini non stanno solo sviluppando le fondamenta neurologiche che permetteranno loro di risolvere problemi, di comunicare e di creare, ma apprendono mentre giocano. Imparano come relazionarsi con gli altri, come calibrare la loro forza fisica e come pensare in termini astratti. Attraverso il gioco i bambini "imparano ad imparare". Ciò che si acquisisce attraverso il gioco non sono informazioni specifiche, ma un generale assetto mentale volto alla risoluzione di problemi che includono sia l'astrazione sia la flessibilità, dove i bambini inseriscono pezzi di comportamento per formare nuove soluzioni a problemi che richiedono la ricostruzione di pensieri o di azioni. Un bambino che non viene stimolato e che ha poche opportunità di esplorare i propri dintorni può fallire nel collegare pienamente quelle connessioni nervose necessarie ad un futuro apprendimento.'* (Sutton-Smith 1997).

Giocando si possono immaginare situazioni mai incontrate prima ed imparare da queste. L'aeroplano giocattolo ha preceduto quello vero.

Il neuroscienziato Jaak Pankseep ha scoperto che il gioco stimola la produzione di una proteina che è responsabile dell'organizzazione, del monitoraggio e della pianificazione futura. Uno studio rivela che due ore al giorno di gioco con degli oggetti produce cambiamenti nel peso del cervello (Panksepp 2003, Rosenzweig 1976).)

Un articolo dell' 'American Psychological Association Monitor on Psychology' esamina gli effetti positivi e l'assoluta necessità del gioco. La teoria più comune è che il gioco giovanile permette di coltivare le attività di cui i bambini avranno bisogno da adulti.

Alcuni nuovi studi asseriscono che sia più di questo. Il gioco sembra dare benefici immediati, come il condizionamento cardiovascolare e la messa a punto delle abilità motorie, che a lungo termine includono il preparare i giovani agli imprevisti e il fornire loro un senso di moralità. Come? Imparando l'abilità di comprendere le emozioni e le intenzioni altrui attraverso il gioco. Questo infatti aiuta a promuove l'onestà. La giustizia inizia con un sano gioco sociale. (Azar 2002).

Il pediatra Dr. Ari Brown sottolinea che il gioco non organizzato è il miglior modo per stimolare il cervello in via di sviluppo. 'Quando i bambini sono impegnati del gioco libero con dei giocattoli, stanno imparando a risolvere problemi e a pensare in modo creativo e stanno sviluppando abilità motorie e di ragionamento. Il gioco libero insegna, inoltre, come intrattenersi da soli, abilità certamente preziosa.' (American Academy of Pediatricians 2011).

IL GIOCO E LO SVILUPPO DEL BAMBINO

Il gioco è essenziale allo sviluppo perché contribuisce al benessere cognitivo, fisico, sociale ed emotivo dei bambini e dei ragazzi. Offre inoltre un'opportunità ideale per i genitori di relazionarsi coi propri figli. Nonostante i benefici derivanti dal gioco sia per i genitori che per i figli, il tempo dedicato al gioco libero è stato considerevolmente ridotto. Al giorno d'oggi i bambini ricevono un minore supporto nel gioco rispetto alle generazioni precedenti in parte a causa di uno stile di vita più frenetico, di cambiamenti nelle strutture familiari e di un aumento di attenzione per l'educazione scolastica e per le attività ricreative.

Quali sono i benefici del gioco nella vita del bambino? Secondo il terapista del gioco O. Fred Donaldson, un bambino a cui è stato permesso di sviluppare le risorse derivanti dal gioco, riceve molti vantaggi duraturi. Si sviluppa un'abilità universale di apprendimento. Il gioco massimizza le potenzialità del bambino, permettendogli di sviluppare creatività ed immaginazione.

Il gioco favorisce la gioia, essenziale per l'autostima e la salute. Il processo di apprendimento viene autosostenuto ed è basato su un naturale amore per la conoscenza e su un allegro impegno con la vita. (www.originalplay.com/develop.htm)

Benefici emotivi e comportamentali del gioco

- Riduce paura, ansia, stress ed irritabilità
- Crea gioia, intimità, autostima e padronanza in se stessi
- Aumenta la flessibilità emotiva e la lealtà
- Aumenta la calma, la determinazione, l'adattamento e l'abilità di affrontare la sorpresa ed il cambiamento
- Può curare le sofferenze.

Benefici sociali del gioco

- Aumenta l'empatia, la compassione e la condivisone
- Crea opinioni
- Crea modelli di relazioni basati sull'inclusione invece che sull'esclusione
- Permette di sviluppare competenze non verbali
- Aumenta l'attenzione e lo spirito di gruppo

Benefici fisici

- Le emozioni positive aumentano l'efficienza dei sistemi immunitario, endocrino e cardiovascolare
- Diminuisce lo stress, la fatica e la depressione
- Aumenta la gamma dei movimenti, l'agilità, la coordinazione, l'equilibrio e la flessibilità

Analizzando più di 40 studi emerge che il gioco è collegato in maniera rilevante alla risoluzione creativa dei problemi, alla cooperazione, al pensare logicamente ed alla popolarità all'interno di un gruppo di coetanei. Il gioco accresce il progresso nel primo sviluppo dal 33% al 67% incrementando l'adattamento e il linguaggio e riducendo problemi sociali ed emotivi (Fisher 1992). Come osserva il biologo del comportamento Jean Piaget '*dobbiamo essere consapevoli che qualsiasi avvenimento, sia piacevole che non, avrà delle ripercussioni nella vita del bambino*' (Piaget 1962).

IL RUOLO DEI GIOCATTOLI

Oltre che ad essere nati apposta per far giocare i bambini, i giocattoli invitano al gioco e lo prolungano. I bambini giocheranno più a lungo fino a quando avranno disponibili oggetti per giocare ed otterranno tutti i benefici che il gioco ha loro da offrire.

Secondo alcune ricerche condotte presso le famiglie, i due fattori più influenti legati allo sviluppo cognitivo durante l'infanzia e nell'età prescolare sono la disponibilità dei materiali per il gioco e la qualità del coinvolgimento della madre con il bambino.

Durante i primi tre anni di età la disponibilità dei giocattoli è relazionata al quoziente intellettivo del bambino. I bambini con accesso ad una varietà di giocattoli raggiungono maggiori livelli intellettuali, senza tener conto del sesso, della razza o della classe sociale (Bradley 1985, Elardo 1975).

Secondo uno studio, la disponibilità di giocattoli aumenta l'interazione sociale dei bambini disabili durante l'infanzia (Driscoll 2009).

È ormai chiaro che il gioco è di vitale importanza per la salute e lo sviluppo del bambino e nel farlo diventare un cittadino responsabile. Nonostante la maggioranza creda che il gioco abbia un effetto benefico sui bambini, le opportunità e l'incoraggiamento al gioco libero sono sempre più limitate. Da parte degli esperti dello sviluppo infantile e degli educatori ci sono sempre più richieste affinché il gioco venga reintrodotto nei primi anni di vita (Elkind 2007, Fisher 2011).

PUOI SCOPRIRE MOLTO DI PIU' DI UNA PERSONA IN UN'ORA DI GIOCO CHE IN UN ANNO DI CONVERSAZIONI.

Plato

LE ESPERIENZE DI GIOCO PRECOCI GETTANO LE BASI PER TUTTI GLI SVILUPPI SUCCESSIVI

2 VARIETA' DI GIOCO

È largamente accettata l'idea che il gioco vari durante la prima infanzia. La prima esperienza di gioco dell'infante avviene quando gli adulti cercano di suscitare sorriso e risate con il solletico o facendo 'cucù'. Ma questi giochi non dipendono dal bambino e non costituiscono quindi il gioco vero e proprio. Il primo gioco per i bambini è individuale, osservando oggetti attorno a lui. Possono sperimentare nell'ambiente ('gioco esplorativo') mentre i bambini più grandi manipolano e controllano il territorio circostante ('gioco della padronanza'). Il gioco individuale è seguito dal gioco parallelo – giocare accanto, ma non con altri bambini – che inizia intorno ai due o tre anni. Questo prepara al gioco di gruppo, intorno ai tre o quattro anni. Il gioco di gruppo è diverso e complesso e include qualsiasi attività, da quelle semplici, come collaborare nella costruzione di un castello di sabbia e la lotta, a quelle più complesse, gioco socio-plateale, in cui i bambini interpretano dei ruoli in scenari fantastici che loro stessi creano.

Questa sequenza nello sviluppo del gioco, che va dall'esplorazione solitaria al gioco senso motorio, ha ricevuto un vasto supporto empirico ed è correlata con le capacità cognitive del bambino (Brown 2009, Else 2009, Smith 2010). L'emergere del gioco di fantasia, in particolare, è un risultato importante nei bambini poiché permette loro di fare pratica col pensiero simbolico.

Praticamente ogni aspetto della vita del bambino è caratterizzata dal gioco. Le prime esperienze di gioco preparano il terreno a tutti gli sviluppi successivi. Per esempio, essere in grado di sostituire un oggetto con un altro – usando una spugna come se fosse una barca nella vasca da bagno – è un passaggio necessario nello sviluppo linguistico, in cui le parole assumono un vero e proprio significato.

Uno studio effettuato da Levine, Huttenlocher e Cannon (2011) esamina la relazione fra i primi puzzle utilizzati dai bambini e le loro abilità spaziali. Differenze individuali nella capacità spaziale emergono prima dell'ingresso in età prescolare. Comunque sono ancora poco conosciute le prime esperienze che possono contribuire alla creazione di queste differenze. 53 bambini ed i loro genitori sono stati osservati per 90 minuti ogni 4 mesi nelle rispettive abitazioni. All'età di 4 anni e mezzo i bambini possedevano competenze spaziali che comprendevano trasformazioni mentali bidimensionali. I bambini che giocavano con i puzzle risultavano essere migliori per quanto riguarda questa competenza rispetto a coloro che non ne facevano uso.

Durante gli anni della scuola materna, le abilità di immaginazione, di comunicazione e quelle linguistiche permettono di comunicare durante il gioco. I bambini possono programmare e controllare la loro fantasia giocando in modo semplice e possono modificarne il contenuto mentre giocano. Attraverso il gioco di gruppo i bambini acquisiscono conoscenze ed informazioni (ad esempio il nome dei colori e lo spelling delle parole), imparano quali sono i propri limiti e le regole sociali. Il gioco di gruppo fa in modo che i giocatori condividano le stesse conoscenze e che siano d'accordo riguardo le regole del gioco. Per giocare a 'prendere il tè' è indispensabile che i bambini immaginino la stessa scena e fingano che ci sia del tè nelle loro tazzine vuote.

Il bambini traggono maggior beneficio variando le attività di gioco, giocando a volte da soli, a volte in gruppo, silenziosamente sul pavimento o attivamente all'aperto. Al fine di stimolare e prolungare il gioco, gli adulti possono fare in modo che i bambini abbiano uno spazio adeguato in cui svagarsi e un grande assortimento di giochi affinché possano scegliere fra una vasta gamma di possibilità di gioco. Questo aiuterà il sistema nervoso cerebrale e i muscoli a svilupparsi e a rafforzarsi e a fare in modo che l'immaginazione venga ampiamente sollecitata.

GIOCARE CON I CUBI FACILITA LO SVILUPPO DEL LINGUAGGIO

3 PARLARE, PENSARE, CREARE

Durante la crescita il bambino impara molto attraverso il gioco. Questo aiuta a costruire solide basi per il processo di apprendimento poiché i livelli successivi di apprendimento vengono costruiti sulle basi dei precedenti, un processo detto 'ad impalcatura'. Le qualità della spontaneità, del desiderio, della creatività, dell'immaginazione e della fiducia sono meglio sviluppate durante l'infanzia. Nel gioco il processo di apprendimento è autosostenuto perché il naturale amore per l'apprendimento viene preservato e rafforzato. Il potere del gioco migliora inoltre l'autostima e i rapporti interpersonali.

LO SVILUPPO COGNITIVO E IL LINGUAGGIO

I processi cognitivi coinvolti nel gioco sono simili a quelli coinvolti nell'apprendimento: motivazione, significato, ripetizione, autoregolazione e pensiero astratto. I giocattoli contemporanei, grazie alle loro funzioni elettroniche, invitano ad attività di esplorazione e di scoperta.

L'attenzione è essenziale per leggere e per molti tipi di apprendimento. Il periodo di attenzione durante il gioco libero dipende quasi completamente dal tipo e dal numero di giocattoli disponibili. (Moyer 1995)

Le esplorazioni durante il gioco libero aiutano l'apprendimento (Schulz 2008). L'abilità di leggere, di parlare e di contare varia a seconda della capacità del bambino di saper utilizzare i simboli, per esempio un blocco per rappresentare un camion o un telefono. Giocare in giovane età (13-24 mesi) facilità il linguaggio. (Hall 1991, Ungerer 1986)

Varie forme di gioco immaginato possono migliorare la preparazione scolastica, le abilità sociali e quelle creative.

La partecipazione al gioco immaginato negli anni della scuola materna è correlata ad elevate abilità di alfabetizzazione durante le scuole elementari. (Katz 2001, Roskos 2007, Singer 2002)

Il giocattoli per bambini forniscono un'area ricca per lo studio e la comprensione di quanto gli oggetti siano intesi a differenti livelli di astrazione. Per esempio sia le bambole che i pupazzi o i soldatini possono essere intesi come personaggi di un mondo immaginario o come oggetti fisici del mondo reale. Nel corso di due esperimenti, 72 bambini di quattro e cinque anni hanno capito che alcuni personaggi condividono alcune proprietà pur non chiamandosi allo stesso modo. La comprensione, da parte dei bambini, delle caratteristiche astratte di un oggetto, ha permesso loro di utilizzarlo in modi diversi e multipli. (Rhemtulla 2009)

'*Attraverso il gioco i bambini acquisiscono abilità matematiche essenziali come contare, fare le uguaglianze, le addizioni e le sottrazioni, valutare, pianificare, classificare e misurare. Questa comprensione informale fornisce le basi su cui la matematica vera e propria verrà poi costruita*.' (Fisher 2011, p.344)

Ricercatori, educatori e genitori sostengono da molto che i bambini apprendono il rapporto causa-effetto attraverso il gioco esplorativo. Nel corso di uno studio, bambini dai quattro ai cinque anni hanno studiato dei giocattoli a loro nuovi per capire come funzionassero. (Schulz 2007)

'Per poter imparare all'interno di un ambiente scolastico formale, i bambini devono essere in grado di controllare il proprio comportamento e le proprie emozioni e comunicare ed interagire con gli altri in modi socialmente appropriati.
I ricercatori evidenziano chiaramente la presenza di una relazione fra esperienze di apprendimento ludico, abilità sociali, autoregolamentazione e il rendimento scolastico'. (Fisher 2011)

'L'apprendimento giocoso' si riferisce all'uso del gioco libero e del gioco con gli adulti come mezzi per promuovere abilità sociali e scolastiche' (Fisher 2011). Per esempio, il metodo Montessori crea classi in cui gli alunni scelgono fra una gamma di attività predisposte dagli insegnanti. La ricerca mostra come i bambini del metodo Montessori sono significativamente più propensi ad usare un livello superiore di ragionamento astratto facendo riferimento alla giustizia o all'onestà per convincere altri bambini a rinunciare ad un oggetto, ed è inoltre più probabile che siano coinvolti in giochi alla pari coi loro coetanei rispetto ai bambini che frequentano le scuole tradizionali. (Lillard 2006)

IL LINGUAGGIO E IL GIOCO

Studi provenienti da molti Paesi mostrano una relazione fra un precoce gioco di gruppo e successive abilità comunicative.

Giocare con i cubi promuove lo sviluppo del linguaggio. Secondo uno studio, i bambini di età compresa fra 1 anno e mezzo e 2 anni e mezzo a cui erano stati forniti delle costruzioni di mattoncini di plastica con cui giocare, sei mesi dopo hanno sviluppato grandi capacità linguistiche rispetto ad un altro gruppo di bambini monitorato che non vi aveva giocato. (Christakis 2007)

Gunhilde Westman dell'Università di Uppsala in Svezia considera il gioco come un'arena per lo sviluppo del linguaggio e della comunicazione. Il gioco è impegnativo per i bambini poiché devono prestare attenzione alle parole e alle azioni degli altri. Devono concentrarsi sul proprio linguaggio per riuscire a comunicare in modo chiaro. I bambini imparano a far ciò ascoltandosi a vicenda mentre giocano. Giocando imparano a raggiungere un accordo ed a far corrispondere le parole alle azioni e viceversa. Una delle funzioni della scuola in generale è quella di educare i bambini a diventare cittadini in grado di partecipare alle discussioni e di stipulare accordi duraturi.

Westman sostiene l'esistenza di un possibile legame fra la fiducia e la motivazione dei bambini durante il gioco e il loro sviluppo comunicativo. I bambini che sono motivati nel gioco tendono ad essere più sicuri di sé e più sviluppati a livello comunicativo.

Molte ricerche hanno constatato l'importanza della negoziazione nel gioco di gruppo per lo sviluppo cognitivo e sociale dei bambini in età prescolare. Alcuni studi hanno esaminato la relazione fra il linguaggio nel gioco in età prescolare e le abilità linguistiche dei bambini durante i primi ani di scuola. Secondo uno studio condotto da Rydland nel 2009, un gruppo di bambini fra i 4 e i 5 anni che parlavano turco come prima lingua e norvegese come seconda furono seguiti per 2 anni, dalla scuola materna alla prima elementare. Nella prima parte della ricerca furono analizzate le relazioni fra il parlare di gioco in termini di competenza nella scuola materna e le competenze lessicali e la comprensione del testo durante il primo anno delle elementari. I risultati indicarono che il linguaggio durante il gioco in età prescolare è collegato alle abilità linguistiche mostrate durante il primo anno delle elementari.

IL GIOCO FAVORISCE LA CREATIVITA'

La creatività aumenta con il gioco libero. Secondo lo studioso Anthony Pellegrini, procurando ai bambini delle pause per il gioco nel corso della giornata scolastica viene massimizzata la loro attenzione cognitiva (Pellegrini 2005).

I bambini producono creazioni artistiche più colorate e complesse dopo aver avuto la possibilità di giocare rispetto a quelli che hanno prodotto prima della pausa di gioco.
52 bambini inglesi fra i 6 e i 7 anni sono stati divisi casualmente in due gruppi. Al primo gruppo è stato permesso di giocare per 25 minuti mentre

l'altro gruppo copiava dei testi dalla lavagna. È stato poi chiesto a tutti i bambini di creare un collage utilizzando dei materiali forniti dagli insegnanti. Alla fine dieci giudici hanno valutato la qualità creativa dei lavori. Sono stati registrati la gamma di colori e il numero di pezzi di materiali usati da ogni bambino. È risultato un significativo effetto positivo del gioco non strutturato sulla creatività. (Howard-Jones 2002)

Quando a bambini tra i 4 e i 5 anni fu chiesto di 'giocare con' o di 'ricordarsi' 16 oggetti comuni, hanno avuto meno difficoltà nel ricordarsi gli oggetti dopo averci giocato. (Newman 1990)

Anche gli adulti risultano essere più creativi quando immaginano loro stessi come bambini mentre giocano. A causa delle loro responsabilità, spesso gli adulti perdono la curiosità tipica invece dell'età infantile. In uno studio del 2010 portato avanti da Zabelina e Robinson, 76 studenti universitari sono stati sottoposti a due studi differenti. In un caso i partecipanti hanno dovuto scrivere che cosa farebbero se non avessero lezioni per un giorno intero. Nell'altro caso le istruzioni erano le stesse tranne per il fatto che gli studenti dovevano immaginare cosa avrebbero fatto se avessero avuto 7 anni. Coloro che si sono immaginati bambini hanno prodotto responsi molto più originali per quanto riguarda la creatività. Ulteriori risultati hanno mostrato che la manipolazione è stata particolarmente efficace fra gli individui più introversi, tipicamente meno spontanei e più inibiti nella vita. I risultati provano che il beneficio nel pensare come un bambino è la creatività, in particolar modo fra i soggetti introversi.

In "A Mandate for Playful Learning in Preschool: Presenting the Evidence", una rivista che tratta di ricerche sul gioco conferma che il gioco spontaneo produce un generale sviluppo, non solo cognitivo (come imparare il nome dei colori, i numeri o le forme). Infatti le ricerche confermano che il gioco infantile è un'esperienza necessaria per poter diventare uomini pienamente realizzati e civili (Hirsh-Pasek 2006). Abbondanti studi hanno dimostrato che il gioco durante l'età infantile è indispensabile se si vuole raggiungere il pieno potenziale. Per i bambini e per il benessere della società, il gioco è un bisogno cruciale e non qualcosa di superfluo e bisogna insistere affinché il gioco diventi una parte integrante nelle strategie d'insegnamento (Stevens 2009).

IL PRIMO PASSO DEL BAMBINO
VERSO L'INDIPENDENZA
AVVIENE ATTRAVERSO
L'ATTACCAMENTO A VESTITI MORBIDI
O A PUPAZZI

4 COMPAGNI DI GIOCO

Le prime esperienze di gioco del bambino avvengono con i genitori o coi fratelli, i quali tentano di suscitare interesse e risate nel neonato. Il gioco aiuta gli infanti ad acquisire un senso d'indipendenza e un'identità. I loro primi passi verso l'indipendenza avvengono attraverso l'attaccamento a vestiti morbidi o a dei pupazzi. I bambini che utilizzano degli 'oggetti transitori' che reclamano quando è ora di andare a dormire o quando sono tristi presentano meno disturbi del sonno e sono più gentili, sicuri di sé e affettuosi. (Litt 1986, Singer 1990, Winnicot 1971)

Quando i bambini si sviluppano, accrescono anche le loro modalità di gioco: a sei mesi il neonato tende ad essere passivo, è l'adulto che deve essere attivo. Intorno ai sei mesi il bambino riesce ad essere interessato alle azioni compiute dall'adulto, ma rimane comunque passivo. Intorno ai nove mesi l'infante è in grado di dare inizio al gioco ma non al pari dell'adulto. Quando si raggiunge l'anno d'età e il bambino mostra consapevolezza dei diversi ruoli nel gioco, si alternerà con la madre nell'essere agente o destinatario. Durante il secondo anno di vita è in grado di creare variazioni all'interno del gioco, dimostrando di conoscerne non solo la struttura fondamentale ma anche i limiti e le possibilità. Esempi possono essere il far rotolare una palla avanti e indietro e fare 'cucù'.

Giocando i bambini creano dei solidi legami di amicizia, anche con gli adulti. (Goldstein 1996, Mos e Boodt 1991)

I bambini fra i cinque e i sette anni con abilità avanzate nel gioco immaginato sono socialmente capaci di relazionarsi con gli altri ed in grado di impegnarsi nelle attività in classe. È più probabile che coloro che hanno raggiunto bassi livelli nel gioco abbiano maggiori difficoltà nell'interazione e nelle attività scolastiche. La competenza sociale è correlata all'impegno del bambino nel gioco immaginato. (Uren 2009)

Nel 2009 lo psichiatra Stuart Brown ha scoperto che l'assenza del gioco di gruppo è un legame comune fra gli omicidi nelle prigioni. Ai carcerati manca il normale dare-e-ricevere necessario per imparare a capire le emozioni e le intenzioni altrui e l'autocontrollo che si deve apprendere per giocare con successo in gruppo.

Alcuni giocattoli favoriscono il gioco di gruppo. In un asilo nido a Nashville in Tennessee furono osservati bambini fra i due e i sei anni mentre giocavano. Vestitini, camioncini, palle e pupazzi erano usati molto di più nel gioco di gruppo, mentre cucine giocattolo, puzzle e giochi meccanici erano usati perlopiù per il gioco individuale. (Hendrickson 1981)

Non è il gioco competitivo per natura? La competizione non aiuta forse i bambini ad imparare a competere nel mondo degli adulti? No, il gioco non è competitivo per natura. È l'opposto. Cooperativo per natura. I bambini si accordano su quando iniziare il gioco e quando finirlo, che regole e che ruoli usare e poi giocano seguendo le regole che hanno stabilito in precedenza.

GRUPPI DI GIOCO DI DIVERSE ETA' / IL GIOCO INTERGENERAZIONALE

Il gioco fra bambini di età diverse offre opportunità di imparare e di sviluppo non presenti nel gioco di gruppo fra bambini di età simili, come suggerisce lo psicologo Peter Gray. Mescolare le età produce dei vantaggi per i bambini più piccoli, che hanno la possibilità di giocare ad un livello superiore, e anche per quelli più grandi, i quali possono incrementare la loro intelligenza insegnando ai più piccoli.
Il gioco immaginato fra la madre e il figlio di età compresa fra gli 8 e i 17 mesi è correlato ad un elevato quoziente intellettivo a 5 anni. (Morrissey 2009)

Il gioco è un'attività essenziale nell'infanzia in quanto contribuisce allo sviluppo cognitivo, sociale ed emotivo. Attraverso il gioco imparano a creare ed esplorare un mondo che sono in grado di padroneggiare. Inoltre, all'interno del contesto del gioco i bambini imparano, sviluppano e praticano nuovi comportamenti e competenze sociali (Bruner 1972, Pellegrini 2007). Madre e padre giocano in modo differente con il bambino ed entrambi contribuiscono al suo sviluppo linguistico, cognitivo e sociale. Durante i primi anni di vita i genitori hanno un ruolo fondamentale nell'influenzare il gioco del bambino e nello sviluppo delle abilità sociali e comunicative (Slade 1987, Tamis-LeMonda 2004).

Giocare con i bambini può sembrare semplice, ma non lo è. È difficile resistere nel 'far pressione' sul bambino affinché faccia qualcosa nel modo giusto, rispetto al permettergli semplicemente di giocare liberamente. A volte imponiamo ai bambini dei compiti che vanno incontro ai bisogni dell'adulto piuttosto che a quelli del bambino. Si ha spesso paura di giocare coi bambini, di essere messi in imbarazzo, di sembrare buffi e infantili, non professionali, di ferire ed essere feriti, di essere maldestri e semplicemente di non saper giocare ed approcciare coi bambini.

Il ruolo dell'adulto è fondamentale, ma il suo atteggiamento non deve essere né pigro né arrogante. Gli adulti possono diventare dei veri e propri compagni di gioco. Giocare col bambino è l'approccio più semplice e più efficace. Nel gioco tradizionale l'adulto assume dei ruoli prestabiliti, come il coach, il manager, l'insegnante, il direttore o il genitore, al fine di mantenere la situazione sotto controllo. In ognuno di questi ruoli l'adulto rimane separato dal bambino. Genitori, insegnanti e parenti dovrebbero partecipare al gioco del bambino invece di cercare di farli giocare in modo conforme alla loro idea di gioco.

Gli esemplari di molte specie non vivono abbastanza per poter diventare nonni. Quindi avere e poter essere nonni può avere dei benefici, e non è difficile immaginare che il gioco fra i bambini e i loro nonni è il sistema per poter ottenere questi vantaggi. Giocare coi propri nipoti può offrire vantaggi sia per lo sviluppo del bambino sia per i nonni, i quali mantengono la mente agile e flessibile.

IL GIOCO E' UN'ATTIVITA' ESSENZIALE NELL'INFANZIA POICHE' CONTRIBUISCE ALLO SVILUPPO COGNITIVO, SOCIALE ED EMOTIVO DEL BAMBINO.

'I genitori incidono direttamente sul comportamento dei loro bambini quando giocano con loro. Mentre giocano coi genitori il comportamento dei bambini è più complesso, più convenzionale, di maggior durata e più simbolico rispetto a quando giocano con altri bambini della loro stessa età, con fratelli o da soli.. Quando i genitori partecipano al gioco la complessità del comportamento del bambino aumenta in modo considerevole, sia nella durata dell'interazione sociale, sia nello sviluppo del comportamento sociale' . (Power 2000, pp. 362, 375)

Il gioco sviluppa il cervello del bambino e ritarda la demenza nella vecchiaia. L'esercizio causa il rilascio di fattori della crescita, proteine che incrementano il numero delle connessioni fra i neuroni e la nascita dei neuroni nell'ippocampo, una regione del cervello importante per la memoria (Wang 2008). Nelle persone anziane il gioco porta sani benefici diversi però da quelli del bambino. Mentre il gioco attivo aiuta i bambini a crescere in forza e coordinati, nell'anziano aiuta a mantenere queste abilità e ne ritarda l'inevitabile deterioramento.

Funzioni ipotetiche/effetti del gioco genitore-figlio (Power 2000):

- Stimolazione cognitiva e apprendimento
- Aumento dello sviluppo cognitivo generale
- Aumento delle abilità linguistiche
- Disponibilità di informazioni riguardo l'ambiente fisico
- Sviluppo sociale
- Instaurazione di relazioni sociali
- Facilitazione delle abilità prospettiche
- Facilitazione dell'autocontrollo
- Agevolazione dello sviluppo di diversi tipi di ruoli

NON SI SMETTE DI GIOCARE PERCHE' SI DIVENTA VECCHI, SI DIVENTA VECCHI PERCHE' SI SMETTE DI GIOCARE

George Bernard Shaw

IL BAMBINO A 8 MESI PUO GIA' MOSTRARE PREFERENZA PER I GIOCATTOLI "DA MASCHIO" O "DA FEMMINA"

5 DIFFERENZE DI SESSO NEL GIOCO E NELLA PREFERENZA DEI GIOCATTOLI

Perché maschi e femmine tendono a preferire diversi giocattoli e perché ci sono differenze così chiare negli stili di gioco? Hanno origine solo dalla socializzazione, dal marketing e dalla pubblicità? Che ruolo occupa la biologia?

I maschi sono più attivi fisicamente rispetto alle bambine e questo si riflette nel gioco. '*Mentre i bambini esprimono sempre la propria individualità, correndo qua e là e facendo rumore, le bambine preferiscono giocare più tranquillamente e in piccoli gruppi . Anche il gioco di gruppo può essere competitivo, ma la competizione tende ad essere espressa a livello emotivo piuttosto che fisico*', scrive Peter Else della Sheffield Hallam University. Gli sforzi di eliminare la lotta come gioco fra i bambini sono solitamente vani. (Holland 2003)

Bambini di 8 mesi possono già mostrare una preferenza per i giocattoli da maschio o da femmina. Le differenze legate al sesso nella preferenza dei giocattoli sono state individuate a partire dagli anni 30 (Parten 1932), e possono essere applicate ai bambini americani, olandesi, inglesi, italiani e giapponesi (Cherney 2010, Suito 1992, Zammuner 1987). Perfino gli uomini e le donne adulti esprimono preferenze per giocattoli diversi. (Alexander e Charles 2009)

Lo psicologo dello sviluppo Catherine Garvey (1990) individua le origini delle differenze nella preferenza dei giochi nel comportamento dei genitori, nell'influenza dei genitori in quanto modelli. È più probabile che i bambini che scelgono un tipico giocattolo da maschio o da femmina abbiano dei genitori che mantengono dei ruoli tradizionali. (Rheingold 1975)

Dai pazienti che soffrono di disordini endocrini risulta evidente che i fattori biologici durante il primo sviluppo influenzano le preferenze del bambino nella scelta del gioco. (Pasterski 2005)

Ricerche effettuate sui primati mostrano che la preferenza del giocattolo può essere modificata parzialmente da alcuni fattori innati. Secondo un famoso studio condotto da Alexander e Hines nel 2002, cuccioli di scimmia fra i 2 e i 18 mesi mostrano differenze sessuali nella scelta dei giocattoli simili a quelle dei bambini. La percentuale del tempo di contatto con giocattoli preferiti tipicamente dai bambini, macchine e palle, era più elevata negli esemplari maschi, mentre la percentuale del tempo di contatto con giocattoli tipicamente femminili, bambole e pentole, era maggiore nelle scimmie femmine. Invece il tempo di contatto con giochi preferiti egualmente dai bambini e dalle bambine (un libro illustrato e un cane di pezza) era simile fra gli esemplari maschi e fra le femmine di scimmia.

Le preferenze per diversi giocattoli sembra emergere nei bambini prima di qualsiasi identità sessuale. Per confermare questa tesi, è stato misurato il grado di interesse di 30 bambini fra i 3 e gli 8 mesi per una bambola e un camioncino, usando la tecnologia 'eye-tracking', che permette di rilevare con precisione l'attenzione visiva. Le bambine hanno mostrato una preferenza visiva per la bambola mentre i maschietti sembravano più interessati al camioncino. Alcune ricerche hanno dimostrato che le categorie di giocattolo 'maschile' e 'femminile' sono precedute dalle differenze sessuali nella preferenza per certi elementi dei giocattoli stessi, come il colore, la forma o lo scopo.

Queste preferenze innate per alcune caratteristiche dei giocattoli, collegate ad influenze sociali, possono spiegare perché le preferenze dei giocattoli sono fra le prime espressioni di comportamento sociale legato al sesso. (Alexander 2009)

Una recente ricerca condotta da Vasanti Jadva, Melissa Hines e Susan Golombok dell'Università di Cambridge aggiunge nuove informazioni sulla conoscenza delle preferenze dei bambini. Hanno indagato su cosa si nasconde dietro la differenza di preferenze nella scelta del giocattolo fra maschi e femmine. '*Abbiamo analizzato le preferenze nella scelta dei giocattoli, dei colori e delle forme in 120 bambini di 12, 18 e 24 mesi*'. I bambini facevano attenzione alle combinazioni di coppie di immagini di macchine e di bambole di colori differenti.

Le bambine guardavano le bambole molto di più dei bambini, mentre questi erano molto più interessati alle immagini di macchine, a prescindere dal colore. Questi risultati non variano con l'età. Sia femmine che maschi preferiscono invece i colori sul rosso rispetto al blu, e le forme rotonde rispetto a quelle con gli angoli. '*Non abbiamo né visto differenze legate al sesso nel preferire il rosa o il rosso al blu, né nella preferenza di forme angolari rispetto a quelle rotonde*'.

'*La constatazione che bambini dai 12 ai 24 mesi mostrano maggior interesse per le macchine rispetto alle bambine e che queste sono invece più interessate alle bambole, appare simile anche per i bambini più grandi e mostra che queste differenze legate al sesso si sviluppano molto presto. Questo può dipendere da tendenze innate. Quest'interpretazione è conforme a legami prenatali androgeni in relazione alle preferenze nella scelta dei giocattoli ed a scoperte di simili differenze legate al sesso nei primati*'. La ricerca conclude che esistono preferenze nella scelta del gioco legate al sesso, ma che apparentemente il colore e la forma non ne sono la causa.

'*La direzione dell'influenza può essere opposta. È probabile che le bambine imparino a preferire il rosa perché i giocattoli con cui giocano sono spesso rosa*'.

Le femmine tendono a disegnare farfalle, fiori e persone, mentre i maschietti disegnano oggetti in movimento, come macchine e treni. Può essere quindi che le preferenze legate al sesso siano dovute dalla funzione dell'oggetto e non dal colore o dalla forma. I bambini potrebbero preferire di natura i giocattoli che possono muoversi, al contrario delle bambine. (Bennenson 2011)

RICERCHE EFFETTUATE SUI PRIMATI INDICANO CHE LE PREFERENZE DI MASCHI E FEMMINE POSSONO ESSERE INFLUENZATE IN PARTE DA FATTORI INNATI. SECONDO UN FAMOSO STUDIO CONDOTTO DA ALEXANDER E HINES NEL2002, CUCCIOLI DI SCIMMIA FRA I 2 E I 18 MESI MOSTRANO DIFFERENZE LEGATE AL SESSO NELLA SCELTA DEI GIOCATTOLI SIMILI A QUELLE DOCUMENTATE IN PRECEDENZA NEI BAMBINI.

IL GIOCO E'
LA MAGGIORE
FORMA DI
RICERCA.

Albert Einstein

LE PREFERENZE
LEGATE AL SESSO
NELLA SCELTA DEL GIOCATTOLO
SEMBRANO EMERGERE
PRIMA
DI QUALSIASI FORMA
DI IDENTITA' SESSUALE.

TUTTI I BAMBINI
HANNO BOSOGNO
DI TRASCORRERE DEL TEMPO
GIOCANDO ALL'APERTO.

6 IL GIOCO E LA SALUTE

'Probabilmente i genitori preferiscono avere dei figli felici piuttosto che intelligenti e socievoli...' (Burdette 2005). Il gioco ha il potenziale per migliorare molti aspetti del benessere emotivo del bambino, per esempio riducendo l'ansia, la depressione, l'aggressività e i problemi del sonno.

Il modo in cui i bambini giocano ne rivela l'interesse, le abilità, i desideri e le paure. Per questo motivo il gioco è utilizzato come parte dell'esercizio e della terapia con bambini e adulti. La gioco-terapia è utilizzata da decenni e include giochi e giocattoli tradizionali, bambole, giochi interattivi e digitali. (Brezinka 2007)

Lo spazio pubblico destinato ai parco giochi o ai campi sportivi continua a diminuire, riducendo le opportunità di gioco attivo per i bambini. Questo contribuisce ad uno stile di vita sedentario e a dei problemi, come l'obesità e la mancanza di attenzione. Incoraggiare il gioco attivo e la partecipazione allo sport è quindi diventata una questione di vitale importanza.

Qualsiasi bambino ha bisogno di trascorrere del tempo giocando all'aperto. Nei paesi del nord Europa le scuole sono attrezzate con strutture esterne con cui i bambini possono giocare durante la ricreazione. Il sistema scolastico italiano non attribuisce così tanta importanza al gioco per i bambini in età prescolare e le scuole materne italiane non hanno a disposizione le attrezzature necessarie per favorire il gioco attivo dei bambini. Inoltre gli insegnanti e i genitori italiani temono che i bambini, giocando all'aperto, possano ammalarsi o farsi male e quindi non incoraggiano questo tipo di attività. Avere a disposizione asili con spazi all'aperto in cui poter giocare al mattino o dopo la scuola aumenterebbe il tempo dedicato al gioco all'aperto.
Queste aree, inoltre, possono anche essere utilizzate durante le vacanze e nel pomeriggio, per attività teatrali o di animazione.

OBESITA'

Se l'obesità è il problema, il gioco può essere la soluzione. I giovani animali che vivono in un ambiente in cui è presente un surplus di cibo, raramente diventano obesi, perché semplicemente giocano di più. '*Gli animali giocano in modo da bruciare energia che altrimenti verrebbe trattenuta sotto forma di grasso... Giocando gli animali rimangono magri e in forma, in modo da non trasformarsi in facili prede.*

Se le calorie in eccesso non dovessero venire bruciate durante il gioco, la conseguente obesità potrebbe aumentare il rischio di essere predati, poiché diminuirebbe l'agilità nel fuggire e aumenterebbero i problemi di bilanciamento e di affaticamento e la non capacità di intrufolarsi in spazi stretti. In più, dato che il gioco aumenta la temperatura corporea, potrebbe diminuire la predisposizione alle malattie e allo stress.

IL GIOCO ATTIVO E L'ADHD

Negli ultimi anni sono stati riconosciuti al gioco alcuni benefici: dal combattere la depressione e l'obesità, al ridurre l'ADHD (sindrome da deficit di attenzione e iperattività).

Giocare alla lotta può aiutare i bambini affetti da ADHD, caratterizzati dalla non abilità di sapersi concentrare su un determinato compito, dall'iperattività e dall'impulsività. È il problema comportamentale più diffuso in giovane età, l'8% dei bambini ne è colpito. La sua crescita ha coinciso con la riduzione di spazi all'aperto dedicati al gioco. (Panksepp 2003)

Il neuroscienziato Jaak Panksepp sostiene che un fattore che ha causato l'incremento dei casi di ADHD può essere la minore disponibilità di opportunità per i bambini in età prescolare di prendere parte al gioco di gruppo. L'idea che il gioco di gruppo, durante tutta l'infanzia, possa alleviare i sintomi dell'ADHD rimane molto valutata. Come alternativa alla riduzione del gioco, la società dovrebbe creare dei 'santuari' del gioco per bambini a rischio, in modo da facilitare lo sviluppo del lobo frontale.' (Panksepp 2007)

È stato analizzato il gioco fra madre e figlio in famiglie violente e non, quando i bambini avevano 12 mesi e successivamente quando avevano 2 anni. I bambini provenienti da famiglie violente hanno mostrato minore intraprendenza nel gioco rispetto a quelli provenienti da famiglie non violente, i primi inoltre hanno manifestato in seguito maggiori difficoltà nel socializzare. (Valentino 2011)

L'attività fisica porta importanti benefici per la salute fisica ed il benessere mentale, ma molti bambini non raggiungono i livelli consigliati.
Alcuni studi suggeriscono il gioco attivo per contribuire in modo significativo all'attività fisica del bambino, fornendo benefici cognitivi, sociali ed emotivi.

Sondaggi a livello internazionale hanno constatato che i bambini non dedicano abbastanza tempo al gioco attivo. Un sondaggio americano che comprende bambini dai 4 ai 12 anni mostra bassi livelli di gioco attivo (meno di 6 volte a settimana) e alti livelli di tempo trascorso davanti allo schermo (più di 2 ore al giorno). Il 37% pratica poco il gioco attivo, mentre il 65% passa molto tempo davanti alla TV. (Anderson 2008)

Nel 2011 è stato condotto da Brockman e dai suoi colleghi uno studio su bambini di 10-11 anni. Furono creati 11 gruppi dove si studiosi osservarono 77 bambini e si esaminarono i fattori che motivavano e limitavano al gioco attivo. Risultati: i bambini erano spinti a giocare perché si divertivano, perché non si annoiavano, perché ne traevano benefici fisici e mentali e perché potevano essere liberi dal controllo degli adulti, dalle regole e dagli schemi.
Il gioco era comunque vincolato da alcuni fattori, inclusi la pioggia e la presenza di altri gruppi di ragazzi nelle aree gioco. Alcuni fattori, come la presenza di numerose zone verdi e strade senza uscita, favorivano invece il gioco attivo.

Inoltre l'uso dei cellulari da parte dei bambini quando giocano lontano da casa aiuta ad alleviare le paure dei genitori e quindi ad assisterne il gioco attivo. Conclusioni: i bambini esprimono una serie di fattori ambientali e di motivi che limitano e facilitano il gioco attivo.

Prevenire la diminuzione dell'attività fisica fra i 10 e gli 11 anni è una priorità della sanità pubblica. Il gioco attivo fornisce contributi unici allo sviluppo del bambino, che non possono essere ottenuti da forme più strutturate di attività fisica.

Incoraggiando il gioco attivo durante il tempo libero si può ottenere un incremento dei livelli di attività fisica e allo stesso tempo si promuove lo sviluppo del bambino.

Gli stessi studiosi hanno esaminato la percezione del gioco dei bambini, la frequenza e la natura del loro gioco attivo. I risultati dimostrano che la percezione del gioco è ampia ed include sia il gioco attivo che quello sedentario. I bambini sostengono di giocare spesso in modo attivo (sfortunatamente le ricerche non quantificano quanto gioco attivo viene praticato) e percepiscono i benefici fisici e sociali che questo comporta. Mentre i maschi indicano con precisione che le loro forme preferite di gioco attivo sono andare in bici e giocare a calcio, le bambine non riportano con precisione un'attività specifica. In più i bambini riportano una mobilità maggiore nel gioco rispetto alle bambine. Infine è più probabile che i maschi giochino con dei loro amici, al contrario delle femmine che giocano più spesso con dei famigliari. Brockman conclude che promuovere il gioco attivo nel tempo libero aumenta l'attività fisica del bambino, ma gli interventi di promozione devono variare in base al sesso. (Brockman 2011)

Giocare con i giocattoli è considerato importante per il primo sviluppo. Spesso i bambini con gravi forme di disabilità utilizzano poco i giocattoli rispetto ai loro coetanei non disabili e spesso hanno bisogno di un supporto specifico che promuova il gioco. Uno studio condotto da DiCarlo nel 2009 ha identificato in primo luogo i sensi preferiti e più utilizzati dai bambini di 2-3 anni: udito, vista e tatto.

Una volta identificati, è stato modificato un giocattolo, che in precedenza era stato rifiutato dai bambini, e sono state aggiunte nuove caratteristiche sonore, visive e tattili. Poi sono stati dati 4 giocattoli ai bambini, fra i quali era presente quello modificato, e gli fu chiesto di sceglierne uno. I risultati hanno mostrato che l'aggiunta di un attributo sensoriale da cui il bambino è attratto, aumenta la percentuale di selezione di quel giocattolo. (DiCarlo 2009)

I bambini con disabilità giocano in modo diverso rispetto ai loro coetanei? Spesso gli esperti scrivono che questi non giocano come i bambini che si sviluppano 'normalmente'. Tutti i bambini sono in grado di giocare, dice il Dottor Fred Donaldson. '*Come compagno di gioco, modifico il gioco per includere chiunque venga a giocare. Non sono una disabilità o una cultura quelli con cui gioco*'. (www.originalplay.com)

IL GIOCO E LA QUALITA' DELLA VITA

Un innegabile fattore all'interno del gioco è il divertimento. È la ragione più importante per cui si gioca. Le emozioni positive contribuiscono in modo significativo ad un senso di benessere e salute e migliorano la qualità della vita del bambino e dell'adulto.

SENZA IL GIOCO,
L'APPRENDIMENTO E LE
NORMALI FUNZIONI SOCIALI
POSSONO NON SVILUPPARSI
ADEGUATAMENTE

7 TROPPO POCO GIOCO PUO' RIPERCUOTERSI SULLO SVILUPPO DEL BAMBINO

PRIVAZIONE DEL GIOCO

'*Un bambino che non viene stimolato nel gioco e che ha poche opportunità di esplorare ciò che lo circonda potrebbe non congiungere pienamente le connessioni neuronali necessarie al successivo apprendimento*'. (Sutton-Smith 1997, p.17)

Poichè il gioco promuove la crescita e lo sviluppo cerebrale, '*i bambini che non hanno abbastanza opportunità per giocare, sperimenteranno un dannoso sviluppo e un scarsa flessibilità del cervello. Queste conclusioni si basano su studi eseguiti sugli animali, sebbene il lavoro con bambini abbia dato risultati simili* '.
(Else 2009, p. 85)

I bambini che non giocano o non ne hanno la possibilità sono a rischio di sviluppi anormali e comportamenti devianti. Senza il gioco l'autocontrollo non si sviluppa in maniera adeguata.

'*Quando siamo in pericolo, il gioco sparisce. Ma gli studi dicono che se ben nutrito, al sicuro e riposato, qualsiasi mammifero giocherà in modo spontaneo*'. (Brown 2009, p. 42)

Panksepp sostiene che esista un livello ottimale di gioco attivo necessario ogni giorno. Così come la privazione del sonno, anche quella del gioco produce diverse conseguenze. Senza il gioco il livello ottimale di apprendimento, delle normali funzioni sociali, dell'autocontrollo e di altre funzioni cognitive può non essere raggiunto adeguatamente.

A partire dalla metà del secolo scorso, in Occidente, il gioco libero insieme ad altri bambini è fortemente diminuito (Chudacoff 2007). Nello stesso periodo fra i bambini e i ragazzi sono aumentati ansia, depressione, suicidi, narcisismo e senso di inutilità.

Lo psicologo Peter Gray controbatte che il declino del gioco ha contribuito all'aumento delle patologie psicologiche fra i giovani. Le funzioni del gioco sono i mezzi maggiori attraverso cui i bambini possono:

- sviluppare interessi intrinsechi e competenze;
- imparare a prendere delle decisioni, a risolvere problemi, esercitare l'autocontrollo e seguire le regole;
- imparare a controllare le proprie emozioni;
- farsi degli amici ed imparare ad andarci d'accordo considerandoli alla pari;
- provare gioia.

Oltre a tutti questi effetti, il gioco promuove la salute mentale. '*Restituire ai nostri bambini il gioco libero non è solo il miglior regalo che possiamo fargli, è anche un dono essenziale se vogliamo che diventino degli adulti psicologicamente sani ed emotivamente competenti* '.

Una pubblicazione di Play Wales riguardo gli studi sul gioco conclude: '*Chiaramente il gioco è estremamente importante per il bambino, in particolar modo da 0 a 7 anni. Non c'è dubbio che i bambini privati del gioco subiscano delle conseguenze fisiche e psicologiche, conseguenze che possono essere devastanti. I bambini si adattano a molti cambiamenti nel gioco, come l'avvento dei computer giocattolo che ha permesso di scoprire nuove abilità. Comunque la privazione del gioco non riguarda il cambiamento, ma l'assenza degli input sensoriali essenziali per l'essere umano. La privazione cronica del gioco può avere l'effetto di graduale disumanizzazione del bambino, con una conseguente perdita dell'abilità di enfatizzare e provare compassione, o condividere la stessa realtà con altri bambini. L'evidenza suggerisce che i bambini privati del gioco diventano adulti disturbati, aggressivi e violenti* '. (Play Wales)

I GIOCATTOLI INTELLIGENTI FACILITANO LE ABILITA' DISCORSIVE, LESSICALI E PRE-LETTERARIE DEL BAMBINO

8 IL GIOCO E LA TECNOLOGIA

I giocattoli hanno sempre rispecchiato gli ultimi sviluppi scientifici e tecnologici: dai box musicali ai treni elettrici, dai giochi per il computer ai robot.
I giochi di oggi contengono dispositivi elettronici che sembrano avere la capacità di adattarsi alle abilità o azioni del giocatore, interagire tra loro o con computer o smartphone.

I primi 'giocattoli intelligenti' fecero la loro apparizione nel Regno Unito nel 1996. Alcuni di questi giochi condividono 3 finalità: far apprendere al bambino una nuova abilità, farlo divertire e permettergli di partecipare attivamente. La tecnologia non dovrebbe essere utilizzata solamente per 'mostrare' qualcosa; deve avere uno scopo. L'influenza che un giocattolo ha sullo sviluppo del bambino dipende da come questo è utilizzato, cioè dall'interazione che produce, dal linguaggio usato per parlare del giocattolo e dal livello di gioco immaginato che è in grado di produrre. Sono poco diffuse le ricerche che studiano in che modo i giocattoli intelligenti aumentano le abilità sociali e cognitive, ma comunque molti giochi sono progettati tenendo bene a mente questi obiettivi.

Molti giocattoli sono stati inventati per insegnare la fonetica, il lessico e la fluidità nel parlare, in particolar modo per i bambini in età prescolare e scolastica. I giocattoli 'parlanti' se usati in età prescolare, facilitano le abilità discorsive, lessicali e pre-letterarie. Le ricerche che analizzano se i giocattoli intelligenti aumentano il quoziente intellettivo del bambino non sono molto diffuse. Gli studi stanno cominciando ad indagare che cosa può essere appreso grazie a questo tipo di giocattolo. Molti benefici si ottengono perché questi giochi permettono un gioco senza limiti di tempo. I giochi elettronici e digitali tengono il bambino occupato più a lungo.

Spesso i bambini utilizzano le nuove tecnologie in modo tradizionale, non sfruttandone quindi le innovazioni. La tecnologia è raramente la caratteristica più importante di un giocattolo. Se infatti il bambino non si diverte con un gioco, nessun tipo di tecnologia è in grado di aumentare il desiderio del bambino verso un giocattolo. (Goldstein 2004, 2011, Plowman 2004)

Per esempio se un giocattolo 'parla' o meno, non sembra essere una caratteristica che va ad incidere su quanto i bambini fra i 3 e i 5 anni utilizzano il giocattolo. (Bergen 2004)

Doris Bergen e i suoi colleghi hanno condotto uno studio nel 2010, cooperando con un costruttore di giocattoli, per esaminare come le caratteristiche tecnologiche di un giocattolo erano utilizzate da 26 coppie di genitori e figli nel corso di 6 sessioni di gioco. I ricercatori erano interessati in particolare alle caratteristiche del gioco che suscitavano maggiore interazione all'interno della coppia ed hanno constatato il primato di interazione nell'utilizzo di giochi quali cubi, palla e pupazzi.
La tecnologia all'interno dei giocattoli può aiutare i bambini con gravi impedimenti fisici. Ad esempio è stato disegnato un veicolo per bambini ciechi o parzialmente vedenti, a cui è stato aggiunto un rilevatore di posizione per poter prevenire eventuali collisioni (Fabregat 2004). Inoltre esiste un sistema robotico che permette a bambini fisicamente inabili di interagire coi giocattoli tradizionali. (Kronrief 2007)

L'autismo è un complesso disordine neuro-fisico, caratterizzato da alterazioni qualitative nelle relazioni sociali e nella comunicazione interpersonale. Giannopulu e Pradel hanno osservato nel 2010 l'interazione fra dei bambini autistici ed un robottino in grado di muoversi. Sono stati osservati la durata del contatto visivo, del contatto, della manipolazione del gioco e della postura. Tutti i bambini hanno dimostrato interesse nel giocare con il robot. Questo studio evidenzia che questo tipo di giocattolo ha il potenziale per poter ridurre la differenza di abilità dei bambini autistici.

Che cosa imparano i bambini utilizzando giocattoli elettronici e digitali? Il gioco è divertimento ed aiuta i bambini ad affrontare il mondo da loro percepito. Utilizzano l'immaginazione durante ogni esperienza ricreativa. Non considerando se un giocattolo contiene o meno un microchip, il gioco favorisce lo sviluppo del bambino sotto ogni aspetto: cognitivo, emotivo, fisico e sociale.

I GIOCATTOLI TECNOLOGICI CONDIVIDONO TRE SCOPI FONDAMENTALI:

SONO DISEGNATI PER INSEGNARE UN'ABILITA', FAR DIVERTIRE, PERMETTERE AL BAMBINO DI PRENDERE PARTE AL GIOCO IN MODO ATTIVO.

I nuovi giochi non sostituiscono necessariamente quelli vecchi, semplicemente aumentano le possibilità di gioco. i bambini imparano ad utilizzare le nuove tecnologie attraverso gli errori, l'esplorazione, la sperimentazione e il gioco, il tutto in condivisione con altri giocatori, sia direttamente, sia attraverso la rete.

I giocattoli hi-tech possono introdurre il bambino nel mondo della tecnologia fin da subito, ma permettono anche ad adulti ed anziani di continuare a giocare nonostante non siano più dei ragazzini. Gli adulti traggono beneficio dal gioco in diversi modi: è soddisfacente a livello emotivo, aiuta a mantenere allenate le abilità cognitive, ed a pensare in modo strategico (Goldstein 1997). Il gioco aiuta a controllare lo stress e ad affrontare il cambiamento.

IL GIOCO E' LA MAGGIORE ESPRESSIONE DELLO SVILUPPO UMANO DURANTE L'INFANZIA, E' LA LIBERA ESPRESSIONE DELL'ANIMA DEL BAMBINO.

ATTRAVERSO IL GIOCO
I BAMBINI
ESPLORANO ED IMPARANO
LE REGOLE ED I SIMBOLI
DELLE LORO COMUNITA'.

9 IL GIOCO E LA COMUNITA'

'Cultura' è una parola che si riferisce alla tradizione ed ai valori di una comunità. I bambini hanno bisogno di conoscere le 'regole' della comunità a cui appartengono se diventeranno in futuro dei cittadini impegnati. Alcuni aspetti della cultura sono ovvi, come un determinato linguaggio, mentre altri non sono così palesi. '*Per esempio il colore bianco ha differenti significati che variano da cultura a cultura. Per i bambini inglesi il bianco è il colore del vestito della sposa nel matrimonio tradizionale cristiano, mentre per i bambini indiani è il colore utilizzato nei funerali.*' La stessa cosa può avere diversi significati simbolici da bambino a bambino. Attraverso il gioco i bambini esplorano ed imparano le regole ed i simboli delle comunità di appartenenza. (Else 2009, pp.44-45)

IL GIOCO E LA CITTADINANZA

Vista l'importanza del gioco nello sviluppo di un bambino, questo può fornire la base per equità e cooperazione che va a vantaggio della vita in comune. Le domande riguardo l'origine evolutiva della cooperazione, bontà, fiducia, perdono e moralità trovano spiegazione nell'attenzione di ciò che avviene durante il gioco di gruppo: come i giocatori negoziano degli accordi per cooperare, perdonano, si comportano lealmente e sviluppano fiducia reciproca.

C'è molto da imparare sull'origine evolutiva della moralità studiando il gioco di gruppo fra i mammiferi. Accurate analisi riguardo il gioco sociale rivelano regole di combattimento che guidano gli animali durante i loro incontri sociali. I ricercatori Bekoff ed Allen concludevano nel 2005 che '*è più probabile che ci sia una forte selezione riguardo la correttezza, poiché si hanno benefici duraturi quando gli individui adottano questa strategia e perché viene favorita la stabilità del gruppo. Si sono evoluti numerosi meccanismi nati per facilitare l'inizio ed il mantenimento del gioco sociale, per tenere occupati gli altri, cosicché l'essere d'accordo nel giocare lealmente ed i benefici che ne derivano possano essere raggiunti con facilità*'.

'*Attraverso il gioco i bambini ricreano i ruoli e le situazioni che riflettono la loro realtà socio-culturale, nella quale imparano a subordinare i propri desideri alle regole sociali, a cooperare volentieri con gli altri e ad assumere un comportamento adeguato durante il gioco. Inoltre queste competenze sono trasferite nel comportamento quotidiano del bambino*'. (Fisher 2011, p.348)

Perfino i bambini dai 2 ai 3 anni possiedono un senso di lealtà e sentono di dover giocare sottostando a delle regole. Una volta che si sono stabilite le regole del gioco immaginato alcuni comportamenti diventano inappropriati. In uno studio condotto da Hannes Rakoczy nel 2008 è stata analizzata la consapevolezza di queste regole in bambini di 2 e 3 anni. Un bambino protesterebbe se qualcuno violasse una regola durante il gioco? Una volta che 2 bambini hanno stabilito le regole del gioco immaginato, un terzo personaggio (una marionetta controllata dal ricercatore) partecipa al gioco e si comporta sia conformemente alle regole, sia in modo inappropriato. Entrambi i bambini protestano in modo specifico contro i comportamenti inappropriati, dimostrando che loro non solo erano stati in grado di seguire le regole ma anche di capirne le implicazioni. Questo effetto è risultato più evidente nel bambino di 3 anni.

Generalmente parlando, i bambini di qualsiasi cultura tendono a giocare in modo simile e all'incirca alla stessa età. Uno studio effettuato fra madri immigrate negli USA dal Sud America, dal Giappone e dall'Europa e i loro figli di 20 mesi mostra pochissime differenze culturali nel gioco. A prescindere dalla cultura, i figli maschi partecipavano molto di più al gioco esplorativo e meno a quello simbolico, al contrario invece delle femmine. (Cote 2009)

Uno studio ha messo a confronto 33 bambini francesi e 39 americani di 20 mesi e le loro madri per quanto riguarda il gioco esplorativo, simbolico e sociale e la loro interazione. I bambini francesi hanno partecipato maggiormente al gioco esplorativo, mentre quelli americano al simbolico. Invece sia le madri francesi che quelle americane hanno preso parte sia al gioco esplorativo che a quello simbolico ed hanno egualmente sollecitato i bambini al gioco esplorativo. Le madri francesi hanno sollecitato però meno al gioco simbolico ed hanno utilizzato meno elogi verso i bambini rispetto a quelle americane. I livelli di sviluppo e le attività nel gioco variavano anche a seconda del sesso. I bambini maschi si impegnavano maggiormente nel gioco esplorativo mentre le bambine nel gioco simbolico. Le femmine ricevevano inoltre più affetto fisico dalle loro madri mentre ai maschi venivano dette parole di elogio. Questi risultati dimostrano la coesistenza di aspetti universali e culturali specifici nell'interazione fra madre e figlio e nei processi di sviluppo dei bambini. (Bornstein 2006)

Nonostante quasi tutti i Paesi riconoscano il diritto dei bambini di giocare, differiscono nel supporto dato loro nel gioco libero. In alcuni Paesi il 'compito' del gioco è spesso lasciato agli insegnanti. Ci sono differenze nazionali e culturali nel livello in cui il gioco è utilizzato nella scuola materna per contribuire all'insegnamento. Si sostiene che il gioco sia essenziale all'apprendimento e allo sviluppo socio-emotivo nei primi anni di vita, ma questo non si riflette sempre nella pratica (Ashiabi 2007). Uno studio condotto da Synodi nel 2010 analizza il gioco e la pedagogia in Norvegia, Svezia, Gippone e Nuova Zelanda.

Sono stati scelti questi Stati perché coprono diverse aree geografiche e culturali del mondo, Europa, Asia e Oceania. I loro curricula sono stati esaminati dal momento che rispettano le aspettative ufficiali per quanto riguarda il gioco e l'istruzione dei bambini. Il gioco può essere lasciato nelle mani dei bambini ed il ruolo dell'insegnante è marginale. Oppure può essere diretto dall'insegnante e altamente strutturato. Può inoltre essere diretto reciprocamente quando gli insegnanti partecipano direttamente al gioco in maniera non intrusiva. Synodi ha esaminato i documenti ufficiali riguardanti il gioco in ciascun Paese.

Il gioco è menzionato ed incoraggiato in ognuno di questi Paesi, ma le analisi rilevano delle differenze nell'approccio al gioco. In Giappone ci si concentra sul gioco diretto dall'insegnante e su quello spontaneo del bambino. In Nuova Zelanda è previsto un programma diverso in ogni scuola materna, con il contributo della comunità locale la cui visione riguardo il gioco può variare da luogo a luogo. Norvegia e Svezia hanno invece una visione più olistica e sensibile del gioco rispetto agli altri Stati.

L'attaccamento dei bambini ai loro insegnanti dell'asilo è correlato alla quantità di contatto che hanno con questi e con i loro compagni durante il gioco libero. (Cugmas 2011)

Izumi-Taylor discute delle differenze e delle somiglianze nel gioco fra gli educatori in Giappone, negli Stati Uniti e in Svezia. Le analisi e i sondaggi hanno portato ad una lista di significati e di utilizzi del gioco:

- processo di apprendimento
- fonte di possibilità
- potenziamento
- creatività
- lavoro del bambino e attività divertenti

I processi di apprendimento, attività divertenti e creatività sono i temi universali che emergono dalle ricerche. Il tema 'il gioco come lavoro del bambino' è stato indicato dagli insegnanti svedesi e americani, ma non da quelli giapponesi. Il tema del gioco come potenziamento differenzia i docenti giapponesi dagli altri. Gli insegnanti giapponesi e svedesi hanno detto di lasciar giocare liberamente i bambini, al contrario degli americani. Gli insegnanti di tutte e tre le nazioni concordano comunque che la vivacità promuove emozioni positive.

Nonostante il credo, quasi universale, che "il gioco sia di vitale importanza per lo sviluppo e il benessere del bambino", le opportunità di giocare all'aperto e durante l'orario scolastico sono in netta diminuzione.

UN ESSERE UMANO DIVENTA TALE DURANTE IL GIOCO

Friedrich Schiller

IL GIOCO PUO' FORNIRE LE BASI DI LEALTA' E COOPERAZIONE VANTAGGIOSE PER LA VITA IN COMUNITA'

LA SOCIETA' DOVREBBE COGLIERE QUALSIASI OPPORTUNITA' PER SUPPORTARE IL GIOCO

10 PROMUOVERE IL GIOCO

'*La società dovrebbe cogliere qualsiasi opportunità per supportare il gioco... il gioco è così fondamentalmente importante nello sviluppo fisico, sociale, mentale ed emotivo del bambino che la società dovrebbe cercare in ogni modo di promuoverlo e di creare un ambiente che lo favorisca... Le capacità di sviluppo del bambino sarebbero inibite o costrette se ai più piccoli fosse negato il libero accesso agli ambienti e alle opportunità di gioco*'. (Welsh Assembly Government Play Policy – disponibile su www.wales.gov.uk)

Ormai nelle scuole elementari l'istruzione e i test di preparazione hanno sostituito arte, musica, educazione fisica e il gioco. Molti sostengono che il gioco e l'ambiente accademico sia due poli opposti e fondamentalmente incompatibili. '*Dai vestiti ai giochi da tavolo, dai cubi alle attività artistiche, le ricerche suggeriscono che il gioco libero favorisce le abilità matematiche, il linguaggio e le abilità sociali*' (Fisher 2011, p.342). Fisher sostiene che i genitori possono aiutare i figli ad ottenere il massimo dal gioco fornendo loro materiali come libri, matite, fogli, colori e costumi e coinvolgendoli attraverso domande, commenti e suggerimenti.

Il modo in cui i giocattoli vengono presentati ai bambini può influenzare il modo in cui i questi vengono utilizzati. Per esempio fornire libri, matite, fogli e pennarelli può incrementare l'alfabetizzazione nei bambini più grandi (Welsh 2008). Uno studio condotto da Shohet e Klein nel 2010 ha analizzato gli effetti della variazione nella presentazione dei materiali per il gioco in bambini dai 18 ai 30 mesi. I gruppi di studio includevano 102 bambini provenienti da 14 asili di Israele.

I giocattoli furono presentati loro sia in maniera casuale sia in 'modo suggestivo'.

'*La presentazione eseguita in modo suggestivo si basava sull'idea che l'organizzazione dei materiali di gioco basata sulle esperienze e gli scenari quotidiani del bambino possono creare uno stimolo visivo che può invitare al gioco. Dal momento che gli scenari erano ben conosciuti dai bambini, l'ipotesi è stata che è il contesto famigliare che facilita il gioco e la comunicazione fra i bambini. Si pensava che ciò avvenisse quando le abilità verbali del bambino non erano sviluppate sufficientemente per poter interagire a livello sociale e cooperare nel gioco. Un altro obiettivo della presentazione suggestiva è quello di creare un contesto che permetta ai bambini di esprimere abilità sociali sia nuove sia già esistenti unendo il divario fra il comportamenti che il bambino è in grado di esprimere con o senza il supporto di un adulto. Questa forma di collegamento può essere ottenuta attraverso la creazione di ambienti significativi dedicati al gioco che, secondo la visione di Vygotsky, creano l'assistenza necessaria al bambino per potersi esprimere al meglio*'. In altre parole, gli adulti dovrebbero intervenire quando è richiesta la loro presenza.

I giochi sono stati disposti sul tappeto di una stanza. Includono bambole, piatti in miniatura, tazzine e utensili da cucina, cuscini, sciarpe e libri illustrati. Sono stati inseriti quattro oggetti, uno di ogni tipo, in modo che i bambini potessero sceglierne uno.

Il comportamento dei due gruppi è stato influenzato dalla diversa maniera in cui sono stati presentati i materiali di gioco. Si è notato un maggior gioco sociale quando lo scenario era stato predisposto dai ricercatori. In questo caso i bambini hanno mostrato una diminuzione del comportamento aggressivo, mentre nell'altro gruppo c'è stato un aumento nel comportamento aggressivo, ad esempio prendendo il giocattolo dalle mani di un altro bambino. Complessivamente '*è stato riscontrato un comportamento più positivo, ad esempio sorridere e ridere, quando i giocattoli sono stati presentati in maniera suggestiva. I ricercatori non escludono la possibilità che il comportamento del bambino possa variare a seconda della disposizione dei giocattoli. La presentazione suggestiva può essere usata come strategia per migliorare l'interazione sociale fra coetanei*'.

Un altro metodo per incoraggiare il gioco è spegnere la TV. Un esperimento condotto da Schmidt nel 2008 mostra come spegnere la televisione migliori il comportamento del bambino nel gioco. L'esperimento si basa sull'ipotesi che i programmi per adulti abbiano una pessima influenza sul comportamento dei bambini. Cinquanta bambini di 12, 24 e 36 mesi hanno giocato per un'ora con vari giocattoli. Per mezz'ora di gioco è rimasta accesa la TV. Durante la mezz'ora restante è stata invece spenta. I bambini hanno guardato la televisione solo per pochi secondi, una volta al minuto. Nonostante ciò la TV in sottofondo ha ridotto in modo significativo la lunghezza degli episodi di gioco e l'attenzione dei bambini. Viene così dimostrato che la TV in sottofondo altera il comportamento durante il gioco, anche se i bambini prestano poca attenzione a ciò che viene trasmesso.

Il gioco può essere incoraggiato dal supporto e dalla supervisione degli adulti (ma non dall'intervento non necessario). Fornite spazio, tempo e varietà di giochi per permettere ai bambini di giocare.

PERCHE' I GIOCATTOLI SONO IMPORTANTI

Il gioco contribuisce direttamente all'educazione e allo sviluppo del bambino. Sono proprio i giocattoli che stimolano e prolungano il gioco. Una volta che i bambini scoprono in cosa sono bravi e cosa gli piace hanno bisogno di varietà durante il gioco e di un grande assortimento di giocattoli.

La chiave è la varietà. I bambini giocano più a lungo quando hanno una maggiore varietà di giocattoli a disposizione. L'attenta selezione dei giocattoli può portare i bambini a giocare con gli altri, a cooperare e a sviluppare abilità particolari. Per esempio i vestiti, i camioncini, le palle e i pupazzi sono utilizzati maggiormente nel gioco di gruppo rispetto ai puzzle che vengono usati principalmente nel gioco individuale. I giocattoli sono importanti, ma non possono essere dei sostituti al calore, all'amore e alle relazioni interpersonali. La parte più importante del gioco siete voi.

Genitori, insegnanti e governi riconoscono tutti il valore del gioco. Nonostante ciò le opportunità di gioco continuano a diminuire; sempre meno aree gioco, minor libertà nello stare all'aperto e diminuzione del tempo per giocare durante l'orario scolastico (Guldberg 2009). Il caso del gioco è chiaro, ora la domanda da porsi è:
Come promuoverlo?

RIFERIMENTI

Alexander, Gerianne M., and Hines, Melissa. (2002). Sex differences in response to children's toys in nonhuman primates (Cercopithecus aethiops sabaeus). Evolution and Human Behaviour, 23, 467-47T9.

Alexander, Gerianne, Wilcox,Teresa, and Woods, Rebecca. (2009). Sex differences in infants' visual interest in toys. Archives of Sexual Behaviour, 38, 427-433.

Alexander, Gerianne M., and Charles, Nora. (2009). Sex differences in adults' relative visual interest in female and male faces, toys, and play styles. Archives of Sexual Behaviour, 38, 434-441.

Anderson, S. E, Economos, C. D., and Must, A. (2008). Active play and screen time in US children aged 4 to 11 years in relation to sociodemographic and weight status characteristics: A nationally representative cross-sectional analysis. BMC Public Health, 8, 366.

Ashiabi, G. S. (2007). Play in the preschool classroom: Its socioemotional significance and the teacher's role in play. Early Childhood Education Journal, 35, 199-207.

Azar, Beth. (2002). It's more than fun and games. Monitor on Psychology, Mar.

Bekoff, M., and Allen, C. (2005). Animal play and the evolution of morality: An ethological approach. Topoi, 24, 125- 135.

Benenson, Joyce F., Tennyson, Robert,, and Wrangham, Richard W. (2011). Male more than female infants imitate propulsive motion. Cognition, 121, 262-267.

Bergen, Doris. (2004). Preschool children's play with 'talking' and 'nontalking' Rescue Heroes: Effects of technology-enhanced figures on the types and themes of play. In J. Goldstein, D. Buckingham, and G. Brougère (Eds.). Toys, Games, and Media. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Bergen, Doris, Hutchinson, Kathleen, Nolan, Joan T., and Weber, Deborah. (2010). Effects of infant-parent play with a technology-enhanced toy: Affordance-related actions and communicative interactions. Journal of Research in Childhood Education, 24, 1-17.

Bogers, S., Sijbrandij, K., Wiegers, M., and Goldstein, J., (2003). Computer games in the workplace. Digital Games Research Association conference, Utrecht. November. http://www. gamesconference.org/2003/index. php?Abstracts/Bogers%2C+et+al

Bornstein, M., and Suizzo, M. (2006). French and European American child-mother play: Culture and gender considerations. International Journal of Behavioural Development, 30, 498-508.

Bradley, R. H. (1985). Play materials and intellectual development. In C. C. Brown and A. W. Gottfried (Eds.), Play Interactions. Skillman, NJ: Johnson and Johnson.

Brezinka, Veronika, and Hovestadt, Ludger. (2007). Serious games can support psychotherapy of children and adolescents. Lecture Notes in Computer Science, 4799, 357-364.

British Toy and Hobby Association. (2010). Play and Physical Health. http://www.btha.co.uk/consumers/playandphysicalhealth.php

Brockman, R., Fox,K. R., and Jago, R. (2011). What is the meaning and nature of active play for today's children in the UK? International Journal of Behavioural Nutrition and Physical Activity, 8, 15. http://www.ijbnpa.org/content/8/1/15

Brockman, R., Jago, R., and Fox, K. R. (2011). BMC Public Health, 11 (supplement 4), 461-468. http://www. biomedcentral.com/bmcpublichealth

Brown, Stuart. (2009). Play. Penguin.

Bruner, J. S. (1972). The nature and uses of immaturity. American Psychologist, 27, 687-708. Burdette, Hillary L., and Robert C. Whitaker, Robert C. (2005). Resurrecting free play in young children looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation, and affect. Archives of Paediatrics and Adolescent Medicine, 159, 46-50.

Cherney, Isabelle D., and Dempsey, Jessica. (2010). Young children's classification, stereotyping and play behaviour for gender neutral and ambiguous toys. Educational Psychology, 30, 651-669.

Christakis, Dimitri A., Zimmerman, Frederick J., and Garrison, Michelle M. (2007). Effect of block play on language acquisition and attention in toddlers: A pilot randomized controlled trial. Archives of Pediatric and Adolescent Medicine,161, 967-971.

Chudacoff, Howard. P. (2007). Children at Play: An American History. New York University Press.

Cote, Linda R., and Bornstein, Marc H. (2009). Child and mother play in three US cultural groups: Comparisons and associations. Journal of Family Psychology, 23, 355-363.

Cugmas, Zlatka. (2011). Relation between children's attachment to kindergarten teachers, personality characteristics and play activities. Early Child Development and Care, 181, 1271-1289.

DiCarlo, Cynthia F., Schepis, Maureen M., and Flynn, Linda. (2009). Embedding sensory preference into toys to enhance toy play in toddlers with disabilities. Infants and Young Children, 22, 188- 200.

Donaldson, O. Fred. http://www. originalplay.com/develop.htm

Doosje, S., M. de Goede, M., van Doornen , L., and Goldstein, J. H. (2010). Measurement of occupational humorous coping. Humor: International Journal of Humor Research, 23, 275- 305.

Driscoll, Coralie, and Carter, Mark. (2009). The effects of social and isolate toys on the social interaction of preschool children with disabilities. Journal of Developmental and Physical Disabilities, 21, 279-300.

Elardo, R., Bradley, R., and Caldwell, B. M. (1975). The relation of infants' home environments to mental test performance from 6 to 36 months: A longitudinal analysis. Child Development, 46, 71-76.

Elkind, David. (2007). The Power of Play: Learning What Comes Naturally. Da Capo

Else, Perry. (2009). The value of play. London: Continuum.

Fabregat, M., Costa, M., and Romero, M. (2004). Adaptation of traditional toys and games to new technologies: New products generation. In J. Goldstein, D. Buckingham, and G. Brougère (Eds.), Toys, Games, and Media. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Fisher, E. P. (1992). The impact of play on development: A meta-analysis. Play and Culture, 5, 159-181.

Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Singer, D. G., and Berk, L. (2011). Playing around in school: Implications for learning and educational policy. In A. D. Pellegrini (Ed.), Oxford Handbook of the Development of Play. Oxford University Press.

Garvey, Catherine. (1990). Play. Cambridge MA: Harvard University Press.

Giannopulu, Irini, and Pradel, Gilbert. (2010). Multimodal interactions in free game play of children with autism and a mobile toy robot. NeuroRehabilitation, 27, 305-311.

Goldstein, J. (1987). Therapeutic effects of laughter. In W. F. Fry and W. A. Salameh (Eds.), Handbook of Humor and Psychotherapy. Sarasota FL: Professional Resource Exchange.

Goldstein, J. (1996). Intergenerational play: Benefits of play for children and adults. International Play Journal, 4, 129-134.

Goldstein, J. (2004). Electronic games in and out of school. International Journal of Early Childhood Education, 10, 77-87.

Goldstein, J. (2011). Play and technology. In A. D. Pellegrini (Ed.), Oxford Handbook of the Development of Play. Oxford University Press.

Goldstein, J., and others. (1997). Video games and the elderly. Social Behavior and Personality, 25, 345-352.

Goldstein, Jeffrey, Buckingham, David, and Brougère, Gilles. (2004). Introduction: Toys, games, and media. In J. Goldstein, et al., Toys, Games, and Media.

Goldstein, J., Mantell, M., Derks, P., and Pope, B. (1989). Humor and the coronary-prone behavior pattern. Current Psychology, 7, 115-121.

Gray, Peter. (2011). The special value of children's age-mixed play. American Journal of Play, 3, 500-522. Gray, Peter. (2011). The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents. American Journal of Play, 3, 443-463. Guldberg, Helene. (2009). Reclaiming Childhood: Freedom and Play in an Age of Fear. Routledge.

Hall, N. (1991). Play and the emergence of literacy. In J. F. Christie (Ed.), Play and Early Literacy Development. Albany: State University of New York Press.

Hendrickson, Jo M., et al. (1981). Relationship between toy and material use and the occurrence of social interactive behaviors by normally developing preschool children. Psychology in the Schools, 18, 500-504.

Hirsh-Pasek, Kathy, Golinkoff, Roberta M., Berk, Laura, and Singer, Dorothy G. (2006). A Mandate for Playful Learning in Preschool: Presenting the Evidence. Oxford University Press.

Holland, Penny. (2003). We Don't Play with Guns Here. War, Weapon and Superhero Play in the Early Years. McGraw-Hill.

Howard-JonesP. A., and others. (2002). The effect of play on the creativity of young children during subsequent activity. Early Child Development and Care,172, 323-328.

Howes, Carrollee. (2011). Social play of children with adults and peers. In A. D. Pellegrini (Ed.), Oxford Handbook of the Development of Play. Oxford University Press..

Izumi-Taylor, Satomi, Samuelsson, Ingrid Pramling, and Rogers, Cosby Steele Rogers. (2010). Perspectives of play in three nations: A comparative study in Japan, the United States, and Sweden. Early Childhood Research and Practice, 12 (1).

Jadva, Vasanti, Hines, Melissa, and Golombok, Susan. (2010). Infants' preferences for toys, colours, and shapes: Sex differences and similarities. Archives of Sexual Behaviour, 39, 1261- 1273.

Katz, Jane. (2001). Playing at home: The talk of pretend play. In D. K. Dickinson and P. O.Tabors (Eds.). Beginning Literacy with Language: Young Children Learning at Home and School. Baltimore, MD: Paul H. Brookes.

Kavanaugh, Robert D. (2011). Origins and consequences of social pretend play. In A.D. Pellegrini (Ed.), Oxford Handbook of the Development of Play. Oxford University Press.

Kronreif, G., and others. (2007). Robot assistance in a playful environment. Proceedings IEEE – International Conference on Robotics and Animation. Article 4209529. (Photo used with permission)

Levine, Susan C., Ratliff, Kristin R., Huttenlocher, Janellen, and Cannon, Joanna. (2011). Early puzzle play: A predictor of preschoolers' spatial transformation skill. Developmental Psychology, Oct 31.

Lillard, A. S., and Else-Quest, N. (2006). The early years: Evaluating Montessori education. Science, 311, 1893-1894.

Litt, C. J. (1986). Theories of transitional object attachment: An overview. International Journal of Behavioural Development, 9, 383-399.

Lyytinen, P., and others. (1999). The development and predictive relations of play and language across the second year. Scandinavian Journal of Psychology, 40, 177-86.

Morrissey, Anne-Marie, and Brown, P. Margaret. (2009). Mother and toddler activity in the Zone of Proximal Development for pretend play as a predictor of higher child IQ. Gifted Child Quarterly, 53, 106-120.

Mos, L. P., and Boodt, C. P. (1991). Friendship and play: An evolutionary- developmental view. Theory and Psychology, 1, 132-144.

Moyer, K. E., and Gilmore, B. H. (1955). Attention spans of children for experimentally designed toys. Journal of Genetic Psychology, 38, 6-7. Newman, L. S. (1990). Intentional and unintentional memory in young children: Remembering vs. playing. Journal of Experimental Child Psychology, 50, 243-258.

Oades-Sese, Geraldine V., Esquivel, Giselle B., Kaliski, Pamela K., and Maniatis, Lisette. (2011). A longitudinal study of the social and academic competence of economically disadvantaged bilingual preschool children. Developmental Psychology, 47, 747-764.

O'Connor, Chloe, and Stagnitti, Karen. (2011). Play, behaviour, language and social skills: The comparison of a play and a non-play intervention within a specialist school setting. Research in Developmental Disabilities, 32,1205- 1211.

Panksepp, Jaak. (2007). Can play diminish ADHD and facilitate the construction of the social brain? Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 16, 57–66.

Panksepp, J., Burgdorf, J., Turner, C., and N. Gordon. (2003). Modeling ADHD- type arousal with unilateral frontal cortex damage in rats and beneficial effects of play therapy. Brain and Cognition, 52, 97-105.

Parten, M. (1932). Social participation among preschool children. Journal of Abnormal and Social Psychology, 28, 136–147.

Pasterski, V. L., and others. (2005). Prenatal hormones versus postnatal socialization by parents as determinants of male-typical toy play in girls with congenital adrenal hyperplasia. Child Development 76:264-278.

Pellegrini, A. D. (2005). Recess: Its Role in Education and Development. Erlbaum / Taylor and Francis.

Pellegrini, A. D., and Bjorklund, D. F. (1997). The role of recess in children's cognitive performance. Educational Psychologist, 31, 181-187.

Pellegrini, A. D.,Dupuis, D., and Smith, P. K. (2007). Play in evolution and development. Developmental Review, 27, 261-276.

Pellis, S., and Pellis, V. (2010). The playful brain. Oneworld.

Piaget, Jean. (1962). Play, dreams, and imitation in childhood. NY: Norton.

Play England. (2011). A World without Play: A Literature Review. www. playengland.org.uk

Play Wales http://www. playwales.org.uk/downloaddoc. asp?id=1andpage=67andskin=0

Plowman, L., Stephen, C., and McPake, J. (2010). Growing Up with Technology: Young Children Learning in a Digital World. London: Routledge

Power, Thomas G. (2000). Play and Exploration in Children and Animals. Lawrence Erlbaum Assoc.

Rakoczy, Hannes. (2008). Taking fiction seriously: Young children understand the normative structure of joint pretence games. Developmental Psychology, 44, 1195-1201.

Rydland, Veslemoy. (2009). 'Whow— when I was going to pretend drinking it tasted coke for real!' Second-language learners' out-of-frame talk in peer pretend play: A developmental study from preschool to first grade. European Journal of Developmental Psychology 6, 190-222.

Reissland, Nadja, Shepherd, John, and Herrera, Eisquel. (2005). Teasing play in infancy: Comparing mothers with and without self-reported depressed mood during play with their babies. European Journal of Developmental Psychology, 2, 271-283.

Rhemtulla, Mijke, and Hall, D. Geoffrey. (2009). Monkey business: Children's use of character identity to infer shared properties. Cognition, Vol 113, 167-176.

Rheinold, Harriet, and Cook, K. V. (1975). The contents of boys' and girls' rooms as an index of parents' behaviour. Child Development, 46, 459-463.

Rosenzweig, M., and Bennett, E. L. (1976). Enriched environments: Facts, factors, and fantasies. In L. Petrinovich and J. L. McGaugh (Eds.), Knowing, Thinking and Believing. New York: Plenum.

Roskos, Kathleen A., and Christie, James F. (2007). Play and Literacy in Early Childhood. Routledge.

Schulz, Laura E, and Bonawitz, Elizabeth Baraff (2007). Serious fun: Preschoolers engage in more exploratory play when evidence is confounded. Developmental Psychology, 43, 1045-1050.

Schmidt, Marie Evans, Pempek, Tiffany A., and Kirkorian, Heather L. (2008). The effects of background television on the toy play behaviour of very young children. Child Development, 79, 1137–1151.

Schulz, Laura E., and Bonawitz, Elizabeth. (2007). Serious fun: Preschoolers engage in more exploratory play when evidence is confounded. Developmental Psychology, 43, 1045-1050.

Schulz, Laura E., Standing, Holly R., and Bonawitz, Elizabeth B. (2008). Word, thought, and deed: The role of object categories in children's inductive inferences and exploratory play. Developmental Psychology, 44, 1266-1276.

Shohet, Cilly, and Klein, Pnina S. (2010). Effects of variations in toy presentation on social behaviour of infants and toddlers in childcare. Early Child Development and Care, 180, 823-834.

Singer, Dorothy, Golinkoff, Roberta Michnick, and Hirsh-Pasek, Kathy. (2009). Play = Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth. Oxford University Press.

Singer, Dorothy G., and Singer Jerome L. (1990). The House of Make-Believe: Play and the Developing Imagination. Cambridge MA: Harvard University Press.

Singer, Jerome L., and Lythcott, M. (2002). Fostering school achievement and creativity through sociodramatic play in the classroom. Research in the Schools, 9, 43-52.

Slade, Arietta. (1987). A longitudinal study of maternal involvement and symbolic play during the toddler period. Child Development, 58, 367-375.

Smith, Peter K. (2010). Children and Play. Wiley-Blackwell.

Stevens, Karen. (2009). Imaginative play during childhood: Required for reaching full potential. Exchange: The Early Childhood Leaders' Magazine, no. 186, 53-56

Sutton-Smith, Brian. (1997). The Ambiguity of Play. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Synodi, E. (2010). Play in the kindergarten: the case of Norway, Sweden, New Zealand and Japan. International Journal of Early Years Education, 18, 185-201.

Tamis-LeMonda, Catherine S., Shannon, Jacqueline D., Cabrera, Natasha J., and Lamb, Michael E. (2004). Fathers and mothers at play with their two and three year olds: Contributions to language and cognitive development. Child Development, 75,1806–1820.

Ungerer, J. A., and Sigman, M. (1986). The relation of play and sensorimotor behaviour to language in the second year. Child Development, 55, 1448- 1455.

Uren, N., and Stagnitti, K. (2009). Pretend play, social competence and involvement in children aged 5-7 years: The concurrent validity of the Child- Initiated Pretend Play Assessment. Australian Occupational Therapy Journal, 56, 33-42.

Valentino, Kristin, Cicchetti, Dante, Toth, Sheree L., and Rogosch, Fred A. (2011). Mother–child play and maltreatment: A longitudinal analysis of emerging social behaviour from infancy to toddlerhood. Developmental Psychology, 47, 1280- 1294.

Vitale, Anne. (2011). Children's play: a tool for public health interventions. International Journal of Pediatric Obesity, 6, (S2), 57-59.

Wang Sam, and Aamodt, Sandra. (2008). Welcome to Your Brain. Bloomsbury.

Welsch, J. G. (2008). Playing within and beyond the story: Encouraging book- related pretend play. Reading Teacher, 62, 138-150.

Welsh Assembly Government Play Policy. (2002). available at www.wales. gov.uk

Westman, Gunhilde. (2003). Lek och kommunikation. [Play and communication.] Förskoletidningen, No.1, 11-17. Lego Learning Institute Newsletter, Sept./Oct.

Winnicot, D. W. (1971). Playing and Reality. London: Routledge.

Wyman, E., Rakoczy, H. and Tomasello, M. (2009). Young children understand multiple pretend identities in their object play. British Journal of Developmental Psychology, 27, 385–404.

Zabelina, Darya L., and Robinson, Michael D. (2010). Child's play: Facilitating the originality of creative output by a priming manipulation. Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, 4, 57-65.

Zammuner, V. L. (1987). Children's sex-role stereotypes: A cross-cultural analysis. In P. Shaver and C. Hendrick (Eds.), Review of Personality and Social Psychology. Vol. 7. Newbury Park CA: Sage.

TIE (Toy Industries of Europe) (www.tietoy.org) è l'associazione per l'industria europea del giocattolo e rappresenta più del 25% del mercato mondiale del giocattolo. I membri della TIE sono sia aziende (Artsana, Bandai, Ferrero Group, Hasbro, Hill Toys, Hornby, Lego Group, Mattel, Schleich e Spin Master), sia associazioni di categoria della Bulgaria, Francia, Germania, Italia, Paesi Bassi, Spagna, Svezia, Gran Bretagna e dei Paesi scandinavi.

Assogiocattoli è l'Associazione Italiana delle Imprese degli Addobbi Natalizi, Giocattoli, Giochi e Modellismo, Articoli di Prima Infanzia e rappresenta la quasi totalità delle società che operano nella produzione, importazione, commercializzazione e distribuzione nei settori di riferimento.
Assogiocattoli partecipa attivamente ai lavori del TIE per creare un ambiente positivo per l'industria dei giocattoli e promuovere, con tutti i soggetti interessati, i valori di crescita e sviluppo dei bambini.

TIE e Assogiocattoli sono orgogliosi dei contributi che il gioco e i giocattoli danno allo sviluppo psicologico, fisico e sociale del bambino e della società in generale.

Via C. I. Petitti, 16
20149 Milano
Tel: +39 02 39210458
Fax: +39 02 33001415
info@assogiocattoli.it
www.assogiocattoli.it

Boulevard de Waterloo, 36
1000 Brussels
Tel: +32 02 2134190
Fax: +32 02 2134199
tie@tietoy.org