

Limiti, recinto di libertà

Nel periodo tra gennaio e febbraio si realizza la terza della cinque fasi di evoluzione del gruppo, denominata “Ritrovarsi con regole e limiti” (Bianchi, Genta 2021).

 di Emilia Genta, Alessandro Bianchi  7 minuti di lettura 20 dicembre 2021

Dopo le vacanze natalizie il gruppo attraversa una breve fase di ri-ambientamento a cui segue una più decisa evoluzione delle relazioni: la naturale espansione richiede una chiarezza dei limiti come contenitori di relazioni e giochi più complessi.

I LIMITI E IL CONTENIMENTO

In questa fase l'esplorazione dell'ambiente e delle relazioni che lo compongono si amplia ulteriormente, in parallelo con lo sviluppo di una consapevolezza di sé più raffinata. In questo periodo avviene anche la scoperta dei limiti:

- sia personali, relativi alla presa di coscienza delle proprie capacità e caratteristiche specifiche;
- che sociali, anche le relazioni hanno dei limiti, sono mediate da regole e non tutto è possibile.

Si tratta di due facce positive della stessa medaglia, da non intendersi come limitazione di libertà, ma come un orizzonte variabile di azione.

Mentre i limiti personali sono diversi per tutti e si modificano ampliandosi nel tempo, quelli sociali sono gli stessi per il gruppo e variano solo in relazione ai contesti e alle attività.

Il bambino con disabilità o in difficoltà ha lo stesso bisogno di chiarezza dei limiti: il fatto di averne di specifici, diversi dalla maggioranza, (come nel caso dei disabili motori) non esime dalla loro consapevolezza; i limiti sono in questo senso contenitore di espansione del sé, base sicura del suo sviluppo.

Per tutti l'introduzione dei limiti è correlata allo sviluppo di un'immagine realistica di sé, alla tolleranza della frustrazione, allo sviluppo delle competenze sociali, alla condivisione e al rispetto delle differenze.

IL RUOLO DELL'INSEGNANTE

Al ruolo di guida dell'insegnante si aggiunge quello di "vigile": non censore o controllore, ma facilitatore della naturale espansione e delle conquiste, come sostegno alle sperimentazioni.

È un ruolo spesso attivo, come quando è chiamato a intervenire per far rispettare le regole, per sostenere chi si sente vittima o oggetto di scherno, oppure per contenere la frustrazione di chi non riesce (ancora) a portare avanti un proprio progetto.

Un rischio tipico è quello di dare limiti sociali più "leggeri" ai bambini con disabilità o in difficoltà (in quanto già limitati), rendendoli di fatto ancor più diversi agli occhi del gruppo: regole condivise e stabili sono invece vettore di inclusione. L'insegnante in caso di necessità non deve sostituirsi al bambino in difficoltà, ma diversificare i percorsi in base alle caratteristiche e ai tempi di ognuno, evitando trattamenti privilegiati, assicurando per ognuno una collocazione nel gruppo adeguata alle caratteristiche personali.

LE ESPERIENZE DA PROPORRE

Da privilegiare in questa fase sono esperienze come:

- giochi di confronto, affermazione e forza (per esempio tiro alla fune, lotta tra cuccioli, battere la creta, strumenti a percussione), anche nei momenti non di attività (per esempio mele da mordere durante i pasti), tesi alla scoperta e ampliamento dei propri limiti personali;
- giochi di contenimento e rassicurazione (per esempio l'uso di tane morbide accoglienti);
- giochi che favoriscono il passaggio dai momenti di eccitazione a quelli di rilassamento (per esempio tutte le varianti di acchiappino).

GATTO e TOPI

Ecco un esempio di esperienza, variazione dello storico *Lupo e pecore*, che coinvolge la gamma eccitazione-rilassamento ed è in particolare adatta ai bambini iperattivi, che nella percezione sensomotoria ed emozionale dei propri limiti hanno un punto debole.

Che cosa serve

Predisponiamo uno spazio grande e sgombro da ostacoli, al cui interno i bambini possano correre in sicurezza. Prepariamo insieme a loro due ampie tane ai lati opposti della stanza. Le possiamo semplicemente delimitare con coperte o corde, o abbinare a un atelier di costruzione con cartoni: una sarà per il gatto, l'altra per il gruppo dei topini.

Possiamo utilizzare una matita rosa per il trucco per disegnare un nasino sul viso dei topini e una nera per i baffi per il gatto: nel corso del gioco, quando i topini diventeranno gatti, il nasino dei topini potrà rapidamente essere ridipinto di nero e i baffi aggiunti.

Come si fa

Scegliamo un bambino che impersona il gatto che dorme in giardino, acciambellato su un comodo cuscino, ma non riesce a riposare a lungo.



Una numerosa famigliola di topini, che abita nel campo vicino, conosce le sue abitudini e mentre lui dorme, senza far rumore, con passettini leggeri, escono dalla loro tana per avvicinarsi alla scodella dei croccantini.

Ma anche il gatto ha il sonno leggero e si sveglia al minimo fruscio, i topini sono però molto attenti, cercano di rubare un po' di croccantini e sono pronti a scappare non appena il gatto si sveglia. Il gatto si diverte un sacco a rincorrerli e a cercare di acchiapparli.

La regola è che via via che i topini vengono acchiappati (basta un semplice tocco) si trasformano a loro volta in gatti. Il numero dei topi è destinato così progressivamente a diminuire, mentre quello dei gatti ad aumentare.

Modulando il tono e il ritmo della voce, più dolce nella prima parte e più concitata nella seconda, scandiamo le varie fasi del gioco.

Ogni tanto, a un segnale convenuto, tutti si rifugiano nella tana per riposarsi: ai nuovi gatti viene rifatto il trucco velocemente, si riaddormentano e il gioco riprende per concludersi con l'esaurimento dei topini.

Dopo l'attività condividiamo l'esperienza in *circle time* e rappresentiamola in modo pittorico e creativo.

Per saperne di più

- [Bianchi, A., Genta, E. \(2021\). Le relazioni nel gruppo.](#) In *Scuola dell'infanzia* n. 5. Firenze, Giunti Scuola.
- Bianchi, A., Genta, E. (2020). [Gatto Nando. La psicomotricità nella scuola dell'infanzia.](#) Firenze: Giunti EDU.