

La cornice del gioco di vertigine<sup>1</sup>, chiama in causa aspetti affettivo-emotivi molto importanti se correlati al controllo del timore e dell'ansia e, al contempo, pone in essere meccanismi di sfida e avventura che sono di fondamentale importanza per una equilibrata strutturazione della propria identità.

I giochi di vertigine sono tutte le attività in cui **si perde momentaneamente il controllo dell'azione** e si mettono in gioco **valenze emotive** particolarmente pregnanti e impegnative: correre velocemente, correre lungo il pendio della collinetta, saltare in basso, cadere, scivolare, arrampicare, rotolare, dondolare forte sull'altalena.

Sono attività che il bambino inizia a svolgere non appena è in grado di controllare la deambulazione sicura e la corsa e, nella maggior parte delle situazioni, *mettono alla prova il controllo e la perdita dell'equilibrio*, ovvero gli effetti che le forze fisiche esercitano sul corpo in movimento.

Queste esperienze, che riguardano tutto il corpo, sono fondamentali per garantire uno **sviluppo psicomotorio completo ed efficace**, che consenta la maturazione di un'adeguata destrezza e maestria motoria basata sulle abilità naturali.

Nel momento in cui dondola, scivola, oscilla, si lancia nel vuoto, il bambino sperimenta la perdita momentanea dei *riferimenti spaziali* mettendo in crisi soprattutto *l'apparato vestibolare*, le sensazioni labirintiche, sollecitando l'emozione di abbandono e di recupero del controllo di sé.

L'odierno atteggiamento pedagogico iperprotettivo, attuato in prima istanza dalla famiglia, tende a proibire qualsiasi situazione limite per il bambino, seppur controllata e sicura, per evitare possibili insuccessi, fisici o morali che, invece, rappresentano esperienze indispensabili per l'acquisizione di sicurezza di sé e autostima.

Il bambino ha bisogno di avventura, di mettersi alla prova, per conquistare il senso di autonomia e responsabilità rispetto alle scelte fatte. L'idea stessa di consapevolezza del rischio è intimamente collegata alle esperienze svolte, al ricordo di esiti emotivamente positivi o negativi, che aiutano a operare scelte nelle situazioni successive. L'esperienza di rischio e di avventura, liberamente ricercata dal bambino, rappresenta un aspetto della cura educativa che deve accompagnare il bambino, per insegnarli ad orientarsi nelle scelte di ciò che è possibile fare rispetto a ciò che è troppo difficile o realmente pericoloso.

Gli educatori devono aiutare i bambini, senza sostituirsi a loro, nella realizzazione di esperienze avventurose, a "rischio calcolato", che consentano l'esplorazione di situazioni affascinanti ed emotivamente coinvolgenti, caratterizzate dall'iniziativa personale e dall'assunzione di responsabilità rispetto alle conseguenze del proprio agire. Ecco allora che arrampicarsi su un albero, o saltare da un castello, o

piroettare su se stessi fino a cadere, divengono esperienze importanti per il bambino e per il senso di sicurezza di sé.

La metafora dell'avventura, ricercare il nuovo, l'inatteso, che consenta di sperimentare il proprio sé è una cornice elettiva per esplorare i propri limiti ma, anche, le proprie capacità, mettendo alla prova il controllo dell'ansia (timore) e il desiderio di provare (piacere) in un contesto emozionale positivo. Vietare queste attività, un tempo patrimonio di tutti i bambini che giocavano liberi nei cortili, significa limitare un ambito educativo molto importante rispetto alla consapevolezza di sé nella gestione dell'autonomia responsabile.

Le attività di avventura e rischio sono azioni lecite di cui i bambini non hanno timore, se non per induzione da parte degli adulti: il fatto che si vieti loro di sperimentarle conferma l'idea che i bambini, normalmente, cercano di cimentarsi in esse. Non può esistere attività psicomotoria senza tratti di vertigine e rischio:

*“il rischio sferza come una frusta il bambino impegnato nell'azione e possiede un impatto educativo rilevante. [...] ciò non fa che ribadire l'importanza del fatto che l'educatore debba essere consapevole di questi aspetti e attrezzato per affrontarli”.*<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Caillois R. (1995) *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani

<sup>2</sup> Parlebas P. (1997) *Giocchi e Sport. Corpo, comunicazione e creatività ludica*. Torino: Il Capitello