

# **IL GIOCO COME PROPOSTA COGNITIVO MOTORIA**

**Dott.sa Falconi Maria  
Silvia  
Cooperativa Sociale  
Il Sostegno**

# Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1939

- Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più gioco. Tutt'al più può essere la riproduzione obbligata di un gioco.
- Il gioco non è la vita "ordinaria" o "vera". E' un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria.
- Entro gli spazi destinati al gioco, domina un ordine proprio e assoluto: esso crea un ordine, è ordine.
- Il gioco ha le sue regole (...). Riguardo alle regole del gioco non è possibile lo scetticismo (...). Non appena si trasgrediscono le regole, il mondo del gioco crolla. Non esiste più gioco.

# Perchè continuiamo a giocare?

Le attività ludiche sono connesse alla sfera emotiva di ciascuno di noi, il gioco produce emozioni:

- Gioia
- Divertimento
- Riconoscimento di se come di qualcuno che è abile e competente
- Passione nel trasmettere ad altri ciò che si conosce

Il gioco mantiene viva la capacità di contrattare, l'abilità che ci fa sentire persone uniche e protagoniste della nostra vita

# LE ATTIVITA' LUDICHE COME RISPOSTA AD UN BISOGNO

Il gioco si connota come attività di cura  
quando va a soddisfare uno o più  
bisogni fondamentali

## I BISOGNI :

Sicurezza / Cambiamento

Essere importanti / Contribuire

Amore appartenenza / Bisogno di spazi propri

Dare ancora senso alla vita

Crescere .....si può continuare a crescere?

(Frobel e il concetto di formazione permanente)

## Il gioco stimola processi cognitivi importanti quali:

- Attenzione
- Orientamento spaziale
- Riconoscimento dei contesti
- Rispetto dei tempi
- Rievocazione
- Memoria a breve e lungo termine
- Prassia costruttiva
- Capacità di calcolo
- Orientamento rispetto al qui ed ora

Il gioco è un'efficacissima attività di stimolazione cognitiva, permette l'utilizzo armonico in un unico tempo di funzioni diverse coordinandole fra loro.

Anche quando il cognitivo muore continuiamo ad emozionarci quindi.....

.....le emozioni suscitate dal contesto ludico possono fungere da motivatore/spinta per l'attivazione/riattivazione dei processi cognitivi?

# DISTURBO O RISORSA?

Alcune «attività» che le persone con decadimento cognitivo importante svolgono quotidianamente sono classificate come disturbi del comportamento :

Affaccendamento

Vocalizzi

Utilizzo improprio di materiale legati alla quotidianità

Lancio di oggetti

Movimenti ripetitivi



I disturbi del comportamento sono ciò che rimane, ovvero ciò che la persona è ancora in grado di fare.

La persona esprime il suo essere così.

Queste modalità , apparentemente non adeguate ai contesti, sono in realtà espressione di quella persona.

# IL MATERIALE PSICOSENSORIALE

- Si può proporre a questa tipologia di ospiti del materiale psicosensoriale con 2 obiettivi
- Riattivare
- Canalizzare

# RIATTIVARE

- Attenzione
- Abilità finomotorie
- Differenziazione
- Curiosità
- Esperienze sensoriali tattili e visive
- Piacere
- Memoria del corpo

# CANALIZZARE

- Energia emotiva
- Rabbia
- Frustrazione
- Ansia

# LE PROPOSTE

I materiali devono essere in grado di stimolare a livello sensoriale la persona cui vengono proposti.

Dovrebbero essere composti da materiali e superfici diverse .

Avere vani, tasche o contenere oggetti legati al passato della persona cui vengono proposti.

In alcuni casi possono essere proposti anche ad ospiti allettati che, nonostante il loro bisogno di riposo, continuano ad agitarsi e ad affaccendarsi a causa del disorientamento.

# LA VALUTAZIONE DELL'INTERVENTO

NPI (estratti)

Schede di osservazione con items inerenti:

Abilità fino motorie

Attenzione

Movimento spontaneo finalizzato

Espressione del viso

Espressione vocale

GRAZIE PER L'ATTENZIONE