

I giocattoli del neonato

La vera funzione dei giocattoli che da sempre si producono per il neonato in realtà non è tanto quella di offrirgli strumenti per “divertirsi” sperimentando, ma piuttosto quella di inserire nello spazio di vita dell’adulto degli oggetti, dei simboli che “facciano bambino”: avvertimenti e richiami a se stessi e a gli altri che in quello spazio è arrivato un bambino piccolo.

Molto più creativo e affascinante infatti è per lui il corpo che scopre o lo spazio delle luci e delle ombre con tutti i suoi rumori di vita che lo avvolge, piuttosto che l’oggetto in plastica apposita, atossica, del colore “adatto” al neonato, che suona, gira, si incastra, ecc.

Lo stesso, in fondo, si può dire per tutto ciò che arreda la stanza, motivata nei colori e nei termini da presunte esigenze del bambino, ma che in realtà è soltanto il risultato di una somma di simboli e segnali che nel tempo si sono venuti codificando a definire nel gruppo sociale che quello è uno “spazio da bambini”.

Dunque la logica dei giocattoli da culla è più quella di alimentare simbolicamente l’atmosfera di accoglienza del bambino che non quella di essere utili strumenti per la crescita (a dispetto di quanto vogliono far credere produttori e commercianti che spesso siglano le confezioni di vendita di questi prodotti con “approvazioni” di società mediche e pedagogiche varie).

Questo non significa che non si debbano avere questi giochi o tanto meno che siano dannosi; è importante però prendere coscienza che i migliori giochi li abbiamo già con noi, in casa, senza ulteriori spese. E sono il nostro corpo, i suoni che emettiamo e che ci circondano, i colori e le ombre, gli oggetti che accompagnano il vivere quotidiano e soprattutto il tempo e la disponibilità a dialogare “fisicamente” col bambino.

Qualche volta l’oggetto giocattolo può servire da occasione, da scusa affinché l’adulto entri in relazione e quindi inizi a “giocare” col bambino. Ma da solo questo oggetto non può portare informazioni cariche di valore.

Un esempio: le “apine” che girano con monotona regolarità sopra la testa del bambino, senza che accada mai nulla di diverso, indipendentemente dal fatto che il bambino rida o pianga.

Lui stesso sperimenta l’assenza di relazione con quest’oggetto: qualunque cosa faccia loro girano ... fino allo scaricarsi della molla. Ed è allora che scatta la funzione ludica: si piange, il volto del genitore si affaccia dal bordo della culla, dice due parole, un sorriso, un contatto fisico, riavvia la molla, se ne va ... e finisce il gioco.