

Riconoscere ciò che provoca la rabbia e l'aggressività: giochi cooperativi

Spesso la rabbia, l'irritazione e l'aggressività da parte di bambini insorgono quando i loro bisogni non vengono soddisfatti. Non potendo soddisfare l'aggressività contro ciò che l'ha realmente provocata, si può arrivare ad una reazione aggressiva nei confronti di persone o cose che in realtà non c'entrano assolutamente.

Fra i bisogni fondamentali del bambino ci sono : il bisogno di valere qualcosa, di potere qualcosa, di essere accettato, e il senso di appartenenza. Il desiderio di essere, almeno una volta il più grande, più bravo, più veloce, più bello degli altri, è un classico movente di scontri aggressivi. Chi conosce il movente della rabbia e dell'aggressività può gestire più facilmente il comportamento aggressivo. Si tratta allora di offrire ai bambini la possibilità di soddisfare i propri legittimi bisogni e affermare i propri interessi.

1. L'escluso

I bambini si muovono nella stanza, quando si incontrano, si salutano, si stringono la mano, si sorridono, scambiano qualche parola, ecc.

Previo accordo, un bambino rappresenta l'escluso, cioè non sarà salutato né preso in considerazione dagli altri bambini. Sarà sempre ignorato.

Compito dell'escluso, invece è di farsi accogliere dal gruppo. Il gioco finisce quando l'escluso riesce a parlare o a stringere la mano a qualcuno.

Il ruolo dell'escluso può essere giocato a rotazione da più bambini.

E' stato difficile per l'escluso vincere l'indifferenza degli altri ? Come si è sentito?

Come si sono sentiti gli altri nel non poterlo accogliere?

2. Tutti ai miei ordini

A tutti i bambini piace stare al centro dell'attenzione. Allora disponete i bambini in cerchio, in piedi o seduti, mentre uno di loro sta al centro e fa dei movimenti o dei versi che tutti devono poi imitare. Può cambiare mosse tutte le volte che vuole. Scaduto il tempo si cambiano i ruoli, cioè altri bambini passano al centro del cerchio. Con questo gioco i bambini possono scoprire doti nuove in un compagno che fino ad allora era passato inosservato.

3. La breccia nel muro

Tre o quattro bambini formano un muro, mentre un quinto bambino cerca di attraversarlo o di scavalcarlo. Sono proibiti gli attacchi che possono far male o ferire. Dopo un certo tempo, o quando il bambino ha attraversato il muro, si scambiano i ruoli.

Quanto spesso riesce " l'assalto al muro " ?.

Che cosa è stato particolarmente d'aiuto nel superamento del muro?

Come ci si sente da " muro ", e come nel tentativo di superare il muro?

Ci sono bambini che si sono subito arresi e non hanno neanche provato a superare il muro?.

4. Assalto alla fortezza

Invece di un muro, i bambini possono formare una fortezza, cioè un cerchio ben chiuso in cui un bambino deve tentare di entrare dall'esterno, o uscire dall'interno. Oppure ci si divide in maschi e femmine. Prima i maschi fanno fortezza e le femmine cercano di attaccarla, poi il contrario.

Senza violenza.

Come si sono sentiti maschi e femmine nei diversi ruoli?

Si sono comportati diversamente?

Se sì, come lo spiegano?

I più forti dal punto di vista fisico erano davvero in vantaggio?

Si può, insieme, quello che da soli non riesce?.

5. La parola d'ordine

Due bambini escono dalla stanza. I rimanenti si stringono in cerchio, tenendosi a braccetto. Decidono una parola d'ordine che sarà la sola che consentirà di sciogliere questo stretto abbraccio. Potrebbe anche essere un'azione d'ordine (es. abbracciare il più piccolo).

I bambini che rientrano devono indovinare la parola d'ordine, avendo la possibilità di consultarsi tra loro. Se riescono vengono riammessi nel gruppo.

Come si sentono i bambini esclusi quando per molto tempo (o per tutto il tempo) non riescono a scoprire il codice segreto?. Come si sentono i bambini del cerchio nel dover rimanere saldi?. E' possibile che i gruppi si aiutino l'un l'altro durante il gioco?.

6. Questo posto è mio

I bambini sono seduti in cerchio. Al centro c'è una sedia. Il bambino prende posto sulla sedia e per circa 5 minuti deve difenderla da un altro che cerca di contendergliela verbalmente. Poi si scambiano i ruoli. Da entrambe le parti è possibile argomentare, sfidare, insultare, minacciare, lamentarsi, implorare, lusingare, piagnucolare, ecc. Sono vietati gli attacchi fisici come afferrare, spingere, dare calci, ecc. Si possono anche richiamare situazioni quotidiane come: un bambino vuol togliere un libro ad un altro; un bambino rivendica per sé il diritto di distribuire dei materiali in classe; un bambino vuol essere il primo della fila, ecc.

Il gioco può mettere in evidenza come persone diverse manifestano e difendono le proprie esigenze, come esse siano ostinate, oppure cedevoli, come possano facilmente diventare aggressive per sciocchezze, e come il sentirsi impotente, smarrito, privo di argomenti provochi l'aggressività.

7. Arrabbiato come una bestia

Ai bambini: immagina di essere un animale. Che animale ti piacerebbe essere?. Ora ti trasformi nel "tuo" animale, sei abbastanza pacifico, non hai intenzioni cattive. Ecco che all'improvviso appare un altro animale con il quale tempo fa hai avuto uno scontro e con il quale sei ancora molto arrabbiato. Cosa succede adesso?. Cosa fai tu?. Cosa fa l'altro animale?

Ogni bambino scrive o disegna la propria continuazione della storia. Alla fine le storie o i disegni vengono esposti e discussi. Si possono anche rappresentare con scenette.

Con quanta rapidità da un incontro casuale nasce un nuovo scontro, se un vecchio litigio non è stato risolto?.

8. Fastidi

Ogni bambino dice che cosa, in una determinata situazione o nel rapporto con determinate persone, gli dà più fastidio e poi disegna un grosso cerchio in cui i "fastidi" vengono riportati, a seconda della loro importanza, come segmenti più o meno ampi.

I disegni vengono confrontati e discussi prima in piccoli gruppi e poi nel gruppo intero. Così il gruppo può venire a conoscenza di ciò che dà fastidio ai singoli e li fa reagire aggressivamente, o in modo non adeguato, di ciò che va cambiato con urgenza perché dà fastidio a tutti, ecc.

Esempio:

ci si mette tanto per cominciare
a volte è noioso
il chiasso
i grandi si impongono sempre
il litigio tra Lia e Tom.

9. Sacco di rabbia

Da un sacco pieno di piccoli oggetti (forbici, palline da ping-pong, fiammiferi, calzini, spago, carta, matite, inchiostro,, plastilina, ecc) preparato dall'insegnante, ogni bambino e-

strae quello che più gli riesce di mettere in relazione con la rabbia o l'aggressività. Perché ha scelto proprio quell'oggetto?.

10.Inizio una frase

Si possono fare dei grandi cartelloni con frasi iniziate e da completare, oppure far scrivere le risposte su foglietti (con l'aiuto della maestra) e poi ci si confronta e discute sulle risposte:

- Quando sono arrabbiato....
- Il mio migliore amico mi fa arrabbiare quando...
- Odio andare a scuola quando...
- Più di tutto mi dà fastidio....
- Se gli altri bambini mi danno fastidio...
- Mio padre mi dice che quando gli altri mi danno fastidio devo...
- Quando gli altri sono arrabbiati...
- Picchiare è permesso se

E' molto utile soprattutto se ci sono tensioni o conflitti in atto perché può servire a riflettere o a smaltire la tensione.

Scoppiare di rabbia

Ogni bambino riceve un palloncino e lo gonfia. Poi ciascuno immagina una situazione che potrebbe portarlo a SCOPPIARE DI RABBIA , e lo disegna su un foglio.

Ora i bambini cercano a turno di scoprire questo provocatore di rabbia per un altro bambino a sua scelta.Chi indovina deve far scoppiare il palloncino del compagno. Il gioco finisce quando tutta l'aria è stata fatta uscire.

Capire meglio sé stessi

Insicurezza e paura nei rapporti sociali, pregiudizi e rifiuto dell'altro, possono provocare e giustificare l'aggressività.

Imparare a conoscersi meglio e a costruire la fiducia gli uni negli altri è indispensabile per far crescere la sicurezza e arginare l'aggressività.

Differenze sottili

A prima vista molte cose sembrano uguali senza esserlo.Da un cesto di mele tutte dello stesso tipo ogni bambino prende una mela, la osserva, la annusa, la gusta. Le mele vengono poi riposte nel cesto e solo successivamente ridistribuite. Chi ha ricevuto di nuovo la mela di prima?. Da cosa l'ha riconosciuta?.

Anche le persone sembrano essere tutte simili tra loro, ma sono diverse e si comportano diversamente.

Mandato di cattura

I nomi dei bambini vengono scritti su dei biglietti e ciascuno ne estrae uno (se capita quello col proprio nome viene cambiato). In gruppetti di due o tre, i bambini scrivono, con l'aiuto dell'insegnante, per i nomi estratti dei " mandati di cattura ", il più possibile sensazionali e ad effetto. Volendo è possibile anche inventare soprannomi da furfante e delitti particolari.

Ad es...Michi, il calcolatore: le frazioni sono la sua specialità! (per Michele, particolarmente bravo nel fare i calcoli.

Lilly la tigrotta, specializzata in bigiotteria (Elisabetta ama i gatti e porta volentieri collane), ecc.

I mandati di cattura vengono poi appesi e insieme si cerca di indovinare chi è la persona ricercata. I bambini si riconoscono nel loro mandato di cattura?. Che effetto fa questa descrizione?.

Il bambino immaginato

Pensando ad un altro bambino del gruppo, un bambino dice: immagino che vada volentieri a cavallo, che quando ride ha le fossette, che ha il coraggio di dire ciò che pensa anche agli adulti,ecc.Gli altri cercano di scoprire chi è il bambino immaginato. Chi indovina per

primo può immaginare il bambino successivo. Quanto tempo ci mettono i bambini interessati ad accorgersi che si parla di loro?. Come si sentono?.Anche loro avrebbero descritto sé stessi così?.

Dominare e ridurre la rabbia e l'aggressività

Missili in partenza

Scioglie la tensione. I bambini:

- Tamburellano sul tavolo con le dita, prima piano e lentamente, poi sempre più forte e più velocemente
- Poi battono sul tavolo col palmo della mano,oppure battono le mani, sempre con volume e ritmo crescenti
- Battono i piedi per terra, anche qui con ritmo crescente
- Un leggero ronzio diventa un forte grido
- Rumore e movimento aumentano sempre più
- I bambini saltano in piedi dal loro posto, lanciano in aria le braccia con un urlo: IL MISSILE E' PARTITO. Lentamente si rimettono a posto. I loro movimenti si calmano, il rumore si placa, si sente solo un ronzio che diventa sempre più leggero fino a tacere del tutto: il missile è scomparso tra le nuvole..

Se fossi arrabbiato

Quando si è arrabbiati non è indispensabile gridare, difendersi, scalciaie, rompere qualcosa, ci si può liberare dalla rabbia anche in altri modi.

I bambini disegnano ciò che hanno già fatto per sbarazzarsi della propria rabbia.ES:

- Andare in bicicletta
- Prendere a pugni il sacco della boxe
- Fischiare
- Fare di corsa un giro del palazzo
- Tirare un pallone contro il muro
- Farsi la doccia
- Ascoltare la musica
- Stracciare dei fogli
- Leggere o farsi leggere una storia
- Andare a letto
-

Biglietti di rabbia

In un angolo della stanza sono appesi dei "biglietti di rabbia ". Sono a disposizione per reagire quando un bambino si sente offeso, o è arrabbiato, o non vuole o non può esprimere direttamente i suoi sentimenti.

Sono biglietti tutti uguali: rosso scuro (come quando si diventa rossi di collera) o seghettati, o altro.Il bambino disegna sul biglietto quello che vuole, poi lo appallottola e butta via la sua rabbia in uno speciale " secchio di rabbia ". Periodicamente la rabbia viene raccolta e bruciata.

Così però, si tampona solo la prima rabbia. La soluzione del problema non è superflua,anche se risulta facilitata.

La bambola di rabbia

Si possono fare dei giochi di ruolo con questa bambola che impersona il bambino stesso quando è arrabbiato. Così è più facile esprimere la propria rabbia e rielaborare i propri sentimenti e stati d'animo. Una bambola di rabbia può anche essere un oggetto sostitutivo: su di lei i bambini possono sfogare la rabbia che hanno accumulato, senza ferire verbalmente e fisicamente le persone a cui pensano effettivamente.

I fili della pazienza

Si appende alla parete un filo della pazienza (un semplice filo di lana) per ogni bambino. Quando cresce la tensione egli può tagliarne un pezzo. Così gli altri vedono a colpo d'occhio quando la capacità di sopportazione dell'altro si è esaurita.

L'angolo della rabbia

Chi lo desidera può disegnare su di un foglio ciò che lo irrita e lo inquieta ogni volta che ne ha bisogno. Poi lo appende in un angolo apposito, l'angolo della rabbia (nessuno è obbligato a farlo).

Questo perché è più facile raccontare ciò che ci rende inquieti e ci irrita. Il solo fatto di " trovare le parole " per i propri sentimenti può avere effetto liberatorio. Inoltre si possono chiarire con sé stessi i propri sentimenti, anche quelli che non si riescono ad ammettere.

Sì o no

Può servire per far emergere un'atmosfera aggressiva sommersa o inespressa. I bambini cercano un compagno che non possono soffrire o che li snerva. Entrambi iniziano un dialogo in cui un bambino può dire sempre e soltanto " sì " , l'altro sempre e soltanto " no ". Si mettono uno di fronte all'altro, si guardano fissi negli occhi e iniziano il loro " litigio ". Il ritmo e il volume del dialogo devono crescere fino a gridare, ma è assolutamente proibito usare altre parole..

Dopo un tempo prestabilito l'esercizio viene interrotto da un fischio o "gong ". Segue l'inversione dei ruoli. Chi diceva " no " dice " sì " e viceversa. Come si sentono i bambini dopo la lite?

Sono riusciti a ridurre la tensione?. Riescono a dirsi qualche parole amichevole, abbracciarsi, ecc.

Adesso?. Cos'era più piacevole dire: " sì o no " ?.

Le lotte

Lotta dei pollici

I bambini formano delle coppie. Ogni coppia cerca il suo spazio. I bambini si dispongono uno di fronte all'altro. Stendono la mano come per dirsi buongiorno, i pollici però restano alzati. Agganciano le quattro dita della mano destra (sinistra per i mancini) e poi si accostano i due pollici tenendoli in posizione orizzontale bene allineati. Dopo aver fatto saltare i due pollici uno sull'altro per tre volte , quindi alternandosi ognuno cercherà di bloccare il pollice del compagno per tre secondi.

Battaglia delle galline

In coppia uno di fronte all'altro. Le braccia incrociate sul petto e una gamba alzata in modo da stare in piedi su una gamba sola. Cercano con spintoni di far perdere l'equilibrio all'altro. Le braccia devono restare sempre incrociate. Obiettivo: mantenere l'equilibrio il più a lungo possibile senza mettere piede per terra.

Lotta salterina

Piegati sulle gambe, possono solo saltellare. Devono cercare di far perdere l'equilibrio ai compagni spingendoli con le spalle. Non possono poggiare le mani per terra, e nemmeno braccia, gambe, ventre.

Lotta nel pantano

In coppia, uno di fronte all'altro e si tengono per le mani. In mezzo c'è un foglio di giornale sul pavimento, IL PANTANO. Ogni bambino cerca di tirare l'altro verso di sé in modo che sia costretto a mettere il piede nel pantano.

Lotta dei cucchiaini

In coppia. Ognuno ha due cucchiaini, uno per ogni mano. Uno rimane vuoto, nell'altro viene posta una pallina da ping pong. I bambini combattono col cucchiaino vuoto: possono toccare solo il cucchiaino e non l'altro bambino. Vince chi, contemporaneamente, riesce a mantenere più a lungo in equilibrio l'oggetto posato sull'altro cucchiaino.

Fuori l'aria

Nel gruppo vengono distribuiti dei palloncini. I bambini li gonfiano e cercano di farli scoppiare sedendosi sopra. Il gioco può essere anche fatto "a catena": il primo bambino lo gonfia, il secondo si siede sopra, poi gonfia un nuovo pallone e lo passa al terzo, ecc. E' possibile anche una staffetta. Quale gruppo ha tirato fuori per primo tutta l'aria ?.

Schiena contro schiena

Con questo gioco i bambini possono scaricare l'energia in eccesso, ma anche quelli che non si riconoscono molta forza sperimentano quanto, in gruppo con altri, possono essere forti.

I bambini formano due righe una di fronte all'altra. Si voltano le spalle e si prendono a braccetto. Devono cercare di spingere l'altra riga. Le righe non devono spezzarsi. Il gioco può essere fatto con diverse composizioni delle righe: è più vantaggioso piazzare i bambini più piccoli o più deboli al centro o all'estremità della riga?. E' ragionevole sistemare sempre alternati un bambino debole e uno forte?. Come ci si sente come componente forte o debole della riga ?. Il gioco può ipoteticamente aiutare i deboli a sentirsi anche loro forti accanto ai forti?. Può alimentare la solidarietà in un gruppo?.

Instaurare rapporti non aggressivi

Molti ragazzi non sanno avere rapporti sociali tranquilli. Hanno bisogno di imparare a dominare i propri bisogni per orientarsi verso l'altro, devono demolire l'ansia del contatto e accettare la vicinanza. Non è detto che il contatto fisico sia solo aggressivo.

Costruzione di corpi

I bambini formano gruppetti di 6-8 persone. A seconda delle indicazioni di chi conduce il gioco eseguono con i propri corpi compiti precisi. Per es:

- costruire un robot
- costruire un mezzo di trasporto che si possa muovere nella stanza
- costruire un animale che possa dar la caccia agli altri
- costruire una casa che può proteggere.

Non devono mancare i relativi rumori. Quale gruppo ha saputo svolgere meglio il compito? Quali difficoltà avete incontrato? Che cosa vi è piaciuto di più?. E' possibile trarre conclusioni "serie" da queste scherzose costruzioni di corpi?. E' stato difficile avere contatti fisici così stretti con i vostri compagni?.

Trasferimento di schiena

E' come il telefono senza fili. I bambini stanno uno dietro all'altro, in piedi o seduti in modo che ciascuno possa raggiungere comodamente la schiena del bambino davanti. Il bambino che sta all'ultimo posto della fila segna su un bigliettino un "messaggio segreto", cioè un disegno, dei numeri, delle lettere o altro, e lo consegna piegato all'insegnante. Quindi riporta il suo messaggio disegnandolo sulla schiena del bambino di fronte a lui, e così via finché tutti i bambini non hanno ricevuto il messaggio. L'ultimo bambino riceve carta e penna e vi disegna il messaggio ricevuto. Poi si confrontano il disegno di partenza e quello di arrivo. Quanto del messaggio originario è riconoscibile? Come si sono sentiti i bambini nel trasferimento di schiena?. Era sgradevole avere qualcuno "alle spalle" e non sapere cosa stava facendo?.

Accarezzare il riccio

Non tutti dirigono la propria rabbia e la propria collera, le proprie emozioni, verso l'esterno. Alcuni bambini diventano sempre più chiusi, si chiudono in un "riccio" e rendono difficile a sé stessi e agli altri, instaurare nuovamente una relazione positiva.

Si tratta di un gioco piuttosto intimo, quindi è buona cosa non obbligare alla partecipazione al gioco. I bambini si mettono in coppia. Un bambino diventa il riccio, "si chiude nel riccio", arrotolandosi serratamente (ginocchia ripiegate, occhi chiusi, testa sulle ginocchia, e braccia avvolte attorno alle ginocchia), e immagina di essere ferito e offeso. L'altro cerca di ti-

rarlo fuori dal suo isolamento: può accarezzare il riccio, parlargli, srotolarlo dolcemente, ecc. ma, naturalmente, non può cercare di rompere la “ chiusura “ con violenza; spesso è di aiuto immaginare cosa si gradirebbe nella stessa situazione. Poi si scambiano i ruoli. Alla fine si può parlare nel gruppo di ciò che si è vissuto sia nei panni di riccio, sia nell'accarezzare il riccio.

Che cosa ha sbloccato la tensione?. Che cosa ha creato la tensione?. Hanno provato tutti cose simili o ci sono state resistenze e modi di aiutare del tutto personali?.

Rabbia comune/pace comune

La classe si divide in gruppetti di 2 – 4 persone e ogni gruppetto riceve un grande foglio di carta diviso a metà da una linea. Su una metà si disegna insieme un'insieme un'immagine di rabbia, poi nell'altra metà un'immagine di armonia.

Quando tutti hanno finito, le immagini vengono presentate agli altri gruppi e discusse.

Quali sentimenti hanno provato i bambini nel disegnare insieme la rabbia?. Quali nel disegnare l'armonia?. Soprattutto, hanno disegnato insieme?. Ci sono stati membri del gruppo che si sono fatti avanti, e altri che si sono fatti da parte?.

Immagine di gruppo

Ogni bambino riceve un foglio da disegno formato A3, poi viene assegnato un tema e tutti iniziano a fare un disegno sul proprio foglio. Dopo breve tempo, ad un segnale, passano il proprio foglio al bambino che siede alla loro destra, il quale aggiunge al disegno un ulteriore dettaglio, fino a quando non arriva l'ordine di passarlo di nuovo.

Come appaiono le immagini una volta che tutti i fogli sono tornati al bambino di partenza?. Si sono sforzati tutti di attenersi al tema e far nascere un disegno di gruppo? E' stato difficile? Avrebbe senso aggiungere un secondo giro per finire il disegno?.

Aerei antirabbia

Dopo uno scatto d'ira è difficile scusarsi, tornare a lavorare o a giocare di nuovo insieme; molti bambini si calmano rapidamente, ma solo a stento riescono a comunicarlo con le parole.

Può essere utile l'aereo antirabbia: in un'ora di calma si preparano gli aerei di carta e sopra si scrivono dei “messaggi di pace”. Per es.:

- scusa
- vorrei giocare con te
- vorrei lavorare con te
- non lo faccio più, ecc.

Gli aerei antirabbia stanno sempre in un angolo della stanza in attesa di essere utilizzati. Ciascun bambino in caso di necessità può farne uso per spedire un “messaggio di pace” ad un altro bambino o a un gruppo.

Ci apparteniamo

I bambini cercano di unire insieme il più possibile i loro nomi alla maniera delle parole incrociate, con l'aiuto dell'insegnante. Il nome di partenza è, di volta in volta, quello del bambino da mettere particolarmente al centro dell'attenzione perché, ad es. è il suo compleanno, o perché è nuovo del gruppo, oppure per dargli il senso di appartenenza, ecc.

L'amicizia magica

Ogni bambino può stregare altri tre bambini del gruppo in modo che in futuro siano sempre gentili e carini con lui.. Con la bacchetta magica (un righello) dà un colpetto sulla spalla dei bambini, uno dopo l'altro, e pronuncia la sua formula magica:

- Michele, ti trasformo in un bambino che non mi dà gli spintoni ogni volta che gli passo accanto.
- Anna, ti trasformo in una bambina che non si mette a ridere ogni volta che non riesco a fare qualcosa.
- Andrea, ti trasformo in un compagno di banco che non si prende sempre anche la mia metà del banco.

I bambini stregati devono lasciarsi toccare dalla bacchetta magica, in silenzio, e riflettere sulla formula magica. Non sono tenuti a rispettarla, ma magari cambieranno un pochino.

Cosa provano i bambini in questo gioco? Cosa provano quelli che fanno l'incantesimo? E quelli che vengono stregati? E' più facile non dover rispondere alle critiche e non ricevere alcuna spinta a cambiare.

Fare regali

Tutti i bambini scrivono il loro nome su un bigliettino. I bigliettini vengono mischiati e ogni bambino estrae un nome. Per quel bambino ognuno pensa ad un regalo del tutto personale, lo scrive, con l'aiuto della maestra, o lo disegna e si firma. Per esempio:

- Per Marco: oggi ti aiuto a raccogliere i fiori. Maria.
- Per Roberta: alla prossima partita ti scelgo nella mia squadra. Giorgio.
- Per Enrico: Ti presto le mie forbici fino a quando le avrai anche tu. Michele.

I regali vengono letti ad alta voce e i bambini si ringraziano a vicenda. Naturalmente i regali annunciati devono arrivare veramente. Regali di questo tipo sono adatti alla riconciliazione dopo una grossa frattura, o per distendere una fase di lavoro piuttosto stressante. Possono sostituire i soliti regali di Natale o compleanno, ecc.

Come si sentono i bambini che fanno i regali? Come si sentono quelli che li ricevono? E' difficile a volte trovare un regalo adatto?.

Risolvere pacificamente i conflitti

I conflitti generalmente nascono dallo scontro di interessi o da esigenze diverse, e sono vissuti per lo più come minaccia. Quindi vengono gestiti alla meglio o anche rimossi. L'impotenza, l'aggressività e la minaccia, in questi casi, sono le reazioni più comuni. Ma non risolvono i conflitti che rimangono sommersi e continuano ad appesantire le relazioni. Vivere senza conflitti, non è possibile. Perciò si tratta d'imparare a superarli in maniera ragionevole e corretta. Le tensioni non devono degenerare in lotte di potere e litigi, ma possono essere colte come occasioni di chiarimento delle posizioni e di miglioramento delle relazioni reciproche.

Una vera soluzione del conflitto presuppone che bambini e adolescenti imparino a rispettarsi a vicenda e a manifestare e affermare i propri legittimi interessi senza per questo nuocere a sé stessi e agli altri.

Litigi giocosi

I bambini, in coppia, inscenano una situazione conflittuale che si presenta spesso nel gruppo. Es:

- Un bambino ha delle fantastiche matite colorate e l'altro le usa sempre senza chiedere il permesso, finendo anche col romperle
- Un bambino scavalca la fila e passa avanti senza aspettare il suo turno, ecc.

I due bambini discutono il problema assumendo l'uno il ruolo di chi viene infastidito o attaccato, l'altro di chi infastidisce o attacca. Dopo un po' si scambiano i ruoli, se possibile dovrebbero trovare una soluzione al conflitto; le soluzioni dei gruppetti, poi, vengono esposte all'interno dell'intero gruppo classe ed esaminate nella loro possibilità di realizzazione.

Bibliografia:

ROSEMARIE PORTMAN, Anche i cattivi giocano-giochi per gestire l'aggressività, La Meridiana, Molfetta, 1997

VOPEL, Giochi interattivi, LDC, Leumann (Torino), 1994.