

# Il gioco in ospedale

*Relazione stage lavorativo di affiancamento nei lavori di organizzazione e intrattenimento attività della ludoteca dell'Ospedale Bambino Gesù di Roma*

Simona Annapia Sereno

Liceo Scientifico N. Sensale - classe V sez. B

Anno scolastico 2020-21

## Introduzione

L'Ospedale Pediatrico Bambino Gesù sorge sul colle del Gianicolo, uno degli angoli più belli di Roma, accanto alla chiesa di S. Onofrio, l'ultima dimora terrena del poeta Torquato Tasso. L'ospedale è stato fondato dalla famiglia Salviati nel 1869 ed è di proprietà della Santa Sede. È oggi il più grande Policlinico e Centro di ricerca pediatrico in Europa e tra i più avanzati al mondo. Dal 2016 è la mia seconda casa.



## Il gioco in ospedale

Il confronto con la malattia e con l'ospedalizzazione rappresenta la sfida più importante nella vita di un bambino. La separazione dall'ambiente familiare e sociale di appartenenza, la perdita dell'autonomia, la paura, costituiscono sollecitazioni traumatiche che provocano la perdita della fiducia nella vita e l'insorgenza di stati d'animo negativi difficilmente gestibili.

Nella battaglia contro la malattia si inserisce la "terapia del gioco", volta a contrastare le risposte passive della depressione, mancanza di comunicazione e di reattività. È importante, quindi, che il bambino in ospedale venga stimolato a mantenere vivo un rapporto con la propria creatività.

All'interno dell'ospedale pediatrico Bambino Gesù, sito in Roma, è attiva una ludoteca denominata "il castello dei giochi". Il servizio dipende dalla direzione sanitaria dell'ospedale ed è rivolto a tutti i bambini ed agli adolescenti ricoverati nei numerosi reparti della struttura. La mia attività si è svolta presso la ludoteca del day-hospital oncematologico dell'ospedale, del quale io stessa sono una paziente. Il reparto ospita bambini e adolescenti ricoverati in regime di day-hospital e regime ambulatoriale provenienti da ogni parte d'Italia

e del mondo, il che, insieme alle differenze di età e allo stato di salute, rende ancora più complesso l'avvio delle attività di socializzazione che il gioco necessariamente comporta.

## Le attività

In tutto il periodo di stage mi sono occupata delle attività ludico-ricreative insieme alle operatrici della struttura, inizialmente in appoggio e con fini di apprendimento delle metodologie, per poi acquisire i comportamenti e la sensibilità necessari per intrattenere autonomamente gruppi di ragazzi.

La fase più complessa e delicata è sicuramente quella del coinvolgimento, soprattutto nel contattare i ragazzi che da poco si confrontano con la malattia. Nei primi tempi del percorso si tende ad isolarsi dal contesto, si rifiutano i contatti e ci si

riferisce unicamente ai genitori, utilizzando come sola forma di evasione lo smartphone. In questi casi ho cercato gradualmente di richiamare l'attenzione con il sorriso e i saluti estemporanei, individuando motivi di interesse e puntando sulla socialità inclusiva. Soprattutto occorre subito mostrare che non si tratta di "scuola" come dice il cartello, che non esiste alcuna costrizione e che al contrario c'è possibilità di divertirsi, nonostante tutto quello che c'è intorno.

La mattina presto, quando arrivo in ospedale, faccio il giro delle sale d'attesa e delle stanze, per chiamare i ragazzi presenti quel giorno. Ci raduniamo nella stanza riservata alla scuola: si tratta di un ambiente molto colorato e luminoso con alcuni tavoli ed un grande armadio pieno di giochi, colori ed altri materiali ludici. In genere scelgo subito un gioco che possa adattarsi a tutti. Molto spesso devo affrontare problemi di lingua e differenze culturali: ci sono arabi, indiani, venezuelani, russi, cinesi e ovviamente italiani. In questi casi scelgo attività semplici, che si possano spiegare a gesti o con il traduttore di Google, il che si rivela un'ulteriore occasione di divertimento.

Durante il gioco verifico continuamente che nessuno rimanga fuori, o si annoi: nel caso succeda, cambio immediatamente attività.

Un'altra difficoltà di cui tenere conto è che spesso i ragazzi devono allontanarsi per questioni mediche, quindi occorre gestire le entrate e le uscite in modo da avere un tavolo sempre inclusivo.



Nel corso dello stage, mi sono stati assegnati diversi compiti ed esercizi. Tra questi mi è stato richiesto di trovare un gioco che si potesse adattare ad ogni età, che fosse facilmente comprensibile, anche per ragazzi stranieri, che non richiedesse particolari materiali, ma soprattutto, che fosse divertente. Sfruttando la mia passione per i giochi da tavolo, ho adattato "A fake artist goes to New York" della Oink Games, in modo da poterlo giocare solo con un foglio di carta e qualche pennarello. Il successo è stato incredibile: il gioco si è così diffuso tra i ragazzi che lo richiedono tutt'ora ogni giorno.



## Cosa ho imparato

Misurarsi con la malattia conduce inevitabilmente a un percorso di crescita, anche se in maniera forzosa, inattesa e purtroppo dolorosa. Nascono rapidamente nuove consapevolezze e si impongono nuovi rapporti e nuovi modi di agire. L'esperienza dello stage si è aggiunta ed ha arricchito il mio percorso, spingendomi ad osservare la malattia da altri punti di vista: mi sono accorta che occuparsi degli altri ti costringe a modificare i tuoi comportamenti, specie in situazioni così difficili.

Ho vinto la mia naturale riservatezza, diventando più estroversa per avvicinare i ragazzi e convincerli ad unirsi al gruppo. In questo modo ho capito che spesso il rifiuto è solo un'arma di difesa contro la difficoltà del momento. Presentare le attività e condurre il tavolo mi hanno spinto a vincere la mia timidezza nel rapporto con ragazzi e bambini di età diverse. Anche l'esplorazione delle possibilità di gioco per scegliere cosa fare, come intrattenere senza lasciare nessuno indietro, mi ha insegnato qualcosa. Nel rapporto uno a uno, in situazioni in cui il dolore e la paura alterano tutto, la differenza tra il successo e il fallimento può essere un piccolo sorriso e il premio per la vittoria un grande semplice cuore turchese.

January

PER SIMONA

