

## **Β. ΘΕΡΑΠΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

**ΜΟΡΟΖΙΝΗ ΜΑΡΙΑΝΝΑ**

### **1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Από την αρχή της επιστήμης της εργοθεραπείας μέχρι και σήμερα οι δραστηριότητες παιχνιδιού κυριαρχούν στα εργοθεραπευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε παιδιά και εφήβους. Δύο είναι οι θεραπευτικές προσεγγίσεις που βασίζονται στο παιχνίδι και εφαρμόζονται στην εργοθεραπευτική πρακτική. Στη μία το παιχνίδι χρησιμοποιείται ως αξιολογητικό και θεραπευτικό μέσο, ενώ στην άλλη το παιχνίδι προσεγγίζεται ως στόχος της εργοθεραπευτικής πρακτικής. Ανεξάρτητα της προσέγγισης παιχνιδιού που χρησιμοποιεί ο κάθε εργοθεραπευτής, χρειάζεται να έχει κάποιες βασικές γνώσεις σχετικά με το τί είναι παιχνίδι, ποιά είναι η φυσιολογική του ανάπτυξη, ποιά είναι τα είδη παιχνιδιού καθώς και ποιά είναι η σχέση του παιχνιδιού με το περιβάλλον.

Το κεφάλαιο αυτό ξεκινά με τις βασικές γνώσεις γύρω από το παιχνίδι, συνεχίζει με μια αναδρομή της χρήσης του παιχνιδιού στην ιστορία της εργοθεραπείας και καταλήγει με την παρουσίαση των δύο προσεγγίσεων παιχνιδιού που χρησιμοποιούνται στην εργοθεραπευτική πρακτική.

### **2. ΟΡΙΣΜΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

Αν και το παιχνίδι δείχνει μια φαινομενικά απλή δραστηριότητα, εντούτοις για τους επιστήμονες που ασχολούνται με αυτό, αποτελεί ένα πολύπλοκο φαινόμενο που είναι δύσκολο να οριστεί (Parham, 2008, Stagnitti & Cooper, 2009, Royeen, 1997). Αυτό οφείλεται κυρίως στους παρακάτω δύο λόγους:

α) το παιχνίδι ενέχει μια υποκειμενική διάσταση, κάτι που σημαίνει ότι μια δραστηριότητα που αποτελεί παιχνίδι για ένα παιδί μπορεί να μη βιώνεται ως παιχνίδι για κάποιο άλλο

β) ο όρος «παιχνίδι» περιλαμβάνει έναν μεγάλο αριθμό ποικίλων δραστηριοτήτων που τις περισσότερες φορές μπορεί και να είναι αρκετά διαφορετικές μεταξύ τους (Parham, 2008, Wittgenstein, 1958).

Οι επιστήμονες που ασχολούνται με το παιχνίδι έχουν αναγνωρίσει κάποια κοινά χαρακτηριστικά που διέπουν τις περισσότερες από τις δραστηριότητες που θα ονόμαζε κανείς παιχνίδια. Τα χαρακτηριστικά αυτά σχετίζονται κυρίως με τον τρόπο που το άτομο βιώνει τη δραστηριότητα του παιχνιδιού και όχι με την εξωτερική μορφή της δραστηριότητας παιχνιδιού (Kuhaneck, Spitzer, & Miller, 2010, Parham, 2008, Rubin, Fein, & Vanderberg, 1983). Τα χαρακτηριστικά αυτά είναι:

- **Εσωτερικό κίνητρο:** το άτομο παίζει γιατί κινητοποιείται εσωτερικά από το ίδιο το παιχνίδι και όχι εξαιτίας κάποιας εξωτερικής επιβράβευσης ή υπόσχεσης (Rubin, et al., 1983).
- **Έμφαση στη διαδικασία παρά στο αποτέλεσμα:** αυτό που έχει μεγαλύτερη σημασία για το άτομο που παίζει είναι η ίδια η διαδικασία του παιχνιδιού και όχι το αποτέλεσμα. Η διαδικασία παιχνιδιού κατευθύνεται από τον παίκτη και είναι αυτή που δίνει ικανοποίηση (Clark & Miller, 1998, Rubin, et al., 1983).
- **Ελεύθερη επιλογή και ευελιξία:** σύμφωνα με αυτό το χαρακτηριστικό, το άτομο είναι ελεύθερο να επιλέξει τη δραστηριότητα παιχνιδιού και να την κατευθύνει όπως εκείνο επιθυμεί. Αν η δραστηριότητα εκτελείται γιατί αναμένεται ή απαιτείται από το περιβάλλον του ατόμου, έχει περισσότερο τα χαρακτηριστικά της εργασίας παρά του παιχνιδιού (Johnson, Christie, & Yawkey, 1999, Kuhaneck, et al., 2010, Parham, 2008).
- **Χαρά ή διασκέδαση:** είναι ένα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού στους περισσότερους από τους ορισμούς του το οποίο αναφέρεται στα θετικά συναισθήματα που βιώνει το άτομο όταν παίζει (Clark & Miller, 1998). Τα ίδια τα παιδιά χαρακτηριστικά λένε «παιχνίδι είναι οτιδήποτε χαρούμενο» (Heah, Case, McGuire & Law, 2007, Miller & Kuhaneck, 2008, Scarlett, et al., 2005).
- **Αυθορμητισμός:** αναφέρεται στη δυνατότητα που έχει ο παίκτης κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού να λειτουργεί όπως επιθυμεί κάθε φορά, για παράδειγμα να αλλάζει τους σούτως ή άλλως αυτό-επιβαλλόμενους

κανόνες οποιαδήποτε στιγμή και έτσι να αλλάζει και την πορεία του παιχνιδιού (Parham, 2008, Rubin, et al., 1983).

- **Ενεργητική συμμετοχή:** δημοφιλές χαρακτηριστικό των ορισμών του παιχνιδιού που διαχωρίζει το παιχνίδι από παθητικές καταστάσεις αδράνειας/απραξίας ή ανίας (Parham, 2008).
- **Στοιχείο προσποίησης και συμβολισμού:** αναφέρεται στις συμπεριφορές παιχνιδιού κατά τις οποίες το άτομο προσποιείται καταστάσεις της καθημερινής ζωής χωρίς αυτές να συμβαίνουν στην πραγματικότητα όπως για παράδειγμα συμβαίνει κατά το παιχνίδι «κλέφτες και αστυνόμοι» (Clark & Miller, 1998, Parham, 2008, Rubin, et al., 1983).

Να σημειωθεί ότι τα παραπάνω χαρακτηριστικά δεν είναι όλα παρόντα και στην ίδια ένταση σε όλες τις δραστηριότητες παιχνιδιού. Υπάρχουν δραστηριότητες παιχνιδιού που διέπονται περισσότερο από κάποια από τα παραπάνω χαρακτηριστικά και όχι από κάποια άλλα. Για παράδειγμα, το στοιχείο της προσποίησης και συμβολισμού είναι παρόν και κυρίαρχο στα παιχνίδια με τις κούκλες, αλλά όχι τόσο στα οργανωμένα παιχνίδια μπάσκετ (Sturges, 2009).