

Routine di gioco in asilo nido

di Maria Paola Pasquale e Luisa Molinari *

Introduzione

EPISODIO I - Eros, Matteo e Francesco giocano a nascondino dietro ai mobiletti, si sporgono, si guardano da un mobiletto all'altro e appena gli sguardi si incrociano ridono a crepapelle, poi corrono da un mobiletto all'altro a nascondersi, poi tornano a sporgere la testa e a cercar si con lo sguardo. Cristina, poco lontano, guarda la scena e ride...

È ormai evidente, e numerose ricerche negli ultimi anni lo hanno dimostrato, che i bambini sono in grado, fin dai primi anni di vita, di produrre attività di gioco anche piuttosto complesse e prolungate. In una ricerca, Musatti e Panni (1981) hanno descritto la nascita e il consolidamento di un rituale di gioco in un gruppo di bambini fra gli 11 e i 18 mesi di età in asilo nido. Altri autori (Stambak e colleghi, 1983) hanno verificato la presenza di numerosi e lunghi episodi di giochi in comune di piccoli gruppi di bambini fra i 18 e i 26 mesi inseriti in un contesto istituzionale. Come sottolineano Musatti e Mueller (1983), queste ricerche sembrano mettere in evidenza il fatto che i bambini condividono la conoscenza del rituale di gioco e del carattere giocoso delle loro attività, caratterizzate molto spesso da sorrisi e risate.

Musatti (1985) parla a questo proposito di un "patrimonio di conoscenze comuni" (cfr. anche Brenner e Mueller, 1982), riferendosi al fat-



to che i bambini non solo dimostrano di essere in grado di mettere in atto una attività di gioco con i coetanei, ma soprattutto comprendono ciò che stanno facendo. Questa abilità sembra essere già presente alla fine del primo anno di vita, e si sviluppa e raffina negli anni immediatamente successivi. Nel terzo anno di vita, le attività di gioco vengono poi concretizzate in attività simboliche vere e proprie, di cui può restare

traccia anche nel mutato significato attribuito ad un oggetto. Musatti giunge infine a parlare di una "sub-cultura", propria di una singola collettività infantile, costituita dagli elementi di conoscenza comuni ad uno specifico gruppo di bambini.

Questo concetto di condivisione di significati (shared meanings) sembra per molti versi simile al concetto di "cultura dei bambini" di cui parla Corsaro (1979/1981) per indicare

* Dipartimento di Scienze dell'Educazione
Università di Bologna

l'insieme di routine che costituiscono il terreno comune su cui i bambini costruiscono le interazioni della vita quotidiana all'interno di un contesto organizzato, quale quello della scuola materna.

Il lavoro di Corsaro sulla cultura dei bambini è frutto di uno studio micro-etnografico della durata di un anno condotto in una scuola materna degli Stati Uniti (Corsaro, 1985) e di uno studio "di confronto" con dotto successivamente in una scuola materna italiana (Corsaro e Rizzo, 1986). Il metodo utilizzato da questo autore comprende osservazione partecipante e prolungata alla vita quotidiana dei bambini nella scuola materna, audio- e video-registrazioni di episodi di gioco e micro - analisi delle interazioni fra coetanei.

Secondo questo autore, perché una attività o gioco possa considerarsi tipica espressione della cultura dei bambini, e cioè una routine, sono necessarie tre caratteristiche: che sia ricorrente, che sia prevedibile e quindi non abbia bisogno di alcuna negoziazione a priori, e che sia adattabile, che possa cioè essere messa in atto in quasi tutte le situazioni sociali.

Le routine svolgono alcune funzioni fondamentali, quali quelle di consentire ai bambini di fare insieme qualcosa che a loro piace, di controllare le proprie azioni e di sottrarsi al controllo degli adulti. Attraverso la condivisione di attività quotidiane e di significati sociali, i bambini costruiscono una propria cultura, che rappresenta il tentativo di sentirsi padroni della propria attività e di trasformare confusioni e ambiguità del mondo adulto in qualcosa di familiare e condiviso.

Corsaro descrive alcuni episodi di gioco che possono considerarsi routine. Una di queste è il "Correre insieme e rincorrersi", attività che i bambini svolgono di frequente all'interno della scuola materna. Anche definire come "propria" l'area di gioco prescelta e cercare di proteggere le attività e lo spazio di interazione dai tentativi di inserimento degli altri bambini sono considerati routine ricorrenti e prevedibili. A questo proposito, nel corso degli studi condotti Corsaro ha osservato che raramente i bambini giocano da soli: anche coloro che si trovano in questa situazione cercano quasi sempre il modo per entrare a far parte delle attività che altri gruppi di bambini stanno svolgendo.

Metodologia

Il metodo utilizzato per questa ricerca comprende osservazione partecipante e prolungata per un lungo periodo di tempo in un asilo nido di Bologna. Le osservazioni sono state raccolte da una persona molto familiare ai bambini e si sono prolungate per un periodo di tempo di 6 mesi, al termine dei quali sono stati raccolti un totale di 150 episodi di giochi.

Ogni episodio veniva annotato dalla osservatrice a partire dal momento in cui due o più bambini iniziavano ad interagire spontaneamente. Le annotazioni raccolte durante lo svolgimento dell'episodio venivano poi rielaborate e trascritte accuratamente in un secondo tempo; per ogni episodio veniva annotato il numero dei partecipanti e la durata dell'interazione.

L'osservatrice ha descritto ciascun episodio tenendo conto delle fasi della routine di gioco, e cioè: 1) segnalazione di inizio del gioco (sguardi, negoziazione verbale); 2) mantenimento del gioco (conservazione della condivisione di significati da parte dei bambini partecipanti); 3) conclusione della routine (come e perché finisce un gioco).

Verso la fine del periodo di osservazione, quando cioè erano ormai state individuate le routine di gioco a cui i bambini prendevano parte, sono state effettuate alcune videoregistrazioni degli episodi, al fine di poter verificare e analizzare in maniera più dettagliata le routine stesse. Queste videoregistrazioni si sono in realtà dimostrate strumenti molto utili e hanno ulteriormente arricchito il materiale raccolto con le osservazioni "sul campo".

La routine di gioco

Dall'analisi degli episodi osservati sono emerse diverse routine di gioco, e cioè episodi che si sono verificati ripetutamente, che si sono svolti secondo una dinamica sempre uguale, e il cui significato era noto a tutti i bambini partecipanti. Alcune di queste routine presentano la particolarità di potere essere svolte solo in alcune stanze, in quanto sono strettamente legate agli arredi propri nel nido in cui si sono svolte le osservazioni. In particolare, sono state osservate tre routine, per lo svolgimento delle quali sono neces -

sari alcuni seggiolini, oppure una tenda, o infine i pannelli-porta che dividono un salone dall'altro. Tali routine si sono verificate quasi quotidianamente e hanno spesso coinvolto un numero elevato di bambini.

Altri episodi di gioco, di vario tipo, verificatisi frequentemente, manifestano caratteristiche simili per quanto riguarda i tentativi di accesso al gioco da parte di altri bambini e le risposte date dai bambini partecipanti a tali tentativi. Queste "routine di accesso" sono state osservate anche da Corsaro (1985), il quale sottolinea come in realtà una risposta negativa ad un tentativo di accesso da parte di un bambino ad una interazione in corso non significa necessariamente una non disponibilità all'inserimento di nuovi bambini nell'interazione, quanto piuttosto un tentativo di proteggere l'interazione stessa da elementi che potrebbero disturbare o anche porre fine all'attività in corso.

Infine, è stata individuata una serie di routine raccolte nell'ultimo periodo di osservazione, quando cioè i bambini avevano la possibilità di giocare in giardino; in questo caso, gli stessi temi degli episodi di gioco all'interno del nido sono stati inseriti in un contesto diverso ed adattati a materiali nuovi.



Routine dei seggiolini, del pannello e della tenda

La "routine dei seggiolini" consiste nel prendere i seggio lini disponibili nel salone e spingerli verso il centro della stanza, formando lunghe file con "raccordi" che collegano la struttura agli arredi del salone (tavoli, scaletta...). La struttura così co -

struita viene usata per camminarvi sopra, saltare, fare percorsi (passando dai seggio lini agli arredi e viceversa), sedersi e chiacchierare o cantare, ballare, sdraiarsi e dormire, guidare la macchina, giocare con le bambole. In qualsiasi modo questa struttura venga usata, l'interazione è sempre caratterizzata da un gran fermento e da divertimento, segnalato da risate, urla, sorrisi, messi in evidenza anche dalle videoregistrazioni.



EPISODIO 2 – Gioco dei seggiolini

Anna e Iacopo si avvicinano ai seggiolini accatastati. Anna dice: "Io ne prendo uno bianco e i due bambini iniziano a prendere i seggiolini e a spingerli al centro del salone. Arrivano immediatamente Sara e Andrea. Simone e Matteo, che stavano guardando fuori dalla finestra, appena vedono questo movimento prendono due seggiolini e li spingono al centro del salone, dove gli altri bambini hanno fatto due lunghe file di seggiolini affiancate. Altri bambini presenti si uniscono, Sara mentre sistema alcuni seggiolini dice: "Non l'abbiamo mica fatto bene", e fa alcuni spostamenti. I bambini camminano sopra le file di seggiolini: Sara dice, rivolta ad un'educatrice: "Dada adesso è fatto bene". I bambini camminano da una fila di seggiolini ad un tavolo a forma di mezzaluna, poi alla scaletta di legno, poi saltano e tornano a fare il giro. Ogni tanto ci sono dei buchi tra un seggiolino e l'altro, e i bambini li saltano. Matteo batte i piedi e dice "Cado...cado!"

Emanuel rovescia un seggiolino e Sara dice: "No, Manuel!" e lo rimette a posto. I bambini fanno varie combinazioni di percorso usando la loro costruzione. Sara spinta da Simone e piangente, dice forte, ama non rivolta alle educatrici: "Simone mi spinge, mi spinge sempre!", poi va da Anna.

La segnalazione di inizio gioco è data da uno o più bambini, nel caso dell'esempio da Anna e Iacopo, che iniziano a prendere i seggiolini e a portarli al centro del salone. Appena qualcuno dà inizio alla costruzione, subito altri bambini si avvicinano, no, per collaborare o solo per usare i seggiolini già sistemati. È interessante notare che tutti i bambini possono partecipare a questo gioco, e molto spesso vi partecipano. Durante la routine, gli adulti spesso intervengono per raccomandare ai bambini di stare attenti, in quanto possono cadere, scontrarsi, spingersi e quindi farsi male. Matteo, nell'episodio descritto, sdrammatizza le raccomandazioni dicendo: "Cado..., cado!". Spesso i bambini rassicurano le educatrici: nell'episodio 2, ad esempio, quando Sara dice: "Dada, adesso è fatto bene", vuole precisare la "regolarità" della struttura, e quindi la sua minore pericolosità.

I bambini, inoltre, tentano di ri-mediare alle cadute ridendoci sopra, o consolando chi è caduto. Capita anche che un bambino, cadendo, si trattienga dal piangere o dal chiedere l'aiuto dell'adulto, come Sara nel -

l'episodio descritto.

Durante l'allestimento della struttura, che è diversa tutte le volte, ci sono delle "regole" da rispettare, quali quella di non mettere seggiolini storti, o toglierne uno da una fila, creando un buco; sono in genere i bambini più piccoli a commettere tali "errori". Verso la fine dell'anno scolastico sono state tuttavia introdotte alcune modifiche nella formazione della struttura, che hanno determinato una maggiore difficoltà del percorso; questi cambiamenti si sono poi verificati sempre più frequentemente con l'andare del tempo.

Un'altra routine frequentemente messa in atto dai bambini che frequentano il nido è quella che abbiamo chiamato la "routine del pannello". In questo caso, i bambini usano i pannelli-porta che dividono una sala dall'altra e che sono disposti in maniera simmetrica uno di fronte all'altro; lo spazio libero fra un pannello e l'altro permette ai bambini di correre.

La segnalazione di inizio gioco è data dallo "sbattere il sedere" ripetutamente contro il pannello: quando qualcuno inizia a farlo, subito gli altri accorrono. Se alcuni bambini condividono questa prima azione guardandosi e ridendo, esprimendo cioè il divertimento e la complicità che accompagna questa routine, inizia la seconda fase -del gioco: un bambino inizia a correre girandosi indietro a guardare gli altri, che poi lo seguono, e urlando a volte il "Via!". Appena i bambini arrivano all'altro pannello, essi cominciano nuovamente a sbattere il sedere contro il pannello, per poi ripartire dopo che tutti i bambini sono arrivati a destinazione.



Asilo nido comunale "Stadio" - Verona

Tutti i bambini, anche i più piccoli, sono in grado di fare questo gioco, poiché tutti conoscono le sue "regole" e lo schema di gioco è molto semplice. Perfino i bambini di 14-15 mesi sembra ne abbiano intuito lo schema, anche se non sono in grado di dividerlo del tutto, come mostra l'episodio 3:

EPISODIO 3 - Gioco del pannello

Francesco, un lattante di 14 mesi, è appoggiato ad un pannello-porta e vi sbatte il sedere contro per fare rumore. Arriva Sara, si appoggia al pannello e vi sbatte il sedere contro. Dopo un po', Sara inizia a correre verso l'altro pannello, guardando Francesco. Francesco non si muove, allora Sara si ferma e dice: "Ma no! Devi venire anche tu!". Francesco la guarda e non si muove. Sara va via.

Sara si allontana perché Francesco non ha compreso tutte le regole del gioco. Sembra infatti che il piccolo abbia colto solo una parte della routine, e non riesca perciò a capire che cosa Sara si aspetta da lui. Nel caso della "routine della tenda", l'oggetto necessario al suo svolgimento è una lunga tenda verde posta davanti ad una porta-finestra.

EPISODIO 4 - Gioco della tenda

Roberto corre verso la tenda e vi si nasconde dietro. Andrea lo vede e corre verso la tenda; i due bambini si guardano, ridono e iniziano a scuotere la tenda. Arriva Anna e spinge la tenda addosso ad Andrea, Andrea esce dalla tenda e insieme spingono la tenda verso il vetro. Poi tirano la tenda, la scuotono, poi Andrea ad un tratto scappa correndo verso i fasciatoio urlando: "Aiuto! Aiuto!", e si mette seduto dietro un fasciatoio. Anna e Matteo lo seguono urlando anch'essi. Andrea si rialza e corre verso la tenda, scopre che Roberto si è nascosto lì e i due bambini si mettono a ridere fragorosamente. Andrea, Anna e Matteo tornano a nascondersi dietro al fasciatoio, poi tornano alla tenda e tutti e quattro ridono a crepapelle.

Appena qualcuno corre verso la tenda e vi si nasconde dietro, gli altri arrivano (segnale di inizio gioco). Una volta dietro la tenda, i bambini in piedi o seduti per terra ridono, cantano, si divertono molto; probabilmente, questo è collegato al fatto di sentirsi in un "luogo protetto",

nascosto alla vista dell'adulto.

Molto spesso, durante questa routine, i bambini fingono di scappare da un agente minaccioso, un lupo o qualcuno che fa paura, come nell'episodio descritto quando Andrea scappa gridando "Aiuto! Aiuto!". I riferimenti ad agenti minacciosi, quali i lupi o le streghe, sono stati osservati anche in altri tipi di gioco, e vengono messi in evidenza già dallo studio condotto da Corsaro (1985). Sembra che i bambini provino attrazione e curiosità per tali agenti minacciosi, e che per questo li inseriscano di frequente nei loro giochi. Secondo Corsaro, attraverso la routine di questo tipo i bambini cercano di controllare ed elaborare paure, curiosità e preoccupazioni della vita di ogni giorno, e cercano di rendere quindi familiare un mondo ignoto e minaccioso.

Sembra a questo punto di poter riassumere alcune caratteristiche comuni ai giochi appena descritti, che permettono di considerare tali giochi delle "routine": sono attività ripetute frequentemente e che suscitano molto divertimento fra i bambini; gli schemi di svolgimento seguono determinate regole, conosciute da tutti i bambini e perciò sono altamente prevedibili; non sono attività incoraggiate dagli adulti e perciò stesso permettono ai bambini di esercitare un reale controllo sull'andamento del gioco.

Routine di accesso ai giochi

Numerosi altri episodi di gioco sono stati osservati e video registrati all'interno del nido e all'aperto, in giardino, nei mesi più caldi. A differenza delle tre routine precedentemente descritte, questi episodi si caratterizzano in primo luogo per il fatto che vedono interagire un numero ristretto di bambini, i quali esibiscono dei comportamenti di protezione dello spazio interattivo dai tentativi di accesso ai giochi da parte di altri bambini.

I temi degli episodi di gioco raccolti all'interno del nido possono essere raggruppati in 4 grandi categorie, e cioè: giochi implicanti l'uso di giocattoli, giochi motori (correre, rincorrersi, saltare, scappare), giochi

di finzione (mangiare, asciugare i capelli, andare in macchina o a fare la spesa), e giochi del "cucù", con la presenza o meno di agenti minacciosi, in genere il lupo.

Un'attenta analisi delle osservazioni e videoregistrazioni raccolte ha permesso di individuare varie modalità che i bambini mettono in atto per cercare di inserirsi in un'attività di gioco già in corso fra due o più bambini. In particolare, sembra che i bambini esibiscano 6 diverse modalità di accesso:

- 1) avvicinarsi ai bambini che stanno interagendo e limitarsi a guardare;
- 2) avvicinarsi e imitare i bambini che stanno giocando, senza inizialmente fare niente per essere ammessi al gioco;
- 3) avvicinarsi a tentare di inserirsi con una proposta, in genere verbale, di modificazione del gioco;
- 4) osservare l'attività in corso ed entrarvi facendo divertire i partecipanti, introducendo cioè una modifica divertente del gioco;
- 5) prendere il posto di un bambino che abbandona l'interazione;

bambino che cerca di inserirsi, o ancora rispondendo verbalmente in maniera negativa al tentativo di accesso), oppure possono accettare l'accesso dei nuovi bambini, continuando l'attività in corso o introducendo le varianti proposte attraverso le modalità di accesso.

Dall'insieme delle osservazioni raccolte, sembra comunque di poter concludere che una strategia di accesso estremamente diretta (l'inserimento a forza nel gioco), oppure del tutto passiva (avvicinarsi e guardare) non risultano essere strategie di successo; molto spesso, infatti, adottare una strategia diretta significa interrompere l'attività in corso, mentre una strategia di tipo passivo non giunge ad alcun risultato. Le strategie di maggior successo sembrano essere le strategie di tipo indiretto (avvicinarsi e imitare, o prendere il posto di un bambino che si allontana), oppure le strategie che prevedono una modifica all'attività in corso, soprattutto se tale modifica suscita divertimento nei bambini partecipanti all'interazione.

Routine delle tende



- 6) inserirsi di forza nel gioco.

A questi tentativi di accesso, i bambini che stanno interagendo possono rispondere in maniera negativa, cercando, cioè, di proteggere l'attività in corso dall'intrusione dei compagni (fronteggiando l'accesso fisicamente, oppure ignorando il

Routine osservate in giardino

Alcune osservazioni possono infine essere fatte a proposito dei giochi che i bambini mettono in atto in uno spazio aperto, quale il giardino dello asilo nido.

Per i loro giochi in giardino, bambini utilizzano prevalentemente

ma serie di materiali a disposizione, quali tricicli, scivolo, dondolo, macrostrutture, oppure materiale di vario genere reperito in giardino, come assi, foglie o terra.

È interessante notare che i bambini non amano, e non traggono divertimento dallo utilizzo "convenzionale" del materiale disponibile, e metano in atto attività di gioco che prevedono un uso alternativo degli oggetti (stare in piedi sul dondolo, sullo scivolo...), in genere non autorizzato dalle educatrici. Sembra quindi che ancora una volta i bambini tentino di sottrarsi alla guida e al controllo degli adulti, per mettere in atto attività di gioco di cui essi sono totalmente responsabili e di cui si assumono il pieno controllo.

Una routine osservata in giardino, e che risulta particolarmente interessante per l'incorporazione ancora una volta di agenti minacciosi nel gioco, è la routine del "Gioco del lupo intorno agli alberi". Come le altre routine, anche questo gioco è stato messo in atto ripetutamente dai bambini, che dimostrano di conoscerne lo schema di gioco, come documenta anche una videoregistrazione.

Questa routine si svolge attorno a tre o quattro abeti molto ravvicinati, che costituiscono una sorta di nascondiglio per i bambini. La routine ha inizio in genere dopo una negoziazione verbale fra i bambini: un bambino, a turno, impersona il lupo, mentre gli altri partecipanti al gioco lo aspettano seduti sotto uno degli alberi e lo vanno a cercare muovendosi cautamente. Quando incontrano il lupo, i bambini si mettono a urlare, ridono e scappano.

Come abbiamo già avuto modo di osservare, questa routine è stata riscontrata anche da Corsaro; nel nostro caso, è stato possibile identificare nel lupo l'agente minaccioso grazie ad una conversazione avvenuta fra l'osservatrice e un bambino:

EPISODIO 5 - Gioco del lupo intorno agli alberi

Alcuni bambini stanno giocando al gioco del lupo intorno agli alberi Matteo e Andrea sono seduti sotto l'albero, Eros corre intorno. L'osservatrice ferma Eros e gli chiede: "Che cosa fate? Che gioco è"? e Eros dice: "Facciamo il gioco del lupo". L'osservatrice chiede ancora: "E come è il gioco del lupo?". "Io corro... : loro ridono". "Ah sì! È un gioco bellissimo!".

Mentre l'osservatrice sta parlando con Eros, una bambina si avvicina : dice: "Anch'io faccio il gioco del lupo!". Poi Eros riprende a correre intorno all'albero e Matteo e Andrea da sotto l'albero ridono e urlano, fingendo paura. Poi Matteo si alza e corre con Eros intorno all'albero urlando "Upo! Upo!"

BIBLIOGRAFIA

- BRENNER J., MUELLER E., (1982). Share meaning in boy toddlers' peer relations. *Child Development*, 53, 380-391.
- CORSARO W.A., (1979). We're friends, right? Children's use of access rituals in a Nursery School. *Language in Society*, 8, 315-336.
- CORSARO W.A., (1981). Friendship in the Nursery School: social organization in a peer environment. In S.R. Ascher e J.M. Gottman (a cura di), *The development of children's friendship*, New York, Cambridge University Press.
- CORSARO W.A., (1985). *Friendship and peer culture in the early years*. Norwood (N.J.), Ablex.
- CORSARO W.A., RIZZO T.A., (1986). *Disputes in the peer culture of American and Italian Nursery School children*, manoscritto non pubblicato.
- MUSATTI T., (1985). I bambini nel gruppo: in asilo nido. In E. Catarsi, (a cura di), *Il nido competente*, Bergamo, Juvenilia.
- MUSATTI T., PANI S., (1981). Social behavior and interaction among daycare center toddlers. *Early Child Development and Care*, 7, 5-27.
- MUSATTI T., MUELLER E., (1983). Giocare e saper giocare: sviluppo cognitivo e interazione fra coetanei nel secondo anno di vita. In T. Musatti e S. Mantovani (a cura di), *Gioco, comunicazione e rapporti affettivi tra bambini in asilo nido*, Bergamo, Juvenilia.
- STAMBAK M., BARRIERE M., BONICA L., MAISONNET R., MUSATTI T., RAYNA S. VERBA M., (1983). *Les bébés entre eux : inventer; decouvrir; jouer ensemble*. Paris, Presses Universitaire de France...

Considerazioni conclusive

Sembra a questo punto possibile tracciare qualche considerazione a conclusione del lavoro svolto, che si è rivelato ricco di spunti e informazioni interessanti.

Un primo punto riguarda le tre routine che necessitano degli arredi stessi del nido per essere messe in atto.

Sembra a questo proposito di potersi collegare alla "subcultura" di cui parla Musatti (1985) e a cui abbiamo già fatto riferimento: il gioco dei seggiolini, del pannello e della tenda costituiscono routine caratteristiche di uno specifico nido e dei bambini che lo frequentano, e gli elementi di conoscenza comuni che le caratterizzano vengono perciò a costituire gli elementi della subcultura propria di quello specifico gruppo di bambini. Nello studio condotto da Corsaro in scuola materna, non si trova traccia

di routine di questo genere: sembra quindi possibile affermare che tale riferimento ad elementi così strettamente legati ad uno specifico contesto sia proprio dei bambini fino ai tre anni di età, e che le routine diventino maggiormente "adattabili". e cioè possano essere messe in atto in situazioni e contesti sociali diversi, con il crescere dell'età.

Alcuni elementi emersi dalle osservazioni raccolte possono comunque essere riferiti al lavoro condotto in scuola materna, e sono già stati commentati nel corso dell'esposizione; ci riferiamo in particolare al tentativo dei bambini di sottrarsi al controllo dell'adulto, di proteggere lo spazio di una interazione in corso e di inserire agenti minacciosi, che suscitano curiosità e interesse, nelle routine di gioco. Le routine osservate nell'asilo nido, inoltre manifestano caratteristiche simili a quelle prodotte in scuola materna.

Un'ultima osservazione può infine essere fatta a proposito del tentativo dei bambini di risolvere i problemi inerenti le loro attività senza ricorrere all'aiuto dell'adulto, come è stato illustrato per quanto riguarda la routine dei seggiolini. È interessante notare che tale considerazione è stata fatta anche da Corsaro e Rizzo (1986), i quali hanno notato una notevole differenza in questo senso fra i bambini italiani e i bambini americani: sembra infatti che i bambini della scuola materna americana ricorrano all'adulto per sedare qualsiasi discussione o risolvere i problemi, mentre i bambini italiani tendono a negoziare fra di loro una soluzione, evitando il più possibile di dover ricorrere all'aiuto dell'educatore.