

Coordonatori:  
Horațiu CATALANO  
Ion ALBULESCU

# PEDAGOGIA JOCULUI ȘI A ACTIVITĂȚILOR LUDICE



## CUPRINS

Cuvânt-înainte .....	9
<b>I. FUNDAMENTELE ISTORICE, LINGVISTICE ȘI SOCIALE ALE JOCULUI....</b>	<b>13</b>
I.1. Jocul – o abordare diacronică și polisemantică, <i>Horățiu CATALANO</i> .....	13
I.1.1. Geneza și conceptualizarea jocului .....	13
I.1.2. Dimensiunile lingvistice ale jocului.....	17
I.1.3. Jocul în zorii umanității și în Antichitate .....	18
I.1.4. Jocul în Evul Mediu .....	22
I.1.5. Jocul în Renaștere sau renașterea jocului.....	25
I.1.6. Jocul în epoca modernă și contemporană.....	27
I.1.7. Direcții actuale de dezvoltare în pedagogia jocului.....	29
<i>Bibliografie</i> .....	31
I.2. Termenul <i>joc</i> în limba română – dinspre perspectiva etimologică înspre cea didactică, <i>Adrian CHIRCU</i> .....	35
I.2.1. Originea și semnificațiile termenului <i>joc</i> : de la latină la română.....	35
I.2.2. Accepțiunile pedagogice ale termenului <i>joc</i> .....	40
<i>Bibliografie</i> .....	42
I.3. Starea de spirit ludică, <i>Ion ALBULESCU</i> .....	45
I.3.1. O activitate productivă în planul dezvoltării.....	45
I.3.2. Semnificații generale .....	47
I.3.3. O formă de manifestare liberă a copilului.....	49
I.3.4. Jocul și munca.....	51
<i>Bibliografie</i> .....	54
<b>II. FUNDAMENTELE TEORETICE ALE JOCULUI, Ramona RĂDUȚ-TACIU.....</b>	<b>57</b>
II.1. Jocul și particularitățile sale.....	57
II.2. Funcții specifice activităților ludice.....	59
II.2.1. Funcția de cunoaștere sau funcția cognitivă, informativă .....	59
II.2.2. Funcția de stimulare, dezvoltare complexă a personalității jucătorului.....	60
II.2.3. Funcția adaptativă și formativ-educativă .....	61
II.2.4. Funcția cathartică, de echilibrare și tonifiere.....	63
II.2.5. Funcția terapeutică .....	64
II.2.6. Funcția socială.....	65
II.3. Jocul ca tip de învățare integrată. Plurivalența jocului .....	67
II.4. Taxonomii specifice domeniului ludic .....	69
II.5. Exerciții aplicative .....	73
<i>Bibliografie</i> .....	75

### III. TEORII EXPLICATIVE DESPRE GENEZA ȘI NATURA JOCULUI,

<i>Cornelia STAN</i> .....	77
III.1. Teorii despre joc .....	82
III.1.1. Teorii bioantropologice.....	82
III.1.1.1. Teorii bioantropologice fizice .....	82
III.1.1.2. Teorii bioantropologice culturale .....	92
III.1.2. Teorii psihosociologice (funcționaliste).....	95
III.1.2.1. Teorii afective .....	96
III.1.2.2. Teorii cognitiviste și sociocognitiviste .....	101
III.1.2.3. Teorii sociologizante.....	111
III.2. Elemente specifice teoriilor despre joc în concepția unor autori români.....	117
III.3. Exerciții aplicative.....	121
<i>Bibliografie</i> .....	122

### IV. JOCUL ȘI DEZVOLTAREA PERSONALITĂȚII,

<i>Adina GLAVA, Cătălin GLAVA</i> .....	127
IV.1. Repere generale pentru valențele formative ale jocului în planul dezvoltării personalității .....	128
IV.1.1. Dinamica manifestărilor ludice la vârstele educației timpurii.....	130
IV.1.2. Implicarea adultului în jocul copiilor .....	137
IV.2. Jocul în primul an de viață.....	139
IV.3. Jocul copilului antepreșcolar (1 – 3 ani) .....	143
IV.3.1. Analiza pedagogică a unor contexte ludice adecvate vârstei antepreșcolare.....	146
IV.4. Jocul la vârsta preșcolară .....	151
IV.4.1. Centrarea pe învățare și pe facilitarea învățării prin joc. Activismul în învățare la vârstele antepreșcolară și preșcolară.....	159
IV.4.2. Valențe formative ale jucăriei ca accesoriu absolut al jocului la vârstele antepreșcolară și preșcolară.....	161
IV.5. Jocul la vârsta copilăriei mari. Jocul școlarului mic.....	163
IV.5.1. Joc și învățare la vârsta școlară mică .....	164
IV.6. Jocul la vârsta adolescenței. Jocul generației nativilor digitali .....	169
IV.7. Exerciții aplicative .....	174
<i>Bibliografie</i> .....	175

### V. SPECIFICUL JOCULUI DIDACTIC ÎN CICLUL

<b>PREȘCOLAR ȘI PRIMAR, Olga CHIȘ, Luciana TRUȚA</b> .....	179
V.1. Conceptul de joc didactic.....	179
V.1.1. Importanța jocului didactic .....	182
V.2. Structura, metodologia, organizarea și desfășurarea jocului didactic .....	183
V.2.1. Aspecte de pregătire și metodică de desfășurare a jocului didactic .....	183
V.2.2. Structura jocului didactic.....	184
V.2.3. Metodologia organizării jocului didactic.....	189

V.3. Categoriile de jocuri didactice specifice învățământului preșcolar .....	194
V.4. Categoriile de jocuri didactice specifice învățământului primar .....	214
V.5. Resurse materiale .....	223
V.6. Exerciții aplicative .....	226
<i>Bibliografie</i> .....	240
<b>VI. FORME DE ACTIVITATE LUDICĂ,</b>	
<i>Daniela-Mihaela FLORESCU, Veronica SUCIU</i> .....	243
VI.1. Jocurile și activitățile didactice alese .....	243
VI.1.1. Definiții și caracteristici .....	243
VI.1.2. Tipologie .....	244
VI.1.3. Pregătirea/organizarea/amenajarea spațiului/ repartizarea copiilor .....	259
VI.1.4. Îndrumarea și desfășurarea .....	259
VI.1.5. Materialele didactice necesare .....	260
VI.1.7. Vizionările .....	265
VI.1.8. Audițiile .....	273
VI.1.9. Șezătorile .....	286
VI.1.10. Teatrul de umbre .....	290
VI.1.11. Teatrul de păpuși. Teatrul de marionete .....	297
VI.2. Activitățile de dezvoltare personală .....	308
VI.2.1. Rutinele .....	308
VI.2.2. Tranzițiile .....	326
<i>Bibliografie</i> .....	328
<b>VII. JUCĂRIA CA INSTRUMENT AL LUDICULUI,</b>	
<i>Ramona TĂMĂIAN, Rodica BRĂNIȘTEANU</i> .....	331
VII.1. Jucăria și rolul ei psihopedagogic .....	331
VII.2. Cerințe ale confecționării și ale utilizării jucăriilor .....	335
VII.3. Funcțiile jucăriilor .....	337
VII.4. Tipuri de jucării educaționale .....	339
<i>Bibliografie</i> .....	344
<b>VIII. SPECIFICUL JOCULUI ÎN ALTERNATIVELE EDUCAȚIONALE</b> .....	
VIII.1. Jocul – activitate de bază în Planul Jena, <i>Monica CUCIUREANU</i> .....	345
VIII.1.1. Planul Jena – scurt istoric .....	345
VIII.1.2. Principii și mod de organizare .....	348
VIII.1.3. Jocul în planul ritmic de activitate .....	352
VIII.1.4. O programă de introducere a jocului în școală .....	353
VIII.1.5. Jocul în practica educațională .....	356
<i>Bibliografie</i> .....	358
VIII.2. Aspectul și mediul ludic în pedagogia Waldorf, <i>Sorin ȚIGĂREANU</i> .....	359
VIII.2.1. Dimensiunea ludică a existenței omenești .....	359
VIII.2.2. Nivelurile de abordare ludică. Grădinița, clasele primare, gimnaziale, liceale .....	360
VIII.2.3. De la jocul liber la jocul condus .....	363

VIII.2.4. Metamorfozele ludicului la vârstele școlare și formarea complexă a pedagogilor Waldorf.....	365
VIII.2.5. Sinteză și deschidere.....	367
<i>Bibliografie</i> .....	368
VIII.3. Jocul în pedagogia curativă, <i>Golăși MIRONICĂ</i> .....	369
VIII.3.1. Importanța jocului.....	369
VIII.3.2. Jocul în primul septenal de viață.....	370
VIII.3.3. Jocul în ciclul primar și gimnazial.....	379
VIII.3.4. Concluzii.....	384
<i>Bibliografie</i> .....	384
VIII.4. Jocurile cooperative – tehnică de bază în Pedagogia Freinet, <i>Smaranda PUȘCAȘ</i> .....	385
VIII.4.1. Generalități.....	385
VIII.4.2. Valențele jocului.....	386
VIII.4.3. Exemple de jocuri.....	388
VIII.4.4. Concluzii.....	392
<i>Bibliografie</i> .....	392
VIII.5. Specificul jocului în alternativa educațională Step by Step (Pas cu pas), <i>Smaranda FLOREAN</i> .....	393
VIII.5.1. Alternativa educațională Step by Step – scurt istoric.....	393
VIII.5.2. Principiile alternativei Step by Step.....	394
VIII.5.3. Managementul unei zile de școală în clasa Step by Step.....	396
VIII.5.4. Importanța jocului în alternativa Step by Step.....	397
VIII.5.5. Exemple de jocuri organizate în diferite momente ale zilei în clasa Step by Step.....	398
<i>Bibliografie</i> .....	408
VIII.6. Jocul în educația Montessori, <i>Ana-Maria BREZNICEANU</i> .....	409
VIII.6.1. Joc și joacă.....	409
VIII.6.2. Scurt istoric.....	410
VIII.6.3. Principiile Pedagogiei Montessori.....	411
VIII.6.4. Mediul pregătit în Pedagogia Montessori.....	413
VIII.6.5. Concluzii.....	417
<i>Bibliografie</i> .....	417
IX. JOCUL LA VÂRSTA ADULTĂ, <i>Cristian STAN</i> .....	419
IX.1. Premisele dimensiunii ludice ale vârstei adulte în societatea contemporană.....	419
IX.2. Tipologia jocurilor la vârsta adultă: clasificare și exemplificări.....	423
IX.3. Beneficiile jocului la vârsta adultă.....	437
<i>Bibliografie</i> .....	442
X. JOCUL CA PROCES DE MEDIERE ÎNTRE ÎNVĂȚARE ȘI LIBERTATE, <i>Horățiu CATALANO</i> .....	445
X.1. Jocul și învățarea.....	445
X.2. Relația joc-libertate.....	452
<i>Bibliografie</i> .....	455

# I.

## FUNDAMENTELE ISTORICE, LINGVISTICE ȘI SOCIALE ALE JOCULUI

### I.1. JOCUL – O ABORDARE DIACRONICĂ ȘI POLISEMANTICĂ

*HORAȚIU CATALANO*

#### *I.1.1. Geneza și conceptualizarea jocului*

Deși jocul are o istorie scurtă ca domeniu științific, în realitate, istoria ideii de joc se suprapune cu istoria umanității, deoarece acesta face parte integrantă din toate culturile, fiind totodată una dintre cele mai vechi forme de interacțiune socioumană. Indiferent de vârsta la care sunt practicate și de spațiul geografic în care sunt organizate, jocurile au nu numai o serie de caracteristici comune, dar și o serie de elemente culturale care le imprimă originalitate.

Complexitatea, plurivalența și multidimensionalitatea jocului au trezit interesul specialiștilor din variate domenii ale cunoașterii umane, astfel că tratarea mecanismelor acestui subiect polisemantic a preocupat deopotrivă:

pedagogi, psihologi, sociologi, antropologi, psihiatri, lingviști, filozofi, etnologi, biologi, filologi, istorici, matematicieni etc., toți fiind atrași de necesitatea definirii, a explicitării și a înțelegerii acestei teme.

În privința genezei jocurilor, în opinia lui E. Berne, „jocurile sunt transmise din generație în generație. Jocul preferat al oricărui individ poate fi găsit în trecut, la părinții și bunicii lui, și în viitor, la copiii lui; aceștia, la rândul lor, în lipsa unei intervenții de succes, îl vor transmite nepoților lor. Astfel, analiza jocurilor are loc într-o imensă matrice istorică, a cărei întindere demonstrabilă în trecut merge până la 100 de ani și care, proiectată în viitor, cu siguranță, pentru cel puțin 50 de ani” (2017, p. 221). Chiar dacă jocurile se diluează sau se alterează, există o tendință puternică de a alege ca viitori parteneri mai ales indivizi care practică jocuri din aceeași familie. Observăm cum jocul este una dintre cele mai semnificative activități din viața omului, și în special din viața copilului, întrucât este mobilizator, generator de bună dispoziție, creator de situații inedite și amuzament, diferit de alte activități dinamice, recreative sau competitive.

Analiza genezei jocului ca activitate umană a constituit un obiect de interes pentru teoreticieni și practicieni din diferite domenii științifice. Identificarea exactă a momentului apariției și a originilor jocului reprezintă un demers dificil de realizat, din cauza imposibilității analizei unor documente istorice relevante și a caracterului universal și atemporal al acestuia.

Jocul este prezent „în toate domeniile vieții și ale creației. Mecanismele jocului au fost analizate din cele mai variate perspective. Studiul jocurilor a fost marcat, de-a lungul secolelor, de nume mari ca: G. Cardano, *Despre jocul de hazard* (1565), Galileo Galilei, *Considerații asupra jocului de zaruri* (1642), Christian Huygens, *Calculul în jocurile de hazard* (1657), Pierre-Remond de Montmort, *Încercare de analiză a jocurilor de hazard* (1708), în secolul al XX-lea, Johan Huizinga, Roger Caillois, Louis-Jean Calvet, Roger Daval, Jean Chateau, Jean Piaget” (Marcus, 2003, pp. 13-16).

Este necesar să precizăm faptul că abordările interdisciplinare, multidisciplinare și chiar transdisciplinare au dat amploare și au determinat apariția unor noi paradigme în abordarea jocului ca activitate umană, astfel „vorbim despre jocurile copilăriei, ale literaturii, ale matematicii, ale tacticii

războinice, dar vorbim totodată și despre jocurile vieții, precum și ale morții înseși” (Ceia, 2016, p. 30). Istoria copilului și a copilăriei, pedagogia jocului, antropologia, etnologia, lingvistica, studiile de psihologia dezvoltării etc. se circumscriu și activităților de joc, în mod direct sau indirect, contribuind la explicitarea domeniului științific al jocului.

O definiție unitară și exhaustivă a noțiunii de joc este greu de identificat fie din cauza mării diversități a formelor sale de manifestare, de la jocurile sacre și inițiatice din perioada preistorică la teoria jocurilor logice și matematice sau la jocurile specifice fiecărei etape de dezvoltare umană, fie din cauza resurselor informative foarte vaste și voluminoase. Jocul este în toată varietatea sa una dintre cele mai înalte realizări ale speciei umane, alături de limbă, cultură și tehnologie (Whitebread et al., 2012).

În privința unei conceptualizări a jocului, R.E. White (2012) afirmă că nu există un consens în privința unei definiții unitare a acestuia, întrucât majoritatea definițiilor sunt incomplete, astfel că ele variază de la descrieri ale diferitelor tipuri de jocuri, cum ar fi jocul fizic, jocul de construcție, jocul de limbaj sau jocul simbolic, până la observații și atitudini, menite să surprindă totalitatea comportamentelor manifestate în joc. De exemplu, definițiile care sunt date jocurilor distractive pot exclude jocul sportiv, care este ghidat de reguli stricte și nu oferă întotdeauna plăcere sau bună dispoziție.

Datorită interesului mare acordat *fenomenului joc* de către cercetătorii din diverse domenii, în literatura de specialitate există resurse suficiente pentru a desprinde o serie de caracteristici care surprind diversitatea epistemică a abordărilor. Prin urmare, din multitudinea celor existente ni se par semnificative următoarele (Catalano, 2020):

1. jocul este născut din voință, fiind activitatea centrală în copilărie; chiar dacă uneori este obositor sau istovitor, prin intermediul lui, copilul își dezvăluie înclinațiile esențiale (Château, 1967);
2. jocul a cunoscut dintotdeauna o formă de învățare activă a istoriei vieții sociale, traversând momente de viață cotidiană care ne ajută să ne înțelegem mai bine pe noi înșine și pe ceilalți, dar și pe cei care nu mai sunt contemporani cu noi (Bădescu, Cucu-Oancea & Șișeștean, 2009);

3. jocul contribuie la dezvoltarea cognitivă, fizică, socială și emoțională a personalității, întrucât „formează, dezvoltă și restructurează întreaga viață psihică a copilului. Jucându-se cu obiectele, elevii își dezvoltă percepțiile legate de formă, mărime, culoare, greutate; își formează capacitatea de observare, ca formă complexă și superioară a percepției” (Golu, 2009, p. 37);
4. „jocul este ceva serios și totuși nu chiar atât de serios; superficial și totuși profund; imaginativ și spontan și totuși legat de reguli și ancorat în lumea reală, iar dintr-o altă perspectivă, jocul este un dar al lui Dumnezeu care face ca viața pe pământ să merite să fie trăită” (Gray, 2013, p. 197);
5. jocul este activitatea organizată între doi sau mai mulți parteneri, care echivalează cu plăcerea, cu exuberanța, cu euforia și cu existența scopului în sine însuși (Răchișan, 2018);
6. jocul schimbă conexiunile neuronilor în cortexul prefrontal, conectându-i pe aceștia la centrul de control al creierului, care gestionează emoțiile și rezolvarea de probleme (Buzan, 2019).

Jocul, prin numeroasele sale tipuri, are „roluri în toate etapele vieții și în special în dezvoltarea fizică, socială, emoțională și intelectuală. Importanța jocului a fost recunoscută în toate culturile; a fost studiată extensiv, și-a câștigat locul în științele umane și și-a demonstrat utilitatea în practică în cele mai bune școli din toată lumea” (Robinson & Aronica, 2015, p. 146).

În opinia lui P. Gray, jocul are o serie de caracteristici esențiale, cum ar fi:

- Jocul este ales din proprie inițiativă și autodirecționat;
- Jocul este o activitate în care mijloacele sunt mai prețuite decât finalitățile;
- Jocul are o structură și niște reguli care nu sunt dictate de o necesitate fizică, ci emană din mintea jucătorilor;
- „Jocul este imaginativ, nonliteral, separat din punct de vedere mental într-un anumit fel de viața reală sau serioasă;
- Jocul implică o dispoziție activă, alertă, dar lipsită de stres” (2013, p. 199).

E. Berne, părintele analizei tranzacționale a jocurilor, afirmă că un joc este o serie de tranzacții complementare ascunse, orientate către un rezultat previzibil al cărui punct culminant este recompensa, iar la o scară mai mare sunt componente integrate și dinamice ale planului de viață inconștient al fiecărui individ, în care acesta așteaptă împlinirea finală, fie miraculoasă, fie catastrofală (1976).

În contemporaneitate, jocul este văzut ca activitate predominantă la vârsta copilăriei, efectuată de bunăvoie, cu dimensiuni formative plurivalente pe toată durata existenței umane, dar cu finalități diferite, date de vârstă, de personalitatea și de etosul cultural al fiecărui individ angrenat în joc.

### 1.1.2. Dimensiunile lingvistice ale jocului

O trecere în revistă a sensurilor lingvistice ale jocului, pe care le regăsim în diferite culturi, este realizată de M. Popa (2013), având ca reper lucrarea lui J. Huizinga. Astfel că, în limba greacă, pentru definirea jocurilor se folosesc trei cuvinte: *paidia*, care are sensul „ceea ce ține de copil” și poate desemna diferite forme ale jocului, de la cele elevate până la cele sfinte, *atyro*, cu sensul de ceva neimportant, și *agon*, cu sensul jocului de competiție, foarte adulat de greci în perioada Antichității. În India, *kridati* era un termen mai cuprinzător decât la greci și se referea atât la jocul animalelor, cât și la al copiilor și al adulților, în cazul celor din urmă, jocul putând îmbrăca sensul unor spectacole sau al unor drame.

Dacă în societatea indiană străveche nu regăsim atribuit termenului joc sensul de competiție, la chinezi, cuvintele *chang* și *sai* desemnau jocuri de competiție, de noroc sau de îndemănare, iar cuvântul *won* se referă la jocul copiilor. „Spre deosebire de limba chineză și asemenea limbilor occidentale moderne, limba japoneză dispune de un singur cuvânt, foarte precis, pentru funcția de joc în general și de respectivul antonim, care indică seriozitatea. Substantivul *asobi* și verbul *asobu* înseamnă joc în general, destindere, recreere, distracție, excursie, amuzament, extravagantă, joc de noroc, a zăcea nefolosit, a fi fără lucru” (Huizinga, 2012, p. 84). D.B. Elkonin afirmă că, în toate limbile europene, „cuvântul joc a început să se extindă asupra unei largi

sfere de acțiuni umane care, pe de-o parte, nu presupun o muncă grea, iar pe de altă parte, oferă oamenilor veselie și satisfacție” (1980, p. 14).

Indiferent de spațiu și timp, la fiecare popor pot fi identificate cuvinte care induc activitatea ludică sau se circumscriu acesteia; chiar dacă nu există o concepție unanimă despre joc, „pentru fiecare grup uman, noțiunea de joc nu conține mai mult decât exprimă cuvântul de care grupul respectiv dispune în acest scop... Toate popoarele se joacă, și se joacă în mod uimitor de asemănător, dar noțiunea de joc nu este nici pe departe cuprinsă în toate limbile într-un singur cuvânt în mod atât de categoric și în același timp atât de larg ca în limbile europene moderne” (Huizinga, 2012, p. 77).

Invocarea câtorva sensuri atribuite termenului joc în diferite culturi ni s-a părut bine-venită într-un prim capitol care familiarizează cititorul cu istoricitatea unui termen transcultural cu semnificații multiple și extinse, fără intenția de a realiza cercetări lingvistice și istorice laborioase asupra noțiunii de joc.

### *1.1.3. Jocul în zorii umanității și în Antichitate*

În continuarea prezentării succinte a istoricității jocului, ne propunem o analiză a acestuia, urmărind cum a fost perceput de-a lungul evoluției umanității, în funcție de opiniile dominante față de copii și de copilărie. Datorită importanței acestuia pentru umanitate, D. Cohen (1993) sugerează că jocul este la fel de vechi ca și omenirea, iar I.P. Culianu, istoric al religiilor, afirmă că „misterul creației constă în caracterul ei ludic, gratuit și numai realizând în propria-ne existență aceeași gratuitate – altfel spus: jucându-ne – vom ajunge la dezvăluirea tuturor tainelor” (2017, p. 9).

Astfel, în zorii umanității, jocul făcea parte din toate ritualurile care îl puteau pune pe om în legătură cu sacrul. Mitologia ne familiarizează cu isprăvile multor eroi, a căror naștere și copilărie sunt ieșite din comun, dar care „instaurează jocurile sportive; una din formele caracteristice ale cultului lor este concursul de lupte. Conform unei tradiții, cele patru jocuri paneele-nice, înainte de a aparține lui Zeus, erau consacrate eroilor (Cultul luptei de

la Olympia, de exemplu, era celebrat în onoarea lui Pelops)” (Eliade, 2011, pp. 257-258).

În populara sa lucrare *Copilul și jocul*, J. Château este de părere că majoritatea jocurilor au ca sursă inițială activitățile magice: „Toba are la primitivi un rol religios și credincioșii atribuie sunetelor ei virtuți misterioase. Jocul *Omulețul mai trăiește*, pe care-l găsim deopotrivă în Siberia, în Spania, în Portugalia și în țările din nordul și din centrul Europei, constă în a trece din mână în mână o surcea aprinsă a cărei flacără trebuie menținută cât mai mult posibil. Acest joc ar fi legat de o veche legendă despre ritul secret al maniheenilor” (1967, pp. 138-139), maniheismul fiind una dintre cele mai importante religii practicate în Antichitate. Din cercetările etnologilor, se pare că și sfârleaza a avut un rol magic, servind inițial ca instrument în recuzita vrăjitorilor, iar în cazul zmeului, acesta reprezenta sufletul, în Extremul Orient fiind în centrul atenției la diferite sărbători.

Încă din mileniul al II-lea î.Hr., arienilor din India le era „destul de popular jocul de zaruri, un întreg imn din Rig Veda (X, 34) fiindu-i consacrat” (Eliade, 2011, p. 183), pe când în Antichitatea greacă, Platon îl considera pe om „o jucărie a zeilor”, fiecare om trebuind să-și trăiască viața „jucând cele mai potrivite jocuri” (Marcus, 2003, p. 34).

În concepția despre educație exprimată în *Politica*, Aristotel afirmă că, până la vârsta de 5 ani, nu se poate cere o „sfortăre a minții, nici ostenele violente care ar împiedica creșterea, dar i se poate cere activitatea necesară ca să se înlăture lenevirea deplină a corpului. Atunci se pot împinge copiii la mișcare cu diferite mijloace, dar mai cu seamă prin jocuri; iar jocurile ce li se dau nu trebuie să fie nevrednice de oameni liberi, nici prea anevoioase, nici prea ușoare. Toate trebuie făcute aici spre a-i pregăti pentru lucrările care îi așteaptă mai târziu. Jocurile lor să fie îndeobște schițele exercițiilor cu care se vor îndeletnici la o vârstă mai înaintată” (1999, p. 154). Pentru etapele de vârstă în care munca este activitatea predominantă, același filozof se manifestă cu rețineră față de alternarea acesteia cu repausul, astfel că „cel din urmă este netăgăduit de preferat; dar trebuie a căuta cu mare grijă să-1 umplem cum se cuvine. Negreșit, nu prin jocuri; căci ar însemna să facem din joc scopul însuși al vieții, lucru imposibil. Jocul este mai ales util în mijlocul

lucrărilor. Omul care muncește are nevoie de relaxare, iar jocul are numai scopul să relaxeze. Mișcarea pe care ne-o dă jocul destinde spiritul și-l odihnește prin plăcerea pe care o dă” (1999, p. 154).

În lucrarea *Institutio oratoria*, Quintilian „insistă asupra necesității de a se asigura copilului un mediu care să exercite o influență întru totul pozitivă. La început, în procesul educației se va folosi mai ales jocul. Prin joc, copilul nu numai își va dezvolta forțele fizice și psihice, dar își va manifesta caracterul și înclinațiile” (Stanciu, 1977, p. 45).

Atât la greci, cât și la romani, marile jocuri publice erau consacrate zeilor tutelari ai cetăților. Jocurile olimpice, ținute în cinstea lui Zeus la Olympia, „au atras locuitori din întreaga lume greacă, chiar dacă erau organizate la fiecare patru ani, din anul 776 î.Hr. până în 395 d.Hr.” (Swaddling, 2008, p. 7), când au fost desființate de împăratul roman Teodosiu I. Din 1896, se reiau la Atena Jocurile Olimpice Moderne, la inițiativa baronului francez Pierre de Coubertin. Organizarea jocurilor olimpice nu era întâmplătoare, astfel că „întotdeauna ziua cea mai importantă a festivităților coincidea cu a doua sau a treia lună plină de după solstițiul de vară. Acest lucru poate indica o asimilare în jocuri a unor ritualuri ale fertilității care celebrau secerișul” (Swaddling, 2008, p. 12). Cu toate că femeile nu erau acceptate în cadrul jocurilor olimpice, aveau posibilitatea să participe la jocurile organizate în cinstea zeiței protectoare a căsniciei, a căminului și a femeilor măritate, precum și regina zeilor și a oamenilor, Hera. La fel ca cele olimpice, și acestea se organizau o dată la patru ani, singura probă fiind alergarea.

Chiar dacă educația spartană din secolele VIII-VI î.Hr. era preocupată de exercițiile militare, de aruncarea suliței sau de mânăuirea armelor, „un loc important îl ocupa jocul cu mingea” (Stanciu, 1977, p. 26).

Jocul cu zaruri era, de asemenea, o distracție favorită a grecilor, care vedeau în ea o adevărată artă. Este necesar să precizăm că jocul era un fel de element pacifist între cetățile grecești care se rivalizau reciproc, dar, o dată la patru ani, acestea făceau pace când se desfășurau Jocurile Olimpice. Jocul cu arșice, o variantă a jocului cu zaruri, era practicat cu dexteritate la greci din cele mai vechi timpuri. În *Iliada* lui Homer (cap. 23, versurile 85-88) găsim o aluzie la pasiunile pe care le dezlănțuia acest joc, adică duhul lui Patrocle l-a

ucis pe fiul lui Amphidamas doar pentru-o mână de-arșice. „Jocul se practica cu patru arșice, pe baza unui regulament care nu ținea de valorile numerice întâlnite astăzi în cazul jocului de zaruri. Cea mai mare valoare i se atribuia combinației Aphroditei/Venerei, care consta în aruncarea a patru arșice, fiecare cu o fațetă diferită: 1+3+4+6. Cea mai proastă aruncare era formată din căderea a patru arșice cu toate cele patru fațete corespunzătoare valorii 1, adică 1+1+1+1” (Oancea, 2016, p. 65).

La romani, jocurile erau diferențiate în funcție de vârstă, iar cele ale copiilor erau deosebite în funcție de condiția socială a părinților. „Într-una din satirele sale, poetul Horațiu consideră om fără minte pe cineva care, fiind în toată firea, s-ar apuca să ridice căsuțe din bucăți de lemn, să înhame șoareci la un cărucior, să călărească pe o trestie lungă sau să se joace de-a cu soț sau fără... Este limpede că toate cele enumerate de poet sunt jocuri de copii” (Lascu, 1965, p. 388). Din perioada domniei lui Commodus (împăratul roman care a luptat ca gladiator și care nu era prea iubit de către romani pentru tirania lui) putem invoca jocurile extreme ale adulților ca jocuri rituale „interpretate și ca o formă extremă de pietate față de zei, *deuotio*... în perioada imperială, spectacolele de gladiatori ajung să reprezinte una dintre cele mai apreciate forme de divertisment, la care participă toate clasele sociale” (Ștefan, 2016, p. 193).

Cum nicio analiză a jocului nu poate fi făcută fără a invoca lucrarea devenită clasică a istoricului și filozofului J. Huizinga *Homo ludens*, publicată în 1938 în limba olandeză, în legătură cu momentul inițial al apariției jocului în istoria umanității, autorul opinează că „jocul este mai vechi decât cultura, pentru că noțiunea de cultură, oricât de incomplet ar fi ea definită, presupune în orice caz o societate omenească, iar animalele nu l-au așteptat pe om ca să le învețe să se joace. Ba chiar se poate afirma, fără risc, că civilizația omenească nu a adăugat nicio caracteristică esențială noțiunii generale... Chiar și în cele mai simple forme ale sale și chiar în viața animalelor, jocul este mai mult decât un fenomen pur fiziologic, decât o reacție psihică determinată pur fiziologic. El depășește ca atare limitele unei activități pur biologice sau cel puțin pur fizice. Jocul este o funcție plină de tâlc” (Huizinga, 2012, p. 39).

G. Liiceanu, în prefața lucrării lui Huizinga, este de părere că acesta „a plasat istoria jocului pe linia marilor evenimente ezoterice ale omenirii, pe care generațiile următoare le-au înregistrat ca artă, literatură, înțelepciune – cultură spirituală în general; agon spectacular, așezat deasupra lumii obișnuite și generând plusprodus spiritual” (Huizinga, 2012, p. 18).

După două decenii, R. Caillois (1958) este de părere că un obiect sacru trece la stadiul de jucărie: „la origine, jocurile aparțin universului ritualic, dar apoi se îndepărtează de acesta; jocul devine un rit fără mit, adică un ritual. Jocul cu mingea, strămoșul fotbalului, a fost inițial un rit Maya legat de miturile cuceririi cerului, iar miza jocului, mingea, reprezenta soarele. Masca este exemplul cel mai semnificativ în această privință – trecerea acestui obiect sacru universal la stadiul de jucărie reprezintă o schimbare radicală în istoria civilizației umane.

În India vedică, vom găsi implicațiile sacre ale jocului leagănului ce este asociat cu ploaia, cu ideile de fecunditate și de renaștere a naturii. Primăvara, se leagănă în mod solemn Kama, zeul iubirii, și Krishna, protectorul vacilor sacre. Nu sunt uitate nici jocurile grecilor, dedicate divinităților și acompaniate de sacrificii și procesiuni... În India contemporană, în cadrul programului urban de *bhajana* (cântec colectiv de imnuri), *dansul lui Krishna* este numit *lila* (glumă), iar participantele *se joacă* ca fiind păstorite (Gopi) zeului Krishna cu care glumesc. Jocul lor erotic are însă profunde implicații mistice, precum în Cântarea cântărilor... Jocul ritualic devine teribil de serios atunci când vizează jocul lui Dumnezeu Însuși cu inima omului” (Bulboacă, 2015, pp. 3-8).

#### I.1.4. Jocul în Evul Mediu

În perioada Evului Mediu, copilăria și jocul sunt caracterizate de teoriile, uneori contradictorii, pe care le regăsim în literatura istorică și de pozițiile binare implicate de aceasta. „Este ușor să eziți între a-i considera pe copii fie mici îngeri, fie mici demoni sau între a te simți obligat să protejezi un copil și a te teme că vei fi epuizat de acesta” (Heywood, 2017, p. 59).