



## Sembra un Gioco... Attività nelle scuole di prevenzione della pedofilia

Progetto realizzato con il contributo del Dipartimento per le Pari Opportunità della Presidenza del Consiglio dei Ministri nelle scuole di Roma e Provincia



in collaborazione con



## Prevenire l'abuso sessuale sui minori

*Mi chiedono spesso se sia il caso di delegare ai bambini la loro stessa sicurezza. Se sia il caso di turbare la loro innocenza. Di infilare il mostro nel loro gioco. Non sarebbe il caso se il pedofilo non abitasse quasi sempre nella loro stessa casa, se ci fossero sempre madri consapevoli e coraggiose. Non sarebbe il caso se i bambini non avessero curiosità sessuali e che, se le avessero, saremmo pronti quantomeno ad ammetterle. Non sarebbe il caso se alle loro domande, ai loro pianti e ai loro dubbi risponderemo sempre, tempestivamente, magari abbandonando il telecomando.*

Roberta Sacchi



### Sembra un gioco...

Sembra un gioco... è un **programma di prevenzione dell'abuso sessuale** diretto principalmente ai bambini della scuola primaria. Attraverso la partecipazione al training di prevenzione i bambini vengono condotti a **Riconoscere** situazioni potenzialmente critiche, **Resistere** alle condotte "seduttive" ed eventualmente **Riferirle** alla loro figure significative, secondo il noto paradigma 3R - Riconoscere Resistere Riferire

### Una doppia valenza

Il nome "Sembra un gioco..." ha una doppia valenza. In primo luogo è noto che i comportamenti d'abuso sessuale vengono **proposti e "mascherati" al bambino sotto forma di gioco**. Il gioco, infatti, è il mezzo preferenziale di adescamento: attraverso di esso il pedofilo cattura la fiducia e l'affetto del bambino rendendolo disponibile a mantenere il segreto.

In secondo luogo "Sembra un gioco..." è evocativo della metodologia del protocollo di prevenzione: le situazioni ed i comportamenti d'abuso vengono presentati ai bambini **sotto forma di gioco simulato**. Il programma si avvale, cioè, della stessa strategia di approccio del pedofilo, incanalando l'attenzione e la curiosità del bambino nella sperimentazione e nell'individuazione dei segnali d'allarme che vengono

presentati durante il gioco.

### Riconoscere l'abuso

Riconoscere l'abuso è difficile per i bambini ma anche per gli adulti. L'informazione deriva principalmente dai mass-media che riportano casi spesso molto distanti dalla reale dinamica del fenomeno. Ricordiamo il cosiddetto "mostro di Foligno" Luigi Chiatti o il controverso caso di Rignano Flaminio. In realtà la pedofilia è **un fenomeno "domestico"** in più dell'80% dei casi. Nel restante 20% in ambiti comunque vicini alla quotidianità del bambino - a scuola, durante le attività sportive pomeridiane. Inoltre è molto spesso una dinamica "uno a uno": c'è un adulto abusante e un bambino abusato.

### Resistere all'abuso

**Non sempre il bambino si rende conto di quello che sta accadendo** perchè gli abusi non sono quasi mai rapporti completi come comunemente li intendiamo. Il bambino, perciò, può soddisfare in questo modo le sue curiosità sessuali ed è portato a pensare che si tratti di qualcosa che lo rende partecipe del mondo degli adulti. Che sia un gioco da grandi.

### Riferire l'abuso

Riferire l'abuso è un problema centrale. Il bambino può non riferire affatto oppure può farlo con una serie di manifestazioni di disagio

tipiche dei bambini che non sempre possono essere riferite esclusivamente all'abuso ma che **possono significare molto altro** e vanno cautamente interpretate.

### Come opera "Sembra un gioco..."

Il programma si svolge a scuola e coinvolge il gruppo classe. I bambini "giocano" con il nostro team composto di due psicologi e un **educatore che simula il comportamento** di adescamento e seduzione **del pedofilo**. I giochi riprendono le due più frequenti situazioni a rischio: la prima, in cui un "estraneo" entra in contatto con i bambini e tenta di adescarli; la seconda, in cui una "figura familiare" mette in atto comportamenti seduttivi.

I giochi vengono ripetuti due volte. La prima prova ci fornisce indicazioni sul **grado di percezione del rischio**, da parte dei bambini, rispetto alla situazione che viene loro proposta. Nella seconda prova orientiamo i bambini verso comportamenti e valutazioni coerenti con lo scopo della simulazione, premiando, con punteggi positivi, i **comportamenti sicuri**.

### I giochi di simulazione

Proponiamo ai bambini due tipi di gioco. Nel primo gioco introduciamo il nostro "pedofilo" nel gioco del nascondino in modo subdolo. L'uomo esorta i bambini a giocare con

lui, seguendolo in un nascondiglio sicuro. Nel gioco orientiamo i bambini a riconoscere la differenza tra adulti autorizzati – i due psicologi – e non autorizzati – il nostro educatore/pedofilo - a giocare con loro dalle figure di riferimento.

Il messaggio da trasmettere ai bambini non è quello teorico di *non fidarsi di nessuno* – concetto che i bambini dimostrano di avere, appunto, solo in teoria ma che, all'atto pratico, non riescono a mettere in atto. L'obiettivo gioco è quello di a) non farsi convincere ad **allontanarsi dal gruppo**; b) valutare il rischio nell'essersi allontanati dal gruppo senza l'autorizzazione dell'insegnante.

Per prevenire l'abuso in ambiente domestico è necessario far riconoscere ai bambini l'anomalia nella sequenza a) ricevere la proposta di tenere un **segreto**; b) accettare un **ricatto**; c) proporre loro un **"gioco da grandi"**.

È la concatenazione di elementi che costituisce un segnale di allarme che vale la pena riportare agli adulti di riferimento che ne potranno fare una valutazione.

## I risultati ottenuti

Il progetto è stato applicato su **438 bambini di Roma e Provincia**. I bambini avevano un'**età media** di **8,5 anni**.

### Hai mai sentito parlare di pedofilia?

Prima di entrare nella simulazione abbiamo somministrato ai bambini una scheda contenente la domanda "Hai mai sentito parlare di pedofilia?".

302 bambini hanno sostenuto di **non aver mai sentito parlare di pedofilia - 69,7%** - e 131 bambini di averne sentito parlare - 30,3%.

### Secondo te, chi è un pedofilo?

Alla domanda "Secondo te, chi è un pedofilo?" hanno fornito una **risposta** 99 bambini su 433 (**22,9%**)

mentre 334 bambini hanno sostenuto di **non saperlo (77,1%)**.

Solo 24 bambini su 433 - **5,5%** - hanno saputo fornire una definizione corretta di pedofilo. 39 bambini - **9%** - hanno fornito risposte bizzarre (es. un pedofilo è quello che ha i pidocchi); 20 bambini - **4,6%** - hanno affermato che il pedofilo "rapisce e uccide i bambini"; 16 bambini - **3,7%** - che il pedofilo "picchia i bambini".

### Vieni a giocare con me...

Il nostro operatore, completamente sconosciuto ai bambini, che nel gioco svolge il ruolo del "pedofilo" - ha esortato i bambini a giocare con lui seguendolo in un nascondiglio da lui prescelto.

**Il 61,1% dei bambini ha accettato**, ritenendo, nel **71%** dei casi, di non aver corso **alcun rischio**. Solo 73 bambini hanno ritenuto sbagliato il comportamento di seguire il nostro operatore perché "era uno sconosciuto".

Al termine del gioco abbiamo attribuito punteggi premianti ai bambini che non si erano lasciati convincere dal nostro operatore/pedofilo a giocare con lui, a quanti avevano ritenuto rischioso questo comportamento e a coloro che ci avevano fornito risposte coerenti con lo scopo della simulazione.

Nella seconda prova i bambini hanno dimostrato di aver compreso e appreso comportamenti sicuri. Alla rinnovata richiesta del nostro operatore/pedofilo di trascurare le indicazioni dei trainer e giocare nuovamente con lui il **75,6%** dei bambini **non ha accettato**, ritenendo, nel **66%** dei casi che giocare con lui fosse **rischioso** e fornendo, in più dell'**80%** dei casi, **motivazioni coerenti** con lo scopo della simulazione.

### Ricatti, segreti e giochi da grandi

Abbiamo condotto i bambini ad **osservare l'interazione** tra un a-

dulto ed una bambina in cui erano presenti tre elementi centrali nella condotta seduttiva d'abuso – **ricatto, segreto, gioco da grandi**.

Il **51,6%** dei bambini ha valutato che nella scena osservata "c'era **qualcosa di strano**" ma, nell'**81%** dei casi non ha saputo individuare quali fossero gli elementi strani o non ha risposto.

Al termine del gioco abbiamo attribuito punteggi premianti ai bambini che avevano valutato la scena come strana e fornito risposte pertinenti con lo scopo della simulazione.

Dopo aver condotto i bambini ad **osservare nuovamente l'interazione** tra l'adulto e la bambina abbiamo chiesto loro di giudicare nuovamente la scena. Il **71%** dei bambini ha valutato che nella scena osservata "c'era **qualcosa di strano**" e l'**82%** ha individuato la sequenza **ricatto-segredo-gioco** da grandi quale sequenza anomala.

### Gradimento del progetto

I questionari di gradimento compilati dai genitori e dagli insegnanti hanno dimostrato che le aspettative sono state ampiamente soddisfatte (insegnanti 100%; genitori 70%). Per tutti gli insegnanti e per l'82% dei genitori l'esperienza è stata utile per l'opportunità di conoscenza della classe/del figlio. Gli insegnanti hanno espresso particolare apprezzamento per la possibilità di confronto con professionisti esterni. La valutazione dell'esperienza fatta dai bambini in classe è buona/eccellente sia per gli insegnanti che per i genitori. Tutti gli insegnanti e l'87% dei genitori hanno ritenuto che i bambini hanno accolto il progetto positivamente. È interessante che più del 90% dei genitori ha affermato di aver colto l'occasione del progetto per parlare con il proprio figlio della tematica.