

El lobo. ¡Qué miedo!

Eva Torres

Terapeuta Ocupacional y Terapeuta en Psicomotricidad.

Miembro del equipo de CEFOPP.



El juego del lobo es un juego muy típico entre los niños. Unos hacen de lobo y otros escapan. Los psicomotricistas que nos hemos formado en Práctica Psicomotriz Aucouturier sabemos que éste no es un juego más, sino que tiene una especial importancia que intentaremos analizar en este artículo.

El juego del lobo es un juego infantil típico que empieza a aparecer entre los dos y tres años y que, tal y como dice Bernard Aucouturier, tiene su momento estrella entre los 3 y 4 años. ¿Quién no ha visto en el parque o el patio de un colegio jugar a los niños a este juego? Uno hace de lobo, otros se escapan. De los que escapan, unos buscan refugio, otros no necesitan refugio y provocan, y otros no aguantan la emoción y buscan una excusa para que nos les pillen: “no vale, me estaba colocando el zapato”. Lo juegan de maneras diferentes y si la cosa va bien van cambiando de roles y lo que es innegable es el gran placer y la emoción que encierra este juego.

Habitualmente no se va más allá, y nos centramos simplemente en ver cómo los niños disfrutan de este juego.

Los psicomotricistas que nos hemos formado en Práctica Psicomotriz Aucouturier sabemos que éste no es un juego más, que tiene una especial importancia. De hecho, cuando estamos empezando a ejercer como psicomotricistas, estamos deseando que este juego surja en la sala porque sabemos que si lo pueden jugar con placer y pueden cambiar de roles es un indicador de maduración psicológica. Pero eso no quita para que cuando el juego aparece nos tiemblen un poco las canillas como profesionales y pensemos: “¡Ay madre, a ver cómo evoluciona esto! ¿Y yo qué hago? ¿Y qué digo? ¿Cómo acompaño este juego? Para comprender su importancia primero tenemos que aclarar algunos aspectos.

¿Qué nos viene a la cabeza cuando hablamos del lobo? Dientes, morder, comer... En definitiva nos vienen conceptos ligados a la oralidad. Estos aspectos de la oralidad son muy intensos durante los tres primeros años. Y en estos primeros años, en el 0-3, se resuelven cuestiones muy importantes que dejarán huella en la vida de una persona. Todo el proceso de apego y separación de las figuras de referencia y paso de la dependencia total a la autonomía. Todo lo que implica el proceso de alimentación, de incorporar al otro, y de echar fuera o alejar al otro. Todo esto de manera excesivamente resumida, pero nos sirve para darnos cuenta de la importancia de lo que sucede en estos primeros años. Además, no podemos ser ajenos a la intensidad de lo que aquí se juega, ya que son procesos de gran ambivalencia: te quiero cerca y después te quiero lejos, para ser yo necesito destruirte (entendido como alejarte).

Sabemos que una de las funciones del juego es reasegurar, y reasegurar no es lo mismo que asegurar. Asegurar es obtener la seguridad con el “objeto real”, ya sea mamá, papá o la persona que le calme, es decir, el niño se asegura en relación directa con un otro. Y reasegurar supone un despliegue de acciones por parte del niño que le permiten calmarse con algo que simboliza esa relación de seguridad. Por tanto,

reasegurarse es tener mecanismos para reactualizar al otro en su ausencia y así revivir aspectos placenteros o de seguridad que en un momento ha vivido con ese otro. Por medio de los juegos de reaseguración profunda, y con un otro, bajo un fondo de placer, poco a poco el niño va descubriendo e incorporando recursos que le van a permitir reasegurarse por medio de la acción, por medio del juego.

El juego es el mejor medio y quizás el único para que el niño exprese sus contenidos psíquicos que no son ni conscientes para él y que están vinculados a la ausencia del ser amado, están vinculados a la pérdida (miedo de perder al otro) y al reencuentro, a la aparición y a la desaparición”. Y como dice Aucouturier (2002), “el juego permite al niño, gracias al placer de la repetición, representar lo que ha vivido con los padres y que evoca aquello que ha sido placentero a nivel de cuerpo en las relaciones con el otro.”

Con esta premisa, tenemos claro que los juegos de reaseguración profunda, entre los que se incluye el juego del Lobo, tienen una función reaseguradora porque en ellos estamos reactualizando a otro. Todos los otros juegos de reaseguración profunda que tienen lugar en el 0-3 van a ser importantes y determinantes en cómo aparecen estos juegos de identificación con el agresor. Podemos decir que lo que se juega y cómo se juega en el 0-3 nos va a determinar cómo aparece o no el juego del lobo. Es muy interesante ver las diferentes maneras en las que los niños juegan a este juego. Y todas ellas nos hablan de su historia de relación. No son ni buenas ni malas, simplemente nos hablan del niño que tenemos delante.

Como psicomotricistas, ¿por qué nos da un poco de susto cuando realmente aparece? Porque puede surgir la agresividad. Aparecen niños corriendo y gritando de un lado para otro de la sala. Unos hacen de lobos y otros son los perseguidos. Los que hacen de lobo van con las manos en forma de garras, la boca abierta enseñando sus dientes mientras aúllan, anunciando su presencia. Corren detrás de algún compañero que con gran emoción se escapa buscando un refugio. A veces no consiguen llegar al refugio y alguien es atrapado por ese lobo. Otras sí logran refugiarse y desde la seguridad de su refugio ya pueden retar al lobo “¡no me pillas, no me pillas!” Hay muchísima emoción, hay placer y al mismo tiempo también hay miedo.

Es importante tomar conciencia de que hay niños que todavía no tienen recursos de simbolización suficientes y no viven ese miedo con placer. A veces se salen del juego y si son lobos pueden morder de verdad y es necesario recordarles que es un juego. Otras veces el que es perseguido puede sentir un miedo real y ponerse a llorar o pegar al lobo para protegerse. En ambos casos no han podido jugar el miedo con

placer y se han salido del registro de juego. Basta con darnos cuenta y poner palabras a eso, y los niños poco a poco pueden volver a meterse en el registro de juego.

Con estos juegos de identificación con el agresor, el niño puede desdramatizar lo bueno y lo malo de sí mismo y lo bueno y lo malo de los padres. Es un modo de empezar a jugar su propia agresividad (que la tiene) y de ir perdiendo miedo a su propia fuerza destructiva necesaria para alejar al otro (que surge del miedo, la rabia o la frustración) que vive como peligrosa porque siempre está el miedo a perder al otro.

Además, justo cuando aparece este juego, es el momento en el que el niño también empieza a incorporar las normas sociales y surge la necesidad de ser bueno para ser querido, con todo lo que esto supone. Hace poco que está controlando esfínteres, que es la primera exigencia que la sociedad le hace, que su madre y su padre le hacen, y poco a poco van apareciendo más. Aquí o haces lo que te piden o no. Así de simple. Al principio hay un cierto radicalismo. O eres de un bando o de otro. Eres de los buenos o eres de los malos. Por tanto al principio de sus juegos, el lobo: o es bueno o es malo. Es de un bando o de otro.

Al principio los niños no pueden reunir los aspectos buenos y malos en una sola persona. Es un proceso, pero el juego del lobo ya aparece antes de finalizar ese proceso, por lo tanto el juego tiene que evolucionar en función de cómo evoluciona el niño. Ya con 6 años lo distinguen perfectamente. Por tanto tenemos que comprender que no lo van a jugar igual con 3 años que con 6 años. Entre medias tenemos toda una gama de colores. Lo importante es que este juego vaya evolucionando, que pueda haber cambio de roles y finalmente que el niño pueda descubrir que el lobo tiene cosas malas, pero que también tiene cosas buenas, que puede ser simpático o amable.

Desde la sala de psicomotricidad podremos acompañar este juego para que evolucione, pero será fundamental que las propuestas que hagamos y las palabras que pongamos sean el reflejo de que hemos comprendido el sentido profundo del juego. Tenemos que comprender que el lobo está habitado por los “malos objetos destructores” (Aucouturier) pero también puede tener buenos objetos. Da miedo, el miedo de ser destruido, de ser agredido, pero también puede ser que “no de miedo este lobo, ¡anda, si es bueno!”. Y para esto tendremos que estar muy atentos a los indicadores de la expresividad motriz del niño para adecuarnos a lo que puedan comprender.

Lo importante es que los niños puedan jugar estos juegos de identificación con el agresor con placer, es decir, a pesar de que hay miedo, es un grado de miedo asumible y pueden jugar ese miedo con placer. Es decir, tienen miedo y al mismo tiempo tienen placer de tener miedo. Jugar con el miedo satisface al niño porque le da

la sensación de haber conseguido una hazaña, aunque sea con la imaginación; y eso alimenta su narcisismo. Suelen decir “no tengo miedo”.

Además jugando las situaciones “peligrosas” un niño se puede representar lo que le espera y anticiparse. Cualquier situación difícil resulta menos inquietante si está inscrita en un entorno seguro, con referencias fiables y posibilidades de anticipación. Podemos ahora empezar a comprender que el placer de identificarse con el objeto temido es una etapa importante del desarrollo del niño que permite entender de otra manera estos juegos de identificación con el agresor.

Para finalizar, recordaros una premisa fundamental, cuando acompañamos este juego: en ningún caso el niño tiene que quedarse con miedo al lobo. Por tanto tenemos que estar atentos a esos indicadores de la expresividad motriz niño y tratar de ajustarnos, no a la edad, sino a la seguridad afectiva de los niños que tenemos delante.

Bibliografía:

- Aucouturier, Bernard (2004): Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz. Barcelona: Ed. Graó.
- Aucouturier, Bernard (2002): Seminario de Profundización en práctica psicomotriz educativa y terapéutica. Organizado por Cefopp.
- Cremades, M^a Ángeles (2011): “Transformar la agresividad confrontándose a ella en la formación.” Cuadernos de psicomotricidad, nº 42. (Documento de internet disponible en <http://www.cuadernosdepsicomotricidad.es/index.php/es/revista/hemeroteca/n-42/transformar-la-agresividad-confrontandose-a-ella-en-la-formacion.html#.V5iE1SOyNHx>).
- Frankard, Anne-Christine; Danneels, Pascaline; Dezutter, Olivier; Aucouturier, Bernard y Van Nieuwenhoren, Catherine (coord.), (2004): Miedo a nada, miedo a todo. El niño y sus miedos. Barcelona: Ed. Graó.