

C_25_Giochi per animatori

Obiettivo

Si tratta dell'ultimo incontro prima della cena di chiusura e potrebbe essere un'occasione per concludere tutto il percorso durato ben tre anni con una serata un po' divertente dedicata al gioco.

Ore 21.10

Pregiera e introduzione al tema della serata mettendo in rilievo che si tratta di un incontro che si può facilmente collegare con alcuni dei precedenti, per es. "L'amicizia" e "La capacità".

Definizione di "gioco"

Con il gioco noi intendiamo un'attività volontaria e intrinsecamente motivata praticata da tutti, grandi e piccini, a tutti gli stadi dell'evoluzione umana per scopi ricreativi ma anche a livelli agonistici.

Magari non lo sappiamo ma il gioco viene studiato in diversi campi del sapere (filosofiche, psicologiche, sociologiche) e ogni studioso che se ne occupò ne diede una diversa definizione:

- Citazione a Kant (filosofo) che definì il gioco come "un'attività che produce piacere";
- Citazione a Piaget (psicologo) che "riconosce nel gioco una funzione centrale nello sviluppo della personalità".

Da qui può nascere facilmente una discussione del gioco come sviluppo e crescita: per esempio si può coinvolgere i ragazzi invitandoli a ricordare quali giochi amano di più, quali praticavano di più da piccoli ecc.

In campo sociologico, invece, il gioco produce sicuramente una serie di dinamiche importantissime:

- Quando si gioca in "società" si fa parte di un gruppo;
- Nascono delle relazioni legate al gioco e quindi soprattutto quando si è piccoli nascono più facilmente delle amicizie nuove (riferimento all'incontro sull'"Amicizia");
- Ci sono, però, delle regole da rispettare in particolare nei giochi di squadra;
- È importante che nessuno venga escluso e tutti si divertano allo stesso modo;
- L'ambiente dei giochi di squadra (calcio, pallavolo, basket) aiuta a crescere e a formarsi però bisogna fare attenzione a non creare delle inimicizie per via delle competizioni tra le diverse squadre.

Ore 21.35 si conclude la serata con un gioco di squadra dal titolo "Indovina la parola".

È una sorta di "tabù" solo che in questo caso non ci sono parole che non si possono dire.

Ci si divide in due squadre se si è in tanti altrimenti se ne fa solo una. La squadra nomina due capi squadra che dovranno far indovinare la parola misteriosa pronunciando una serie di frasi che contengano degli indizi. Lo scopo è cercare di indovinare più parole nel minor tempo possibile.

Ore 22.00

Essendo l'ultimo incontro la prossima volta ci si ritroverà per concludere in bellezza con una cena in pizzeria. Avvisare i ragazzi e dare appuntamento al prossimo venerdì alle ore 20.