

Incontro D_03: GIOCOLOGIA

Obiettivo:

Oggi si parla di giochi, dei vari tipi e suggerimento per sceglierli, spiegarli e condurli nel modo migliore

Materiale necessario

- Elastico per gioco indovina chi6 + relativi biglietti già tagliati e pronti
- Bilancia
- Eventuale cartellone A1 se non si volesse usare la lavagna

Disposizione della stanza

Liberare il più possibile la stanza da tavoli. Disporre le sedie in cerchio. Occorre ci sia molto spazio per il gioco iniziale.

Gioco di riscaldamento: dirigi l'orchestra

Il capo gioco (direttore d'orchestra) fa partire una squadra che dovrà cantare una canzone a scelta. Dopo una ventina di secondi, il direttore ferma quella squadra e ne fa partire un'altra, la quale dovrà avere pronta una nuova canzone da cantare. Così il gioco prosegue, fino a quando una squadra non è pronta . entro 3 secondi . ad iniziare una nuova canzone. A questo punto verrà eliminata.

Se le squadre fossero particolarmente abili e il gioco continuasse troppo per le lunghe, lo si può complicare, obbligando le squadre a scegliere canzoni a tema.

Es. solo canzoni di cartoni animate. Solo canzoni cantate da donne. Solo canzoni che contengano determinate parole (sole, amore)

Introduzione iniziale al ruolo del gioco nella educazione del bambino

Questa parte è l'unica ~~serie~~ dell'incontro in cui si può spiegare come il gioco sia veramente un potente strumento educativo.

Per questa spiegazione fare riferimento alla pagina 147 / 148 del libro ~~scuola~~ per animatori di Alberto Martelli, edizioni Ellenici. Disponibile in oratorio

Vari tipi di gioco

Si chiede ai ragazzi di prendere carta e penna, divisi in 2 o 3 gruppi (o se fossero proprio pochi anche un gruppo solo), e in qualche minuto (non siano troppi) scrivere titoli di giochi per bambini e per giovani che vengono a loro in mente.

Quindi, con l'uso della lavagna o di cartellone appeso alla lavagna (un A1) in cui sono scritti i vari tipi di gioco. Immagino tante nuvolette, dentro le quali c'è il titolo del tipo di gioco.

- giochi al chiuso
- giochi all'aperto
- giochi a stand
- giochi a squadra
- giochi luna park
- bans
- grandi giochi notturni e diurni
- cacce al tesoro

Partendo dai giochi che loro hanno scritto, si cercherà di classificarli all'interno delle suddette categorie.

Le 3 fasi del gioco: cercare, spiegare, condurre

Per questa spiegazione fare riferimento alle pagine 151 e seguenti del suddetto libro %scuola per animatori+. Ma possiamo riassumere così:

Cercare: i giochi sono da scegliere e cercare. Non è bello fermarsi alla prima idea che salta in testa o limitarsi alla lista di giochi che già si conoscono. Come sono sempre più rari quegli animatori che ogni tanto %investono+nellaacquisto di qualche libro di giochi o che dedicano un po' di tempo a navigare sul web (in particolare sul sito Qumran2.net . sezione giochi) alla ricerca di idee nuove.

Spiegare

- Regole chiare in testa. Prima di spiegare le regole, è chiaro che l'animatore deve avere ben chiaro come si svolge il gioco
- Regole spiegate in modo chiaro, con esempi, SENZA URLARE. Chiedere e ottenere il silenzio prima di spiegare le regole
- Poco tempo a disposizione, occorre sintesi. Se l'animatore impiega dieci minuti per spiegare il gioco, forse è difficile che i bambini rimangano fermi e attenti per tutto il tempo e non si annoino. Occorre pertanto esercitarsi casa nelle spiegazioni per ottenere la massima chiarezza nel minor tempo

Condurre

- La gioco devono poter partecipare tutti, grandi e piccoli, bravi e non. Sta all'animatore cercare di coinvolgere tutti
- Evitare battibecchi fra animatori. Se ci sono delle cose sulle quali non si è d'accordo, risolvere le divergenze dopo la festa, lontano dai bambini
- Evitare di patteggiare per una squadra o per l'altra. Essere imparziale ed incoraggiare entrambe le squadre.
- Se possibile anche l'animatore partecipi al gioco
- Vincere ma non umiliare gli avversari. Ma poi sono avversari o amici
- Decidere il momento giusto per interrompere il gioco, cioè prima che i ragazzi lo chiedano. Se saranno loro stessi a chiedere l'interruzione del gioco, vorrà dire che sarà durato troppo. Così tanto da farli passare dal divertimento alla noia (e oggi i ragazzi si annoiano molto più facilmente che in passato).

Mettiamo in pratica

Per mettere in pratica i consigli su come scegliere, spiegare e condurre un gioco, i ragazzi vengono divisi in 2 o 3 gruppi. Ognuno dei quali riceve un foglio con sopra indicato il gioco che deve fare

Ne sceglie uno, decide chi del loro gruppo deve spiegarlo e chi deve condurlo. E si fa quel gioco tutti insieme. Questo per 3 volte, una per ogni gruppo, cercando (e qui sta il compito dell'animatore del corso) di far restare questa attività in tempi umani, evitando che si perda troppo tempo fra un gioco e l'altro e che i giochi stessi non si prolunghino oltremodo.

Fra un gioco e l'altro si commenterà insieme il modo in cui il gioco è stato spiegato e condotto, trovando punti positivi e negativi. Attenzione che l'animatore del corso, in questa fase, deve sicuramente incoraggiare gli animatori che hanno spiegato e condotto il gioco. Innanzi tutto sono stati molto coraggiosi a fare questo davanti ai loro compagni. Si troverà il modo di individuare un solo difetto, sottolineando però i lati positivi della sua spiegazione. Ricordatevi: dobbiamo guardare alle cose positive che c'è in ogni futuro animatore e dare l'accento a quelle.

Alla fine

Alla fine dell'incontro consegnare fotocopia dei giochi da luna park

GIOCHI DA FARE IN PRATICA

(i primi 2 giochi sono da preferire come prima scelta)

Indovina chi 6?

Questo gioco prevede che a turno 2 persone, si siedono davanti a tutti.

Con un apposito elastico (in dotazione nel materiale) viene fissato alla fronte un foglio con un nome scritto sopra. Tutti quindi lo leggono, tranne i concorrenti.

I nomi sono inventati dalla squadra avversaria e scritti direttamente sul cartoncino

Occorre che l'animatore però indichi chiaramente la categoria di nomi che devono scegliere, cioè se

- animali
- persone dell'oratorio

Quindi i concorrenti, a turno, potranno fare una domanda alla propria squadra, la quale potrà rispondere solo SÌ, NO, FORSE.

Vince chi per primo capisce quale nome ha scritto sulla fronte.

Vestiti, che fa freddo

Si fa la sfida fra due squadre. Ognuna sceglie un volontario.

Tali volontari vengono pesati prima.

Dopo di che parte il tempo: ogni volontario dovrà essere vestito il più possibile dai propri compagni che usando qualunque loro vestito, giacche, maglie, sciarpe, guanti, ecc, vestiranno il più possibile il loro compagno.

Equa gara a tempo. Allo stop del conduttore, i giocatori andranno sulla bilancia nuovamente e si vedrà chi di loro è salito maggiormente di peso. Vince la squadra che ha vestito di più il proprio compagno.

Tieni il tempo

Ogni squadra sceglie un componente che si ritiene **%preciso+**. Gli sfidanti girano le spalle alle squadre e nel completo silenzio ascoltano il conduttore del gioco che comincia a contare i secondi dell'orologio: 1, 2, 3 ò ..fino a 10. Poi gli sfidanti devono continuare a contare nella propria mente fino a 60. Il giocatore che dice **%stop+** correttamente (cioè dopo effettivi 60 secondi) vince

ALTRI POSSIBILI GIOCHI

Pietre vive

Da fare divisi in 2 squadre e seduti attorno ad un tavolo

Distribuzione ai ragazzi di pietre con sopra scritte lettere e vocali. Ogni ragazzo ha una pietra. Devono fare il classico gioco di Scarabeo, cioè trovare la parola più lunga sfruttando tutte le lettere a disposizione.

Per fare in modo che effettivamente tutti si sentano coinvolti, è bene fare più sfide

Cielo mare terra

Il gioco si può fare a squadre o tutti contro tutti, all'aperto o al chiuso.

Si disegna una linea dritta sul pavimento, con del nastro adesivo se si è al chiuso, con uno spago se siamo all'aperto.

Tutti i giocatori si dispongono in fila dietro la linea: così sono sulla 'TERRA' e dall'altra parte della linea c'è il 'MARE'.

L'animatore comincerà a gridare 'TERRA'... 'MARE'... 'TERRA'...

'MARE'... 'MARE'... 'TERRA'...

alternativamente, velocemente, lentamente...

I giocatori dovranno saltare da una parte all'altra della linea rispettando le istruzioni dell'animatore, chi sbaglia viene eliminato.

Non ridere che ti cade il filo

Ogni squadra sceglie un componente che si ritiene %ario+. I prescelti si sfidano ad un gioco molto divertente (soprattutto per chi guarda) che consiste nel tenere un pezzo di spago fra il naso ed il labbro superiore. Chi fa cadere lo spago per terra, viene subito eliminato. Vince l'ultimo superstite. Ovviamente per vincere bisogna cercare di non ridere, perché altrimenti lo spago cade.

Luna Park

Memory (30 oggetti)

Memory (con carte)

Tiro al fucile

Freccette

Bocce

Aprire il forziere (lucchetti)

Trasporto Palline

Canestro (secchielli)

Kim gusto (ingredienti pozione misteriosa)

Kim musica (riconoscere suoni)

Tiro ai birilli con bocce

Tiro con l'anello

Dividere la pasta

Becca l'animatore

Piano inclinato con chiodi

Kim gusto (indovinare gusto caramelle)

Pesca dei tappi

Succhia succhia fagiolino

Passare filo nei vestiti

Staffetta spugna imbevuta (spalla contro spalla)

Staffetta spugna imbevuta (con imbuto e percorso misto)

Salto della corda

Quizzone

Limbo

Lula OP

Poi verranno i balli di animazione

Con balli di animazione intendiamo quei balli famosi che riescono a ballare proprio tutti. Sono da usare per riuscire a smuovere anche i più timidi. Possono essere dei balli veri e propri (Macarena, Alligalli, ecc.) o balli tratti da film o musiche famose (Greased lightin', YMCA, ecc.) o ancora balli da ridere (Il ballo del qua qua, Gioca Jouer, ecc.)

Tutti quanti hanno delle caratteristiche che sono fondamentali e che se riprese permetteranno anche a te di inventare un ballo d'animazione.

Si tratta di usare la FORMULA DEI TRE PASSI, cioè i tre passi che devono essere sempre presenti quando si inventa un ballo.

- PASSO BUFFO: quello che fa ridere per la posizione che si assume
- PASSO SEMPLICE: quello che possono veramente fare tutti
- PASSO TOSTO: un passo che pur non essendo troppo complicato fa subito coreografia televisiva.

Giocologia 1:

OVVERO
FAR CRESCERE GIOCANDO

Il gioco: divertimento ed educazione

Il presupposto di ogni educazione è favorire la crescita, lo sviluppo, l'assimilazione. Secondo presupposto è che non si educa se non si conosce a fondo il soggetto. Ma per conoscerlo è necessario che questi si esprima e agisca nella spontaneità.

Nulla pone in clima di trasparenza e di libertà quanto il gioco.

Il gioco è per i ragazzi una attività naturale:

- li aiuta ad esprimersi, ad essere sciolti e spontanei, a maturare una personalità unificata;
- mediante l'esperienza facilita l'acquisizione di concetti astratti importanti;
- li aiuta ad educarsi socialmente, o svolgendo ruoli di collaborazione attiva, o aprendoli all'altruismo, o verificando l'importanza di regole e di norme.

Il gioco non è quindi un modo di riempire i buchi dell'attività formativa, bensì un elemento privilegiato ed indispensabile.

Il gioco rappresenta un mezzo eccezionale di entrare nel mondo dei ragazzi in modo piacevole, per instaurare un rapporto di amicizia veloce e spontaneo, premessa indispensabile per passare ad ulteriori tappe di formazione.

Il gioco rivela la vera personalità dei ragazzi, permettendo di scoprire i leaders, i pigri, i socialmente graditi... L'animatore potrà avvalersi utilmente del gioco per raggiungere numerosi obiettivi pedagogici e per trasmettere importanti contenuti.

È indispensabile che in ogni comunità educativa almeno qualcuno degli animatori o educatori si specializzi in questo tipo di attività, che conosca i vari tipi di giochi e le finalità adatte alle varie età e situazioni.

Crescere giocando

Perché si gioca?

- Per far divertire e divertirsi.
- Per allenare a: impegno, costanza, spirito di avventura, responsabilità, intraprendenza.
- Per sviluppare fantasia e creatività.
- Per vivere un'esperienza di gratuità.
- Per rinforzare lo spirito di sacrificio e di squadra.
- Per potenziare e sviluppare una corretta motricità.
- Per stare insieme ai ragazzi, per conoscerli ed educarli.

Il gioco come campo di osservazione

Nel momento del gioco il ragazzo si presenta quale realmente è, senza maschere. È in questo momento che l'animatore può osservarlo senza nel contempo perdere di vista il regolare andamento dell'attività in corso, e valutare così il proprio intervento educativo.

Gli elementi di valutazione saranno:

- l'efficienza fisica del ragazzo;
- il temperamento;

- il grado di lealtà, costanza, impegno, sacrificio, altruismo, forza d'animo, generosità;
- la socializzazione.

Verifica del gioco

I punti che troverete vi serviranno per revisionare l'andamento del gioco nel vostro centro. Si tratta di leggere un punto alla volta esprimendo ciascuno il proprio parere. Evitate di perdervi in inutili discussioni, al limite segnate i pareri discordi. Prima di passare al punto successivo esprimete una valutazione con un voto da 1 a 10.

1. I fini: i fini e gli obiettivi di cui si è parlato, nel tuo centro:
 - Sono espliciti?
 - Sono realizzati?
 - Oppure si gioca tanto per giocare?
2. Le dinamiche: i giochi si svolgono con linearità o hanno sempre dei problemi? (rallentamenti, incomprensioni, noia, rigetto...).
3. La partecipazione: il gioco coinvolge tutti o solo alcuni? Come si comporta chi non è coinvolto?
4. L'organizzazione: chi organizza questi giochi? Come li organizza? (puntualità, mancanza di materiale, spiegazioni...).
5. L'arbitraggio: chi arbitra solitamente? Ci sono spesso discussioni? Come si comportano gli altri animatori nei confronti dell'arbitro?
6. Voi: quale è stato il vostro ruolo finora nei giochi? Quale sarà?

7. Il futuro: decidete qual è la cosa più urgente per migliorare la situazione. Che cosa potete fare voi direttamente? Quale consiglio darestate a chi ha organizzato i giochi finora?

Ha fatto tredici... in cortile

Prima del gioco

1. **Gioco giusto al momento giusto:** più ne conosco più è facile (farsi un piccolo repertorio).
2. **Non far scegliere il gioco ai ragazzi, ma proporlo:** loro giocherebbero sempre e solo ai soliti giochi (magari a calcio).
3. **Entusiasmo e grinta:** ti seguiranno.
4. **Regole chiare in testa:** nella tua e in quella degli altri animatori.
5. **Regole chiare nelle spiegazioni:** un conto è conoscere il gioco, un conto è spiegarlo bene e farlo capire ai ragazzi.

Durante il gioco

6. **Non arbitrare da «triglia bollita»:** fermezza, decisione e... obiettività.
7. **Tutti devono poter giocare:** non solo i «campioni».
8. **Non insultare, pestare, svilire i ragazzi, ma incoraggiare, riconoscere, stimare:** se ne ricorderanno a 20/25 anni.
9. **Linguaggio senza volgarità:** un maleducato non educa.
10. **Interrompere il gioco al momento giusto:** prima che si stufino, o non giocheranno più.

Oltre

11. **Niente battibecchi in campo tra animatori:** se ne discute dopo con calma, tra voi.
12. **Ricuperare gli arrabbiati:** aiutarli a scoprirne i perché.
13. **Vincere, ma non umiliare gli avversari:** ma poi sono avversari o amici?

GiocoLogia 2:

ALCUNI FONDAMENTALI CONSIGLI PRATICI

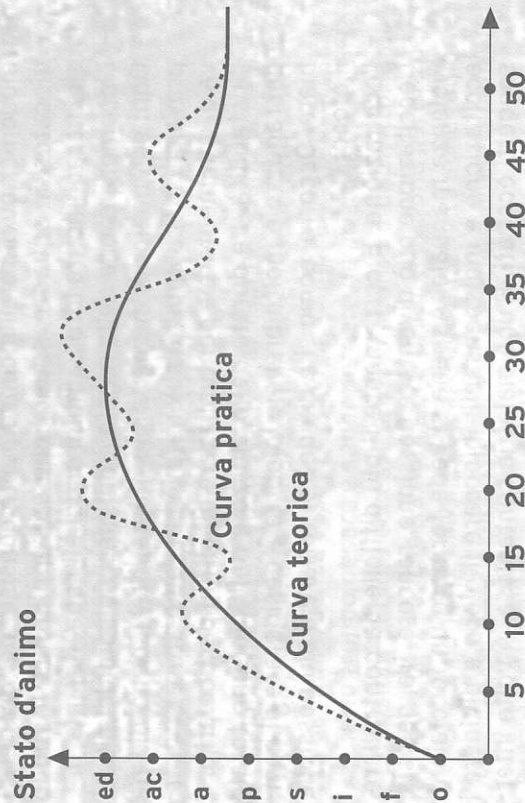
- Preparare in precedenza il programma dettagliato dei giochi per evitare di dover improvvisare un gioco, con l'urgenza dei ragazzi che aspettano (probabilmente verrà in mente il solito gioco trito e ritrito).
- Preparare bene il singolo gioco. In particolare preparare con cura i materiali occorrenti per evitare intervalli che romperebbero clima e attenzione. Quando necessario, segnare il campo in precedenza e avere ben chiare le regole da spiegare.
- Perché il gioco riesca bene presentare in modo entusiasmante e con fantasia descrittiva; usare parole semplici e chiare; le regole siano semplici e nette per non dare spazio alle discussioni.
- Variare molto avendo cura di non presentare giochi simili tra loro, facendo cioè seguire ad un gioco movimentato un altro più calmo e riflessivo.
- Interrompere il gioco quando i giocatori vorrebbero ancora continuarlo e non quando ne sono stanchi. Così la prossima volta giocheranno con maggior entusiasmo.
- Se è possibile anche l'educatore partecipi al gioco. Questo serve anche per aumentare l'amicizia con i ragazzi.
- Ogni gioco deve essere adatto alle esigenze di tutti i ragazzi; bisogna evitare quei giochi che tagliano fuori molte persone.
- Se qualche ragazzo si apparta, vuol dire che ha bisogno di maggior attenzione da parte dell'educatore. Ha bisogno di essere entusiasmato e di capire il senso e il valore del suo singolo giocare, che è quello di fare gruppo, di essere amici nella gioia.

- Particolare attenzione va data agli immancabili battibecchi. L'educatore dovrà essere buon arbitro, dimostrando in prima luogo serena obiettività. A questo proposito sono da deporre i battibecchi tra animatori.
- È importante, qualora qualche ragazzo assuma atteggiamenti particolarmente duri o sleali aiutarlo, dopo il gioco, in un momento di calma, a scoprirne il perché. Così lo si aiuta a conoscere se stesso e superare i suoi limiti.
- Giochi rudi: l'animatore dovrà dirigere questi giochi con molto tatto, buon garbo, buon gusto, in modo che essi non diventino né agonistici né violenti, in poche parole grossolani; questi giochi, dosati al punto giusto, sono fonte di allegria e serenità. Anche questi giochi hanno perciò valore educativo: insegnano ad usare e dosare le proprie forze, le proprie energie esprimendole con delicatezza; sono scuola di coraggio e di sicurezza di sé; per molte ragazze servono a svincolarle da atteggiamenti o pose femminili ad oltranza, a ridimensionarle e abituarle a difendersi.
- Emulazione e non agonismo o per lo meno sano agonismo, vuol dire cercare di vincere senza essere scorretti, senza fare del male, senza essere cattivi. Bisogna saper vincere senza farlo troppo pesare e saper perdere da aristocratici! Certe esplosioni di gioia eccessiva per un punto o una vittoria acquisita, certe esasperazioni, certi drammi per una partita persa fanno pensare alla prevalenza dell'emozione sulla ragione, del sentimento sull'obiettività, in poche parole fanno pensare alla superficialità.
- Pretendere! Se si è convinti che il gioco deve educare non si possono accettare ritardi, grossolanità, volgarità, slealtà. Accettare oggi vuole dire subire domani. I giochi presentati devono venire eseguiti da tutti. Permettere ai singoli di scegliere vuol dire ripetere sempre gli stessi giochi che sono più congeniali ai ragazzi, mentre anche gli altri sono utili. È bene... ricordare che la novità (come può essere un gioco nuovo, o anche soltanto l'introduzione di una modifica nelle regole) non è mai accolta con entusiasmo dai ragazzi. La novità non va imposta, ma semplicemente proposta e sperimentata a titolo di assaggio.

- La premiazione serve talora a stimolare i ragazzi più vivi, più timidi, ad allargare la cerchia degli interessati. Non dovrebbe tuttavia diventare un fatto normale.
- I giochi vanno trattati con cura. Il «pegno» (una piccola somma in denaro, la propria tessera, un indumento) serve a risolvere tanti problemi, responsabilizza i ragazzi, fa acquistare velocemente la mentalità che la roba di tutti va trattata con rispetto.
- I principali ostacoli alla disciplina e alla riuscita dei giochi sono:
 - la differenza di età e di forza fisica tra i giocatori. L'unico modo per ovviare all'inconveniente consiste nel dividere i giocatori in squadre, squadriglie e gruppi o fare in modo che gareggino tra loro bambini di uguali capacità;
 - l'incomprensione delle regole e del meccanismo del gioco. Ogni spiegazione, anche la più chiara, ha bisogno di una prova del gioco appena spiegato in cui l'educatore si riserva di commentare e puntualizzare gli ultimi particolari;
 - l'instabilità. La durata dello sforzo e dell'impegno totale del ragazzo è molto breve e lo porta a desiderare di cambiare. Occorre, come si è già detto, variare il più possibile il gioco;
 - l'eccitazione. È certamente il più difficile da controllare. L'eccitazione può diventare passione, rancore, ira, gelosia, violenza manuale. Appena si vede formare un focolaio di eccitazione è indispensabile bloccare il gioco e dividere i soggetti eccitati. È una malattia contagiosa. A volte interrompere il gioco in questi casi serve a riconoscere l'eccitazione, a controllarla, a evitarla in seguito.
- Urlare le spiegazioni non serve. Bisogna che i ragazzi siano in atteggiamento di ascolto. Non è tempo perso far sedere i ragazzi avendo attenzione che non abbiano il sole in faccia per guardare verso l'animatore, ma alle spalle. Ottenuto il silenzio si inizierà con la spiegazione partendo dallo scopo del gioco (ad es. conquistare la bandiera) per arrivare alle regole più piccole.
- La curva di partecipazione. Non è male studiare come si evolve la curva di reazione dei ragazzi che partecipano al gioco.

Per disegnarla occorre riportare su un asse orizzontale (ascissa) il tempo di durata della manifestazione e su un asse verticale (ordinata) varie definizioni di stati d'animo (che si pongono dello spettatore). Gli aggettivi scelti per suddividere le varie fasi della commozione (cioè moto dell'animo) possono essere:

- o - ostile; f - freddo; i - indifferente; s - serio; p - partecipante; a - appassionato; ac - allegro/commosso; ed - esilarato/addolorato...



Curva di reazione ideale per un cerchio di gioia

Schema per lavoro di gruppo

1. Grande gioco per serata o pomeriggio

Questi due tipi di gioco non si differenziano molto, e usano lo stesso schema generale:

- un grande gioco-contenitore;
- una serie di giochi veloci, domande, indovinelli da fare tra le squadre.

È su questo secondo elemento che ci sono le più grosse differenze: mentre alla sera i giochi devono essere più tranquilli e per ambienti ristretti, in un pomeriggio si possono utilizzare giochi più movimentati, con acqua...

A questo tipo di gioco ben si adattano quiz o giochi a premi televisivi, da cui non è male prendere spunto.

Come procedere concretamente alla preparazione.

1. Scegliere un tema che faccia da ambientazione generale, in cui inserire e trasformare gli altri giochi.
2. Mettersi a tavolino e in gruppo ristretto di animatori, si inizia a prendere uno schema generale dello svolgimento (possono essere utili gli esempi già collaudati).
3. Dividere tra gli animatori i compiti di preparazione di:
 - cartellone dello schema generale (es. il tabellone della Battaglia Navale);
 - cartelloni simbolo delle squadre - cartellone dei punteggi;
 - domande, indovinelli...