

I. Il paese dei Giochi



Formazione
animatori
IL GIOCO

Obiettivi

Far capire agli animatori che:

- Per organizzare bene un gioco bisogna predisporre l'ambiente, gli spazi, i materiali
- Il gioco serve a favorire occasioni di incontro
- Bisogna essere in grado di suggerire **nuove idee** quando il gioco si fa ripetitivo o conflittuale
- Bisogna saper reagire davanti agli **imprevisti**
- Ogni gioco ha delle **regole** che vanno rispettate (anche dagli animatori!)
- I giochi vanno adattati all'**età** dei bambini
- Non basta far giocare i bambini, bisogna giocare **con** loro!

Destinatari

Adolescenti che si preparano a fare gli animatori, anche i più grandi.

Svolgimento

Faremo sperimentare ai ragazzi diverse tipologie di gioco, perché capiscano che tutte hanno una loro importanza e utilità e che è bene ogni tanto rinnovarsi e proporre qualcosa di nuovo! A seconda del tempo che abbiamo a disposizione faremo giocare uno o più giochi per ogni tipologia. Poi li rileggeremo insieme sottolineandone le caratteristiche.

1. Giochi di testa

- Quiz, test
- Giochi di logica o enigmistica
- Alcuni giochi musicali
- Mimi

Qualche esempio di giochi di testa...

- Quiz, test, giochi di logica ed enigmistica: possono essere pensati a squadre oppure per il singolo. Es: test di cultura generale, cruciverba, rebus, trova le parole...
- Giochi musicali: canta che ti passa, la lista di parole, puzzle della canzone

Rilettura: Possono essere utilizzati al chiuso sia in caso di pioggia che di eccessiva calura. Sono utili anche per far rilassare i ragazzi dopo qualche gioco di movimento.

Sono anche indicati per bambini poco dotati fisicamente o con handicap, perché permettono anche a loro di mettersi in gioco, essere competitivi e dare il loro contributo alla squadra.

2. Giochi di movimento/fisici

- Staffette
- Giochi con la palla
- Bandiera e sue varianti
- Balli
- Giochi fisici con corse
- Giochi a prenotazione

Qualche esempio di giochi di movimento/fisici...

- Staffette: con l'acqua, con il testimone, in cui bisogna recuperare una serie di oggetti, si possono adattare alla staffetta anche giochi come il puzzle della canzone (ricostruire una canzone recuperando dei foglietti che ne riportano le frasi)
- Palla: staffetta con la palla, palla prigioniera e sue varianti
- Bandiera: classica, in cui si chiamano più numeri, con il pallone, a 4
- Balli: ballo dello spaghetti, ballo con il palloncino, ballo con il giornale, gioco delle sedie
- Giochi fisici con corse: bulldozer, fratelli
- Giochi a prenotazione: musicchiere, quiz di vario tipo

Rilettura: Richiedono forza fisica e sono adatti per grandi spazi. Alcuni richiedono spazio all'aperto. Permettono ai ragazzi di sfogare le loro energie e scatenarsi.

N.B. Attenzione a non far competere bambini con troppa differenza di età e di forza fisica!!!

3. Giochi a tema/gioconi contenitore

- Caccia al tesoro
- Giochi senza frontiere
- Sfide
- Giochi con ambientazione legata al tema del Grest

Qualche esempio di giochi a tema / giocone contenitore...

- Caccia al tesoro: è un gioco contenitore, perché si possono inserire tanti piccoli giochi come prove da superare. Può anche essere a tema.
- Sfide: ognuno deve sfidare gli altri in una serie di prove: bim bum bam, morra cinese, vocale lunga, non chiudere gli occhi, parole a raffica, galli, coccodrilli, chi ride prima... Ogni singolo giocatore superando le sfide guadagna dei punti per la sua squadra. Si può pensare di assegnare qualche punto anche a chi perde, così da non mortificare eccessivamente i bambini che non riescono a vincere.
- Giochi tematizzati: ogni gioco può essere tematizzato, basta un po' di fantasia. Anche creare un po' di ambientazione aiuta i bambini a calarsi nel tema. Sul manuale del CreGrest in genere si possono trovare alcune idee utili.

Rilettura: I giochi possono durare un'intera giornata, sono utili quando bisogna realizzare delle giornate a tema (legati al tema del Grest o scelti a piacimento...è bello potersi sbizzarrire!). Si possono anche utilizzare per organizzare delle serate durante le settimane di Grest, invitando anche i genitori a partecipare.

...alcuni extra:

1. Può essere utile proporre una piccola **introduzione** sul concetto di gioco: cos'è, cosa vuol dire, che caratteristiche deve avere...
2. In conclusione si potrebbe vedere insieme uno **schema riassuntivo** con i passaggi fondamentali per far funzionare bene un gioco. Si può fare su cartellone oppure su slide:
 - SCELTA DEL GIOCO, tenendo presenti: obiettivi, analisi degli spazi, preparazione dei materiali, delle persone che devono gestire il gioco, età dei destinatari;
 - PRESENTAZIONE DEL GIOCO: creare il clima per coinvolgere, adattare l'ambiente, spiegazione delle regole e dei vari ruoli. Può essere utile fare una dimostrazione di come funziona il gioco;
 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO: realizzazione del gioco, attenzione agli obiettivi, al rapporto animatore – ragazzo e ragazzo – ragazzo, al gradimento, alla durata, eventualmente alla premiazione;
 - VERIFICA: l'obiettivo è stato raggiunto? È piaciuto? Qualcosa non ha funzionato? Confronto tra ragazzi e tra animatori
3. Se si ha del tempo a disposizione, si può proporre un'attività sugli **imprevisti**, ad esempio chiedere di organizzare un gioco in una certa situazione e poi inserire degli imprevisti (sole – pioggia; gioco fuori – cortile allagato; giornata dei quiz – arrivo dei bambini di Chernobyl,...)
4. Un'altra categoria degna di nota sono i **giochi sciogli-ghiaccio**, cioè quelli utili per fare conoscenza o per stemperare le diffidenze iniziali e creare un buon clima tra i ragazzi. Per questi vi rimandiamo alla scheda sulle Tecniche di animazione.