

2. L'invent+giochi



Formazione
animatori
IL GIOCO

UNA PICCOLA INTRODUZIONE

Il gioco è:

- Una proposta educativa di qualità
- Una esperienza che va curata prima, durante e anche dopo
- Uno stile che può attraversare tutta l'estate e non solo...
- E' una palestra di vita (prendere le misure con la realtà che ci sta intorno)
- Aiuta a dare senso alle regole (la lealtà e il rispetto per l'avversario sono valori che devono essere sempre sostenuti, così alleniamo i ragazzi ad una convivenza civile)
- Crea relazione (crea un gruppo...l'importanza della comunità)
- Può trasmettere contenuti (non sempre alle volte il bambino ha bisogno semplicemente di "dare un calcio ad un pallone")
- Permette di individuare e superare i limiti (diventa un modo per conoscere le proprie potenzialità ed accettare i propri limiti). Ogni ragazzo dovrebbe imparare a distinguere i limiti che può superare da quelli che non può e che deve invece imparare ad accettare serenamente...bisogna incoraggiare positivamente i ragazzi.
- Consente agli animatori di vedere i ragazzi per come sono davvero (mettersi in gioco...realtà dove nessuno può nascondersi...non ci sono maschere né ruoli precostituiti)
- Il gioco può diventare uno stile e non solo una attività (fate tutto col gioco e niente per gioco...il gioco è una cosa seria!).

Destinatari

Adolescenti, anche i più grandi.

Numero

L'attività si presta ad essere realizzata anche con grandi numeri; i ragazzi vanno poi divisi in piccoli sottogruppi.

Svolgimento

Fase 1: Iniziamo sottoponendo a ciascun ragazzo il **Test** (allegato A). L'idea è di cominciare a verificare se durante i Grest si fanno ogni anno gli stessi giochi oppure se si cerca di rinnovarsi. Il test ha anche la funzione di introdurre il tema dell'incontro, cioè aprire alla possibilità di inventare giochi personalizzati.

Fase 2: Inventagiochi. Ad ogni gruppetto viene assegnato il compito di inventare un gioco a partire da degli indicatori, cioè struttura, azione e materiali, presi a caso dalla tabella (allegato B): ogni quadra indicherà 4 numeri, uno per ogni colonna della tabella. Con questi elementi dovrà inventare un gioco. *Es. 3, 5, 2, 6: su 2 file parallele, recuperare, niente, palline da tennis.*

Esposizione /confronto. Ciascun sottogruppo espone il gioco agli altri, sottolineando cosa fanno i bambini e cosa fanno gli animatori. Agli altri il compito di ascoltare e trovare i punti di forza e quelli di debolezza del gioco. Da questa critica costruttiva dovrebbero emergere le caratteristiche di un buon gioco e quali sono le regole per farlo funzionare bene.

Fase 3: Gioco a tema. Ogni piccolo gruppo deve adattare un gioco conosciuto ad un certo tema. Può essere il tema del Grest o un altro tema scelto da chi conduce l'incontro; si può tenere il medesimo tema per tutti o un tema diverso per ogni gruppo. Ogni gruppo sceglie liberamente il gioco che vuole adattare al tema.

Chiediamo ad ogni gruppo di raccontare il gioco ripensato agli altri gruppi, chiedendo che venga presentato come se lo si stesse spiegando ai bambini. Questa volta dal confronto dovrebbero emergere i punti chiave affinché la spiegazione di un gioco sia facilmente comprensibile.

N.B. Se i tempi e gli spazi lo consentono, sarebbe bello provare a "giocare i giochi" che i ragazzi hanno inventato. Niente fa capire le criticità e i punti di forza di qualcosa come lo sperimentarlo in prima persona!

PROFILI DEL TEST

Maggioranza di

Molto probabilmente al tuo Grest si fanno sempre gli stessi giochi. I più nuovi li hai giocati anche tu quando eri bambino. Data la lunga tradizione di soliti giochi, hai anche paura, come animatore, di proporre qualcosa di nuovo, perché sai che le novità spaventano. Non faresti un Grest più interessante e coinvolgente, se ti aggiornassi sulle ultime tendenze e imparassi qualche gioco nuovo? Se ti dimostrerai entusiasta, lo diventeranno anche i tuoi ragazzi.

Maggioranza di

Per fortuna ogni tanto fate qualche gioco nuovo, ma è chiaro che non volete rinunciare alla tradizione. Ogni tanto ti connetti ad internet per vedere cosa passa il web, dimenticandoti che esistono anche giochi collegati al tema del Grest. Sei sulla buona strada per fare ogni giorno un gioco creativo, ma la strada da fare è ancora lunga.

Maggioranza di

Il tuo Grest è sinonimo di giocolandia. Non ti stanchi mai di inventare e di proporre giochi nuovi, perché sei fermamente convinto che un gioco nuovo al giorno toglie la noia di turno. I tuoi bambini sono super fortunati ad avere un animatore come te. Forza non smettere mai!

EXTRAS...

ALCUNE REGOLE PER "BEN GIOCARE"

Il gioco va adattato alla situazione e non viceversa:

1. No a giochi di movimento se non avete ampi spazi in cui correte
2. No a sfide dirette tra ragazzi di età molto diverse tra loro (elementari e medie) in cui non ci sono chance per i più piccoli.

3. Non a giochi di "massa" se i ragazzi sono tanti e gli animatori non sono in numero sufficiente a gestire la cosa.

Quindi prima di iniziare prestare attenzione ad alcune variabili:

1. Partecipanti (età, numero, caratteristiche, composizione, problemi particolare)
2. Terreno (struttura, eventuali zone pericolose, risorse, ostacoli, zone con elementi strani, area pubblica o privata, pianeggiante in pendenza alberata)
3. Esigenze di gruppo (ragazzi hanno bisogno di sgranchirsi dopo un'attività molto concettuale, hanno bisogno di sfogarsi, hanno bisogno di lavorare sullo spirito di squadra e sulla collaborazione).
4. Risorse da mettere in campo (numero animatori, materiali particolari a disposizione, eventuali aiuti extra.
- 5.

REGOLAMENTO

Il regolamento è un punto delicato che merita una lezione a parte.

Alcune spunti da tenere presente:

1. Deve essere semplice
2. Deve consentire a tutti di divertirsi
3. Deve essere equilibrato in modo da garantire pari possibilità di vittoria
4. Deve contenere passaggi logistici: ogni suo elemento deve essere giustificato dal meccanismo del gioco
5. Se possibile, specie nei grandi giochi, ogni suo elemento va tematizzato all'interno dell'ambientazione, in modo da rendere il tutto più divertente e più facilmente memorizzabile

Importante prima *playtesting* mentale (provare a immaginare mentalmente il gioco)

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

La spiegazione deve essere:

1. Chiara (scopo del gioco, come raggiungere quello scopo, poi aggiungere i dettagli – divisione in squadre, divieti...)
2. Concisa e ben udibile
3. Corredata da esempi
4. Aperta a domande cui rispondere pubblicamente.

Se sono in tante squadre meglio la spiegazione separata ma importante che gli animatori sappiano a menadito il regolamento.

PARTECIPARE

È essenziale richiedere un comportamento corretto da parte dei ragazzi, in termini di rispetto delle regole, comportamento sportivo e linguaggio non offensivo...tutto questo vale anche e prima di tutto per gli animatori!!!!!!!!!!!!!!

TRONCARE

Quando far terminare il gioco? Nel momento di massimo entusiasmo. Questo non per sadismo ma perché consentirà ai ragazzi di avere un bel ricordo del gioco e magari si può pensare di riproporlo. Se non piace troncarlo subito.

RIEPILOGANDO...

1. *Il gioco, come lo scherzo, **non deve mai essere lungo** (semmai se piace ed è utile si fanno più manches).*
2. **Non ha bisogno di materiale complicato:** guardatevi attorno, le cose più facili da trovare in oratorio sono palloni, palline, corde, bicchieri, bottiglie e poco altro; non complicatevi la vita impiegando un'ora per preparare un gioco che dura 5 minuti. I migliori sono quei giochi che potete "improvvisare" senza materiale, in ogni terreno, con poche o tante persone.
3. *Se fate giocare grandi e piccoli, maschi e femmine, **fate sì che il fisico e l'intelligenza non siano una discriminante.** I piccoli sono i primi a soffrirne.*
4. *Attenti ai **tempi morti**: i bambini non stanno seduti ad aspettare che li chiamate per il gioco successivo ma vanno con i 3 o 4 amici più cari a giocare per conto loro, difficilmente allargano il gruppo di gioco e se si avventano su calcio balilla o simili i più deboli restano a guardare, farete più fatica a riunirli, non vi accorgete se litigano, se escludono; gli lascerete intendere che possono fare quello che vogliono, quando vogliono...*
5. **Appassionateli al gioco.**
6. **Non risparmiatevi!** Se c'è da equilibrare giocate per farlo e non per prevalere, siate i primi ad accettare le sconfitte. Applaudite gli avversari.