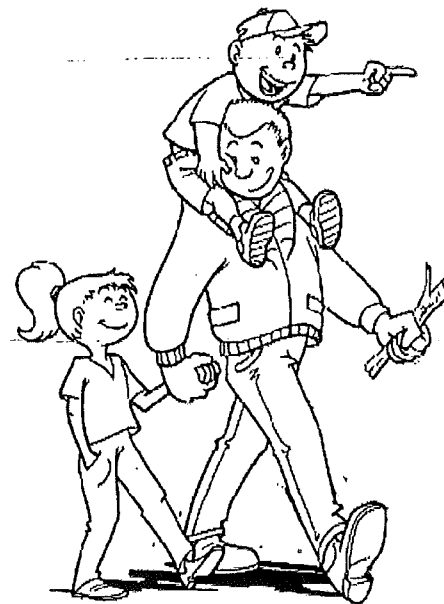




Azione Cattolica dei Ragazzi

Patriarcato di Venezia

# ...A CHE GIOCO GIOCHIAMO?



*un piccolo vademecum per educatori Acr (e non)  
che vogliono giocare con i propri ragazzi.*



## Il gioco: che cos'è?

Il **gioco** è un'attività che può possedere una funzione ricreativa, una educativa, una biologica e sociale; coinvolge una o più persone (i giocatori) ed è basata su:

- ⇒ un **obiettivo** che i/il giocatore/i devono cercare di raggiungere (che può anche essere diverso per ciascun giocatore) nell'ambito dell'attività del gioco.
- ⇒ un insieme di **regole** che i giocatori devono rispettare e che determinano ciò che i giocatori possono e non possono fare durante l'attività ludica; intraprendere un'azione al di fuori delle stesse costituisce generalmente un errore o fallo (e se quest'ultimo è intenzionale significa barare).

(wikipedia.it)



Il gioco è una *tecnica*, uno *strumento* di animazione, ma è importante coglierne tutto il valore educativo.

Con il gioco si comunica, si possono creare relazioni e approfondire la conoscenza in un gruppo; con il gioco si possono trasmettere o sperimentare contenuti educativi, si possono presentare ed iniziare delle attività e degli incontri. Con il gioco si può scoprire l'altro in modo semplice, efficace e divertente. Il gioco può aiutare i ragazzi più timidi ad entrare in relazione con gli altri.

Il gioco quindi rappresenta un'esperienza altamente formativa, capace di coinvolgere tutte le dimensioni della persona: fisica, motoria, cognitiva, comunicativa, emotiva, affettiva, relazionale, sociale, agonistica e - perché no - anche spirituale.

*Il gioco, a prescindere dalle finalità educative, fa star bene, fa sorridere, fa gustare pienamente l'autentico e spensierato "stare insieme", essere gruppo, essere comunità.*

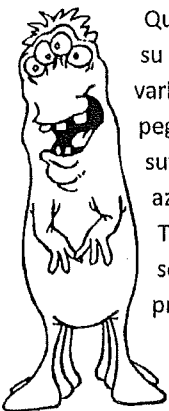


Nel gioco si manifesta la filigrana nascosta dei propri comportamenti, della propria identità, della propria capacità di entrare in rapporto con gli altri.

*Non c'è modo migliore di conoscere i ragazzi dell'osservarli mentre giocano e giocando assieme a loro!*

## Il gioco: lo penso e lo preparo...

Il gioco va sempre pensato bene prima di essere proposto: non esiste un gioco "che va sempre bene". Ok, ma allora... a cosa bisogna pensare prima di proporre un gioco?



Qui si apre una finestra su una gamma vastissima di cose già scritte, su cui mai si potrà pensare di poter mettere la parola fine. Infatti le variabili sono troppe per sperare di poterle racchiudere in un libro o, peggio, in un vademecum; perché una penna non avrà mai inchiostro sufficiente per scrivere le molteplici esperienze di chi si cimenta in azioni educative.

Tuttavia, pur con il rischio di dire cose già sentite e per questo scontate, è possibile lanciare qui alcuni spunti pratici e provocazioni, capaci di stimolare la fantasia degli educatori, affinché esplorino e sperimentino strategie educative sempre nuove, in grado di adattarsi alle esigenze formative in continuo divenire.

Tenendo presente quanto detto finora, un educatore deve avere alcune attenzioni ed un gioco, per avere una valenza educativa, deve possedere alcune caratteristiche che, proprio per la loro vastità, vengono elencate di seguito in ordine casuale:

**finalità educativa:** molteplici sono le possibili finalità del gioco che possono andare dal puro e semplice divertimento o intrattenimento ludico al rilassamento; dalla conoscenza reciproca al vivere delle esperienze (su cui poi riflettere in un eventuale debriefing); dall'introdurre degli argomenti di discussione al concludere un'attività o fare una pausa tra due momenti di riflessione; dal valorizzare i talenti dei diversi giocatori a stimolare il gioco di squadra e la cooperazione... L'importante è scegliere il gioco giusto per il momento giusto;

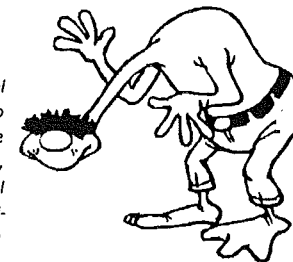


**obiettivo:** è lo "scopo" del gioco, ciò che in sostanza deve fare chi gioca. È la prima cosa da dire quando si spiega un gioco: per chi gioca è fondamentale sapere cosa bisogna fare per vincere;

**età dei giocatori:** bambini, preadolescenti, adolescenti, giovani, adulti, anziani (sì, anche adulti e anziani possono giocare!) Il gioco si deve adattare all'età dei giocatori e all'omogeneità o meno del gruppo.

Il "Tiro alla fune" oltre gli 80 anni è sconsigliabile...

*Nello specifico dell'Acr è importante sapere che: per un bambino di 6-8 anni è molto forte la componente fantastica e nei giochi sperimenta il primo confronto con gli altri; dal 9-11 anni si affinano le capacità tecniche e le abilità fisiche, nasce il desiderio di misurarsi con gli altri e con se stesso, riesce a organizzare un gioco di squadra autonomamente; dal 12-14 anni si sente particolarmente coinvolto nei grandi giochi collettivi, tattici e strategici, ogni prova è una sfida non solo per le abilità fisiche ma anche intellettive;*



**numero dei giocatori** ed eventuale possibilità/necessità di dividere i giocatori in squadre: un gioco risulta tanto più efficace quanto più tutti i giocatori riescono a essere protagonisti;

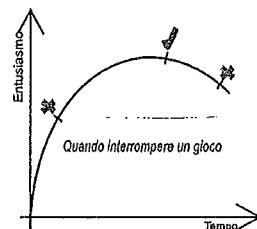
**luogo:** all'aperto, al chiuso, su un prato, in un bosco, in spiaggia, in un piazzale, in un campo, in palestra, in un grande salone, in una stanza. È importante anche creare un ambiente di gioco adatto, ad esempio curando il tracciato dei limiti del campo o le disposizioni delle sedie in una stanza. È utile conoscere in anticipo l'ambiente di gioco, gli attrezzi e lo spazio disponibile per poterli sfruttare al meglio o scegliere la tipologia di gioco più adatta.

Attenzione: il tempo meteorologico potrebbe vincolare la scelta o rendere necessari dei cambi di programma improvvisi...;

**durata:** il gioco va pensato in relazione al tempo che si ha a disposizione: in alcuni giochi la durata può essere decisa dall'arbitro/giudice/conducente (es. Roverino), in altri dipende dall'abilità dei giocatori ed è più difficile prevederla (esempio Caccia al Tesoro) e bisognerà quindi ipotizzare una durata ipotetica prevedendo una riserva di tempo in caso di ritardo e un intrattenimento o disturbo

(atto a rallentare) in caso il gioco si appresti a concludersi prima del previsto. I tempi quindi possono essere elastici, ma è importante che il gioco abbia un inizio e una fine facilmente identificabili.

In ogni caso è bene tenere presente il grafico della "curva dell'entusiasmo" cercando interrompere il gioco al momento giusto, nè troppo presto (quando per esempio i giocatori hanno appena compreso pienamente le regole o le giuste tattiche e il gioco ha iniziato ad ingranare) nè troppo tardi (quando i giocatori iniziano a stufarsi e scema l'entusiasmo);



**ambientazione:** soprattutto per le fasce di età più giovani è molto importante curare l'ambientazione del gioco. La spiegazione delle regole può infatti essere introdotta da un breve racconto che faccia entrare i giocatori nel clima del gioco. Questo vale soprattutto nei cosiddetti "grandi giochi" ma conosco gente che è ancora convinta che il vero nome di Roverino sia "Incorona il Re" (era stato presentato così durante un camposcuola ambientato a Camelot!)

**risorse a disposizione:** ci sono giochi che basta una palla o una corda o un fazzoletto o anche niente e un conduttore/arbitro (p.es.: bandiera genovese) e altri che richiedono più materiali (cartelloni, attrezzi, palloncini, tavoli, sedie...), diversi animatori (p.es.: grande gioco a stand) e un certo tempo per la preparazione (gonfiare palloncini, nascondere indizi...). Magari in gita è più facile protar via un fazzoletto che non un rotolo di cartelloni. È bene che tutto il materiale sia pronto e preparato sul luogo prima della presentazione del gioco ai ragazzi;



**sicurezza:** il gioco deve essere sicuro, anche quando prevede una componente di "rischio" e di avventura.

**preparazione:** la fase di preparazione non deve essere data per scontata, in quanto anche da questa dipende la buona riuscita del gioco. Prima di iniziare a spiegare un gioco bisogna preparare concretamente tutto il materiale occorrente, dividere le squadre, suddividere i compiti tra gli animatori, ossia decidere "chi fa cosa". (Es. per una Caccia al Tesoro c'è chi nasconde i biglietti, chi nel frattempo sta con i ragazzi, chi seguirà le squadre, chi starà nelle postazioni, chi controlla il tempo, ecc.).

## Il gioco: lo presento.

Bene, tutto è pronto! Il campo è preparato, il materiale sistemato, avete preso anche il fischietto (che arbitri sareste senza fischietto!). È il momento di... spiegare il gioco!

La spiegazione è una parte che occupa relativamente poco tempo in relazione alla preparazione e al gioco stesso, tuttavia è un momento fondamentale per la buona riuscita di esso.

Una presentazione confusa e raffazzonata non farà nascere in loro il desiderio di buttarsi nell'avventura. Ecco allora alcune attenzioni da avere nella spiegazione di un gioco:



**regole:** devono essere semplici e spiegate in tempi rapidi.

Non sia mai che duri più la spiegazione del gioco. C'è chi dice che le regole debbano essere poche: è evidente che meno regole ci sono più è facile presentarle velocemente, ricordarle, rispettarle e controllare che vengano rispettate; è anche vero che alcuni giochi (p.es. grandi giochi di ruolo in cui possono esserci diversi incarichi all'interno di una squadra) richiedano regole complesse, articolate e a volte differenziate per ciascun

giocatore, allora sarà importante trovare il modo di comunicarle in modo efficace utilizzando anche diversi strumenti di comunicazione;

**precisione:** la presentazione del gioco deve essere condotta con precisione: lo scopo, le regole chiare e precise, le squadre, il campo da gioco. Chi spiega il gioco deve averlo ben chiaro in testa;

**entusiasmo:** al tempo stesso la spiegazione deve essere avvincente. Entusiasmo, allegria, gioia, simpatia, curiosità, novità, sorpresa, sfida... sono ingredienti che vanno sapientemente dosate



fin dalla spiegazione per il giusto divertimento. Senza divertimento il gioco non ha gusto, non vale la pena di essere giocato. Nella voce dell'educatore deve già esserci l'entusiasmo necessario a creare un sufficiente grado di coinvolgimento;

**ascolto:** i giocatori devono essere messi nelle condizioni di ascoltare senza interruzioni e nel silenzio generale (ecco perché la spiegazione deve essere brevel);

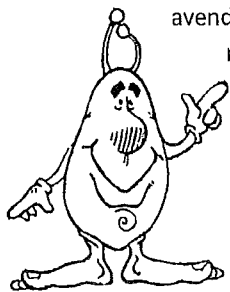
**posizione:** in cerchio e, se il gioco è a squadre, può aiutare a favorire un clima e l'ascolto che esse siano divise per gruppi; la posizione seduta è quella che favorisce maggiormente l'ascolto, quella in piedi favorisce l'entusiasmo: la scelta può dipendere dalla situazione, dai giocatori, dal gioco, dalla durata della spiegazione;

**esempi:** in alcuni casi può essere utile accompagnare la spiegazione con esempi mimici o rapide dimostrazioni. Il gioco può anche essere preceduto da un "giro di prova", che l'educatore sospende con un segnale concordato, riservandosi di commentare e puntualizzare gli ultimi particolari prima dell'inizio ufficiale del gioco;



**domande:** nonostante tutti questi sforzi capita comunque (spesso) che c'è chi non ha capito qualcosa... alla fine della spiegazione (che possibilmente non deve essere interrotta da interventi dei giocatori) è bene dedicare un tempo per chiarire eventuali dubbi e rispondere a domande dei ragazzi inerenti alle regole,

avendo comunque sempre l'attenzione che a causa delle domande la spiegazione non si dilunghi troppo.



## Il gioco: si gioca! (finalmente)

E finalmente si gioca. Alcune attenzioni da avere nella conduzione del gioco:

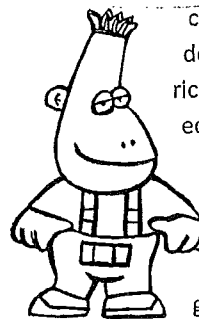
**arbitraggio:** ogni gioco richiede una figura autorevole rispettata da tutti i ragazzi, attenta, vigile e che si faccia garante del rispetto delle regole. Sebbene l'arbitro sia solo uno, è bene che tutti gli animatori siano a conoscenza del gioco e di tutte le regole del gioco prima che il gioco abbia inizio. Alcuni giochi richiedono la conduzione da parte di più arbitri contemporaneamente, in questo caso è fondamentale la sintonia tra di essi;



**regole:** non è mai bene interrompere il gioco per modificarne: si rischia di far scemare l'entusiasmo di chi gioca, di scontentare qualcuno (subendone le relative proteste alla fine o a gioco in corso) e di creare confusione in chi gioca;

**animatore giocatore:** abbiamo già accennato all'importanza di giocare "assieme" ai ragazzi. Un "buon educatore-accompagnatore" dovrebbe essere attento anche nel gioco tanto al gruppo nel suo insieme quanto alla singola persona; dovrebbe

cercare di creare sempre un clima disteso, sereno e di allegria; dovrebbe conoscere, apprezzare e dar valore ai propri ragazzi, riconoscendone gli sforzi o stimolandone l'impegno. Un "buon educatore-accompagnatore" anche nel gioco dovrebbe essere un esempio per i ragazzi; dovrebbe essere sicuro, competente, onesto, leale, autorevole, energico, entusiasta. Il "buon educatore-accompagnatore" non gioca "al posto dei ragazzi" per farli vincere ma insegna a dare il massimo o magari suggerendo come migliorare il gioco di squadra;



**Emotività:** il gioco è veicolo di forti emozioni. Non è raro che si creino dei conflitti tra avversari o anche tra compagni di squadra, che si verifichino crisi di pianto... L'educatore deve prontamente bloccare i focolai, possibilmente sdrammatizzando o affidando ai ragazzi coinvolti altri compiti improvvisi o, ancora, interrompere il gioco per sedare gli entusiasmi con un divertimento diverso (giochi da fermi, da seduti o sdraiati, giochi di memoria o di intelligenza, ecc.);



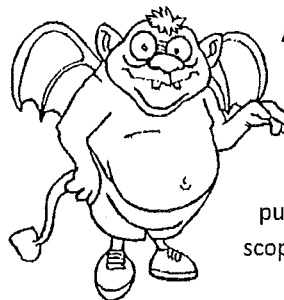
**vincitori e vinti:** l'agonismo è indispensabile ma nella giusta misura; la competizione di per sé non è male ma quando è troppa rivela tutti i suoi aspetti negativi. Sarà sempre cura degli educatori gestire (anche con l'esempio personale!) il dopogioco insegnando a saper perdere come anche a saper vincere;



**premi:** ogni competizione merita il giusto riconoscimento, ma se è vero che la vittoria va sempre premiata è un bel segno, e nello stile dell'AC, mostrare anche ai perdenti il segno di riconoscimento del loro impegno nel gioco.

## il gioco: e dopo gioco.

Come in ogni cosa - nello stile dell'AC, anche il gioco prevede un momento di verifica; fondamentale per valutarne la riuscita.



**A caldo:** il feedback immediato, ossia la risposta dei ragazzi, lo possiamo vedere immediatamente dai loro sguardi, dalle espressioni di vincitori e vinti, dai commenti del "dopo-partita", dai racconti delle imprese vissute... Captando questi piccoli segnali, un educatore può capire se il gioco ha funzionato in generale e nello scopo che si era prefissato.

**A freddo:** nel momento in cui gli educatori si ritrovano è che ci sia un momento di verifica. Il primo elemento da valutare è sicuramente il raggiungimento della finalità prefissata. È poi opportuno verificare se il gioco ha funzionato in tutte le sue fasi: dalla programmazione e preparazione all'esecuzione (verificando tutti i vari aspetti specifici elencati precedentemente). È importante evidenziare i punti deboli e i punti di forza, non per abbattersi o "montarsi la testa" ma semplicemente per poter sempre migliorare e proporre giochi sempre più coinvolgenti e avvincenti.

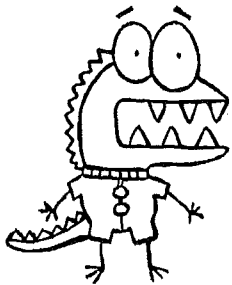


## Il gioco: un elenco... assolutamente non esaustivo!

Fare un elenco di giochi "da suggerire" è assolutamente impossibile. Ogni animatore ha i propri "giochi preferiti", le proprie esperienze e conoscenze. Pertanto, solo a titolo di stimolo (per approfondire la propria ricerca), suggeriamo un elenco (parzialmente tratto dal libro "Piccola grammatica del gioco" al quale rimandiamo) di giochi più conosciuti giochi raggruppati per finalità:

### Muoversi:

Zattere, Palla ugandese, Gimkana, Staffette, Staffetta con travestimento, Anfore, Uomo nero...



### Organizzarsi:

Alce Rossa, Bandiera genovese, Scalpo...

### Collaborare:

Nodo di gruppo, Terremoto, Corsa sui mattoni...

### Comunicare:

Telefono senza fili, Gioco dei mimi...

### Scoprire:

Caccia al tesoro, Battaglia navale a squadre, Giochi di Kim...

### Conoscersi:

Cartello sulla schiena, Nome e gesto, A me piacciono quelli che, Nomi mimati...

### Immaginare:

Guardie e ladri, Argilla magica...

### Cantare e ballare:

La luna nel pozzo, Juke-box, Musicchiere, Ballo sul giornale, Ballo coi palloncini, Gioco delle sedie...

### Scervellarsi:

Se fosse..., Giallo, Indovinelli, Quiz, Puzzle...

### Giochi per tornei all'aperto:

Roverino (I), Pallabase, Playdomania (pallavolo con coperte), Palla quadrata, Palla tra due fuochi, Dieci passaggi...

### Giochi in cerchio:

Gioco del dado, Pistolero, La clava, Chiama nome...



## Il gioco: una piccola bibliografia.

...dato che le cose da imparare sono sempre molte, ecco di seguito alcuni suggerimenti bibliografici.

ACR - "Piccola grammatica del gioco" - Ed. AVE

AA.VV. - "Il grande libro dei giochi" - Ed. ELLE DI CI

*Esistono comunque numerosi altri manuali con raccolte di giochi suddivisi per finalità, età, numero, giocatori, ambiente*

E. Giacone, M. Schiavetta - "100 Giochi" - Ed. ELLE DI CI

E. Giacone - "Giochi per un pomeriggio di pioggia" - Ed. ELLE DI CI

- "Giochi a squadra senza palla" - Ed. ELLE DI CI

- "Giochi per i più piccoli" - Ed. ELLE DI CI

- "Giochi per una festa" - Ed. ELLE DI CI

J. Griesbeck - "Giochi di gruppo" - Ed. ELLE DI CI

D. Volpi - "Rompicapi, indovinelli, enigmi e giochi vari" - Ed. ELLE DI CI

K. W. Vopel - "Giochi interattivi" - Ed. ELLE DI CI

- "Giochi per formare il gruppo" - Ed. ELLE DI CI

- "Giochi per crescere in gruppo" - Ed. ELLE DI CI

O. Ripoll - "Giochi per tutte le stagioni" - Ed. ELLE DI CI

- "Giochi di tutto il mondo" - Ed. ELLE DI CI

E. Fiori - "La storia in gioco" - Ed. AVE



*...per tutte le novità un giro presso librerie specializzate (Studium a Venezia, San Lorenzo a Mestre) sono sempre consigliabili. Anche la sede di AC a Zelarino è solitamente ben fornita.*

*Anche internet è un buon mezzo di approfondimento. Ci sono numerosi siti che suggeriscono giochi (alcuni curati da associazioni Diocesane di AC). Tra tutti suggeriamo solo il più conosciuto ed utilizzato:*

<http://www.qumran2.net/giochi/>

...ma che gioco giochiamo?