

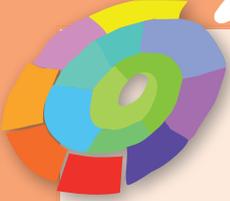
FOM



GIUOCCHI



CENTRO AMBROSIANO



Introduzione

Il fascicolo dei giochi è sempre tra i più attesi dell'oratorio estivo e anche per l'estate 2015 cercheremo di non deludere le vostre aspettative, cari animatori!

Tuttavia ci preme mettere a fuoco prima di tutto, un'idea che per noi è fondamentale: siate voi i primi e più grandi inventori di giochi efficaci e belli per i vostri ragazzi!

Prima di proporvi quello che noi abbiamo pensato come «**UN GIOCO PER OGNI GIORNATA**» (ovvero una proposta per ogni giorno di oratorio estivo, a tema con il brano di riferimento, il valore della giornata, la preghiera e il racconto, con le variabili per i bimbi più piccoli e per i più grandi) e «**GRANDI GIOCHI PER GRANDI GIORNI**» (ovvero proposte di «gioconi per tutto l'oratorio») vi diamo «**QUALCHE CONSIGLIO PER UN BUON GIOCO**».

Nella prima sezione di questo fascicolo troverete delle linee generali per aiutarvi a mettervi «in gioco a creare un gioco», partendo innanzitutto dagli obiettivi che vi date in ogni giornata dal messaggio che volete trasmettere ai vostri ragazzi: fatelo utilizzando tutti gli strumenti che avete a disposizione (dalla preghiera, all'animazione, al racconto) e non dimenticate che il gioco rinforza la comunicazione! I bambini e i ragazzi, infatti, apprendono spesso più dai meccanismi chiari di un gioco che da tante parole ascoltate.

QUALCHE CONSIGLIO PER UN BUON GIOCO

**NON ESISTE UNA REGOLA
FISSA PER CREARE UN
BUON GIOCO.**

**SPESSO SI PARTE DA
UN'IDEA IMPROVVISA,
DA UN TEMA PARTICOLARE
O DA UN'ESIGENZA.**

**CI SONO PERÒ ALCUNI
CONSIGLI CHE DEVI
CERCARE DI TENERE
SEMPRE PRESENTE!**

PREPARAZIONE DI UN GIOCO



Prima cosa da fare è pensare ai destinatari del gioco. Qual è l'età dei partecipanti? Quali sono le loro capacità? È inutile preparare un gioco bellissimo e complicatissimo per dei bambini piccoli che magari non chiedono altro che di divertirsi in modo semplice.



RICORDA: il gioco non lo stai preparando per giocare tu o per dimostrare quanto sei creativo. I destinatari sono i bambini e i ragazzi che ti sono stati affidati! È la loro presenza che devi valorizzare.



Valuta i tempi e gli spazi che hai a disposizione.



Valuta il materiale che ti serve e quanto tempo impiegherai a prepararlo. Se hai pensato a un bel gioco dove ci vuole però molto materiale e hai solo un pomeriggio per preparare tutto, forse è meglio «tenersi nel cassetto» quel gioco per presentarlo al 100% in un secondo momento oppure puoi semplificarlo.



Ispeziona sempre il terreno di gioco prima del gioco stesso! Ti permetterà di sapere cosa puoi effettivamente fare e cosa no.



Sicurezza innanzitutto. Non proporre mai giochi potenzialmente pericolosi per i partecipanti. Un conto sono l'agonismo e l'avventura, un altro la stupidità e l'inco-

ETÀ DEI PARTECIPANTI

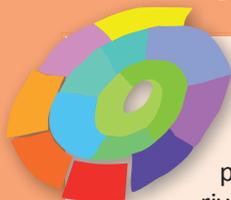
DESTINATARI

TEMPI E SPAZI

MATERIALE NECESSARIO

TERRENO DI GIOCO

SICUREZZA



scienza. Il terreno di gioco deve essere sgombro da pericoli e oggetti potenzialmente pericolosi (attrezzi, spigoli non rivestiti, vetri, troppi sassi, punti di passaggio di autoveicoli).



Se state preparando un grande gioco a tema assicuratevi che gli animatori che lo animeranno siano mascherati a dovere. Spesso non servono nemmeno grandi costumi ma il vostro obiettivo è creare un'atmosfera appassionante e divertente. Se il gioco è composto di diverse prove presentate da più personaggi, gli animatori che li interpretano devono «stare al gioco»; l'interpretazione del personaggio fa parte del gioco quanto le prove.



Considerate anche gli obiettivi che vi proponete. Alcuni giochi possono avere dei fini chiaramente educativi e allora il collegamento con un tema deve essere più accentuato. Altre volte, lo scopo è quello di fare un po' di moto all'aria aperta ai ragazzi e quindi si sceglieranno giochi più sportivi e dinamici.



Se il gioco è lungo calcolate anche tempi di riposo per i più piccoli, un punto di ristoro dove andare a bere, la possibilità di andare al bagno.



Quest'anno, più che mai, facciamo attenzione a giocare col cibo! Non potrà mai essere usato il cibo come materiale di gioco, ma occorrerà imparare, anche attraverso il gioco, ad usare bene il cibo nella nostra vita!

UN COSTUME
DI SCENA

OBIETTIVI

I TEMPI DI PAUSA

NO AL CIBO
USATO MALE



SPIEGAZIONE DEL GIOCO AGLI ALTRI ANIMATORI



Il gioco non deve averlo chiaro solo chi lo crea, ma anche tutti coloro che lo animeranno. Prepara un testo (il più sintetico e chiaro possibile) che possa servire a tutti gli animatori come riferimento.



Nel testo devono essere specificati: l'ambientazione del gioco (se c'è), la finalità e le regole, il materiale che serve, il numero di animatori, il luogo in cui si svolgerà e il tempo a disposizione.



Non limitarti a consegnare un testo scritto. Fai una veloce, ma chiara, riunione con gli animatori per spiegare il funzionamento.



Può darsi che qualche volta non si abbia il tempo di fare tutto in maniera perfetta, quindi scegli le cose semplici e veloci da preparare, lascia stare i giochi con gli effetti speciali. Semplice non è necessariamente sinonimo di sciatto!



Stai preparando un gioco, non un programma per una scuola militare. L'intransigenza nei confronti degli altri animatori non sempre è sintomo di intelligenza.

**PREPARA UN TESTO
CHE FACCI DA
RIFERIMENTO**

**ELENCA I PUNTI
CHIAVE**

**LA RIUNIONE TRA
ANIMATORI**

**SCEGLI COSE
SEMPLICI!**

**NO
ALL'INTRANSIGENZA**



SPIEGAZIONE DEL GIOCO AI RAGAZZI

Come regola generale una spiegazione di un gioco ai partecipanti deve essere chiara e concisa. Lasciate un po' di spazio finale per le domande: in questo modo, saranno proprio loro a chiarire un particolare o una regola.

Alcuni giochi dalla struttura più complessa (giochi stand, grandi giochi, story game) richiedono una maggiore cura nella presentazione. In questi giochi è bene far precedere la spiegazione da una presentazione drammatizzata a tema con l'ambientazione del gioco stesso; ad esempio, se il gioco è sui pirati un animatore vestito da vecchio capitano pirata può introdurre alla ricerca del suo tesoro. Se ci riuscite potete far coincidere la presentazione teatrale con la spiegazione.

Se un gioco è molto apprezzato evita di riproporlo in continuazione per tappare i buchi. Il momento giusto per interrompere un gioco è quando tutti lo vogliono rifare. In questo modo l'interesse rimarrà alto e potrai riproporlo con successo.

Per spiegare il gioco fate sempre sedere i ragazzi tutti insieme, possibilmente col sole alle spalle e vicino al campo di gioco. Ricordate: le domande sempre alla fine.

CONDUZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ad arbitrare deve essere un solo animatore. Gli altri faranno da assistenti.

Evitate di contraddirvi davanti ai ragazzi: se una decisione dell'arbitro sembra sbagliata, cercate di farglielo notare in maniera discreta o parlatene a gioco finito.

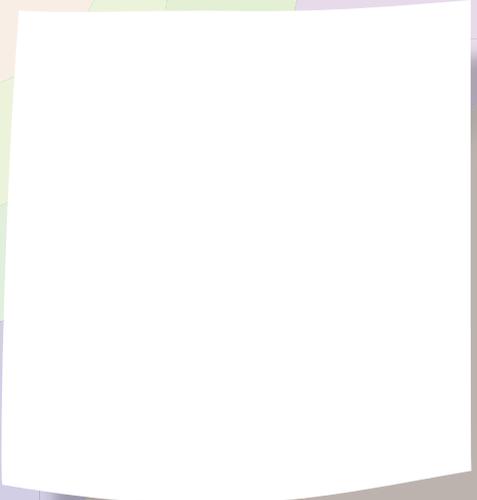
Se il gioco non prevede diversamente, gli animatori partecipano con i bambini: il vostro interessamento all'attività è sempre fondamentale.

La regola di cui sopra vale per tutte le attività dell'oratorio.

Arbitrate in maniera attenta e interessata. Se proponete un gioco l'arbitraggio da «triglia lessa» non vi aiuterà: i partecipanti si aspettano di divertirsi e di essere assistiti da un animatore che si interessa a quello che stanno facendo.

Per quanto bravi, farete degli errori di arbitraggio e conduzione. Alla fine del gioco eventuali errori macroscopici possono essere anche ammessi davanti ai ragazzi. Non siete in Champions League (e anche lì, di errori, ne fanno).

Non vanno mai premiate la slealtà, le volgarità, le prepotenze e gli atteggiamenti violenti. I giochi non sono il palcoscenico di





CONCLUSIONE DEL GIOCO

chi è più ganzo o di chi vince sempre, ma un'occasione di divertimento aperta a tutti, ognuno con le proprie capacità.

D'altra parte però sarebbe sciocco penalizzare ingiustamente o umiliare chi ha effettivamente più capacità. Complimentarsi con una squadra o con un giocatore è, anzi, una ulteriore forma di interessamento: la differenza nel fare questo è tutta di stile, faterlo di persona e con semplicità, senza esagerare e mai mentre giocate né davanti a tutti, magari urlando a squarciagola. Un conto è fomentare i narcisismi, un altro è complimentarsi per aver giocato bene e correttamente.

L'agonismo sano è fondamentale per la riuscita del gioco e la grinta non deve mancare! Se l'arbitraggio, la partecipazione degli animatori e l'animazione sono mosci, i partecipanti lo percepiranno sicuramente e ne risentirà la buona riuscita dello stesso gioco.

L'arbitro non è il dittatore degli altri animatori e viceversa questi non si devono sentire autorizzati a prevaricarne l'autorità durante il gioco. Ricordate che siete prima di tutto fratelli e sorelle in Cristo. Alla base delle vostre attività ci deve essere la stima, il rispetto e un reciproco affetto fraterno. Tutti possiamo sbagliare e una cieca intransigenza può non essere sinonimo di intelligenza.

Si gioca, si perde, si vince.

È molto probabile che alla fine di un gioco ci siano recriminazioni, proteste se non addirittura litigi. Ecco un buon momento di formazione. Un animatore per tutti parli ai ragazzi: dovete essere convinti voi, prima di tutto, del fatto che in oratorio si deve imparare a stare insieme in maniera nuova anche nel gioco. Siate incisivi su questo aspetto, i modelli che i ragazzi hanno fuori sono spesso orientati all'esaltazione del più forte.

È giusto esultare se si vince, ma non è giusto farlo sulla pelle degli altri. Potete far inventare alle squadre un loro grido di vittoria e incanalare in questo modo la loro energia: nel momento in cui proclamate la classifica dei vincitori di un gioco insistete sul fatto che tutti applaudano tutti i partecipanti al gioco. Non rinviare il momento in cui si riordina. Il materiale deve tornare al suo posto, lo sporco deve essere pulito ed eventuali danni subiti (può succedere), segnalati ai responsabili.

I giochi meglio riusciti sono quelli in cui tutti sentono di aver dato un contributo. C'è chi è veloce, chi è resistente, chi pensa velocemente, chi è più strategico e così via.