

## Laboratorio: GIOCO

### SI GIOCA QUANDO

Si gioca quando c'è divertimento, sforzo e impegno verso il raggiungimento dello scopo del gioco.

Si gioca quando si stabilisce tra i giocatori un canale di comunicazione che li mette in relazione permettendo il reciproco arricchimento e la possibilità di misurare con l'altro le proprie capacità, in uno sforzo teso al miglioramento e al superamento di sé.

Si gioca quando viene a chiudersi il "**cerchio magico**", vale a dire viene ad essere accettata e vissuta la norma che è l'elemento catalizzatore del gioco.

Si gioca quando i ragazzi raggiungono quegli obiettivi che sono propri dell'educazione ludica.

E se ogni gioco può essere utilizzato nelle esperienze ed attività più svariate con scopi didattici, ricreativi, d'animazione resta in ogni modo un fatto molto importante: **che ogni gioco sia vissuto come tale attivando nei ragazzi quelle potenzialità che esso stesso è in grado di sviluppare.**

### IL GIOCO NELLE VARIE ETÀ

Se in genere si può affermare che il ragazzo/bambino vive il gioco con profonda intensità, è chiaro che la forza del suo impegno varia secondo l'età, il genere, il carattere, il tipo di gioco e la sua durata, l'ambiente, la possibilità di fantasticare o di concentrarsi...

Il gioco è sempre impegnativo e totale, ma - secondo l'età e le circostanze - appaiono momenti più o meno lunghi di disincantamento.

Per il bambino, il gioco è a volte un momento della sua realtà, a volte è la realtà stessa, "in toto".

Quando poi arriva l'età della scoperta del gioco con gli altri, dei rapporti sociali, il confronto continuo del proprio comportamento con quello altrui e le prime delusioni e sconfitte, aiutano a disincantare il piccolo giocatore e a fargli prendere maggiore coscienza di se e della realtà.

Durante tutto l'arco dell'età evolutiva, quindi, il gioco può avere diverse valenze.

Offriamo un rapido schema, avvertendo che gli scatti d'età indicati non sono estremamente rigidi: il passaggio avviene in modo assai sfumato e variato, secondo gli individui. Si deve poi tener conto che ad ogni scatto d'età non corrisponde l'abbandono totale delle esperienze proprie delle età precedenti.

5-6 anni     Il bambino imita le azioni dei grandi (ad esempio porta una cartella come il babbo prende la scopa come la mamma). Segue gli altri anche se gioca più *accanto* a loro che *con* loro, compete (corse), assume ruoli (nascondino), capisce di dover giocare bene e senza liti.

- 6-7 anni Il bambino imita macchine, animali (fa il cavallo, il treno, l'aeroplano ... ), quindi l'imitazione entra nel regno della fantasia, magari sotto l'influsso dei mezzi audiovisivi (gioca a fare il cow-boy, l'esploratore...).
- 7-9 anni il fanciullo collauda nel gioco le esperienze di vita sociale: ha bisogno di qualificarsi in seno al gruppo, difende i suoi diritti nei confronti degli altri, acquista il senso del rispetto verso gli altri; è solidale con il gruppo (è il gruppo che si rende autonomo dagli adulti prima che lo siano i suoi componenti: infatti, il gruppo esprime giudizi e sentenze propri, che sono importantissimi per il fanciullo)
- Il piccolo giocatore conosce ed accetta le prime regole, il suo ruolo. Scopre anche che può imporre ad altri, più piccoli o più deboli, la sua autorità e i suoi giochi (gioco collettivo discendente), lancia sfide d'abilità.
- Poiché il fanciullo contemporaneamente ammira i più grandi e forti, e cerca di qualificarsi presso di loro, prende quota gradualmente il gioco collettivo ascendente.
- 10-12 anni Il tempo del gioco sociale. Diminuisce l'egocentrismo; il ragazzo non solo raggiunge una coscienza sempre più chiara di sé, delle sue doti e possibilità, ma si abitua a tener conto degli altri, assume un ruolo nella squadra, è capo o gregario secondo le attività e delle circostanze.
- Nei grandi giochi collettivi, tattici e strategici, il ragazzo rispetta le leggi del gioco con piena coscienza e si qualifica fra i compagni per il valore fisico, intellettuale e morale.
- 12-14 anni Il ragazzo è capace di giochi di squadra con sacrificio proprio e scambi con gli altri, a vantaggio della squadra; ha spirito di gruppo; è sensibile al richiamo dell'avventura e dell'eroe, perciò s'impegna in giochi d'esplorazione-avventura; è questo un modo di proiettarsi verso il mondo adulto che ora lo attrae.
- A quest'età, mentre cala l'interesse per molti giochi, aumenta quello per lo sport, per gli hobbies che prefigurano lavori ed attività d'adulti.
- Le ragazze s'indirizzano in genere verso giochi d'imitazione, d'immaginazione, d'intelligenza, e d'esercizio verbale in confronto ai giochi più movimentati e magari violenti, basati spesso sulla competizione muscolare, scelti dai ragazzi.

### **IL GIOCO COME CAMPO D'OSSERVAZIONE**

Il gioco è il modo naturale con cui il ragazzo esercita le sue facoltà e le arricchisce dando, con l'esperienza, nuovi contenuti all'intelligenza e nuove abilità alle sue capacità pratiche.

La spontaneità e la ricchezza di questo momento (che in realtà investe tutte le facoltà del soggetto), è occasione di osservazione e conoscenza. Infatti, nell'esperienza vitale e intensa del gioco il ragazzo manifesta il suo temperamento, i suoi dati caratterologici e rivela le sue principali attitudini. Dato che gioca in clima di libertà e di gioia, si presenta quale realmente è, con doti e difetti, senza più o meno

accentuate mascherature cui si sottopone in presenza degli adulti, a scuola o in famiglia: è nel momento della sincerità e della spontaneità, almeno riguardo a se stesso.

L'animatore ha dunque la possibilità (senza perdere di vista lo svolgimento generale del gioco) di osservare il comportamento dei singoli giocatori di fronte alle difficoltà, all'impegno morale, alla legge o regola del gioco ed al valore della collaborazione.

Elementi di valutazione saranno:

*Lo stato di salute e di efficienza fisica.*

S . Giovanni bosco raccomandava: «quando vedete un ragazzo che si apparta dal gioco, che rifiuta di giocare, preoccupatevi di lui: c'è qualcosa che non va, nel fisico o nel morale». L'animatore non deve sottovalutare il fatto che alcuni ragazzi e ragazze siano di frequente in stato di stanchezza fisica, di svogliatezza, e mostrino fatica nell'impegno del gioco.

*Il temperamento.*

Gli irascibili, i flemmatici e gli altri tipi caratterologici sono facilmente individuabili nel vivo d'un gioco. L'opera educativa, partendo dalla realtà psicologica, consisterà appunto nell'aiutare ogni ragazzo a dominare i lati negativi del proprio temperamento e a valorizzare quelli positivi.

*Il grado di esercizio di alcune virtù fondamentali.*

Si tratta proprio di quelle stesse virtù umane sulle quali s'innesta una vera formazione cristiana: lealtà, costanza, altruismo, sacrificio, generosità, forza d'animo...

Accanto a ragazzi attivi se ne troveranno altri più pigri o più fragili nel morale, che avranno la tendenza a tirarsi da parte non appena il gioco richiede più sforzo o in seguito ai primi insuccessi; altri si comporteranno da egoisti (ad es. Cercando esclusivamente il successo personale, senza curarsi degli altri e della squadra) o da vanitosi (gloriosi d'un successo in modo eccessivo)...

Sarà compito dell'animatore aiutarli a superare con forza d'animo queste e altre difficoltà.

*La capacità del ragazzo di inserirsi nella società dei suoi coetanei.*

La possibilità, cioè, di collaborare con gli altri, di accettare le regole, di assumere un ruolo.

Nel gioco il ragazzo si pone i primi problemi morali, scopre l'esistenza di una legge, tenta di stabilire un rapporto fra sé e gli altri; ha la prima idea di una società organizzata e dà all'incontro con gli altri alcune caratteristiche, che rimarranno spesso uguali per tutta la vita.

È importante dunque osservare i giocatori e guidarli nei loro atteggiamenti sociali.

Vi sono giochi particolarmente adatti a rivelare taluni aspetti della personalità infantile: alcuni, ad esempio, sono basati fondamentalmente sulla lealtà dei partecipanti, altri sul loro spirito di cooperazione, altri sul sacrificio. L'animatore potrà utilizzarli sia come mezzo di scoperta, sia come mezzo di educazione.

## **IL GIOCO SPONTANEO**

Le caratteristiche peculiari del gioco infantile vanno rispettate. Anzitutto occorre rispettarne la spontaneità. Il gioco che nasce spontaneamente, che segue l'ispirazione del momento, il gusto dei ragazzi, le leggi da loro prefissate, e su cui non pesa la volontà determinante dell'animatore, ha un

valore immenso come scuola di libertà, di equilibrio, di fantasia. Le sue leggi sono accolte da tutti per loro stessa elezione (a volte per scelta morale diretta, a volte perché... Sarebbe disonorevole non osservarle).

Il gioco spontaneo è dunque un'esperienza educativamente preziosa, anche se non programmata... Anzi proprio per questo. Per esempio: se si conducono i ragazzi in gita in un bosco, sulla spiaggia, su un prato, e si pretende di voler occupare ogni momento libero con un gioco organizzato, o dirigere ogni gioco con regole imposte dall'alto, si rischia di privare i ragazzi di esperienze preziose quali l'esplorazione dell'ambiente, l'incontro con la natura...

Allo stesso modo sbaglierebbe l'animatore che, pieno di zelo e di buone intenzioni, fosse preoccupato di trarre da ogni gioco ed attività un insegnamento esplicito, una considerazione morale-educativa. Il suo influsso si limiterà a delicati interventi, mirando a che il gioco spontaneo acquisti un certo stile.

L'educazione è insieme di esperienze positive che producono uno stile di vita: esperienze che i ragazzi vivono anche nel gioco e che un animatore deve valorizzare, ma con molta discrezione per non guastarne la spontaneità.

### **SCEGLIERE UN GIOCO**

Ogni animatore dovrebbe avere un suo repertorio di giochi a portata di mano e di mente; un repertorio che, senza essere vastissimo, dovrebbe estendersi oltre i 5-6 giochi conosciuti un po' da tutti, si da rispondere alle diverse esigenze che possono essere poste dai ragazzi, dagli intenti educativi, dall'età dei partecipanti, dall'ambiente e dalle circostanze.

Tale assortimento si ricaverà dalle *usanze* dei ragazzi stessi anzitutto; dai *giochi tradizionali e locali* (magari per dare un contributo alla raccolta ed alla conservazione d'un patrimonio folclorico prezioso, in via di estinzione. Un gioco può essere proprio la... *Caccia ai giochi*); *dalla fantasia*: un gioco si può anche inventare, o si può ricavare dalla fusione di altri giochi.

Per scegliere e lanciare un gioco è opportuno considerare:

- *l'ambiente a disposizione* e le possibilità che offre;
- *l'età dei giocatori*: vi sono possibilità fisiche più limitate da parte dei più piccoli in confronto ai più grandi, ma anche possibilità intellettive e volitive diverse: per i più piccoli le regole dovranno essere semplici, il gioco sarà affidato all'impegno individuale, mentre non saranno possibili tutti i giochi di squadra;
- *il numero dei partecipanti*: è questo un aspetto molto importante. Ogni gioco ha infatti un suo "optimum" di giocatori, al di sotto o al di sopra dei quali diventa difficile far vivere il gioco o dirigerlo ordinatamente.
- *le condizioni fisiche*, la stanchezza o il nervosismo esistenti, l'efficienza di tutti o la menomazione di qualcuno;
- *l'alternarsi con giochi precedenti e seguenti*: un gioco deve tener conto di quelli che lo hanno eventualmente preceduto; sarà calmo dopo una partita movimentata, sarà distensivo ed umoristico dopo una gara agonisticamente accesa;

- *l'interesse dei giocatori*: taluni argomenti e interessi dei ragazzi potranno essere richiamati anche nel gioco;
- *le intenzioni dell'educatore*, che vuol sottolineare un valore, destare un interesse, ribadire un'idea, correggere un difetto.

### **PROPORLO**

La proposta di un gioco non deve esaurirsi nella classica frase: «adesso giochiamo», ma il gioco deve essere presentato con entusiasmo, per favorire il coinvolgimento emotivo d'ogni ragazzo.

I modi di proporlo possono essere diversi ed esigono l'impegno di fantasia e di creatività da parte dell'animatore. Si può incominciare, per esempio, narrando una favola in cui si presentano i ruoli, l'ambiente del gioco.

Oppure la piazza o il cortile.... Il luogo dove si svolgerà il gioco incomincia ad animarsi per la presenza di personaggi strani come il banditore, i clown che propongono il gioco.

All'interno del gruppo il gioco potrebbe partire da una situazione particolare che l'animatore coglie al volo.

È importante che nel lanciare il gioco l'animatore sia ben preparato per dare vita a qualcosa che è Esperienza, divertimento conoscenza, relazione con le cose, con gli altri, con se stessi.

Non è da sottovalutare la capacità propositiva dei ragazzi, perciò dire «a che gioco giochiamo?» Oppure «chi conosce un bel gioco?» Significherà dare spazio ai ragazzi stessi perché possano divertirsi con un'attività proposta e scelta da loro.

### **FAR GIOCARE TUTTI**

Il ruolo di chi propone un gioco si gioca nell'aver bene in mente obiettivi, metodo e alcune attenzioni Particolari che gli permettano di animarlo e di favorirne lo sviluppo.

L'esperienza del gioco deve essere personalizzata; il che significa che anche nei grandi giochi, dove si partecipa in tanti, si dovrà mettere al centro dell'attenzione il ragazzo.

L'animatore dai mille occhi è attento e fa in modo che tutti i ragazzi giochino e partecipino, considerando il livello di difficoltà, le capacità e i mezzi richiesti; fa in modo di curare ruoli precisi nei quali tutti possano trovare la loro collocazione.

Favorire il giocatore e far giocare tutti significa che arriva il momento in cui "tocca a te".

Normalmente un criterio per coinvolgere tutti è quello di creare una situazione che diventa gioco: nel senso che succederà qualcosa, che c'è un problema da risolvere, che è stata creata un'ambientazione particolare che stimola la fantasia, che sono stati definiti ruoli per i ragazzi, che si creano situazioni d'attesa per qualcosa o per qualcuno; che ci si deve preparare a qualche avventura.

Stimolare la fantasia significa centrare la proposta su uno scopo particolare che andrà enunciato ai ragazzi.

Ciò è significativo perché rende immediatamente chiara ai ragazzi l'immagine di quello che dovranno fare.

## **SAPER ORGANIZZARE**

La direzione d'un gioco è un ... Arte e una scienza.

Vi contribuiscono molto la fantasia, la capacità di adattarsi alle circostanze variabili, la vivacità e il brio: ma occorre tener presenti alcune premesse indispensabili.

- le regole del gioco devono essere chiare e spiegate con precisione.
  - l'animatore deve aver chiaro lo svolgimento del gioco in modo da risolvere le contestazioni con rapidità, sulla base di criteri eguali per tutti.
  - è opportuno ispezionare attentamente il campo di gioco, e ciò vale soprattutto per i giochi che si propongono ai campiscuola e nelle zone che si conoscono poco, allo scopo di verificare le dimensioni degli spazi, e quindi la reale possibilità di svolgervi un gioco, e constatare che non vi siano in giro oggetti pericolosi.
  - la presentazione di un gioco deve essere semplice, ma non arida; l'animatore dovrà colorire il gioco, creare l'atmosfera e far sì che il gioco accenda sin dall'inizio la fantasia dei fanciulli.
  - è di grande aiuto il fatto di precisare sin dall'inizio i segnali che saranno usati durante il gioco e predisporre in tempo utile il materiale eventualmente occorrente (molti giochi necessitano di bandierine, contrassegni, oggetti particolari ...).
- È bene, ed è una divertente attività in più, far costruire il materiale ai ragazzi stessi. Questo vale nel caso di giochi programmati in anticipo.

- quando il gioco prevede una divisione in squadre, si badi a conservare uniti, per quanto possibile, i gruppi naturali o bande già esistenti nella comunità dei ragazzi, con i loro capi, e fare in modo che le squadre così formate siano di forze equilibrate, per rendere la competizione interessante fino alla fine.
- il difetto d'alcuni grandi giochi è che costringono all'inattività quelli che per primi sono stati eliminati e non possono più giocare.

Occorre preoccuparsi di loro trovando altre occupazioni o impegnandoli in un piccolo gioco a parte. E bene dare la possibilità di giocare una seconda o una terza volta o con l'essere liberati dagli amici oppure col sistema delle "vite".

Con questo sistema ogni giocatore all'inizio è in possesso di due o più cartoncini o contrassegni che rappresentano la sua vita. Nel caso fosse sconfitto egli consegna la sua "vita" al vincitore, ma ha il diritto di continuare ancora con la "vita" che gli rimane, o che gli sarà consegnata dal capogioco. In questo modo ogni giocatore continuerà a giocare senza scoraggiarsi.

- per quei ragazzi che non fossero in grado di giocare alla pari con gli altri (per esempio per handicap fisico o mentale) si badi che un trattamento particolare non risulti come una mortificazione.

Gli inabili possono giocare ad esempio, in una squadra come "guardiani" della bandiera o dei prigionieri, o accanto al capogioco come arbitri aggiunti...

a cura di

*Paola Luchi e Davide Tarolli*