

# Giocologia

## 1. Giocando s'impара!

### Il gioco è educazione

L'attività più morale ed edificante non vale nulla se non è tale da «agganciare» il ragazzo. Lo scopo è di offrire giochi e attività che mentre sono attraenti per il ragazzo, lo educeranno seriamente dal punto di vista morale, materiale e fisico.

Non si educa se non si conosce a fondo il soggetto; ma per conoscerlo, è necessario che questi si esprima e agisca nella spontaneità. Fra l'educatore e il soggetto sovente si frappongono degli schemi, che fanno sì che il ragazzo non sia più se stesso e cioè che appaia al di fuori ciò che non è al di dentro; questo avviene perché la società e il mondo esterno lo obbligano ad adattarsi e a conformarsi all'ambiente.

Nella foga del gioco il ragazzo libera le sue passioni e, a causa dell'abbassamento dell'autocontrollo, si presenta come quello che veramente è: leale o bugiardo, pigro o attivo, intelligente o tardo. Nulla pone il ragazzo in un clima di libertà e di trasparenza quanto il gioco.

Nella vita del fanciullo il gioco è la cosa più importante, e nelle mani di un educatore sensibile può rappresentare il mezzo più efficace per favorire lo sviluppo della **fantasia**, della **creatività**, dell'**espressione** e della **comunicazione**. Sono queste le ragioni per cui educatori, genitori e animatori **devono** utilizzarne le possibilità pedagogiche sfruttandole per lavorare su:

padronanza di sé (prende conoscenza del proprio corpo, dei propri limiti e delle proprie possibilità);

obbedienza alle regole del gioco;

disciplina, spirito di squadra (e quindi superamento dell'egocentrismo e dell'individualismo);

spirito cavalleresco.

Rispetto al classico gioco, il **Grande Gioco** (GG per brevità) fornisce all'animatore ulteriori strumenti educativi in quanto coinvolge maggiormente il ragazzo, inoltre questo viene messo spesso nella condizione di dover prendere delle decisioni.

Oltre alle qualità appena descritte il GG consente di sviluppare:

lealtà (specie perché si è spesso soli, lontani dagli animatori);

rispetto per l'ambiente e «senso della natura»;

intelligenza tattica e senso dell'organizzazione;

spirito di osservazione e capacità di deduzione;

pazienza e tenacia - gusto del rischio, abilità e coraggio;

senso dell'orientamento.

## 2. Il gioco nelle varie età

Per l'evoluzione del ragazzo il gioco assume valenze diverse a seconda del periodo che sta vivendo.

Indicativamente i vari passaggi della crescita sono questi:

**5-6 anni** = imita le azioni dei grandi, gioca più "accanto" agli altri che "con" loro, compete, assume ruoli, capisce di dover giocare bene e senza liti;

**6-7 anni** = imita macchine, animali, quindi l'imitazione entra nel regno della fantasia, magari sotto l'influsso dei mezzi audiovisivi;

**7-9 anni** = collauda nel gioco le esperienze di vita sociale: bisogno di qualificarsi dentro il gruppo, difendere i suoi diritti, senso di rispetto, è solidale con il gruppo. Accetta le prime regole, il suo ruolo. Scopre che può imporre ai più piccoli e deboli la sua autorità e i suoi giochi, lancia sfide di abilità. Contemporaneamente ammira i più grandi e più forti, cerca di qualificarsi davanti a loro.

**10-12 anni** = tempo del gioco sociale, diminuisce l'egocentrismo; raggiunge una coscienza sempre più chiara di sé, delle sue doti e possibilità, ma si abitua a tener conto degli altri. Nei grandi giochi collettivi rispetta le regole con piena coscienza e si qualifica fra i compagni per il valore fisico, intellettuale e morale.

**12-14 anni** = è capace di giochi di squadra con sacrificio proprio e scambi con gli altri, ha spirito di gruppo; è sensibile al richiamo dell'avventura e dell'eroe, è un modo per proiettarsi nel mondo adulto che ora lo attrae. Cala l'interesse per molti giochi ed aumenta quello per lo sport, per gli hobbies che prefigurano lavori e attività da adulti. Le ragazze si indirizzano in genere verso giochi di intelligenza, di immaginazione, di esercizio verbale, piuttosto che in giochi più movimentati e violenti.

## 3. Alcuni consigli pratici

**Preparare in precedenza il programma dettagliato dei giochi**, in relazione al numero dei partecipanti, al luogo dove si effettueranno, alla finalità che ci si prefigge di raggiungere.

**Rileggersi le regole** che devono essere semplici e nette, abituando i ragazzi a non discutere durante il gioco.

**Preparare con cura i materiali occorrenti**: tra un gioco e l'altro non vi devono essere intervalli che distoglierebbero attenzione e clima.

**Variare molto**: non presentare giochi simili, ma fare seguire ad un gioco movimentato un altro più calmo e più riflessivo.

**Fare molti giochi e brevi**: interrompendoli quando i giocatori vorrebbero ancora continuarli e non quando ne sono stanchi (grafico andamento gioco), la volta prossima giocheranno con un maggior entusiasmo.

**Giochi rudi**: l'animatore dovrà dirigerli con tatto in modo che non diventino troppo violenti (educano a saper dosare le proprie forze).

**Emulazione e non agonismo**, ovvero sano agonismo! Vuol dire saper perdere, saper vincere, non fare male, non

essere scorretti...

***Pretendere!*** Se siamo convinti che il gioco deve educare, non accettiamo ritardi, volgarità, slealtà. Non permettiamo ai singoli di scegliere il gioco, essi sceglieranno quelli a loro più congeniali, mentre anche gli altri sono utili.

***Lanciare il gioco,*** con fantasia ed entusiasmo per attrarre i ragazzi. Non annunciarlo semplicemente.

## 4. Come spiegare il gioco

Far sedere i ragazzi (con il sole alle spalle) vicino al campo di gioco. Procedere nella spiegazione il più velocemente possibile seguendo questi passaggi logici:

evidenziare lo scopo del gioco;

far vedere il campo di gioco e la disposizione delle squadre (anche con cartelloni);

dire le regole partendo dalle più importanti, formulando frasi semplici e chiare (usare per questo tempo all'indicativo o imperativo presente).

Accertarsi di avere l'attenzione di tutti, rivolgendosi maggiormente a chi tende a distrarsi;

lasciare spazio alle domande (non tantissime) solo a conclusione della spiegazione;

state pronti a modificare opportunamente le regole nel caso si verificassero gli immancabili imprevisti (poi non si cambia più!).

## 5. Come gestirlo

Abbiate ben chiaro lo svolgimento del gioco in modo da risolvere le contestazioni con rapidità, sulla base di criteri uguali per tutti;

ci possono essere più arbitri, ma in caso di contestazioni uno solo sarà l'ultimo arbitro responsabile;

abituare i ragazzi a non discutere durante il gioco;

usare estrema imparzialità, i ragazzi lo notano subito;

niente battibecchi in campo tra gli animatori (si verifica con calma dopo);

gli animatori che fanno parte delle squadre devono essere una presenza educativa: animare, incoraggiare, far giocare i ragazzi senza lasciarsi prendere dall'agonismo;

responsabilizzare i ragazzi più grandi come capisquadra;

al termine recuperare gli arrabbiati, aiutarli a scoprirne i perché;

interrompere il gioco al momento giusto, lasciando il desiderio di rigiocarci;

al termine proclamare con chiarezza i risultati e i vincitori, senza creare tensioni vinti-vincitori.

## **6. Consigli di assistenza**

Avere il senso di responsabilità;

spostare ad altri momenti tutte le altre cose;

conoscere al più presto i ragazzi: i nomi, i caratteri, i gusti...

non lasciarsi catturare dal particolare, ma visione d'insieme;

si può giocare, ma senza perdere il controllo del tutto;

far giocare e ascoltare tutti;

vivacizzare gli ambienti troppo quieti;

agire sulla "propositività", convincere e non imporre;

rispettare il ragazzo (mai mani addosso e "titoli" sui ragazzi);

non dimostrare simpatie, le preferenze solo per i meno dotati;

mai ridicolizzare i difetti, soprattutto quelli fisici;

avere molta pazienza;

saper usare la giusta lode e il riconoscimento;

saper perdere e dimenticare (dote essenziale dell'animatore è avere... poca memoria);

mai punire senza aver usato prima tutti gli altri mezzi;

mai castighi pubblici, mai castighi fisici, mai castighi generali, mai castighi umilianti.

## **GiGi, questo sconosciuto**

Vale tutto quanto detto per il gioco in genere, la differenza è che aspettative dei ragazzi e dell'educatore vengono ora amplificate, questo è il vero punto di forza.

### **L'età**

Anche se i principi generali sono gli stessi i GG per ragazzi di 8-11 anni e per ragazzi di 12-16 hanno peculiarità distinte.

L'avventura vissuta a 8-11 anni è fantastica, a 12-16 invece è reale; ne consegue che nel primo caso il tema del

GG è obbligatorio e può avere carattere molto fantasioso, il lancio è importante (così come l'elemento sorpresa), ma anche più superficiale.

Elementi da considerare saranno:

partecipazione al GG degli animatori;

terreno di gioco;

giochi notturni;

preparazione anticipata;

durata del GG;

semplicità delle fasi del GG.

## Il sesso

L'attrattiva per il GG non varia di molto tra i due sessi; ciò che sente una ragazza sarà diverso, ma non per questo meno intenso di quello che sente un ragazzo. Le difficoltà che nascono nel pensare un GG per un gruppo misto sono legate:

all'inferiorità della ragazza sul piano della forza fisica pura;

della sua minore adattabilità a certe tecniche e attività.

La soluzione va spesso ricercata nell'inventiva e creatività degli animatori, che dovranno sempre però fare riferimento alla situazione contingente: non esiste un'unica risposta al problema!

Suggerimenti possono essere:

fare squadre miste;

dare alle ragazze compiti diversi (senza ruolizzare!);

organizzare il GG in modo che l'elemento decisivo sia l'astuzia, l'intelligenza anziché la forza fisica.

Il gioco equilibrato per sessi deve risultare da un complesso di elementi che coinvolgono il GG nel suo insieme (intreccio, terreno, sistema di presa, compiti delle squadre, punteggio).

## Gli animatori

Nello svolgimento del GG gli animatori devono costantemente conoscere l'andamento dell'azione e la posizione dei giocatori e poter comunicare rapidamente con loro. Potranno così procedere a piccole modifiche (che sarebbe opportuno evitare) per dare maggior interesse al gioco.

Compito essenziale è di **osservare** i ragazzi mentre giocano.

# Grandi Giochi come

## Il tema

È un ingrediente indispensabile per l'età 8-11, molto utile per quella 12-16; consente di creare l'atmosfera di avventura in cui il GG dev'essere immerso. Un buon tema è entusiasmante, chiaro, naturale e carico di valore umano; non consiste solo in un paio di nomi di squadre appiccate ai giocatori, ma tutta la traccia del gioco, la terminologia, il sistema di presa ecc. devono essere coerenti con esso.

Per lanciare tema e ambientazione conviene fare largo uso di costumi e travestimenti e di tutto ciò che può fare ambiente (ex. canzone a tema per le fasi di tregua).

## L'intreccio

Dal punto di vista dell'intreccio i GG possono essere classificati in questo modo:

**attacco e difesa:** una squadra attacca una base, l'altra la difende oppure ogni squadra possiede la propria base e attacca e difende al tempo stesso. Per vincere gli attaccanti devono conquistare qualcosa o piantare delle bandierine o liberare un personaggio stabilito ecc. La distanza tra le basi dipende dal tempo di gioco e dall'età dei ragazzi; le basi non dovranno essere tra loro visibili e dovranno essere contrassegnate chiaramente;

**difesa di una linea:** un giocatore o gruppo di giocatori deve attraversare una striscia di terreno (un sentiero, linea di piloni, corda) che una squadra difende. In questo caso la presa è diseguale (a vista, a numeri o a tocco da parte dei soli difensori) e spesso vi è un carico da trasportare che i difensori intercettano. Occhio: è uno schema di gioco che può annoiare i difensori assegnati a una zona da cui gli attaccanti decidono di non passare;

**missione da compiere:** ogni squadra ha una missione da compiere, il più esattamente e rapidamente possibile. La preparazione deve essere molto accurata e tagliata per i partecipanti; rientrano in questa categoria le tipiche cacce al tesoro;

**caccia all'uomo:** un giocatore fugge o si nasconde, gli altri, dopo un certo tempo, lo inseguono. Il gioco ha senso solo se il fuggitivo, per limiti del terreno o delle regole, non può volatilizzarsi nel nulla;

**inseguimento:** una squadra o più partono davanti, gli altri devono raggiungerle. Gli inseguitori possono lasciare una pista o emettere segnali. Il gioco ha senso se prima o poi gli inseguiti vengono raggiunti.

Legata alla scelta dell'intreccio vi è quella del terreno, che conviene conoscere bene per prevedere pericoli e ostacoli.

## La conclusione

I giocatori sono ansiosi di sapere chi ha vinto e chi ha perso, l'annuncio del risultato richiede tatto, senso educativo e umorismo; nei giochi a punteggio occorre fare in modo che nessuno abbia i terribili 0 (zero) punti, sia perché è psicologicamente disastroso, sia perché invita allo scherno. Bisogna lasciare spazio per il racconto delle gesta eroiche, degli episodi simpatici e simili e per i suggerimenti ai più giovani per il futuro. I risultati, in

caso di dubbi, vanno motivati.

Invitare i perdenti a congratularsi con i vincitori (con bans o canto) senza rancori, idem il contrario.  
Programmare un momento di festa (un tè, la merenda, un cerchio) in cui rasserenare gli eventuali animi ancora agitati.

## SPUNTI TECNICI

### Segni distintivi delle squadre

Pensare un sistema che ben si adatti al tema del GG.

### Per lasciare una traccia

Regola generale è il rispetto della natura e dell'ambiente, si possono usare: coriandoli, fagioli, gusci di noci o noccioline, riso o grano, sabbia, lana, bastone chiodato, gessi colorati, l'istrice ecc.

### Messaggi segreti

Ce ne sono tantissimi, nel sceglierne uno occorre pensare allo scopo che ci si prefigge: scaglionare le squadre, dare suggerimenti, permettere la comunicazione. Si potranno dare aiuti (buste di emergenza) per raggiungere la soluzione a prezzo di una penalità.

### Sistemi di presa individuale

Vengono classificati in:

*prese indirette*: ex. urtando un ostacolo (giochi notturni);

*presa a distanza*: a vista, al numero...;

*prese con proiettili*: con pigne vuote, palle di carta o stoffa, dardi di sughero, cerbottane, palle di neve, pistole d'acqua... richiedono molta lealtà da parte dei giocatori;

*prese ravvicinate*: a semplice tocco, a triplo tocco, a tocco da due avversari diversi, a sfida al numero più alto...

*prese allo scalpo*: scalpo in testa, scalpo di carta, filo di lana, mollette da bucato...

### Infermeria

Serve ad evitare che il giocatore preso sia definitivamente emarginato dal gioco. Il giocatore preso si reca in un posto predeterminato dove un animatore lo sottopone ad una prova; è un ottimo sistema per trasmettere o rinfrescare nozioni e tecniche e per concedere un attimo di tregua. Le prove vanno preparate prima. Per non mescolare i feriti di più squadre è meglio predisporre un'infermeria per ogni campo.

Altri sistemi per riconquistare la «vita» sono:

*le vite di riserva, gestite dal capo squadra;*

*la lista dei morti, foglio su cui i «morti» scrivono il loro nome. La lista può avere un limite massimo o essere aperta, in questo caso il numero di morti influirà sul punteggio finale;*

*il campo dei prigionieri, da cui si può fuggire con varie modalità.. Nei GG di lunga durata si possono organizzare, per via... diplomatica (animatori) degli scambi di prigionieri.*