

il Gioco

Una delle attività privilegiate durante le attività animative è il gioco; infatti, è essenziale saper utilizzare il gioco e lo sport come strumento educativo, per trasmettere i valori della cooperazione, del fare squadra, della condivisione ma anche della sana competizione, per giungere ad un obiettivo comune. L'animatore dovrà conoscere e sperimentare diversi giochi e modalità per poterli riproporre ai bambini/ragazzi.

Osservazioni:

- L'obiettivo di questa dispensa è fornire degli **strumenti per usare il gioco in maniera costruttiva**.
- Il gioco va inteso **come bagaglio e non come cosa banale**: spesso è abitudine lasciar giocare i bambini per conto loro perché devono scaricarsi. Bisognerebbe invece riuscire a **pensare un gioco in cui possano scaricarsi ma con un limite**, un gioco comunque "gestito" dall'animatore. Pensare a **un'idea di "gioco strutturato" anche durante l'anno**. Importante che gli animatori giochino con i bambini anche a calcetto, pallavolo, ... e non facciano i "guardiani", magari facendosi i fatti propri al cellulare.
- Il gioco a volte mette in luce risorse ma anche difficoltà personali dei bambini.
- Puntare sul fatto che **anche gli animatori possono/devono provare a essere promotori di soluzioni/strategie per risolvere una situazione difficile** o un momento di gioco
- Il gioco è anche uno **strumento per uscire da una situazione difficile** (far sperimentare loro questa cosa)
- Il gioco **non è solo un modo per fargli passare il tempo**.
- Possibilità di responsabilizzare un bambino/dei bambini per volgere la situazione a proprio favore.
- Importante **conoscere bene il gioco prima di proporlo ai bambini**.
- Non voler fare per forza un gioco perché piace a me (un gioco si lancia non si spiega).
- Alcuni animatori devono maturare la consapevolezza del ruolo che hanno l'animatore non deve aspettare che sia il bambino che gli propone di giocare, deve essere lui che prova a stimolarlo.
- Il gioco deve essere calibrato in base all'età dei partecipanti. Evitare giochi che possano mettere in imbarazzo i bambini, che prevedano l'uso eccessivo della forza, castighi o punizioni.
- Assicurarsi che le bambine e i bambini siano visibili e in situazione di sicurezza.

A che gioco giochiamo?

Giocare è una cosa seria

Gioco di accoglienza

- Il materiale deve essere poco/nulla
- Deve essere immediato da capire
- Deve avere tempi brevi
- Deve coinvolgere tutti ma non costringere nessuno
- Non deve necessariamente prevedere che tutti facciano qualcosa
- Può coinvolgere anche solo un piccolo sottogruppo (in base alle esigenze e a quello che i bambini vogliono fare)
- Non deve essere necessariamente un gioco energico (es. va bene anche il Flipper)
- Non deve spaventare i bambini
- Pensare bene agli spazi a disposizione (cortile/aula) e agli ambienti (interno/esterno)
- Un animatore deve conoscere bene il gioco (master) e lo deve saper lanciare e gestire, ma tutti gli animatori devono conoscerlo e potenzialmente saperlo fare
- Non è previsto un vincitore
- Può essere ripetuto più volte e può servire per riempire tempi morti (es. fine laboratorio, inizio attività, ...)
- Fare attenzione alle capacità di tutti (nessuno deve essere escluso, tutti devono potenzialmente partecipare)
- Prepararsi 2/3 giochini molto brevi da alternare e proporre in base al grado di coinvolgimento ottenuto. Questi sono alcuni esempi:

Momento	Gioco	Tempi	Da tenere presente
Accoglienza	Gioco delle anfore: i partecipanti sono invitati a dividersi in coppie e distribuirsi sul campo di gioco tenendosi a braccetto. Due di loro saranno i giocatori che ricopriranno il ruolo del gatto e del topo. Il gatto dovrà rincorrere il topo che scappando nel campo potrà decidere di salvarsi mettendosi a braccetto con un'anfora e liberando il ruolo di topo a ragazzo/a dall'altra parte dell'anfora.	10'	- Gioco che crea energia - Non mette in imbarazzo nessuno, c'è un grado di partecipazione anche limitato che ognuno può tarare su sé stesso (con i bambini si può fare anche più semplice) - Si può usare per far girare a nostro favore una situazione di caos, il bambino "casinista" può essere messo al centro, dandogli un ruolo in cui è pensato che urla (volgere a proprio favore con il gioco una situazione difficile, di intralcio)
	Gioco dello Scoiattolo/terremoto/ciclone: i partecipanti si dividono a gruppi di tre; due di loro comporranno le pareti di una casa e il terzo lo scoiattolo che ci sta dentro. L'animatore chiamerà "Parete destra", o "parete	10'	- Dare il tempo ad ogni cambio a tutti di trovare una nuova casetta - Alla chiamata del "CICLONE" tutti devono cambiare compagni e formare nuove casette con nuovi scoiattoli

	sinistra” o “scoiattolo” o “ciclone”. Ad ogni chiamata i partecipanti che occupano quel ruolo dovranno cambiare casetta. un ragazzo non farà parte di nessun gruppo dovrà sostituirsi.		
	1-2-3, zucca, luna, sole: il funzionamento è lo stesso di “1,2,3 stella”. Quando chi chiama si gira i partecipanti non devono stare immobili ma seguire le istruzioni precedentemente fornite dei diversi ruoli. Si possono inventarsi altre opzioni (pesciolino, alga, polipo, ...)	10'	- Il ruolo della zucca si fa accovacciandosi a terra e rimanendo fermi, quello della luna inarcando la schiena o a destra o a sinistra, quello del sole allargando le braccia e le gambe e muovendo le dita delle mani per simulare i raggi.
	Piripicchio/piripacchio: chi conduce il gioco spiega le regole, quando lui DICE piripicchio tutti devono alzare le mani, quando dice piripacchio devono abbassarle. L'idea è che chi gioca debba seguire le istruzioni della voce mentre chi conduce compie dei gesti anche al contrario. Chi sbaglia esce dal gioco e l'ultimo che rimane vince.	10'	- Cercare di essere coinvolgenti e velocizzare il gioco nel momento in cui tutti hanno capito il suo funzionamento

Gioco di conoscenza

- Il materiale deve essere poco/nulla
- Deve essere immediato da capire
- Deve avere tempi brevi
- Deve esserci uno scambio e relazione fra i bambini
- Non per forza ci sono delle squadre
- Attenzione a essere gradualità (non devono essere messi in imbarazzo i bambini)
- Pensare a che età è rivolto (in ogni caso non deve essere troppo complicato) e alle capacità dei bambini
- Deve essere provato per vedere se funziona
- Pensare dei “piani B” se il gioco si spegne o non funziona
- Si possono usare i NOMI dei bambini
- Un animatore deve conoscere bene il gioco (master) e lo deve saper lanciare e gestire, ma tutti gli animatori devono conoscerlo e potenzialmente saperlo fare
- Non è previsto un vincitore
- Attenti che non sia troppo noioso e che sia dinamico (deve rimanere un GIOCO!)

Momento	Gioco	Tempi	Da tenere presente
---------	-------	-------	--------------------

Conoscenza In un secondo momento pensare se il clima lo permette un gioco per approfondire una conoscenza maggiore	Gioco della carta igienica: ci si prepara un rotolo di carta igienica, si dà l'indicazione che stiamo per atterrare in emergenza su un'isola deserta e ognuno di noi deve decidere quanti strappi di carta portare con sé. Finito il giro in cui ognuno ha strappato la carta dal rotolo, ogni partecipante dovrà dire o scrivere una propria caratteristica per ogni strappo effettuato.	15' in 13/14 persone	- Gioco che funziona bene per ragazzi/e delle scuole medie. - Gioco che permette di conoscere gli altri componenti del gruppo. Può essere proposto all'inizio di un incontro ma anche nel caso arrivi una nuova persona che si aggrega ad un gruppo in cui si conoscono già. L'idea è che il gioco preveda in maniera equilibrata la possibilità di presentarsi e allo stesso tempo il non obbligo di dover parlare molto di sé stessi.
	Doppio cerchio: due cerchi uno di fronte all'altro in modo da creare delle coppie. L'animatore fa delle domande di conoscenza. Qual è la tua materia preferita? ... Si risponde a coppie, poi si grida il cambio (ad esempio, cerchio interno tre passi a destra, ...).	15'	
	Caccia al tesoro umana: cerca nel gruppo qualcuno che... Inserire caratteristiche dei partecipanti al gioco. (ad esempio: collezionava le carte dei Pokemon, mangia volentieri la minestra di verdure, ... vedi allegato)	20'	
Divisione in squadre Per dividere in squadre, evitare la classica conta dei numeri nel cerchio ma propongo un brevissimo gioco dinamico. Conosciuti i bambini si possono "orchestrare" i gruppi	Annusa il bigliettino: è un gioco che conoscendo i partecipanti in anticipo permette di dividere delle squadre equilibrate. Nel campo vengono sistemati diversi bigliettini, ognuno riporta il nome di un ragazzo/a. Al via tutti i partecipanti dovranno andare a cercare il bigliettino con il proprio nome, annusarlo e comporre la squadra con coloro che hanno lo stesso odore sul bigliettino riconoscendo anche di cosa si tratta.	10'	- L'obiettivo dovrebbe essere quello di riuscire a comporre squadre abbastanza equilibrate per permettere un successivo gioco positivo per il gruppo.

	Scoppia il palloncino: nel caso l'attività si debba fare al chiuso si può adoperare questa attività di divisione in squadre. Su ogni bigliettino andrà scritto il nome di un partecipante e i bigliettini inseriti in diversi palloncini colorati. Ogni bigliettino avrà lo stesso colore di tutti quelli della stessa squadra. Al via i bambini dovranno scoppiare i palloncini e scoprire i bigliettini con i nomi, cercando il loro.	10'	- Possono esserci anche dei palloncini vuoti per fare colore. - Possono essere date indicazioni sullo scoppio dei palloncini, ad esempio, utilizzando solo una parte del corpo come il sedere.
	Compila il puzzle: vogliamo dividere i partecipanti in n squadre. si preparano n immagini uguali, divise in pezzi, con forme diverse. Ogni partecipante deve trovare i pezzi con il taglio simile e ricostruire l'immagine. Sul retro potrà esserci anche un indovinello, per avere già una prima attività da fare (vedi allegato)	10'	
	Componi la ricetta: ad ogni partecipante viene consegnato un biglietto con un ingrediente. Sul muro verranno appesi dei cartelloni con il nome di un piatto (es: strudel, canederli...). Ogni partecipante dovrà avvicinarsi al cartellone collegato al proprio biglietto e si troverà in squadra con tutti coloro che fanno parte della stessa ricetta. (es: uvetta al cartellone dello strudel)	15'	- Per ragazzi/e dalle scuole medie in su. Con i più grandi posso utilizzare anche piatti stranieri più complessi

Grande gioco

- Identificare bene le regole
- Poche regole ma chiare
- Non troppo complesso ma nemmeno troppo semplice (altrimenti finisce subito)
- Avere delle strategie per movimentare il gioco se ce ne fosse bisogno (dei punti jolly, delle penalità, dei disturbatori)

○ Gli animatori coinvolti nel gioco in modo da poter monitorare dall'interno il rispetto delle regole ○ Ripetere le regole nelle squadre ○ Attenzione al materiale ○ Avere un'idea chiara degli spazi a disposizione ○ Avere un'idea chiara dei numeri di bambini ○ Qualcuno fa il master (che gestisce il gioco una/due persone) e gli altri fanno gli helper (aiutano nella gestione del gioco, nel tenere il punteggio) ○ I bambini possono conoscerlo ma non deve essere usato troppe volte ○ Sono giochi che danno un punteggio ad ogni squadra al termine dei quali una squadra vincerà un piccolo premio, oppure va decretato chiaramente il vincitore ○ Avere un'alternativa per l'interno se il tempo è brutto ○ I singoli giochi non devono durare troppo tempo ○ Le squadre possono giocare "contro" le altre o contro sé stesse ○ Mantenere il ritmo dei giochi bello croccante cercando di coinvolgere tutti i componenti. Un buon metodo è sicuramente quello di GIOCARE a nostra volta.			
Momento	Gioco	Tempi	Da tenere presente
Grandi giochi a squadre	Bigliettini: ognuno ha in mano un biglietto con delle sfide, quando incontra un'altra persona decidono a che sfida sfidarsi. Chi vince riceve dall'altro una lettera di quelle che ha in tasca. L'obiettivo è guadagnare più lettere possibili per l'attività successiva.	10'	- È un gioco singolo che però porta punti a tutta la squadra, in questo modo ognuno può partecipare a suo modo per contribuire al punteggio totale - Attenzioni dell'animatore: l'animatore gira fra i ragazzi per controllare che le regole vengano rispettate (PARTECIPA) e per stimolare e tenere alto il ritmo
	Scarabeo con parole legate al gioco: ogni squadra deve provare, con le lettere a disposizione, a creare più parole possibili (sostantivi, aggettivi, verbi...) legati al gioco. La squadra che troverà più parole riceverà più punti. Punti bonus per chi si avvicina alle parole indicate sul cartellone. (RITMO, AMBIENTAZIONE, FOCUS, PREPARAZIONE)	20'	- Si ragiona insieme sulle parole che emergono dai diversi gruppi, scrivendole su un cartellone per focalizzarle.
	Musica: le squadre a turno devono cantare un pezzo di canzoni di una particolare categoria fintanto che una dopo l'altra le squadre non avranno più idee e verranno eliminate. Categorie: Colori, Cartoon, Chiesa	20'	- Ritmo dato dall'animatore - Ritmo molto alto per non far annoiare = si fa cantare poco e si corre da una squadra all'altra - Il fatto di far cantare poco è per tenere il ritmo e perché difficilmente la squadra conosce TUTTA la canzone e così è più facile che tutta la squadra riesca a cantare.

			- È importante avere una buona percezione dello spazio, muoversi molto velocemente per non far cadere il ritmo del gioco.
	Storia della famiglia: c'è una storia con dei ruoli, in ogni squadra i partecipanti hanno un ruolo, quello chiamato deve correre, fare tutto il giro della sua famiglia e tornare al suo posto. (vedi allegato)	20'	- È un gioco che dà carica e permette di sfogarsi. - Il timone è sempre in mano all'animatore che quando vuole può interrompere (i bambini non conoscono la lunghezza della storia, del testo, ...) - Il gioco lo interrompiamo quando la carica è alta, in modo da poterlo poi ripetere senza che i bambini siano stufi o abbiano un ricordo di un gioco "lunghissimo".
Seconda attività	Quiz kahoot	15'	
Gioco di chiusura	Virus/cellule: ci si divide in 4-5 squadre di 5-6 partecipanti. Ogni squadra forma un cerchio, al via della musica bisogna cercare di inglobare i partecipanti delle altre squadre. Quando la musica si ferma si fa la conta di ogni squadra e vince quella più numerosa.	5'	- L'idea del gioco finale è quella di chiudere la giornata con un gioco dove ci sia collaborazione, divertimento, ... e non di fatto un vincitore, divertente e dinamico

Suggerimenti

Prima del gioco

- Se il gioco è nuovo, il gruppo animatori lo deve provare prima per avere ben chiare le regole e lo svolgimento
- Decidere prima gli arbitri e chi spiega il gioco
- Preparare i materiali con cura
- Tutti gli animatori devono sapere come funziona
- Avere un piano B nel caso il gioco non funzionasse o in caso di pioggia

Come spiegare un gioco

- Lanciare il titolo
- Iniziare la spiegazione seguendo questi passaggi:
- Evidenziare subito lo scopo del gioco
- Dire le regole partendo dalle più importanti
- Utilizzare il minor tempo possibile, per evitare di stancare o innervosire i ragazzi.
- Presentare in modo entusiasmante e con fantasia.
- Utilizzare solo parole semplici e facilmente comprensibili
- Badare di avere attenzione da parte di tutti, rivolgendosi a coloro che tendono a distrarsi.
- Non lasciare la possibilità delle domande se non dopo aver concluso la spiegazione.
- Indicare chiaramente il tempo di gioco (soprattutto se si tratta di un gioco a tempo).
- Fare sempre una prova al termine della quale si possono aggiungere delle regole accessorie per correggere eventuali cose che non funzionano.

Come gestire un gioco

- Date il “via” sapendo che da questo punto in poi non potete aggiungere altre regole.
- Abbiate ben chiaro lo svolgimento del gioco in modo da risolvere le contestazioni con rapidità, sulla base di criteri sempre uguali per tutti.
- Possono esserci più arbitri, ma in caso di contestazioni, uno solo sarà l’ultimo arbitro responsabile.
- Abituate i ragazzi a non discutere durante il gioco
- Massima attenzione al gioco, non farsi distrarre da altri animatori o da piccoli fatti.
- Estrema imparzialità: i ragazzi lo notano subito.
- Niente battibecchi in campo tra gli animatori (si discute con calma, dopo tra di voi).
- Gli animatori non impegnati nell’arbitraggio devono essere dentro le squadre per animare, incoraggiare, far giocare i ragazzi e non per divertirsi. Occorre non lasciarsi trasportare dall’agonismo, essere sempre d’accordo con l’arbitro, essere una presenza educativa.
- Responsabilizzare i ragazzi più grandi come capisquadra.
- Interrompere il gioco al momento giusto, lasciando il desiderio di rigiocarci.

Allegati

1. Gioco della famiglia

Ruoli:

- Babbo
- Mamma
- Figlio
- Figlia
- Nonna
- Nonno
- Zia
- Giovanni

Una mattina, il **babbo** si svegliò di soprassalto e disse: “ma che ore sono?” Subito la **mamma** preoccupata guardò la sveglia e si accorse che ancora una volta si era fermata alla 3.00 di notte. Ma che ore erano allora? Il **babbo** si alzò e prese l’orologio che i suoi **figli** gli avevano regalato per il suo compleanno. “Sono le 8.00!” esclamò. Allora la **mamma** urlando per tutta la casa svegliò tutta la **famiglia** “presto è tardissimo! Bambini dovete andare a scuola!” Il **nonno**, al sentire questi urli prese un mezzo collasso, credendo di essere sempre in guerra, ma subito dopo si rese conto che non era vero. Mentre tutta la **famiglia** era in tal macello, ecco suonare la porta. “O chi sarà mai?” si domandò la **nonna**. “Sono **Giovanni**!”

Giovanni era l’amico di tutti. E come sempre trovava il momento meno adatto per andare a disturbare. “Salve a tutti! Ma cos’è questo trambusto?” “La sveglia stamattina non ha suonato!” esclamò il **figlio**. “Tutta colpa di tua **madre**! Quante volte glielo avrò detto di comprare le pile nuove?!” aggiunse il **babbo**. Intanto il **nonno** si era appena ripreso dal collasso quando, passano accanto al telefono, questo squillò, rimettendo KO il **nonno**. La **figlia** corse per rispondere, sperando che fosse il suo fidanzato, ma era la zia che, preoccupata del fatto che la **nonna** non l’avesse ancora chiamata, pensava che fosse successo qualcosa alla **famiglia**. “No, tutto a posto zia! Stiamo tutti bene!”

Intanto il nonno si stava riprendendo grazie all’aiuto di Giovanni. La mamma era pronta per recarsi al lavoro, mentre il babbo aveva appena finito di preparare i figli, quando ... titi-titi-titi...

“È la sveglia!” esclamò la **zia** al telefono. “Ma non era scarica?” rispose la **nonna**. Titi-titi-titi “ma.. non capisco” disse il **babbo**. “Ma cosa vuoi capire tu!” ribatté il **figlio**!

Il **babbo** si svegliò e si accorse di aver sognato tutto. La **zia** non aveva ancora chiamato, al **nonno** non era mai preso un collasso, **Giovanni** non era passato a disturbare ma non avrebbe tardato... “Ma che ore sono?” chiese la **mamma**. E così tutta la **famiglia** si svegliò, prima che il **babbo** potesse rendersi conto che erano le 3.00 di notte “forse ieri sera ha commesso un piccolo errore nel rimetterla!” disse la **mamma**. “Meglio così” riprese il **babbo**. E piano piano tutta la **famiglia** si rimise a dormire.

2. Caccia al tesoro umana. Cerca nel gruppo qualcuno che...

- da piccolo collezionava le carte dei Pokemon
- mangia volentieri la minestra di verdure
- ha lo stesso tuo cantante preferito (di che cantante si tratta?)
- ha un CD
- non è mai salito sul Calisio ...
- legge i fumetti in bagno
- recentemente ha fatto un brutto sogno (quale?)
- È stato “beccato” a copiare
- si è fatto sequestrare il cellulare in classe
- è rimasto chiuso fuori casa lasciando le chiavi dentro
- coltiva l’orto
- qual è il tuo hobby?
- chi ha il tuo stesso hobby
- chi studia più di due lingue
- qualcuno che suona uno strumento, e qual è lo strumento
- ha un fratello che si chiama Mattia
- ha la passione per la lettura
- il suo libro preferito
- chi parla da solo davanti allo specchio

3. Indovinelli

1	Quando serve si getta	ancora
2	Ha una coda ma non può muoverla	Pianoforte
3	Quando piove si bagna, anche se è in casa	Squadra di calcio
4	Ha una testa, ma è priva di corpo	Moneta
5	È una sola parola, eppure contiene 21 lettere	Alfabeto
6	Sta sul letto ma non è fermo	Fiume
7	Lo pianti ma non cresce	Chiodo
8	Quando è pulita è nera, quando è sporca bianca	Lavagna
9	Se le unisci, dividono	Forbici
10	Si mette in tavola, si può tagliare, ma non si mangia	Mazzo di carte
11	Si lavano spesso ma non si asciugano mai	Denti
12	È tuo, ma lo usano sempre gli altri	Nome
13	Più è caldo, più è fresco	Pane
14	Qualcuno se le beve, ma non sono liquide	Bugie
15	Può perdere, ma non vince mai	Rubinetto