



Sider *Formazione e Cura*

Gioco Basic

Ci immergeremo nel mondo del gioco. Un strumento considerato spesso come quello capace di divertire e intrattenere le persone (cosa assolutamente vera), ma che al suo interno cela una realtà decisamente più profonda, articolata e una **struttura** chiara con dei punti specifici da rispettare. Analizzeremo l'importanza di creare una buona **ambientazione**, collegata al momento della **conduzione** dello stesso gioco, per concludere con qualche consiglio metodologico sulla loro **creazione**.

Gioco: la struttura che rompe gli schemi

Prendendo in mano la maggior parte dei libretti contenenti dei giochi, si può notare immediatamente come vi siano alcune voci che creano il "contenitore" entro cui diventa più semplice ed immediata la comprensione del gioco stesso. Di queste voci serve tenerne conto, pena la difficoltà nella riuscita di un gioco a meno che non si decida di adattarli alle proprie esigenze di spazio, di età e numero dei partecipanti, di materiale...ma questa è un'altra storia. Vediamo ora quali sono queste voci alla base di tutti i giochi:

- **Il titolo:** un gioco non può restare senza un titolo. Il titolo dice già qualcosa dell'ambientazione e deve stimolare la curiosità dei giocatori. Il titolo dei giochi dev'essere chiaro, efficace e richiami cosa si farà durante il gioco. Insomma, **il titolo deve far venire voglia di giocare**. In tutti i giochi, da quelli a stand a quelli meno strutturati e semplici, pensiamo quanto questo può essere utile per attirare i bambini. Un conto è dire "giochiamo a palla prigioniera", un altro discorso è dire "giochiamo a palle infuocate"; questo crea già un'ambientazione e suggerisce che ci saranno delle palle e che in qualche maniera bruceranno, e ciò che brucia si sa, va schivato.
- **L'età:** è fondamentale averla chiara in modo da proporre giochi che i bambini siano in grado di fare e per questo ne traggano una gratificazione e un interesse nel farli. I giochi quindi non saranno né troppo semplici e né troppo difficili, ma esattamente azzeccati per quell'età di riferimento, non potrò chiedere ad un bambino di prima elementare di fare un lancio con la palla di 20 metri con un calcio, mentre ad un ragazzo di terza media potrò chiederlo.
- **Il luogo:** deve essere adeguato alle esigenze del gioco (all'aperto o al chiuso), infatti nessun gioco ad acchiappare nello sgabuzzino delle scope.
- **Il tempo/la durata:** aiuta a livello organizzativo (se ho 30 minuti a disposizione non potrò proporre un gioco di 60). Al suo interno va considerato anche il momento della spiegazione. Se adeguato aiuta i partecipanti a rimanere concentrati: il tempo viene indicato per dare e darsi un inizio e una fine. Essendo



Sider

Formazione e Cura

indicativo può succedere che i ragazzi si appassionino al gioco stesso, così da farlo durare molto di più (tempi organizzativi permettendo).

- **Gli animatori/i conduttori del gioco:** indica il numero di persone che servono per gestire al meglio il gioco e la sua giocabilità. Non è solo una questione di arbitraggio adeguato, ma anche il sostegno delle squadre o l'incitamento dei partecipanti all'interno. L'animatore o il conduttore del gioco favoriscono con l'incitamento la partecipazione al gioco.
- **Le squadre:** indica il numero di gruppi da formare qualora ce ne fosse bisogno.
- **Il numero dei partecipanti:** serve per l'efficacia e l'equilibrio del gioco, chi gioca deve sentire di avere un ruolo e un posto specifico e coerente con l'obiettivo che gli viene richiesto.
- **L'obiettivo:** indica lo scopo, la fine del gioco a cui bisogna mirare affinché il gioco si possa dire concluso. È il motivo per cui giochiamo, ciò che ci spinge a conquistare la vittoria.
- **Il materiali:** indica ciò che serve per giocare. È la "lista della spesa" delle cose da avere obbligatoriamente se si vuole fare quel gioco.
- **L'ambientazione:** consente di entrare all'interno di una storia, porta in un'altra dimensione, quella dove il gioco prende vita e ognuno si sente protagonista di questa storia.
- **Lo svolgimento/la descrizione:** è la spiegazione del percorso che i giocatori dovranno fare, la sfida da vivere e le regole da seguire. È il cuore pulsante dell'attività, le emozioni e l'adrenalina si sprigionano in questo momento. Il conduttore deve essere capace di aiutarli a compiere questa impresa e ad aiutarli a contenere le varie reazioni che si possono verificare e seguire le regole e a non farsi prendere troppo dal gioco (scontri, esagerazioni, scatti d'ira, ironia che ferisce, confronti sul piano chi è più bravo, sono tutte distorsioni del divertimento). Le **regole** abbiamo detto che sono all'interno di questo spazio. Aggiungiamo **ricordiamo che nel gioco per i bambini e i ragazzi sono l'anticamera del vivere in una società.**

Ambientazione: lo scenario che aiuta a entrare nella storia.

Vogliamo dedicare uno spazio aggiuntivo ad una delle voci che sono state citate in precedenza e che compongono la struttura del gioco: l'ambientazione. Essa è l'ambiente che viene descritto o costruito artificialmente, nel quale si svolge un gioco o una storia. Riveste un ruolo importante nei giochi (sia piccoli che grandi, come caccie al tesoro, giochi di strategia, giochi a stand) e può essere data o si può inventare, l'importante è che mantenga una coerenza logica tra il gioco e la storia che racconta. Nel caso ci sia la necessità di doverla inventare si possono utilizzare le tecniche descritte più avanti nella sezione *3 verbi della cre-attività*.

2

SIDER S.R.L.S.

INFO@SIDERFORMAZIONE.IT TEL. 3473040792

P.I. 02788380901 C.F. 02788380901



Sider

Formazione e Cura

Quando l'ambientazione è data chi conduce il gioco dovrà individuare:

- Le immagini chiave dell'ambientazione
- I personaggi (qualora indicati) che ci sono e le loro caratteristiche psicofisiche e quale compito hanno all'interno dell'ambientazione, quali azioni compiono, quali strumenti usano, quali indizi possono dare nel caso dei grandi giochi.
- Il messaggio che bisogna inviare e far passare

L'ambientazione riguarda sia il materiale scenografico che sostiene la mia presentazione, come indumenti e oggetti per caratterizzare i personaggi e l'ambiente, e sia il lavoro svolto da chi conduce il gioco quando lo presenta: per far immergere con la fantasia immedesimarsi nel ruolo sarà fondamentale il "come" presento il gioco e dentro quale storia lo inserisco, per questo ambientare il gioco è un lavoro a regola d'arte da svolgere con un linguaggio adeguato e con una certa teatralità.

Sono degli ottimi esempi di ambientazione, rintracciabili su una ricerca in *YouTube*, quelli che negli anni 80' e 90' erano grandi giochi con delle grandi ambientazioni curate nel dettaglio, che avevano conquistato la televisione: Giochi senza frontiere. Per la parte che riguarda l'ambientazione intesa come ricerca del linguaggio adeguato e di creare lo scenario con le parole, un ottimo spunto può arrivare dai barzellettieri del programma "La sai l'ultima", anch'esso un programma in voga negli anni 90'. I barzellettieri si cimentavano in racconti con l'intento di far immergere il pubblico dentro una storia, immedesimandosi nei personaggi per poi stimolare la risata spontanea. Certamente nell'ambientazione dei giochi la finalità non è la risata, o meglio non principalmente quella, ma tutta la prima parte può essere un ottimo spunto preso dal passato per essere sfruttato per la formazione presente su questa tematica.

Condurre un gioco: non solo presentare ma avere le redini della situazione.

Il momento di presentazione di un gioco può essere suddiviso in 2 fasi per agevolare la nostra analisi:

Fase della preparazione: è il momento che precede la spiegazione del gioco. Può essere utile far sedere i bambini o ragazzi per aumentare la loro ricettività nei confronti delle nostre spiegazioni (se ci fosse la necessità di dividere in squadre questo sarebbe il momento opportuno). Creare l'ambientazione attraverso un racconto può essere utile per attirare l'attenzione dei partecipanti.

Fase della spiegazione: è il momento in cui si evidenzia la finalità del gioco, spiegare le regole e dare le informazioni più importanti, per concludere con quelle di minore rilevanza. È importante indicare chiaramente il tempo di svolgimento del gioco, soprattutto se si tratta di giochi a tempo. Una volta finita la spiegazione lasciare lo



Sider

Formazione e Cura

spazio per le domande (mai rispondere prima di aver finito). È opportuno dare una piccolissima dimostrazione di come si gioca oppure far fare un giro di prova.

Consigli utili su come spiegare

1. Le domande vanno rimandate sempre al termine della spiegazione
2. Esprimersi in modo chiaro e preciso, usando termini corretti ma semplici e facilmente comprensibili dai ragazzi che si hanno di fronte scandire bene le parole, aiutarsi con la gestualità (mai le mani dietro la schiena o, in tasca). È consigliabile nella spiegazione delle regole parlare per punti elenco partendo sempre dall'elenco delle cose che è consentito fare positive per poi introdurre i divieti.
3. Saper ottenere l'attenzione ed il silenzio dei ragazzi, rivolgendosi a coloro che tendono a distrarsi. È molto importante in questi casi avere degli animatori tra i ragazzi che aiutino a mantenere l'attenzione e che al termine della spiegazione possano chiarire eventuali dubbi;
4. Chiedere sempre al termine della spiegazione se ci sono dubbi o domande;
5. Utilizzare il minor tempo possibile, per evitare di stancare o innervosire i ragazzi. Spiegare le regole per punti elenco serve proprio a questo.
6. Spiegate correttamente, pensate a tutto quello che dovete dire, cercate di non dimenticare nulla. Niente di peggio che dire "ah sì, e poi c'è...".
7. I giochi andrebbero provati sempre prima o almeno la loro spiegazione.

Fase della gestione:

1. Date il "via" sapendo che da questo punto in poi non potete aggiungere altre regole.
2. Abbiate ben chiaro lo svolgimento del gioco in modo da risolvere le contestazioni con rapidità, sulla base di criteri sempre uguali per tutti.
3. Pretendere il rispetto delle regole (anche tra animatori).
4. Avere la visione d'insieme, non lasciarsi catturare dal particolare. Non concentrarsi solo su un'unica azione di gioco ma avere uno sguardo che osservi tutto.
5. Smuovere gli angoli morti, vivacizzare gli ambienti troppo quieti. Questo è il ruolo di chi anima all'interno dei giochi incitando i ragazzi o i gruppi che restano fermi o bloccati per tutta una serie di motivi che possono andare dal "non mi va" al "nessuno mi noterà se sto fermo dunque che senso ha giocare?"
6. Essere propositivi. Cercare di convincere, non di imporre, motivare, non sottomettere.
7. Abituare i ragazzi a non discutere durante il gioco. Estrema imparzialità: i ragazzi lo notano subito.



Sider

Formazione e Cura

8. Niente battibecchi in campo tra gli animatori (si discute con calma, non di fronte ai ragazzi, in un secondo momento durante un tempo di verifica).
9. A conclusione del gioco è importante proclamare con chiarezza i risultati e i vincitori.
10. Al termine del gioco tirare su il morale a chi è triste per aver perso, a chi è arrabbiato, e se necessario contenere l'eccessiva gioia dei vincitori quando diventa motivo di scherno per chi ha perso.

3 verbi per la cre-attività

Ideare: Concepire con la mente l'idea, cioè determinare le linee generali, il progetto o il programma di qualche cosa che sarà, o dovrebbe essere, poi realizzata deriva da idea dal greco "aspetto, forma, apparenza".

Inventare: Trovare, con l'immaginazione o l'ingegno qualche cosa che prima non esisteva deriva dal latino invenire "scoprire e trovare".

Creare: Trarre, far nascere dal nulla, produrre (dal latino creare).

Tre verbi utili nei momenti in cui ci troviamo a dover pensare interamente un gioco, perché abbiamo bisogno di scoprire una sua nuova forma e immagine e riprodurla. Questi verbi ci vengono in aiuto sia per l'ambientazione che per il gioco. Abbinare a questi verbi, è possibile ricorrere anche a delle tecniche che aiutano ad allenare la mente alla creatività. Sono raggruppabili in 4 grandi categorie.

Le prime due categorie vengono suggerite da **Gianni Rodari** nel suo libro "**La grammatica della fantasia**":

- Il **Binomio fantastico**: utile per "per mettere in movimento parole e immagini". Lo ritroviamo già presente nel famoso "*Quaderno della fantastica*" del 1943 con l'espressione "duello di parole", tecnica che Rodari aveva scoperto e appreso dai surrealisti francesi e che è stata ampiamente utilizzata dallo scrittore-maestro, quando giovanissimo, insieme ai suoi alunni si divertiva ad inventare storie "inventandole nel raccontarle". **Prendete due parole, le prime due che vi vengono in mente (che non hanno una qualche associazione)**. "*Occorre una certa distanza tra le due parole, occorre che l'una sia sufficientemente estranea all'altra, e il loro accostamento discretamente insolito, perché l'immaginazione sia costretta a mettersi in moto*"¹. Esempio: pianta e pantofola. Mescolatele, ne uscirà il titolo: "La pianta delle pantofole".
- **L'ipotesi fantastica** altro non sia se non un binomio fantastico in cui a essere connesse non sono due parole ma un nome ("la città") e un verbo ("vola"), oppure

¹ *Grammatica della fantasia*, Gianni Rodari, Einaudi Ragazzi. p. 21



Sider

Formazione e Cura

un soggetto e un predicato, o anche un soggetto ("il coccodrillo") e un attributo ("esperto in caccia di gatti").

Altre provengono **dalla scrittura creativa:**

- Aprire un dizionario o un libro che piace su una pagina a caso. Annotare la prima parola che salta all'occhio. Ripetere l'operazione per 10 volte. Provare a scrivere un testo cercando di utilizzare tutte le 10 parole annotate.
- Scegliere una parola a caso dal dizionario, annotarla su un foglio e scrivere di getto tutte le parole che vengono in mente. Non pensare troppo ma procedere nella massima libertà.
- Prendere una fotografia e basarsi solo sugli elementi che essa contiene (esempio: la borsa verde, un cappello buffo) per scrivere una breve biografia di questa persona o se si tratta di un luogo di chi può viverci.

Altre ancora vengono donate dal **Teatro**: si mette un oggetto di uso comune in centro ad un cerchio di persone e si invitano a usare quell'oggetto in maniera non convenzionale, cioè non nel suo uso comune facendolo trasformare in qualcos'altro, abbinandoci un gesto.

Messa in atto una di queste tecniche si può tornare alle indicazioni date nella sezione AMBIENTAZIONE, una volta chiari i passaggi dell'ambientazione si può passare a scrivere il gioco secondo le indicazioni della sezione GIOCO.

Riferimenti bibliografici utili per approfondire

Lo scrigno dei giochi- online: materiale in formato PDF diviso in due volumi reperibili via web e scaricabili. È il tentativo del Movimento Giovanile Salesiano del Triveneto di raccogliere tutti i giochi più conosciuti dando anche alcuni spunti formativi.

Manuale di animazione psicopedagogica, Rosaura Giovannetti, FrancoAngeli

Didattica del Gioco e integrazione, Cjola, Carrocci editore

Grammatica della fantasia, Gianni Rodari, Einaudi Ragazzi