

rienza più bella per chi gioca, ma semplificherà di molto le fatiche degli animatori, perché l'attività risulterà coinvolgente da sé. Indicativamente possiamo dividere i bisogni in relazione a fasce di età:

- ➔ **6-7 anni:** creatività, fantasia, movimenti semplici e poche regole
- ➔ **8-10 anni:** lavoro di squadra, agilità e abilità
- ➔ **11-13 anni:** stare in gruppo, sperimentare la responsabilità
- ➔ **dai 14:** strategie e conoscenze

Il gioco così pensato diventa uno strumento animativo ed educativo potentissimo, perché insegna ai bambini e ai ragazzi come vivere. Nella dinamica del gioco il bambino si comporta esattamente come vive, insegnare a giocare bene significa insegnare a vivere bene.

Una cosa banale ma imprescindibile per un animatore è la capacità di mettersi in gioco in prima persona. Conservare questo stile vuol dire mantenere la capacità di inventare giochi nuovi, che sappiano andare oltre quelli che ci sono stati insegnati, restituendo novità ed entusiasmo all'attività negli oratori.

Per inventare un gioco nuovo è opportuno ricordare che le regole sono fondamentali, ma devono essere equilibrate: se un gioco possiede poche regole diventa inesistente e insipido (oltre che generare spesso litigi), se un gioco possiede troppe regole rischia di diventare ingiocabile perché troppo complesso.

Alcune attenzioni da tenere a mente mentre si prepara un gioco:

- 1 Non arrivare all'ultimo momento improvvisando i giochi. Fondamentale che un gioco sia stato PENSATO
- 2 Non lasciare scegliere il gioco ai ragazzi, sceglierebbero sempre gli stessi
- 3 Pensare al TARGET e al MOMENTO
- 4 Pensare al LUOGO
- 5 Individuare la FINALITÀ: collaborazione, comunicare un messaggio, permettere la partecipazione di tutti...
- 6 PROVARE il gioco prima di proporlo, per essere ben sicuri che non ci siano

eccessivi buchi nel regolamento

- 7 Avere il MATERIALE pronto, facendolo eventualmente costruire ai ragazzi
- 8 DIVERSIFICARE la proposta dei giochi il più possibile
- 9 Dare un ruolo nel gioco anche a chi è stato ELIMINATO
- 10 Curare l'AMBIENTAZIONE: inventare nomi, inserire il gioco in una storia, preparare elementi scenografici, trucchi, maschere, musiche...

Spiegare un gioco

- 1 Far sedere i ragazzi possibilmente in un luogo comodo e vicino a quello in cui si giocherà
- 2 Lanciare il titolo del gioco
- 3 Iniziare la spiegazione:
 - a Evidenziare da subito lo scopo del gioco
 - b Far vedere il campo di gioco e la disposizione delle squadre, dal vivo o almeno utilizzando un cartellone
 - c Utilizzare il minor tempo possibile per non annoiare i ragazzi
 - d Presentare in modo avvincente e con fantasia
 - e Utilizzare un linguaggio adeguato al pubblico a cui ci stiamo rivolgendo
 - f Badare di avere l'attenzione di tutti, soprattutto di quei ragazzi che tendono a distrarsi
 - g Lasciare spazio alle domande solo dopo la conclusione della spiegazione, cercando di prevenirle
 - h Indicare in maniera chiara il tempo di gioco, soprattutto nei giochi a tempo
 - i Fare sempre una prova di gioco al termine della quale si possono aggiungere regole condivise con il gruppo.

Condurre un gioco

- 1 Dare il via sapendo che da ora in poi le regole non si cambiano
- 2 Avere ben chiaro lo svolgimento in modo da risolvere velocemente le contestazioni con criteri uguali per tutti
- 3 Pretendere il rispetto delle regole

- 4 In caso ci siano più arbitri, uno solo ha l'ultima parola
- 5 Abituare i ragazzi a non discutere troppo durante il gioco
- 6 Essere concentrati sul gioco, non lasciarsi distrarre da altri animatori o altro
- 7 Estrema imparzialità
- 8 Presenza di animatori a stimolare un positivo atteggiamento di gioco
- 9 Niente litigi in campo tra animatori, si discute al momento opportuno
- 10 Responsabilizzare i ragazzi più grandi come capi squadra
- 11 Al termine del gioco recuperare gli arrabbiati e aiutarli a capire perché
- 12 Non esaurire il gusto del gioco, interrompendolo al momento giusto (evitare partite infinite)
- 13 Proclamare il vincitore
- 14 Il gioco, a differenza dello sport, non deve esaltare i vincitori

Animazione di gioco al chiuso

Le più frequenti situazioni in cui capita di dover animare con il gioco in uno spazio chiuso, sono principalmente tre: quando piove, quando è inverno, alla sera. In queste condizioni è chiaro che tutti gli spazi all'aperto sono difficilmente utilizzabili. Questo non vuol dire che non si possa giocare! Certamente occorre avere, come sempre, le dovute attenzioni. Le possibili soluzioni sono diverse.

GIOCO CENTRIPETO

Lo spazio chiuso limita le possibilità di movimento: sarà quindi opportuno pensare a giochi che limitano il campo di gioco e che privilegino uno stretto contatto tra i giocatori, ad esempio staffette in cui i giocatori siano in fila uno dietro l'altro e debbano muoversi in blocco, oppure in cui le squadre si sfidano ad occupare la minor superficie di pavimento possibile o ancora giochi come "flipper" o "il pistolero". Il termine centripeto sta ad indicare che l'attenzione del gruppo e quindi del gioco è sempre attirata verso il centro. Se si decide di usare una palla, è fondamentale che sia di spugna!

GIOCO DA TAVOLO

Questa tipologia di gioco è chiaramente molto distante dai giochi di movimento, ma non per questo meno valida. Sedersi attorno ad un tavolo stimola l'attenzione verso i compagni di squadra. Gli strumenti di gioco possono essere svariati, dal gioco in scatola alle carte, da fogli e pennarelli persino alle sole mani! Anche la riproposizione di un classico gioco dell'oca opportunamente ingigantito (fondamentale la preparazione del materiale) e con l'inserimento di sfide in particolari caselle può essere molto efficace.

GIOCO A TURNO

Quando il gruppo è numeroso e le possibilità di spazio sono ridotte, può essere necessario frammentare la partecipazione dell'intero gruppo fornendo spazi di protagonismo diretto a poche persone per volta. Si può fornire all'inizio del momento animativo un gadget caratteristico a ciascun partecipante (un oggetto o anche solo un biglietto con un numero o una parola), che consenta di formare di volta in volta i gruppi più piccoli che partecipino ai singoli giochi. È possibile, anzi è molto importante attribuire un ruolo anche agli spettatori. Possono essere una giuria, un elemento di disturbo all'azione, essere parte di un percorso da costruire, ecc...

ANIMAZIONE CREATIVA

Se l'età dei partecipanti lo consente e se il gruppo sta facendo un percorso insieme nella vita dell'Oratorio, si può proporre ai ragazzi un momento di gioco in cui siano loro a trovare delle sfide da proporre alle altre squadre per poter guadagnare punti. In questo caso il ruolo degli animatori non può essere semplicemente quello dei conduttori televisivi che dirigono il susseguirsi delle sfide, ma richiede l'accompagnamento delle squadre nella scelta di sfide che sappiano essere divertenti per tutti. La partecipazione a questo momento è tanto più intensa quanto più i ragazzi sono aiutati a mettersi in gioco in prima persona. Per questo motivo sarebbe buona cosa che il