

Arbitrare Alcuni consigli

Gestire bene un gioco, non vuole dire soltanto sapere bene la teoria, avere una buona fantasia, aver preparato tutti materiali e avere gasato i ragazzi nel modo giusto. Un gioco per riuscire davvero bene ha bisogno di un buon arbitraggio. Un arbitro cioè che sappia gestire le tensioni, che non faccia nascere sospetti o dubbi, che abbia il polso della situazione, che guidi il gioco fino alla fine senza far cadere l'entusiasmo e senza renderlo esplosivo.

Per fare tutto questo occorre imparare ad arbitrare. Non è per niente una cosa facile e tutti gli animatori che si sono trovati nei loro oratori ad arbitrare, magari un torneo, sanno che non è per niente un compito piacevole, e non soltanto per i «complimenti» ricevuti dagli spalti.

Ovviamente anche in questo caso vale la regola che la migliore maestra è la pratica, perché la pratica di altri non possa essere messa a disposizione di tutti? Ecco allora alcune semplici regole.

Conoscere le regole del gioco

- devono essere poche e chiare;
- tutti gli animatori devono conoscere le stesse;
- fare attenzione a quei giochi che tutti sanno: spesso si conoscono con regole leggermente diverse;
- è utile immaginarsi prima lo svolgimento del gioco ipotizzando quali possano essere le situazioni che potrebbero verificarsi e quali problemi insorgere.

Si lavora a squadra

- tutti gli animatori devono partecipare al gioco: come arbitri, come giocatori nelle squadre, assistendo i giocatori eliminati...;
- bisogna organizzarsi e dividersi i ruoli (chi gioca, chi arbitra...);
- i diversi arbitri devono avere compiti specifici, precisi, semplici e chiari;
- uno solo è colui al quale spetta la decisione finale: gli altri collaborano con lui;
- gli animatori devono essere l'anima del gioco, fare in modo che si svolga nel clima e nello stile giusto e non rovinarlo con polemiche e comportamenti infantili.

Non arbitrare da triglia bollita

- ci vogliono fermezza e decisione;
- ci saranno situazioni impreviste che vanno affrontate senza tentennamenti e senza pensarci troppo;
- interrompere e far riprendere il gioco con un fischio forte e deciso;
- comunicare le proprie decisioni con voce forte ed in maniera semplice, così che tutti sentano e capiscano;
- non cambiare cento volte idea dopo che si è scelto.

- pag. 1 di 3 -

Redazione Educazione – Don Alberto Martelli

(c) Editrice Elledici - C.so Francia, 214 - 10090 Cascine Vica - Rivoli (TO)

Telefono: 011.95.52.162 - Fax: 011.95.74.048

www.elledici.org - E-mail: educazione@elledici.org

Non aver la testa tra le nuvole

- attenzione massima al gioco;
- molte sono le tentazioni che possono distrarci: un amico/a con cui parlare, un pensiero per la testa...;
- la cosa che più distrae e fa sbagliare è la paura di aver precedentemente commesso un errore: bisogna continuare sereni come se non fosse successo nulla.

Non transigere

- si ha il dovere di essere giusti prima che clementi: i ragazzi sapranno apprezzare la nostra fermezza se sapremo condirla con una goccia di dolcezza;
- tutti i giocatori devono rispettare le regole;
- non vanno accettate scorrettezze, furbate, prese in giro, parolacce, grossolanità...;
- riprendere i giocatori senza umiliarli davanti ai compagni;
- pretendere obbedienza e rispetto dagli altri arbitri, animatori e giocatori.

Non arrabbiarsi mai

- mantenere la calma ed il controllo (non è facile perché i ragazzi conoscono 1000 modi per farla perdere);
- intervenire con eleganza e con pazienza, pronti a rispiegare le regole qualora non fossero state capite da tutti ed incoraggiando a rispettarle;
- non arrabbiarsi per le critiche (non riuscirete mai a fare contenti tutti!), ma rispondere con tranquillità, sdrammatizzando con una battuta e sorridendo.

F.B.L. (ossia: «far ballare l'occhio»)

- occorre avere un occhio sveglio, capace di avere davanti tutta la zona di gioco;
- scegli una posizione che ti permetta di vedere bene e di vedere tutto;
- segui il più possibile il gioco, ma senza essere di intralcio alla azione.

Sempre con te

- un fischietto... da usare bene ed il minimo indispensabile;
- un orologio... per sapere quando si fa tardi;
- quello che serve per il gioco... e che ha il potere straordinario di non trovarsi o di venire dimenticato proprio quando serve.

Non si ha sempre ragione

- la fine della partita è il momento giusto per ammettere gli errori commessi e per dare le giuste spiegazioni;
- è inutile ed addirittura controproducente intestardirsi nel non riconoscere uno sbaglio.



Tutti devono giocare

- ogni ragazzo non deve essere solo spettatore ma attore protagonista;
- coinvolgere ogni giocatore nel vivo del gioco in modo che partecipi attivamente e si diverta;
- complimentarsi ed incoraggiare, cercando di avere una parola buona per ognuno.

Riassumendo...

Prima del gioco

1. GIOCO GIUSTO AL MOMENTO GIUSTO: più ne conosco più è facile (farsi un piccolo repertorio).
2. NON FAR SCEGLIERE IL GIOCO AI RAGAZZI, MA PROPORLO: loro giocherebbero sempre e solo a calcio.
3. ENTUSIASMO E GRINTA: ti seguiranno.
4. REGOLE CHIARE NELLE TESTE: nella tua e in quella degli altri animatori.
5. REGOLE CHIARE NELLE SPIEGAZIONI: un conto è conoscere il gioco, un conto è spiegarlo bene e farlo capire ai ragazzi.

Durante il gioco

6. NON ARBITRARE DA TRIGLIA BOLLITA: fermezza, decisione e... obiettività.
7. TUTTI DEVONO POTER GIOCARE: non solo i «campioni».
8. NON SVILIRE I RAGAZZI, MA INCORAGGIARE, RICONOSCERE, STIMARE: se ne ricorderanno a 20/25 anni.
9. LINGUAGGIO SENZA VOLGARITÀ: un maleducato non educa.
10. INTERROMPERE IL GIOCO AL MOMENTO GIUSTO: prima che si stufino, o non giocheranno più.

Oltre

11. NIENTE BATTIBECCHI IN CAMPO TRA ANIMATORI: ne discuterete con calma dopo, tra di voi.
12. RICUPERARE GLI ARRABBIATI: aiutarli a scoprirne i perché.
13. VINCERE MA NON UMILIARE GLI AWERSARI: ma poi, sono avversari o amici?

di **Alberto Martelli**

tratto da Centro Evangelizzazione e Catechesi «Don Bosco»
Centro Sal.Past.Giov.Piemonte V.D'Aosta
Pastorale Giovanile Figlie di Maria Ausiliatrice , "Animando s'impara"
Ed. Elledici , Leumann (To), 2001, pagine 128 / settembre 2002
Riproduzione riservata

- pag. 3 di 3 -

Redazione Educazione – Don Alberto Martelli

(c) Editrice Elledici - C.so Francia, 214 - 10090 Cascine Vica - Rivoli (TO)

Telefono: 011.95.52.162 - Fax: 011.95.74.048

www.elledici.org - E-mail: educazione@elledici.org