

Giocare perché... Giocando s'impara!

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.

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 fornisce all'animatore ulteriori strumenti educativi in quanto coinvolge maggiormente il ragazzo, inoltre questo viene messo spesso nella condizione di dover prendere delle decisioni.

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.

- 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

- **Fare molti giochi e brevi:** interrompendoli quando i giocatori vorrebbero ancora continuarli e non quando ne sono stanchi: 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.

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.
- 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!).

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.



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);

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