



Non nasconderti dal gioco, nasconditi per gioco

Il gioco come strumento per formare,
animare e far crescere un gruppo

A cura di
Andrea Ballabio

Nella storia dell'educazione il gioco è stato in ugual misura associato o opposto alle attività considerate "più serie", intese come acquisizione delle conoscenze giudicate necessarie all'esercizio di alcune funzioni in seno a un qualsiasi gruppo sociale.

Il gioco come strumento educativo e di insegnamento è stato sviluppato nella pedagogia, a partire dalle proposte di Rousseau e dei suoi successori Pestalozzi e Froebel, sulle attività formative che favoriscono lo sviluppo psicomotorio e conoscitivo del bambino (ritagliare, incollare, intrecciare, costruire un erbario, fare giardinaggio). Facendo un salto in avanti, in seguito all'opera di Skinner "Technology of teaching" (1968), il gioco ha assunto lo statuto di processo di apprendimento; non più soltanto uno strumento didattico, ma modello di spiegazione dei processi conoscitivi coinvolti nell'apprendimento.

Queste poche righe per dire come il gioco non è da considerare solo come un "riempitivo" o un'attività da alternare ad attività più serie ma qualcosa d'importante sia per chi è attore e protagonista del gioco sia per gli educatori o gli insegnanti che lo propongono.

CONTENUTI

IL GIOCO EDUCATIVO E L'ATTIVITA' LUDIFORME

Quando si gioca non si è valutati, non si è sottoposti né al giudizio, né alla pressione istituzionale. Il bambino è più libero di esprimersi e creare l'attività che svolge nello spazio ludico. Per questo motivo l'educazione attiva chiede al gioco di essere quello che è: un possibile divertimento e, di conseguenza, una continua occasione di esplorare. Nella parola divertimento è contenuta la possibilità di prendere la strada diversa, "che diviene", mentre procede divergente rispetto alle solite cose. Come il teatro, anche il gioco è la negazione della realtà e il suo abbandono temporaneo per poter sperimentare o vivere una situazione irrealistica in un ambiente protetto. Nel gioco si possono esplorare altri aspetti della realtà e modi diversi di vivere la vita in un percorso non rettilineo, graduale, ma continuo.

Possiamo quindi cercare di sintetizzare gli elementi fondamentali del gioco prendendo a prestito la categorizzazione del pedagogista Visalberghi che scriveva come gli elementi fondamentali dell'attività ludica sono 4 e in dettaglio:

- impegnativa,
- continuativa,
- progressiva,
- non funzionale.

Inoltre, sempre Visalberghi, presentava oltre alle attività ludiche le attività ludiformi dove si sostituisce l'elemento non funzionale con un'azione seria e privilegiata nella quale è consciamente perseguita la funzione ulteriore del fine da conseguire attraverso il gioco. Quindi le attività ludiformi sono giochi didattici perché il fine che si persegue non è interno a ciò che si fa (o meglio non solo interno) e non si conclude con il gioco; il fine rimane esterno al giocare e, normalmente, il fine è stabilito da un adulto.

Un'altra definizione del gioco utilizzato al servizio della didattica è quella data dal pedagogista slovacco Ladislav Duric che chiama "gioco educativo" quel dispositivo complesso che abbina sceneggiature ludiche a situazioni-problemi dell'apprendimento, che conduce il bambino a fare ricorso non solo alle conoscenze acquisite in questa o quella disciplina, ma a tutte le sue risorse intellettuali, in particolare alle sue capacità induttive e ipotetico-deduttive.

LA DIDATTICA LUDICA

La didattica ludica sembra essere la più appropriata per costruire e rinforzare le capacità di transfert di una conoscenza o di una competenza e questo per tre ragioni:

- perché il gioco rappresenta uno spazio e un discorso diverso dal contesto scolastico;

- definisce a priori un numero limitato di tipi di situazioni: il regolamento;
- a partire da queste regole, genera un numero infinito di occasioni situazionali: le partite.

Il gioco è uno spazio vicino alla realtà, per la rappresentazione che ne dà, anche se molto semplificata, e nel contempo è differente, poiché non ha nessuna incidenza sulla realtà stessa; deve restare gratuito, (in ambito scolastico significa che non deve avere un voto) e inoltre permette di immaginare situazioni e problemi senza dipenderne, come accade invece nella vita. Il gioco è uno spazio di simulazione e di allenamento, meno angosciante e più attraente della situazione reale di apprendimento.

Il gioco propone ai giovani l'acquisizione di conoscenze della realtà contemporanea in tutti i suoi aspetti (storico, economico, ecologico, tecnologico, giuridico, ecc.), l'acquisizione di comportamenti suscitati da una concreta esperienza di democrazia applicata nel proprio vissuto quotidiano (rapporti con gli altri, decisioni maturate insieme, lavoro e scelte di gruppo), la disponibilità e la capacità di individuare un problema (problem posing) e di progettare soluzioni diversificate (problem solving), frutto di ricerca autonoma e critica, ma verificata nell'ambito del gruppo.

IL GIOCO E L'EDUCATORE

Dopo aver visto come il gioco può essere messo allo stesso livello di altre attività serie sia nel mondo della scuola, dello sport e dell'educazione è importante ragionare sugli adulti che sono coinvolti con i ragazzi nelle situazioni ludiche

Innanzitutto è importante sottolineare come il gioco e l'animazione non è un'attività riservata a pochi esperti che possiedono straordinarie caratteristiche e capacità e non serve nemmeno sapere a memoria tanti giochi o tecniche raffinate per proporre attività coinvolgenti.

Gli aspetti che devono invece contraddistinguono il bravo animatore sono soprattutto:

- la capacità di stare in mezzo ai ragazzi
- l'abilità di capire e anticipare le sottili tensioni che si creano durante il gioco e nella normale vita di gruppo.
- la passione educativa nei confronti dei ragazzi stessi.

ALCUNI SUGGERIMENTI PER UNA BUONA PROGETTAZIONE

La prima cosa è capire il momento opportuno per proporre un gioco o un'attività. E' importante saper individuare immediatamente quando proporre un'attività stando molto attento ai feed back che ci arrivano dai ragazzi.

Alcuni segnali possono essere:

- I ragazzi giocano spontaneamente e alcuni sono esclusi dal gruppo.
- Ti guardano e attendono un segnale.
- Discutono e bisticciano in continuazione.
- Si annoiano.
- Ognuno fa <<i cavoli propri>>.
- Arriva un nuovo gruppetto che si deve inserire in quello già esistente.

Ancora prima di proporre un gioco ai ragazzi è importante avere sotto controllo tutti gli attrezzi e il materiale su cui si può contare, le possibili varianti, l'opportunità di spostare tavoli o sedie e lo spazio a disposizione. Inoltre si deve avere una scaletta dettagliata dei giochi e delle attività che si intendono proporre, tenendo ben presente l'esigenza di essere comunque flessibili e sapersi adattare alle situazioni contingenti. Di conseguenza la scaletta migliore è quella che per ogni momento organizzato ha sempre pronta un'alternativa. Nella costruzione della scaletta un buon suggerimento può essere quello di alternare giochi nuovi a

giochi già conosciuti. Proporre sempre giochi già fatti rischia di stancare, ma si può ottenere lo stesso risultato anche proponendo miriadi di giochi nuovi, per assimilare i quali occorre grande concentrazione.

Un gioco conosciuto, innanzi tutto, è garanzia di successo, di velocità di esecuzione e di attenzione. Dà maggiore sicurezza, provoca gioia anticipata all'annuncio, è sufficiente evocarne il titolo che i ragazzi si dispongono nel modo corretto ed entrano nel clima del gioco stesso. Anche in questo caso la capacità dell'animatore sta nel dosare nuove proposte a situazioni già sperimentate.

Inoltre è qui importante ricordare anche come, prima di iniziare, non solo dobbiamo pensare cosa proporre ma anche preparare con cura tutti i materiali in modo che durante il gioco possiamo concentrarci solo sui ragazzi.

Dopo aver preparato tutto e deciso di presentare l'attività una volta radunati i ragazzi, bisogna spiegare le regole del gioco o dell'attività scelta.

Le regole devono essere semplici e chiare affinché possano risultare facilmente comprensibili per i ragazzi (sono loro che le devono utilizzare!) in modo da evitare contestazioni dovute a malintesi.

Inoltre i ragazzi sono smaniosi di giocare e non hanno voglia di sentire l'animatore dilungarsi in spiegazioni dettagliate e cavillose. Meglio illustrare poche regole; poi, man mano che il gioco è assimilato, aggiungere nuove regole e varianti per renderlo più avvincente. Così facendo tutti i ragazzi riescono a entrare immediatamente nel meccanismo base e, di conseguenza, si ottiene un buon clima di gruppo.

Per confermare questo principio è interessante sottolineare come la maggior parte dei giochi trova nell'estrema semplicità il fattore comune di successo.

Oltre alle regole è FONDAMENTALE "tematizzare" e "ambientare" i giochi proposti non soltanto cambiandogli il nome ma anche inserendo piccoli accorgimenti che non ne stravolgano la struttura. E' possibile introdurre il gioco magari raccontando una storia o attraverso un preambolo costituito, ad esempio, da una brevissima gag. Questi accorgimenti possono essere molto importanti durante i campi gioco, oppure quando vogliamo far giocare i bambini prima o dopo un incontro di catechismo.

Una volta che il gioco è iniziato, tutti i ragazzi sono coinvolti nell'animazione e si stanno divertendo. Adesso entrano in gioco quelle attenzioni che l'animatore, deve avere per riuscire bene nel suo compito. Innanzi tutto è importante capire un attimo prima piuttosto che un attimo dopo quando è il momento di interrompere un gioco e passare ad altre attività.

Le dinamiche lunghe difficilmente riescono a tenere desto l'interesse dei partecipanti. Molto meglio proporre giochi di durata non eccessiva, facendo attenzione di interromperli quando i ragazzi avrebbero ancora un po' di voglia di continuare. In questo modo si ha la possibilità di riprendere i giochi successivamente, e i ragazzi saranno felici di ricominciare da dove avevamo lasciato. Questo non vuol dire però avere fretta di concludere; non abituiamo al consumismo anche nel gioco.

LA STRATEGIA CREATIVA

Un'ultima osservazione la possiamo riprendere da uno slogan che pare adatto a tutti gli animatori:

"Competenza e fantasia contro il tecnicismo"

Questo slogan è tutto un programma e significa, in ultima analisi, che un animatore deve utilizzare le regole del gioco come risorsa educativa, con creatività, competenza e buon senso piuttosto che sommergersi su giochi troppo articolati e complessi. Molto più utile anche per riuscire a far sì di utilizzare il gioco in un'ottica ludiforme porsi una serie di interrogativi quali:

- Chi sono i miei ragazzi?

- Quali sono i loro bisogni?
- Qual è il loro livello di capacità?
- Quali sono i loro interessi e le loro motivazioni?
- Quali sono le loro esperienze precedenti?
- Quali sono gli obiettivi da perseguire?
- Quali attività proporre?
- Come sceglierle?
- Come presentarle?
- Come aiutare i ragazzi a riuscire?
- Quali sono i criteri della riuscita?

Queste domande possono esserci molto utili per riuscire a creare momenti di gioco non casuali e riempitivi ma intenzionali e utili alla crescita dei ragazzi.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Tutti in fila per...

Gioco adatto per sciogliere il ghiaccio all'inizio di un incontro tra persone che non si conoscono.

L'animatore inizia il gioco dicendo: "Avete 1, 2... minuti per disporvi in cerchio in ordine alfabetico; secondo la data di nascita; secondo la lunghezza dei piedi, potendo parlare oppure no". Tutto sta nella fantasia dell'animatore.

Capitano, mio capitano!

Ambientazione: il gioco si svolge su una ipotetica nave; l'animatore ha il ruolo del capitano, mentre tutti i ragazzi rappresentano i marinai. La stanza invece rappresenta il ponte della nave.

Disposizione: all'inizio del gioco l'animatore racconta una storia che vede protagonisti un capitano e alcuni marinai. A un certo punto urla un primo comando: <<Sta arrivando il capitanooooo!>>

Svolgimento: al comando tutti partecipanti, istruiti pochi istanti prima dall'animatore, devono mettersi in riga e sull'attenti davanti al proprio capitano. Dopo il primo ordine, il capitano comincia a spiegare come è fatta la nave impartendo altri ordini.

Ad esempio, se grida: <<Tutti a poppa!>>, i ragazzi devono correre nella zona della stanza che rappresenta la poppa. Se invece urla: <<Tutti a prua!>>, i ragazzi si spostano, di corsa, nel lato opposto della stanza. Il capitano può urlare: <<lato destro>> o <<lato sinistro>>, per mandare i ragazzi nelle zone che rappresentano i bordi della nave. Dopo i primi comandi, l'animatore può impartire anche altri ordini, come lavare il ponte o altre gesti, che i marinai devono ripetere.

Di fondamentale importanza per la riuscita del gioco è l'ordine: <<Tutti in cambusa!>>, cioè la zona posta dietro la poppa, determinante per il proseguimento del gioco.

Presentati tutti gli <<ordini>>, inizia la seconda fase del gioco. Il capitano utilizza in successione i vari comandi, che i ragazzi devono eseguire senza sbagliare. Il gioco continua così fino a quando i ragazzi iniziano a sbagliare. In questo momento comincia la terza e ultima fase del gioco; infatti, quelli che hanno sbagliato, per una strana mutazione genetica, si trasformano in pescicani e si posizionano in una zona sul lato destro o sinistro della nave, vicino all'animatore. A questo punto è possibile impartire un altro ordine: <<Arrivano i pescicani!>>. Entrano allora in gioco tutti i ragazzi pescicani, che cercano di toccare più marinai possibile per tramutare anche loro in pescicani. I poveri marinai, per sfuggire alla loro terribile sorte, devono raggiungere la zona della cambusa prima di essere toccati. In questa terza fase, quindi, i marinai possono essere tramutati in pescicani in due

modi: sbagliando gli ordine del capitano oppure essendo toccati da altri pescicani. Vince il marinaio che rimane in gara per ultimo.

Note: il gioco è molto interessante ed entusiasmante per i ragazzi, che chiederanno sicuramente di ripeterlo. Questo genere di giochi aiuta l'animatore ad acquisire la capacità di inventare lui stesso nuove dinamiche: basta creare un'altra storia, un'altra situazione e si ottiene un gioco completamente nuovo.

Le staffette con il corpo umano

I giochi che seguono devono essere considerati come spunti dai quali cogliere il valore metodologico: la fantasia e un po' di esperienza ci permetteranno di inventare tante situazioni e tante staffette diverse utilizzando un sistema di gioco.

Passa sopra

Disposizione: i partecipanti al gioco sono disposti in fila indiana; si formano due o più file in base alla larghezza dello stanza in cui ci si trova e al numero di ragazzi.

Svolgimento: al <<via>> dell'animatore, il primo della fila deve sdraiarsi davanti alla fila a pancia in su, il secondo deve scavalcare (senza pestarlo!) il compagno e andarsi a sdraiare a sua volta a circa 40 cm di distanza, e così via fino a quando tutti non sono sdraiati. A questo punto il primo ragazzo che si era sdraiato si alza, scavalca tutti e si va a sdraiare alla fine della fila, e il gioco continua in questo modo finché la fila non arriva dalla parte opposta della stanza.

Accorgimenti: per una maggiore regolarità del gioco si può pensare di mettere alcuni segni per indicare dove devono sdraiarsi i ragazzi. Inoltre, per rendere più avvincente il gioco, è importante che l'animatore svolga il ruolo di telecronista per aggiornare sempre la situazione di gara e tenere <<alta la tensione>> del gioco.

Passa sotto

Disposizione: i giocatori sono in fila indiana, come nel gioco precedente, ma a gambe divaricate.

Svolgimento: in questo gioco è l'ultimo della fila a partire: al <<via>> deve sdraiarsi e strisciare sotto le gambe di tutti i compagni. Dopo essere passato sotto le gambe del capofila, deve rialzarsi e mettersi a sua volta a gambe divaricate per permettere il passaggio via via degli altri compagni.

Accorgimenti: per una maggiore regolarità si può utilizzare il sistema presentato per il gioco precedente oppure decidere di far toccare i talloni del primo ragazzo conto le punte del piede del compagno che gli sta alle spalle.

Sopra e sotto

Disposizione: come nella staffetta del gioco Passa sopra.

Svolgimento: il gioco è la sintesi del Passa sopra e del Passa sotto. Al <<via>>, il primo della fila si sdraia, come nel caso del Passa sopra, il secondo invece, dopo aver scavalcato il primo, si mette a gambe divaricate. A questo punto il terzo della fila scavalca il primo, passa sotto le gambe del secondo e si mette sdraiato, e così via fino a quando una squadra non arriva dall'altra parte della stanza.

Accorgimenti: come nei giochi suddetti, si può pensare a indicare con alcuni segni le distanze tra un ragazzo e l'altro.

Sfide a coppie

Come sfidare l'avversario? Basta semplicemente toccare un avversario e pronunciando "TI SFIDO"

Così inizia la sfida.

Da adesso in poi comincia la vera e propria sfida. A tutti i partecipanti sono state consegnate delle vite, rappresentate da tappi di bottiglia, che dovrete consegnare, una alla volta, al vostro avversario in caso di sconfitta al termine della prova.

1 Pollice-Pollice

2 Vocale Lunga

3 Morra Cinese

4 Alfabeto

5 Faccio Ridere

6 Coccodrilli

7 Pesta Piede

8 Galletti

9 Differenza

10 Equilibrio

Come si fa a decidere la prova una volta sfidati?

La decisione spetta al PARI E DISPARI.

La sfida la decidiamo in base alla somma dei numeri che vengono fuori dal PARI E DISPARI

BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA

- Staccioli G., Il gioco e il giocare, Carocci, 1998
- Cambi F., Storia della pedagogia, Laterza, 1995
- Contini M.G., Per una pedagogia delle emozioni, La Nuova Italia, 1997
- Di Pietro A., Ludografie riflessioni e pratiche per lasciare tracce con il gioco, La Meridiana, 2003
- Duric L., Eléments de psychologie de l'éducation, Unesco, 1991
- Simonelli Cenini, Il cielo in una stanza, Ed. Paoline 2002

Inventagiochi

Una tabella per inventarsi un gioco

	Scopo	Struttura	Azione	Ruoli	Materiali		Tema
1	Indovinare	Cerchio	Strisciare	2 squadre	Pallone	Bicchieri	Fantascienza
2	Conoscersi	Quadrato	Saltare	A coppie	Palloncini	Fune	Guardia Forestale
3	Scaricarsi	Su due file parallele	Tirare	Grande gruppo	Monete	Coperte	Far West
4	Cooperare	Sparsi in due campi	Portare	Attacco e difesa	Cuscini	Pentole	Esquimesi
5	Contatto fisico	Triangolo	Spingere	Intruso	Palette	Fogli	Preistoria
6	Apprendere	4 Campi	Recuperare	Gruppi di 4	Foulards	Stuzzicadenti	Campagna
7	Azione e reazione	Semicerchio	Comporre	Liberare i compagni	Carta Igienica	Bastoni	Antica Roma
8	Socializzare	A spirale	Segnalare	3 squadre	Sedie	Mollette	Jungla
9	Trasmettere	Catena	Correre	Staffetta	Panchine	Palloni	Magia
0	Aiutare	Liberi	Camminare	Bersaglio	Corde	Scope	Musica

SCHEDA DI PROGETTAZIONE DEI GIOCHI

Quando il gioco è “in gioco”

Come già detto in precedenza, non dobbiamo sottovalutare l'importanza della fase di progettazione. Un valido strumento può essere la scheda presentata qui di seguito. Essa ci può aiutare a non dimenticare aspetti importanti nella preparazione di un momento di animazione.

Caratteristica peculiare delle schede-gioco è quella di offrire all'animatore una griglia di lettura sul “che cosa fare” nella progettazione dell'intervento educativo.

Affinché i giochi mantengano alto il livello di intenzionalità educativa, devono contenere al loro interno determinati elementi indicatori schematizzati nella scheda, quali:

- livello: grado di complessità/difficoltà del gioco;
- obiettivi polivalenti: riferiti agli aspetti strettamente motori (schemi motori, capacità sensoriali, capacità coordinative e condizionali, abilità tecnico-tattiche) e agli aspetti sociali, cognitivi e affettivi;
- descrizione: permette di conoscere la dinamica del gioco nel suo complesso;
- spazio gioco: schematizzare il punto-gioco a disposizione con eventuali dimensioni. Indicare la natura stessa dell'ambiente utilizzato (molto importante questo punto quando si gioca al chiuso);
- numero dei giocatori: riferito al numero dei partecipanti al gioco ed eventuali ruoli ricoperti. Si deve indicare se il gioco è sviluppato su due o più squadre o eventuali sottogruppi e gli elementi distintivi dei giocatori;
- materiale: elencare quanto serve per svolgere il gioco tenendo presente di utilizzare nel limite del possibile materiale non strutturato (povero) facilmente reperibile nell'ambiente o costruito appositamente in modo semplice;
- regole: individuare alcune regole <<base>> di facile ricezione da parte dei ragazzi che indichino: la dinamica del gioco (come si svolge), il sistema di attribuzione del punteggio, il tempo a disposizione, tenendo presente di <<dare poche regole per giocare subito>>;
- varianti: rappresentano una condizione necessaria e indispensabile per poter modificare o integrare alcune regole del gioco progettato in relazione al livello di difficoltà raggiunto, all'interesse suscitato, per poterlo così adattare a una situazione reale vissuta;
- osservazioni didattiche: valutare se vi è stata una gestione ottimale del gioco, verificando gli atteggiamenti e i comportamenti (saper essere) evidenziati nel gioco;
- note per la progettazione successiva: sulla scorta dell'esperienza vissuta, l'animatore dovrebbe essere in grado di progettare il successivo intervento modificando quegli elementi necessari per far evolvere o <<crescere>> il gioco.

SCHEDA DI PROGETTAZIONE

Gioco:

Livello:

Obiettivi:

Descrizione (attività da realizzare):

Spazio gioco:

N° giocatori (eventuali ruoli ricoperti):

Materiale:

Regole:

Varianti (eventuali modifiche o integrazione di regole):

Osservazioni didattiche:

Note per la progettazione successiva: