

A close-up photograph of a person's hand pointing at architectural blueprints on a desk. Another hand is holding a pen, ready to write on the plans. A laptop is visible in the background, and the scene is lit with warm, golden light.

Oratorio Estivo 2021

Formazione Educatori

IL GIOCO
IN ORATORIO



IL GIOCO E' UNA COSA SERIA

Sintesi e proposta formativa

PREMESSE

- ◇ **Il nostro modo di giocare dice di noi**, il modo di giocare di un gruppo costruisce un gruppo

- ◇ **Che cos'è il gioco?**

Per gioco, in etologia, psicologia, e altre scienze del comportamento, si intende **un'attività di intrattenimento volontaria e intrinsecamente motivata**, svolta da adulti, bambini, o animali, a scopo ricreativo.

Nella lingua italiana, la parola "gioco" viene anche impiegata in modo più specifico, riferendosi ad **attività ricreative di tipo competitivo, e caratterizzate da obiettivi e regole rigorosamente definite**.

PREMESSE

Tipi di gioco

Libero, solitario, guidato, organizzato, simbolico, finalizzato, senso-motorio, abilità, costruzione, di acquisizione, di società, di ruolo, da tavolo ...

◇ A cosa serve il gioco?

- A divertirsi.
- A mettersi alla prova.
- A conoscere la realtà.
- A conoscere sè.
- E' estetico, serve a provare piacere (Schiller e Kant).
- Ha le caratteristiche di un sistema culturale (Huizinga).
- E' un metalinguaggio (Bateson).
- Serve per l'identificazione (Freud) la crescita cognitiva (Piaget), emotiva e personale (Vjigotsky).
- A provare a modificare il mondo (inteso come *ambiente* socio-culturale nel quale mi trovo con i suoi limiti e le sue potenzialità, con i **miei** limiti e le **mie** potenzialità).
- A mettere alla prova le competenze di chi anima.

L'importanza di

giocare e di (in gradazione):

- essere capaci di ...
- e provare piacere a ...



ha a che fare con la maturità e il corretto relazionarsi con gli altri. Tutti usiamo la dimensione ludica per comunicare (dal semplice scherzo, alla *seria* passione per lo sport).

modificare se stessi e di mettersi in gioco.

Il gioco sempre comporta l'investimento del nostro corpo e della nostra mente; chiede che accettiamo entrambi e li usiamo.

Ci aiuta a conoscere più in profondità i nostri limiti e i nostri doni-possibilità.



Guai agli spettatori, o ai soli arbitri, a quelli che spiegano il gioco e basta, ma ne stanno a distanza!

conoscere l'ambiente, i ragazzi ...

- è un potente modo di comunicare con loro, riconoscendone il linguaggio e trovandoli simpatici;

- aiuta a vivere bene nell'ambiente, a praticarlo con scioltezza, senza paure ...



- aiuta a entrare in contatto dialogico con i ragazzi. Conoscendone la vita, i problemi e le potenzialità.

Alcune esigenze

giocare da adulti con i più piccoli.

non bambinoni, ma adulti che giocano insieme ai ragazzi,

senza mai scordare chi sono
e cosa stanno facendo ...

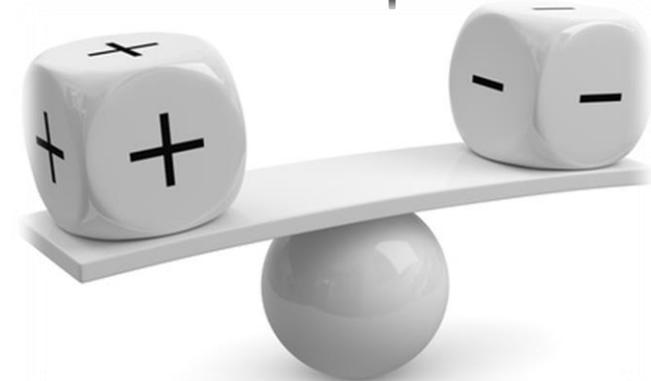
(mantenendo una relazione
educativa duale:

è quello che aiuta i ragazzi
e che i ragazzi si aspettano)



non parteggiare (continuamente i ragazzi “tirano dentro”, giocano a farti rassomigliare a loro, a scegliere una parte, non bisogna cascarci, mantenendosi “fuori”

... se si cerca di “assomigliare a loro” si viene subito scartati come insignificanti. D'altra parte è vero: **hanno bisogno di punti di riferimento**, non di persone che fanno né più né meno come fanno loro!

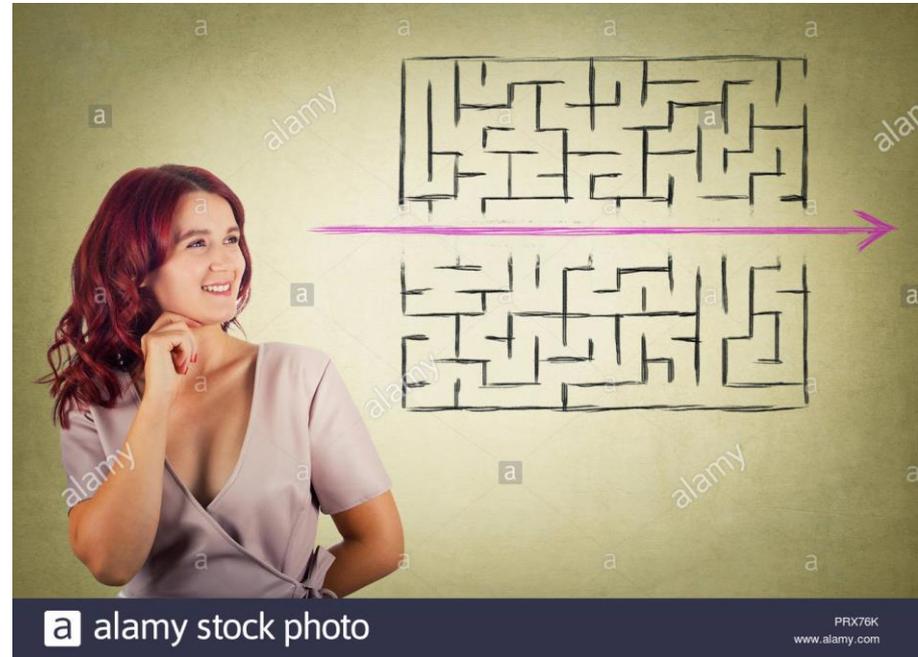


Imparare a perdere, a non infrangere noi le regole, a dare testimonianza d'impegno nel gioco e di rispetto del limite... (invece gli adulti... quando perdono...).



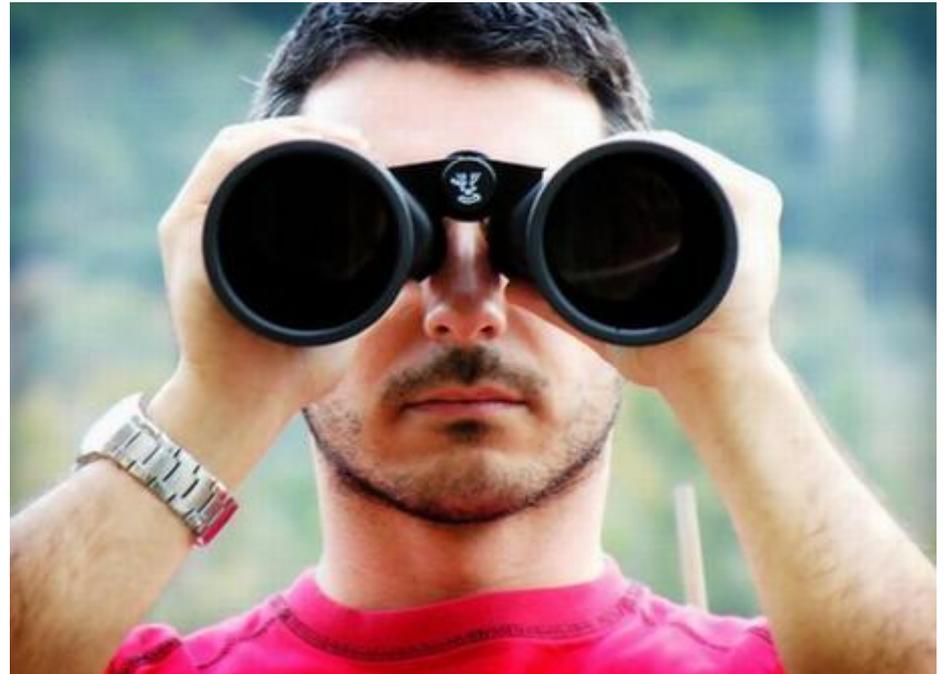
Mantenere il senso del limite e della regola.

- i ragazzi tendono a infrangere subito le regole: tolleranza e simpatia;
- nello stesso tempo aiutare a capire il limite da non oltrepassare, educare al rispetto della regola stabilita insieme ed accettata.



Essere attenti osservatori dei giocatori che hanno varie personalità ...

- il gioco svela il carattere, accentua aspetti negativi e positivi, pone l'accento su alcune propensioni a risolvere l'ansia, la competizione, la frustrazione, la vittoria-sconfitta, il concetto di sé, ecc.
- conosciamo meglio i ragazzi con i quali facciamo animazione per scegliere bene l'attività ludica.



Conoscere l'ambiente e il territorio per giocare
(campetto, luoghi di ritrovo, spazi aperti o chiusi, frequentati o meno, adatti o meno per lo spazio disponibile, liberi da rischi, ecc.)

Essere capaci di interagire
con l'ambiente dove si vive.
Ricerca spazi
e nuove opportunità
di gioco.



Ogni luogo è un buon luogo per giocare ... ogni
gioco è un buon gioco.. dipende dal clima e dalla
relazione esistente animatore-ragazzi.

Prepararsi con cura.

No all'improvvisazione
(vediamo al momento
che gioco fare ... poi piove,
poi i tempi sono stretti ...
poi manca il materiale ...
poi c'è troppo sole ...)



No alla preparazione all'ultimo momento (... Ci vediamo quindici minuti prima e si prepara tutto!), tanto va bene lo stesso!

No a non prevedere chi spiega prima e solo se necessario sinteticamente il gioco, senza metterci tre ore sgridando i ragazzi ogni tre secondi e dicendo di fare silenzio e di seguire! O sei capace di farti ascoltare, oppure no ... semplice ... Occorre apprendere l'arte e avere autorevolezza.

No alle troppe regole, spesso arbitrarie. Se il gioco esiste già (c'è bibliografia) cercare di informarsi e capire le modalità frutto dell'esperienza. Non dire: "Qui si fa così", "Abbiamo fatto sempre così", "che vuoi che cambi?" ecc.

Non cambiare mai le regole durante il gioco.

Non soffermarsi a spiegare il perché della decisione arbitraria; si rimanda a dopo per non spezzare il ritmo di gioco ed evitare litigi.

Non avere idee dissonanti con gli altri animatori che, magari, partecipano attivamente al gioco mentre io lo arbitro.

Nel caso, meglio tacere.



Essere il più possibile imparziali ed equanimi.

Non terminare mai il gioco quando l'interesse, l'entusiasmo e la partecipazione stanno scemando. Farlo sempre al top del divertimento. Si può fare uno spareggio anche in un secondo momento.

Evitare di rimbrottare i/le ragazzi/e più lenti o apparentemente goffi nel gioco.

C'è bisogno di spiegare perché?

Non accettare che i compagni prendano in giro gli altri. Individuare il leader negativo per contenerlo.



Tener conto, nella scelta dei giochi, delle differenze fisiche fra ragazzi e ragazze, del diverso grado di competizione e approccio (frutto dell'educazione culturale ricevuta, a fronte di un'evidente uguaglianza, almeno per quanto concerne il livello dei giochi di Oratorio, campo scuola, ecc.)



Elementi problematici

- Il mondo frammentato dei ragazzi li inibisce, oggi, a giocare insieme (in genere).



- E' molto più faticoso, oggi, rapportarsi col gruppo dei pari, pure irrinunciabile e necessario = è difficile coesistere con i coetanei (che prendono in giro, sono più bravi di me, mi fanno perdere, ecc.).

- Il gioco in più di quattro o cinque è problematico ... non c'è abitudine, i ragazzi all'inizio reagiscono negativamente, con indifferenza, perplessità, difficoltà...
- C'è oggi una più scarsa capacità manuale; occorre quindi coltivarla.



I giochi “non ufficiali” sono all’inizio sospetti di noia e fanno un po’ paura, imbarazzano. Spesso chiedono di “giocare se stessi”, sono molto diversi dai video-games o dai giochi codificati (calcio, pallavolo, ecc.).



- Occorre insistere e sperimentare... sopportare la *frustrazione* del gioco “non azzecato”... Se poi prende il via, giocherebbero fino alla fine del mondo!
- Il gioco insieme è sempre una forza, i giochi di animazione e di vario genere (accanto a quelli ufficiali e standardizzati) sono sempre un potente veicolo di festa e di gioia dello stare insieme.

Grazie dell'attenzione e buon impegno ..!



IN QUESTO PICCOLO PEZZO
DI MONDO
NON È VIETATO

- GIOCARRE A PALLA
- SALTARE SULLE BALLE
- SALIRE SUGLI ALBERI
- RIDERE A CREPAPELLE
- SPORCARSI
- GIOCARRE CON L'ACQUA
- URLARE DI GIOIA
- ANDARE NELLE POZZANGHERE



Preghiera

Giocare, con te al fianco, Signore,
a chi non piace giocare?
Anche tu avrai giocato,
a Nazareth,
con gli amici,
e poi la mamma o il babbo
ti chiamavano
per dirti che la cena era pronta.

E tu andavi, felice.
Felice, perché avevi giocato.
Felice, perché Dio
era sempre con te,
anche durante il gioco.

Ed eri corretto,
gentile, simpatico con tutti.
Tutti volevano giocare con te
per divertirsi senza litigare.

Grazie, Signore
perché sei con me quando prego,
quando dormo, quando soffro,
ma anche quando gioco,
perché dove qualcuno sorride
tu sei sempre lì a sorridere con lui.
Aiutami a divertirmi
senza prendere in giro gli altri,
facendoli partecipi della mia gioia,
senza escludere nessuno.

Come facevi tu,
perché anche tu giocavi.
Aiutami a vincere...
Anzi, no!
Aiutami a fare sempre
del mio meglio
e poi, vinca il migliore!

Con te tutto è più bello,
anche il gioco!
Grazie, Signore!