



IL GIOCO

Quest'anno abbiamo pensato, più che a fornire giochi già fatti, di dare degli strumenti utili per la creazione e la gestione dei giochi. Utilizzando questi strumenti potrete creare dei giochi pensati apposta per i vostri ragazzi e gli spazi del vostro oratorio.

AVERE UN REFERENTE DEI GIOCHI

Il referente dei giochi si occupa di controllare che i giochi pensati per le varie giornate siano pronti, che il materiale sia presente, che non ci siano più giochi pensati lo stesso giorno nello stesso luogo, che ogni settimana i giochi siano diversi.

AVERE UN "LIBRONE DEI GIOCHI"

Tenere un quaderno o un file sul pc nel quale ci sono scritti tutti i giochi che solitamente si fanno e quelli nuovi che di volta in volta si inventano aiuta ad avere ben in mente come funzionano le regole che si utilizzano – che devono essere sempre le stesse; gli animatori con meno esperienza possono attingere ai giochi con facilità.

AVERE FANTASIA

Ogni oratorio ha una grande tradizione di giochi, che da sempre funzionano e i ragazzi amano. Ma introdurre e/o inventare nuovi giochi può essere stimolante. Sul sito dell'Oratorio estivo, sui sussidi degli anni passati, su internet è possibile trovare tantissimi spunti per giochi nuovi. Un obiettivo potrebbe essere quello di provare a inventare un nuovo gioco alla settimana.

COME CREARE UN GIOCO

Per creare un gioco bisogna avere in mente:

- **Per chi?** Per quale target di ragazzi è rivolto il gioco?
- **Dove?** Quali spazi si possono utilizzare?
- **Che tipologia di gioco?** Esistono tante tipologie di giochi diverse: i giochi a stand, i giochi a squadra, i giochi collaborativi, i giochi con le carte e molti altri.
- **Qual è lo scopo?** Cosa devono fare i ragazzi per vincere?
- **Quali materiali servono?**

Nella creazione del gioco potrebbe essere utile utilizzare questo semplice schemino:

NOME DEL GIOCO

ETÀ

MATERIALE

SCOPO

REGOLE

VARIANTI.

I MATERIALI

I materiali per il gioco devono essere sempre tenuti in ordine e in buono stato. Preparare i campi e i materiali prima del gioco è buona prassi, aiuta a essere sempre pronti e non perdere tempo. Da ricordare: al termine del gioco i materiali vanno rimessi dove sono stati presi.

I RUOLI

Durante il gioco ogni animatore ha il proprio ruolo che deve essere chiaro; chi arbitra deve conoscere bene le regole ed è lui a prendere le decisioni. Gli altri animatori devono aver cura dell'esperienza di gioco, spronando i ragazzi. Nel caso ci fossero situazioni poco chiare, gli animatori dovranno avere l'attenzione di non discutere e litigare davanti ai ragazzi ma di continuare a giocare con le regole decise e le decisioni di chi sta arbitrando e risolvere la questione al termine del gioco insieme al responsabile.

SPIEGARE IL GIOCO

La spiegazione del gioco deve essere fatta bene e non deve essere troppo lunga: il tempo ideale deve essere circa di 1 minuto.

La prima cosa da dire è lo scopo: come si vince? Deve essere chiaro e semplice. Dopo lo scopo vanno introdotte le regole, nel caso le regole fossero tante e complicate si potranno introdurre a mano a mano durante il gioco. Non bisogna mai dare per scontato un gioco, anche se lo si fa spesso, va sempre spiegato.

L'ESPERIENZA DI GIOCO

Come animatori bisogna avere bene in mente questa cosa: i ragazzi devono divertirsi!

L'animatore deve avere cura dell'esperienza di gioco di tutti i ragazzi e anche degli altri animatori: infatti se l'animatore tiene un comportamento scorretto durante il gioco (bara, litiga e insulta gli altri), sarà un esempio negativo per i ragazzi; al contrario, se l'animatore si impegna al massimo aiuta chi è in difficoltà, fa il tifo per la squadra, sarà un esempio positivo e potrà ispirare il comportamento dei ragazzi.

