

COME PROGETTARE UN GIOCO

La preparazione di un gioco non è una cosa semplice. Anche se sappiamo già che gioco fare, serve tenere ben presenti tanti elementi diversi, e capita spesso che ci sfugga qualcosa... Ecco una mappa con tutte le domande necessarie per orientarci nella progettazione e programmazione!

PRESENTAZIONE e GESTIONE DEL GIOCO

Abbiamo pensato a come rendere efficace la spiegazione e la gestione del gioco?

Possiamo prendere qualche spunto utile dalla mappa all'inizio del Fascicolo Giochi Preado

I PROTAGONISTI

Nel pensare un gioco, teniamo sempre in considerazione chi è il destinatario del gioco che stiamo preparando:

- * Che età hanno i giocatori?
- * Quanti sono? Quante squadre dobbiamo coinvolgere?
- * Che carattere hanno i giocatori? Tranquillo, vivace, sono facili o difficili da coinvolgere e gestire?

GLI OBIETTIVI

È fondamentale definire a priori l'obiettivo del gioco, per capire che carattere dare al gioco stesso!

- * Gioco per fare conoscenza e rompere il ghiaccio
- * Gioco per fare squadra
- * Gioco di movimento
- * Gioco per riempire un pomeriggio di pioggia

GLI SPAZI

Lo spazio di gioco dipende dal gioco stesso, dai suoi protagonisti e dalle disponibilità.

- * Che spazio abbiamo a disposizione? Abbiamo verificato che non sia già impegnato in altre attività?
- * È uno spazio adatto al gioco che abbiamo pensato?
- * È uno spazio adatto ai giocatori? Ad esempio, uno spazio eccessivamente grande potrebbe risultare difficile da gestire per giocatori molto vivaci.
- * È uno spazio adatto al numero di giocatori o è troppo grande/piccolo?

come progettare UN GIOCO

ANIMATORI DI SUPPORTO

Prima di iniziare a progettare un gioco, cerchiamo di capire su che forze possiamo contare.

- * C'è qualche animatore che ci darà una mano a pensare e poi a tenere il gioco?
- * Se sì, è sufficiente? O dobbiamo contattare qualcun altro?

I TEMPI

Il gioco deve riempire un tempo prefissato, senza eccedere ma senza lasciare momenti vuoti.

- * Quanto durerà il gioco? È una buona durata per il tempo a disposizione o dobbiamo aggiungere/togliere qualcosa?
- * È una durata adatta al tipo di gioco e ai bambini che giocheranno? Troppo lungo potrebbe annoiare, troppo corto potrebbe impedire di sviluppare le dinamiche del gioco.
- * Stiamo tenendo conto del tempo necessario a spiegare il gioco e a svolgere la manche di prova?

I MATERIALI

Valutiamo sempre con attenzione i materiali di cui avremo bisogno e, soprattutto, prepariamoli per tempo!

- * Che materiale abbiamo a disposizione? Sono sufficienti o dovremmo recuperarne altri?
- * Sono materiali adatti ai protagonisti del gioco?

COME CONDURRE UN GIOCO

Dopo aver preparato un gioco a puntino, arriva il momento di condurlo. Ma siamo sicuri di aver considerato proprio tutto? Ecco ciò che occorre assolutamente tenere presente per condurre un gioco al meglio!

DEFINIRE LE REGOLE

- * Cerchiamo di avere ben chiare **TUTTE** le regole: assicuriamoci di ricordarle bene a memoria o appuntiamocene su un foglio.
- * Confrontiamoci con altri animatori per essere certi che siano complete e adatte al gioco e ai partecipanti
- * Mentre stendiamo le regole, teniamo conto di eventuali dinamiche non previste (una regola molto facile da aggirare o molto difficile da rispettare, difficilmente verrà rispettata).

TESTARE IL GIOCO

Prima di fare un gioco, è fondamentale provarlo! Troviamoci con altri animatori in un momento senza bambini per testare il gioco e verificare che funzioni: se non dovesse funzionare, lo si potrà cambiare o scartare del tutto!

SPIEGARE IL GIOCO

La spiegazione del gioco deve essere chiara, concisa ed efficace. Ecco alcuni consigli:

- * Usiamo un **microfono** in caso di gruppi molto ampi o vivaci.
- * Elenchiamo **TUTTE le regole**, partendo dalla principali, senza tralasciarne nessuna.
- * **Coinvolgiamo i giocatori** durante la spiegazione, chiedendo se hanno capito, facendo domande sulla dinamica del gioco e facendo esempi concreti.
- * Spieghiamo il gioco prima della eventuale **divisione in squadre**, in modo da evitare situazioni dispersive.
- * Durante la spiegazione, **non divaghiamo** su dettagli non necessari.
- * Chiariamo bene lo **scopo** del gioco: cosa deve fare una squadra per vincere?

come condurre UN GIOCO

VERIFICA FINALE

Alla fine del gioco o a fine giornata, verifichiamo in maniera oggettiva che il gioco sia andato bene, correggendo, eliminando o aggiungendo eventuali regole che lo richiedono. In questa fase è fondamentale il confronto con qualche altro animatore che ha assistito al gioco, che possa darci un punto di vista diverso e aiutarci a migliorare il gioco realizzato.

ARBITRARE E CONDURRE IL GIOCO

Un arbitraggio efficace è neutro e insindacabile, e va affiancato ad alcune attenzioni di buona gestione del gioco:

- * Troviamo un **arbitro** esterno alle squadre giocatrici.
- * Se necessario, possiamo inserire "**aiuto-arbitri**", anch'essi possibilmente esterni alle squadre.
- * Procuriamoci un **fischietto** e/o eventuale microfono.
- * Ricordiamo ai giocatori che il giudizio dell'arbitro è **insindacabile**.
- * Prepariamo un **cartellone** su cui segnare i punteggi e l'avanzamento di ogni squadra meglio se questo rimane ben visibile per tutto il gioco.
- * **Delimitiamo** in modo efficace l'area di gioco (con scotch, conetti, nastri, gesso...) e assicuriamoci che i giocatori rispettino questi limiti