

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:

Essere chiari, precisi e coinvolgenti è la chiave per far sì che ogni gioco sia accessibile a tutti! Nel fascicolo "Giochi Preado" puoi trovare alcune attenzioni da avere per gestire e condurre i tuoi giochi.

I TEMPI:

Ogni gioco ha un inizio e una fine, regolato da tempi che non devono né eccedere ma neanche lasciare tempi morti.

Consideriamo bene alcuni aspetti:

- Anche la spiegazione delle regole fanno parte del tempo di gioco
- La durata del gioco (in base alla sua dinamica).
- Il tempo di gioco (in base alla difficoltà fisica o logica)

ANIMATORI DI SUPPORTO:

Bisogna sempre considerare le risorse che abbiamo per rendere un gioco praticabile e gestibile.

- Troviamo chi può aiutarci a preparare il materiale per i giochi
- Chiediamo a qualcuno che ci aiuti a ripetere ai bambini le regole
- Alcuni animatori possono dare una mano a tenere i punti con correttezza e precisione.

I PROTAGONISTI:

Per ogni attività o gioco che faremo stiamo accorti a chi lo proponiamo. Alcune attenzioni:

- Età dei partecipanti
- Il numero dei partecipanti e/o delle squadre
- Le caratteristiche dei giocatori
- Il loro approccio ai giochi

GLI OBIETTIVI:

È fondamentale che tutti capiscano le regole e l'obiettivo del gioco per non cadere in situazioni di incomprensioni e confusione. In questo fascicolo vengono riportate tre macro categorie.

- Giochi di accoglienza e conoscenza
- Giochi Statici per riposare il corpo e allenare la mente
- Giochi dinamici e di movimento per dar sfogo a tutte le nostre energie.

I MATERIALI:

Siamo sicuri che sia tutto pronto? Pensiamo sempre per tempo a tutto ciò che può servire durante e prima del gioco. Non è detto che il materiale che ci serve sia soltanto quello utilizzato dai bambini. Ad esempio un microfono può aiutarci a comunicare meglio e un cartellone permette di segnare i punti e renderli visibili a tutti.

COME PROGETTARE UN GIOCO

GLI SPAZI:

Ogni gioco ha bisogno di spazi adeguati, sia per il movimento libero dei giocatori, sia per la quantità di materiale che si utilizza.

- Verificare per tempo le condizioni e la disponibilità degli spazi (interni ed esterni).
- Dedicare spazi adatti al tipo di gioco per far sì che non sia né troppo dispersivo, ma nemmeno troppo ristretto.
- Considerare il numero di giocatori e il numero delle squadre sui rispettivi campi.

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 a mente per condurre un gioco al meglio

DEFINIRE LE REGOLE

Tutti gli animatori che preparano e conducono il gioco devono aver chiare regole e dinamiche. Una lista scritta può essere d'aiuto a non dimenticare nulla ed essere tutti allineati.

COME CONDURRE IL GIOCO

ARBITRARE E CONDURRE IL GIOCO

Serve sempre ed è necessario avere una figura precisa, unica e dichiarata che faccia rispettare le regole del gioco. Ma come ci si deve comportare in questi casi?

- Essere imparziali e neutri. Non bisogna essere parte di una delle squadre.
- Possono essere d'aiuto altre figure che aiutano l'arbitro ad essere accorti che in ogni parte e dinamica del gioco non ci siano errori.
- Può essere efficace farsi sentire e riconoscere con una divisa speciale e un fischietto/microfono per avere l'attenzione di tutti.
- Definiamo bene non solo le regole ma anche il campo di gioco, delimitandolo, evidenziando linee, ostacoli, limiti e strumenti/oggetti.
- Utilizziamo un cartellone per rendere visibili i punteggi in tempo reale. Da non creare incomprensioni o proteste durante il gioco. Più siamo chiari e trasparenti, più sarà bello vivere ogni sfida!

VERIFICARE IL FINALE

Ogni volta che proponiamo un gioco nuovo, proviamo a fine giornata a rivederlo o fare una breve analisi di verifica. Cosa non ha funzionato? È piaciuto ai ragazzi? Permette a tutti di partecipare? Coinvolge tutta la squadra? Si possono migliorare alcuni aspetti, regole o strumenti?

TESTARE IL GIOCO

Siamo sicuri che tutto funzioni senza problemi? Per sicurezza (ma anche per divertimento) proviamo sempre prima a testare il gioco e capire se possono essere migliorati alcuni aspetti.

SPIEGARE IL GIOCO

In alcuni casi i giochi possono essere molto belli e coinvolgenti, ma tanto dipende anche da quanto siamo chiari e precisi noi a spiegarlo.

- Innanzitutto serve che tutti i ragazzi ascoltino senza distrazioni, compresi gli animatori
- Sfruttiamo posti dove ci possano sentire tutti bene oppure utilizziamo un microfono per farci sentire meglio.
- Elenchiamo tutte le regole e obiettivi.
- Coinvolgiamo i ragazzi nelle spiegazioni facendogli fare anche esempi pratici e simulazioni rapide del gioco.
- Ogni gioco ha sempre un obiettivo ma anche uno scopo più profondo e nascosto. Aiutiamoli a capirlo e a fare gioco di squadra quando richiesto.