



**Conferenza di Solingen
26 – 29 Giugno 2014**

« Il gioco come strumento di una interazione positiva »
Dr. Alois Hechenberger - Fokolar-Bewegung - Germania

1. "A proposito del gioco"

“In un'ora di gioco l'uomo può imparare di più che in una conversazione di una vita intera.” *Platone*

“L'uomo è uomo nella sua interezza, nel vero senso della parola, solo quando gioca.”
Friedrich Schiller

“Le persone, invecchiando, non smettono di giocare. Invecchiano quando smettono di giocare.” *George Bernard Shaw*

“Il gioco è la più alta forma di ricerca.” *Albert Einstein*

“Il gioco è un'attività nella quale impariamo molto per la nostra vita.” *J. Huizinga*

“Il gioco è per il bambino il più importante fattore di crescita.” *Friedrich Fröbel*

2. "Il valore educativo": cos'è il gioco ?

- 1) **IL GIOCO ACCADE QUI ED ORA:**
a ciascuno è richiesto di essere coinvolto nella situazione presente del gioco, con le sue regole, i suoi giocatori, ecc.; il passato ed il futuro risultano secondari
- 2) **PROVARE DIVERTIMENTO E GIOIA NEL GIOCO:**
vivere la gioia nel gioco e comunicarla è più importante per lo sviluppo della personalità che non la sconfitta o la vittoria nel gioco
- 3) **IL GIOCO MOSTRA LA LIBERTÀ E LA VOLONTARIETÀ:**
non obbligare nessuno a giocare con la forza; un adeguato sostegno può promuovere la disponibilità al gioco e la motivazione dei partecipanti
- 4) **IL PROCESSO È PIÙ IMPORTANTE DEL PRODOTTO:**
non è importante il risultato, ma il processo per ottenerlo, così come sono importanti la gioia e le difficoltà sperimentate per ottenerlo
- 5) **IL GIOCO COME SECONDA VERITÀ "PENSATA":**
le conseguenze dell'agire nel gioco non accadono veramente; in questo modo possiamo testare nel gioco diverse situazioni umane
- 6) **LA COMUNIONE E L'INCONTRO SI REALIZZANO:**
il contatto con gli altri giocatori crea relazioni; piuttosto che un'azione individuale, si favorisce un agire collettivo
- 7) **TUTTA LA PERSONA È COINVOLTA:**
tutte i sensi dell'uomo (sentimento, agire, ragionamento, ecc.) possono essere coinvolti e contribuire ad una qualità di vita più alta
- 8) **SI REALIZZANO APPRENDIMENTI COGNITIVI E DEL VIVERE SOCIALE:**
nel gioco vengono messi alla prova comportamenti positivi e gli stessi vengono proposti alla vita quotidiana: assumersi responsabilità, risolvere conflitti, comunicare e cooperare, incoraggiare, ascoltare per imparare ecc.
- 9) **PROMUOVERE IL BAMBINO "INTERIORE":**
spesso tornano alla luce competenze possedute nell'infanzia ed andate perdute, come la spontaneità, l'immaginazione, la curiosità, la spensieratezza
- 10) **VALORIZZAZIONE DELLA VITA QUOTIDIANA:**
giocare insieme significa vivere insieme; condividere le "regole del gioco" può produrre positive linee di vita

Da: U. Baer / J. Schilling, "Cos'è il gioco?" in: *Gruppi e gioco*, Nr. 4/1990/p. 13

3. Una classificazione del gioco

Molti promotori di giochi hanno tentato di classificare la grande abbondanza dei giochi per tentare una classificazione delle diverse manifestazioni del gioco. A causa della complessità del gioco non è stato possibile proporre un sistema uniforme di classificazione. Una sistematizzazione dello sviluppo dei giochi riconosciuta è quella di Piaget / Buhler che distingue tra "gioco d'esercizio / gioco di costruzione – giochi simbolici / giochi di ruolo (vedi Pausewang 1997, p. 24). Il pedagogo K. Dietrich, ha proposto una classificazione pratica del gioco in tre aree: "giocare con qualcosa", "giocare come qualcosa" e "giocare per qualcosa" (cf. Buytendijk) oltre al termine "giocare con gli altri" per sottolineare l'eventuale aspetto sociale. I tipi di gioco di cui sopra si evolvono uno dopo l'altro in funzione dell'età e dello stadio di sviluppo, e si influenzano a vicenda.

Anni			
14	<p>Giocare con qualcosa („oggetti“)</p> <p><i>Giochi di funzione</i></p> <p><i>Giochi dell'apparire</i></p>	<p>Giocare come qualcosa ("ruoli")</p> <p><i>Giochi di ruolo</i></p> <p><i>Giochi di dimostrazione</i></p>	<p>Giocare per qualcosa ("regole")</p> <p><i>Giochi con regole, giochi prestativi, giochi sportivi</i></p>
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

Réf. : K. Dietrich (1980): Spielen. In: *Sportpädagogik* 4 (1), S. 17.

Questa classificazione sistematica illustra le diverse funzioni ed i diversi processi d'apprendimento del gioco. I genitori e gli educatori devono, pertanto, fornire esperienze di gioco ai bambini secondo le loro capacità e secondo le necessità del caso. Maxim Gorky ha affermato, in questo contesto: "Il gioco è il modo in cui i bambini arrivano a conoscere il mondo in cui vivono" (Heimlich 2001, p. 59)

a) giocare per qualcosa

Il concetto di giocare "per qualcosa" non vale solo per i giochi sportivi conosciuti, come il calcio o la pallavolo, ma si riferisce a tutte le forme di giochi di movimento come la corsa o come i giochi di cattura di gioco, giochi di prestazione in movimento o da fermi, nonché a giochi cooperativi di competizione. Tutto gira attorno alla domanda: "Come posso essere, come singolo o come squadra, migliore degli altri?" Da gioco a gioco ci sono innumerevoli modi per determinare un vincitore. A volte questo accade segnando dei gol, centrando dei canestri, raccogliendo punti, catturando qualcuno o toccandolo con la palla e così via. I giochi cooperativi si distinguono da quelli competitivi per il fatto che i gruppi devono insieme eseguire un compito e riuscire a farlo in un certo tempo. Anche questi giochi sono "per qualcosa".

b.) giocare con gli altri

Giocare "con", "come" o "per qualcosa", ha sempre avuto, per le persone coinvolte, una dimensione sociale. Ogni giocatore porta dentro il suo modo di giocare le sue competenze ed esigenze, le sue esperienze precedenti, le paure e le aspettative. "Giocare con gli altri" significa in concreto, costruire relazioni con gli altri, in base a regole concordate, o modificate nel corso del gioco, in base ai risultati del gioco e in base ad un dialogo stabilito. Suonare insieme è sempre basato su regole esistenti che richiedono un alto grado di azione sociale.

"La possibilità di regolare l'interazione con altre persone, porre limiti e attraversare confini, è uno dei fondamenti più importanti della nostra vita sociale." (Dietrich 1998, p. 15)

4. Funzioni e modalità del gioco

Giocare produce effetti sullo sviluppo della personalità nei bambini e negli adolescenti, così come sui preziosi processi di apprendimento, sia individuali, che collettivi, che sono possibili grazie alla sperimentazione di diverse forme di gioco. La reciproca formazione si serve sempre più delle modalità d'azione motorie, cognitive, emotive e sociali del gioco.



Aspetti multifunzionali del gioco.

U. Heimlich (2001): Einführung in die Spielpädagogik, p. 53.

Caratteristiche pedagogiche del gioco: che cosa può produrre?

Positive esperienze di gioco favoriscono processi di apprendimento essenziali per lo sviluppo della personalità. Per questo motivo, l'attuale pedagogia si serve sempre di più di attività motorie, cognitive, emotive e sociali.

Dal punto di vista motorio il bambino scopre nei giochi di movimento il suo ambiente di vita. Nel bambino più piccolo l'accesso al gioco, che offre gioia e movimento, rappresenta una risorsa sempre più importante. Nel correre, nell'arrampicare, nel scivolare, nello stare in equilibrio, la muscolatura si rafforza giocando e si sviluppa il senso di equilibrio.

Il potenziale cognitivo del gioco è utilizzato sia nell'apprendimento scolastico che nelle attività degli anziani. I giochi vengono messi con successo al servizio dell'apprendimento, anche se, in certe occasioni, questa "strumentalizzazione del gioco" per scopi didattici viene criticata. Giochi pedagogici evoluti aiutano in modo particolare ad espandere il vocabolario, a migliorare le capacità di conoscenza o ad apprendere cose noiose in modo emozionante e tutto questo grazie al gioco.

La funzione emotiva del gioco ha grande importanza, dato che nel gioco viene richiesta grande attenzione mentale, nell'offrire occasioni per sperimentare e valorizzare i sentimenti. Positive esperienze di gioco possono, allo stesso modo, avere un effetto di equilibrio sulla salute mentale dei partecipanti. Nei servizi sociali, per esempio, i giochi di ruolo vengono utilizzati efficacemente come supporto affidabile e come "valvola" di sfogo delle emozioni.

L'aspetto sociale del gioco, in quanto il gioco è condivisione, è legato alla capacità di creare profonde interazioni fra le persone coinvolte. Il gioco è, quasi sempre, - indipendentemente dal fatto che sia orientato in senso cooperativo o competitivo - un "giocare con gli altri" e mette in moto una serie di processi di apprendimento sociale. I giocatori devono mettersi insieme, devono mettersi in discussione con le loro capacità e con le loro esperienze precedenti, con le paure e con le aspettative. Nel gioco vengono presi e stipulati accordi sempre nuovi, desideri ed esigenze di parte vengono applicati o modificati, si sviluppano piani e strategie, il risultato del gioco viene discusso e, in ultima analisi, successi e fallimenti vengono congiuntamente condivisi. Questo grande potenziale educativo del gioco è stato espresso da Huizinga con le seguenti parole: "Il gioco è l'attività in cui si impara molto per la vita."

5. Dei giochi per tutte le età

Giocando con diversi gruppi conviene rispettare le loro esigenze e le loro capacità che variano a seconda dell'età. Così i giochi, piacciono e si realizza lo scopo previsto. E' necessario conoscere bene il mondo dei bambini con il loro interesse, il loro linguaggio etc. Qui di seguito si elencano alcuni suggerimenti per gruppi di età diverse.

Bambini: 7-10 anni

Esigenze:

- sviluppare capacità e talenti
- fare esperienza di gruppo
- portare a termine diversi compiti

Giochi:

- Drammatizzazione, scetch etc.
- attività nella natura: caccia al tesoro, giochi di avventura
- usare materiali belli: palloncini, palle colorate, giochi di circus

Ragazzi: 10-14 anni

Esigenze:

- bisogno di sfide e di stimoli
- grande voglia di muoversi
- iniziare ad assumere responsabilità

Giochi:

- giochi sportivi per muoversi
- giochi di squadra e competizione: ma non solo calcio
- giochi cooperativi: giochi avventurosi con sfide per tutto il gruppo
- importante: far loro assumere il ruolo di „assistente“ e „aiuto“ per spiegare e dimostrare i giochi

Giovani: da 14 anni

Esigenze:

- bisogno di libertà, la possibilità di scegliere e di partecipare
- trovare fiducia e sviluppare la responsabilità
- esperienza del gruppo, del „NOI“

Giochi:

- non usare la parola „gioco“, invece “esperimento” “esercizio”, “attività”
- come moderatore adulto giocare con loro, in modo che si sentano amati; non essere solo un moderatore
- giochi di discussione su temi caldi e interessanti
- drammatizzazione, giochi di avventura all’aperto (brevi, anche gite di alcuni giorni)

6. Il ruolo dell'animatore

INIZIARE UN GIOCO

Se fin dall’inizio i giocatori dimostrano attenzione, si comincia bene, le regole vengono spiegate con calma e comprese. Ci sono poche interruzioni e domande.

Alcune tecniche:

- **Fazzoletto magico**: tirare un fazzoletto in aria nel mezzo del cerchio. Tutti gridano, battono le mani. Quando il fazzoletto tocca terra, tutti fanno silenzio.
- **Tam tara tam tam**: Il moderatore dice TTTT, tutti rispondano „Tam Tam“ e battono le mani per 2 volte.
- **Cambiare la voce**: parlare sotto voce ed invitare tutti ad avvicinarsi.
- **Suoni simpatici**: diversi fischi, che piacciono e diventano per tutti il segnale di fermarsi.
- **Punto di incontro**: tutti si incontrano mettendo la gamba destra su una linea tracciata sul pavimento, prendono in mano una corda, toccano il paracadute etc.
- **Countdown**: cominciare tutti insieme a contare: „5-4-3-2-1-Go“
- **PRIMA trovare la posizione**: i giocatori sono nella posizione giusta per il gioco (es. nello cerchio, gruppi di 3/4 persone, posti in linea, tutti seduti etc., questo dà sicurezza ai giocatori e facilita la spiegazione del gioco

Ci sono 1000 tecniche per iniziare un gioco. E’ importante indovinare la tecnica che più piace e che più si adatta ai partecipanti (in base all’età, agli interessi, alla cultura).

FINIRE UN GIOCO

Scopo:

Una buona conclusione fatta al momento giusto può

- sottolineare l'esperienza positiva, che si è fatta insieme
- evitare, che qualcuno diventi troppo stanco e si faccia male
- conservare una certa curiosità e voglia di giocare una prossima volta
-

Finire al momento giusto:

Il moderatore osserva bene le esigenze del gruppo. Forse alcuni si annoiano? Come si muovono i leader del gruppo? Che bisogni ci sono nel gruppo? Magari ci vuole un gioco di movimento o un momento di calma e di silenzio, un intervallo?

Idee per finire:

- **Finire con un gioco tranquillo:** dare al gruppo la possibilità di calmarsi. Non è bene che i componenti del gruppo vadano via eccitati. Molto adatti sono i giochi in cerchio.
- **Finire quando il "clima" è buono:** non quando alcuni partecipanti sono annoiati o stanchi.
- **Cercare un posto tranquillo:** una musica tranquilla, un simbolo nel centro del cerchio.
- **Non finire troppo velocemente:** annunciare già prima dell'ultimo gioco, „Per oggi questo sarà l'ultimo gioco...”
Proporre di pulire insieme: questo favorisce la responsabilità di tutti e dà un senso di comunione.

7. Per spiegare bene un gioco

a.) Il modello dei „quattro passi“:

- ⇒ dire le regole in modo breve e chiaro
- ⇒ fare una dimostrazione - far vedere: „Un'immagine dice più di 1000 parole“
- ⇒ giocare
- ⇒ cambiare le regole, se necessario (per es. la grandezza del campo di gioco, il modo di muoversi, cambiare le squadre)

b.) Sul ruolo del moderatore:

Per spiegare bene ai gruppi le regole dei giochi, sono necessari:

- **Competenza:** conoscere giochi di diversi tipi
- **Passione:** trasmettere gioia e passione per il gioco
- **Trovare il gioco giusto per il momento:** conoscere le esigenze, l'interesse del gruppo e dare loro una sfida adatta
- **prepararsi bene:** avere giochi di riserva nel caso fosse necessario cambiare
- **stare attento per la sicurezza:** dal punto di vista fisico e psicologico
- **creare una bella storiella:** non spiegare solo tecnicamente le regole

- **usare un linguaggio adatto:**
p.es. con un tono di voce adatto per i bambini, non usare la parola „gioco“ con gli adolescenti
- **mostrare chiarezza e sicurezza:**
all'inizio avere chiaro tutto e tenere tutto sotto controllo, pian piano coinvolgere le persone, far posto alle loro idee, dare la possibilità di scegliere.

8. Educare giocando

Alcuni spunti per favorire una dinamica della relazione, quando si organizza un gioco o un'attività sportiva

1.) Trasmettere gioia e passione per quello che facciamo:

- non lasciarsi coinvolgere dalle critiche
- avere la sicurezza che il proprio lavoro è un contributo molto importante

2.) Essere in prima persona un modello positivo:

- trasmettere integrità, rispetto, autenticità, pazienza, saper ascoltare
- il mio parlare, organizzare, dare limiti ecc. è sempre un “donare“

3.) Avere una grande stima per i propri ragazzi:

- prima la “persona“ e dopo le regole
- vedere e valorizzare il positivo nel comportamento dei partecipanti

4.) Mettersi nei panni degli altri:

- conoscere bene i loro bisogni, desideri, forze e poi scegliere le attività ludiche
- dare sicurezza (o limiti) a chi ne ha bisogno

5.) Educare è sempre un imparare l'uno dall'altro:

- favorire e credere in una “cultura della relazione“
- tutto dipende da me, ma anche no
- “I rapporti sono più importanti dei contenuti“ (R. Cohn)

© 2014 Alois Hechenberger – Riproduzione vietata
Troverete una lista di giochi con video dimostrativi su :
www.slowtech.eu/IT/lista_giochi.html

Contatto :



Dr. Alois Hechenberger
Tel.: ++49 (0) 1525 / 2763 280
a.hechenberger@teamttime.net
www.teamttime.net
www.sports4peace.net