

9. Giochi molto Jump!

Twister salterino

Materiale: gessi colorati, stereo, cd o mp3

Adatto anche a grandi gruppi, all'esterno, gioco ad eliminazione o con penitenza.

Sul campo da gioco si disegnano dei cerchi con i gessi colorati di almeno quattro colori diversi, con un diametro di 20 cm e una distanza di circa 50 cm l'uno dall'altro. Il numero dei cerchi

deve essere almeno il doppio rispetto ai giocatori. Al momento della partenza ogni partecipante si sistema in un cerchio. Il conduttore del gioco dirà la seguente frase: «Alla fine della musica sarà eliminato chi si trova in un cerchio giallo», e accenderà la musica. Nel tempo in cui la musica è accesa i ragazzi non possono stare fermi, devono saltare da un cerchio all'altro. Quando la musica termina vengono eliminati o fanno una penitenza simpatica, i giocatori che si trovano nel colore indicato precedentemente dal conduttore del gioco. Quando gli eliminati sono molti è possibile eliminare dei cerchi facendo, sempre con il gesso, una croce al loro interno.

Corsa del canguro

Materiale: nulla per la versione base, palloni per la variante
Adatto anche a grandi gruppi, fattibile all'esterno e all'interno.

I bambini non sono divisi in squadre, ognuno gareggia per se stesso, è possibile però organizzare delle gare predisponendo delle «batterie» in cui bambini e ragazzi siano divisi per età. Si può procedere solo a saltelli a piedi uniti in avanti o in diagonale ma non all'indietro. Sul campo è stato predisposto un percorso a slalom che obblighi i partecipanti a fare successivamente i passi del canguro in avanti, diagonalmente a destra e poi a sinistra.

Variante: i ragazzi devono compiere il percorso tenendo un pallone tra le caviglie.

I giochi proposti sono solo un esempio che stimola gli animatori a realizzare giochi Jump! che abbiano come leit motiv il «salto»: il salto atletico; il salto come semplice elemento di gioco; il salto come condizione che esercita la fiducia e l'affidamento «fra le braccia» degli amici e dei compagni di squadra. Segue qui una piccola serie di giochi che indicano una progressione, dal semplice salto per divertirsi, giocando per il gusto di farlo, a giochi in squadra, a giochi che prevedono la collaborazione e la fiducia.

Scacchiera magica

Materiale: gessi colorati

Gioco adatto anche ai grandi gruppi, all'esterno. Sul campo è stata disegnata una scacchiera con 5 quadrati per lato per un totale di 25 quadrati con un lato di 50 cm ciascuno. In ogni quadrato è scritto un numero dall'1 al 25.

Ecco un esempio:

1	3	4	7	9
14	2	12	6	8
18	13	5	11	10
15	17	16	23	24
19	20	22	21	25

Partendo dal numero 1 partecipanti devono saltellare fino al 25 a piedi pari o su una gamba. È possibile organizzare una gara

calcolando il tempo che i partecipanti impiegano per percorrere tutto il quadrato.

sul campo il punto di arrivo dell'ultimo concorrente. Vince la squadra che è arrivata più lontana.

Salto in lungo a squadre

Materiale: una linea di partenza chiaramente indicata, alcuni gessi colorati

Gioco adatto anche ai grandi gruppi, all'interno o all'esterno.

I ragazzi sono divisi in squadre di un massimo di dieci persone. Partecipa una squadra alla volta. Al via il primo componente della squadra, partendo dalla linea indicata, compie un salto e rimane fermo nel punto in cui è arrivato; il secondo componente partendo da quel punto compie a sua volta un salto; così via tutti i componenti. Si indica poi

Salto nel buio

Materiale: nessuno

Gioco adatto ai ragazzi più grandi. I ragazzi sono divisi in squadre, si dispongono su una riga, uno accanto all'altro. Gioca una squadra alla volta. Lo scopo del gioco è che tutti i ragazzi della squadra che prima sono girati da un lato si dispongano sulla stessa riga ma rivolti sul lato opposto, nel più breve tempo possibile. Per girarsi occorre fare un salto di 180°. Nessuno può girare insieme ad un altro nello stesso tempo. Al via dell'animatore, i ragazzi, uno alla volta, dovranno compiere il salto di 180° gradi secondo un ordine casuale.

Scheda Un gioco «lanciato»!



A che gioco giochiamo? È una bella domanda, soprattutto nelle domeniche dell'anno: spesso capita di trovarsi in oratorio con pochi ragazzi e animatori. Servono quindi giochi in grado di coinvolgere anche un numero minimo bambini e che possano essere animati da poche persone.

Sarebbe bello riuscire per quest'anno a coinvolgere anche quei ragazzi che la domenica non frequentano assiduamente l'oratorio, ma magari partecipano alla catechesi settimanale e alla messa comunitaria. Per far ciò è molto importante curare il *prima* e il *dopo* del gioco, ovvero come invitare i bambini al gioco, la parte iniziale e il finale, oltre che al gioco in sé. Dovremmo riuscire ad immergere i ragazzi nella realtà virtuale del gioco della domenica, già da quando li incontriamo alla catechesi e dopo la messa.

Per coinvolgerli *nel* gioco dobbiamo sfidare i ragazzi su diverse abilità e non solo sulla corsa, resistenza, agilità. Esistono anche abilità linguistiche, logico-matematiche, musicali, scientifiche, di coordinazione, di percezione visiva, di investigazione...

Altri due punti chiave sono *coinvolgere i sensi* (udito, vista, tatto, olfatto, gusto) e *provocare emozioni* (gioia, sorpresa, disgusto, rabbia, paura). Questi elementi andrebbero inseriti nei giochi per renderli più interessanti e trascinanti.

Il «lancio» del gioco

Durante i giorni prima bisogna ovvero creare l'aspettativa! Pensiamo all'uscita di un nuovo film, videogioco o prodotto commerciale; in televisione, alla radio, trailer e pubblicità, per le strade locandine e manifesti. Prendiamo spunto e applichiamo al gioco; scegliamo un titolo adeguato, accattivante, che non spieghi troppo, così da mantenere *suspense* ma neanche troppo criptico.

Pensiamo a una locandina grafica, da appendere in oratorio e in chiesa almeno nella settimana prima. Invitiamo i ragazzi, con un volantino, un biglietto, ma visto che stiamo giocando, meglio ancora se l'invito consiste nell'inizio del gioco (i giochi che proponiamo per le domeniche o le occasioni di animazione in settimana – cfr. seconda parte del sussidio – hanno sempre un'attività «giocosa» che prevede il «lancio» di quello che sarà poi il gioco effettivo). Ad esempio, se una domenica il gioco è sui contrabban-

dieri, possiamo invitare i ragazzi dando loro una «banconota del gioco» alla catechesi e una alla messa, con le indicazioni di portarla la domenica pomeriggio all'ora dell'inizio di «contrabbandieri», per aumentare il bottino della propria squadra. Si può anche consegnare un enigma: risolvendo l'enigma i ragazzi possono scoprire dei dettagli sul gioco o delle indicazioni utili per giocare. Spazio all'immaginazione quindi: non basta dire ai ragazzi di trovarsi all'oratorio, ma serve un invito personale e personalizzato, il più possibile inerente e a tema con il gioco.

Il gioco con il suo contesto

Il gioco deve essere inserito in una storia o deve avere un tema! Ogni elemento del gioco deve riprendere il tema e la storia. Gli animatori si devono identificare nel personaggio che rappresentano, non solo come costume, ma anche trucco, recitazione, in modo che sia più reale (o fantastico) possibile. Anche i ragazzi devono avere una loro identità. Ad esempio, in un gioco di spionaggio le squadre possono essere «squadre speciali dell'FBI», in un gioco archeologico dei «team di archeologi», in un gioco scientifico dei «gruppi di ricercatori»... Il materiale deve essere reale o realistico, coerente con il gioco.

Se il gioco è a tappe o stand, bisogna creare un foglio di viaggio utile a tener traccia delle prove superate, ad esempio: un foglio in cui gli animatori «timbrano» ogni prova superata o segnano un punteggio; una mappa in cui si segnano le tappe del percorso fatto; un puzzle da comporre ad ogni prova superata, il puzzle, una volta completato, rivelerà la soluzione dell'enigma; pezzi di terracotta che pian piano andranno rimessi insieme per ricostruire un vaso; un taccuino su cui prendere appunti e un foglio risposte da consegnare.

Iniziamo il gioco introducendolo con una storia o raccontando un aneddoto, guardando un video, ascoltando una registrazione, partendo da un ritrovamento, leggendo un articolo di giornale, proponendo un enigma o sfida; deve emergere l'importanza di quello che si sta facendo!

A seconda del tipo di gioco l'introduzione sarà molto diversa ma ci deve essere! E deve essere il più curata possibile.

Il gioco e le sue «porte»

Durante tutta la durata del gioco è necessario usare degli elementi per mantenere il clima, le cosiddette «porte dimensionali» (ovvero quelle «porte» in grado di proiettare il ragazzo nella dimensione fantastica del gioco): la musica, vestiti/costumi adatti, oggetti realistici o reali, buio e luce, fumo, scritte e disegni misteriosi, impronte o segni nel terreno, scenografia, tecnologia...

Pensiamo anche delle varianti da introdurre nel gioco, quando l'attenzione o il divertimento stanno calando; non improvvisiamo, ma studiamo a tavolino delle regole da aggiungere per rendere più difficile il gioco, per far tornare a giocare chi è stato eliminato, per stravolgere lo schema e aumentare il divertimento.

Finito il gioco deve esserci uno o più vincitori! È però importante curare la conclusione del gioco. Se il gioco è ben fatto e preparato ma il finale è mediocre, tutto il gioco ne risente. Il finale del gioco è fondamentale, spesso di una attività quello che resta è la parte conclusiva. Non si può concludere «tanto per concludere». Inventiamo degli effetti scenici, un finale a sorpresa, la soluzione del mistero, il ritrovamento di un tesoro, una premiazione, un'asta finale, un combattimento all'ultimo sangue... quello che la fantasia vi suggerisce ma deve essere divertente, portare ad un vincitore e rimanere nella testa dei ragazzi, nei loro ricordi.

Ricordarsi bene:

- creare l'aspettativa
- un filo conduttore
- tutto pronto
- ridurre al minimo i tempi morti
- cura dei particolari
- tempi e tempistiche definite e chiare
- finale grandioso.

Diamo un'occhiata ai giochi proposti per ogni settimana nella seconda parte di questo sussidio e progettiamo il da farsi insieme al gruppo animatori. Per la formazione degli animatori utilizziamo questa scheda. Rimandiamo anche all'appendice del sussidio: «Missione animatori».

parte prima