

LA PRATICA

PER SOPRAVVIVERE IN ORATORIO

Dopo tanta teoria, finalmente un po' di pratica.

Dice un vecchio proverbio: "Sbagliando s'impara"; questo sarà anche vero, ma forse non è il caso di sbagliare per forza per riuscire ad imparare qualcosa. Ci sono dei momenti in cui è meglio sapere bene cosa fare ed essere preparati a tutto, o quasi; e sono proprio quei momenti che sembrano più facili da gestire a creare i maggiori problemi ad un animatore.

Il gioco, il divertimento, lo svago, occupano sicuramente un posto di rilievo nelle nostre attività. Spesso ci scervelliamo per trovare giochi originali, per adattare quelli che già conosciamo, per fare una serata finalmente divertente ed entusiasmante per tutti. Nessuno potrà mai negare che in questi casi la fantasia degli animatori e anche la loro voglia di impegnarsi, davvero non conosce confini. Chi non conosce gruppi di animatori che perdono intere giornate a preparare giochi, che poi in realtà durano solo un'ora o quasi, solo perché preoccupati che i loro ragazzi giochino e si divertano; ho visto gente che per giorni ha fatto riprese e montato video solo per una presentazione di dieci minuti, perché i ragazzi potessero "entrare" nel gioco.

Molti sono i libri, i sussidi e le tradizioni orali dei nostri oratori che ci possono fornire materiale da cui prendere spunto. Noi qui vorremmo farvi una proposta un po' più a monte della pratica immediata, ma sempre molto concreta: imparare a giocare. Non a pensare un gioco, non a fare un gioco, ma a sceglierlo, a gestirlo, ad arbitrarlo, ad entusiasmare i ragazzi con canti e bans, a non perdere il controllo del cortile,...

Contrariamente a quello che si pensa, far giocare i ragazzi non è affatto semplice. Non basta, come si dice, dargli un pallone e via. Non è l'animatore alle prime armi quello che può far giocare bene. Occorre esperienza, occhio, fiuto e un po' di pratica e di studio.

Non tutti possono fare pratica sul campo? Allora ecco un condensato di esperienza che vi può aiutare.

GIOCOLOGIA

Cos'è un gioco? Come lo si sceglie? Quanti tipi di giochi esistono? Come si fa a capire quale gioco può andare bene per i ragazzi che abbiamo di fronte, per non rischiare di far fare una partita di football americano a delle ragazzine di otto anni (magari tutte con la gonna)?

A che cosa serve giocare? Solo a perdere un po' di tempo, solo a far sfogare i ragazzi, solo a divertirsi un po'? Ma chi l'ha detto che divertendosi non si può imparare?!

Il gioco è divertimento certo, ma è anche educazione. Non è solo un tappabuchi, non è solo il modo migliore per far star bene i nostri ragazzi; spesso è anche il modo migliore per educarli, per trovare l'occasione di un momento formativo con loro.

E non tutti i ragazzi sono uguali, così come non tutti i giochi sono uguali. Spesso scegliamo i giochi un po' d'istinto, o secondo le tradizioni del nostro oratorio, ma ci può essere anche una logica, una teoria che ci aiuta e che una volta imparata ci entri nel sangue per giocare sempre meglio.

Le schede che seguono vogliono rispondere proprio a tutte queste domande e il loro titolo già ci insegna che non stiamo parlando di regole e di materiali da preparare, ma di una vera e propria scienza, di un'arte che ha delle regole precise, che vanno imparate.

Nessuno e niente potrà mai sostituire in un gioco e nel proporlo, l'entusiasmo di un animatore che sa tenere i suoi ragazzi, che ci crede fino in fondo e per questo li trascina; ma anche studiarci un po' sopra non guasta.

GIOCOLOGIA

Perché il gioco e Come far giocare

1. Giocando s'impara!

Il gioco è educazione

L'attività più morale ed edificante non vale nulla se non è tale da «agganciare» il ragazzo. Lo scopo è di offrire giochi e attività che mentre sono attraenti per il ragazzo, lo educeranno seriamente dal punto di vista morale, materiale e fisico.

Non si educa se non si conosce a fondo il soggetto; ma per conoscerlo, è necessario che questi si esprima e agisca nella spontaneità. Fra l'educatore e il soggetto sovente si frappongono degli schemi, che fanno sì che il ragazzo non sia più se stesso e cioè che appaia al di fuori ciò che non è al di dentro; questo avviene perché la società e il mondo esterno lo obbligano ad adattarsi e a conformarsi all'ambiente.

Nella foga del gioco il ragazzo libera le sue passioni e, a causa dell'abbassamento dell'autocontrollo, si presenta come quello che veramente è: leale o bugiardo, pigro o attivo, intelligente o tardo. Nulla pone il ragazzo in un clima di libertà e di trasparenza quanto il gioco.

Nella vita del fanciullo il gioco è la cosa più importante, e nelle mani di un educatore sensibile può rappresentare il mezzo più efficace per favorire lo sviluppo della **fantasia**, della **creatività**, dell'**espressione** e della **comunicazione**. Sono queste le ragioni per cui educatori, genitori e animatori **devono** utilizzarne le possibilità pedagogiche sfruttandole per lavorare su:

- padronanza di sé (prende conoscenza del proprio corpo, dei propri limiti e delle proprie possibilità);
- obbedienza alle regole del gioco;
- disciplina, spirito di squadra (e quindi superamento dell'egocentrismo e dell'individualismo);
- spirito cavalleresco.

Rispetto al classico gioco, il **Grande Gioco** (GG per brevità) fornisce all'animatore ulteriori strumenti educativi in quanto coinvolge maggiormente il ragazzo, inoltre questo viene messo spesso nella condizione di dover prendere delle decisioni.

Oltre alle qualità appena descritte il GG consente di sviluppare:

- lealtà (specie perché si è spesso soli, lontani dagli animatori);
- rispetto per l'ambiente e «senso della natura»;
- intelligenza tattica e senso dell'organizzazione;
- spirito di osservazione e capacità di deduzione;
- pazienza e tenacia - gusto del rischio, abilità e coraggio;
- senso dell'orientamento.

2. Il gioco nelle varie età

Per l'evoluzione del ragazzo il gioco assume valenze diverse a seconda del periodo che sta vivendo.

Indicativamente i vari passaggi della crescita sono questi:

5-6 anni = imita le azioni dei grandi, gioca più "accanto" agli altri che "con" loro, compete, assume ruoli, capisce di dover giocare bene e senza liti;

6-7 anni = imita macchine, animali, quindi l'imitazione entra nel regno della fantasia, magari sotto l'influsso dei mezzi audiovisivi;

7-9 anni = collauda nel gioco le esperienze di vita sociale: bisogno di qualificarsi dentro il gruppo, difendere i suoi diritti, senso di rispetto, è solidale con il gruppo. Accetta le prime regole, il suo ruolo. Scopre che può imporre ai più piccoli e deboli la sua autorità e i suoi giochi, lancia sfide di abilità. Contemporaneamente ammira i più grandi e più forti, cerca di qualificarsi davanti a loro.

10-12 anni = tempo del gioco sociale, diminuisce l'egocentrismo; raggiunge una coscienza sempre più chiara di sé, delle sue doti e possibilità, ma si abitua a tenere conto degli altri. Nei grandi giochi collettivi rispetta le regole con piena coscienza e si qualifica fra i compagni per il valore fisico, intellettuale e morale.

12-14 anni = è capace di giochi di squadra con sacrificio proprio e scambi con gli altri, ha spirito di gruppo; è sensibile al richiamo dell'avventura e dell'eroe, è un modo per proiettarsi nel mondo adulto che ora lo attrae. Cala l'interesse per molti giochi ed aumenta quello per lo sport, per gli hobbies che prefigurano lavori e attività da adulti. Le ragazze si indirizzano in genere verso giochi di intelligenza, di immaginazione, di esercizio verbale, piuttosto che in giochi più movimentati e violenti.

3. Alcuni consigli pratici

- **Preparare in precedenza il programma dettagliato dei giochi**, in relazione al numero dei partecipanti, al luogo dove si effettueranno, alla finalità che ci si prefigge di raggiungere.
- **Rilleggersi le regole** che devono essere semplici e nette, abituando i ragazzi a non discutere durante il gioco.
- **Preparare con cura i materiali occorrenti**: tra un gioco e l'altro non vi devono essere intervalli che distoglierebbero attenzione e clima.
- **Variare molto**: non presentare giochi simili, ma fare seguire ad un gioco movimentato un altro più calmo e più riflessivo.
- **Fare molti giochi e brevi**: interrompendoli quando i giocatori vorrebbero ancora continuarli e non quando ne sono stanchi (grafico andamento gioco), la volta prossima giocheranno con un maggior entusiasmo.
- **Giochi rudi**: l'animatore dovrà dirigerli con tatto in modo che non diventino troppo violenti (educano a saper dosare le proprie forze).
- **Emulazione e non agonismo**, ovvero sano agonismo! Vuol dire saper perdere, saper vincere, non fare male, non essere scorretti...
- **Pretendere!** Se siamo convinti che il gioco deve educare, non accettiamo ritardi, volgarità, slealtà. Non permettiamo ai singoli di scegliere il gioco, essi sceglieranno quelli a loro più congeniali, mentre anche gli altri sono utili.
- **Lanciare il gioco**, con fantasia ed entusiasmo per attrarre i ragazzi. Non annunciarlo semplicemente.

4. Come spiegare il gioco

- ◇ Far sedere i ragazzi (con il sole alle spalle) vicino al campo di gioco. Procedere nella spiegazione il più velocemente possibile seguendo questi passaggi logici:
 - evidenziare lo scopo del gioco;
 - far vedere il campo di gioco e la disposizione delle squadre (anche con cartelloni);
 - dire le regole partendo dalle più importanti, formulando frasi semplici e chiare (usare per questo tempi all'indicativo o imperativo presente).
- ◇ Accertarsi di avere l'attenzione di tutti, rivolgendosi maggiormente a chi tende a distrarsi;
- ◇ lasciare spazio alle domande (non tantissime) solo a conclusione della spiegazione;
- ◇ state pronti a modificare opportunamente le regole nel caso si verificassero gli immaneabili imprevisti (poi non si cambia più!).

5. Come gestirlo

- Abbiate ben chiaro lo svolgimento del gioco in modo da risolvere le contestazioni con rapidità, sulla base di criteri uguali per tutti;
- ci possono essere più arbitri, ma in caso di contestazioni uno solo sarà l'ultimo arbitro responsabile;
- abituare i ragazzi a non discutere durante il gioco;
- usare estrema imparzialità, i ragazzi lo notano subito;
- niente battibecchi in campo tra gli animatori (si verifica con calma dopo);

- gli animatori che fanno parte delle squadre devono essere una presenza educativa: animare, incoraggiare, far giocare i ragazzi senza lasciarsi prendere dall'agonismo;
- responsabilizzare i ragazzi più grandi come capisquadra;
- al termine recuperare gli arrabbiati, aiutarli a scoprirne i perché;
- interrompere il gioco al momento giusto, lasciando il desiderio di rigiocarci;
- al termine proclamare con chiarezza i risultati e i vincitori, senza creare tensioni vinti-vincitori.

6. Consigli di assistenza

- ✓Avere il senso di responsabilità;
- ✓spostare ad altri momenti tutte le altre cose;
- ✓conoscere al più presto i ragazzi: i nomi, i caratteri, i gusti...
- ✓non lasciarsi catturare dal particolare, ma visione d'insieme;
- ✓si può giocare, ma senza perdere il controllo del tutto;
- ✓far giocare e ascoltare tutti;
- ✓vivacizzare gli ambienti troppo quieti;
- ✓agire sulla "propositività", convincere e non imporre;
- ✓rispettare il ragazzo (mai mani addosso e "titoli" sui ragazzi);
- ✓non dimostrare simpatie, le preferenze solo per i meno dotati;
- ✓mai ridicolizzare i difetti, soprattutto quelli fisici;
- ✓avere molta pazienza;
- ✓saper usare la giusta lode e il riconoscimento;
- ✓saper perdere e dimenticare (dote essenziale dell'animatore è avere... poca memoria);
- ✓mai punire senza aver usato prima tutti gli altri mezzi;
- ✓mai castighi pubblici, mai castighi fisici, mai castighi generali, mai castighi umilianti.

GIGI, QUESTO SCONOSCIUTO

Vale tutto quanto detto per il gioco in genere, la differenza è che aspettative dei ragazzi e dell'educatore vengono ora amplificate, questo è il vero punto di forza.

L'età

Anche se i principi generali sono gli stessi i GG per ragazzi di 8-11 anni e per ragazzi di 12-16 hanno peculiarità distinte.

L'avventura vissuta a 8-11 anni è fantastica, a 12-16 invece è reale; ne consegue che nel primo caso il tema del GG è obbligatorio e può avere carattere molto fantasioso, il lancio è importante (così come l'elemento sorpresa), ma anche più superficiale. Gli elementi da considerare saranno:

- ✓ partecipazione al GG degli animatori;
- ✓ terreno di gioco;
- ✓ giochi notturni;
- ✓ preparazione anticipata;
- ✓ durata del GG;
- ✓ semplicità delle fasi del GG.

Il sesso

L'attrattiva per il GG non varia di molto tra i due sessi; ciò che sente una ragazza sarà diverso, ma non per questo meno intenso di quello che sente un ragazzo. Le difficoltà che nascono nel pensare un GG per un gruppo misto sono legate:

- all'inferiorità della ragazza sul piano della forza fisica pura;
- della sua minore adattabilità a certe tecniche e attività.

La soluzione va spesso ricercata nell'inventiva e creatività degli animatori, che dovranno sempre però fare riferimento alla situazione contingente: non esiste un'unica risposta al problema!

Suggerimenti possono essere:

- fare squadre miste;
- dare alle ragazze compiti diversi (senza ruolizzare!);
- organizzare il GG in modo che l'elemento decisivo sia l'astuzia, l'intelligenza anziché la forza fisica.

Il gioco equilibrato per sessi deve risultare da un complesso di elementi che coinvolgono il GG nel suo insieme (intreccio, terreno, sistema di presa, compiti delle squadre, punteggio).

Gli animatori

Nello svolgimento del GG gli animatori devono costantemente conoscere l'andamento dell'azione e la posizione dei giocatori e poter comunicare rapidamente con loro. Potranno così procedere a piccole modifiche (che sarebbe opportuno evitare) per dare maggior interesse al gioco.

Compito essenziale è di **osservare** i ragazzi mentre giocano.

GRANDI GIOCHI COME

Il tema

È un ingrediente indispensabile per l'età 8-11, molto utile per quella 12-16; consente di creare l'atmosfera di avventura in cui il GG dev'essere immerso. Un buon tema è entusiasmante, chiaro, naturale e carico di valore umano; non consiste solo in un paio di nomi di squadre appiccicate ai giocatori, ma tutta la traccia del gioco, la terminologia, il sistema di presa ecc. devono essere coerenti con esso.

Per lanciare tema e ambientazione conviene fare largo uso di costumi e travestimenti e di tutto ciò che può fare ambiente (ex. canzone a tema per le fasi di tregua).

L'intreccio

Dal punto di vista dell'intreccio i GG possono essere classificati in questo modo:

attacco e difesa: una squadra attacca una base, l'altra la difende oppure ogni squadra possiede la propria base e attacca e difende al tempo stesso. Per vincere gli attaccanti devono conquistare

qualcosa o piantare delle bandierine o liberare un personaggio stabilito ecc. La distanza tra le basi dipende dal tempo di gioco e dall'età dei ragazzi; le basi non dovranno essere tra loro visibili e dovranno essere contrassegnate chiaramente;

difesa di una linea: un giocatore o gruppo di giocatori deve attraversare una striscia di terreno (un sentiero, linea di piloni, corda) che una squadra difende. In questo caso la presa è diseguale (a vista, a numeri o a tocco da parte dei soli difensori) e spesso vi è un carico da trasportare che i difensori intercettano. Occhio: è uno schema di gioco che può annoiare i difensori assegnati a una zona da cui gli attaccanti decidono di non passare;

missione da compiere: ogni squadra ha una missione da compiere, il più esattamente e rapidamente possibile. La preparazione deve essere molto accurata e tagliata per i partecipanti; rientrano in questa categoria le tipiche cacce al tesoro;

caccia all'uomo: un giocatore fugge o si nasconde, gli altri, dopo un certo tempo, lo inseguono. Il gioco ha senso solo se il fuggitivo, per limiti del terreno o delle regole, non può volatilizzarsi nel nulla;

inseguimento: una squadra o più partono davanti, gli altri devono raggiungerle. Gli inseguitori possono lasciare una pista o emettere segnali. Il gioco ha senso se prima o poi gli inseguiti vengono raggiunti.

Legata alla scelta dell'intreccio vi è quella del terreno, che conviene conoscere bene per prevedere pericoli e ostacoli.

La conclusione

I giocatori sono ansiosi di sapere chi ha vinto e chi ha perso, l'annuncio del risultato richiede tatto, senso educativo e umorismo; nei giochi a punteggio occorre fare in modo che nessuno abbia i terribili 0 (zero) punti, sia perché è psicologicamente disastroso, sia perché invita allo scherno. Bisogna lasciare spazio per il racconto delle gesta eroiche, degli episodi simpatici e simili e per i suggerimenti ai più giovani per il futuro. I risultati, in caso di dubbi, vanno motivati.

Invitare i perdenti a congratularsi con i vincitori (con bans o canto) senza rancori, idem il contrario. Programmare un momento di festa (un tè, la merenda, un cerchio) in cui rasserenare gli eventuali animi ancora agitati.

SPUNTI TECNICI

Segni distintivi delle squadre

Pensare un sistema che ben si adatti al tema del GG.

Per lasciare una traccia

Regola generale è il rispetto della natura e dell'ambiente, si possono usare: coriandoli, fagioli, gusci di noci o noccioline, riso o grano, sabbia, lana, bastone chiodato, gessi colorati, l'istrice ecc.

Messaggi segreti

Ce ne sono tantissimi, nel sceglierne uno occorre pensare allo scopo che ci si prefigge: scaglionare le squadre, dare suggerimenti, permettere la comunicazione. Si potranno dare aiuti (buste di emergenza) per raggiungere la soluzione a prezzo di una penalità.

Sistemi di presa individuale

Vengono classificati in:

prese indirette: ex. urtando un ostacolo (giochi notturni);

presa a distanza: a vista, al numero...;

prese con proiettili: con pigne vuote, palle di carta o stoffa, dardi di sughero, cerbottane, palle di neve, pistole d'acqua... richiedono molta lealtà da parte dei giocatori;

prese ravvicinate: a semplice tocco, a triplo tocco, a tocco da due avversari diversi, a sfida al numero più alto...

prese allo scalpo: scalpo in testa, scalpo di carta, filo di lana, mollette da bucato...

"Infermeria"

Serve ad evitare che il giocatore preso sia definitivamente emarginato dal gioco. Il giocatore preso si reca in un posto predeterminato dove un animatore lo sottopone ad una prova; è un ottimo sistema

per trasmettere o rinfrescare nozioni e tecniche e per concedere un attimo di tregua. Le prove vanno preparate prima. Per non mescolare i feriti di più squadre è meglio predisporre un'infermeria per ogni campo.

Altri sistemi per riconquistare la «vita» sono:

le vite di riserva, gestite dal capo squadra;

la lista dei morti, foglio su cui i «morti» scrivono il loro nome. La lista può avere un limite massimo o essere aperta, in questo caso il numero di morti influirà sul punteggio finale;

il campo dei prigionieri, da cui si può fuggire con varie modalità. Nei GG di lunga durata si possono organizzare, per via... diplomatica (animatori) degli scambi di prigionieri.

ARBITREGGIANDO

Gestire bene un gioco, non vuole dire soltanto sapere bene la teoria, avere una buona fantasia, aver preparato tutti materiali e avere gasato i ragazzi nel modo giusto. Un gioco per riuscire davvero bene ha bisogno di un buon arbitraggio. Un arbitro cioè che sappia gestire le tensioni, che non faccia nascere sospetti o dubbi, che abbia il polso della situazione, che guidi il gioco fino alla fine senza far cadere l'entusiasmo e senza renderlo esplosiva.

Per fare tutto questo occorre imparare ad arbitrare. Non è per niente una cosa facile e tutti gli animatori che si sono trovati nei loro oratori ad arbitrare, magari un torneo, sanno che non è per niente un compito piacevole, e non soltanto per i "complimenti" ricevuti dagli spalti.

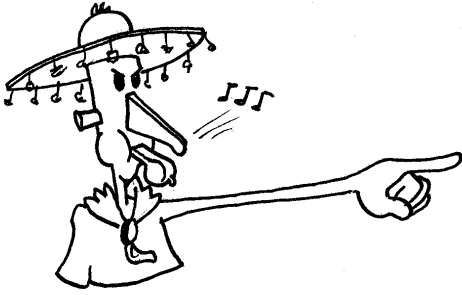
Ovviamente anche in questo caso vale la regola che la migliore maestra è la pratica, ma anche in questo caso ci siamo chiesti perché la pratica di altri non possa essere messa a disposizione di tutti.

Eccovi allora alcune brevi e simpatiche schede sulla difficile arte dell'arbitraggio.

Magari non diventerete subito dei Collina, forse avete ancora troppi capelli in testa e neanche un sito internet tutto per voi, ma almeno non dovrete chiamare la Polizia per riuscire ad uscire dagli spogliatoi.

Un piccolo particolare: è vero che ad arbitrare ci pensano gli animatori incaricati, ma è bene che tutti gli animatori che partecipano al gioco, anche come "accompagnatori" delle proprie squadre, sappiano queste brevi e semplici regole che seguono, perché a volte possono influire molto meglio sul gioco dell'arbitro ufficiale e inoltre, perché anche se tifosi, non smettono di essere animatori.

ARBITREGGIANDO



*"Caro amica, caro amico,
può darsi che ti stiano frullando nella piccola testolina
mille idee su strabilianti giochi da proporre ai pargoletti che
incontri in Oratorio, al catechismo, in parrocchia.... Sono
progetti bellissimi che non aspettano altro di essere realizzati.
C'è però il rischio di mandare a rotoli il bel pomeriggio di gioco
che con cura avevi preparato: basta un arbitraggio non
proprio ben fatto. Allora la gioia del divertimento lascerà
spazio alle discussioni, alla noia...."*

Ti proponiamo quindi alcuni semplici consigli che ti possono servire di aiuto per la conduzione delle attività. Non sono nulla di particolarmente intelligente, niente di scientifico: sono il frutto di liti, un po' di esperienza, di qualche sbaglio e di qualche successo. Buon Gioco!...e nessuna paura: si impara ad arbitrare arbitrando".

Conoscere le regole del gioco

- devono essere poche e chiare;
- tutti gli animatori devono conoscere le stesse;
- fare attenzione a quei giochi che tutti fanno: spesso si conoscono con regole leggermente diverse;
- è utile immaginarsi prima lo svolgimento del gioco ipotizzando quali possano essere le situazioni che si potrebbero verificarsi e quali problemi insorgere.

Si lavora a squadra

- tutti gli animatori devono partecipare al gioco: come arbitri, come giocatori nelle squadre, assistendo i giocatori eliminati ...;
- bisogna organizzarsi e dividersi i ruoli (chi gioca, chi arbitra...);
- i diversi arbitri devono avere compiti specifici, precisi, semplici e chiari;
- uno solo è colui al quale spetta la decisione finale: gli altri collaborano con lui;
- gli animatori devono essere l'anima del gioco, fare in modo che si svolga nel clima e nello stile giusto e non rovinarlo con polemiche e comportamenti infantili.

Non arbitrare da triglia bollita

- ci vuole fermezza e decisione;
- ci saranno situazioni impreviste che vanno affrontate senza tentennamenti e senza pensarci troppo;
- interrompere e far riprendere il gioco con un fischio forte e deciso;
- comunicare le proprie decisioni con voce forte ed in maniera semplice, così che tutti sentano e capiscano;
- non cambiare cento volte idea dopo che si è scelto.

Non avere la testa tra le nuvole

- attenzione massima al gioco;
- molte sono le tentazioni che possono distrarci: un amico/a con cui parlare, un pensiero per la testa...;
- la cosa che più distrae e fa sbagliare è la paura di aver precedentemente commesso un errore: bisogna continuare sereni come se non fosse successo nulla.

Non frangere

- si ha il dovere di essere giusti prima che clementi: i ragazzi sapranno apprezzare la nostra fermezza se sapremo condirla con una goccia di dolcezza;
- tutti i giocatori devono rispettare le regole;
- non vanno accettate scorrettezze, furbate, prese in giro, parolacce, grossolanità ...;
- riprendere i giocatori senza umiliarli davanti ai compagni

- pretendere obbedienza e rispetto dagli altri arbitri, animatori e giocatori.

Non arrabbiarsi mai

- mantenere la calma ed il controllo (non è facile perché i ragazzi conoscono 1000 modi per farla perdere);
- intervenire con eleganza e con pazienza, pronti a rispiegare le regole qualora non fossero state capite da tutte ed incoraggiando a rispettarle;
- non arrabbiarsi per le critiche (non riuscirete mai a fare contenti tutti!) ma rispondere con tranquillità, sdrammatizzando con una battuta e sorridendo.

F.B.L. (ossia "far ballare l'occhio")

- occorre avere un occhio sveglio, capace di avere davanti tutta la zona di gioco;
- scegli una posizione che ti permetta di vedere bene e di vedere tutto;
- segui il più possibile il gioco ma senza essere di intralcio alla azione.

Sempre con te

- un fischietto ... da usare bene ed il minimo indispensabile
- un orologio ... per sapere quando si fa tardi;
- quello che serve per il gioco... e che ha il potere straordinario di non trovarsi o di venire dimenticato proprio quando serve.

Non si ha sempre ragione

- la fine della partita è il momento giusto per ammettere gli errori commessi e per dare le giuste spiegazioni;
- è inutile ed addirittura controproducente intestardirsi nel non riconoscere uno sbaglio.

Tutti devono giocare

- ogni ragazzo non deve essere solo spettatore ma attore protagonista;
- coinvolgere ogni giocatore nel vivo del gioco in modo che partecipi attivamente e si diverta;
- complimentarsi ed incoraggiare, cercando di avere una parola buona per ognuno.

HO FATTO TREDICI ... IN CORTILE

PRIMA DEL GIOCO

1. GIOCO GIUSTO AL MOMENTO GIUSTO: più ne conosco più è facile (farsi un piccolo repertorio).
2. NON FAR SCEGLIERE IL GIOCO AI RAGAZZI, MA PROPORLO: loro giocherebbero sempre e solo e calcio o poco altro...
3. ENTUSIASMO E GRINTA: ti seguiranno.
4. REGOLE CHIARE NELLE TESTE: nella tua è in quella degli altri animatori.
5. REGOLE CHIARE NELLE SPIEGAZIONI: un conto è conoscere il gioco, un conto è spiegarlo bene e farlo capire ai ragazzi.

DURANTE IL GIOCO

6. NON ARBITRARE DA TRIGLIA BOLLITA: fermezza, decisione e... obiettività.
7. TUTTI DEVONO POTER GIOCARE: non solo i "campioni".
8. NON INSULTARE, PESTARE, SVILIRE I RAGAZZI, MA INCORAGGIARE, RICONOSCERE, STIMARE: se ne ricorderanno a 20/25 anni.
9. LINGUAGGIO SENZA VOLGARITÀ: un maleducato non educa.
10. INTERRUPERE IL GIOCO AL MOMENTO GIUSTO: prima che si stufino, o non giocheranno più.

OLTRE

11. NIENTE BATTIBECCHI IN CAMPO TRA ANIMATORI: ne discuterete con calma dopo, tra di voi.
12. RICUPERARE GLI ARRABBIATI: aiutarli a scoprirne i perché.
13. VINCERE MA NON UMILIARE GLI AVVERSARI: ma poi, sono avversari o amici?

BANSOLOGIA

E rieccoci qui con i nostri titoli complicati. “Ma non potevate scrivere bans e basta?” Sì, ma a quel punto era troppo semplice.

A parte gli scherzi: tutti sappiamo cos'è un bans? Tutti sappiamo farlo fare ai nostri ragazzi?

Ognuno di noi conosce forse animatori che sono capaci di far ballare folle di ragazzi senza un lamento, e altri che, poverini, sono costretti a fare quello che possono.

Far danzare e cantare un bans, non è una qualità da poco, ma non è solo innata capacità di trascinare le masse, ma anche abilità tecnica e un pizzico di furbizia.

Non basta sapere le musiche, le parole e i gesti, occorre saperli insegnare e saper trascinare. Un cortile ben animato è davvero l'anima di un oratorio, ma non è fatto solo di giochi, ma anche di canto, di danza, di movimento, di risate, di scherzi. Tutte cose che un bans può condensare in sé, senza bisogno di saper ballare come Richi Martin o come Britney Spears.

Nelle pagine seguenti vi proponiamo una piccola spiegazione di cosa sono questi canti e anche alcuni consigli su come impararli, insegnarli, ballarli e cantarli.

Ovviamente, lasciate da parte la timidezza, lanciatevi e buon divertimento.

BANS AND BANSOLOGIA

Che cosa sono?

Sono un intervallo, una pausa espressiva, uno sfogo, un applauso, un riempitivo tra vari numeri. Il loro successo dipende dalla brevità e dalla semplicità.

I bans servono molto a riscaldare l'ambiente, a renderlo più semplice e spontaneo e a farsi quattro risate serene.

I bans si possono copiare, inventare, adattare, ecc.

Consigli per l'uso ...

- Con furbizia ed entusiasmo far assumere la posizione opportuna per il bans da fare (non perdere molto tempo).
- Prima di spiegare i gesti, bisogna insegnare la canzoncina, o il testo nel caso sia solo urlato.
- Dopo, insegnare i gesti ... (sia per la canzone che per i gesti non bisogna dilungarsi molto nelle spiegazioni e inoltre bisogna essere molto chiari).
- Mettendoci tutto l'entusiasmo – gli animatori per primi – e la carica giusta, procedere all'attuazione del bans ("evitando" ... vergogna o scoraggiamento).
 - Non preoccuparsi se non tutti i ragazzi fanno subito silenzio o partono subito con i gesti ... non è una meditazione, verranno coinvolti durante l'esecuzione da tutti gli altri!
 - Mentre spiegate il bans non rispondete a singole domande dei ragazzi che vi stanno vicino, e non badate ad eventuali mugugni di disapprovazione ... Essere decisi permette di iniziare e di coinvolgere anche i meno entusiasti.

Avvertenze:

prima di scegliere il bans da fare, vedere chi si ha di fronte, l'età, l'abitudine o meno a farli ... e scegliere di conseguenza.

Perché nessuno è obbligato a fare bans, se vede che non servono al gruppo!

GRIGLIA PER L'USO

Cerchio ... perché?

- Crea attenzione verso chi parla, perché è visibile da tutti;
- È ordinato e aiuta ad essere disciplinati;
- Non crea differenze di importanza tra i ragazzi;
- Tutti sono coinvolti ma nessuno è troppo "stressato";
- Permette a tutti di muoversi senza intralciarsi.

Bans urlati

Non hanno bisogno di strumenti e ... per questo non sono facili da usare perché funzionano solo se l'animatore è convinto!

UTILI PER:

- ottenere il silenzio;
- riempire pause brevi durante serate e incontri;
- sottolineare momenti particolari ... come compleanni, l'arrivo della merenda, la fine dell'incontro o ... sta a voi scoprirne altri;
- soprattutto adatti per bambini e per cortei numerosi.

Bans cantati

Sono quelli "classici" con un motivo musicale, il testo e gesti collegati ad esso. Sono multiuso e per tutte le età.

UTILI PER:

- momenti di pausa;
- far divertire in un modo diverso;

- se si sceglie bene il tema del bans possono introdurre momenti di catechesi, di gioco, di gite, ...

Bans a cerchio

Sono quelli che favoriscono il movimento e il coinvolgimento (anche fisico) di tutto il gruppo/cerchio.

UTILI PER:

- momenti di accoglienza, di conoscenza, per mescolare i gruppi, per coinvolgere chi non è ben inserito nel gruppo;
- utili per muoversi, sgranchirsi ... dopo una fase di lavoro;
- adatti in genere anche a chi non gradisce molto i bans;
- adatti anche per giovani e adulti.

N.B.

Insegnare un bans solo quando lo si conosce bene (parole, motivo musicale, gesti) e lo si è provato prima.

Partire sempre "convinti" e con grinta.