



WAITING FOR ACR. IL NUOVO ABC DELL'ACR

*Le basi indispensabili per diventare un educatore ACR
Breve percorso formativo per quanti si avvicinano al servizio educativo (dai 16 anni in su)*

Scheda: il gioco, strumento educativo!

Un contributo di Marco Chiarello, educatore sportivo nonché responsabile diocesano ACR negli anni 2008-2014, sul tema del gioco tratto dal Tackle del mese della Pace del 2009 ma ancora valido e attuale. Altre, interessanti indicazioni su senso e significato del gioco e sul modo di educare mediante attività ludiche sono raccolte nella scheda "Diritto al gioco".

1. Introduzione

Carissima educatrice, carissimo educatore, immagina per un attimo di trovarti all'improvviso, per un qualsiasi motivo, di fronte a cinquanta ragazzi delle età più diverse. Non importa che tu sia in un cortile, in una piazza, nel salone del patronato, in spiaggia, in mezzo ad un prato o in una palestra.

I ragazzi ti guardano! Sono cinquanta, i ragazzi! Ed hanno voglia di divertirsi, di giocare, di fare qualcosa di interessante!

Cinquanta, loro!

Tu... da solo!

E adesso?

"Ragazzi, diamoci la mano!"... mentre lo dici ne prendi per mano un paio e dopo un po' loro, spontaneamente (o quasi!), formano qualcosa di simile ad un cerchio, spingendosi e stratonandosi, ridendo e scherzando, chi in silenzio e chi urlando, ma senza bisogno di grandi spiegazioni.

A questo punto tu non sei più un estraneo, sei nel cerchio con loro. Sono ancora in tanti, ma ora ognuno è di fronte a te e a tutti gli altri. Ora non puoi più esimerti dall'educare: non ti resta che scegliere se educare bene o male... o quantomeno provarci.

2. Comunicazione ed educazione

Uno dei più noti assiomi della comunicazione postula "l'impossibilità di non comunicare": non esiste qualcosa che sia un non-comportamento, ovvero non è possibile non avere un comportamento che, qualsiasi esso sia, non influenzi gli altri che, a loro volta, dovranno rispondere in qualche modo a quel comportamento. Anche il silenzio, la mancanza di modificazioni visibili del comportamento o atti non intenzionali, infatti, possono considerarsi segnali comunicativi. Quanto detto ha la sua logica se si intende per *comunicazione* l'interazione tra persone caratterizzata da interscambi che hanno un certo grado di reciprocità, nel senso che il comportamento di ognuno dei soggetti in interazione influenza ed è

influenzato dal comportamento dell'altro. La radice etimologica del termine *comunicazione* richiama l'idea di *comunità* (*koiné*), ossia comunicare significa, in certa misura, coinvolgere, rendere partecipe, unire qualcuno ad una comunità. Tuttavia, perché la comunicazione si faccia *comunicazione educativa* è necessario che ci sia intenzionalità formativa. Infatti, quando ci troviamo a contatto con i ragazzi, siano essi cinquanta o uno solo, quando ci occupiamo di loro, anche solo per cinque minuti, educiamo o diseduciamo. Il contatto non è mai senza risultato, nella consapevolezza che è più facile tenere occupati dei ragazzi che educarli. Metterli per due ore davanti alla televisione o ad un computer può essere comodo, ma non necessariamente educativo; può risolvere un problema di tempo o di disciplina, ma non di formazione. Per il giovane si tratta di passiva ricezione e non di partecipazione attiva volta alla formazione del proprio essere. Lo sviluppo della personalità, nella sua complessità, è il risultato della quantità e, soprattutto, della qualità degli scambi comunicativi che l'individuo, fin dai primi mesi di vita e per tutto l'arco della sua esistenza, stabilisce con il proprio ambiente (persone ed oggetti). Ciò rende necessaria, per l'educatore-accompagnatore, una sempre maggiore consapevolezza del percorso da fare, una progettualità e una metodologia, delle mete e degli obiettivi (da *"Le cinque note"*, Azione Cattolica Padova, pag. 7).

3. L'educazione, l'AC e l'ACR

Come l'educazione, la formazione permanente e la progettualità fanno parte delle fondamenta dell'Azione Cattolica così la scelta di partire dalle esperienze e dal vissuto delle persone per tornare alla realtà del loro quotidiano, al fine di dare alla vita dei laici la forma di Cristo, fa parte del metodo caratterizzante, dello stile e del carisma dell'associazione. Nel *Progetto formativo dell'Azione Cattolica Italiana - Perché sia formato Cristo in voi* si legge: "In AC si parte dalla vita, dalle domande, dall'età e condizione di vita delle persone per farle incontrare con Cristo e per ritornare ancora alla vita". Ancora: "Perché avvenga l'incontro tra fede e vita è necessario porre attenzione al *linguaggio*, perché sia vivo e reale, parli alle persone e non risulti gergo per iniziati". Per *linguaggio*, ovviamente, non s'intende solo quello verbale. Questo è ulteriormente ribadito in *"Questioni di... metodo! - note metodologiche per la formazione nell'Azione Cattolica di Padova"*, e in *"Le cinque note - come riconoscere se una proposta formativa è di AC"*, editi dall'Azione Cattolica della diocesi di Padova, dove si legge: "Nelle proposte formative di AC si parte dalla vita e si torna alla vita, confrontandola con il messaggio e la persona di Gesù. Nelle proposte formative di AC si *coinvolge tutta la persona* (pensieri, sentimenti, corporeità...), vivendo esperienze e non solo facendo discorsi. Quindi non stiamo realizzando una proposta associativa se manca il percorso vita-proposta-ritorno alla vita e se i partecipanti ascoltano soltanto, senza essere *protagonisti attivi* della propria formazione".

Senza soffermarsi sulla molteplicità di accezioni e di significati di *metodo* - *metodi* in ambito associativo (per i quali si rimanda alla lettura integrale di *"Questioni di... metodo!"*), in questa sede è utile riportare solamente ciò che riguarda l'ACR: "Non è pensabile sganciare la proposta formativa dell'ACR dall'esperienza associativa in cui è inserita, perché l'ACR non è un metodo: l'ACR ha un metodo. L'ACR è la proposta di un cammino di fede per i ragazzi e i bambini realizzata dagli adulti e dai giovani di AC: non si tratta di animazione del tempo libero e di una qualsiasi attività parrocchiale per i ragazzi". L'educatore-accompagnatore deve comprendere che suo compito non è quello di tenere occupati i membri di un gruppo organizzandone le attività, ma è quello, certamente più impegnativo, di educarli attraverso quelle attività, che possono essere di festa, di *gioco*, di creatività, di libertà, ecc. Il tutto, come insegna San Giovanni Bosco, attraverso/in un clima di allegria, di gioia, di felicità.

4. Il Gioco

Il gioco è e resta una “tecnica”, uno strumento, ma è importante coglierne tutto il valore educativo.

Cosa meglio del gioco riesce a coinvolgere in modo totalizzante un bambino? Cosa, se non il gioco, riesce a suscitare in un ragazzo tante emozioni? “Non basta che un ragazzo sia amato – scrive Maria Covini – ma bisogna che si senta amato anche nelle cose che ama”: e cosa c’è di più gradito ad un ragazzo di un bel gioco?

Il gioco rappresenta un’esperienza altamente formativa, capace di coinvolgere tutte le dimensioni della persona: motoria, cognitiva, affettiva, relazionale, sociale e talvolta anche spirituale. Il gioco è una cosa seria, dicono gli studiosi, nel senso che è un importante campo d’esperienza che aiuta a crescere e ad affrontare la vita non come semplici osservatori, con diversi ruoli possibili, ma sempre da protagonisti. Attraverso il gioco si può rispondere, in modo diretto ed immediato, al bisogno dei ragazzi di stima ed autostima, di sicurezza, di appartenenza a un gruppo, di sperimentazione di sé e dei propri limiti, di partecipazione sociale attiva... Il gioco permette di scoprire e sviluppare capacità ed abilità motorie, di costruire rapporti significativi con gli altri, di creare o rinforzare legami di amicizia, di adattarsi a situazioni e regole, di realizzare processi cognitivi attraverso la scelta personale e collettiva di tattiche e strategie... Ancora, è un mezzo di comunicazione collettiva che, se ben gestito, può favorire l’integrazione di ragazzi di lingua straniera, creando un vissuto comune, o di persone disabili, puntando sull’accettazione e l’ottimizzazione delle risorse personali.

Il gioco si svolge in una cornice particolare, diversa dalla realtà, in cui la persona che gioca compete con se stessa e con gli altri, si confronta con il caso o con l’incertezza della situazione, azzarda azioni, ma si abbandona anche al piacere della vertigine (Pento G., 2006). Nel gioco il ragazzo prova a simulare, a fingere, a “fare come se...”, cambiando i significati dello spazio, del tempo e delle azioni, proiettandosi in realtà immaginarie, realizzando scenari immaginari, concretizzando ed esprimendo sogni e desideri profondi. Il gioco permette di guardare la realtà da punti di vista continuamente nuovi e quindi di assumersi responsabilità in situazioni incerte, sempre in un contesto ludico e, perciò, senza i rischi delle scelte definitive. È significativo notare, a questo proposito, che quanto più il gioco di un bambino risulta fantasioso ai nostri occhi, tanto più è “reale” per il bambino stesso e risponde al suo innato desiderio di essere.

Il gioco infatti è un inesauribile veicolo di emozioni, di piacere e di divertimento. Il concetto di *emozione* ha la sua radice nell’idea di *moto* inteso sia come *motivazione*, sia come *movimento*. Sono infatti le emozioni a spingerci verso certe decisioni e a decidere, spesso, le nostre azioni. Il gioco lascia ampio spazio alle emozioni, pur nella razionalità delle regole, proposte o autoimposte, ma da rispettare, delle tattiche da adottare, delle strategie da mettere in atto per raggiungere al meglio gli obiettivi e le sfide proposte. Attraverso il gioco le emozioni, se ben gestite, possono diventare il motore che porta al raggiungimento degli obiettivi e al superamento delle difficoltà. Il ragazzo, giocando, è messo nelle condizioni di poter riconoscere ed accettare le capacità ereditate, le abilità acquisite e i propri limiti: perciò, per il gioco ed attraverso il gioco, egli va guidato nel trasformare in risorse questi e nel valorizzare quelle.

Per mettere un po’ di ordine in un tema così ampio, diversi autori si sono cimentati nell’elencare gli effetti dell’attività ludica e nel classificare i giochi secondo diversi criteri, che non si escludono a vicenda ma, a seconda delle circostanze, possono essere compresenti in uno stesso gioco.

Gli effetti del gioco (Paissan G., 2004):

- motorio
- cognitivo
- comunicativo
- emotivo

- relazionale ed affettivo
- salutistico
- sociale
- interculturale e di integrazione
- motivazionale
- cooperativistico
- agonistico

Gli elementi del gioco (Caillois R., 1967):

- Agon: istinto a competere; rappresenta il gioco come forma pura del merito personale
- Alea: l'esito del gioco dipende dal caso, dalla fortuna, dal destino (non dalla bravura); il piacere sta nell'attesa del verdetto della sorte
- Mimicry: bisogno di simulare, fingere, imitare (principalmente l'adulto, il campione sportivo, il personaggio famoso, il personaggio fantastico, ecc.); i giochi prevedono di mettersi temporaneamente nei panni di un altro, di assumerne il ruolo e comportarsi di conseguenza
- Ilinix: desiderio di perdere la coscienza, di provocare in se stessi il senso della vertigine, la perdita di equilibrio e di stabilità fisica; riguarda tutte le attività in cui è presente una componente di "rischio"

I temi del gioco (Marchal, 1990):

- il viaggio: giochi di percorso, di orientamento, di pista (corse atletiche, in bicicletta...)
- la caccia: giochi di nascondino, di inseguimento, di occupazione dei territori
- le prove iniziatiche: giochi di equilibrio, acrobazie
- l'animazione: palla a muro, palla a passare
- la battaglia: giochi di squadra, a coppie, di sfida individuale
- la commedia: gioco simbolico, di finzione

5. Il gioco libero e lo sviluppo dell'intelligenza motoria

Piaget ha spiegato in parole semplici l'interdipendenza tra intelligenza e motricità: egli ha definito la prima come la capacità di pensare, la seconda come la capacità di agire. Da qui si può affermare che l'*intelligenza motoria* è la capacità di compiere azioni rispondenti agli obiettivi pensati (perché, quando, dove, come devo muovermi, con quanta forza, a quale velocità, con quale successione di movimenti, in quale direzione, ecc.). Il gioco motorio, che nasce in forma spontanea nei bambini, risponde perfettamente a questa esigenza di formazione, educazione e sviluppo polivalente della persona nella sua totalità e durante tutto il ciclo di vita.

Nei primi anni di vita, fin dalla nascita, il gioco è una delle attività principali del bambino. Con il gioco egli svolge tutto il suo lavoro: è il suo primo e principale mezzo d'espressione, fatto di gesti e atti motori ancora grossolani e talvolta incontrollati, è il tramite per conoscere ed adoperare il proprio corpo, il modo per chiedere ed avere, è lo spunto di ogni sua esperienza e scoperta, la base del suo apprendimento; è quindi, per noi, l'indice più preciso e chiaro del suo livello di sviluppo, di crescita e di maturazione. I giochi dei primi anni di vita saranno i giochi spontanei di finzione, di immaginazione, i giochi simbolici. Nei primi mesi e nei primi anni di vita il bambino apprende e rinforza in modo graduale i cosiddetti *schemi motori di base* (camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare, appendersi, dondolare, arrampicarsi, rotolare, stare in equilibrio...).

Dal punto di vista coordinativo, tra i 6-7 e gli 11 anni il bambino, rispetto alle fasi precedenti, se stimolato, tende a mostrare un rapido incremento delle capacità di apprendimento motorio, di controllo e combinazione dei movimenti e dei singoli segmenti corporei, buone capacità ritmiche e un incremento

dell'organizzazione spazio-temporale. In questo periodo, durante il quale il bambino sviluppa la sua socializzazione, il gioco tende ad essere regolamentato. Le regole possono essere quelle tradizionali (tramandate) o frutto di accordi momentanei: l'importanza del loro rispetto è fondamentale per la riuscita di questi giochi.

Nel periodo compreso, mediamente, tra i 12-14 anni per le femmine e i 13-15 anni per i maschi si osserva una fase di ristrutturazione delle capacità e delle abilità motorie, a causa del rapido cambiamento delle proporzioni tra i singoli distretti corporei. Le conseguenze si notano in atti motori goffi e sgraziati, in una temporanea riduzione del controllo motorio e della capacità di adattare il movimento, di trasformarlo e di apprendere nuove sequenze di movimento. Tutto questo nonostante l'inizio, specialmente nei maschi, dell'importante sviluppo delle capacità di forza, che troveranno la massima espressione durante tutto il successivo periodo adolescenziale. In questa fase tende a ridursi notevolmente, se non curata, la mobilità articolare. Sempre in questo periodo iniziano a differenziarsi in modo importante le capacità condizionali (forza, rapidità e resistenza) tra i due sessi. Nel gioco di gruppo gli altri fungono da specchio della propria esperienza. A partire da ora il gioco viene intrapreso anche solo per puro piacere, e con il tempo viene sottoposto alla realizzazione di uno scopo ben preciso, che a volte può durare tutta la vita e, per alcuni, diventare addirittura una professione (sport agonistico).

6. Come pensare e proporre un gioco (motorio)

Il titolo di questo capitolo apre una finestra su una gamma vastissima di cose già scritte, su cui mai si potrà pensare di poter mettere la parola fine. Infatti le variabili sono troppe per sperare di poterle racchiudere in un libro o, peggio, in un articolo; perché una penna non avrà mai inchiostro sufficiente per scrivere le molteplici esperienze di chi si cimenta in azioni educative.

Tuttavia, pur con il rischio di dire cose già sentite; e per questo scontate, è possibile lanciare qui alcuni spunti pratici e provocazioni, che possono stimolare la fantasia degli educatori, affinché esplorino e sperimentino strategie educative sempre nuove, che sappiano adattarsi alle esigenze formative in continuo divenire.

Tenendo presente quanto detto finora, un educatore deve avere alcune attenzioni ed un gioco (soprattutto un gioco motorio), per avere una valenza educativa, deve possedere alcune caratteristiche che, proprio per la loro vastità, vengono elencate di seguito in ordine casuale:

- **Protagonismo:** deve prevedere la partecipazione attiva del bambino/ragazzo. Il gioco diventa così partecipazione condivisa, secondo delle regole precise: i bambini e i ragazzi imparano a cooperare, a far leva cioè sulle possibilità di tutti per raggiungere un obiettivo comune ed ambito; inoltre imparano a convivere secondo delle regole che vengono accolte, discusse, aggirate... come nella vita vera.
- **Divertimento/allegria/gioia/sorpresa:** senza divertimento non c'è apprendimento vero, sentito, attivo. Senza divertimento il gioco non ha gusto, non vale la pena di essere giocato! Il divertimento è anche capacità creativa, possibilità di guardare la realtà con uno sguardo diverso, penetrante, è capacità di accendere la simpatia tra le persone, di avvicinarle.
- **Ambientazione:** non come necessità di creare sempre delle scenografie eclatanti, ma come possibilità di introdurre un argomento ai ragazzi attraverso un gioco. Spesso comunicare ai bambini un argomento partendo da un gioco, o interamente attraverso il gioco, facilita il compito dell'educatore rendendo l'esperienza del bambino multifattoriale e multisensoriale.
- **Libertà e volontarietà,** pur nel rispetto delle regole: la costrizione al gioco porta alla cessazione del gioco stesso. Il gioco deve potersi interrompere in qualsiasi momento. Inoltre, per far fronte all'instabilità delle motivazioni dei ragazzi, è bene che la durata di un gioco sia abbastanza breve: bisogna che il gioco si concluda nell'entusiasmo generale, prima che qualcuno lo critichi. È meglio sentire i ragazzi che insistono

perché si continui, piuttosto che vederli lamentosamente chiedere di smettere! Se a fine gioco l'entusiasmo continua, si può sempre giocare un'altra partita...

- Spazi e tempi: il gioco si deve svolgere in spazi ben precisi, pensati e preparati per tempo; ciò non nega la possibilità che ci siano spazi da esplorare o che lo spazio interno possa essere modificato durante il gioco dall'educatore o dal bambino stesso. I tempi possono essere elastici, ma il gioco deve avere un inizio e una fine facilmente identificabili.

- Progresso o miglioramento: il successo, misurato sul progresso rispetto ad una prestazione precedente, è ciò che motiva di più. Per questo è importante fissare obiettivi che siano ottenibili, appropriati e che costituiscano una sfida.

- Imparare ad imparare: l'educatore deve avere/tenere sempre presente che, anche nel gioco, il *come si impara* è essenziale, forse più del *che cosa imparare*.

- Sicurezza: il gioco deve essere sicuro, anche quando preveda una componente di "rischio" e di avventura.

- Il gioco si deve adattare alle età delle persone (di cui è bene conoscere le caratteristiche dello sviluppo motorio e cognitivo) e alla omogeneità o meno del gruppo: se il gruppo è eterogeneo e comprende età molto diverse, se c'è la compresenza di due o più educatori si possono formare due spazi di gioco distinti per età o caratteristiche fisiche, altrimenti si provvederà a formare squadre miste, tenendo in considerazione il livello dei singoli individui e il livello medio dei gruppi.

- Il gioco si deve adattare alla numerosità del gruppo: l'educatore deve prevedere la possibilità di adattare il gioco in base ad eventuali variazioni "dell'ultimo minuto" nel numero dei partecipanti.

- È utile conoscere in anticipo l'ambiente di gioco, gli attrezzi e gli spazi disponibili, per poterli sfruttare al meglio e per prevederne gli eventuali possibili rischi.

- Le regole: devono essere poche, semplici e spiegate in tempi rapidi. Una spiegazione chiara da parte di chi dirige deve essere fatta nel silenzio generale (ecco perché deve essere breve!) ed è bene che sia accompagnata da esempi mimici o rapide dimostrazioni. La spiegazione deve possibilmente essere seguita da un "giro di prova" che l'educatore sospende con un segnale concordato, riservandosi di commentare e puntualizzare gli ultimi particolari prima dell'inizio ufficiale del gioco. ...Nonostante tutti questi sforzi, però, c'è comunque chi inizia a giocare senza aver capito chiaramente le regole. Questo può mostrarsi inibito sia nell'azione di gioco che nei confronti dei compagni che, in caso di errore, lo potrebbero rimproverare; egli tenderà quindi a tenersi in disparte. Altri invece si fanno meno scrupoli e giocano, pur senza aver capito le regole, creando disturbi ancora peggiori allo svolgimento del gioco, trascinando anche altri a giocare in modo erraneo.

- Emotività: il gioco, come già detto, è veicolo di forti emozioni. Non è raro che si verifichino crisi di pianto o che si creino dei conflitti tra avversari o anche tra compagni di squadra. L'educatore deve prontamente bloccare i focolai, possibilmente sdrammatizzando o affidando ai ragazzi coinvolti altri compiti improvvisi o, ancora, interrompere decisamente il gioco per sedare gli entusiasmi con un divertimento diverso (giochi da fermi, da seduti o sdraiati, giochi di memoria o di intelligenza, ecc.).

- L'educatore dovrebbe sempre cercare di imparare da chi è più esperto ed è riconosciuto come un "buon educatore".

- Il gioco può essere usato in situazioni molto diverse: da semplice animazione ludica a momento di conoscenza, da strumento per facilitare il contatto fisico a mezzo di cooperazione e collaborazione in gruppi con situazioni individuali problematiche; può essere un aggancio per l'integrazione o un momento di sdrammatizzazione e di svago, un modo per far rispettare le regole o uno spazio creativo, di esplorazione, di libertà... L'importante è scegliere il gioco giusto per il momento giusto!

- Un "buon educatore-accompagnatore" dovrebbe essere attento tanto al gruppo nel suo insieme quanto alla singola persona. Dovrebbe cercare di creare sempre un clima disteso, sereno, di allegria. Dovrebbe conoscere, apprezzare e dar valore ai propri ragazzi, riconoscerne gli sforzi, ascoltarne i bisogni, renderli

partecipi delle decisioni che li riguardano, mostrare rispetto, onestà ed integrità, sviluppare l'appartenenza al gruppo.

- Un "buon educatore-accompagnatore" dovrebbe essere sicuro, competente, autorevole, energico, entusiasta, comprensivo, sensibile, dovrebbe avere sempre il controllo della situazione, favorire l'approccio personale, esprimere empatia e prendersi cura dei ragazzi che gli sono affidati.

...E dato che le cose da imparare sono sempre molte, ecco di seguito alcuni suggerimenti bibliografici!!! 😊

7. Bibliografia e letture consigliate

Bellagamba G., *"Didattica e Scienze Motorie"*, Cleup Editrice, Padova, 2001

Assemblea Generale delle Nazioni Unite, *"Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia"*, Artt. 1-28, 29-31, New York, 20 novembre 1989

Farnè M., Sebellico A., *"Psicopedagogia applicata"*, Signorelli, Milano, ANNO???

Galliani L., *"Didattica e comunicazione"*, in *Studium educationis*, n. 4/1998, Padova, CEDAM, pagg. 626-627

Giugni G., *"Il corpo e il movimento nel processo educativo della persona"*, Società Editrice Internazionale, Torino, 1986

Meinel K., Schnabel G., *"Teoria del movimento"*, Società Stampa Sportiva, Roma, 2000

Moschini M., *"Diritti (e rovesci) del popolo dei bambini"*, Editrice Missionaria Italiana, Bologna, 1994

Paissan G., *"L'insegnamento dell'atletica leggera a scuola per alunni dai 10 ai 14 anni"*, Vol. III, Centro Studi & Ricerche FIDAL, Roma, 2004

Pento G., *"Scienza e tecniche dell'attività motoria ricreativa"*, Libreria Progetto, Padova, 2006

Schmidt R.A., Wrisberg C.A., *"Apprendimento motorio e prestazione"*, Società Stampa Sportiva, Roma, 2000

Spiller D., *"La comunicazione e l'osservazione nella pratica corporea educativa e terapeutica"*, Cleup Editrice, Padova, 2004

Varvelli L., Varvelli N., *"Il primo manuale dei giochi di gruppo"*, Editrice La Scuola, Brescia, 1987