



Imparare a condurre giochi – dalla spiegazione alla verifica

IN SINTESI



Luogo

Dentro o all'aperto con spazio per giocare



Idea centrale

Scegliere giochi adatti, spiegarli con chiarezza, condurli in sicurezza e verificarli – e scoprire la gioia come dono di Dio



Impegno

Materiale 10 min · Preparazione 20 min



120 minuti



6–16 scout



dai 16 anni



ognuno conduce un gioco



Materiale

- ☐ schede con un gioco ciascuna (per conoscersi, di movimento, cooperativo, tranquillo)
- ☐ schede di feedback
- ☐ materiale per i giochi: palloni, foulard, corde, coni
- ☐ orologio
- ☐ lavagna a fogli per i cinque passi



Svolgimento

0–15'

Introduzione – Quale gioco amavate da bambini – e perché? Che cosa rende buono un gioco?

15–35'

Cinque passi – Scegliere, preparare, spiegare, condurre, verificare – raccogliere insieme le idee sulla lavagna.

35–95'

Pratica – Ogni scout pesca una scheda, si prepara brevemente e conduce il gioco con il gruppo per 5–8 minuti.

95–110'

Feedback – Dopo ogni gioco un breve feedback: che cosa è riuscito bene? Che cosa si potrebbe migliorare?

110–120'

Meditazione – Ecclesiaste 3,1.4: «Per tutto c'è il suo tempo... un tempo per ridere e un tempo per danzare.» La gioia e il gioco sono doni di Dio.



Imparare a condurre giochi – dalla spiegazione alla verifica

Come funziona – spiegato in modo semplice

- 1 Scegliere: il gioco è adatto all'età, alla dimensione del gruppo, al luogo e all'obiettivo?
- 2 Spiegare: prima lo scopo, poi le regole, poi un breve giro di prova – non più di tre regole alla volta.
- 3 Posizionarsi: tutti ti vedono e ti sentono; metti in modo che nessuno debba guardare il sole.
- 4 Condurre: giocare o osservare, far rispettare le regole con equità e smettere finché è ancora divertente.
- 5 Verificare: chiedere brevemente com'è andata – soprattutto dopo i giochi cooperativi.

 **Esempio:** «Lo scopo è che la vostra squadra attraversi per prima il "fiume". Ci sono tre regole... Facciamo un giro di prova. Domande? Allora via!»

Sicurezza

- Non mettere mai in imbarazzo nessuno; nei giochi a eliminazione fare in modo che nessuno resti a guardare a lungo.
- Controllare prima il campo di gioco; contatto fisico solo se tutti sono d'accordo – le regole di tutela valgono anche nel gioco.
- Prevedere pause e acqua; fare attenzione ai bambini che non vogliono partecipare.

Varianti

- Creare una scatola dei giochi: ognuno scrive il suo gioco su una scheda per le prossime riunioni.
- Trasformare un gioco: come può un gioco competitivo diventare cooperativo?

Su cui riflettere

Quando hai riso davvero l'ultima volta – e ne hai ringraziato Dio?