

Gioco?... sì, grazie!



Il gioco è una delle attività che attraversa tutte le fasi e le età della vita di un individuo, mutando di volta in volta le modalità e gli obiettivi con i quali è svolta. Riconosciuto come fondamentale per lo sviluppo integrale del bambino, e per questo eletto come momento principe della pedagogia oratoriana (... «È nel gioco che il bambino si mostra quale egli è veramente... ed è nel gioco che posso educarlo veramente»... diceva don Bosco) viene invece spesso trascurato nell'avvicinarsi all'età adolescenziale, ritenuto «troppo infantile», o ridotto alla sola attività sportiva. Così facendo ci si priva di uno strumento veramente efficace per accompagnare i giovani nel loro processo di crescita, o magari non se ne sfruttano appieno tutte le valenze educative a livello cognitivo, attitudinale, affettivo e relazionale. Nelle pagine seguenti ci proponiamo di accompagnare i lettori in un breve viaggio dentro il gioco, sperando così di poterli aiutare a riappropriarsene per utilizzarlo con gli adolescenti che, date retta a noi, sotto sotto sono dei grandi giocherelloni!

A cura di
Anna Maria Maffi
e Ilaria Cimmino

Note's Graffiti

Tanti giovani per tanti giochi

IO E IL GIOCO

Non dimenticherò mai una sera che eravamo andati in pizzeria con gli amici per festeggiare la fine dell'anno scolastico e tornando a casa abbiamo perso l'autobus per un pelo (cioè perché la prof non correvamo!). Nell'attesa del successivo ci siamo messi a giocare a «ruba-bandiera». Oddio, saranno stati 6-7 anni che non lo facevo, ma non mi sono mai divertita tanto con i miei compagni di scuola e pure la prof rideva e giocava Magari tornare bambini ogni tanto serve ad uscire da tanti schemi che ti condizionano, anche se, più che una bambina, io mi sono sentita libera.

(Valentina, 15 anni)

Molti dicono che giocare è roba da bambini (vedi mia madre), io invece credo che sia fondamentale sempre, perché ti stimola e ti diverte. Certo, uno gioca nella misura in cui trova un gioco adatto alle sue capacità. Mi ricorderò sempre una volta a scuola dove un mio amico ha lanciato il gioco del quadrato 10 x 10 dove devi inserire i numeri da 1 a 100 seguendo certe regole. Il giorno dopo in classe ci giocava il 90% delle persone e dopo una settimana è partito un torneo che ha coinvolto pure il prof di matematica!

(Francesco, quasi 18 anni)

A me piace tantissimo giocare con i miei amici, anzi una cosa importante per essere mio amico è essere giocherellone!... Mi piace inventare nuovi giochi, cambiando le regole a quelli tradizionali. Soprattutto mi piace guardare le reazioni dei miei amici e scoprire come e quanto roscano, se sanno essere leali o altruisti... Credo proprio che io, i miei amici, li ho conosciuti davvero giocandoci insieme.

(Fabio 18 anni)

GIOCHI DI SOCIETÀ E...

Ogni tanto ci vuole un giro di TRIVIAL e di TABOO; sai, sono quelle occasioni di rivincita per noi ragazze sui ragazzi, con i quali non possiamo competere a livello sportivo: così ci facciamo rispettare anche noi!!!

(Martina, 17 a.)

Con gli amici sono stato qualche volta in ludoteca tra giochi da tavolo e di società sono stato davvero bene... C'era un sacco di gente, non lo credevo, anche perché tutti quei giochi uno li può trovare anche a casa, volendo. Forse il fatto che esci e paghi rende tutto più affascinante....

(Alessio, 17 anni)

GIOCHI DI CARTE, DA TAVOLO, DI AZZARDO E...

Scopone, tresette, poker... ogni buco libero è buono per giocare. Mi piace perché mentre giochi chiacchieri, ma soprattutto mi piace il brivido di «spizzare» le carte e scoprire se puoi vincere o meno.

(Lallo, 16 anni)

Ogni sabato c'è l'appuntamento classico con il picchetto, per rischiare qualche soldo cercando di vincere... Se vinci guadagni bene e chi piglia i soldi si sente grande.

(Vincenzo, 18 anni)

SALE GIOCHI E...

Sono capace di passare interi pomeriggi in sala giochi con gli amici. È un po' il nostro modo di ritrovarci e stare insieme, e poi dal video-gioco al biliardo o al biliardino c'è sempre una sfida da lanciare o una rivincita da prendere. Poi chi è il più forte nel gioco diventa un po' il capo del gruppo e anche le ragazze se lo filano molto di più...

.....
Noi ragazze ci andiamo in sala ma non è che giochiamo molto, però a me piace stare lì insieme agli altri a tifare, a vedere se quello vince ancora e magari «gufo» al campione che si crede 'sto mondo e quell'altro. Ogni tanto poi tiro di stecca pure io... Comunque si sta lì per stare insieme.

(Nando, 17 e Pamela, 16 anni)

GIOCHI DI RUOLO, DI SIMULAZIONE E...

I capostipite sono D & D-Magic, Cards Games Magic. È la battaglia tra due maghi che si combattono cercando di ottenere il controllo di DMINIO. Ci gioco con i miei amici, anche più grandi (con i più piccoli no, ti rompi e poi perdil). Ci giochi nei negozi, nei circoli culturali, in genere ci girano poche ragazze...
È bello sentirsi qualcun altro e fare cose che nella realtà non potresti fare...

A volte le situazioni che vivi ti costringono a tirare fuori di te delle qualità, degli atteggiamenti che neanche pensavi di avere... Alcune società organizzano giochi di ruolo dal vivo, per chi si vuole immedesimare al massimo, in parchi o in luoghi particolari predisposti.
Ci sono anche giochi di strategia tipo WAR GAMES e WAR HAMMER e quelli ambientati nel Medio Evo... Basta girare negozi e fiere del fumetto e ne trovi sale piene... Appassionano tutti dal pariolino al metallaro: certo ci vogliono un po' di soldi e se ti appassioni vai fallito!

(Emanuele, 16 anni)

VIDEO-GIOCHI, COMPUTERS E...

Vanno alla grande e ne escono sempre di nuovi, in continuazione; sono sempre più ricchi in effetti, colori, luci: sempre più perfetti... Molti pensano che i videogiochi isolino, invece non è così, perché invece ti aiutano a trovare nuova gente con la tua stessa passione. E poi mi piace vedere l'evoluzione che fa il mondo della grafica e dell'informatica.

Mi piacciono perché so' troppo forte!!!! Forse è la cosa che mi riesce meglio nella vita e mi aiuta a sentirmi meno depresso quando mi vanno male le altre cose.

(Emanuele, 16 anni)

... Giochi in realtà virtuale ... L'ho provato una sola volta e per poco tempo: a parte che costa un po', è lo sballo più grosso che ho provato con un video-giochi perché tu sei il gioco, ne sei davvero dentro e fai davvero quello che stai facendo, anche se è per finta!!!

(Francesco, 17 anni)

(Fabrizio, 17 anni)

E PER CONCLUDERE...

Io credo che spesso il gioco sia uno stile di vita... Voglio dire che c'è chi le cose, anche serie, le fa come se stesse giocando e chi invece in modo proprio serio, serio... Io credo che chi le fa giocando le fa meglio, cioè ci mette più gusto, anche se a volte non è preso molto sul serio...

(Loredana, 16 anni)

Una passeggiata dentro il gioco

Quella del gioco è una attività che occupa una larga fetta del tempo libero dei giovani. Dai video-giochi per PC ai giochi sportivi, dai giochi da tavolo a quelli di società, dalle esperienze di realtà virtuali a quelle di realtà biliardiniche, dalle sale-gioco alle bische/sale-scommesse, dai sempre più diffusi giochi di ruolo ai giochi di azzardo, dalle classiche cacce al tesoro ai grandi giochi spettacolari delle sagre popolari, non mancano e anzi sono sempre più crescenti e variegiate le occasioni di evasione e divertimento attraverso il gioco. L'uso poi delle suggestioni, delle innovazioni e delle tecnologie mutate dal mondo dei mass-media, dello spettacolo e dell'informatica ha trasformato il gioco nella culla di un business in chiara espansione, capace di rivolgersi ad un pubblico di età sempre più ampia e sempre meno targettizzabile. L'unico elemento che può accomunarlo è il desiderio di vivere una esperienza divertente dove trovare la propria identità e vedere riconosciuto un ruolo da protagonista che spesso la realtà quotidiana gli nega; oppure il desiderio di avere delle occasioni dove socializzare, competere, distrarsi, quindi soddisfare appieno quelle esigenze di protagonismo, edonismo, affermazione, ricerca di stima/autostima, fortemente ricercate nell'età adolescenziale.

MA CHE COSA È QUESTO GIOCO?

Costringere il gioco in una scarna definizione vuol dire automaticamente fare un torto ad una delle experien-

ze più ricche di valenze tra quelle che accomunano gli esseri umani di ogni età, tempo e latitudine. Del resto tutti abbiano ben presente che cosa sia un gioco, ma provate a definirlo e sentirete che comunque qualcosa vi sfugge.

Noi, comunque vogliamo provare a parlarci un po' intorno... e cominciamo col parlare di gioco come di una esperienza, sicuramente piacevole e divertente, di manipolazione della realtà concreta e verosimile, secondo l'applicazione di alcune regole prefissate e che coinvolge la persona nella sua globalità in modi e quantità sempre diverse.

Di fatto il gioco è in grado di stimolare, esaltare, rivelare il profilo caratteriale e le capacità cognitive, psicomotorie, affettive e relazionali dell'individuo e, se ben utilizzato, può aiutarlo a migliorare la qualità e l'utilizzo di tali caratteristiche, nonché ad apprendere delle nuove. Tutto questo succede perché un buon gioco è in grado di coinvolgere globalmente la persona in contesti collaborativi o competitivi dove, se da un lato è infinita la possibilità di variare il «ruolo» e le «competenze» che lo invitano ad «uscire fuori», dall'altro lato è tendente a zero il rischio di comprometersi od incidere sulla realtà quotidiana. Ad ogni età, ed in particolare nelle fasi di crescita, dove si acquisiscono nuovi ruoli e responsabilità, dove cambiano le figure di riferimento e le proprie dimensioni di riferimento sia a livello fisico, sia a livello mentale, il gioco assume una funzione importante nello sviluppo della personalità,

proponendosi come «palestra di vita» dove ci si può consentire di provare, verificare, armonizzare, scoprire la propria identità.

Si può allora GIOCARE DI TESTA.

Ovvero utilizzare il gioco perché stimoli le capacità di astrazione, di indagine e di fantasia della propria mente. Ne alleni le potenzialità logico-deduttive; aiuti ad acquisire nuove competenze culturali e, ancora, abitui il ragazzo a pensarsi fuori da se stesso, come essere originale inserito in un contesto sociale, all'interno di gruppi di riferimento.

Si può ancora GIOCARE DI CORPO.

Ovvero si impara a muoversi, a sgranchire ed armonizzare, riequilibrare, il proprio corpo che talvolta sfugge al proprio controllo e tal altra proprio non piace. Si gioca per misurarsi con gli altri e, grazie allo scontro/incontro, per capire cosa realmente siamo. Si scopre la diversità dell'altro, dimensionale e anche sessuale, e si può stabilire quel primo contatto «fisico» che è un buon prodromo dell'incontro amichevole con l'altro.

Si può poi GIOCARE CON GLI ALTRI.

Il gioco può costringere ad aprirsi a nuove relazioni, a dover imparare a lavorare per o contro l'altro. A dover entrare in una intimità nuova fatta di azioni e di reazioni, di studio e di scoperta di qualcosa che mi trascende, ma con cui devo scendere a patti se voglio giocare e vincere! Un collaborare, un interagire che diventa un indiretto guardar-

si allo specchio e scoprire chi realmente siamo, come reagiamo alle situazioni, quali sentimenti più propriamente ci delineano.

Lavorare con la testa, con il corpo, con gli altri è la base e la strada per poter crescere.

Ed il gioco, se pur in maniera talvolta inconsapevole, aiuta proprio a realizzare tutto questo.

Questo lascia intuire quale strumento educativo straordinario esso possa diventare nelle mani di un animatore attento e voglioso di conoscere i propri ragazzi,

di comunicare con loro attraverso un veicolo libero e piacevole quelli che sono i propri valori ed ideali, voglioso di essere per loro il vero educatore, cioè colui che sa tirare fuori da ciascuno giovane la persona che è in lui, con tutte le sue potenzialità.

Con il gioco ciò è possibile, perché è:

– il luogo della *espressione di sé*, libera ed incondizionata;

– il luogo della *scoperta di sé*, come individuo in formazione dotato di un corpo

ed un'anima in cerca di senso;

– il luogo dell'*esercizio della propria progettualità*, dove far esplodere ed esplorare fantasia e strategia;

– il luogo della *scoperta dell'altro e del sistema di relazioni che mi legano a lui*;

– il luogo della *conoscenza della realtà come sistema definito e strutturato da regole e da valori*, dove imparare ad inserirmi e a manipolarla.

Il gioco è davvero una non trascurabile palestra di vita.

SCHEDA PER DISCUTERE

Come ogni strumento educativo e di relazione che si conosce, anche il gioco varia nei suoi effetti a seconda del suo buono o cattivo utilizzo. Ecco vantaggi e svantaggi che il gioco può produrre.

VANTAGGI

- Stimola la fantasia, lo sviluppo del pensiero astratto.
- Favorisce la relazione, la cooperazione, il contatto e il confronto con l'altro.
- Mette a conoscenza dei propri limiti, ma anche delle proprie qualità e del proprio carattere.
- Educa a rapportarsi con ruoli e regole.
- Fa fare esperienza di divertimento e di rilassamento.
- Stempera tensioni e paure.
- Aiuta ad elaborare strategie ed aumenta le capacità di analisi di una situazione reale.
- Favorisce una crescita armonica a livello psico-fisico.
- Stimola l'individuo a comprometersi, a mettersi in gioco
- Favorisce l'immedesimazione in situazioni piacevoli e fantastiche.
- Soddisfa la voglia di protagonismo, di vitalismo insita nell'adolescente.
- Aiuta il giovane nella ricerca di verifiche, di autostima, che definiscano la propria identità e il proprio ruolo nel «branco di appartenenza».
- Fa bene alla salute, dispone al buon umore e ad un temperamento aperto ed ottimista.

SVANTAGGI

- Può favorire astrazione dalla realtà, isolamento e alienazione.
- Può portare alla ricerca ossessiva del risultato e della vittoria, a scapito del resto (gli altri, gli spazi...).
- Può stimolare aggressività nei confronti dell'avversario o del campione.
- Può far assolutizzare i propri talenti o i propri difetti.
- Può «idolatrare» il bravo giocatore, il campione.
- Può far rifiutare la realtà ordinaria, rischiare lassismo e perdita della nozione del tempo.
- Può far fuggire da incarichi e responsabilità, ridurre la vita a gioco (rapporti e relazioni, compiti), portare allo sviluppo di complessi di inferiorità.
- Può provocare eccessivo egocentrismo, estetismo, edonismo, narcisismo, insomma culto della propria persona, arrivare alla perdita di identità reale, come individuo.
- Può rischiare consumismo ed omologazione, strumentalizzazione commerciale dall'industria gioco.
- Può rincorrere ossessivamente l'ultimo grido in fatto di moda.
- Può far spendere somme ingenti per giochi sempre più sofisticati e divertenti.

Sta a voi compilare ulteriormente la colonna dei vantaggi e quella degli svantaggi. Inoltre vi invitiamo ad individuare per ciascun aspetto, negativo o positivo, il gioco o la situazione che potrebbero, a lungo andare, favorire lo sviluppo di uno dei vantaggi/svantaggi esaminati.

Qualche consiglio

Data la complessità dello strumento e la non minore complessità del destinatario, un animatore che voglia far giocare i propri giovani deve fare attenzione ad alcuni accorgimenti.

- *Avere sempre ben chiaro a che cosa deve servire il gioco e quali valori e situazioni deve trasmettere.*
- *A seconda delle età, del sesso, del contesto sociale, cambiano le esigenze e i gusti di chi gioca. È bene perciò, prima di proporre qualsiasi cosa, essere a conoscenza del tipo di giocatori che si hanno di fronte, delle dinamiche all'interno del gruppo di giocatori, del modo di rapportarsi al pianeta gioco da parte di ognuno (semplici chiacchierate informali, brevi tests o giochi di conoscenza, fanno al caso nostro).*
- *Avere in ogni momento una gran voglia di giocare e non aver paura di tirarla fuori.*
- *Informarsi e formarsi continuamente nel proprio ruolo di animatore di giochi attraverso:*
 - *il confronto con altri animatori (da quelli parrocchiali, a quelli da colonia, a quelli da villaggio turistico);*
 - *lettura di testi adeguati, dai trattati sul significato educativo del gioco ai manuali di giochi per ogni gusto e situazione;*
 - *il dialogo con i ragazzi e la conoscenza dell'universo giovanile e dei giochi in voga mutuandola dai mass-media.*
- *Ogni gioco ha in sé tre valenze specifiche: una cognitiva, una attitudinale, una relazionale. In ogni gioco viene esaltata una o più di queste valenze (ad esempio: una gara sportiva esalterà le attitudini psico-fisiche, una partita a trivial quelle cognitive, un gioco di conoscenza quelle relazionali); è bene variare la tipologia dei giochi proposti, pur senza andar contro le esigenze del gruppo.*
- *È bene avere una propria prassi di realizzazione di un gioco, un VADEMECUM da applicare e sempre verificare; e noi ve ne proponiamo uno:*

1) SCELTA DEL GIOCO

- *IDEAZIONE (obiettivo, analisi ambientale, ricerca del gioco)*
- *PREPARAZIONE (ricerca di locazione, materiale, collaboratori ed eventuale gioco di sostituzione)*

2) LA PRESENTAZIONE DEL GIOCO

- *CONVOCAZIONE (pubblicità, clima, riferimenti spazio/tempo)*
- *STRUTTURAZIONE (spiegazione, articolazione, regole, ruoli)*

3) ESECUZIONE DEL GIOCO

- *REALIZZAZIONE (obiettivo, rapporto animatore-ragazzo e ragazzo-ragazzo, tenendo presente il gradimento e la durata)*
- *PREMIAZIONE (riconoscimento, rilancio del gioco)*

4) VERIFICA (raggiungimento dell'obiettivo, conduzione, riuscita dal confronto sia con i giovani che con i collaboratori)

* *Bisogna vivere tutte le fasi del gioco in una dinamica educativa, dalla programmazione alla verifica, se vogliamo che davvero il gioco rappresenti un momento di crescita... ED ORA BUON LAVORO!*

Tanto per giocare

Giocare per divertirsi

SERATE ORGANIZZATE

IN LUDOTECA – Si possono organizzare delle ludoteche caserecce dove, tra una fetta di dolce e un po' di musica, ci si può sfidare a tutti i giochi da tavolo e da società possibili ed immaginabili: da scacchi a dama classica, da domino a shangai, da dama cinese a master-mind. Oppure a Risiko, a Trivial, a Visual Game, a Monopoli, Cluedo o Paroliamo, Taboo o Saltinmente, ecc.

AL SALOON-PUB – Si può ricreare l'ambiente del west americano dove, tra bibite, hot-dogs, hamburgers ed insalate varie, rivivere le tradizionali sfide di resistenza al rodeo (ovvero sul dorso di un robusto «giovine» che si presti a fare da torrello), a braccio di ferro, a «cavallo di troia» (cuscinate su un'asse-tronco, tappeto arrotolato - di equilibrio), duelli con pistole ad acqua (caricate magari con ketchup), gare al tiro al bisonte con fucili ad elastico e freccette caserecce, gara dell'hamburger più originale, ecc.

TI RICORDI A SCUOLA? – Serata «amarcord» sfidandosi ai giochi che hanno contraddistinto le nostre scuole elementari e medie: da «nomi, cose, città», a sfide al «lancio di figurine», a tris sulla lavagna, a «battaglia navale», «spaccaquindici», «morra», «gioco dell'impiccato (indovina la frase nascosta)», ecc.

FESTE PATRONALI

Sono spesso l'occasione speciale per lanciare:

TORNEI SPORTIVI ANOMALI – Ovvero per coinvolgere in competizioni di breve durata ragazzi e ragazze cambiando un po' le regole di qualche sport ufficiale.

Esempi: calcio a volo (il calcio con le regole della pallavolo, senza rete ma con due porte), calcio-franco (gara di calcio a squadre miste dove le donne possono colpire la palla con tutto ciò che va dalla cintola in giù e gli uomini dalla cintola in su...) e tutte le possibili variazioni degli sport classici che favoriscano la partecipazione da protagonisti di uomini e donne.

GIMKANE – Su percorsi di guerra, da percorrere in bici, o altro mezzo (es. skateboard, pattini, rollerblade).

CACCIA AL TESORO A TEMA (IN COSTUME) – Dall'Antica Grecia alle imprese di Garibaldi, dal furto della Gioconda dal Louvre alle avventure dei cavalieri di Re Artù alla ricerca del Santo Graal, dalla caccia alla tomba di Tutankamen al Quo Vadis... ogni evento può diventare lo sfondo per una caccia al tesoro, magari in costume. Da curare l'ambientazione.

Per ulteriori idee, rimandiamo a libri di giochi.

LIBRI PER GIOCHI - LIBRI PER GIOCHI - LIBRI PER GIOCHI - LIBRI PER GIOCHI - LIBRI PER

LIBRI PER GIOCHI

«L'avventura giocando» 1-2, «Giochi Fantasy», «Giocaquando, giocare perché», «Giocando con carta e penna», «Giochi sott'acqua», «Giochi a schede per ragazzi», «183 giochi per ogni situazione» 1-2, «Grandi giochi scout», (LDC). «Giocando s'impara» (Ed. Berti), buona descrizione dei giochi in chiave psico-pedagogica, «100 strade per giocare» (Legambiente), per riportare il gioco nelle strade e nei quartieri delle nostre città, «Libro-game» (EL) molto interessante per le situazioni in cui il giocatore si trova e le prove che deve superare. «Avventura al campo. Il primo libro di giochi scout» (LDC), libro-gioco in chiave educativa sullo stile dei giochi di ruolo; «Nonsoloscout/2» (LDC).

LIBRI PER GIOCHI

LIBRI PER GIOCHI - LIBRI PER GIOCHI - LIBRI PER GIOCHI - LIBRI PER GIOCHI - LIBRI PER

GIOCHI

GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI DI
I giochi di ruolo preferiti dai ragazzi sono: «Guerrieri della strada», «Advanced D&D», «Golden Dragon», «Sherlock Holmes», «Lupo solitario», «Realtà virtuale», «Ninja», «Dimensione avventura».

GIOCHI

GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI DI

Giocare per conoscere e discutere

Il gioco può essere uno strumento educativo straordinario, capace di agire fortemente sulle capacità cognitive, sulle abilità psico-motorie, sulle attitudini affettivo-relazionali dell'individuo. Per approfondire tali concetti invitiamo alla lettura del sussidio per insegnanti «*Dentro il gioco*» (La nuova Italia).

Si può anche cercare di scoprire quali particolari competenze ogni gioco stimola e quali invece non aiuta a sviluppare. Ad esempio l'attività sportiva esalta le abilità psico-motorie, il gioco da tavolo quelle logico-deduttive, il video-gioco spesso azzera la possibilità di comunicazione; una caccia al tesoro, se ben gestita, può stimolare tutti e tre gli ambiti. Su questo poi si può fare una riflessione comune.

TORTA – *Per analizzare un gioco e vedere quali particolari competenze stimola ed esalta, si potrebbe riportare su una «torta» la percentuale con cui ognuna delle abilità summenzionate viene stimolata (fare la «torta» per «palla-prigioniera», «game-gear», «gioco-test», «tiro alla fune», «scacchi»)*

INCHIESTE, INCONTRI, DIBATTITI su qualche gioco o su modi di partecipare al gioco da parte degli adolescenti, con riflessioni sui vantaggi e svantaggi che esso porta. Si può utilizzare benissimo il materiale proposto in questo sussidio, in particolare le interviste sui giochi a pag 74-75 e per la valutazione la scheda su vantaggi e svantaggi di pagina 77.

«QUANDO IL GIOCO NON DURA POCO...» Valutare insieme i rischi di una prolungata esposizione al gioco, allo sport, ai videogiochi... Quale tipo di ragazzo potrebbe uscirne?

«I LUOGHI DEL GIOCO: RISTORO O PERDIZIONE?» – *Viaggio/visita tra le sale-gioco, da biliardo, bowling, bische, sale scommesse, palestre, polisportive, club, centri sociali, ludoteche, discoteche, luna-park.*

Quali possibilità di crescita, socializzazione, divertimento autentico ci sono? E quali pericoli?

«QUANDO IL GIOCO DIVENTA BUSINESS» – *Inchiesta tra negozianti, gestori di sale-gioco, case produttrici di giochi per giovani, alla scoperta delle strategie di mercato, dei profitti e del gioco di interessi.*

«QUANDO LA VITA DIVENTA UN GIOCO» – *Scommesse, roulette russa, giochi di simulazione, palestre del limite, ricerca del brivido, corse notturne in auto o moto stanno diventando fenomeni di costume sempre più diffusi, alimentando la cronaca nera con notizie di tragedie. Il ruolo del limite tra desiderio di superamento e necessità di*

accettazione. Quale il ruolo della finzione? e quello della realtà?

«GIOCANDO S'IMPARA... COSA?» – *Ricerca personale su quanto il gioco ha influito sulla nostra vita, come crescita o come stagnazione.*

«COME GIOCAVAMO» – *Incontro con i giochi e i modi di divertirsi dei tempi andati. Interviste o dibattiti con genitori, nonni, ecc.*

«QUANDO IL GIOCO DIVENTA PROFESSIONE» – *Inchiesta tra i campioni dello sport, i professionisti delle scommesse, i top-scorer dei video-games.*

Giocare per esprimersi, relazionarsi, conoscersi

Partendo dal presupposto che «nel gioco la persona si rivela per quel che è», si deduce che il gioco può essere sfruttato come strumento primario per educare l'adolescente alla ricerca della propria identità, al proprio ruolo nel gruppo, ad una sempre maggior coscienza di sé.

GIOCHI DI ANIMAZIONE E DI INTERAZIONE – *Vi sono diversi libri che propongono giochi operanti in tal senso: ad esempio possiamo citare la collana di Vopel «Giochi di interazione per ragazzi ed adolescenti», «Giochi interattivi», «Giochi di interazione per bambini e ragazzi» (Elle Di Ci); ed ancora «Gioco e dopo gioco», una accurata serie di giochi di ruolo con schede di verifica annesse da utilizzare nelle più diverse dinamiche di gruppo. Inoltre «Adolescente chi sei?» serie di giochi-test per ragazzi.*

«DIMMI COME GIOCHI E TI DIRÒ CHI SEI»: *Una approfondita conoscenza dei giovani che abbiamo di fronte si può ottenere dal loro identikit descritto attraverso le attività ludiche, preferite o detestate, e attraverso il modo con cui affrontano il rapporto gioco-vita.*

FILM – *Vedere insieme qualche film sul mondo dello sport, del gioco e poi discuterne.*

– **War-Games e Toys:** rapporto gioco-vita talmente stretto che i due livelli si confondono e nascono guai «planetari».

– **La casa dei giochi:** Giochi di ruolo per adulti disadattati (crudo).

– **Videodrome:** Estremizzazione delle potenzialità negative del videogioco.

– **Roller-ball:** Strumentalizzazione del gioco da parte del potere, ma anche possibilità di riscatto individuale di fronte al potere.

– **Tron, Il tagliaerbe:** incontro-scontro tra realtà virtuale e vita.