

Bambini in gioco



Giochi testati *in animazioni di* *strada*

www.apsecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

Ai bambini che mi hanno insegnato a giocare, e agli adulti che con me
hanno giocato. Grazie.

www.apslecirque.com
Animatore: Angelo Coscía

Premessa

Salve mi chiamo Angelo Coscia

Mi occupo di animazione da circa dieci anni, sia in spazi "dedicati" (ludoteche, centri di aggregazione), sia in spazi aperti (la strada). L'esperienza e i tanti bambini incontrati, per lo più provenienti da contesti fortemente deprivati, mi hanno condotto ad una sostanziale conclusione: l'animazione fondata sul gioco "puro", realizzato senza alcun supporto materiale strutturato, acquisisce una potenzialità educativa straordinaria.

L'utilizzo di materiali "poveri" provenienti dai contesti quotidiani dei bambini, rende il gioco facilmente replicabile: il bambino può riprodurlo anche in assenza dell'operatore, e ciò lo fa sentire competente, e

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

sostiene lo sviluppo della personale autonoma creatività.

Il bambino è protagonista attivo di tutto il processo di gioco, dalla scelta e costruzione dei materiali, alla condivisione delle regole, alla replica. L'animazione in tal modo diviene metodologia educativa, e mira a sviluppare e potenziare le risorse presenti nei bambini. Ho pensato di riunire una serie di giochi che nell'arco del tempo ho potuto sperimentare, anche attraverso l'aiuto di collaboratrici che con me si sono occupate di gestione di gruppi, utilizzando l'animazione come strumento di socializzazione ed aggregazione. Il gioco come momento di crescita individuale e collettiva. L'esperienza con il minore del disagio mi ha dato la possibilità di verificare che la reale difficoltà nel comportamento di "rifiuto delle regole" non sta nel accettare la regola in sé, per un indole antisociale, ma per l'incomprensibilità della regola stessa, che il mondo adulto non si preoccupa né di spiegare, né di contestualizzare. Facendo riferimento alle modalità tribali che attraverso il gioco di ruolo permettono alle

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

nuove generazioni di interiorizzare comportamenti e norme sociali, ho pensato di adoperare il gioco per offrire spunti di riflessione sul comportamento sociale.

DAI MAESTRI DELL'ANIMAZIONE HO IMPARATO...

L'animazione è

"È un azione tesa a far sviluppare il potenziale e a far prendere coscienza; non è un intervento guaritore. La vocazione principale dell'animazione è lo sviluppo, il potenziamento, il miglioramento delle risorse; cioè la prevenzione delle disfunzioni e delle patologie sociali"(G.Cntessa).

Così la troverete descritta nei vari manuali che trattano questo argomento. Parlare di animazione crea sempre un pizzico di confusione. Per tanto tempo si è legato il concetto di animazione ai momenti di gioco

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

puramente di svago, sminuendo così, non solo l'importanza dell'animazione in sé, ma anche il reale valore del gioco.

Quindi l'animatore è

“L'Animatore è un operatore la cui professionalità è finalizzata a promuovere e tutelare i processi di attivazione del potenziale ludico, culturale, espressivo, relazionale, sia a livello individuale che di gruppo e/o collettivo.”(Profili professionali)

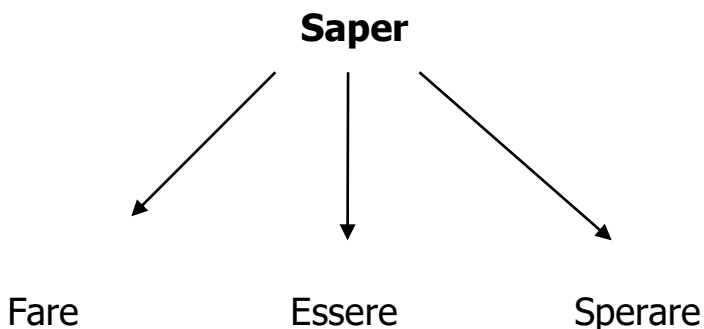
In realtà a definire completamente la figura dell'animatore è l'ambito lavorativo e le figure professionali che lo circondano. L'animatore è innanzitutto un creatore di rete: la sua figura si inserisce in un contesto sociale creando contatti e nodi tra le diverse realtà presenti. Allo stato attuale ancora quando si pensa all'animatore si fa riferimento all'homo Ludens (l'uomo che gioca). Non ci si riesce a

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

slegare dal preconcetto che l'animatore sia quello che si interpella per intrattenere i bambini, e nel migliore dei casi come la figura che offre un'alternativa ludica al disagio. L'animatore è un osservatore con caratteristiche e strumenti atti a cercare e sviluppare le potenzialità. È importante quindi definire gli ambiti di intervento, le caratteristiche e gli strumenti di questa figura.

I tratti caratteristici dell'animatore sono



Per il Saper- Fare si fa riferimento alle competenze e alla capacità necessarie per l'utilizzo degli strumenti da parte dell'animatore.

Per Saper- essere si intende la capacità dell'animatore di comprendere il proprio ruolo all'interno dei gruppi.

Per Saper-Sperare ci fa entrare nell'aria dell'utopia e nel credere nei cambiamenti e il non pensare mai di essere meteora.

I Valori fondamentali sono

- **valorizzazione della persona**
 - **libertà di coscienza**
 - **rispetto per l'altro**
 - **grande senso critico**
- **avere il senso ed il "gusto" della libertà.**

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

- Essere pronto ad un confronto aperto, deciso, leale sulle diverse interpretazioni e valutazioni della realtà concreta e sulle diverse "metodologie" libere dalle reciproche emotive intolleranze.
- *"Non occorre conoscere tutto, ma occorre essere aperti, essere sensibili a tutto il reale, essere "radar" diagnostici del reale e "transistor" invisibili ma efficaci del cambiamento".*

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

DALLA TEORIA E DALL'ESPERIENZA ARRIVA IL MIO SAPERE

Perché "bambini in gioco"?

Che il gioco con il tempo sia cambiato e fuori discussione, cercare i segnali della presenza di bambini che giocano spontaneamente per la strada è diventato un po' come cercare fate e folletti.

Un tempo ritrovavano sui marciapiedi, in alcuni piazzali, sotto i porticati i segni di "bambini in gioco" :

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

una settimana (gioco del passato che si faceva segnando un insieme di figure geometriche che si percorrevano con diverse modalità di saltello), *linee del gioco della pulce* (linee fatte a ridosso di un muro nelle quali bisognava far saltare i tappi di latta), sassi sistemati in piccole torrette per delimitare campi di *calcio all'americana* (gioco del calcio con un'unica porta), o a segnare la casa per un incredibile quanto caotico *acchiapparello*.

Questi segni non si trovano più , un po' a causa della conformazione sempre più urbanistica delle nostre strade, un po' perché gli spazi pedonali si sono ridotti sensibilmente e se poi ci si aggiunge che all'interno dei parchi verdi è vietato introdurre palloni di qualsiasi tipo e che un po' di bambini che corrono sono costantemente ripresi da adulti troppo preoccupati per le aiuole e per il tanto ricercato silenzio allora i conti sono presto fatti " i bambini in gioco " non ci sono più... in più occasioni mi sono chiesto ma allora si sono definitivamente estinti?

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

In realtà non è così se si cerca attentamente si possono ancora scorgere in giro gruppetti di bambini che chiacchierano e ridono: segnali evidenti di un attività ludica in corso. Bisogna fare molta attenzione ad avvicinarsi, altrimenti si potrebbero destare e ci potremmo ritrovare bersagliati da una serie di impropri, dovuti al fatto che abbiamo disturbato il loro gioco. Allora viene da pensare: il gioco non è morto, in realtà si gioca ancora. Ma bisogna fare attenzione a non farsi troppe illusioni: oggi il gioco ha mutato aspetto: i bambini giocano, ma con carte e video games sempre più complicati , cercare di districarsi tra regole e immagini è davvero difficile, e interagiscono, ma tramite blue-tout o cavo.

La scommessa oggi dell'animatore è ri-animare il gioco

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

IL GIOCO

Il gioco rappresenta una parte essenziale della vita umana fin dai tempi più antichi, poiché è radicato nella natura dell'uomo.

Da una parte, il gioco rappresenta la ripetizione di attività sacre, dall'altra ha un carattere universale, perché si ritrova in forme diverse in tutti i paesi.

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

L'attività ludica è importante sia per lo sviluppo del bambino, sia per far raggiungere all'adulto la pienezza fisica e psichica. Per il bambino, rappresenta il modo naturale con cui acquisisce nuove conoscenze e abilità, in forme piacevoli e senza costrizioni.

Il gioco, sviluppa varie potenzialità del bambino:

Sul piano motorio: attraverso i giochi di costruzione, si sviluppa l'attività manuale e corporea e si apprendono i primi elementi della fisica. Ci sono anche giochi di equilibrio che comportano un turbamento piacevole e passeggero della percezione e dell'armonia.

Sul piano cognitivo: l'importanza del gioco è ampiamente dimostrata; non solo forme e colori diversi, ma tattiche e strategie d'intelligenza, informazioni abilmente integrate alla cose concrete, tanto che diventa difficile separare il mondo degli oggetti e quello delle rappresentazioni, "visioni" che si arricchiscono e si espandono, s'incarnano e si differenziano, si vivono e si socializzano.

Sul piano interiore: il gioco permette al bambino di liberarsi della sue angosce e di ritrovare una stato di

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

benessere e di sicurezza; oltre a realizzare le varie emozioni, esso è capace di svelare la parte più nascosta di noi e nel mostrarsi questa si decanta, si svelenisce, si ricompone. Mettendo in atto quello che non ha voce, il bambino si impossessa della propria vita, dove trovano posto anche le pulsioni e conflitti socialmente non ammissibili.

Sul piano delle relazioni: il gioco è un importante mezzo di comunicazione all'interno della famiglia e all'esterno, nei rapporti disomogenei e in quelli paritari; non è una società residuale, quella che si crea con il gioco, è lo specchio della comunità più viva, in cui tutto trova collocazione.

Il gioco "anima" il mondo

Dietro alla parola gioco, c'è un giro di affari miliardari, ed è paradossale che proprio il gioco contribuisca ad aumentare il divario tra i Paesi "sottosviluppati" e quelli

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

“ industrializzati”. La macchina commerciale ha anche sempre più denaturalizzato il gioco.

Oggi, forse, è proprio il gioco che può rispondere alle esigenze dei bambini, e di riflesso della società che non riesce a passare valori che, fino a qualche tempo fa, facevano parte inconsapevolmente della crescita corretta, di un bambino. Il gioco risponde pienamente ai suoi requisiti pedagogici, cioè alla socializzazione, all'autonomia e alla creatività.

La socializzazione

Giocare significa progettare insieme, stare con gli altri, scoprire significati, provare emozioni nello scambio, uscire dal proprio mondo interiore, portando un'individualità nel gruppo ed offrendo a quest'ultimo la possibilità di crescere.

L'autonomia

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

Nel gioco il bambino può provare se stesso, anche con l'aiuto dell'adulto, ma certamente non seguendo i suoi voleri; il gioco è esperienza personale.

La creatività

Nel gioco il bambino ha l'opportunità di svegliare le proprie energie, i sogni, i desideri, le capacità, le potenzialità, i ricordi, i sentimenti. Certo, c'è anche la ripetizione, ma solo quando la gioia scoperta non è esaurita, il dolce dell'azione non è stato succhiato interamente, l'incanto dell'abilità suscita ancora risonanza. Cioè, sono ancora presenti elementi di novità creatrice.

Se questi tre colori scomparissero si avrebbe il non-gioco e la contraffazione. Il calcolo numerico fatto dai bambini sui punti di attacco e di difesa di una carta rispetto ad un'altra non si può definire gioco, e poi se si aggiunge a questo, la trasformazione in immagini di quelli che sono gli scenari e le azioni da parte dei Cartoon allora mi chiedo "ma la Fantasia?"

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

Eravamo così folli noi a credere che un giardino o meglio un'aria pavimentata a breccia poteva essere il vecchio west scenario per acchiappare tra indiani e cow boy?

La televisione e i giocattoli meccanici portano un contributo forte all'atrofizzazione del lato fantastico e creativo del bambino.

Non per niente sia l'una che gli altri sono pensati dall'adulto e rispondono ai suoi interessi. Genitori e insegnanti che non sono avvertiti si prestano ad estraniare il proprio bambino per gli interessi di mercato e dell'obbedienza cieca. Vi si aggiungono le varie teorie educative e psicologiche che non mettono sufficientemente in guardia contro la negatività del gioco che smarrisce l'autenticità del bambino, lasciandolo solo, dipendente e come se non avesse niente di proprio.

Basti vedere cosa succede nelle nostre famiglie e nelle scuole. Il bambino non ha spazio sufficienti, egli è "limitato" da altre necessità ritenute prioritarie. I divieti e gli ordini dell'adulto sono considerati "naturali" e non

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

interferenze e limitazioni improprie. E gli adulti si ritengono giustificati ampiamente, quando hanno assicurato al proprio bambino una " balia asciutta" come la televisione: la sedentarietà contro l'esuberanza, il divano contro uno spazio libero, l'assenza dell'adulto e l'abbandono in mano ai nuovi "parenti acquisiti" nel villaggio globale.

Molti adulti non sanno che potrebbero diventare " macro giocattoli" per i loro bambini, se permettessero loro di stabilire contatti corporei, oltre a quello della comunicazione verbale. Naturalmente, dovremmo cercare altrove gli "status symbol" che talvolta vengono attribuiti ai giocattoli, il valore del proprio ceto sociale potrebbe così realizzarsi in situazioni più ricche.

A scuola, il gioco è relegato a pochi istanti, se non proprio a tempi "rubati" a " impegni più seri". Quando diventa un'attività clandestina, quando i giocattoli sono intrusi che disturbano l'istituzione, quando suscitano solo tolleranza e accondiscendenza, allora c'è qualcosa

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

di errato nella situazione: certi diritti sono violati e una parte della vita più autentica è svilita.

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

Classificazione dei giochi

Il Gioco si può dividere in tre grossi rami:

- giochi di movimento e contatto

giochi che sviluppano maggiormente la motricità e l'aggregazione;

- giochi di concentrazione

giochi che aiutano i gruppi a creare coesione e nell'individuo sostengono lo sviluppo delle capacità attentive;

- giochi di espressione

Giochi che aiutano l'individuo ed i gruppi a confrontarsi con le emozioni ed i sentimenti;

in gioco in sè ha quattro fasi:

- spiegazione

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

è il momento nel quale l'animatore da le indicazioni fondamentali del gioco, è importante in questa fase ridurre al minimo le regole per non creare nei partecipanti la paura di non essere "capace";

- sperimentazione

il gioco si avvia e l'animatore in questa fase può attivare le ulteriori regole motivandole rispetto al miglioramento dell'esecuzione dell'attività;

- gioco attivo

è la fase in cui il gioco ha la massima partecipazione, e le regole sono condivise. L'attività va conclusa per avviarne una consecutiva, altrimenti si va in contro alla fase successiva

- perdita di attenzione

il gioco in questa fase va verso la perdita di partecipanti, in questa fase bisogna fare attenzione perché le regole vengono facilmente distorte

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

La scelta di ogni gioco deve essere condotta partendo dal tipo di utenza che ci troviamo davanti.

Il gioco in partenza deve essere di conoscenza deve riuscire a darci una mappa generale sui singoli utenti e sul loro modo di stare in gruppo.

A seconda di ciò che rileveremo potremo continuare, cercando di volta in volta giochi che ci consentano di tenere sotto controllo la partecipazione attiva di tutti e allo stesso tempo di tenere sott'occhio quei ragazzi bambini che risultano più irrequieti.

Il conduttore del gioco deve essere sempre uno soltanto, altri animatori devono solo contenere e mantenere viva l'attenzione verso il conduttore. La conduzione multipla non funziona perché il bambino recepirà solo parte delle regole inficiando così il lavoro del gruppo.

Importante da tener presente è la Location del gioco. L'esame delle strutture e infrastrutture presenti nel luogo del gioco devono essere tenute d'acconto, visto che alla minima distrazione si potrebbero causare incidenti.

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

E ADESSO SI GIOCA...

L'Animatore parte dal divertirsi per divertire...

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

I Giochi

Ogni singola scheda è un gioco, con le eventuali varianti già testate. La successione dei vari giochi va scelta in base alle esigenze specifiche dei gruppi ai quali si propongono.

Ogni gioco è presentato in modo da attivare un'azione ludica, all'animatore si offre la possibilità di aggiungere regole specifiche e eventuali modalità di penalizzazione tenendo conto dei soggetti coinvolti nel gioco.

I draghi

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

Tutti contro tutti	Tutti i partecipanti vengono muniti di una coda di stoffa e si distribuiscono sull'intero spazio, al via tutti devono tentare di togliere la coda a tutti. Chi resta senza coda deve uscire dal gioco. Vince chi per ultimo resta con la coda.	<p>Variazioni: la coda può essere sostituita con un palloncino legato con uno spago alla caviglia o con un bicchiere di carta tenuto in mano.</p> <p>Elemento di difficoltà . i partecipanti hanno una mano legata dietro la schiena</p>
--------------------------	--	--

<h2>L'imperatore</h2>		
uno contro tutti	<p>Ogni partecipante segna un punto a terra con una X e accanto segna il nome di uno stato.</p> <p>L'imperatore ha il compito di conquistare tutti gli stati. L'I. nomina un paese e questo comincia a correre, deve fare il giro del mondo (tutto lo spazio di gioco) senza farsi toccare e riuscire a tornare al suo posto. Se viene toccato deve andare in un punto pre segnato che è la prigionia.</p> <p>Gli stati chiamati possono andare alla prigionia e toccare i prigionieri per salvarli.</p>	

Il cameriere Folle		
Squadre	<p>Tutti i membri della squadra sono in possesso di un bicchiere pieno di acqua. Il primo ha in mano anche un vassoio.</p> <p>Parte il primo con il vassoio e il primo bicchiere compie un tragitto con ostacoli e passa il vassoio al secondo concorrente che aggiunge il suo bicchiere e ripete il percorso, e così via.</p> <p>Vince la squadra che arriva più velocemente all'ultimo concorrente che porta tutti i bicchiere.</p>	<p>Variazioni: arrivati al termine del giro si può continuare compiendo di nuovo il percorso facendo però riprendere ad uno alla volta il suo bicchiere.</p>

Fai fuggire la palla		
Tutti contro tutti	<p>Tutti in cerchio a gambe allargate toccandosi con i piedi per creare un cerchio chiuso, il pallone viene fatto girare facendolo spingere casualmente dai partecipanti con l'utilizzo delle sole mani. La palla deve uscire dal cerchio passando sotto le gambe di uno dei Giocatori che poi verrà escluso.</p> <p>Il cerchio si stringe fino alla tensione tra due soli giocatori. L'uscita del pallone va contrastata solo con l'utilizzo</p>	

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

	delle mani senza flettere le gambe.	
--	-------------------------------------	--

Ruba il posto		
Tutti contro tutti	Si segnano a terra i posti per ogni partecipante tranne uno. Mentre tutti si cambiano di posto l'escluso deve rubare un posto chi resta fuori continua il gioco.	

Il boa		
A squadre	<p>Si cerca il materiale che in modo più tranquillo si può reperire nello spazio di gioco.(stoffa , gomma , pelle, plastica)</p> <p>Le due squadre devono formare un serpente con tutti oggetti costituiti del materiale indicato dall'animatore vince la squadra che avrà costruito il serpente più lungo.</p>	

Il lancio dell'uovo		
A coppie All'aperto	<p>Si riempiono palloncini con acqua e si fanno disporre le coppie uno di fronte all'altro. I due cominciano a lanciarsi il pallone e mano mano si distanziano così che il lancio diventa sempre più difficoltoso.</p> <p>Vince chi riesce a coprire lo spazio più grande senza far scoppiare il pallone.</p>	

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

Orologio		
Tutti in cerchio	Uno e fuori dal cerchio e gira intorno e tocca un altro bambino che è parte del cerchio, quest'ultimo deve partire di corsa e fare il giro al contrario . il primo che torna al posto vuoto ne diventa il legittimo proprietario mentre l'altro cerca qualcun altro da toccare per prendergli il posto.	Variazioni: I due nella corsa al momento in cui si incontrano devono stringersi la mano e presentarsi. L'animatore ha il compito di ironizzare sul modo di salutarsi dei ragazzi .

Il topo		
Tutti in cerchio	Un bimbo identificato come il topo deve riuscire ad entrare nel cerchio dall'esterno ma tutti i membri del cerchio devono fare di tutto per non farlo entrare (chiudendosi, abbassando le braccia, stringendosi). Quando il topo riesce a passare l'animatore sceglie un altro giocatore	Variazioni: se i bimbi sono tanti si scelgono più topolino . I topi si possono sia far entrare nel cerchio che uscire.

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

Urla al di là del bosco	
A squadre	<p>Una squadra rappresenta il bosco e viene disposta in una posizione centrale, due (o più rappresentanti) dell'altra squadra vengono messi da un lato del muro formato dagli avversari, tutto il resto della squadra si dispone dall'altro .</p> <p>I rappresentanti isolati dalla loro squadra devono comunicare una frase, che l'animatore gli avrà riferito ,agli altri componenti della loro squadra mentre il bosco sarà elemento di disturbo utilizzando urla e movimenti, creeranno confusione così che la frase non giunga ai recettori o meglio giunga distorta.</p> <p>Le squadre si invertono i ruoli.</p>

Formula 1		
Tutti contro tutti	Ogni ragazzo disegna una macchina o un animale su di un foglio poi lo posiziona sul via di un percorso precedentemente segnato . Al segnale dell'animatore dovranno far correre i loro disegni sono con la forza del loro soffio. I fogli non dovranno mai essere toccati con le mani. Le gare possono essere ripetute per avere una classifica generale.	

Il bruco		
Squadre	Le squadre vengono sistemate tutte in fila indiana ogni membro deve tenersi stretto a chi lo precede, formando un lungo bruco. Al via le due squadre devono affrontarsi : la testa del bruco deve toccare la coda dell'avversario e ogni volta che un membro viene toccato passa automaticamente alla squadra avversaria. vince la squadra che riesce ad avere la fila più lunga.	Variazioni: i due bruchi possono anche tentare di spezzare l'avversario passando nel mezzo della fila. Vince il bruco che al segnale di fine gioco è più lungo.

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

Il folle bus		
tutti	L'animatore o un bimbo viene seguito da tutti gli altri e cammina nello spazio di gioco, veloce ,lento, si ferma , descrive traiettorie sempre diverse , chi riesce a stargli attaccato dietro sarà colui che lo sostituirà alla guida del folle bus.	Variazioni: tutti carponi e ognuno tiene le caviglie di chi lo precede.

La casa		
Squadre	Ogni squadra ha un foglio di giornale. Uno della squadra deve prendere uno alla volta tutti i membri della sua squadra posizionati in un luogo designato come punto di partenza e condurli al punto dove è posizionato il giornale. Vince la squadra che per prima si posiziona tutta su giornale	Variazioni: il tragitto dal via al giornale può presentare qualche ostacolo.

Calcio polinesiano		
A squadre	Le due squadre si fronteggiano su di un campo dove le due porte sono rappresentate da due cerchi disegnati con il gesso ai due poli del campo . al centro del cerchio vi e situata una lattina e le squadre devono far cadere la lattina avversaria. Il gioco prevede l'utilizzo esclusivo delle mani. Le due squadre non devono avere contatti fisici.	Variazioni: l'utilizzo dei piedi.

Il mio colore preferito		
Uno contro tutti	Il giocatore pronuncia la frase “il mio colore preferito è.....” A quel punto tutti si devono muovere a cercare il colore nominato e devono toccarlo se il giocatore tocca i partecipanti prima che questi hanno trovato il colore questi vengono eliminati . Chi resta per ultimo libero sarà il nuovo giocatore	Variazioni: i colori possono essere quelli degli indumenti dei partecipanti. I partecipanti possono salvare chi è prigioniero .

I coccodrilli		
Uno contro tutti	Si delimita un fiume segnando due linee parallele. Uno o due ragazzi saranno i coccodrilli posizionati al centro del fiume e dovranno catturare i viaggiatori che attraversano il fiume.	Variazioni: la possibilità di salvezza per i catturati.

Corre lo spaghetti		
A coppie	<p>I due concorrenti devono tenere uno spaghetti tra i denti, tenendolo alle due estremità, e fare un percorso cercando di non spezzarlo.</p> <p>Se lo spaghetti si spezza ritornano al via e ripetono il percorso con un altro spaghetti.</p>	

Tre gambe		
A coppie	<p>Le coppie vengono legate per una gamba , utilizzando un cordino alle caviglie, al via devono gareggiare affrontando un percorso ad ostacoli.</p>	

Il guardiano cieco.		
Uno contro tutti	Il guardiano è bendato e seduto tra le gambe ha un oggetto che gli altri devono riuscire a rubargli quelli che si avvicinano e vengono toccati dal guardiano devono escludersi dal gioco.	

Gatti e uccellini		
Tutti	Si identificano dei gatti (il numero deve essere di 1/3 degli uccellini) Questi devono acchiappare gli uccellini . Questi ultimi una volta toccati devono restare paralizzati a gambe aperte e attendere che un altro uccellino passando sotto le loro gambe e lo salvi. I gatti hanno il compito di bloccare tutti gli uccellini.	

Riempi la bottiglia		
Squadre	<p>Ogni squadra ha a disposizione una bottiglia e un bicchiere.</p> <p>Il primo concorrente parte dal via e va a riempire il bicchiere in un secchio che e in un posto X poi va a svuotare il bicchiere nella bottiglia che è nel posto Y successivamente torna al via e passa il bicchiere al secondo il quale ripete il percorso e passa al successivo.</p> <p>Vince la squadra che per prima riempie tutta la bottiglia.</p> <p>Se i partecipanti non sono molti la squadra ripete il giro fino a bottiglia riempita .</p>	<p>Variazioni: il bicchiere può essere bucatò.</p> <p>Si può utilizzare una spugna al posto del bicchiere</p>

La bottiglia		
Tutti in cerchio	<p>Una bottiglia leggermente appesantita da colori , acqua o altro legata ad un filo di spago si fa girare in cerchio sotto i piedi dei ragazzi disposti in torno all' animatore. Tutti devono saltare al passaggio della bottiglia, chi viene toccato è fuori. Vince chi resta per ultimo.</p>	

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

--	--	--

Rompi le uova		
A squadre	Ogni squadra si dispone in fila indiana ed ha a disposizione un pallone. Al via dell'animatore questo deve passare nelle mani tutti dal primo all'ultimo e viceversa e ed essere scoppiato con il solo peso del corpo dal primo della fila (sedendosi sopra).	Variazioni: ogni partecipante deve fare un percorso con il pallone tra le mani in una sorta di staffetta. Il pallone può essere passato tra le gambe o sulle teste.

Reggi il bastone		
Tutti in cerchio	Si dispongono tutti i ragazzi in cerchio e al centro si sistema un bastone perpendicolare al pavimento. Un ragazzo lo regge dritto poi chiama il nome di un suo compagno e lascia il bastone mentre il ragazzo chiamato lo afferrà prima che questo cada a terra. I ragazzi si avvicinano a reggere il bastone nell'ordine di chiamata.	

Il contadino e la Volpe		
In cerchio	Tutti in cerchio tranne due. Uno si posiziona all'interno del cerchio (la Volpe) l'altro all'esterno (il contadino). Il contadino dovrà catturare la volpe mentre tutti gli altri del cerchio dovranno rendere difficile l'impresa aprendo e chiudendo spazi attraverso i quali la volpe può scappare . Si decide un tempo limite poi si cambiano sia contadino che volpe.	

La rete del Pescatore		
tutti	Due bambini vengono scelti e formano un ponte con le braccia (la Rete). Tutti gli altri disposti in fila indiana (i pesciolini). La rete sceglie un numero e comincia a contare. Tutti i pesciolini devono passare sotto la rete, quando la conta arrivata al numero prescelto i due calano le braccia : i pesciolini intrappolati diverranno parte della rete. E il gioco riprende con la scelta di un nuovo numero. Vince chi rimane per ultimo senza essere stato preso nella rete.	

La Patata Bollente		
Tutti in cerchio	I bambini tutti in cerchio si passano una palla . l'animatore sceglie un numero e comincia a contare tutti si devono passare velocemente la palla, quando arriva il numero prescelto chi ha la palla è eliminato.	Variazioni: Gli eliminati restano in cerchio e ai giri successivi non bisogna passare loro la palla chi lo fa viene eliminato.

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

Il giro dei Nomi		
Tutti in cerchio	Si lancia una pallina da un partecipante all'altro e ogn'uno è invitato ad urlare il proprio nome. Il gioco deve essere rapido. L'animatore ha il compito di rendere il gioco divertente. Es. scherzando sulla voce o sulla velocità di risposta dei partecipanti.	Variazioni: Chi riceve la palla deve dire il nome di chi l'ha lanciata , il suo nome e quello della persona a cui la lancerà.

Salta la palla		
In fila.	Si dispongono tutti in fila indiana con le gambe divaricate . Si da un pallone al primo che all'ordine dell'animatore lo passerà a quello dietro di lui. Il pallone dovrà essere passato : sopra, sotto, di lato e in ogni altro modo stravagante che l'animatore si inventerà.	Variazioni: il gioco può essere fatto a squadre .

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

Le anfore		
Tutti	<p>Si dispongono le coppie sul campo di gioco . due vengono scelti per essere squalo e tonno. Lo squalo ha il compito di prendere il tonno , il tonno può prendere fiato attaccandosi ad un anfora (le coppie disperse sul campo). Quando ciò avviene il bambino presente sul lato opposto a quello al quale il tonno si è legato diventa tonno.</p> <p>Se lo squalo tocca il tonno i ruoli si invertono.</p>	

La conta che scoppia		
Tutti in cerchio	<p>Si scelgono dei numeri che dovranno scoppiare Es. 3- 5- 7; si cominciano a far contare i bambini uno alla volta un numero a testa. 1 ; 2 ; Bum ; 4 ; bum ; 6 ; Bum; ect. Ogni volta che si sbaglia si ricomincia da capo partendo da un altro bambino.</p>	

Il telefono senza filo		
Tutti in cerchio	<p>Un bimbo dice una frase all'orecchio di un altro e questo dovrà ripeterla all'orecchio di chi gli è seduto accanto dall'altro lato . la frase dovrà fare il giro completo e l'ultimo dovrà ripetere ciò che avrà udito ad alta voce. L'animatore può scegliere frasi simpatiche .</p>	

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscía

Nascondi il Tesoro		
Tutti contro tutti	L'animatore nasconde un oggetto nello spazio di gioco poi da un indizio ; tutti devono trovare il tesoro chi lo trova dovrà a sua volta nascondere un oggetto e dare un indizio.	

Vola la palla		
In cerchio	Un bambino al centro del cerchio dovrà prendere la palla che gli altri si passeranno, prenderà così il posto di chi per ultimo l'ha lanciata e questo lo sostituirà al centro.	

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

Trova l'anello		
Tutti in cerchio	Una corda lunga da coprire l'intera area del cerchio fatto dai ragazzi. Tutti tengono la corda con le due mani . nella corda legata si fa scorrere un anello che i partecipanti nel cerchio si fanno scorrere sotto le mani avendo cura di tenerlo nascosto. Uno al centro deve individuare chi nasconde l'anello.	Variazioni: i ragazzi in cerchio si passano l'anello al segnale di stop il cercatore deve individuarlo.

I serpenti ed il fazzoletto		
In squadre	Si costituiscono due file parallele, i partecipanti per squadra si siedono a terra con le gambe divaricate, facendo sedere chi i precede nello spazio tra le gambe, ogni partecipante si terrà legato al compagno dietro di lui tenendolo per le caviglie. Al via devono raggiungere l'animatore che sventola un fazzoletto e devono prenderlo. Ad ogni turno il primo passa in fondo alla fila.	Variazioni: . il via può essere dato indovinando una risposta ad un indovinello o una canzone appena accennata.

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

Le isole		
A squadre	<p>I concorrenti si fronteggiano a due alla volta. Ognuno è in possesso di tre fogli di giornale e dovrà usarli come punti di appoggio per camminare. Un foglio sotto ogni piede ed il terzo per procedere. Si crea un percorso e alla fine i fogli vengono passati agli altri. I partecipanti non dovranno mai toccare direttamente il pavimento. Vince la squadra che completa per prima il percorso.</p>	<p>Variazioni: ci può essere un aiutante che sposta i fogli.</p>

Il serpente senza occhiali		
In squadre	<p>Due squadre disposte in fila indiana che si tengono per i fianchi il primo è bendato . Si crea un percorso disponendo una serie di ostacoli, le due squadre devono affrontare il percorso indirizzando la testa con indicazioni verbali. Penalità vengono date per ogni ostacolo toccato.</p>	

Consigli di lettura:

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

- ↳ AA.VV., *L'animazione socioculturale*, Quaderni di animazione e formazione collana a cura di Animazione sociale, Edizioni Gruppo Abele, Torino 2004.
- ↳ AA.VV., *L'animazione con gruppi di adolescenti. Appunti di metodo*, Quaderni di Animazione e Formazione collana a cura di Animazione sociale, Edizioni Gruppo Abele, Torino 1995.
- ↳ Cadei L., *Radici pedagogiche dell'animazione educativa*, Pubblicazioni I.S.U., Università cattolica di Milano, Milano 2001.
- ↳ Contessa G., *L'animazione. Manuale per animatori professionali e volontari*, Ed. CittàStudi, Milano 1996
- ↳ Ellena A. G. , *Manuale di animazione socioculturale*, Edizioni Gruppo Abele, Torino 1989.
- ↳ Maurizio R., *L'animatore*, in Maurizio R.- Rei D. (a cura di), *Professioni nel sociale*, Ed. Gruppo abele , Torino 1991.
- ↳ Mottana P., *L'animazione*, in Massa R. (a cura di), *Istituzioni di pedagogia e scienze dell'educazione*, Ed. Laterza, Bari 1990.
- ↳ Pirozzi G., *La formazione del preadolescente. Percorsi di animazione territoriale in ambito extrascolastico*, Tesi di laurea, Ist. Univ. 'Suor Orsola Benincasa, Napoli 1997.
- ↳ Pollo Mario, *Animazione culturale. Teoria e metodo*, edizioni LAS (libreria Ateneo salesiano), Roma 2002.
- ↳ Pollo M., *Educazione come animazione. Voci per un dizionario*, vol II, il metodo Animazione, Edizioni Elledici, Leumann (Torino) 1994
- ↳ Pollo M., *Animazione*, in Midali M. - Tonelli R. (a cura di), *Dizionario di pastorale giovanile*, Edizioni Elledici, Leumann (Torino) 1992.

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia

indice

Premessa

Dai maestri dell'animazione ho imparato

L'animazione è

Quindi l'animatore è

I tratti caratteristici dell'animatore sono

I valori fondamentali sono

Dalla teoria e dall'esperienza arriva il mio sapere

Perché “bambini in gioco”

Il gioco

Il gioco anima il mondo

Classificazione dei giochi

E adesso si gioca

Giochi

Consigli di lettura

Indice

il mio sito

www.angelocoscia.it

immagini di Rudi Cosi

www.rudyart.it

www.apslecirque.com

Animatore: Angelo Coscia