

INTRODUZIONE

Giocare e mettermi in gioco mi è sempre piaciuto.

Poi ad un certo punto mi è piaciuto di più il far giocare e il far mettere in gioco. O almeno aiutare a farlo. Credo che anche la mia professione di formatore ruoti intorno a questo.

Perciò ho assistito con gioia alla rinascita del gioco da tavolo. Certo non posso dire di essere il più grande *gamer* del settore perché in effetti a me piace ciò che il gioco crea: l'energia, le relazioni, le risate, le passioni. Più di tutto il resto. Ho sempre sospettato che il gioco fosse qualcosa di più del semplice divertimento. Ma ne ho avuto la certezza solo quando ho visto con i miei occhi che cosa poteva fare il gioco da tavolo alle persone. "Farle star bene" perché il divertimento è "stare bene" nel senso più nobile del termine.

È di quel periodo l'incontro con la banda di Asmodee Italia e, oltre a diventare un loro fan, ho iniziato a studiare i giochi, a usarli nelle formazioni. Loro mi hanno sempre detto che *il gioco è gioco*: non bisogna rinominarlo educativo, didattico, formativo... perché già in quanto gioco lo è.

È vero. Ma è vero anche che chi li propone spesso non lo sa. Non sa quanto bene possa fare un gioco e quanto bene si possa fare con un gioco. Ho deciso di condividere questa idea con altri professionisti. Anche loro usano i giochi per educare, formare, aiutare, sostenere.

Queste pagine vogliono essere un aiuto per tutti quei luoghi che incontrano bambini, ragazzi, giovani e vogliono in qualche modo "farli star bene".

Perché il gioco non intrattiene mai soltanto. Se lo fa è solo per lanciarti ancora più convinto e più ricco nella vita.

E allora buon gioco. Che li usiate puri e semplici o con le idee di questo libro, poco importa. Purché voi che siete adulti, giocando, vi mettiate in gioco per educare, giocando, a mettersi in gioco.

Il mondo sarà più bello... e voi vi sarete pure divertiti un bel po'!

Gigi Cotichella

A CENTRO TAVOLA!

A CENTRO TAVOLA è prima di tutto una bellissima iniziativa creata da **SIDER**, un gruppo di giovani professionisti delle scienze umane che lavorano principalmente in Sardegna. Con loro avevo condiviso la passione per i giochi da tavolo, soprattutto quelli di Asmodee, e loro hanno inventato **un format tanto semplice quanto efficace**.

Si sceglie un locale con una certa sensibilità e si organizza un aperitivo da loro. Durante l'aperitivo un esperto parla di una tematica relazionale e poi si gioca. Ma il bello è che giocano giovani e adulti, bambini e anziani. I giochi girano per i tavoli e intanto si parla, ci si confronta, si gioca... Bellissimo.

Ho avuto l'onore di essere l'esperto al debutto della loro iniziativa.

Ed è lì che ho realizzato quanto il titolo fosse perfetto! A centro tavola di solito si mette un... **centrotavola**, un qualcosa che porta bellezza. Ma a centro tavola possiamo anche **una portata** perché tutti ne possano prendere. E ancora al centro del tavolo mettiamo **un documento** da firmare in modo che tutti lo possano visionare.

A centro tavola mettiamo ovviamente anche il gioco da tavolo.

Ed è **il posto giusto**.

Perché il gioco da tavolo aiuta a capire la bellezza, fa crescere le relazioni e la convivialità, insegna a saper prendere decisioni e anche ad accettare le sconfitte. Ci fa indossare maschere e ruoli senza andare su un palco e ci fa mettere in gioco in una modalità protetta... in fondo non scendiamo in campo: restiamo a tavola.

Ha anche un particolare che lo rende un po' unico rispetto agli altri giochi: anche quando è concitato il gioco da tavolo ci fa prendere un tempo diverso dal "gioco sportivo", perché rimanendo intorno al **tavolo** ci obbliga a sostare **nella relazione**. Il gioco da tavolo ci fa avvicinare: all'inizio per vedere il tabellone, le carte, le pedine; alla fine scopriamo che ci ha fatto avvicinare come persone, come storie: perché abbiamo vissuto un'esperienza comune segnata dal divertimento, dal sorriso.

Per questo per chi educa e anima è un aiuto formidabile.

ISTRUZIONI PER L'USO

Se è vero che tutti i giochi da tavolo si prestano come aiuto all'animazione educativa, è anche vero che alcuni giochi sono più adatti di altri.

Per questo ne abbiamo scelti 18. Con questi criteri:

- * sono veloci e coinvolgenti;
- * lavorano sulle metacompetenze usando diversi linguaggi;
- * si adattano facilmente a numeri più alti di quelli indicati dal gioco stesso (ovviamente con qualche accorgimento).

Per ciascuno di questi giochi troverai:



PRESENTAZIONE: poche righe per dire il bello di quel gioco e perché un oratorio dovrebbe averlo. Un collegamento immediato alle sue potenzialità animative.



QR CODE: ti rimanda a una pagina del sito www.agoformazione.it dove troverai i link alle istruzioni dei giochi, video tutorial (alcuni) e materiale extra (alcuni).



L'ESPERTO DICE: l'aspetto psicologico e pedagogico del gioco. Perché fa del bene alla crescita dei ragazzi e come fa a farlo.



CURIOSITÀ: una curiosità molto particolare sul gioco. Una chicca da usare con i ragazzi quando si sta giocando con loro.



PAROLE CHIAVE: un tema di formazione umana che si adatta molto bene alle tecniche del gioco. Di fatto è un incontro che utilizza il gioco come strumento primario.



PAROLE DI VITA: un tema di formazione di fede che si adatta molto bene alle tecniche del gioco. Di fatto è un incontro che utilizza il gioco come strumento primario.



3 CONSIGLI PER L'USO: 3 utilizzi nell'animazione di gruppi numerosi. 3 autentici nuovi giochi partendo dal gioco base.



Concept

Pronti a sapere come nascono i concetti?

Ogni concetto, dal più semplice al più complesso, può essere scomposto in tante caratteristiche di base. Un tabellone di 118 icone per fare indovinare tutti i concetti: dalle parole quotidiane fino ai proverbi. Tutto senza dire una parola.

Lo consigliamo ad un oratorio perché:

- Educa all'ascolto, perché per vincere devo prima sforzarmi di capire quello che l'altro vuole dirmi per poi finalmente tirare fuori le mie idee.
- Alterna momenti di complicità (quando si è coppia) a momenti di competizione quando si deve indovinare la parola.
- Prevede pazienza e concentrazione. Ed è bene avere giochi così da alternare a giochi più frenetici.
- Si può giocare a punti nel modo classico, ma si può giocare anche a sfida personale, accelerando il gioco e personalizzando l'impatto.
- Apre la mente dei ragazzi: le 118 icone sono uno stimolo a cercare i modi giusti per dire ogni cosa.
- Esiste anche la versione Kids più adatta per bambini.

Giocatori:
da 4 a 12+

Durata:
40 minuti

Età:
10+





L'esperto dice

Comunicare bene, in modo efficace, è da sempre una sfida, ancora di più in piena società social dove si usano emoji, abbreviazioni, slogan. Concept ci aiuta a scoprire come sia gratificante comunicare con le immagini, con i concetti, e allo stesso tempo avere un feedback di come costruiamo il nostro pensiero, il nostro ragionamento.

Le immagini hanno un potenziale enorme perché utilizzando il canale iconico permettono di esprimere quello che abbiamo dentro senza filtri. Un esempio a molti noto è quando siamo davanti ad un quadro: ognuno "riceve" e "restituisce" emozioni riguardo al quadro, spesso in maniera diversa. Potremmo stare ore a parlare della bellezza, delle intenzioni dell'artista, di quello che evoca in noi e questo perché il quadro usa il canale iconico. Allo stesso tempo Concept ci dimostra come ognuno di noi abbia un suo modo personale di descrivere "un'ape" attraverso le immagini del tabellone e come alcuni lo capiranno velocemente e altri invece impiegheranno più tempo, perché costruiscono il pensiero in modo diverso.



Le CURIOSITÀ



Sapete che il primo illustratore si è divertito a "nascondere" il suo porcellino d'India e il suo criceto sulla scatola del gioco?

Parte una vera caccia al tesoro: chi riuscirà a trovarlo sarà nominato "Individuatore Supremo di Criceti". Onore e rispetto vi attendono!

E se pensate che sia un lavoro folle... ingrandite l'icona della TV e scoprite la citazione di un altro gioco un po'... mostruoso!

Questa però è da veri intenditori di giochi da tavolo.





Parola Chiave **EMO-REGOLE**



Concept, aiutando a decodificare i concetti, può aiutare a *regolare le emozioni*, o meglio a regolare il peso delle emozioni. Si presta anche per tutte le "grandi parole della vita", amore, felicità, amicizia... Parole che richiedono un'interpretazione personale e quindi è diversa in base alle persone.

Ma possiamo usare Concept anche per "*emozionarci sulle regole*". Dopo aver giocato normalmente, fate delle varianti:

- Fate indovinare delle regole pensate per il gruppo.
- Partendo da una categoria (es. rispetto) fate inventare una regola usando le icone, che dica quella categoria ma non la nomi mai: "Non spettegolare" inteso come forma di rispetto per l'altro.
- Raccontate la storia di qualcuno che trasgredendo vi ha creato un danno. Chiedete ai ragazzi di dire con il gioco la loro reazione.



Parola di Vita **LA FEDE**



Giocate a Concept con i ragazzi.

Poi leggete Lc 9,18-22 fermanovi alla domanda: "Ma voi chi dite che io sia?".

Dite ai ragazzi che è venuto il momento di rispondere: "Chi è per voi Gesù?". Per farlo usate il gioco. E sempre con Concept continuate a fare domande sulla fede:

- Chi è Dio per te?
- Che cosa è la Chiesa?
- Che cos'è la preghiera?
- ...

Con i più piccoli si può continuare a giocare davanti a tutti, con i più grandi è meglio dividere i ragazzi a coppie e dare delle fotocopie riassuntive. Ognuno risponderà alle domande ridisegnando al volo le icone scelte. L'altro cercherà di indovinare. Poi si scambiano i ruoli. Infine si condivide.

Senza insistere troppo li abbiamo appena aiutati a interrogarsi sulla fede.



3 CONSIGLI PER L'USO

1

PORTA L'INDIZIO

.....

Ogni squadra deve avere 1 scheda riassuntiva (fotocopiata).

L'animatore ha il tabellone e ogni volta che mette un indizio suona un campanello.

Dalle squadre parte un volontario per vedere dov'è l'indizio. Torna dalla sua squadra e lo indica sulla scheda.

Tutta la squadra prova a indovinare ma intanto suona il campanello un'altra volta...

2

INVENTA TU

.....

Provate a giocare a Concept al contrario! Consegnate a ogni squadra 5 o 6 icone delle 118, magari anche estratte a caso.

Chiedete loro di trovare o di inventare una parola o una frase che giustifichi la presenza di tutte le icone.

Ovviamente se si tratta di invenzione deve essere motivata! Risate garantite.

3

TUTTI PER UNO

.....

Con piccoli gruppi si può fare questa variante a torneo.

Un partecipante a turno va davanti al tabellone.

Parte il tempo.

Gli altri vanno a staffetta al tabellone e danno un indizio, mettendosi poi in disparte senza tornare alla squadra.

Quando indovina si segna il tempo per fare la classifica.

Chi ha dato l'indizio vincente, prende un bonus di 10 secondi in meno.

Vince chi tra gara e bonus fa il tempo più basso.