

Manuale Fondamentale per il *Maestro di Giochi*



GIOCARRE IL GIOCO

Lo scouting è come una partita di calcio. Sei selezionato come attaccante: gioca il gioco; gioca per il successo della tua squadra. Non pensare alla tua gloria personale o a i rischi che puoi correre: la tua squadra è dietro di te. Gioca a fondo e sfrutta al massimo ogni possibilità che hai. Il calcio è un bel gioco, ma ancor più bello di esso e di ogni altro è il gioco dello scouting.

Siamo proprio come i mattoni di un muro: ognuno di noi ha il suo posto, anche se può sembrare un piccolo posto in confronto alla grandezza del muro. Ma se un mattone si rompe o scivola fuori posto, gli altri cominciano a dover sopportare uno sforzo anormale, appaiono fessure e il muro si sgretola.

Baden Powell

Il Gioco

Che cos'è?

La gente comune si limita a definire il gioco come un momento di svago, di divertimento, ideale per occupare il tempo libero.

ERRORE!

Perché la vita non diventi mai ostile, frenetica, deprimente, sarebbe bello imparare a “condire” con un po' di allegria ogni attività.

E' questo il famoso segreto di Polyanna, che ogni MdG, degno di tale nome, dovrebbe conoscere e sfruttare.

Gioco e lavoro, infatti, non sono cose del tutto distinte, come si potrebbe pensare. Il lavoro può essere portato a termine con gioia ed il gioco può essere vissuto in maniera costruttiva.

Perché giocare è importante?

Un educatore si può servire dei giochi, che i maestri sono abili nel progettare e nel gestire, per trasmettere valori e abilità.

Eccone alcuni esempi:

- ° Il gioco abitua ad avere rapporti di collaborazione o di sano agonismo con altre persone, quindi a socializzare.
- ° Il gioco abitua a dare il meglio di sé per contribuire, con le proprie capacità, al successo della squadra e ad affidarsi ai compagni in caso di difficoltà, ossia a vivere in comunità con affiatamento.
- ° Attraverso il gioco si può arrivare a conoscere meglio se stessi, mettendosi alla prova e praticando diverse tecniche di espressione.
- ° Giocando si può sviluppare una migliore coordinazione dei movimenti.
- ° Il gioco stuzzica la fantasia e l'ingegno
- ° Giocando ci si concede un momento di svago per rompere lo stress della cruda realtà

Questi sono solo alcuni esempi di quello che si può ottenere attraverso il gioco; riflettendoci un po' su ne troverai molti altri.

Prima di imparare a “costruire” i giochi...

...devi dimostrare di essere un buon giocatore

Il Buon Giocatore

1) Si Butta Nei Giochi

Non hai nulla da perdere in un gioco, quindi buttati, non risparmiarti, non fare il polemico. Per quanto ti sembrino assurdi il tuo ruolo, l'ambientazione o le regole, cerca sempre di partecipare al massimo. Anche il gioco più demente diventerà, allora, un momento divertente e spassoso.

2) E' Disciplinato

Devi imparare l'importanza della disciplina, soprattutto quando i giochi ti sono proposti da un'organizzazione di cui fai parte (come gli scout o l'oratorio). Se non sei disposto a rispettare l'animatore, tanto vale che non partecipi ai suoi giochi.

Se saprai essere disciplinato, eviterai di interpretare male le regole e di dover subire noiose prediche... tutto andrà a vantaggio del tuo divertimento!

3) Conosce E Rispetta Le Regole

Quando partecipi ad un gioco le regole diventano le colonne portanti, i confini di quella realtà, oltre i quali non puoi assolutamente andare.

Se ti viene in mente di trasgredirle per assicurarti la vittoria, faresti meglio a ricordarti che le regole non sono messe lì per metterti in difficoltà, ma per assicurare a te e a gli altri il massimo divertimento.

Fino a pochi secoli fa, chi tradiva la fiducia dei compagni e barava, era disprezzato come fosse il peggiore delle canaglie e spesso veniva punito con la morte.

In conclusione: LE REGOLE DEVONO ESSERE PRESE SUL SERIO.

4) Sa Giocare Con Astuzia

Rispettare le regole non vuol dire giocare passivamente: un giocatore temibile sa utilizzare la sua astuzia per sconfiggere gli avversari, pur muovendosi entro i limiti stabiliti dall'animatore. Solo così ci si può guadagnare il rispetto da parte dei compagni.

5) Sa Usare La Fantasia

Per decuplicare il tuo gaudio c'è un truccetto che puoi utilizzare nel 70% dei casi: cerca di immedesimarti in un personaggio, che ti sia congeniale e sia adatto alla situazione. L'idea di immergerti in una realtà diversa, che puoi aver già incontrato leggendo o guardando un film, ti aiuterà a interpretare bene il tuo ruolo ed a prendere le decisioni giuste.

in conclusione:

IL BUON GIOCATORE SA APPROFITTA
DEI MOMENTI DI GIOCO PER DIVERTIRSI,
QUALUNQUE SIA IL GIOCO

Preludio Del Maestro

Abbiamo affermato che i buoni giocatori sanno approfittare dei momenti di gioco per divertirsi, qualunque sia il gioco.

Purtroppo, con l'esperienza, vi accorgete che i buoni giocatori sono pochi; al contrario, capita spesso che la maggior parte delle persone non abbia nemmeno voglia di giocare.

Di conseguenza, l'unico modo perché tutti si divertano è proporre giochi particolarmente belli. Il problema è che non tutti gli animatori sono in grado di ideare e di condurre simili giochi. E' qui che entrano in scena i maestri, degli autentici esperti di giochi, capaci di progettare in poco tempo attività adatte ad ogni esigenza.

Costruire un gioco non è così facile come sembra: sono stati studiati dei metodi particolari, delle strategie, delle leggi ben precise, che i maestri di giochi conoscono e sanno utilizzare.

IL MAESTRO DI GIOCHI E' COLUI CHE RIESCE
A COINVOLGERE E A FAR DIVERTIRE I SUOI GIOCATORI,
CHIUNQUE ESSI SIANO.

Le 11 Direttive

I - PROGETTANDO UN GIOCO METTITI SEMPRE NEI PANNI DEI GIOCATORI

Ogni volta che devi prendere una decisione riguardo al gioco, domandati se le persone alle quali è destinato il gioco si divertirebbero.

Primo esempio: *in reparto, ambientare una caccia al capo scout dicendo "Andiamo a salvare il povero capo rapito da un drago" significa il più delle volte scatenare un coro di "Chi si ne frega!!". Sarebbe molto più coinvolgente presentare il tutto con queste parole: "Dopo il nostro colpo di stato, l'ex premier ha deciso di fuggire, ma noi dobbiamo raggiungerlo prima che passi il confine ed eliminarlo una volta per tutte."*

Secondo esempio: *sebbene ti possa piacere l'idea di realizzare un gioco di strategia, evita di farlo se sai che il tuo gioco sarà proposto a bambini sotto i 5 anni, che non sarebbero in grado di apprezzarlo e non si divertirebbero*

II - PARTECIPA CON ENTUSIASMO

Ricorda sempre: tu per primo devi essere entusiasta all'idea di vivere il tuo gioco, devi partecipare interpretando alla perfezione il tuo ruolo, senza timori o esitazioni. Se ti comporterai così avrai già ottenuto un mezzo successo; ci sono almeno due buoni motivi...

a) i giocatori meno coinvolti, vedendo la tua allegria, perderanno le loro inibizioni e si butteranno nel gioco

b) mostrerai a tutti i giocatori lo spirito giusto con cui si deve partecipare al gioco per potersi divertire

III - CERCA DI STIMOLARE L'ENTUSIASMO DEI GIOCATORI

Partecipare con entusiasmo non basta, per un animatore. Devi esortare i giocatori: quantomeno fare l'impossibile per scuotere il loro interesse, magari addirittura galvanizzarli. Di conseguenza può essere utile cercare tra i giocatori dei collaboratori, dei complici, che siano d'esempio per i loro compagni. Puoi pure decidere di giocare assieme ai partecipanti, o quantomeno di aiutarli, stuzzicando il loro ingegno, senza però favorirli troppo, per non togliere loro il gusto di giocare. Infine puoi tentare di stupirli o sorprenderli, proponendo idee originali ed argute

IV - CERCA DI COINVOLGERE TUTTI I GIOCATORI

Durante il gioco i partecipanti non devono giocare passivamente!

Non devono essere spettatori inerti!

Non devono avere occasione di annoiarsi!

Usa ogni trucco possibile per coinvolgere tutti i partecipanti, impedisce che un gruppo ristretto di giocatori protagonisti possa escludere gli altri

V - QUANDO TI E' POSSIBILE PROPONI DELLE NOVITA'

Spesso, a deprimere i giocatori, è l'eccessivo ripetersi dei giochi, quindi cerca sempre di proporre delle novità; se proprio sei a corto di idee puoi inserire delle varianti intelligenti nei giochi in cui sono già esperti. Poni molta cura nei particolari, ricordati sempre di proporre qualche idea simpatica e veramente divertente, che dia un po' di sapore alla tua attività

VI - FAI IN MODO CHE LE REGOLE SIANO CHIARE A TUTTI

Il gioco non deve essere un insieme di regole. Il gioco è per prima cosa un'attività divertente, le regole servono solo per evitare situazioni che intralcerrebbero il gioco stesso. Meno sono le regole e più è facile che siano rispettate, soprattutto se si tratta di bambini piccoli; in questi casi evita sempre di creare giochi troppo complicati.

E' fondamentale che i giocatori le rispettino, e, se non lo fanno, castigali senz'altro, possibilmente senza escluderli del tutto. Da parte tua, devi però assicurarti che tutti abbiano compreso perfettamente le regole, spiegandole chiaramente e ripetendole a chiunque non abbia capito, magari aiutandoti con delle prove.

Se le regole sono spiegate separatamente a due gruppi di giocatori, capita frequentemente che i due responsabili illustrino diversamente il gioco causando equivoci a non finire. Questo non deve mai accadere: piuttosto prepara uno schema chiaro da dare a entrambi i responsabili così che non si possano confondere.

VII - GARANTISCI PARI OPPORTUNITA' DI SUCCESSO AD OGNI GIOCATORE

Non c'è nulla che angustia i giocatori più di una regola ingiusta. Fai il possibile perché nessun giocatore possa lamentarsi del fatto che le regole dei tuoi giochi sono penalizzanti nei suoi confronti

VIII - IMPARA A GESTIRE GLI IMPREVISTI

Quando realizzi un'attività preparata in precedenza e ti accorgi che i giocatori non agiscono esattamente come ti eri proposto, tu non arrabbiarti, non cercare a tutti i costi di obbligarli a seguire i tuoi schemi, o creerai un clima teso e per nulla divertente, cerca di dimostrare buon senso nel capire che è inutile accanirsi troppo con un gruppetto di partecipanti svogliati, tanto da rovinare il gioco anche ai buoni giocatori. Il fatto che il gioco si sviluppi in maniera imprevista non è necessariamente un male e si deve essere bravi a improvvisare per sfruttare le nuove occasioni che eventualmente ci si presentano

IX - NON UMILIARE I PERDENTI

Si gioca per vincere, ma questo non deve essere discriminante. Evita di istituire premi per chi vince o punizioni per chi perde. Come ricompensa per i vincitori basterà il fatto di essersi dimostrati migliori degli altri.

X - GIOCO BELLO DURA POCO

Non lasciare mai che il gioco, per quanto bello sia, duri troppo a lungo, o i giocatori, presto o tardi, inizieranno ad annoiarsi. Quando il divertimento sale al massimo, attendi ancora qualche minuto, così che i giocatori possano gustare a fondo il vostro gioco, poi sospendilo e cominciane un altro. Nei ricordi dei giocatori si fisserà questo momento di gioia, e saranno desiderosi di riprovarlo

XI - AL TERMINE DI OGNI GIOCO IMPOSTA UNA BREVE VERIFICA

Al termine di ogni attività, ed in particolare del Grande Gioco, devi sempre preoccuparti di verificare se i ragazzi si sono divertiti o no, cosa poteva essere realizzato meglio e cosa andrebbe ripetuto. Durante la verifica, non limitarti a considerare i dettagli, ma ricordati di valutare anche l'efficacia di quel particolare tipo di gioco, del suo lancio, dello spirito con cui è stato condotto

Tirando le Somme

Fai ogni sforzo possibile per mettere in pratica le 11 Direttive. Nel tentativo di essere ancora più chiari, cercheremo di riassumerle a grandi linee, per offrirti una panoramica completa di quello che deve essere lo spirito con cui si progetta e si anima un gioco.

Il gioco deve essere progettato sia da un punto di vista strategico che da un punto di vista tattico.

STRATEGIA

fin dal principio tieni conto di alcuni elementi essenziali:

- Il luogo dove si svolgerà il gioco (tipo di terreno, ampiezza della zona, condizioni atmosferiche)
- Il periodo in cui si svolgerà il gioco (quanto tempo si avrà a disposizione)
- Le risorse disponibili (materiale da impiegare durante il gioco o semplicemente per le scenografie)
- I partecipanti al gioco (capacità effettive, grado di entusiasmo, tipo di aspettative)

dopo aver valutato tutti questi parametri, puoi concentrarti sul tema dei contenuti:

- come strutturare il gioco in modo che risulti veramente divertente?
- (eventualmente) come ottenere che il gioco trasmetta valori o abilità ai partecipanti?

Per ottenere buoni risultati consiglio di procedere in questa maniera:

- trovare un'idea concreta e intrigante su cui basare la tua attività (una battaglia tra gruppi rivali, un inseguimento per recuperare del cibo, un concorso di bellezza, un tentativo di spionaggio). In questo caso puoi ispirarti a particolari che ti hanno colpito leggendo un libro o guardando un film.
- cerca ora di organizzare l'attività in maniera che realizzi l'intuizione di cui sopra, nel modo più diretto e realistico possibile. In questa fase è necessario pensare con semplicità e audacia. Devi fare il possibile per evitare i compromessi e le soluzioni che sviscerano l'idea di partenza, che trasformano il tuo gioco in attività fasulla e puramente simbolica.
- Struttura il gioco in quattro fasi principali: il lancio (durante il quale il tuo scopo è di scuotere l'attenzione dei ragazzi e di entusiasmarli); l'attività vera e propria (durante il quale i ragazzi diventano protagonisti dell'azione); eventualmente la riflessione (un momento breve e conciso, il cui scopo è quello di fornire ai ragazzi una giusta chiave di lettura per far emergere i valori e le abilità che hanno vissuto durante il gioco); la verifica (un momento breve e conciso, durante il quale, avvalendoti del senno del poi, cerchi di capire cosa poteva essere fatto meglio e cosa andrebbe ripetuto. Durante questa fase è preferibile non coinvolgere i ragazzi partecipanti, per evitare di stressarli

TATTICA

L'organizzazione tattica si occupa di gestire i dettagli. Ricordati quindi di:

- curare molto l'originalità ed il fascino degli aspetti particolari, come gli elementi scenografici o il tipo di strumenti a disposizione dei giocatori
- se il gioco è adatto, prevedere eventualmente qualche sorpresa per i giocatori, qualche colpo di scena
- impegnarsi nel proporre attività e soluzioni argute, simpatiche, mai banali che, durante il gioco, impressionino favorevolmente i partecipanti.
- assicurarti che le regole siano sempre in funzione del gioco e mai viceversa. Devono essere poche, semplici, chiare, eque e soprattutto rispettate
- essere esempio di entusiasmo per i giocatori, incitarli, coinvolgerli e applaudirli
- improvvisare per sfruttare al meglio le occasioni che ti si offrono
- stare attento a cogliere segni di stanchezza eccessiva nei giocatori e agire di conseguenza, vivacizzando o concludendo il gioco

PRENDIAMO ORA IN CONSIDERAZIONE
QUATTRO CATEGORIE SPECIALI NELLA FAMIGLIA DEI GIOCHI,
CATEGORIE CON LE QUALI TI CAPITERA' SPESSO DI OPERARE.
E' QUINDI ESSENZIALE CONOSCERE BENE I LORO DIVERSI FONDAMENTI

I Giochi Comuni

I giochi comuni sono attività fisiche, manuali o intellettuali che coinvolgono agonisticamente giocatori (scalpo, roverino, numeri, calcio, nascondino, bandiera, bandierone, palla avvelenata, staffetta, mosca cieca, tiro al bersaglio, quiz, carte, gara di costruzione)

I giochi comuni hanno le seguenti caratteristiche:

- i partecipanti giocano da soli o divisi in squadre equilibrate
- sono brevi (da 10 a 30 minuti)
- non necessitano di una particolare preparazione
- richiedono poco materiale
- si prestano a qualsiasi sorta di varianti
- sono adatti in qualunque occasione

Si può ricorrere ai giochi comuni quando non si ha molta confidenza con i giocatori (per creare affiatamento), per iniziare o concludere un momento della giornata, per occupare il tempo libero. Inoltre, diversi giochi comuni possono essere uniti per formare un'attività complessa, come un olimpiade, un percorso disseminato di prove, un'attività a tema (il tema dell'amicizia, della condivisione, dell'avventura) ecc, ecc.

I giochi comuni possono infine essere utilizzati come spunto per i grandi giochi (ad esempio durante una battaglia si può combattere con il sistema dello scalpo)

Cerca di crearti un buon repertorio di giochi comuni, perché senza dubbio sono i giochi che si propongono più frequentemente, sono una risorsa molto preziosa a cui attingere nei momenti di bisogno.

I Giochi Di Socializzazione

I giochi di socializzazione sono attività il cui scopo non è necessariamente vincere, bensì divertirsi insieme con i propri compagni. Durante questi giochi ognuno deve trasmettere agli altri la propria allegria.

Tutti devono contribuire al successo del gioco sfruttando il proprio talento: alcuni sono spiritosi, altri hanno molta fantasia, altri ancora sono molto abili: ognuno deve essere protagonista!

Questi giochi sono molto importanti, perché permettono ai partecipanti di conoscersi meglio e di trovare un proprio ruolo all'interno del gruppo.

Durante i giochi di socializzazione il rispetto delle regole non è fondamentale; in certi casi si può chiudere un occhio, perché l'unica cosa importante è gioire in compagnia.

Quando si parla di giochi di socializzazione non si può fare a meno di ricordare i giochi di ruolo, un intelligente passatempo durante il quale un gruppo di amici (di 3-6 componenti) si ritrova e,

utilizzando la fantasia, affronta delle avventure nelle quali ogni partecipante ha un ruolo preciso; in pratica ogni giocatore gestisce un suo personaggio, protagonista delle vicende fantastiche che saranno "vissute" dal gruppo. Questo manuale non tratta di giochi di ruolo, ma, nel caso che l'argomento ti interessi, ti consigliamo di informarti presso un giocatore esperto (dei quali è pieno il mondo), perché oltre a scoprire un tipo di gioco veramente geniale, potresti ricevere molti spunti per organizzare quelli che sono i Grandi Giochi (un'altra particolare categoria che tratteremo in seguito)

Per tradizione gli scout utilizzano i giochi di socializzazione soprattutto durante i bivacchi, utilizzando una particolare tecnica, detta "Cerchio di Gioia", che serve a stimolare le capacità espressive dei giocatori

Il Cerchio Di Gioia

Il Cerchio di Gioia si svolge in un clima di silenzio gioioso, caldo e sereno, non disposto alla critica, ma alla cordialità. E' molto importante la figura dell'animatore, che tiene sempre sotto controllo tutti i partecipanti. Egli è il perno attorno al quale ruota il cerchio di gioia, deve saper trattare tutti favorendo la conoscenza e l'accettazione reciproca. L'animatore deve saper trasmettere la sua gioia interiore, cercando in ogni momento l'adesione del gruppo. L'animatore deve attirare su di sé l'attenzione collettiva, muovendosi al centro del cerchio, parlando ad alta voce e non perdendo mai occasione di fare qualche battuta sagace. Per coinvolgere i partecipanti è molto utile cercare qualche complice tra i presenti: qualcuno che finisca per essere "l'assistente" dell'animatore, da tirare in ballo per primo e su cui indirizzare di tanto in tanto l'attenzione del cerchio.

Una buona riuscita del cerchio di gioia richiede anche una buona preparazione, va stabilita la durata e la successione delle proposte, è indispensabile munirsi di tutto il materiale occorrente e, per finire, è necessario mostrare una certa scioltezza nel linguaggio e nei movimenti.

E' utile, per l'animatore, individuare nel gruppo le persone, che per doti naturali o per esperienza, sono in grado di dargli una mano (i complici di cui si diceva prima), senza scordarsi di coloro che, soprattutto per timidezza, cercano di stare in disparte.

Gli strumenti sono:

- **IL CANTO.** devi mettere tutti in condizione di poter cantare, quindi proponi canzoni che tutti conoscono; se proponi un canto nuovo, allora distribuisci a tutti una fotocopia con il testo. Sono indicati anche i canti gestualizzati ricreativi (La gallina cesarina, Una maglietta gialla, Ucci ucci). In questo caso è opportuno avere dei canti nuovi da insegnare e cercare di curare il più possibile la gestualizzazione, in questo modo la partecipazione sarà più sentita. Sarebbe ideale poter accompagnare i canti con uno o più strumenti musicale, preferibilmente una chitarra.

- **LA DANZA.** Si possono utilizzare ballate medioevali molto movimentate, o danze folcloristiche, nate da un patrimonio culturale popolare e caratterizzate da una successione di passi ripetitivi, sufficientemente semplici per i partecipanti. (Tacco Punta, Plin-plin, la Danza del serpente) Anche l'animatore può cercare di inventare delle danze, servendosi di canzoni o musiche già esistenti. Come per i canti, è consigliato l'accompagnamento di uno strumento musicale.

- **I BANS.** Sono gridi di gioia, che l'animatore può proporre tra un canto e una danza, per scaricare un po' di tensione e ritornare al silenzio (Alili - Alilà, Voga).

- **LE SCENETTE.** Sono barzellette mimate, brevi sketch o parodie preparate in precedenza da un gruppetto di persone che partecipa al cerchio di gioia. Si possono utilizzare dei semplici costumi e degli effetti sonori (distorcere la voce, parlare in dialetto, farsi accompagnare da un arpeggio con la chitarra) Le scenette devono poter essere viste ed udite da tutti.

- **IL MIMO.** Può essere proposto come spettacolo da qualcuno che sa farlo e va preparato in precedenza, oppure lo si può proporre a chi non l'ha mai fatto, sotto forma di gioco.

- **LE BEVANDE.** Talvolta, per ravvivare il clima di festa, si può offrire ai partecipanti un bicchiere o due di qualche bevanda, magari per fare un bel brindisi.

° IL GIOCO. I giochi che si svolgono all'interno del cerchio di gioia richiedono una breve spiegazione, e non devono durare mai troppo rispetto alle altre proposte. Se il gioco richiede materiale, questo va preparato in precedenza. E' importante scegliere comunque dei giochi che coinvolgono tutti, senza annullare la disposizione del cerchio. Sono indicati giochi-spettacolo eseguiti da poche persone, ma che coinvolgono tutti (Sette spose per sette mariti, Maragià), oppure giochi verbali e gestuali basati sulla memoria o sulla rapidità di riflessi (Bang, Vicini, Scossa elettrica, Baracconi). E' bene non iniziare mai il cerchio di gioia con un gioco.

° IL RACCONTO. il racconto deve essere affascinante o quantomeno divertente e deve coinvolgere coloro che ascoltano. Il Narratore deve essere abbastanza bravo nel raccontare, per ottenere l'attenzione di tutti e per trasmettere agli ascoltatori emozioni come la paura, la sorpresa o la felicità.

° I GIOCHI INTERATTIVI. Sono giochi di nuova concezione, che puntano ad ottenere precisi risultati di maturazione personale e comunitaria, attraverso esperienze concrete. Si tratta quindi di vivere in comune un'attività che alterna aspetti pratici a momenti di riflessione, per dare occasione a ciascuno di mettere a nudo alcuni aspetti della sua personalità o dei suoi pensieri, che altrimenti rimarrebbero sepolti in lui. Infatti, uno dei principali obiettivi di questi giochi, è quello di ottenere una comunicazione più spontanea e chiarificatrice sia nei confronti di se stessi sia nei confronti degli altri membri del gruppo. (se ti interessa l'argomento, consiglio di leggere, tra gli altri, i libri di Klaus W. Vopel)

Il Grande Gioco

Si tratta ora di quella che è l'attività più importante per un maestro di giochi, la più completa e la più entusiasmante: il Grande Gioco.

Questi eventi sono attività durante le quali i giocatori si privano temporaneamente dei propri panni e indossano quelli di un personaggio proposto loro dall'animatore: per tutta la durata del gioco i partecipanti avranno quindi l'occasione di agire in un contesto che non è quello solito reale, ma richiede comunque l'impiego di capacità concrete (carisma, determinazione, capacità di scelta, capacità di previsione, abilità fisiche, coraggio, arguzia) per raggiungere gli obiettivi che sono stati posti.

È quindi naturale che i grandi giochi rivestano un ruolo fondamentale nell'attività scout, essendo strumenti unici per vivere concretamente esperienze che la vita quotidiana non è in grado di offrirci, e dalle quali possiamo trarre, dopo che un educatore avrà proposto un'opportuna riflessione, insegnamenti molto importanti per la nostra maturazione.

Segue ora un utile schema di riferimento per organizzare grandi giochi. Questo schema cerca di comprendere tutte le possibili situazioni, per organizzare eventualmente grandi giochi molto complessi. Ricordate quindi che le vostre attività possono anche essere sviluppate in maniera più semplice e lineare, riducendo il tutto ad una singola operazione;

ad esempio: *seguire le tracce lasciate da un viandante e, esaminando gli indizi, cercare di capire quante più possibili informazioni sul suo conto.*

I) TROVARE UN'AMBIENTAZIONE CHE:

- dia agli educatori l'occasione di trasmettere ai ragazzi abilità e valori
- si adatti perfettamente al tema principale eventualmente proposto e al paesaggio del luogo dove si svolgerà il gioco
- eserciti fascino sui ragazzi, permettendo a ciascuno di immedesimarsi in un personaggio, di vivere in una realtà immaginaria

ad esempio: *il Polo Nord, il mondo dei Cavalieri della Tavola Rotonda, il mondo di Guerre Stellari...*

II) SVILUPPARE IL GRANDE GIOCO A SECONDA DELLE POSSIBILITA' DATE DALL'AMBIENTAZIONE:

In questa seconda fase si deve ideare una Storia che permetta di realizzare il gioco nell'Ambientazione prescelta: La Storia non deve essere banale, ma ricca di colpi di scena o di situazioni divertenti (per progettare la storia potete prendere spunto da film o libri che vi sono piaciuti).

ad esempio: *prender parte ad una battaglia, aiutare un personaggio che deve affrontare una particolare missione, mettersi alla ricerca di un misterioso individuo...*

III) ORGANIZZARE IL GIOCO:

Bisogna individuare all'interno della storia diverse sequenze e poi concretizzarle per mezzo di un gioco. E' fondamentale che gioco e storia coincidano perfettamente, nella maniera più semplice ed immediata. Non cimentatevi mai in collegamenti astrusi, nel vano tentativo di abbinare, ad un gioco bellissimo, un'entusiasmante storia creata in precedenza. Così facendo i giocatori avvertiranno una nota stonata, una forzatura che renderà loro più difficile immedesimarsi nel ruolo. La storia deve essere creata in funzione del gioco e il gioco in funzione della storia.

Le situazioni proposte ai giocatori devono essere ardue, e quindi richiedere da parte loro uno sforzo relativamente alto in termini di abilità, di intelligenza e/o di determinazione. Molti sono i sistemi a tua disposizione per organizzare il gioco: una successione di prove o combattimenti da superare; una o più catene logiche da risolvere attraverso un'esatta sequenza di azioni o deduzioni; un'azione avventurosa durante la quale più squadre hanno occasione di agire e interagire a piacere, avendo come unico vincolo quello di impegnarsi nel raggiungimento di un proprio obiettivo finale; ecc; ecc.

IV) CREARE LE SQUADRE :

Solitamente i partecipanti di un grande gioco vengono divisi in squadre (ricorda però che, a seconda della storia e dello scopo del gioco, puoi anche decidere che i partecipanti affrontino l'esperienza individualmente, o viceversa, tutti insieme).

Per prima cosa stabilisci il numero di componenti di ciascuna squadra. Nel prendere questa decisione tieni conto di due esigenze, spesso in contraddizione:

- Il numero di gruppi deve essere ottimale, cioè adatto alla storia e facile da gestire per gli animatori (più sono gli animatori e più gruppi potrai gestire).

- La dimensione dei gruppi deve essere ottimale, cioè adatta al tipo di situazioni che i partecipanti dovranno affrontare (i componenti della squadra non devono essere né troppi, altrimenti alcuni finiranno per essere esclusi dall'azione, né troppo pochi, altrimenti il gruppo non sarà in grado di gestire adeguatamente le difficoltà)

Se dovessi incontrare problemi nel tentativo di mantenere questo importante equilibrio, non esitare a apportare alcune modifiche alla storia e alle situazioni previste per i giocatori, così da adattare il gioco alle tue esigenze.

Quando si formano delle squadre numerose, è possibile che i giocatori non ricordino chi è loro compagno e chi non lo è. Per evitare questi problemi, assegna a ogni giocatore un segno di riconoscimento che sia comune per tutta la sua squadra. Per gli scout la cosa più semplice è quella di formare una squadra i cui componenti hanno il fazzolettone e una squadra di giocatori che non lo hanno.

Nel caso, però, che le squadre siano più di due, dovrai utilizzare dei segni diversi, magari preparando delle fascette di tanti colori.

In ogni caso, la cosa migliore da fare, è quella di ideare i segni di riconoscimento in funzione dell'ambientazione, e cioè fornire ai giocatori costumi diversi a seconda della squadra a cui appartengono (ad esempio, durante un torneo medioevale, i giocatori di una squadra avranno vesti da cavaliere di stoffa bianca, i loro avversari di stoffa rossa)

V) ACCERTARSI CHE LE FASI SI SUSSEGUANO IN MODO COERENTE:

Nel caso che la storia sia complessa (cioè composta da più fasi), ricorda di garantire che gli avvenimenti si susseguano sulla base di un evidente filo conduttore; ci si deve quindi assicurare che il passaggio tra un gioco e l'altro sia il più naturale possibile. Il MdG deve assolutamente evitare di interrompere il naturale svolgersi della vicenda, evitare di ricordare ai partecipanti che si tratta solo di un gioco e di una finzione. Al contrario, tutto deve accadere nella maniera più spontanea e più realistica possibile.

In pratica, se si registrasse il gioco con una telecamera, riguardando il filmato si dovrebbe avere l'impressione che si tratti di un film d'avventura.

VI) STABILIRE PER OGNI ATTIVITA' DELLE REGOLE PRECISE:

- In questa fase dovrete creare la struttura di ogni fase di gioco. Non è un compito facile, perché dovrete conciliare la necessità di rendere realistica l'Ambientazione e la necessità di far divertire i giocatori (ad esempio, durante una battaglia sarebbe realistico decidere che chi viene sconfitto sia da considerarsi morto e non possa più giocare, ma così facendo i partecipanti non si divertirebbero; è preferibile dargli la possibilità di rientrare in gioco, magari dopo essere stati guariti dall'infermeria)
- In generale, bisogna tenere presente che le regole devono essere chiare a tutti, devono essere semplici e devono lasciare molto spazio all'iniziativa dei giocatori, in modo da stimolare Astuzia, Agilità e Audacia
- Se durante il gioco sono previsti diversi compiti per i giocatori di una stessa squadra (come Attacco e Difesa), cercate di renderli entrambi divertenti, in modo che nessuno debba annoiarsi o rimpiangere di essere capitato nel gruppo sbagliato

VII) ORGANIZZANDO I GIOCHI SI DEVONO EQUILIBRARE LE DIFFICOLTA' DI OGNI SQUADRA:

- Occasionalmente, però, può accadere che, per permettere lo sviluppo della storia in una data fase, una squadra debba prevalere sulle altre. In questo caso voi dovrete creare le condizioni perché ciò si verifichi, stabilendo regole che avvantaggino considerevolmente tale squadra.

In questo caso, per evitare le polemiche dei perdenti, fate capire fin dal principio ai giocatori che le loro difficoltà sono parte integrante dell'ambientazione (se, durante una battaglia, una squadra utilizza solo armi da mischia mentre gli avversari hanno a disposizione armi da tiro, prima della battaglia dovrete avvertire quei giocatori del pericolo che corrono e spronarli ad essere più valorosi che mai) e lasciate intravedere la possibilità di una rivincita

- Il gioco conclusivo è l'unico dove devono essere lasciate assolutamente pari condizioni per ogni squadra. Esiste una sola eccezione a questa regola: se nell'ultimo gioco si affrontano ragazzi contro animatori, lasciate vincere i ragazzi (dopo averli messi a dura prova)

- Ricordatevi che non è necessario che le squadre si affrontino, possono anche collaborare, magari contro un nemico comune

VIII) EQUILIBRARE I TEMPI:

Se le squadre svolgono attività differenti, si deve evitare che una termini prima delle altre e poi debba attendere i ritardatari, annoiandosi. Se capitasse una cosa del genere dovrete aver pronta una breve attività di riserva, oppure uno stratagemma per far proseguire la loro attività.

IX) INSERIRE GLI EVENTUALI PERSONAGGI CHIAVE:

- Perché la storia possa svolgersi, potrebbe essere necessario far incontrare ai giocatori alcuni personaggi fondamentali, delle figure che animeranno e condurranno il gioco.

- Le funzioni di questi personaggi sono principalmente tre:

i Capi delle fazioni, che guidano le squadre (capi tribù, consoli, baroni, re, presidenti, generali)

gli Avversari, nemici comuni di tutti i giocatori (guardiani, belve feroci, sicari, banditi, poliziotti, demoni)

gli Informatori, che danno ai giocatori gli elementi necessari perché la storia si sviluppi come stabilito dal MdG (un agente segreto, un traditore, un messaggero, un prigioniero, un vecchio saggio, ecc, ecc.)

- In alcuni casi è consigliabile che il ruolo di Avversari e di Informatori siano interpretati da persone estranee ai giocatori, per due buone ragioni: darà a loro l'impressione che voi abbiate molte risorse e che il gioco sia qualcosa di straordinario, ma soprattutto li obbligherà ad accettare i personaggi per come si presentano, e non per quello che sono.

- I personaggi vanno caratterizzati in base al tempo ed al luogo dell'Ambientazione:

Stabilite: il loro titolo (re, cavaliere, generale, presidente);

il loro modo di parlare (l'accento, il gergo);

il loro abbigliamento;

- in alcuni casi è bene che i giocatori siano affiancati da un animatore che interpreti uno di questi ruoli: una persona responsabile che conosca il gioco e che sappia galvanizzare i giocatori, mantenendo sempre viva la realtà della Storia. Coloro che accompagnano i gruppi devo quindi stare bene attenti a non permettere che i giocatori si lascino trascinare e diventino passivi, che inconsciamente rinuncino a dominare l'azione, delegando questo compito esclusivamente all'accompagnatore: il risultato sarà un gruppetto di persone, tra cui uno si sbraccia, parla e saltella, mentre gli altri, scettici e imbarazzati, lo guardano giocare e si augurano che costui sia tanto bravo da concludere il suo gioco al più presto, dato che loro non ne possono più di seguirlo.

X) IDEARE LA SCENOGRAFIA

arrivati a questo punto, dovete fare in modo che l'ambientazione e la storia risultino quanto più possibile reali, così da aiutare la fantasia dei giocatori e aumentare il loro coinvolgimento.

E' quindi essenziale:

- scegliere accuratamente la località dove si svolgerà il gioco, in modo che rispecchi il più possibile l'ambiente immaginario che proponi ai giocatori (una foresta, un castello medioevale, una cittadina ottocentesca, un sentiero di montagna, un fiume, un tunnel sotterraneo, ecc. ecc.)

- far indossare a tutti i giocatori dei costumi, anche solo simbolici;

- caratterizzare l'ambiente con elementi tipici (segnali di pericolo in una centrale elettrica, fuochi in un villaggio incendiato);

- caratterizzare l'azione con elementi tipici (petardi e fumogeni durante una battaglia moderna, se invece il gioco è ambientato nel medioevo si possono utilizzare torce a vento per illuminare il percorso di notte);

- utilizzare delle comparse, personaggi senza alcuna influenza, il cui unico ruolo è di animare la scenografia (i seguaci dei capi, i passanti, i fotografi ad una conferenza). Così come per i protagonisti è bene che le comparse siano persone estranee ai giocatori

- potete introdurre nel gioco alcune situazioni che, anche se superflue in se stesse, consentono di rafforzare ulteriormente l'ambientazione (ad esempio, un passaggio con la carrucola durante "un'evasione")

XI) PROPORRE AI GIOCATORI UN EQUIPAGGIAMENTO

Se vuoi fare le cose per bene, assegna ai giocatori vari equipaggiamenti di oggetti che, anche se non essenziali, possono magari rivelarsi utili durante il gioco (cordini, binocoli, bussole, scatolette...). Questo renderà le tue attività più divertenti e più istruttive, perché i ragazzi saranno stimolati a sfruttare intelligentemente le risorse a loro disposizione e a capire l'importanza di essere preparati per affrontare ogni evenienza.

XII) DEFINIRE IL CAMPO DI GIOCO:

Prima di dare inizio al gioco, chiarisci a tutti i partecipanti quali sono i confini territoriali entro i quali si svolge l'attività; confini che non devono essere varcati, pena la squalifica!

Nel caso che il campo di gioco sia molto vasto (ad esempio un bosco), per delimitarlo fissate dei punti di riferimento ben visibili (non si va: oltre la collina, oltre la pineta, oltre la casa...). L'estensione del campo è un fattore molto importante, in grado di influenzare tutto il gioco. In generale, il territorio deve essere tanto più ampio quanto maggiori sono il numero di partecipanti e la durata prevista per il gioco.

I confini molto estesi sono adatti per giochi in cui il divertimento è **durante** gli spostamenti, oppure per giochi nei quali le squadre devono rimanere isolate le une dalle altre.

XIII) SPIEGARE IN MODO CHIARO LE REGOLE::

Preparate sempre un promemoria con uno schema riassuntivo delle regole; questo vi aiuterà a spiegarle meglio ai ragazzi

XIV) PROCURARSI IL MATERIALE NECESSARIO:

- Spesso capita di accorgersi, 10 minuti prima che il gioco inizi, di aver dimenticato qualche oggetto necessario (dei costumi, una palla, le tempere, ecc, ecc.). Per evitare simili situazioni compilate, a mano a mano che progettate il gioco, un elenco dettagliato del materiale.

- Cercate di spendere il meno possibile per la realizzazione di un Grande Gioco. Il materiale deve essere raccolto dagli animatori, chiedendo eventualmente aiuto ai giocatori.

- Certi oggetti, possono essere costruiti in precedenza, con la collaborazione di tutti (se il gioco fosse ambientato sulla vicenda di Robin Hood, ci si potrebbe incontrare per costruire archi e frecce, oppure si potrebbe comunicare a ogni giocatore di preparare per se un costume da brigante)

XIV) PREVEDERE GLI IMPREVISTI

Nel caso che il grande gioco sia organizzato come una avventura "autogestita" dai giocatori, è possibile che si verifichino diversi imprevisti. Per questo motivo, è utile prevedere dei sistemi per tenere sotto controllo queste varianti e poterle gestire senza difficoltà (come raccomanda l'ottava direttiva).

Ad esempio: *stabilire in anticipo l'ora in cui il gioco si conclude; accordarsi con i giocatori per un sistema di comunicazione periodica tra le squadre e i direttori del gioco...*

Quando vi chiedono di organizzare un Grande Gioco dovete immediatamente venire a conoscenza di alcuni elementi fondamentali:

- Quanti sono gli animatori che parteciperanno?
- Quanti sono i giocatori?
- Che età hanno i giocatori?
- E' già stata stabilita la località dove si svolgerà il gioco? Quali sono le sue caratteristiche?
- Quanto tempo deve durare il gioco?
- Il gioco deve svolgersi di giorno o di notte?
- Esiste già un tema per il gioco? Quale è?
- Gli eventuali educatori hanno stabilito un percorso di maturazione da proporre ai ragazzi attraverso il gioco?

Le Simulazioni

Le simulazioni hanno alcuni aspetti in comune con i grandi giochi; anche queste attività mirano infatti a ricreare una situazione verosimile ma non reale, in cui i giocatori devono partecipare immaginando di rivestire un ruolo diverso da quello che li caratterizza nella vita di ogni giorno. Mentre però i grandi giochi si basano principalmente sull'azione, le simulazioni sono attività per lo più sedentarie, durante le quali i giocatori devono prendere delle decisioni, senza però metterle in pratica. Di conseguenza questo tipo di gioco è molto adatto per "simulare" le vicende dei cosiddetti centri di potere: quelle persone o quelle organizzazioni che pianificano e danno ordini, praticamente senza muoversi dai loro uffici.

Esempio di simulazione: la guerra

2 o 3 gruppi di giocatori possono rappresentare gli stati maggiori, dei diversi eserciti, che lavorano per assicurare il buon esito della propria campagna militare;

un quarto gruppo può rappresentare l'organizzazione mondiale per la pace, che cerca soluzioni per porre fine al conflitto;

un quinto gruppo può rappresentare la comunità internazionale, che cerca di proteggere i propri interessi;

un sesto gruppo può rappresentare i mass media, più o meno influenzati dalle forze in gioco;

infine un settimo gruppo può rappresentare la croce rossa, impegnata a garantire l'assistenza ai feriti.

Come ormai avrai capito, la simulazione deve riguardare una situazione "su larga scala", che coinvolga diversi organismi sociali e diversi interessi (in generale: *la politica, l'economia, la guerra...* ; in particolare: *l'esplorazione geografica nel 1400, un processo con importanti risvolti politici e sociali, una crociata, la campagna promozionale di un nuovo prodotto, le difficoltà economiche del terzo mondo...*).

È quindi evidente che, attraverso la simulazione, si offre ai giocatori la possibilità di vivere in prima persona un evento di importanza storica, per acquisire una più profonda coscienza: dei ruoli svolti da ciascuna delle parti in gioco, delle problematiche sollevate dalla questione in causa, delle varie soluzioni possibili.

Per gestire una simulazione si devono rispettare alcuni accorgimenti essenziali:

- 1) i giocatori devono essere abbastanza grandi per apprezzare questo genere di gioco, che richiede principalmente capacità di immedesimazione, capacità di analisi, astuzia, capacità di improvvisazione.
- 2) I giocatori devono essere divisi in gruppi, ognuno dei quali rappresenta un centro di potere.
- 3) Mentre il ruolo, le indicazioni per l'interpretazione, gli attributi generali, la condizione gerarchica, i vantaggi e gli svantaggi vengono assegnati indistintamente a tutto il gruppo di partecipanti, le abilità personali vanno attribuite agli individui, creando così in ogni gruppo varie specializzazioni. Ad esempio, nel gruppo che rappresenta una multinazionale, ci sarà chi si occupa delle pubbliche relazioni, chi del marketing, chi dell'investigazione.
- 4) I gruppi hanno interessi molto diversi (spesso opposti) e iniziano a giocare in condizione di competizione o di disaccordo. Ciò non toglie che in situazioni particolari due o più gruppi possano stringere un accordo per ottenere un comune vantaggio o per mettere in difficoltà un altro gruppo.
- 5) I vari gruppi devono stare abbastanza lontani tra loro da permettere ai propri componenti di conversare senza essere ascoltati
- 6) È necessario che uno o due dei partecipanti (possibilmente coloro che hanno organizzato il gioco, oppure gli educatori), interpretino il ruolo del destino: il loro compito è quello di girare per i gruppi controllando la situazione in silenzio e comunicando eventuali notizie di interesse generale (i "colpi di scena" che intervengono a sconvolgere le situazioni oppure "gli effetti"

derivati dalle scelte dei gruppi) che possono influenzare i piani e le decisioni delle varie società. In pratica il destino deve condurre il gioco e prendere tutte quelle decisioni che non spettano direttamente ai vari centri di potere.

ad esempio: *durante una simulazione sui problemi del terzo mondo il destino può annunciare ai vari gruppi che un uragano ha distrutto buona parte delle piantagioni di caffè; oppure, durante la simulazione di un processo, il destino può decretare la fuga e la scomparsa del principale indiziato (sempre che questo ruolo non fosse gestito da un gruppo di giocatori)*

- 7) coloro che organizzano il gioco devono porre molta cura nel documentarsi e impegnarsi affinché, il sistema immaginario di rapporti e di interessi su cui si basa la simulazione, rispecchi il più possibile il modello reale. Ogni gruppo, operando, rispetterà delle precise procedure, tipiche del suo ruolo, e saprà bene quali sono gli interessi e le condizioni che dovrebbero guidare le sue scelte

ad esempio: *una nazione non può attaccare un altro stato senza dichiarare ufficialmente la sua entrata in guerra; il governo di un paese democratico non può prendere ripetutamente decisioni evidentemente impopolari, senza rischiare di perdere il potere; data la finalità morale degli operatori della croce rossa, non si può chieder loro di prendere le armi contro un comune nemico.*

Compendio Dei Giocatori

Cerca di sorridere sempre, di essere sereno e comprensivo. Quando uno sbaglia, correggilo, perché è bene farlo, ma senza rabbia. Cerca di essere cordiale con tutti, perché il disprezzo non è divertente.

BAMBINI PICCOLI Hanno una fantasia incredibile, al punto che sono sufficienti poche cartoline per vivere con loro il viaggio del mondo. Quando sono in tanti non fare troppi sforzi per imporre loro in un gioco, dato che non comprendono ancora l'importanza delle regole e si distraggono molto facilmente.

Cerca piuttosto di proporre loro qualcosa di divertente e particolare, che stimoli la loro fantasia, e poi assecondali in tutto ciò che fanno, lasciando a loro l'iniziativa.

I bambini di questa età sono molto esigenti, se vuoi condurre e partecipare ai loro giochi devi munirti di molta buona volontà e di pazienza. Possibilmente assicurati di non essere l'unico animatore presente, dato che un po' di aiuto potrebbe rivelarsi essenziale.

Alcuni di loro, i maschietti, non stanno mai fermi. Tu ovviamente fai il possibile per tenerli sotto controllo, ma non arrabbiarti se non ottieni grandi risultati: rischieresti una crisi isterica!

BAMBINI Questi giocatori sono facilmente impressionabili e prendono sul serio le attività che gli vengono proposte. Normalmente, per coinvolgerli, anche emotivamente, è sufficiente una storia raccontata con enfasi. Alcuni di loro sono molto prudenti nei confronti delle nuove esperienze e delle attività organizzate, in questi casi è meglio coinvolgerli il più possibile, in modo che perdano questa forma di auto-isolamento. Molti di loro amano imparare e apprezzano giochi costruttivi

RAGAZZINI Amano molto il movimento e sanno apprezzare i giochi di strategia. Sono curiosi e aperti alle nuove esperienze.

RAGAZZI Hanno qualche difficoltà nell'usare la fantasia, forse perché se ne vergognano. Quando si cerca di proporre loro in gioco serio, a meno che non sia splendido, è facile che lo prendano sul ridere.

GIOVANI Sono piuttosto pigri, ma se si riesce a coinvolgerli si scoprirà che sanno divertirsi anche con i giochi più semplici, come una danzetta o una partita a roverino.

Consigli Per Un Maestro Di Successo

Fino ad ora avete letto le nozioni fondamentali per essere un MdG. Ci sono però alcuni accorgimenti che, se rispettati, vi permetteranno di fare strada come animatore.

1) Cogliete tutte le opportunità che vi si presentano per progettare e gestire giochi. Frequentando gli scout o l'oratorio avrete molte occasioni di questo genere, che vi permetteranno di fare molta esperienza e di far conoscere agli altri la vostra abilità

2) Annota sempre i risultati delle tue verifiche e consultali ogni volta che progetti un gioco, così da non ripetere due volte gli stessi errori. Se seguirai questo consiglio, presto ti accorgerai di essere diventato un vero e proprio esperto in materia, in grado di ideare in pochi minuti giochi e attività stupende.

3) Quando progetti un gioco fai il possibile per collaborare e consultarti con gli altri animatori che vi prenderanno parte. Avrai così la possibilità di condividere con loro le tue conoscenze, e di imparare molti nuovi accorgimenti. Ricorda: "Due menti funzionano meglio di una" e "Chi fa da se, fa da solo".

4) Quando un altro animatore, con cui stai collaborando, ha una proposta diversa dalla tua, non intestardirti sulle tue idee. Infatti il tuo solo scopo è quello di coinvolgere e far divertire i giocatori: se ti rendi conto che otterrai questo risultato anche seguendo il proposito dell'altro animatore, allora accettalo.

5) Fai il possibile perché i tuoi giochi non siano solo divertenti, ma trasmettano valori e abilità ai partecipanti, così da unire l'utile al dilettevole (per fare ciò è però necessario essere dei buoni Educatori, o quantomeno conoscerne uno a cui chiedere consiglio)

6) Quando progetti delle attività cerca sempre di essere audace, di proporre novità, di meravigliare i giocatori con le tue proposte. In parole povere, non ti devi mai accontentare. Non devi dare mai nulla per scontato. Non devi mai scegliere la soluzione più facile, per pigrizia o per comodità.

FAI SEMPRE TUTTO IL POSSIBILE PER RAGGIUNGERE IL TUO OBIETTIVO

Epilogo

Leggendo questo breve manuale imparerete più o meno quel che vi serve per diventare dei maestri di giochi e poter animare, senza troppi problemi, le attività di qualsiasi gruppo di giovani, come sono gli Scout.

Ricordate però che esistono molti altri passatempi dei quali non ho parlato, come i giochi di ruolo o i solitari, che non dovrebbero essere dimenticati.

Per concludere, tenete presente che le regole esposte in queste pagine sono unicamente frutto della mia esperienza e che nulla vi vieta di ampliarle e di correggerle come meglio credete, quando sarete diventati un po' più competenti.

E' questa, infatti, la prospettiva più allettante per un MdG: nell'arte di creare giochi non esistono praticamente confini, tutti possono contribuire con la loro creatività ad inventare passatempi sempre nuovi, sempre più avvincenti.

Penso che valga la pena di provare, di buttarsi in questa avventura per scoprire se abbiamo la stoffa di un vero MAESTRO DI GIOCHI. Presto capirete anche voi che si tratta di un'esperienza unica e molto gratificante.