

A. S. C. I.

Associazione Scautistica Cattolica Italiana

CAMPO BASALE 19/20 Febbraio 2000

### Il gioco nella COLONIA

B.P. è stato chiarissimo: *il dovere principale di uno scout è giocare il grande gioco.*

Quindi il gioco deve essere considerato come il filo conduttore dell'intero ciclo educativo dello scautismo. Infatti attraverso il gioco si riesce ad entrare nella sfera degli stimoli e dei valori del bambino. Non deve essere una semplice attività per passare il tempo, ma uno strumento per educare.

*Il gioco oggi insegna piccole cose che domani rendono capaci di compierne grandi.*

Il castoro ha un'età compresa tra i sei e gli otto anni quindi si può capire che il gioco è l'elemento essenziale attraverso il quale impara tutte le nozioni che gli saranno necessarie.

Per la colonia, il gioco non deve essere troppo lungo, altrimenti si potrebbe cadere nella monotonia, che non giova certamente al metodo di insegnamento scautistico.

Il gioco deve essere semplice, cioè facile da comprendere con poche regole e che abbia un filo conduttore ovvero un tema specifico.

Vista l'età del castoro il tema più adatto per la rappresentazione di un gioco è senza dubbio quello di fantasia. Bisogna tener presente, comunque, che il bambino a quell'età è sempre in evoluzione, quindi l'educatore scout deve cercare giochi che stimolino adeguatamente. Ed è per questo che il capo deve essere capace di variare spesso il modo di rappresentare un gioco, magari dividendolo in varie fasi o parti, come ad esempio:

gioco di tecnica – per insegnare le varie tecniche scaut, dalle più semplici alle più complesse;

gioco di applicazione – per stimolare la partecipazione alle varie attività del gruppo;

gioco sport – per mantenere un'attività fisica adeguata allo sviluppo del bambino.

Da questo si deduce facilmente perché è stata coniata la frase: tutto con il gioco niente per gioco.

Una cosa importante è quella che l'educatore, cioè il capo, deve partecipare al gioco, deve immedesimarsi nel gioco come i bambini, per far divertire i castori e divertirsi insieme a loro.

La presenza del capo durante il gioco è necessaria per un aspetto fondamentale del gioco stesso, quello del rispetto delle regole.

*Infatti è proprio attraverso le regole che devono emergere gli aspetti educativi principali.*

Le regole del gioco devono essere poste in modo da evidenziare la lealtà e la cordialità del castoro, per abituarlo fin da piccolo a questi comportamenti. Inoltre devono essere fatte in maniera adeguata, in primo luogo, per stimolare i meno predisposti, in secondo luogo, per far in modo che tutti i bambini abbiano un ruolo nel gioco e vi partecipino attivamente, soprattutto per eliminare quell'individualità che il castorino potrebbe avere nello svolgimento di alcuni giochi, come ad esempio il gioco di palla castoro - "castoro-ball".

Le regole naturalmente vanno rispettate perché il non rispetto di esse potrebbe pregiudicare il fine per cui il gioco è stato organizzato, quindi il capo deve svolgere anche il compito di arbitro.

Nel caso dell'organizzazione di un *grande gioco* è molto importante il tema, in cui i bambini poi dovranno entrare per immedesimarsi nei vari personaggi, ad esempio quello di una favola.

I punti fondamentali di un grande gioco sono: *Ambientazione* (secondo il tema scelto); *Preparazione* (spiegazione delle regole e formazione delle squadre); *Lancio del gioco* (deve essere fatto a sorpresa e rapidamente); *Gli arbitri* (che naturalmente sono i capi); *La fine del gioco* (deve avvenire nel momento di massima intensità).

Lo scautismo si propone di far vivere ai bambini l'infanzia con vitalità e serenità, e non c'è niente di meglio che il gioco per far sì che avvenga tutto questo.