

Traccia dell'incontro del corso vicariale per animatori 2003.

IL GIOCO

Il gioco scarica tensione, svago...

Strumento di **osservazione** dei comportamenti autentici dei b./r.

Strumento di **educazione**:

gioco / sport → **vita**

Gioco: L'EQUILIBRISTA... FULMINE... 10 PASSAGGI...

Iniziare rapidamente con regole minime...varianti...**osservatori**

- **Rispetto** delle regole dei giochi – ricerca collettiva delle varianti per renderli più rispondenti alle esigenze del gruppo –
- **Varianti** legate a obiettivi (non selezione- coinvolgimento di tutti..), n° ed età dei partecipanti, materiale, tempi e spazi a disposizione
- **Autoconoscenza** – accettazione dei propri limiti e desiderio di migliorare
- **Distacco** – relatività della vittoria e della sconfitta

Gioco: il TERREMOTO

- **Punto di riferimento** – scoperta di vari punti di vista – empatia...
- **Rispetto** dell'avversario, un amico che gioca in un ruolo diverso
- **Attenzione** agli altri, soprattutto ai più piccoli ed ai più deboli
- **Coinvolgimento** di tutti – tutti possono essere protagonisti
- Coinvolgimento di nuovi compagni
- **Comunicazione** ed **accoglienza** di b./r. **stranieri** – conoscenza dei loro giochi e delle loro abitudini
- **Spirito di servizio** e **collaborazione** per la realizzazione di attività nelle varie occasioni della vita della comunità parrocchiale

- **L'educatore** – deve essere (diventare) figura di riferimento
 - rispetta le regole come e prima di tutti
 - sperimenta concretamente ciò che vuol proporre
 - rifiuta i comportamenti scorretti, non le persone
 - **prima** verifica il proprio comportamento, **dopo** quello degli altri
 - si abitua a dire: “ posso migliorare...”