

Giochi cooperativi e non competitivi



GIOCHI DI COOPERAZIONE PER L'ANIMAZIONE

Sigrid Loos

CHE COS'È IL GIOCO?

Lo scopo di queste pagine non è dare una definizione univoca e condivisa e scientifica del "gioco". Rivolgendoci ad animatori, educatori ed insegnanti ci interessa far vedere la non banalità del gioco e la ricchezza dell'esperienza ludica, per i bambini e per gli adulti.

Numerosi studiosi hanno incontrato sulla loro strada di ricerca il gioco. Abbiamo una collezione di diverse definizioni di "gioco" provenienti dagli ambienti della psicologia, della psicoanalisi, della ricerca storica, degli studi naturalistici, della sociologia ecc.

Possiamo trovare molti punti in comune e parole chiave ricorrenti ma anche molte differenze e punti di vista non conciliabili. Probabilmente, se approfondissimo le ragioni di ogni autore, scopriremo che molte differenze derivano dalle motivazioni che li hanno spinti a occuparsi dei giochi, dai diversi tipi di gioco e modi di giocare che ognuno di loro ha considerato, dal contesto teorico e pratico in cui si sono mossi.

Ciò che ci interessa soprattutto notare è un fatto estremamente semplice di cui gli animatori devono tenere conto, cioè il fatto che l'esperienza ludica di un gruppo ha un significato più vasto di quello che una persona sola, incluso l'animatore, ne pensa o dice. Potranno esserci degli aspetti e dei significati in più o diversi da quelli previsti o visti da uno, ma validi e importanti per altri membri del gruppo che gioca, indipendentemente dal fatto che questi vengano o meno esplicitati.

Tra le molte definizioni, accenniamo ad alcune. Si tenga conto che generalmente il gioco viene associato all'infanzia e opposto al lavoro in quanto "non serio".

Freud definisce il gioco come mezzo per l'elaborazione del lutto (o della separazione dalla madre). Il contrario del gioco per Freud non è il "serio" ma il "reale".

Melanie Klein, psicoanalista dell'infanzia, dice che attraverso il gioco il bambino esprime i suoi fantasmi, i suoi desideri, le sue angosce.

Donald Winnicott considera l'aggressività come motore dell'attività esplorativa, "crescere significa prendere il posto dei genitori... nel fantasma inconscio che sottostà al gioco, crescere è per natura un atto di affermazione di sé."

Piaget definisce che ogni tipo di gioco appartiene solo a quel determinato momento dell'evoluzione del bambino che lo porta a sostenersi. Così i giochi di imitazione necessitano dell'attività funzionale, dell'assimilazione, del piacere normale del successo, della relazione con gli altri.

Un altro pedagogista, Pier Parlebas definisce il gioco come iniziazione alle regole e fattore sociale, che lascia al giocatore la possibilità di esprimere la propria personalità. Acquisizione delle regole e sviluppo dell'autonomia sono due ingredienti essenziali nell'educazione.

Il pedagogista tedesco H. Scheuerl considera il gioco come:

- momento di libertà
- momento di infinità interiore che tende a prolungarsi nel tempo e non è finito come il dovere

- momento della finzione (irreale) in cui l'individuo esce dalla realtà per crearsi il suo mondo (il gioco diventa realtà) l'individuo è presente adesso (nel gioco) non ieri né domani, ha un tempo suo in questo spazio che non corrisponde al tempo reale

- momento dell'ambivalenza: il gioco ha sempre più di un senso. Spesso è simbolico fra piacere reale, ridere, paura.

- un gioco si svolge all'interno di uno spazio suo (regole del gioco, spazio fisico del gioco)

Secondo J.Huitzinga il grande filosofo storico olandese, quest'attività:

- è una funzione che contiene senso,

- è un intermezzo della vita quotidiana, è accompagnamento, complemento e parte della vita in generale,

- è indispensabile all'individuo in quanto funzione biologica e indispensabile alla comunità in quanto funzione culturale,

- ha un svolgimento proprio e un senso in sé, comincia, ed a un certo momento è finito. Può essere ripetuto,

- l'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cintati,

- realizza nel mondo imperfetto e nella vita confusa una perfezione temporanea limitata,

- mette alla prova la forza del giocatore, il suo vigore fisico, la sua perseveranza la sua ingegnosità,

- il suo coraggio, la sua resistenza e la sua forza morale.

Roger Callois dà 6 definizioni di gioco:

- un'attività libera alla quale il giocatore non può essere costretto senza che il gioco perda il suo divertimento e la sua attrazione.

- un'attività separata che si svolge all'interno di limiti precisi e prestabiliti di spazio e tempo.

- una attività incerta il cui svolgimento e risultato non è determinabile dall'inizio, perché nonostante ci sia la costrizione di arrivare a un risultato, bisogna necessariamente lasciare una certa autonomia al giocatore.

- un'attività improduttiva che non crea né ricchezza né prodotti né altri elementi nuovi e che, a parte uno spostamento della proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, finisce in una situazione identica a quella dell'inizio del gioco.

- un'attività regolata, sottomessa a convenzioni che annullano le leggi vigenti per un momento e introducono una nuova legislazione generale.

- un'attività fittizia che viene accompagnata da una specifica coscienza di una seconda realtà o una non-realtà libera in relazione alla vita quotidiana.

La sociologa tedesca Elke CALLIES definisce il gioco invece come:

- un atteggiamento interiore, spontaneo e fine a se stesso,

- è libero; la decisione se piace o no spetta unicamente all'individuo.

- confronto con l'ambiente: è un atteggiamento attivo, espressivo e concreto

- esperienza concreta che parte dalla progettazione per arrivare alla realizzazione

- atmosfera rilassata in cui tensione e rilassamento si alternano per creare (se equilibrati) uno stato di felicità.

- momento di espressione delle proprie emozioni e sensazioni.

L'approccio biologista è sviluppato da etologi che definiscono il gioco come preparazione alla vita da adulto. La nozione del gioco ricopre diverse realtà: il gioco è un segno e un mezzo di sviluppo del bambino e luogo dell'espressione dell'inconscio, mezzo di apprendimento e fonte di piacere. Il gioco può essere spontaneo o fatto di regole, utilizza "gli oggetti per giocare" cioè i giocattoli ma anche i corpi, lo spazio e la natura.

I GIOCHI DI COOPERAZIONE

Il piacere di giocare è forse l'elemento più importante che distingue i giochi cooperativi dai giochi competitivi e dalle gare.

Infatti può accadere, quando si gioca per vincere, che la sfida contro gli altri e la competizione, per raggiungere l'obiettivo di essere giudicato migliore degli altri, prevalgano sul gioco e sul divertimento che solitamente lo accompagna. Così avviene spesso nei giochi sportivi o nei giochi televisivi, dove il premio o la medaglia diventano il fine principale di ogni giocatore, a scapito del processo e dello svolgimento di un gioco, che in sé, senza vincita, non ha interesse e a volte neanche divertimento.

Nei giochi cooperativi tutti si possono divertire e tutti possono partecipare, non per una gentile concessione dell'animatore o del gruppo, ma perché in questo modo, cioè in uno stile di gioco basato sull'accettazione e non sull'esclusione e il giudizio, ciascuno può trovare un migliore equilibrio con il gruppo e il gruppo può trovare sempre nuovi obiettivi comuni da raggiungere.

Ed è *lo stile del gioco* ciò che determina la differenza tra giochi cooperativi e non. Infatti un gruppo abituato alla

competizione potrà riuscire a giocare in modo competitivo anche quando le regole non prevedono né vincitori né esclusi. E un gruppo abituato alla cooperazione potrà giocare a calcio dando più importanza alla cooperazione interna a ogni squadra che al risultato finale in termini di gol.

E infatti, se ci pensiamo un momento, non è stato così semplice né "spontaneo" trasformare il gioco del calcio, che in sé e per sé sarebbe un gioco piacevole e innocente, in un insieme di eventi e di fenomeni di importanza nazionale, in cui si disputano gare eccezionali in stadi presidiati dalla polizia, dove l'aggressività e la violenza sono frequentissimi (fino oltre ai limiti della criminalità) e sono considerati più comprensibili e "spontanei" delle risate gioiose che si accompagnerebbero invece a un "gioco". Il fatto è che tutta l'attenzione del pubblico, dei giocatori e degli affaristi, inclusi gli scommettitori, coinvolti nelle partite di calcio, si concentra sul risultato della competizione, e considera il gioco semplicemente come un mezzo per arrivare al risultato.¹

CENNI STORICI

I giochi cooperativi in qualche modo, sono vecchi come il mondo. In tutte le culture del nostro pianeta si trovano giochi che si basano piuttosto su un principio di cooperazione che di competizione. Anche molti dei nostri giochi tradizionali in Europa avevano un carattere cooperativo, soprattutto quelli giocati dalle bambine. I girotondi e molti giochi di gruppo "al femminile" sono cooperativi. La competizione è subentrata prevalentemente nei giochi maschili per preparare i ragazzini ad un atteggiamento di attacco/difesa necessaria per una cultura militarista (Ruth Dirx: Das Buch vom Spiel, Burckhardt Verlag, Gelnhausen 1981). Partendo dal presupposto che il gioco in generale è specchio della cultura e prepara il bambino alle competenze ed abilità richieste nella vita sociale, si può affermare che le società basate sull'individualismo del singolo, la competizione e la militarizzazione come conseguente difesa di questi valori, favoriscono un tipo di giochi competitivi/agonistici. Mentre le società che si basano su un modello di mutuo sostegno e di condivisione dei beni prodotti dalla comunità, preferiscono giochi di carattere cooperativo.

Il gioco in genere è sempre lo specchio della società: Se i nostri giochi sono prevalentemente competitivi, significa che in essa prevale il concetto della competizione e dell'agonismo. Ci sono tuttavia civiltà su questo globo, spesso da noi presuntuosamente chiamate "primitive", che non conoscono di fatto la competizione nel gioco (4). Gli Inuit dell'Alaska, o i popoli delle Isole dell'Oceano Pacifico (i Papua della Nuova Guinea ad es.) considerano la competizione una cosa immorale e non degna dell'uomo. I loro giochi sono nettamente cooperativi e la loro struttura sociale si basa sulla condivisione di tutti i beni prodotti della società. Quando i primi missionari introdussero i giochi competitivi come il calcio, i bambini di queste società non riuscirono a capire perché doveva vincere l'altra squadra. Lo scopo ideale per loro era pareggiare in un gioco di squadra, il che richiede spesso una grande abilità e sintonia con l'altra squadra. Concetti che ci sembrano difficili da concepire, noi che siamo talmente condizionati a vincere l'altro.

Terry Orlick (The cooperative sports and games book, Pantheon Books, USA 1978) noto ricercatore canadese e professore di educazione fisica all'Università di Ottawa, ha rilevato nei suoi libri proprio questo fatto.

I giochi cooperativi, che oggi troviamo in Europa, sono in gran parte giochi tradizionali rielaborati, trasformati o reinventati. Negli anni sessanta, nel fermento della cultura alternativa californiana e nell'ambito dei gruppi ispirati alla Nonviolenza, un gruppo di animatori ha cominciato a promuovere un tipo di giochi che chiamavano "New games" - giochi nuovi intesi come un nuovo modo di giocare. Non è un caso che proprio nel paese più competitivo del nostro pianeta nasca un movimento che si dedica interamente alla promozione e allo sviluppo di giochi di cooperazione con l'obiettivo di coinvolgere soprattutto quelle persone che sono più facilmente escluse dalle gare sportive. Inizialmente i giochi cooperativi avevano un forte carattere sportivo. Il movimento era l'elemento importante. Come tali hanno conquistato anche il mondo dello sport di massa nei paesi anglosassoni in Europa. Oggi si trova una vastissima gamma di giochi non-competitivi che variano da attività da svolgere in spazi molto ristretti con poche persone, favorendo piuttosto l'attenzione reciproca l'empatia la percezione sensoriale, a giochi molto attivi da giocare in spazi ampi con tante persone.

DEFINIZIONE

Ci sono alcuni semplici aspetti delle regole del gioco e dello stile del giocare di un gruppo che permettono di distinguere chiaramente quali giochi sono cooperativi e quali non lo sono.

Nei giochi cooperativi *nessuno vince, nessuno perde e nessuno viene escluso*, I partecipanti del gruppo, insieme o divisi a coppie, squadre o piccoli gruppi, *non giocano uno contro l'altro* ma sfidano se stessi, i limiti della loro creatività e fantasia, *per raggiungere un obiettivo comune*. Ad esempio il gruppo gioca insieme per aguzzare i suoi sensi, per costruire un prodotto collettivo, come un'immagine o una storia o una scenetta, per rincorrersi, per trovare un tesoro, ma soprattutto per divertirsi e stare bene insieme, visto che in questo contesto la cosa più importante diventa il processo del giocare e non il risultato finale della partita, che è quasi solo un pretesto per stare insieme piacevolmente con sempre nuovi obiettivi comuni.

OBIETTIVI GENERALI

Gli obiettivi che in generale un gruppo riesce a raggiungere velocemente grazie allo strumento del gioco cooperativo sono soprattutto: creare un senso comunitario nel gruppo, basato sull'accettazione di ognuno, favorire la conoscenza reciproca e l'affiatamento, creare un clima di fiducia e rispetto reciproco nel quale può crescere l'autostima di ognuno.

Un altro obiettivo che in generale viene raggiunto è quello di divertirsi con poco o nessun materiale o "giocattolo". Questo risultato può essere visto semplicemente come una osservazione di fatto: nei giochi cooperativi che conosciamo e che proponiamo usiamo solamente qualche foglio di carta, matite colorate, palloncini e palle gonfiabili, mollette da bucato, foulard, barattoli di fagioli secchi e poche altre cose di questo genere. Ma in effetti il riuscire a divertirsi e a stare insieme senza consumare cose è un obiettivo che ha un significato che va molto al di là del vantaggio di poter comunque giocare, senza essere limitati dal fatto di avere a disposizione materiali speciali o giocattoli.

Noi pensiamo che ci sia una relazione diretta tra il livello di cooperazione in un gruppo e il suo livello di consumo e spreco di materiali, cioè che se c'è maggiore cooperazione in un gruppo c'è anche maggiore probabilità di trovare un uso efficiente delle risorse². Ciò significa che imparare a cooperare può essere l'inizio di un processo che porti a imparare a usare le risorse naturali in modo efficiente, non esagerato e quindi con più probabilità di essere sostenibile anche da un punto di vista ecologico.³

OBIETTIVI SPECIFICI

Oltre agli obiettivi generali che il gruppo può raggiungere giocando, possiamo individuare una serie di obiettivi specifici che ci permettono anche di classificare i giochi cooperativi e quindi di utilizzarli all'interno di percorsi educativi particolari. Ne indichiamo di seguito alcuni fra i più comuni. Resta chiaro che, avendo definito il gioco cooperativo come un processo ludico nel quale il gruppo si prefigge un obiettivo comune, è possibile che un gruppo giochi a inventarsi il suo gioco per il suo scopo.

- *Sfogo, scaricare o ricaricare l'energia.*
- *Migliorare la coordinazione corporea.*
- *Migliorare la comunicazione verbale e non verbale.*
- *Sviluppare la percezione sensoriale.*
- *Aumentare la consapevolezza dell'ambiente in cui viviamo.*
- *Sviluppare la fantasia e la creatività.*

◆ *Sviluppare la teatralità.*

PERCHÉ GIOCARE IN MODO COOPERATIVO?

"I giochi competitivi sono divertenti solo per i vincitori, i giochi cooperativi sono divertenti per tutti". Questa considerazione fatta da un bambino di 8 anni che ha partecipato ad uno dei miei laboratori sui giochi cooperativi dovrebbe far riflettere tutti quelli che sono ancora convinti che l'agonismo sia un sano e necessario principio di educazione. Se è vero che il gioco prepara il bambino alla vita da adulto in un determinato contesto sociale e culturale, dovremmo interrogarci innanzitutto sul tipo di gioco che offriamo ai nostri bambini.

George Leonhard (The ultimate Athlete) scrittore e uno dei principali ideatori dei giochi cooperativi (chiamati anche "New Games = giochi nuovi") "riscoperti" dal movimento della cultura alternativa californiana negli anni '60, considera il modo in cui si gioca più importante del risultato perché esso sarebbe una espressione dell'atteggiamento verso la vita in generale.

Il gioco cooperativo nel suo scopo di raggiungere una meta comune, mettendo insieme tutte le capacità creative e fisiche dei partecipanti, mi ha affascinato da quando ho letto per la prima volta la descrizione di questi giochi (Fluegelmann: The Newgames book 1+2, Headlands Press, Usa 1976).

Venendo da una esperienza piuttosto negativa rispetto al gioco (fin da piccola mi sono sempre sentita 'imbranata' ed incapace e di conseguenza, esclusa dal gioco sportivo o di socializzazione) che mi ha fatto passare la voglia di giocare, ho riscoperto da adulta la bellezza e il divertimento del giocare insieme, in modo cooperativo. E questa esperienza mi ha spinto a divulgare questo tipo di giochi.

Un detto ricorrente nell'ambito educativo è che i bambini devono imparare a perdere, perciò bisogna abituarli attraverso il gioco competitivo. Mi sto chiedendo però: chi insegna a questi bambini ad essere sufficientemente forti per essere in grado di subire la frustrazione che comporta la sconfitta soprattutto quando si tratta di tutta una serie di sconfitte?

Il gioco competitivo purtroppo non permette a tutti di essere vincitori; anzi, chi è più forte o più furbo, diventa il primo, e spesso si crea un atteggiamento di prepotenza e disprezzo verso i perdenti. C'è un altro fattore psicologico che purtroppo viene troppo poco considerato: i "gloriosi" vincitori, per mantenere la propria autostima, che si basa appunto sulla vittoria, alla fine non si mettono più in gioco laddove temono di non essere all'altezza della situazione, cioè il risultato della vittoria non è garantita. Così si possono facilmente verificare atteggiamenti di rifiuto verso il gioco sia da parte dei vincitori che dalla parte dei perdenti troppo frustrati, paradossalmente per lo stesso motivo: l'autostima minacciata.

"Se non c'è la sfida, non c'è rendimento" è un'altra opinione comune che si può facilmente smontare. Perché bisogna sfidare un'altra persona e sopraffarla per vincerla anche se si tratta solo di un gioco?

Il misurarsi ad ogni costo con gli altri (che spesso è un misurarsi contro) permette solo al più forte di godersi la soddisfazione. I perdenti perdono alla fine anche la voglia di accettare questa sfida che per loro significa solo sconfitta.

Sarebbe più sano per lo sviluppo personale del bambino come suggerisce Jim Deacove (Cooperative Games for indoor and out, Family Pastimes, Canada 1974) - insegnante e ricercatore canadese nel campo della cooperazione, di paragonare i risultati personali con quelli del giorno o della settimana precedente invece che con quelli degli altri compagni.

Questo sistema darebbe anche al più debole lo stimolo di verificare il proprio miglioramento, senza sottoporlo all'ansia di non essere all'altezza della situazione!

Ciò non significa che d'ora in poi non possiamo più accettare la competizione o la sfida. Anzi, ambedue sono importanti ingredienti per rendere l'attività stimolante, come il sale nella minestra: quando ce n'è troppo, è disgustoso, quando manca, la minestra è insipida. Si tratta piuttosto di verificare che valore diamo a questi ingredienti e in che misura li usiamo. La sfida con me stessa, con le mie capacità, in vista di un miglioramento, è giustificabile. Quindi potremo intendere la competizione come sfida. La competizione intesa come sopraffazione dell'altro trova difficilmente una giustificazione in un contesto di educazione alla pace e alla nonviolenza.

QUANDO USARE I GIOCHI COOPERATIVI:

In fondo non c'è limite all'utilizzo di questi giochi. Possono essere proposte come momento di ricreazione come possono essere parte integrale di un lavoro per rendere certi meccanismi di comunicazione ed interazione più comprensibili ad un livello di immagine corporea. Credo che non esistano limiti di utilizzo purché l'animatore fa una scelta adatta alle competenze del suo gruppo. Proporre giochi che richiedono una grande destrezza fisica ad un gruppo di handicappati o di anziani potrebbe rivelarsi fallimentare come potrebbe essere un gioco che richiede molto contatto fisico per un gruppo di adolescenti in piena fase di rifiuto dell'altro sesso.

All'inizio di un lavoro con un gruppo che si è appena costituito può essere utile proporre una serie di giochi di conoscenza per favorire la comunicazione tra persone estranee. Finire una sessione con un gioco che coinvolge tutto il gruppo in modo circolare può dare un senso di conclusione al gruppo. Durante il lavoro il gioco può costituire un momento di stacco e di ricarica delle "batterie esauste". E certamente si può far diventare il gioco uno strumento di comunicazione ed interazione e parte integrale della programmazione, utilizzandolo proprio come momento didattico. Lavorando con i bambini a scuola o in ambienti extra-scolastici questo è senz'altro la strategia migliore. I bambini oggi sono circondati quasi unicamente dai modelli competitivi. Di conseguenza occorre una programmazione nell'educazione alla pace che include il gioco cooperativo come momento educativo, per far capire ai bambini che esistono anche altri modi di comportamento. Per avviare un cambiamento nell'interazione in un gruppo occorre un utilizzo continuativo di questo tipo di giochi.

In effetti uno dei commenti più comuni di persone che giocano per la prima volta ai giochi cooperativi è: "non credevo che fosse così facile divertirsi con niente". La maggior parte dei giochi non richiedono materiale oppure materiale facilmente reperibile.

QUALI COMPETENZE SONO RICHIESTE A CHI LI USA:

Uno dei ingredienti più importanti nell'animazione dei giochi in generale è quello della voglia di giocare e di mettersi in gioco. L'animatore che si "butta" nel gioco, è propositivo, dimostra in prima persona il funzionamento, anziché rimanere fuori dando solo gli ordini al gruppo che gioca; riesce coinvolgere anche chi di solito ha più resistenze verso il gioco per motivi personali. Purtroppo spesso nell'animazione dei bambini si osservano atteggiamenti molto distaccati da parte di chi propone il gioco. Questo atteggiamento comunica indirettamente a chi ha difficoltà di farsi coinvolgere: "tanto non importa". Inoltre l'animatore dovrebbe essere il buon esempio che con il suo linguaggio corporeo rende la spiegazione più facile. Chiarezza e semplicità nella spiegazione dei giochi è un altro elemento importante. Se ci dilunghiamo in lunghi romanzi i partecipanti perdono il filo e poi anche la voglia. La dimostrazione dell'azione da svolgere sottolinea in modo efficace la spiegazione e toglie l'ansia del "tanto non ho capito niente". L'animatore dovrebbe anche sviluppare una certa sensibilità per l'umore, le tensioni e l'accettazione del gruppo. Quando le energie sono esauste non è sempre opportuno proporre un'attività molto fisica. Ma può anche essere vero il contrario. Inoltre dovrebbe saper gestire i conflitti che possono emergere in modo da coinvolgere il gruppo nella ricerca della soluzione. Deve essere flessibile rispetto all'andamento del gruppo e rispetto agli spazi fisici. E si intende da sé che un animatore con uno spirito molto competitivo farà fatica a far capire un concetto di cooperazione nei giochi. Perché il gioco cooperativo diventa tale nel momento in cui il gruppo dimostra un atteggiamento cooperativo.

CONDIZIONI D 'UTILIZZO

Si intende da sé che per giocare in modo cooperativo ci vogliono almeno due persone. La maggior parte dei giochi sono concepiti per un numero tra i 10 e 20, però possono essere facilmente adattati a gruppi più numerosi. I giochi a coppie in fondo non hanno limite di partecipanti basta che sia un numero pari. Secondo il numero dei partecipanti e il tipo di giochi che voglio proporre, occorre lo spazio che può variare dall'ascensore (perché no?) al campo sportivo. Non esiste un gioco non adatto per uno spazio. Esiste piuttosto l'inflessibilità dell'animatore. Ogni gioco può essere adattato alle esigenze dello spazio e del numero dei partecipanti almeno in quanto si tratta di giochi corporei.

RISCHI NELL'UTILIZZO

Uno dei più grandi rischi forse sta nell'atteggiamento dell'animatore che crede di aver trovato una tecnica del tipo bacchetta magica. Basta proporre ogni tanto un gioco cooperativo e il mio gruppo diventa cooperativo. Come tutti gli strumenti "antidoti" contro determinati atteggiamenti ben radicati, ci vuole una continuità di proposte per raggiungere un cambiamento. Ragazzi che sono abituati a comportarsi in modo conflittuale, aggressivo e competitivo, non cambieranno il loro atteggiamento dopo aver giocato ad un gioco cooperativo anzi, molto probabilmente lo rifiuteranno all'inizio. Quindi occorre una programmazione continuativa che include anche la riflessione insieme con i ragazzi su ciò che i giochi provocano nel gruppo o nel singolo.

PERCHÉ UTILIZZARLI NELL'ANIMAZIONE?

Un atteggiamento nonviolento e costruttivo nella gestione dei rapporti presuppone innanzi tutto un rispetto reciproco e la disponibilità a cooperare con l'altro anziché combatterlo. In tal senso il gioco cooperativo può essere uno strumento valido e stimolante per favorire lo sviluppo di tali atteggiamenti. Nel gioco possiamo sperimentarci, cercare nuove soluzioni, provare nuovi atteggiamenti, esprimerci a livello corporeo, il che favorisce una modifica di vecchi valori ed atteggiamenti. Il gioco può favorire inoltre l'apprendimento socio-affettivo nel gruppo, rendere l'individuo più flessibile e anche più sereno nei rapporti con gli altri. Quando manca lo stress del doversi misurare, combattere e sottoporsi ai giudizi degli altri siamo più rilassati e riusciamo anche ad affrontare situazioni di conflittualità con più serenità.

VANTAGGI DELLA COOPERAZIONE E VANTAGGI DELLA COMPETIZIONE

Può essere di un certo interesse mettere a confronto i vantaggi della cooperazione, sintetizzando ciò che abbiamo illustrato, con i vantaggi che riconosciamo alla competizione. Ciò potrà essere utile a chi voglia alternare consapevolmente diversi tipi di gioco.

La cooperazione favorisce che il gruppo sviluppi al massimo le sue potenzialità grazie al contributo di ciascuno. Ciò è dovuto al fatto che non viene perduto il contributo "più piccolo" dei "perdenti" (che spesso sono sempre gli stessi, finché perdono anche la voglia di partecipare al gioco). Ma soprattutto ciò è dovuto a una migliore e maggiore comunicazione fra i membri del gruppo.⁴

D'altro canto la competizione può favorire che *l'individuo cerchi di dare il massimo* e si sforzi di più per essere premiato con la vittoria sugli altri. Ciò è probabile soprattutto per coloro che ritengono di avere buone possibilità di vincere già in partenza. Chi parte svantaggiato facilmente lascerà la gara prima della sconfitta.

La cooperazione favorisce la crescita dell'autostima grazie all'accettazione del gruppo. Questo aspetto è di estrema importanza e spiega anche come mai capita frequentemente di vedere persone particolarmente timide e in difficoltà nelle relazioni con gli altri, specie se non li conoscono, che nel gioco cooperativo iniziano a superare e dimenticare, almeno nel momento "magico" del coinvolgimento nel gioco, la loro timidezza.

D'altro canto la competizione può essere utile per *mettere alla prova l'autostima* già sviluppata di un individuo e materializzata, ad esempio, in un prodotto "protoartistico", grazie al giudizio critico e autocritico. Più esattamente è proprio il giudizio critico e non la competizione che mette alla prova i risultati del proprio operato, una volta che questi siano stati prodotti, e non siano invece stati resi impossibili da un difetto di autostima, tipico di chi è abituato a perdere.

La cooperazione favorisce la creatività del gruppo soprattutto grazie al clima di accettazione che permette appunto lo sviluppo dell'autostima. Spesso infatti la creatività viene uccisa sul nascere dalla paura del giudizio degli altri o dalla abitudine al giudizio su di sé. Quante sono le persone che hanno smesso di disegnare appena raggiunta l'età della ragione perché si rendevano conto di non essere Leonardo e da lì deducevano "ma io non so disegnare!?" La creatività viene favorita dalla cooperazione anche perché permette l'incontro casuale di idee diverse.⁵ D'altro canto *la competizione può favorire l'originalità dell'individuo* proprio grazie al maggiore isolamento delle idee individuali, che quindi possono svilupparsi in modo più autonomo e diverso dagli altri. Il rischio connesso alla cooperazione è infatti proprio l'appiattimento: tutti possono copiarsi tra loro per pigrizia.

Il rischio connesso invece alla competizione è ben noto: l'aggressività distruttiva di chi non vince mai può rivolgersi sia contro il gruppo che contro l'individuo stesso. E anche chi vince "sempre" non può illudersi di poter raccogliere sempre e soltanto i vantaggi della competizione.

Ogni cosa, infatti, inclusa la vittoria, ha degli svantaggi, come dimostrano le biografie dei campioni sportivi.

COME INTRODURRE ELEMENTI DI COOPERAZIONE IN UN GRUPPO ABITUATO ALLA COMPETIZIONE?

E' questa la domanda classica dei partecipanti ai seminari sui giochi di cooperazione. "Sì, d'accordo, qui abbiamo vissuto un'esperienza positiva e diversa dal solito, ma come fare per portare nel lavoro a scuola, nell'animazione extrascolastica, nella vita sociale quanto abbiamo sperimentato qui "in laboratorio"?"

E' vero, è difficile. Chiedere a un gruppo che ha conosciuto solo la competizione di fare esperienze di tipo cooperativo equivale a chiedere loro di fare gli extraterrestri, di comportarsi in un modo che sicuramente non conoscono e probabilmente non esiste neanche.

Allora la prima cosa da fare è tenere fermo che l'inclinazione per la competizione non è affatto "naturale", ma è il prodotto di un processo educativo, più o meno consapevole, esattamente come l'inclinazione alla cooperazione. La seconda è chiedersi qual è precisamente "la cosa" che piace nella competizione.

Se questa fosse il premio, può essere utile iniziare riducendo drasticamente il valore del premio e soprattutto la differenza di valore tra il primo premio e quello di consolazione.

Se questa fosse il piacere dello sfogo e del movimento o contatto fisico presente in alcuni giochi competitivi, può essere efficace proporre giochi molto movimentati senza perdenti.

Se questa fosse l'attaccamento alla propria squadra, forse questo esprime piuttosto un bisogno di accettazione in un gruppo che un bisogno di competizione. Allora può essere utile proporre giochi cooperativi, o quasi, che prevedono l'esistenza di squadre ma nello stesso tempo di regole che prescrivono frequenti cambiamenti di squadra o di ruolo nel gioco. In questo modo la vittoria di una parte perde senso perché i suoi componenti cambiano spesso per cui "i nostri" e "i nemici" sono più ruoli di fantasia che non persone individuabili.

Se questa fosse un bisogno di sfida e di sfidare i propri limiti, è possibile proporre giochi molto difficili nei quali la sfida non è contro gli altri, e quindi confusa con la competizione, ma è pura sfida per raggiungere un obiettivo difficile.

L'abilità fondamentale richiesta all'animatore che intende introdurre elementi di cooperazione per migliorare il clima del suo gruppo è quella di capire esattamente dove il gruppo si trova e di partire da lì.

Ciò implica anche un dialogo con il gruppo, che può dire in modo estremamente concreto che cosa gli piace e perché. Se c'è questa comunicazione forse il gruppo riuscirà a trovare il suo equilibrio per

raggiungere i suoi obiettivi comuni, sempre che non si tratti di un gruppo di tifosi ultrà che non desidera altro che l'eliminazione fisica di tutti i tifosi della squadra avversaria. Ma questo è un desiderio paradossale che non può essere detto in uno stato di sobrietà neanche da un ultrà, visto che, se ciò magicamente si realizzasse e tutti i tifosi fossero "nostri", trionferebbe solo la noia.