

“REGOLE ED ARBITRI”

TIPOLOGIA: gioco di ruolo.

OBIETTIVO: sperimentare le difficoltà dell'arbitraggio attraverso la simulazione della gestione di un gioco, con dei comportamenti "sbagliati" da tenere da parte da chi si mette nel ruolo di arbitro.

PARTECIPANTI: gruppo

TEMPO: circa 10 minuti a gioco + discussione conclusiva.

AMBIENTE: può essere fatto sia al chiuso sia all'aperto, in base ai giochi scelti come "scenario" dell'attività.

MATERIALE: cartellini con i comportamenti che deve tenere l'arbitro. Materiale per il gioco che si è scelto di utilizzare come scenario.

SPIEGAZIONE: il gruppo si prepara a giocare al gioco che si è scelto (nel nostro esempio prendiamo il gioco scalpo quindi come materiale oltre ai cartellini, avremo bisogno soltanto degli scalpi uno per ogni giocatore), quindi si divide in due squadre, un partecipante viene scelto per essere l'arbitro del gioco. A questo punto il ragazzo designato a dirigere il gioco pesca un cartellino con un atteggiamento che deve tenere, e si comporta in tal modo. Il gioco si svolge seguendo le regole generali con l'arbitro che si comporta come è scritto sul cartellino precedentemente pescato. Finito il gioco si invitano i ragazzi a riflettere sui comportamenti tenuti dall'arbitro, cercando di riflettere sull'importanza delle regole e sulle conseguenze di una modalità sbagliata di arbitrare.



ATTENZIONI PARTICOLARI: avendo un gruppo di numero elevato si potrebbe dividerlo in due sottogruppi che sperimentino l'attività separatamente (con magari due giochi diversi). Si potrebbe integrare l'attività con la creazione di uno strumento da consegnare ai partecipanti per riassumere i comportamenti corretti e quelli da evitare. Qui di seguito riportiamo alcuni esempi per i cartellini dei comportamenti:

- "Spieghi in modo sommario le regole del gioco: tutte le volte che capita aggiungi o dimentichi qualche regola"
- "Parli sottovoce e nessuno riesce a sentirti, ti lasci influenzare dai commenti"
- "Non ricordi le regole del gioco! Fischi a caso fermando il gioco e segnando falli"
- "Sei un arbitro distratto, stai più attento ai messaggi che ti arrivano sul cellulare che a quello che succede in campo"
- "Sei una triglia lessa!! Ti lasci influenzare da qualsiasi commento o lamentela. Le tue decisioni dipendono da chi hai davanti"
- "Parli continuamente con qualcuno distraendoti dal gioco, lasci passare molti falli. Ad un certo punto punisci in maniera esagerata qualcuno"
- "Hai una squadra preferita, sui loro errori chiudi sempre un occhio"
- "Ogni 2 minuti cambi idea sulle regole e ogni volta dai una spiegazione diversa o aggiungi un particolare"
- "Sei un arbitro intransigente...forse troppo! Sii assillante nel far rispettare tutte le regole. Se necessario irrigidiscile"
- "Sei un arbitro corretto. Stai attento a quello che succede in campo e assegna i giusti punti e le giuste punizioni"