

## “SBAGLIANDO SI IMPARA”

**TIPOLOGIA:** giochi vari.

**OBIETTIVO:** dall'elaborazione dell'esperienza, apprendere i contenuti teorici.

**PARTECIPANTI:** animatori.

**TEMPO:** 5 minuti a gioco.

**AMBIENTE:** può essere fatto sia al chiuso sia all'aperto.

**MATERIALE:** dipende dai giochi proposti. È utile un cartellone per fare un riassunto finale dei giochi “giusti” e di quelli “sbagliati”.

**SPIEGAZIONE:** Si tratta di proporre una serie di attività e di giochi volutamente “sbagliati”: che, cioè, siano del tutto fuori luogo rispetto alle caratteristiche che dovrebbe avere una proposta per essere adatta. Un gioco dovrebbe far divertire, far vivere un bel momento e una bella esperienza, quindi creare benessere in chi partecipa. Se proponiamo una battaglia di gavettoni in un pomeriggio d'inverno è evidente che questo creerà disagio e difficoltà, oltre magari a qualche raffreddore, nel migliore dei casi. Lasciamo viaggiare la nostra fantasia e creatività nell'inventare dei giochi “sbagliati” e dei giochi “giusti”, e dopo averli fatti sperimentare ai nostri ragazzi, chiediamo loro di analizzare quali aspetti delle attività appena vissute li ha fatti stare bene e cosa no. Qualche spunto per pensare i giochi sbagliati:

- **Sbagliare il luogo:** proporre all'interno, in una piccola aula, un gioco di movimento; oppure all'esterno, in un campo da calcio ad esempio, un gioco che utilizza lo strumento della parola;
- **Utilizzare materiale sbagliato o non sufficiente al numero di partecipanti:** proporre scalpo senza sufficienti strisce di stoffa; palla prigioniera senza avere niente per delimitare il campo...
- **Spiegare male lo scopo e le regole del gioco,** oppure segnalare come scopo del gioco un obiettivo impossibile da raggiungere.
- **Non considerare il “climax”** proponendo un gioco molto lungo e impegnativo alla fine del tempo a disposizione.

*Sul sussidio formatori del primo livello, trovate a pag 48 alcuni consigli pratici: potete utilizzarli per preparare alcuni giochi “giusti” e alcuni “sbagliati”.*

*Dopo aver proposto alcuni giochi giusti e alcuni sbagliati, invitare i partecipanti ad analizzare i giochi fatti, raccogliendo dapprima le osservazioni spontanee, guidando poi la riflessione prendendo in esame i singoli aspetti che andrebbero cambiati, scrivendo su un cartellone l'elemento “sbagliato” e la sua correzione. Questo lavoro porterà i ragazzi stessi a definire un prontuario per organizzare al meglio dei giochi.*

## “CACCIATA AL TESORO UMANO”

**TIPOLOGIA:** di conoscenza, di riscaldamento e.

**OBIETTIVO:** cercare negli altri delle caratteristiche.

**PARTECIPANTI:** a squadre o gara individuale. Adatto ad ogni tipo di età.

**TEMPO:** circa 20 minuti

**AMBIENTE:** può essere fatto sia al chiuso sia all'aperto.

**MATERIALE:** fogli con elenco delle caratteristiche e del numero di persone da cercare, penne per ogni partecipante.

**SPIEGAZIONE:** ogni partecipante ha un foglio sul quale ci sono scritte delle tipologie di persone da trovare all'interno del gruppo (es: tre persone che siano nate a luglio; sei persone con lo stesso numero di scarpe ecc.). L'elenco delle cose da cercare sarà adatto alle fasce d'età dei partecipanti. In un certo tempo si vede chi riesce a compilare la scheda scrivendo i nomi dei “trovati”.

**OSSERVAZIONI:** può essere una variante simpatica per una “caccia al tesoro” anche in giro per il paese. O per una caccia Fotografica. Se si dividono in squadre i partecipanti, l'elenco sarà evidentemente più lungo in modo che si possa dividere in sottoelenchi per la squadra. Si calcherà il vincitore sommando i punteggi di tutti. Il gioco può limitarsi alla ricerca di semplici caratteristiche fisiche, quindi per un incontro di prima conoscenza o una caccia al tesoro in generale; oppure si può chiedere di indagare più a fondo nelle qualità e nelle caratteristiche personali delle persone, adatto quindi ad un gruppo in cui già ci si conosca: per esempio durante un campo. In questa variante può essere utilizzato anche come lancio per un tema o per avviare un dibattito e confronto tra i partecipanti, come strumento di dialogo.



## “FIDATI!”

**TIPOLOGIA:** attività incentrate sulla fiducia.

**OBIETTIVO:** favorire un clima positivo nel gruppo, sviluppare fiducia tra i membri del gruppo.

**PARTECIPANTI:** adolescenti.

**TEMPO:** a seconda dei giochi.

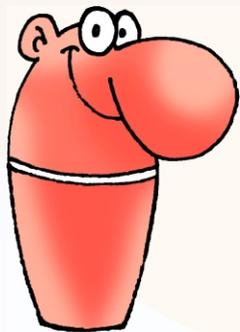
**AMBIENTE:** può essere fatto sia al chiuso sia all'aperto.

**MATERIALE:** a seconda dei giochi.

**SPIEGAZIONE:** proponiamo diversi giochi. Dal momento che molti di questi esercizi richiedono fiducia e rilassamento, è meglio non utilizzarli all'inizio di un incontro dove ancora non ci si conosce e non si è ancora creato il clima favorevole a questo tipo di attività, ma tenerli a conclusione di un incontro o di un programma basato su giochi ed esercizi sull'affettività e la coesione del gruppo.

La maggior parte degli esercizi proposti implicano una certa dose di rischio, perché fidarsi delle persone significa rischiare di essere delusi... Viene inoltre richiesto un certo contatto fisico. Se tutti partecipano, l'atmosfera è di conseguenza sicura ed incoraggiante.

## IL BIRILLO



Si formano gruppetti da 10 persone circa. Un componente per gruppo sta al centro del cerchio formato dagli altri, che sono in piedi e stanno vicini in modo da non lasciare nessuno spazio. La persona che sta in mezzo deve stare esattamente al centro del cerchio, a piedi uniti e interamente rigida, tranne le caviglie, e ad occhi chiusi. Il gruppo si stringe intorno alla persona al centro stando il più vicino possibile. La persona in mezzo si lascia cadere verso l'esterno, cioè addosso alle persone che le stanno intorno in cerchio, le quali la prendono e la spostano passandosela delicatamente tutt'intorno. Chi sta al centro deve rimanere

rigido e tenere i piedi fissi nella stessa posizione. L'esercizio si svolge in silenzio o con un sottofondo musicale.

*Questo esercizio rilassa. E si ha la sensazione di sentirsi quasi trasportati fuori da se stessi, piacevolmente. Può essere un'esperienza molto forte. È molto importante che il gruppo sia abbastanza grande, forte ed unito per sostenere il peso della persona. L'obiettivo non è far sì che chi sta al centro oscilli il più possibile, ma sospingerlo avanti, indietro e intorno quanto più delicatamente e dolcemente possibile. Si può concludere adagiando delicatamente la persona sul pavimento continuando a massaggiarla delicatamente. Il tutto deve essere dolce, silenzioso, delicato e rispettoso.*

## I CIECHI A SPASSO



Materiale: bende per gli occhi per metà dei partecipanti.

I partecipanti si dividono a coppie e uno di essi viene bendato. L'altro conduce la persona bendata in giro per la stanza, in modo che questa senta le cose, percepisca gli odori, tocchi ciò che incontra. Dopo 10 minuti si invertono i ruoli. È consigliabile utilizzare proprio una benda perché risulterebbe difficile mantenere gli occhi chiusi per 10 minuti.

## TI PRENDO!

I partecipanti si dividono a coppie. Uno rivolge le spalle all'altro. Chi sta davanti deve lasciarsi cadere all'indietro mantenendo il corpo rigido. Chi sta dietro sia pronto a prendere il compagno. L'esercizio ha una gradualità: all'inizio si prenda chi cade quasi immediatamente, in modo che sperimenti la sicurezza di essere fermato effettivamente e prontamente dall'amico. Di volta in volta si faccia cadere chi sta davanti un po' di più, fino quasi a far toccare terra. Ognuno valuti quanto far cadere il compagno in base alle proprie forze fisiche e la capacità di afferrarlo senza che cada a terra. La gradualità dell'esercizio serve anche a chi afferra per valutare di volta in volta quanto spingersi oltre. Si invertano poi i ruoli.

