

## “IDEAGIOCO”

**Seconda parte - il mimo:** mentre un gruppo è fuori, l'educatore svelerà all'altro il tema del mimo che andrà ad eseguire: il lavaggio di un elefante. Subito farà accomodare nella stanza il primo ragazzo, che assisterà al mimo dell'educatore (anche in questo caso è bene che il mimo sia molto dettagliato, l'educatore deve fare i vari passaggi molto bene).

Come nel caso della storiella, sarà poi il ragazzo (che però non sa di preciso quello che ha mimato l'educatore) a riproporre il mimo al suo compagno; e così via fino all'ultimo del gruppo, che ripeterà il mimo solo per gli osservatori.

Una volta terminati i mimi, a partire dall'ultimo che l'ha fatto, si chiederà ai ragazzi di dire che cosa secondo loro hanno mimato. Sarà poi il gruppo degli osservatori a dover sottolineare le mancanze e i particolari corretti che, nei vari passaggi, si sono persi o conservati.

### **CONTENUTI DA RICHIAMARE e PUNTI FONDAMENTALI:**

entrambe le attività devono portare a riflettere su alcune dinamiche e meccanismi che, più o meno volontariamente, si attuano anche all'interno di un gruppo animatori; relativamente alla parte della storiella è importante evidenziare come la **trasmissione di informazioni**, se non è accurata possa stravolgere completamente il senso delle cose, ma allo stesso tempo come l'unicità di ognuno porti ad evidenziare particolari differenti ma ugualmente importanti. La parte del mimo invece vuole ricollegarsi alla necessità di **conoscere il motivo e il senso delle cose** che faccio. Se non so cosa o perché faccio un'attività il grosso rischio è che la faccia male! Conoscere il motivo delle cose e conoscerle dal principio è fondamentale per farle bene. Se non so che sto lavando un elefante, alla fine non sembrerà nemmeno che io stia lavando qualche cosa, i miei saranno solo gesti meccanici e magari poco accurati.

**TIPOLOGIA:** lavoro di gruppo, che richiede la collaborazione dei partecipanti.

**OBIETTIVO:** costruire un gioco partendo dall'analisi delle risorse disponibili, con particolare attenzione alle regole del gioco.

**PARTECIPANTI:** dai 14 anni in su, divisi in 4 piccoli gruppi di lavoro.

**TEMPO:** 25 min. per il lavoro di gruppo, 15 min. a disposizione per giocare (4 squadre, 4 giochi: in tutto 1 ora di gioco).

**MATERIALE:** scheda per progettare il gioco, fogli, penne o pennarelli, oggetti che saranno distribuiti ai gruppi di lavoro, cartellone per raccolta osservazioni, orologio.

**SPIEGAZIONE:** ad ogni gruppo viene data la consegna di inventare un gioco che andrà poi spiegato e proposto agli altri gruppi. I vincoli che guideranno l'ideazione del gioco sono: l'assegnazione del materiale disponibile da usare obbligatoriamente (mass. 2-3 oggetti), la definizione dell'ambiente in cui dovrà svolgersi il gioco, numero ed età dei destinatari, la durata del gioco (15 minuti).

Ogni gruppo ha la possibilità di richiedere l'utilizzo di altri oggetti (max. 2) da richiedere ai formatori.

La spiegazione del gioco sia scritta, anche in un momento successivo, in modo da poterli poi raccogliere ed inviare a tutti i partecipanti.

Al termine di ogni gioco svolto, si preveda la raccolta di feedback da parte del gruppo che ha giocato e del gruppo a cui è stato affidato il ruolo di osservatori, rispetto alla spiegazione del gioco e delle regole, allo svolgimento del gioco, all'utilizzo del materiale a disposizione e all'osservazione dei vincoli assegnati. In particolare l'attenzione dei formatori sia rivolta all'aspetto della definizione, spiegazione, osservanza ed utilità delle regole (soprattutto nel caso in cui questa attività venga utilizzata per il capitolo riguardante l'arbitraggio).

**OSSERVAZIONI:** si faccia attenzione al rispetto dei tempi. Se si ritiene che il tempo per far sperimentare tutti i giochi sia troppo, nell'economia dello svolgimento dell'incontro, si può estrarre a sorte quale squadra esporrà la sua attività. Le spiegazioni dei giochi inventati possono essere raccolte in schede che potranno costituire materiale utile a tutti gli animatori.

ATTIVITÀ

## “BUONA LA PRIMA!”

**TIPOLOGIA:** gioco di improvvisazione e interazione.

**OBIETTIVO:** sperimentare, attraverso l'improvvisazione, quanto sia fondamentale ascoltare e prestare attenzione a quello che fanno gli altri componenti del gruppo.

**PARTECIPANTI:** adolescenti.

**TEMPO:** circa 10 minuti a gruppo + discussione conclusiva.

**AMBIENTE:** può essere fatto sia al chiuso sia all'aperto. Lo spazio deve permettere di improvvisare le azioni indicate e prevedere uno spazio platea per chi assiste alla scenetta.

**MATERIALE:** mini copioni da improvvisare già divisi e tagliati in base al numero delle persone; materiale di scena a seconda della tipologia /ambientazione della scenetta proposta. Potrebbe essere fatto anche senza materiale.

**SPIEGAZIONE:** il gruppo deve essere suddiviso in gruppetti più piccoli, in base al numero di sottogruppi previsti è necessario creare più tracce di scenette. A tutto il gruppo viene consegnato un bigliettino che spieghi brevemente la scena/situazione in cui si trovano; successivamente ad ogni singolo componente del gruppo si consegnerà un foglietto con scritto quello che deve fare nello specifico. I ragazzi dovranno improvvisare (come nell'omonimo programma televisivo di Ale e Franz) l'indicazione che gli viene consegnata. L'educatore che gestisce l'attività deve aver ben presente la traccia della scenetta e distribuire i vari foglietti nel momento più opportuno. Alla fine delle singole scenette è preferibile che gli attori spieghino la loro scenetta o leggano i bigliettini che gli sono stati consegnati, considerato che il gruppo del pubblico non conosce le indicazioni scritte sui bigliettini. Durante la discussione finale si chiederà ai ragazzi di esprimere dei pareri e dei commenti sia sulla loro interpretazione sia su quella degli altri; è importante sottolineare con loro se alcune sono venute meglio di altre e chiedersi insieme il perché, riportando l'attenzione sulle dinamiche di gruppo che sono emerse.

**ATTENZIONI PARTICOLARI:** la distribuzione dei foglietti deve essere ben sincronizzata con quello che i ragazzi stanno mettendo in scena; la buona riuscita scenica delle improvvisazioni è legata principalmente all'attenzione che, i singoli componenti del gruppo, hanno dato a quello che già stavano facendo i loro compagni. Questo punto in particolare deve essere ripreso nella discussione conclusiva.



## “E TU CHE STORIA RACCONTI?...”

**TIPOLOGIA:** gioco di attivazione.

**OBIETTIVO - storiella:** evidenziare come persone diverse raccolgano particolari diversi dello stesso racconto e come la trasmissione di un racconto cambi il racconto stesso.

**OBIETTIVO - mimo elefante:** riflettere su come non conoscendo quello che sto facendo e le motivazioni la storia assuma tutt'altro significato o nessun significato.

**PARTECIPANTI:** gruppo dai 14 anni in su gruppi di 10/14 persone massi-mo da dividere in due gruppetti.

**TEMPO:** circa 15 minuti per la storia + 10 minuti per il mimo.

**AMBIENTE:** preferibilmente all'interno, con la possibilità di far uscire/allontanare alcuni ragazzi.

**MATERIALE:** nessuno.

**SPIEGAZIONE:** l'attività è formata da due parti, la storiella e il mimo. E' necessario suddividere i ragazzi in due gruppi; durante la prima parte un gruppo fa l'attività e l'altro gli osservatori, nella seconda parte i ruoli si invertono.

**Prima parte - la storiella:** il gruppo che fa l'attività viene mandato fuori dalla stanza tranne una persona; l'educatore racconterà a questa persona (e al gruppo degli osservatori) una storiella ricca di particolari e discretamente lunga (è preferibile che la storia sia verosimile e non provochi eccessiva ilarità). Una volta terminato il racconto, si farà entrare il secondo componente del gruppo e la persona che era rimasta nella stanza racconterà a sua volta la storiella dell'educatore. E così via finché tutti non hanno raccontato la storia alla persona dopo di loro. L'ultimo racconterà la storia al gruppo degli osservatori. Una volta terminato il racconto, sarà il gruppo degli osservatori (che ha sentito tutte le storie) che dovrà dare un giudizio sulla bontà della trasmissione del racconto. Subito dopo i gruppi si scambieranno i ruoli.

