

TECNICHE E GIOCHI DI ANIMAZIONE n°3

Di Mazzocco Giuliano

11 PRESENTAZIONE FALSA

(variazione del gioco "falso d'autore" del libro di: Legumi Marco, Formattivo, ed. Paoline 2004)

a.

- **DURATA** : 60 minuti
- **MATERIALE**: fogli A5
- **PARTECIPANTI** : tutta la classe
- **Età**: dai 16 anni
- **Particolarità**: creativo,carino
- **TEMI COLLEGATI**: feedback, creatività

b. RIASSUNTO E OBIETTIVO

Gli studenti scrivono una presentazione di se stessi completamente falsa,una volta raccolta viene letta in classe in forma anonima e gli alunni tentano di capire chi è la persona descritta.

L'attività è per classi che già si conoscono. Ha l'obiettivo di feedback, accoglienza e creatività e vuole dare il buon inizio dell' anno scolastico.

c. SVOLGIMENTO

Consegnato il foglio A5, gli studenti sono invitati a creare una presentazione di se stessi completamente falsa, che sarà poi letta in classe nascondendo l'autore. Gli ascoltatori cercheranno di indovinare lo scrivente. Gli argomenti possono essere: dove sono nato , la mia infanzia, fratelli sorelle, le difficoltà passate, la situazione attuale, passatempi, consigli, pregi e difetti, ecc.

Questo esercizio può essere utile a inizio anno quando si riprende l'attività scolastica. Gli studenti si devono conoscere già dall'anno precedente , in tal modo verrà dimostrato che anche mentendo molti di loro saranno riconosciuti. Ciò dimostra che non siamo invisibili agli occhi degli altri; richiama il principio di Paul Watzlavick "non si può non comunicare".

Viene stimolata la creatività e la curiosità degli ascoltatori, rivela capacità inesplorate delle persone.

d. NOTES

e. OSSERVAZIONI simpatico e carino

TEMI COLLEGATI la creatività, il riconoscimento sociale, le relazioni sociali.

12

SCALA DI VALORI

(ispirato da ciò che accade nella vita e dal gioco "scala di valori" presente nel libro: A Bazzan, Percorsi dello Spirito, Nova Cultura Editrice 1996)

a.

- **DURATA** : 60 minuti
- **MATERIALE**: scheda presente a fine attività
- **PARTECIPANTI** : prima personalmente poi a gruppi di 4-6 persone si discute
- **Età**: dai 17 anni
- **Particolarità**: riflessivo, creazione delle convinzioni personali

b. **RIASSUNTO E OBIETTIVO**

L'insegnante somministra una scheda su cui si chiede di esprimere il proprio giudizio. Successivamente in piccoli gruppi divideranno le proprie opinioni personali. L'obiettivo è quello di ragionare sulla propria scala di valori.

c. **SVOLGIMENTO**

l'insegnante somministra la scheda che si trova in fondo chiederà poi agli studenti di metterli in ordine di gravità. Dopo questa fase gli alunni in gruppo cercheranno di raggiungere una visione comune senza ricorrere a voto di maggioranza ma argomentando ragionevolmente e se necessario trovando dei criteri per dirimere la questione. Sarà difficile trovare un' idea comune e su questo ci sarà abbastanza da dibattere. Dipende soprattutto dalle capacità argomentative e riflessive dei componenti del gruppo. Qualora la discussione latiti si può riunire la classe e in cerchio sotto la guida dell'insegnante si procederà al dibattito.

TEMI COLLEGATI criteri morali, visione della vita, senso di colpa, atto oggettivo.

MODULO "SCALA DI VALORI"

Metti in ordine! Da ciò che consideri più grave a ciò che consideri meno grave o positivo.

Quando sarai in gruppo discuti con i tuoi amici e senti le loro ragioni, tentando di fare possibilmente un ordine di gruppo.

- **Eliminazione dall'isola dei famosi**
- **Licenziamento**
- **Vincita alle slot machine**

- **furto a casa tua**
- **Grossa perdita economica**
- **Divorzio**
- **Crisi psicologica profonda**
- **Dipendenza patologica da un vizio di un tuo familiare**
- **Incidente automobilistico senza feriti**
- **Vincita concorso a vigile urbano**
- **Nascita di un figlio**
- **Recupero della fede perduta**
- **Aumento della tassazione IVA al 23%**
- **Sequestro della xbox da parte dei genitori**
- **Pubblicazione di foto intime su internet**
- **Morte del proprio cane**
- **Diffusione di notizie diffamatorie sul tuo conto da parte di persone invidiose**
- **Minacce di morte da parte di persone sconosciute**

13 CHE PAURA

(rielaborazione del gioco di : Giovanni Marchioni, Animare l'ora di religione, Elledici 2001)

a.

- **DURATA : 60 minuti**
- **MATERIALE: scheda che si trova a pagina 95 del libro di Giovanni Marchioni, Animare l'ora di religione, ELLEDICI 2001.**
- **PARTECIPANTI : prima personalmente e poi in gruppo o con la classe in cerchio**
- **Età: dai 17 anni**
- **Particolarità: riflessivo**

b. **RIASSUNTO E OBIETTIVO**

Si tratta di una scheda che si rivela particolarmente interessante per gli alunni a causa della tematica in questione. Prima personalmente metteranno in ordine ciò che gli fa paura e poi si discuterà in gruppo. L'obiettivo è quello di ragionare sul proprio sistema di valori e argomentare circa il tema delle fobie.

c. **SVOLGIMENTO**

l'insegnante somministra la scheda ottenuta dal libro di Marchioni con in più le voci sotto riportate e chiederà di mettere un ordine secondo i proprio sentire. Poi la classe in cerchio sotto la guida del docente inizierà

la discussione. Se si è in grado di affrontare la tematica delle fobie si potrà affrontare la questione.

d. **NOTES** interessante

e. **TEMI COLLEGATI** morale, psicologia, fobie, inconscio, giudizio sociale

Le paure degli alunni (da Giovanni Marchioni)

Obiettivo: in questa attività si ha l'obiettivo di ragionare intorno al tema della paura, inizialmente per accorgersi che è un sentimento naturale. In secondo serve a riflettere sui propri obiettivi, su come si vive questo sentimento e sulla scala di valori.

MODULO

Si veda pagina 95 del libro: Giovanni Marchioni, Animare l'ora di religione, ELLEDICI 2001.

Alla lista si aggiungano anche le voci sottostanti:

- **ESSERE CORNUTO**
- **ESSERE EMARGINATO**
- **NON TROVARE LAVORO**
- **ESSERE PRESO IN GIRO**
- **RAGNI**
- **SERPENTI**
-
-

1 Che cosa non accetteresti mai?
.....

14 LE FRASI CHE CI SPEZZANO

(rielaborazione del gioco "frasi Killer" di K W Vopel, Giochi di interazione per bambini e ragazzi, ELLEDICI 1996 vol 3)

a.

- **DURATA : 30-50 minuti**
- **MATERIALE:** foglietti quanto il numero dei partecipanti
- **PARTECIPANTI :** la classe
- **Età: 14 anni**

b. **RIASSUNTO E OBIETTIVO**

Gli studenti scrivono in maniera anonima le offese o le frasi particolarmente gravi ricevute in famiglia o dagli amici, le quali pesano emotivamente. Obiettivo: ragionare su quello che succede, sui modi diversi

di considerare gravi le cose che ci capitano, su come sviluppare gli anticorpi emotivi.

c. SVOLGIMENTO

Ogni famiglia ha i suoi modi di dire i suoi comportamenti e i suoi giudizi. Presso alcune famiglie certe frasi possono essere considerate estremamente ingiuriose e presso altre non hanno molta rilevanza. Inoltre succede che in certi gruppi famigliari ci si tratta veramente male di continuo senza pronunciarsi nessuna offesa verbale evidente. Mentre ci sono situazione in cui ci si manda a quel paese continuamente ma in una forma che rasenta quasi la carezza emotiva. Nel corso di questo gioco gli studenti saranno invitati a scrivere in maniera anonima quelle frasi ed offese in famiglia o con gli amici, pronunciate nei loro confronti che li hanno feriti. Una volta compilato il foglietto nell'arco di 5-6 minuti, il docente per non far sentire in imbarazzo gli alunni, tirerà fuori un gruppo di bigliettini provenienti da un'altra classe e comincerà a discutere con loro sulle affermazioni presenti in esse. Chiederà il loro parere, come si reagisce o si dovrebbe reagire, come si sviluppano gli anticorpi, se si sentono amati dai loro genitori e via discorrendo. Il condividere con gli altri queste frasi le rende meno potenti e distruttive

d. NOTES le affermazioni che ne vengono fuori sono volgari.

e. TEMI COLLEGATI consuetudini, giudizio morale, autostima, rapporto con i genitori

Ecco alcune frasi (ripulite) che possono servire per la discussione:

FRASI KILLER

- 1. In realtà non sei mio fratello di sangue ma ti abbiamo trovato in mezzo alla strada e ti abbiamo adottato**
- 2. Maledetta la volta che ti ho messo al mondo**
- 3. Se potessi tornare indietro mi farei suora**
- 4. Ma vai a**
- 5. Un deficiente come te deve ancora nascere e non nascerà mai**
- 6. Muori!**
- 7. Non fai niente dalla mattina alla sera**
- 8. Sfortunato,**
- 9. Rompi**
- 10. Deficiente , imbecille, cretino, stupido**
- 11. Come ho fatto a fare un figlio così**
- 12. Non è ancora ora che vai fuori di casa**
- 13. Sei un asino**
- 14. Talpa ambulante, nutria, testa di ..., pezzo di, topo di fogna**
- 15. Ignorante**
- 16. Ucciditi, vergognati, sei sempre in giro e non studi mai**
- 17. Non sei neanche mio figlio, non riesco neanche a guardarti**
- 18. Mi fai venire il vomito**

15 IL CAMIONCINO

(variazione di gioco da Eberle/Hall e del gioco "la stanza più calda" di Giovanni Marchioni, Animare l'ora di religione, Elledici 2001)

a.

- **DURATA** : 40 minuti
- **MATERIALE**: una pagina del diario o di un quaderno
- **PARTECIPANTI** : tutta la classe
- **Età**: 14 anni
- **Particolarità**: rumoroso, divertente

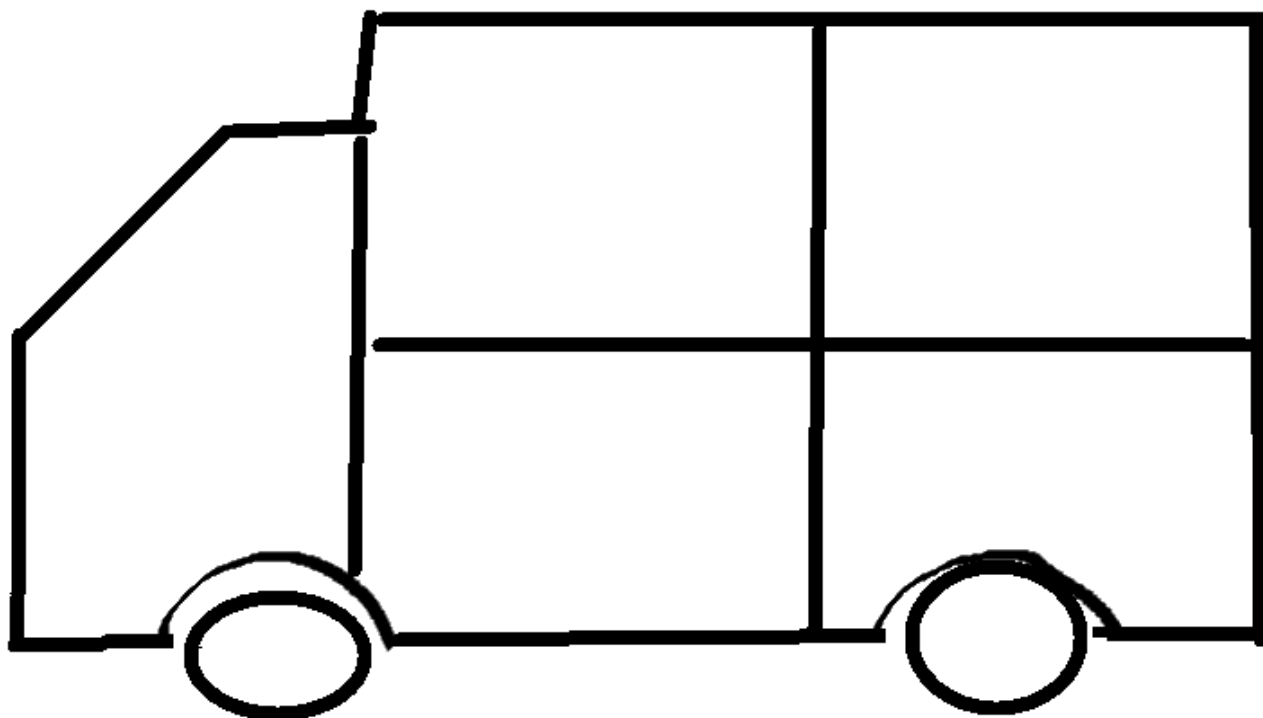
b. **RIASSUNTO E OBIETTIVO**

In vari disegni fatti a forma di camioncino che rappresentano i partecipanti, gli studenti sono invitati a fare la propria firma in segno di riconoscimento. Esercizio di feedback e di stima reciproca.

c. **SVOLGIMENTO**

l'insegnante inviterà ogni alunno a mettere a disposizione sul proprio banco un foglio con un disegno come viene proposto qui sotto (solitamente in psicologia i mezzi rappresentano a livello inconscio la persona). Dopo di che dirà di alzarsi dal proprio posto con una penna in mano, pronto ad andare a firmare in una o più delle 5 parti del camioncino dei propri compagni qualora si pensi che la persona sia in possesso rispettivamente di queste qualità:

1. *Per la prima parte: sei simpatico*
2. *Seconda parte: sei uno che stimo*
3. *Terza parte: ti chiedo perdono*
4. *Quarta parte: vorrei essere tuo amico*
5. *Cabina : sono tuo amico e sono pronto a difenderti*



Il lettore può notare che anche questo gioco è pericoloso, infatti nel caso ci siano studenti che vivono una situazione di esclusione, essi rischiano di subire un'ulteriore umiliazione, per cui è meglio non farlo. La sorpresa comunque è che di solito gli alunni sono molto generosi nel firmare, per cui in genere le firme sono molto di più di quelle che si aspetterebbero, e questa è la dote che fa di questo esercizio una buona modalità per stimolare le relazioni in classe. Ammonite anche i vostri alunni a non disegnare o scrivere cose offensive. Se temete che ciò possa succedere cercate un accordo con gli studenti o non fatelo. Le prime volte quindi che usate un simile strumento badate di eseguirlo in un clima che dia una certa sicurezza così che potete capire come proporlo nel migliore dei modi.

d. NOTES è un esercizio molto semplice ma molto carino.

e. OSSERVAZIONI

f. TEMI COLLEGATI relazioni sociali, amicizia, sviluppo delle abilità sociali

CONSIGLIO VIVAMENTE DI COMPRARE LE OPERE

CITATE ESSE POSSONO ESSERE FONTE DI RIFLESSIONE E SVILUPPO DIDATTICO COME LO SONO STATE PER ME.

Le rielaborazioni di giochi degli autori citati non intendono ledere i diritti altrui, se qualcuno pensa o ritiene che ciò possa avvenire sono disposto a rimuovere prontamente il materiale oggetto di contenzioso.

Il presente materiale anche se ispirato da altri autori, costituisce una rielaborazione propria fatta in considerazione della propria esperienza personale e pertanto come dice la legge è coperto dal diritto d'autore.