

TECNICHE E GIOCHI DI ANIMAZIONE N°1

Di Mazzocco Giuliano

1 L'ASTA TRUCCATA OVVERO L'ARTE DI METTERSI NEI PASTICCI

(ispirato da il "dollaro all'asta" del libro P. Marcato C. Del Guasta M. Bernacchia, Gioco e dopogioco, la meridiana 2007 probabilmente ispirato a sua volta dal lavoro di Martin Shubik, professore della Yale University. Vedasi pure:

<https://lamossadelcavallo.wordpress.com/2008/12/28/il-gioco-dellasta-di-un-dollaro/>)

a.

- **DURATA : 10 minuti**
- **MATERIALE: 5 o 10 euro**
- **PARTECIPANTI : dai tre a sei in modo diretto, in modo indiretto tutta la classe**
- **ETA': dai 14 anni**
- **PARTICOLARITA': rumoroso, crea sorpresa nella classe**
- **TEMI COLLEGATI: gioco d'azzardo, scelte di vita, religione, sacrifici.**

b. RIASSUNTO E OBIETTIVO

Si mette in palio 5 euro tramite un'asta in cui se si entra a partecipare quello che viene puntato deve essere versato anche se si perde (lo si fa credere ma in realtà non è vero). Obiettivo: far capire che facendo certe scelte nella vita, per non perdere si è costretti ad alzare la posta in un vero e proprio massacro, come nel gioco d'azzardo, nel sacrificio all'interno delle religioni e tanto altro.

Attraverso un semplice gioco si intende far fissare nella memoria il concetto scelte-errore-rilancio.

c. SVOLGIMENTO

L'insegnante attaccherà in bella vista 5 o 10 euro dicendo che chi parteciperà all'asta potrà portarsi a casa i soldi. Si fissa una base d'asta che può essere 50 o 90 centesimi e si spiega che una volta entrati nel gioco quello che si punta deve essere corrisposto a fine gioco. All'inizio si farà un po' di fatica a trovare i giocatori ma insistendo si noterà che la voglia di giocare è sempre presente. Si consiglia di evitare rilanci consistenti ma di procedere di 10 o 20 centesimi alla volta. Piano piano i giocatori rilanceranno sempre di più presi dall'ansia di perdere i soldi puntati, fino ad arrivare a superare la soglia dei 5 euro pur di rimetterci poco. Si arriverà quindi all'assurdità che si punterà di più di quello che si

vince.

A questo punto si spiegherà che era solo una finzione e che il gioco è una metafora di quello che è successo nella storia dell'umanità ove l'uomo gradatamente arrivò a sacrificare alle divinità "assetate" di sangue (così credevano) innumerevoli vittime innocenti. Sembra infatti che il senso di riconoscenza verso alle divinità sia all'origine del sentimento che ha spinto a dare in sacrificio dapprima frutti della vegetazione per poi arrivare a sacrifici umani dei nemici, e successivamente al sacrificio di se stessi o di parti del proprio corpo.

Insomma si era cominciato a dare poco per ottenere in cambio la protezione divina per la propria vita e salute e alla fine ci si offriva volontariamente in sacrificio agli dei. Un vero e proprio controsenso esattamente come nel gioco. Il gioco funge pure da metafora per tutti quei comportamenti che gli uomini attuano partendo da piccole scelte che poi incitano ad atti sempre più gravi (gioco d'azzardo).

Un'ultima considerazione riguarda il fatto che la vita comunque ci mette di fronte a scelte che implicano ulteriori passi sia nel bene che nel male (la scelta della scuola, i rapporti affettivi, la vita lavorativa). Anche il non scegliere in questo caso diventa una scelta che implica ulteriori passi (assioma della comunicazione umana di Watzlawick).

- d. NOTES nelle lezioni successive sarà bene richiamare ogni tanto quello che è avvenuto e che cosa si voleva insegnare, si consentirà così allo studente il fissarsi dell'esperienza e la conseguente riflessione personale.**

2 Pregiudizi /sapete chi sono e che lavoro fanno?

(ispirato al gioco "volti in autobus" del libro Legumi Marco, Formattivo, ed. Paoline 2004)

a.

- DURATA : 25-30 minuti**
- MATERIALE: presentazione in power point (scaricabile dal sito con il nome "pregiudizi.ppt") oppure una serie di foto di circa 15 persone (un piccolo esempio si trova in calce al gioco) e, in altri fogli a parte i relativi profili .**
- PARTECIPANTI : la classe**

- **ETA': dai 15 anni**
- **PARTICOLARITA': rumoroso, carino**
- **TEMI COLLEGATI: pregiudizi, intelligenza emotiva, rappresentazione della realtà, paure oggettive e soggettive.**

b. RIASSUNTO E OBIETTIVO

L'insegnante proietta o mostra delle immagini cartacee di persone e gli studenti tenteranno di indovinare chi sono; successivamente l'insegnante per ogni foto legge un brevissimo profilo.

Obiettivo: mostrare che è stupido giudicare le persone da una foto.

Nonostante questo gli alunni non riusciranno a sottrarsi alla voglia di provare ad indovinare, ciò farà discutere sui pregiudizi, sulla loro utilità e sui loro limiti.

c. SVOLGIMENTO

L'insegnante avrà preparato una serie di foto di persone di varia natura in power point o in formato cartaceo e, a parte i relativi profili. Gli alunni vedendo l'immagine saranno sollecitati a indovinare chi erano e altri particolari (che lavoro fanno, buono o cattivo, onesto o disonesto, ricco o povero ecc). Dopo i loro commenti in una successiva diapositiva svelerà il profilo della persona e gli alunni avranno modo di vedere se il loro giudizio era corretto. L'insegnante, fatte un piccolo numero di volti chiederà se quello che si sta facendo ha senso. Allora farà notare alle persone che è una cosa stupida il cercare di capire da una semplice foto, perché l'immagine è estremamente parziale, presa in un determinato momento, con degli abiti che potrebbero non essere quelli abituali etc. Continuerà comunque quindi a mostrare altre foto e vedrà che nonostante la sua osservazione, gli studenti seguiranno a provare ad indovinare, magari gloriandosi di aver azzeccato.

Il gioco dimostra come siamo portati a giudicare secondo le apparenze e con pregiudizio. Siamo inclini a farci fin dai primi istanti un giudizio anche addirittura su una foto.

Si può quindi ragionare sui meccanismi psicologici che muovono queste valutazioni.

L'attività potrà essere di spunto per dimostrare il nostro strano modo di farci le idee anche in fatto religioso.

- d. NOTES Tempo fa una ragazza piuttosto intelligente incominciò tutta una dissertazione giustamente negativa su quello che si stava facendo, durò una decina di minuti con tanto di disappunto ed arrabbiatura. Io spiegai chiaramente che aveva ragione e che era stupido giudicare da un'immagine ma i suoi compagni non seppero rinunciare e andarono avanti. Non solo, la settimana successiva una sua compagna di classe disse che era bello quel gioco e disse pure " possiamo farlo ancora!". Nessuno si era ricordato della accesa discussione della settimana prima.**

La voglia di farsi sempre subito un'idea è legata all'istinto di sopravvivenza in cui vogliamo sapere immediatamente se ciò che ci è davanti è nemico o amico secondo Daniel Goleman.

OSSERVAZIONI : fa riflettere sul modo di giudicare.

N.B. SI SCARICHI LA PRESENTAZIONE IN POWERPOINT DAL TITOLO "PREGIUDIZI"

Ecco alcuni esempi:



Costante Girardengo, ciclista su strada e pista italiano



- ***EUGENIO MONTALE***
- ***Poeta e scrittore***

3 PURIFICAZIONE

(ispirato da "il registro dei miei peccati" gioco presente nel libro di Klaus W. Vopel, Giochi di interazione per adolescenti e giovani, LDC, 1995, vol 1°)

a.

- 1.DURATA : 30 minuti**
- 2.MATERIALE: foglietti**
- 3.PARTECIPANTI : tutta la classe**
- 4.ETA': dai 14 anni**
- 5.PARTICOLARITA': meditativo, riflessivo**

b. **RIASSUNTO E OBIETTIVO**

Attraverso dei foglietti scritti in forma criptica gli studenti sono invitati ad analizzare i propri errori per perdonarsi se possibile e da lì ripartire.

c. **SVOLGIMENTO**

L'insegnante spiegherà che lo sbaglio nella vita fa parte di noi. Alcuni errori anche se è passato tempo, riecheggiano dentro di noi e sono fonte di dolore. Su un foglietto che nessuno vedrà gli studenti devono scrivere in fila i numeri da 1 a 7. Poi al numero uno dirà di scrivere solo le iniziali di uno o più errori che ancora gli pesano.

Numero due: quando si fa una cosa di solito si persegue anche un obiettivo che a noi sembra legittimo (es:ho picchiato tizio perche mi ha offeso e quindi volevo difendere il mio onore), scrivi sempre per iniziali questa cosa positiva.

Numero tre: viene un tuo amico che ha bisogno di consolazione e guarda caso ha commesso un'azione simile alla tua, sempre per iniziali che cosa gli diresti? (errori di gioventù, è successo lo so ma bisogna andare avanti, ecc).

Numero quattro: sono passati diversi anni e tu hai ormai 80 anni, che cosa diresti ripensando al tuo errore sempre con le sole iniziali.

Numero 5: sono passati 200 anni e una persona riprende in mano un tuo diario, che cosa potrà dire di te (sempre iniziali)?

Numero sei: se lo venissero a sapere i tuoi genitori per la prima volta (sempre iniziali)?

Numero sette: prova a ragionare con te stesso e a scrivere qualcosa in tua difesa (sempre iniziali). Poi scrivi mi perdono o non mi perdono.

Come dice Vopel gli adolescenti tendono alla rigidità morale anche se questa compare mascherata da uno stile di vita disimpegnato. Riuscire a fare i conti con se stessi , mitigare i giudizi troppo severi e ripartire sapendo che è giusto farlo è un regalo verso noi stessi.

Alla fine gli studenti saranno invitati a rompere in tanti pezzetti il foglietto in una sorta di rito simbolico.

Dopo il gioco si può discutere insieme su :

-ciò che loro considerano come sbagli imperdonabili,

- fino a che punto perdonare,

-la vendetta,

-gli insegnamenti di Gesù.

d. NOTES attività delicata evitate che rivelino agli altri i propri errori, non perché non si possano dire ma per tutelare gli studenti.

e. OSSERVAZIONI

TEMI COLLEGATI il sacramento della riconciliazione, la purificazione nelle religioni, il processo di crescita.

4 I RUOLI CHE INTERPRETIAMO

(ispirato da ciò che dice la psicologia transazionale e dal gioco "buon viso a cattivo gioco" presente nel libro libro di : Legumi Marco, Formattivo, ed. Paoline 2004)

a.

1.DURATA : 20 minuti

2.MATERIALE: lista di ruoli che le persone interpretano nella vita come da elenco a fine gioco

3.PARTECIPANTI : la classe è divisa in gruppi di 4-6 persone

4.ETA': dai 17 anni

5.PARTICOLARITA': rumoroso

b. RIASSUNTO E OBIETTIVO

Sulla fronte di ogni alunno viene appiccicato con un nastro biadesivo un ruolo che le persone rivestono nella vita (padre, dottore, vittima, ecc.). Poi gli alunni in teoria dovrebbero essere trattati in base al ruolo che hanno sulla fronte ma in pratica a loro di solito piace giocare a "indovina chi sei". Questa piccola attività serve per discutere e spiegare ciò che Eric Berne spiega nella sua teoria psicologica riguardo al "copione" e ai ruoli che si interpretano nella vita.

c. SVOLGIMENTO

l'insegnante attaccherà sulla fronte degli studenti una serie di ruoli che le persone svolgono, interpretano o in cui sono relegati. Si tratta di un foglietto provvisto di biadesivo che una volta indovinato viene sostituito con un altro. Alla fine del gioco gli studenti saranno invitati a discutere su ciò che Eric Berne spiega nella sua teoria psicologica del copione (Berne E., A che gioco giochiamo?, BOMPIANI, 2000). Si tratta di un argomento non facile ma estremamente riflessivo e introspettivo. A loro diverte molto indovinare chi sono, un po' meno ragionare sulla tematica, per questo è meglio proporlo a

persone già mature e comunque con cui si è già abituati a discutere e dialogare.

d. NOTES *nelle lezioni successive sarà bene richiamare ogni tanto quello che è avvenuto e che cosa si voleva insegnare, si consentirà così allo studente il fissarsi dell'esperienza e la conseguente riflessione personale*

e. OSSERVAZIONI

f. TEMI COLLEGATI *psicologia, le relazioni interpersonali, i ruoli nella vita, la felicità.*

ECCO LA LISTA A CUI VOI POTETE AGGIUNGERE ALTRE VOCI

sono un falso

sono un perdente

sono un ladro

sono un fallito

sono intelligente

sono prepotente

sono un emarginato

sono un seduttore

sono un solitario

sono tirchio

sono un artista

spendaccione

sono un esibizionista

sono sadico

sono un ribelle

sono una vittima

sono un piagnucolone

perseguito le persone

sono un monello

sono pigro

sono ambizioso

sono un alieno

sono un vincitore

sono un santo

sono spiritoso

leccapiedi

sono il capro espiatorio

sono uno sciocco

sono un giudice

sono timido

sono un duro

sono un delinquente

sono pettegolo

sono un tenerone

sono entusiasta

sono altruista

sono goloso

sono infantile

sono la pecora nera

sono permaloso

sapientone

sono una malalingua

sono uno scroccone

sono pignolo

sono un ficcanaso

sono un rompiscatole

sono ingenuo

sono un bambolotto

sono un dittatore

sono un gran lavoratore

sono un servo

**sono il difensore delle
regole**

sono il figlio di Dio

rivoluzionario

sono un coniglio

sono superman

sono un manipolatore

sono un inventore

sono un filosofo

sono un mago,

sognatore

**palestrato: senti che
muscoli**

**sono il giustiziere della
notte**

sono un selvaggio

sono matto

sono un pirata

sono un portafortuna

sono un profeta

sono un professore

sono un divo

sono un uomo fortunato

sono bellissimo

sono un maialino

sono un fifone

**sono sull'orlo di una crisi
di nervi**

coraggioso

desiderabile

alcolista

pieno di debiti

**prendetemi a calci sono
stupido**

prima o dopo ti becco

guarda cosa mi fai fare

indaffarato

**la colpa è sempre degli
altri**

pasticcione

goffo

burrasca

pollo

psichiatra

Per la discussione: chi impone i ruoli? Come avviene la formazione della personalità? E se qualcuno non rispetta il ruolo? Possiamo cambiare? Imposto dagli altri o da noi? Quale parte di te vorresti veramente mostrare?

5 COSA SCEGLIERE NELLA VITA

(variazione del gioco "atteggiamento verso la vita" presente nel libro di Klaus W. Vopel, Giochi di interazione per adolescentie giovani, LDC, 1995, vol 4°)

a.

1.DURATA : 60-120 minuti

2.MATERIALE: scheda riportata nel libro sopracitato a pag 35
(compratelo sono soldi spesi bene)

3.PARTECIPANTI : prima ogni singolo alunno, poi in cerchio
discussione di classe

4.ETA': dai 16 anni

5.PARTICOLARITA': riflessivo, importante, agli studenti piace questo argomento

b. RIASSUNTO E OBIETTIVO

una scheda invita a riflettere su come scegliere nella vita riguardo a una possibile scelta lavorativa. L'obiettivo è la maturazione e la riflessione personale sulle possibili scelte lavorative.

c. SVOLGIMENTO

Tutti gli istituti scolastici dove sono stato si sono premuniti di creare un valido o sufficiente orientamento scolastico in entrata ma per quanto riguarda l'orientamento in uscita non c'è ancora la pari spesa di energia. Addirittura in certi casi non si fa proprio nulla tranne qualche gita a qualche fiera in giro sull'argomento. Eppure la normativa è chiara ed è presente già da diversi anni. La tematica del lavoro e delle scelte lavorative dovrebbe essere una priorità per gli istituti scolastici. Non è detto che si abbiano le soluzioni ma sta nell'indole stessa della scuola essere in ricerca su questo punto. Il gioco è molto semplice, viene somministrata la scheda che si trova a pagina 35 del libro citato sopra. Prima personalmente si scelgono le affermazioni che si ritengono esatte e poi in gruppo si discute sulle varie

affermazioni.

scheda: Atteggiamento verso la vita presente nel libro di Klaus W. Vopel, *Giochi di interazione per adolescenti e giovani*, LDC, 1995, vol 4°

.....

.....

PER LA DISCUSSIONE

- I. Conoscete la finestra di JO-hari (spiegazione).**
- II. Cosa significa essere figli di calciatori o di politici? Cosa ne pensate del fatto che si dice "il nonno fonda un'azienda, il figlio la mantiene e il nipote mangia tutto". Perché tanti non proseguono sulle orme del padre nonostante ci sia un'attività ben avviata (se li conoscete portate degli esempi)?**
- III. Cosa significa la frase "i soldi non puzzano"? è proprio vero? Fin che si è giovani è meglio scegliere cose che piacciono anche se non molto redditizie?**
- IV. Se ti diverti in quello che fai diventi anche bravo? Perché certe materie non ci piacciono a scuola? Le nostre predilezioni cambiano o cambieranno come è avvenuto con i giocattoli quando eravamo piccoli?**
- V. Felice è colui che cambia lavoro ogni tanto?**
- VI. Cos'è il fallimento? Cosa vuol dire essere dei falliti? Dove bisogna arrivare?**
- VII. La scuola prepara per la vita? Come si potrebbe migliorare la scuola? Daniel Goleman dice che solo il 20% degli studenti ad alto rendimento sono altrettanto bravi nella vita? Cosa non insegna la scuola? Quali sono le ore "perse"?**
- VIII. Scriveva un autore che il difetto più diffuso tra gli uomini è la pigrizia, sei d'accordo? Siamo sempre in attesa del momento opportuno per dar sfogo alle nostre capacità inesprese ma non arriva mai, è così?**
- IX. Esiste un destino? La fortuna è cieca ma la sfortuna ci vede benissimo? Il destino ce lo facciamo noi?**
- X. ...**
- XI. Il divertimento è ...**
- XII. ...**
- XIII. Ci sono persone particolarmente fortunate? Conosci persone sfortunate? La fortuna viene o se ne va a seconda di come ti ritieni fortunato o sfortunato?**

XIV. ...

d. NOTES interessante, piace agli studenti e fa discutere

TEMI COLLEGATI lavoro, scelte di vita, crisi economica, realizzazione personale

**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.**