

FABIO TARONI

# INC-LUDERE

## GIOCARE SENZA ELIMINATI

PER IMPARARE A STARE MEGLIO CON SE STESSI E CON GLI ALTRI  
76 giochi di socializzazione, collaborazione e fiducia



eve

# INTRODUZIONE

Gioco! Ho sempre giocato. Con il gioco sono cresciuto e tuttora continuo a crescere. In casa, fuori casa, per lavoro, per passatempo, per puro divertimento. Da bambino e ancora adesso mi piace giocare. Allora, giocavo a nascondermi sotto il tavolo della sala per sfuggire al nonno o al babbo che mi rincorrevano; galoppavo sul mitico manico di scopa e diventavo, anche se solo per poco, un grande capo indiano o un coraggioso sceriffo; conoscevo il mio cortile millimetro per millimetro, ogni singolo sasso e albero, e a ognuno di questi davo un nome; facevo tranquillamente il giro dell'isolato incontrando per le vie tanti compagni di gioco; mi divertivo a fare i buchi nel muro bagnandomi il dito indice e poi mi nascondevo sotto il letto matrimoniale, aggrappandomi al centro, per evitare le punture della zia; riproducevo macchine, trattori e camion con legnetti, un pezzo di camera d'aria di bicicletta, chiodi e martello; impastavo con grande entusiasmo uova, farina, formaggio, latte e ci facevo pizza, torte, passatelli e cappelletti, con il sorriso di mamma sempre vicino e maestro.

Ancora oggi, che non sono più un bambino, gran parte del tempo lo passo a giocare e a far giocare. Gioco in famiglia, a scuola e, durante l'estate, con gruppi di bambini e di ragazzi; soprattutto in questi ultimi anni, poi, gioco con animatori, educatori, genitori e insegnanti. Insieme a loro ho imparato a osservare il gioco e a scoprirne e descriverne i molti significati: durante stage, seminari e percorsi di formazione, con il gioco

**Progetto grafico:** redazione Ave-Faa  
**Impaginazione grafica:** Kibo graphic design – Torino

Per i brani biblici riportati nel volume è stata utilizzata la traduzione della Cei © Fondazione "Santi Francesco d'Assisi e Caterina da Siena", Roma 2008, per gentile concessione.

Finito di stampare nel mese di settembre 2019  
presso Varigrafica Alto Lazio – Nepi (Vt).

© Fondazione Apostolicam Actuositatem  
via Aurelia, 481 – Roma  
[www.editriceave.it](http://www.editriceave.it) – [info@editriceave.it](mailto:info@editriceave.it)

Isbn: 978-88-3271-158-5

si arriva a riflettere sulla fiducia, sulla relazione genitore-bambino, sul gruppo e le sue dinamiche, sulla comunicazione, la fantasia, la creatività, sulla conoscenza e la stima di sé e degli altri. Ho potuto constatare che il gioco è un potentissimo strumento ancora capace di educare e aiutare la crescita di ogni persona, piccola o grande che sia.

E allora? “Non giocare a perdere tempo, perdi tempo a giocare!”: è con questo titolo che porto avanti da qualche anno un programma formativo rivolto a insegnanti, educatori e animatori. Ed è con questo titolo che presento questo libro in cui ho cercato di mettere insieme le tante idee, riflessioni, materiali accumulati in questi anni di lavoro ludico, consapevole del fatto che fare ordine è sempre stata per me una grande difficoltà e, ancora più difficile, riuscire a incasellare in poche pagine scritte un’esperienza diretta sul campo che dura ormai da trent’anni.

La mia attenzione si rivolge particolarmente ai giochi e alle tecniche che si sono dimostrati più adatti per conoscere meglio se stessi e gli altri, per meglio presentarsi; quelli che stimolano la socializzazione, l’apertura all’altro, la fiducia, che agevolano la comunicazione, la collaborazione e il lavoro di gruppo.

La caratteristica comune di questi giochi è la “struttura in cerchio” dei partecipanti. Il cerchio è la disposizione migliore per attivare giochi e promuovere attività socializzanti e accoglienti. È in questo tipo di disposizione, quella in cerchio, che possiamo respirare un clima in cui tutti riescono a sentirsi protagonisti, nessuno escluso. Inoltre si è, anche se solo per un momento di gioco, tutti sullo stesso piano, come a dire che le

persone sono importanti per quello che sono, non per il ruolo che hanno. Infine, un gruppo disposto in cerchio ha migliori possibilità di avviare interazioni, scambi e relazioni fra i suoi membri.

La prima parte del libro presenta alcune riflessioni pedagogiche sul gioco e il giocare, contornate da alcune “massime ludiche”, come amo definirle, tratte da chi nel tempo ci ha lasciato frammenti interessanti di pedagogia del gioco.

Nella seconda parte è riportata una gamma di giochi. Ogni gioco proposto si presenta nella forma di una scheda in cui viene evidenziato lo *scopo*, il *numero* e l’*età* dei partecipanti, il *materiale* occorrente, la *durata* e le *regole* per il suo svolgimento. Tra le diverse proposte, sono presenti quelle che in questi anni non hanno mai procurato troppi “fiaschi”.

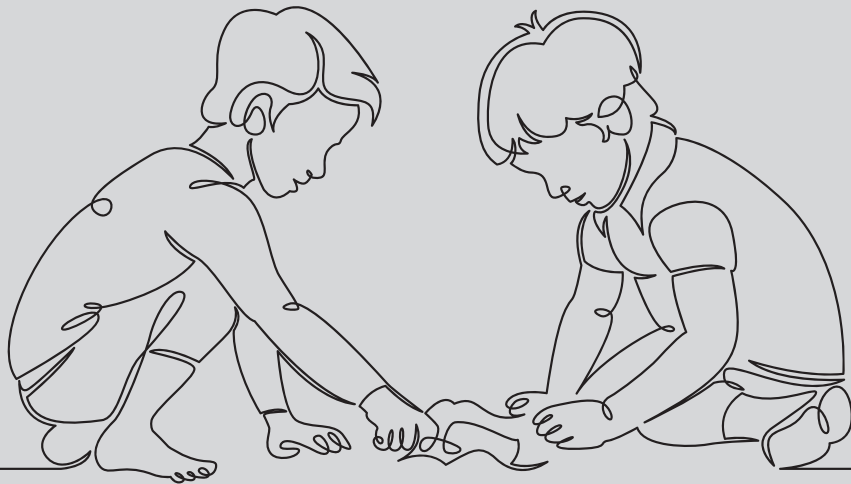
Alcuni giochi sono di mia invenzione, altri sono scaturiti dall’originalità e dalla fantasia dei bambini incontrati, altri ancora fanno parte di un patrimonio culturale acquisito con l’esperienza e il confronto continuo con altri animatori, educatori ed esperti del settore.

A conclusione propongo la *Biblioludica*, un’approfondita e ricca bibliografia per stimolare il lettore ad avventurarsi nell’infinito viaggio del gioco e del giocare.

Nella speranza che questo lavoro possa rivelarsi utile e costruttivo, ringrazio chi mi ha aiutato nella sua realizzazione: mia moglie Rosangela e le mie figlie Anna, Rachele e Giuditta, perché con loro il gioco non ha mai fine.

PRIMA PARTE

# PUNTI, SPUNTI E APPUNTI SUL GIOCO E IL GIOCARE



# GIOCARRE: UNA SCELTA!



Il gioco è il primo grande formatore ed è la cosa più importante nella vita di un bambino.

*Robert Baden-Powell*



È importante, quando si parla di gioco, evidenziare immediatamente il significato che se ne vuol dare; molte parole, infatti, possono presentarsi *polisemiche*, cioè ricche di una molteplicità di significati, a volte diversi e, spesso, anche in contrasto fra di loro. E la parola *gioco* è una di queste.

Giochiamo con poco, ma anche con giocattoli costosissimi; giochiamo a “prendere” qualcuno e ci prendiamo gioco di qualcuno; apriamo una borsa piena di giochi e giochiamo in borsa; c’è un gioco da casa e una casa da gioco; esiste un gioco di ruolo e un ruolo da giocare; puoi giocare due volte allo stesso gioco, ma puoi fare anche il doppio gioco; possiamo vivere o morire per gioco. Ecco allora che per scrivere del gioco e del giocare bisogna utilizzare necessariamente una cornice di senso in cui collocare e fare proprie altre parole che evidenzino delle scelte ben precise: nel mio caso sono quelle dell’*educazione*.

Di fronte a una società che continuamente distorce l’uso e il significato del gioco, utilizzandolo prevalentemente per addormentare le coscienze, occorre amplificare il valore sano del gioco che stimola, fa crescere e aiuta a esprimere il proprio essere unico e originale. Davanti a una forma di gioco che mira

sempre più a massificare e standardizzare i messaggi, occorre contrapporre l'idea di un gioco che è relazione, scambio, dialogo, incontro. In un tempo caratterizzato più che mai da un gioco e un giocare intitolato esclusivamente al suo valore economico, è necessario riscoprire un gioco disinteressato, semplice, gratuito e genuino. In poche parole, occorre scegliere! Scegliere anche a che gioco giocare. Scegliere l'attività ludica capace di portare ogni persona a una buona relazione con il mondo, a sperimentare il valore della vita, a incontrare e a stare con gli altri, a gestire le proprie emozioni, a fronteggiare le situazioni di conflitto, a scoprire nuovi percorsi di autonomia, a saggiare il senso della possibilità e della novità.

Scegliere, attraverso la riscoperta della propria dimensione ludica, di essere persone originali, creative, uniche, capaci ancora di gioire di fronte alla vita; capaci di dare un po' di colore e di musica al grigiore della nostra società, improntata prevalentemente su criteri di ordine, efficienza e appiattimento di ogni comportamento umano; capaci di mettersi in gioco, che sanno ridere e sorridere, che sanno scommettere sulle proprie potenzialità e su quelle degli altri, che accettano la dimensione paradossale e ironica della vita e che guardano ad essa con entusiasmo e apertura, che sanno essere uomini nel senso pieno della parola. Insomma, scegliere di essere ancora capaci di giocare, di stupirsi e di meravigliarsi come fanno i bambini.

Anche le note, le riflessioni e i giochi di questo libro vogliono seguire il sentiero di chi ha scelto di assumersi quotidianamente responsabilità educative, nella direzione di un gioco e di un giocare all'insegna dello sviluppo e della crescita umana. Questo vale per i bambini ma anche per gli adulti!

## NOTE SUL GIOCO E IL GIOCARE



L'universo del gioco è l'unico palcoscenico su cui possiamo essere tutto contemporaneamente: attore, regista, direttore, tecnico luci e lo stesso nostro suggeritore.

*Jurgen Hagedorn*



Vorrei ora illustrare al lettore sette note di pedagogia del gioco. Per farlo, prendo in prestito le sette note musicali perché il gioco e la musica si presentano con molti caratteri comuni.

Primo elemento comune per eccellenza è che la dimensione ludica, come quella musicale, è parte di noi fin dal grembo materno. Gli studi recenti sulla sonorità durante il periodo prenatale affermano, infatti, che il bambino vive la sua prima esperienza sonora nel grembo materno, il suo primo ambiente sonoro. Anche per l'atteggiamento ludico possiamo esprimere la stessa cosa: il grembo materno è il primo ambiente in cui si esprime la dimensione ludica propria di ogni uomo. In altre parole possiamo affermare che il bambino avvolto nella placenta della madre è tutto rumore/suono e movimento. Credo che questo ci debba far pensare: perché allora, una volta nati, le parole che più sentiamo rivolgere ai bambini sono "zitto" e "fermo"? Non è, questa, una grossa contraddizione? Come è possibile vivere i primi nove mesi di vita accompagnati esclusivamente da suoni e movimenti e non considerare poi suoni e movimenti parte integrante della crescita umana?

Per rimanere nella metafora, giocherò con le sette note musicali, con l'intento di lasciare al lettore alcune riflessioni pedagogiche sul gioco e il giocare.

## Giocar... DO



L'uomo gioca unicamente quando è uomo  
nel senso pieno della parola  
ed è uomo unicamente quando gioca.



*Friedrich Schiller*

Voce del verbo *giocar-dare*. Giocare è prima di tutto un dare. Un dare libero, disinteressato. Gioco per il gusto di giocare, per il desiderio che ho di mettermi in gioco, di donare quello che io sono agli altri che giocano con me.

Metto in campo le mie doti, le mie abilità, le mie attitudini, i miei desideri e i miei sogni, le mie capacità fisiche, quelle comunicative e quelle intellettuali. Nel giocare, gioco molto di me, del mio mondo, della mia storia, del mio nome.

Nel gioco mi apro, mi scopro, mi dono, mi do! E quello che si dona nel gioco è sempre originale, unico e irripetibile, proprio come il nostro essere più *profondo*.

## Gioca... RE



Il tempo è un fanciullo che gioca.



*Eraclito*

Ogni gioco necessita sempre di un *gioca-re* e di un *giocato-re*. Chi si mette in gioco, si mette anche in moto. Anche colui che in apparenza sembra non fare nessun tipo di movimento fisico, in realtà, nel gioco, sta muovendo la mente in più direzioni. Nel giocare un bambino esplora, conosce, impara, osserva, inventa, immagina, costruisce... Mentre gioca, sicuramente manifesta meglio il suo mondo interiore, che non saprebbe né potrebbe diversamente esprimere con le parole; nello stesso tempo, egli mette in evidenza, attraverso l'attività ludica, la sua esigenza di comunicare e di socializzare con gli adulti.

Nell'infanzia, ma anche nell'età adulta, il gioco è, nelle sue varie forme, un'attività vitale. Chi da piccolo non ha giocato o ha giocato male, corre il rischio di isolarsi da quelli che sono i giochi del vivere. Don Bosco amava dire ai suoi educatori che il gioco è il linguaggio privilegiato dei bambini e occorre affiancare e sostenere quei piccoli che mostrano difficoltà a lanciarsi in esso.

## Giocar... MI



L'uomo non smette di giocare perché invecchia,  
ma invecchia perché smette di giocare.



*George B. Shaw*

Se voglio giocare, devo buttarmi dentro al gioco. Devo *giocar-mi* senza paura, senza riserve. Questo presuppone quell'atteggiamento di "lanciarsi dentro al gioco", senza temere il giudizio degli altri. Solo allora il gioco è disinteressato e aiuta a esprimere al meglio le proprie capacità. Se non temo di giocare, allora sono me stesso nel gioco.

Il gioco necessita di un nostro coinvolgimento personale. Esso indica sempre la profonda unità dell'esperienza: sono sempre presenti movimento (del corpo e della mente), razionalità, emotività, vissuti, progressiva consapevolezza.

Attraverso il gioco si viene fuori per quello che si è: senza maschere e finzioni, proiettando all'esterno il proprio mondo interiore. Usando le parole del grande pedagogista Fröebel, nel gioco si manifesta lo slancio vitale della personalità, l'intero mondo interiore del bambino con i suoi bisogni, le sue tendenze, le sue idee e sentimenti. È mediante il possesso del gioco vivo e vissuto che il bambino si muove e si compie. Questo, più o meno consapevolmente, i bambini già lo sanno fare; più difficile è per gli adulti. In questo caso, allora, tornare un po' bambini o, perlomeno, riscoprire il bambino che siamo stati, diventa una delle vie maestre da percorrere se vogliamo giocare da protagonisti e al meglio il meraviglioso gioco della vita, che è la vita stessa.

## Giocar... FA



Il bambino possiede dei tesori di energia,  
basta non portargli via la chiave che gli permette  
di appropriarsene.  
Questa chiave è l'interesse, è il gioco.



*Édouard Claparède*

*Giocar... fa bene, grazie!* Giocare è un linguaggio naturale e immediato; uno dei più bei modi di accostarsi alla realtà, alla quotidianità. Il gioco dei bambini è sicuramente la prima manifestazione della dimensione ludica. Ogni bambino gioca naturalmente, perché prova una sensazione di benessere. Attraverso il gioco, infatti, il bambino comincia a comprendere come funzionano le cose: che cosa si può o non si può fare con determinati oggetti, si rende conto dell'esistenza di leggi del caso e della probabilità e di regole di comportamento che vanno rispettate.

L'esperienza del gioco insegna al bambino a essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità. Il bambino diventa consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore, cominciando ad accettare le legittime esigenze di queste sue due realtà; nel giocare impara a essere creativo, sperimenta le sue capacità cognitive, scopre se stesso, entra in relazione con i coetanei contribuendo così allo sviluppo dell'intera personalità.

Donald Winnicott, con anni di esperienza come psicanalista infantile, afferma che il gioco facilita la crescita e pertanto la sanità della persona. Egli afferma che è nel giocare e soltanto



mentre gioca che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che scopre la propria identità. Il gioco e l'intera attività ludica rappresentano il mezzo di comunicazione più immediato, il linguaggio più efficace per esprimere se stessi in tutte le vibrazioni emotive, affettive, cognitive e relazionali con gli altri.

## Giocar... SOL

« Sulla spiaggia di mondi infiniti i bimbi s'incontrano con grida e danze. Fanno casette di sabbia e giocano con vuote conchiglie. »  
 Costruiscono barchette di foglie secche e sorridendo le fan galleggiare sull'immensità del mare.  
 I bimbi giocano sul lido del mondo.

*Rabindranath Tagore*

*Sol*: forma poetica abbreviata di *sole*. E come il sole illumina tutti gli abitanti della terra, così il gioco è giocato in ogni parte del globo.

Il gioco rappresenta, per l'uomo e per il bambino, una dimensione fondamentale che pone entrambi all'interno di una pluralità di esperienze. Il bambino, l'uomo, gioca e il suo gioco risponde a un bisogno profondo del suo essere. Attraverso il gioco si scopre il mondo, si entra in relazione con il proprio ambiente, con gli oggetti, con le persone che lo popolano.

Il gioco, quindi, ha una funzione di autoconoscenza, ma anche di legame con gli altri e di connessione, infine, con il mondo della natura. Niente come il gioco, dal punto di vista dell'attività umana, ci restituisce il senso di un'appartenenza globale a un insieme più vasto. In questo senso è essenziale interpretare il gioco come una forma specifica di comunicazione.

Giocare, infatti, significa incontrare l'altro e l'incontro con l'altro diventa relazione, rapporto, conoscenza reciproca e, soprattutto, possibilità di riconoscersi tutti simili e al tempo stesso anche tutti diversi: simili in quanto espressioni dell'unica matrice ontologica e diversi in quanto capaci di risposte originali, creative, libere e plurali, frutto di scelte culturali, sociali e religiose.

## Giocar... LA

« Vecchi e vecchie siederanno ancora nelle piazze di Gerusalemme, ognuno con il bastone in mano per la loro longevità. »  
 Le piazze della città formicoleranno di fanciulli e di fanciulle, che giocheranno sulle sue piazze.

*Zaccaria 8,4-5*

Il gioco può essere giocato là e qua, sopra e sotto, dentro e fuori, davanti e dietro e in tutte quelle zone intermedie o "di mezzo", come le definirebbe il buon Tolkien. In poche parole, in ogni posto e in ogni luogo nel quale come uomo ludico

possa trovarmi, il gioco può esistere e, proprio lì, può essere attivata una situazione ludica. L'importante è volerlo.

Possiamo trovare giochi adatti a ogni situazione: possiamo giocare con cinquanta ragazzi dentro al mitico pullman che porta al campo estivo; giocare in spazi molto ampi, ma anche molto piccoli; giocare da soli e in compagnia; giocare intorno a un tavolo, ma anche sopra e sotto al tavolo.

Oltre a giocare in ogni luogo, nel e con il gioco possiamo, anche se a volte solo per poco, trasformare il luogo stesso e vivere il "come se", capace di farci attraversare villaggi indiani, esplorare il mondo dei dinosauri, correre con le bighe al tempo dei romani o sfidare a quintana i cavalieri dei castelli medievali. E, quando il gioco volge al termine, ritrovarci nuovamente nella realtà come se nulla di tutto questo fosse accaduto.

## Giocar... SÌ



Gli Stati parti riconoscono al fanciullo  
il diritto al riposo ed allo svago,  
a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie  
della sua età, ed a partecipare liberamente  
alla vita culturale ed artistica.



*Art. 31 – Carta dei Diritti del Fanciullo*

*Sì!* Risposta affermativa! Contrapposta a chi ha scelto di dire *no* al gioco, relegandolo solamente a isole felici in cui ripararsi, o riducendolo fino alla soglia di una vera e propria

patologia che di ludico non porta più traccia: si pensi, ad esempio, al gioco d'azzardo o allo sport estremo.

Davanti al gioco non ci si tira indietro! È un nostro diritto e soprattutto un diritto dei bambini. Dire sì al gioco significa avere il coraggio di opporsi all'imperante visione di considerare la persona un semplice agglomerato meccanico e produttivo; significa prendere sul serio proprio quello che i bambini considerano la loro attività più seria e imparare che la saggezza adulta è direttamente proporzionale alla riscoperta della saggezza dei bambini: il bambino gioca con i suoi nemici, mentre noi li combattiamo; egli sfoga nel fantastico mondo dei balocchi le sue emozioni, mentre noi le traduciamo negli orrori delle liti e delle guerre.

Dire sì al gioco significa, infine, promuovere una cultura della vita e della gioia, contribuendo a creare un mondo più a misura di bambino. Allora, prendiamoci questo diritto di dare la giusta importanza al modo più efficace e significativo per ognuno di noi di stare al mondo: quello di giocare!



GIOCHI DI PRESENTAZIONE,  
CONOSCENZA E SOCIALIZZAZIONE



## CI CONOSCIAMO

**Scopo del gioco:** socializzare, iniziare a conoscersi  
**Numero dei partecipanti:** 20-50  
**Età:** da 8 anni in su  
**Materiali:** musica e lettore CD  
**Durata:** 15 minuti  
**Disposizione/struttura:** ordine sparso, poi a gruppi

Mentre i partecipanti girano nella stanza in modo disordinato sulle note di un motivo musicale, il conduttore li invita a raggrupparsi secondo una particolare categoria (ad esempio: per colore delle scarpe). I giocatori devono cercarsi e riunirsi velocemente in base alla categoria dichiarata.

Il conduttore introduce poi altre categorie: per colore della maglia, per colore dei capelli, per colore degli occhi, per interessi, per hobby, per cantante preferito, per animale preferito, per colore preferito e così via. Compito del conduttore è anche quello di sottolineare e presentare i gruppi che di volta in volta si formano.



## GRANDI PERSONAGGI

**Scopo del gioco:** creare un buon clima nel gruppo, stimolare un divertimento sano e far sorridere  
**Numero dei partecipanti:** 20-30  
**Età:** da 11 anni in su  
**Materiali:** nessuno  
**Durata:** 20 minuti  
**Disposizione/struttura:** in piedi in cerchio

Ci si dispone in piedi formando un cerchio con tutti i partecipanti, escluso il conduttore che comincia il gioco al centro del cerchio. Ogni membro del cerchio deve attribuirsi, ad alta voce, il nome di un personaggio famoso (ad esempio: Tarzan, Rambo, Sandokan, Zorro, Minnie, Topolino, Ghandi, Martin Luter King, Giovanni Paolo II ecc.).

Il conduttore pronuncia uno dei nomi presenti nel gruppo (indicandolo anche con il dito indice), il quale deve immediatamente abbassarsi. A questo punto i suoi due vicini devono chiamarsi con il nome scelto. Il primo che chiama l'altro col nome esatto, rimane nel cerchio, il secondo, invece, cambia posto con il conduttore che a sua volta diventerà il personaggio di colui che ha sbagliato; il giocatore che si era abbassato, ritorna in gioco.



## GIOCO DELLE CARTE

**Scopo del gioco:** socializzare e creare un buon clima nel gruppo, divertire e far sorridere

**Numero dei partecipanti:** 20-40

**Età:** da 6 anni in su

**Materiali:** un mazzo di carte, una sedia per ogni giocatore

**Durata:** 20-30 minuti

**Disposizione/struttura:** seduti in cerchio

Ci si dispone seduti in cerchio e il conduttore distribuisce una carta a ogni giocatore. Ogni partecipante deve ricordare il seme della carta ricevuta (quadri, picche, cuori, fiori). Il conduttore, dopo aver raccolto tutte le carte distribuite mescolandole nel mazzo, inizia a voltarne una alla volta mostrandola a tutti i giocatori e verbalizzando il seme uscito. Se la prima carta è cuori, tutti i cuori si devono alzare in piedi e spostarsi verso destra di una posizione. A questo punto, se la sedia a fianco è occupata, il giocatore deve sedersi sulle gambe di chi la occupa, oppure nella sedia vuota. Se i chiamati sono impossibilitati a muoversi perché hanno qualcuno sulle ginocchia, devono aspettare di essere liberi. Vince il primo che dopo un giro completo ritorna a sedersi nella sedia da cui era partito. Se dal mazzo di carte viene girato il jolly, tutti i giocatori liberi possono muoversi di un posto.



## LO SCOPPIO DEI NOMI

**Scopo del gioco:** conoscere i nomi, socializzare

**Numero dei partecipanti:** 20-30, ma in numero pari

**Età:** da 10 anni in su

**Materiali:** palloncini, pennarelli indelebili e recipiente

**Durata:** 20 minuti

**Disposizione/struttura:** due gruppi

Ci si divide in due gruppi con lo stesso numero di partecipanti. I componenti del primo gruppo scrivono il loro nome su un palloncino sgonfio. I palloncini vengono poi messi dentro un unico recipiente. Il conduttore mescola i palloncini e dà il via ai componenti del secondo gruppo. Ognuno di loro deve correre al recipiente, prendere in mano un solo palloncino, gonfiarlo bene facendogli il nodo, scoprire il nome scritto del giocatore e raggiungerlo formando una coppia. Solo a questo punto il palloncino va fatto scoppiare.

Quando anche l'ultima coppia "scoppia" (il palloncino, naturalmente), termina la prima parte del gioco. Nella seconda parte i ruoli dei due gruppi si invertono. Questo gioco può essere utilizzato anche per formare delle coppie casuali in maniera creativa.



GIOCHI DI  
COLLABORAZIONE E FIDUCIA



## IL TEMPORALE

**Scopo del gioco:** collaborare, cooperare, entrare in sintonia nel gruppo

**Numero dei partecipanti:** da 20 a 50

**Età:** da 8 anni in su

**Materiali:** nessuno

**Durata:** 15 minuti

**Disposizione/struttura:** seduti in cerchio

Ci si dispone seduti in cerchio. Il conduttore genera un suono battendo gli indici uno contro l'altro. Anche la persona alla sua destra comincia a fare altrettanto e uno dopo l'altro si uniscono tutti i componenti del gruppo. Dopo aver fatto il giro del cerchio, il suono ritorna al conduttore che ripartirà con un nuovo suono a cui seguirà un nuovo giro intorno al cerchio.

La sequenza della pioggia: battere gli indici, battere le mani sul petto, battere le mani sulle cosce, battere i piedi, battere le mani sul sedere, battere le mani, schiocchiare le dita, sfregare le mani, emettere con la bocca il suono del vento o il rombo di un tuono.

Per movimentare il gioco si consiglia di fare un giro ad occhi aperti e uno ad occhi chiusi.



## IL CERCHIO

**Scopo del gioco:** collaborare, cooperare e sperimentare la ricchezza dell'essere gruppo

**Numero dei partecipanti:** 20-30

**Età:** da 13 anni in su

**Materiali:** alcuni cerchi di almeno 80 cm di diametro

**Durata:** 5 minuti

**Disposizione/struttura:** a gruppi di 8-10

Otto persone si mettono in piedi in cerchio e poggiano un loro dito indice sotto il cerchio sorreggendolo. L'obiettivo è di riuscire ad abbassare il cerchio posandolo sul pavimento ma senza farlo cadere e in modo che il perimetro del cerchio tocchi terra contemporaneamente.

Sembra facile, ma spesso le cose non vanno come vorremmo. Occorre che il gruppo sia cooperativo, recettivo e paziente, tre ingredienti per condividere un unico obiettivo.

## LANCIO DEI NOMI

**Scopo del gioco:** collaborare, cooperare e interagire nel gruppo

**Numero dei partecipanti:** da 20-30

**Età:** da 12 anni in su

**Materiali:** palline da giocoliere

**Durata:** 20 minuti

**Disposizione/struttura:** seduti in cerchio

Ci si dispone seduti in cerchio. Il conduttore indica una persona del gruppo chiamandola ad alta voce e tenendo il dito mignolo puntato su di lei. Quest'ultima fa la stessa cosa con un altro componente del gruppo. Questo a sua volta fa lo stesso con un'altra persona ancora e così via, fino a che non si chiuderà la rete dei nomi con l'ultima persona che chiamerà il conduttore, ovvero colui che ha dato il via alla catena. Dopo questo primo giro di nomi lanciati da un giocatore all'altro, si fa un altro giro utilizzando una pallina da giocoliere, che passa di mano in mano con l'obiettivo di non cadere mai. Poi si prova con due palline. Ogni quattro passaggi il conduttore fa partire una seconda pallina, poi una terza, una quarta.

Il gioco si fa sempre più divertente se in un gruppo di 20 persone si mettono in circolo 20 palline: significa che ogni giocatore si troverà sempre in mano una pallina da lanciare.

## SCHIENE COLLABORATIVE

**Scopo del gioco:** collaborare, cooperare e sperimentare la fiducia negli altri

**Numero dei partecipanti:** da 20 a 50

**Età:** da 13 anni in su

**Materiali:** fogli A5, nastro adesivo, pennarelli

**Durata:** 20 minuti

**Disposizione/struttura:** 2 o più gruppi in base al numero dei partecipanti

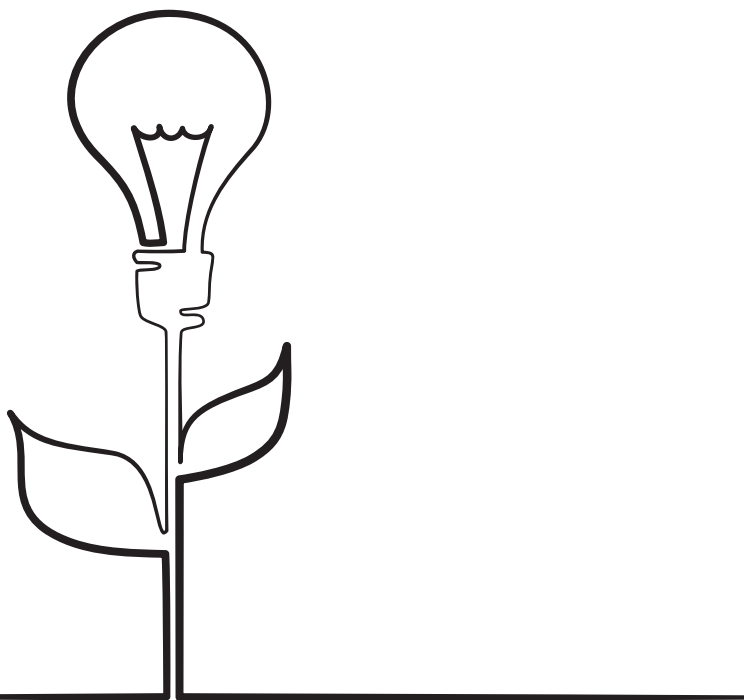
Si formano due gruppi e si fanno sedere i partecipanti su due file di sedie, una di fronte all'altra, in modo che i giocatori si possano guardare in faccia. A questo punto il conduttore attaccherà dietro la schiena di ognuno una lettera (scritta con un pennarello, su un cartoncino A5).

Ecco le lettere: G C O L L A B O N R A T R E P

Il conduttore darà alcune consegne del tipo: "Formate la parola *"collaborare"*. Al via, i due gruppi dovranno mettersi in fila formando la parola *"collaborare"*. Il primo gruppo che forma la parola vince un punto. Altre parole che si possono utilizzare: *giocare, cantare, allineato, pallone, congelato, bollire, contare, pietra*. Se ne possono utilizzare altre, ma è importante che si riescano a formare con le sole sedici lettere a disposizione.



- *Variante:* dopo aver suggerito alcune parole, possiamo lanciare la sfida: “Vince il punto chi scrive la parola o la frase più lunga”.



## AGGIUNGI UN POSTO A TAVOLA

**Scopo del gioco:** collaborare, cooperare e sperimentare la fiducia negli altri

**Numero dei partecipanti:** da 20-30

**Età:** da 10 anni in su

**Materiali:** musica

**Durata:** 15 minuti

**Disposizione/struttura:** in cerchio

Si dispongono le sedie (tante quanti i partecipanti meno una) in cerchio, rivolte verso l'esterno. Durante la musica i giocatori girano intorno al cerchio di sedie e, quando la musica si arresta, ognuno deve sedersi su una sedia e staccare i piedi da terra. Colui che rimane senza posto dovrà essere ospitato da un altro giocatore che lo dovrà tenere in modo tale che anch'egli non tocchi con i piedi per terra. A ogni giro di musica si toglie una sedia. Man mano che le sedie diminuiscono, il gruppo sarà sempre più propenso a collaborare trovando soluzioni creative che facciano in modo che nessuno tocchi con i piedi per terra. Il gioco termina quando rimangono 4-6 sedie.



ALTRI GIOCHI



## AL PASSO CON TE

**Scopo del gioco:** socializzare e collaborare, sperimentare la pazienza del camminare insieme

**Numero dei partecipanti:** 20-30

**Età:** da 8 anni in su

**Materiali:** nastro adesivo

**Durata:** 15 minuti

**Disposizione/struttura:** a gruppetti di 4 persone

I partecipanti vengono divisi in gruppi di quattro persone. Ogni componente del gruppetto avrà la propria gamba sinistra legata con la gamba destra di chi gli sta a fianco, formando così un piccolo cerchio a gambe legate. Il conduttore metterà tanti bicchieri “usa e getta” sparsi sul pavimento della sala o nel cortile in cui si gioca. Ogni gruppo è chiamato ad attraversare lo spazio davanti a sé, senza toccare gli ostacoli rappresentati dai bicchieri.

- *Variante:* si possono aggiungere ostacoli al percorso. Ad esempio: passare sopra o sotto l’ostacolo rappresentato da un’asticella tenuta ad altezze diverse, passare attraverso una porta stretta, salire su un asse di legno di 40 cm di larghezza con tutti gli otto piedi e stare in equilibrio.



## PIZZICO E NON RIDO

**Scopo del gioco:** socializzare e divertire

**Numero dei partecipanti:** 20-30

**Età:** da 8 anni in su

**Materiali:** tappo di sughero incenerito, una sedia a testa e uno specchio

**Durata:** 15 minuti

**Disposizione/struttura:** in cerchio

Ci si dispone seduti in cerchio. Prima di iniziare il gioco, il conduttore nasconde nel palmo sinistro della sua mano un tappo di sughero incenerito; si gira verso la persona alla sua destra e, mentre con due dita della mano destra gli pizzica il naso, gli dice: “Pizzico e non rido”. A sua volta questa persona si gira e fa la stessa cosa con il suo vicino di destra. Si va avanti così fino a completare un giro intero. Quando il gioco ritorna in mano al conduttore, egli comincia un nuovo giro pizzicando ad esempio la guancia destra del suo vicino, ma questa volta con le dita segretamente incenerite dal tappo. Si procede in questo modo finché il malcapitato a destra del conduttore non si accorge di quanto accaduto oppure quando il suo viso è completamente nero. È bello terminare questo gioco chiedendo alla persona col viso incenerito di guardarsi allo specchio.



## NUMERO BUM!

**Scopo del gioco:** socializzare e divertire

**Numero dei partecipanti:** 20-30

**Età:** da 10 anni in su

**Materiali:** nessuno

**Durata:** 10 minuti

**Disposizione/struttura:** in cerchio

Ci si dispone seduti in cerchio. Il conduttore inizia dicendo “Uno” e a seguire ognuno conta progressivamente (2, 3, 4, 5, ...). Tenendo presente che bisogna sostituire con “BUM!” il numero 7, i suoi multipli (14, 21, 28, ...), i numeri nei quali è contenuto il 7 (17, 27, 37, ...) e i numeri la cui somma delle cifre fa 7 (16, 25, 34, ...). Chi sbaglia, fa ripartire la numerazione da 1.

- *Variante:* una volta provato con il numero 7, si può giocare anche con il 4, il 6, ripassando così in maniera creativa, tutte le tabelline.



## GLI SCIMMIONI

**Scopo del gioco:** socializzare, divertire

**Numero dei partecipanti:** 20-30

**Età:** da 12 anni in su

**Materiali:** una sedia a testa

**Durata:** 15 minuti

**Disposizione/struttura:** in cerchio

Ci si dispone in cerchio. Due giocatori escono dalla stanza: solo uno di loro conosce il gioco e per questo entra per secondo. Appena usciti, il conduttore spiega che il gioco è uno scherzo. Egli specifica che il gruppo è una tribù di scimmioni che deve urlare con movimenti e versi per cinque volte (tre per il primo che entra e solo due per il secondo). Il primo che entra ha tre possibilità per indovinare chi è il capo tribù (cioè quello che urla più forte), che in realtà non esiste, ma lui non lo sa... I primi due tentativi di indovinare sono sbagliati, mentre il terzo è giusto, qualunque sia la persona indicata, e si siede nel cerchio.

A questo punto si elegge un nuovo capo tribù, ma questa volta vero. La scelta del gruppo cade apparentemente in modo casuale, ma in realtà volontariamente, sulla persona appena sedutasi, che non sa dello scherzo. Entra così la seconda per-

sona (che già conosce il gioco). Il conduttore spiega nuovamente che nella tribù c'è un capo che urla più forte e bisogna indovinare chi è. Anche questa volta i primi due tentativi sono sbagliati, ma al terzo, il capo tribù urlerà e scalpiterà da solo, sempre se lo scherzo riesce, accompagnato dal silenzio inaspettato di tutto il gruppo.



## WOODY WOODY

59

**Scopo del gioco:** socializzare, divertire, affiatate il gruppo

**Numero dei partecipanti:** 20-30

**Età:** da 7 anni in su

**Materiali:** una sedia a testa

**Durata:** 15 minuti

**Disposizione/struttura:** in cerchio

Ci si dispone seduti in cerchio. Il conduttore fa partire la catena del Woody Woody dicendo al suo vicino di destra: "Lo sai che mio zio è stato in America?". E il vicino risponde: "A fare cosa?". La risposta è: "Il Woody Woody", accompagnata da un gesto. A questo punto il secondo si gira verso il terzo e continua la catena.

Quando il Woody Woody ha fatto un giro intero, il conduttore riparte aggiungendo un gesto, poi un altro e così via finché tutti balleranno al ritmo del Woody Woody, fino allo sfinimento.

Ecco alcuni gesti in ordine: girare le mani a frullo, mentre si alzano e si abbassano le braccia, mentre ci si alza in piedi e poi ci si siede, mentre si parla con la lingua tra i denti, mentre si gira la testa.