

Gioco «Vittorie leali»

Tempo

10 minuti

Materiali

1 nastro a testa

Svolgimento

Delimitare un campo di circa 20 x 30 m (in presenza di un numero ridotto di giocatori ridurre la superficie di gioco). «Un pinguino» (cacciatore) si colloca su una linea laterale del campo e tutti gli altri giocatori gli stanno di fronte. Ogni giocatore s'infila un nastro dai piedi collocandolo all'altezza delle ginocchia e avanza barcollando, in modo tale da non farlo scivolare in basso. Dopo il segnale, la colonia di pinguini deve cercare di raggiungere l'estremità opposta del campo evitando di farsi acciappare. Chi viene preso diventa caccia tore. Quale pinguino riesce a raggiungere la meta senza essere mai acciuffato dal cacciatore?

Prima dell'inizio del gioco, ad un giocatore viene permesso di collocare il nastro all'altezza dei fianchi e di tenerlo con una mano. Questo pinguino potrà spostarsi molto più velocemente e dunque avrà meno probabilità di essere preso dal cacciatore.

Promozione della competenza di vita: Gestione dell'emozione

Passaggio 1 – Osservazione (Percezione)

- Qualcuno ha notato che non tutti si sono attenuti alle regole e che qualcuno ha imbrogliato consapevolmente?

Passaggio 2 – Valutazione (Discussione)

- Cosa repute precisamente come sleale?
- Cosa per le sensazioni che suscita un imbroglio tra i partecipanti ingannati?
- Com'è stato giocare con chi ha imbrogliato?
- Che sensazioni generano le infrazioni delle regole?
- Chi di voi ne è stato frustrato o è diventato aggressivo?

Passaggio 3 – Riflessione (Opzioni alternative)

- Quali caratteristiche sono necessarie ai giocatori per far notare ai giocatori scorretti le infrazioni delle regole?
- Poniamo che siate frustrati dal fatto che uno o più atleti non rispettino le regole del gioco. Come potreste invitare i vostri giocatori al rispetto delle regole?

Passaggio 4 – Accompagnamento (Applicazione)

- In veste di responsabili, osservate se il nuovo atteggiamento verso la violazione delle regole dà buoni risultati. In caso negativo, parlatene ancora con i ragazzi.

Passaggio 5 – Ricominciare dal Passaggio 1



Competenze per la vita che sono incentivate con questa forma di gioco:

Per maggiori informazioni: <https://www.coolandclean.ch>