

Gioco «Discutere gli imbrogli in squadra»

Video (<https://www.youtube.com/embed//5ETK61eHRU4>)

Tempo

10 minuti

Materiali

Per ogni giocatore: un paletto, un cono segnaletico o una Pettorina

Svolgimento

Gruppi composti da 7–10 giocatori formano un cerchio. Tutti, tranne uno, hanno davanti a sé per terra un paletto, una casacca o un cono segnaletico. Il monitore o un giocatore fa rimbalzare la palla per un periodo di tempo che cambia a ogni manche. I giocatori camminano o corrono in cerchio mentre la palla rimbalza e, al comando «Go!», si impossessano di uno degli oggetti. Afferrano il paletto o posizionano un piede sulla casacca o sul cono segnaletico. Chi si impossessa di un oggetto, guadagna un punto (round principale). A ogni manche viene rimosso un oggetto. Chi non riesce a procurarsi alcun oggetto, viene eliminato. Gli eliminati giocano tra loro (round B). Anche in questo caso si conta il numero di risultati positivi. Vince chi si aggiudica il round principale oppure a seconda del numero di risultati positivi conseguiti.

Variante 1: Agli eliminati viene assegnato un compito tecnico nella «disciplina sportiva preferita» (giochi di abilità, far rimbalzare una palla, compiti di coordinazione).

Variante 2: Compito con sottofondo musicale; lo stop della musica equivale al comando «Go!».

Promozione della competenza di vita: Capacità comunicativa

Passaggio 1 – Osservazione (Percezione)

- Quali diverse strategie hanno messo in pratica i partecipanti?
- Qualcuno ha barato? Chi? Perché (nessuno)?

Passaggio 2 – Valutazione (Discussione)

- Chi si è arrabbiato per l'esclusione?
- Che sensazioni si presentavano in occasione delle esclusioni? Rabbia, irritazione, ecc.?

Passaggio 3 – Riflessione (Opzioni alternative)

- Come potreste gestire sensazioni quali malumore, rabbia o irritazione?
- Poniamo che vi arrabbiate per una gara in cui siete stati eliminati già alla prima o seconda manche. Come gestite questa sensazione di frustrazione?

Passaggio 4 – Accompagnamento (Applicazione)

- In veste di monitori, osservate se i giovani hanno cambiato il loro comportamento nella vita quotidiana in seguito al colloquio. In caso negativo, parlatene ancora quando se ne presenta l'occasione.

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>