

Gioco «Conoscere i compagni di squadra»

Tempo

10 minuti

Materiali

Una palla (a seconda del fondo del campo da gioco: palla da ping-pong, da calcio, da pallamano, da pallavolo, da softball o simile)

Svolgimento

Tutto il gruppo forma un cerchio. Uno dei membri il giocatore che fa rimbalzare la palla si posiziona al centro, guarda uno dei compagni e, al segnale di comando del monitore, inizia a far rimbalzare la palla. Prima che la palla rimbalzi tre volte, il compagno di turno deve riuscire a dire i nomi dei giocatori alla sua sinistra e alla sua destra. Se ci riesce, assume il ruolo del giocatore che fa rimbalzare la palla.

Se il gruppo si conosce già abbastanza bene, la disposizione cambia dopo ogni cambio di ruolo. Il gruppo ha al massimo 5 secondi di tempo. Il monitore dà, di volta in volta, il segnale di comando per iniziare a far rimbalzare la palla. Variante: Se i membri del gruppo si conoscono da tempo, è possibile chiedere anche il nome dell'hobby, del fratello o della sorella oppure dell'animale domestico. Prima di iniziare a far rimbalzare la palla, il giocatore dice «hobby», «fratello» o «sorella» oppure «animale domestico»

Promozione della competenza di vita: Capacità di relazionarsi

Passaggio 1 – Osservazione (Percezione)

- Quale membro della squadra conoscete meglio e quale meno?

Passaggio 2 – Valutazione (Discussione)

- Quali sono i motivi per cui non conoscete tutti i membri della squadra ugualmente bene?
- Perché è importante conoscere tutti i membri della squadra per nome?

Passaggio 3 – Riflessione (Opzioni alternative)

- Quali trucchi conoscete per ricordarvi il nome di un nuovo membro del gruppo?

- Poniamo che siate un nuovo membro di un gruppo. Come fareste per ricordarvi nel più breve tempo possibile i nomi degli altri membri del gruppo?

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>