

# Giochi per conoscersi



Questa sezione comprende attività, semplici e dirette, che servono per creare un primo piacevole contatto tra partecipanti che non si conoscono, promuovendo una comunicazione immediata ed efficace. Tali attività consentono di presentarsi in modo allegro e divertente, abbinando alla pronuncia del proprio nome e al racconto di alcune caratteristiche personali, delle semplici azioni motorie o creative (tipo camminare, mimare, disegnare, cantare, battere le mani o i piedi, ecc.), così da tenere alta l'attenzione di tutti i partecipanti, favorendo la memorizzazione delle informazioni condivise.

Si tratta di esperienze cooperative in cui si imparano i nomi dei compagni, si intrecciano sguardi e sorrisi, si ascoltano le loro voci e si sperimentano le prime prossimità corporee.

Servono inoltre per creare un'atmosfera intima e rilassata, educando fin da subito i partecipanti a cimentarsi in situazioni fuori dall'ordinario, mitigando l'ansia e la paura del giudizio.

Nel giro di pochi minuti aiutano le persone a sentirsi a proprio agio con se stesse e con gli altri, condividendo informazioni e sensazioni personali.

Come *Sigrid Loos*<sup>7</sup>, pedagoga e formatrice ludica, afferma: *“Un intero gruppo di persone estranee può trasformarsi in una comunità di amici dopo solo un paio d'ore di gioco”*.

In questa sezione vengono anche descritte alcune valide esperienze adatte a situazioni in cui i partecipanti si conoscono tra loro, mentre la guida è la prima volta che incontra il gruppo.

<sup>7</sup> Pagina 119, *“Novantanove giochi cooperativi”*, Sigrid Loos, Ega Editore, 1999

## **Tumpa tumpa**

### **Descrizione**

Siamo tutti in piedi e formiamo un cerchio. Il conduttore intona più volte tre brevi strofe strampalate, che il gruppo esegue simultaneamente. Il canto viene presentato sempre con tonalità, espressioni e gestualità differenti. Ogni volta, al termine delle tre strofe, un persona va in mezzo al cerchio e condivide il proprio nome e una cosa che le piace.

### **Obiettivi**

Promuovere la conoscenza reciproca, l'ascolto e la condivisione; porsi al centro della scena; creare un'atmosfera gioiosa e collaborativa; divertirsi; apprendere i nomi dei compagni; allentare le tensioni iniziali aumentando il livello energetico e la partecipazione del gruppo.

### **Numero partecipanti**

Da un minimo di 5 ad un massimo di 30.

### **Materiale**

Niente di particolare.

### **Durata**

10 minuti.

### **Età**

Dai 6 anni in avanti.

### **Testo del canto**

*Tumpa tumpa, tumpa tumpa, tumpa tumpa tumpa*

*Din din don, dirindirindon, din din din din don*

*Trallalalalla lallalalalla lallalalalla la*

### **Per approfondire**

Questo bislacco canto viene intonato e mimato dal conduttore, mentre il gruppo, osservando quanto accade, ripete come meglio riesce ciò che vede e sente.

All'inizio, visto che nessuno ne conosce il testo, sarò il solo a cantarlo; poi con lo sviluppo del gioco sempre più persone mi accompagneranno.

Al termine della strofa finale, mantenendo a lungo il suono dell'ultima lettera (*lallalalalla laaaaaaaaa*), con entrambe le braccia stese e le mani che vibrano, indico il centro del cerchio e, dopo poco, mi stacco dal gruppo e mi posiziono in mezzo, per esempio affermando: *“Sono Mirko e mi piace il mare”*.

Poi torno alla posizione di prima e riparto col canto, integrando l'elemento *“mare”* nel movimento e nella gestualità proposte (per esempio posso mimare il movimento delle onde con le braccia o fare finta di nuotare, oppure fare il gesto di schizzare l'acqua, ecc).

Al termine della canzone, con le stesse modalità descritte precedentemente, indico il centro del cerchio e lo stesso faranno tutti gli altri, che probabilmente non avranno ancora ben chiaro cosa stia accadendo. Di solito do un innocuo calcetto nel sedere alla persona che mi sta di fianco e con la testa le faccio cenno di andare nel mezzo. Questa obbedisce e, nel caso non sapesse cosa fare, potrei affermare: *“Ad alta voce condividi come ti chiami ed una cosa che ti piace”*.

Per esempio potrebbe dire: *“Sono Maria e mi piace la musica”*. Appena termina la frase, mentre sta tornando al proprio posto, riprendo a cantare.

Gradualmente la diffidenza lascerà spazio al divertimento ed il gioco acquisterà di vigore e partecipazione.

Nel caso lavorassi con un gruppo non troppo numeroso (quindici-venti persone) l'esperienza procede in questo modo, fino a quando tutte le persone non sono andate in mezzo.

Se invece le persone fossero più di venti, prima che la tensione si affievolisca (questa evenienza va valutata di volta in volta, perché dipende da tantissimi fattori: la nostra energia, l'energia del gruppo, l'atmosfera e l'armonia che si crea, l'età, ecc.) preparo tutti alla chiusura (*ancora tre persone poi si chiude, ancora due, l'ultima*).

Una volta che il gioco è decollato, per renderlo più veloce, imprevedibile e scorrevole, potreste non cantare per intero le tre strofe, ma due a scelta, o soltanto una (in particolar modo se il gruppo è numeroso).

Ricordiamoci sempre che qualsiasi gioco, una volta appreso, è uno strumento modificabile ed adattabile alla nostra creatività ed alle contingenze con cui di volta in volta ci confrontiamo.

### **Suggerimenti**

Quando cantiamo, trasmettiamo noi per primi gioia e serenità. Sdoganiamoci dal timore di essere stonati, enfatizziamo la mimica e la gestuali-

tà e divertiamoci a modulare il volume della nostra voce, a volte urlando le strofe, altre sussurrandole.

Vi consiglio di cominciare il gioco in maniera soft, scandendo bene le parole del canto e proponendo solo alcuni semplici gesti da imitare. Poi, gradualmente, liberate la vostra follia creativa ed il gruppo se ne nutrirà!

Il gioco può assumere sfumature diverse, a seconda del contesto e dell'età dei partecipanti. Per esempio chi va nel centro, su indicazione del conduttore, può condividere *il proprio nome e come si sente, o un difetto, o un pregio, un sogno, ecc.*

Questa attività può essere impiegata anche al termine della giornata, o di un percorso, per ringraziare i propri compagni di viaggio e verbalizzare il proprio stato emotivo. Per esempio: *Grazie a tutti, mi sento come un giglio in un campo fiorito.*

### **Link video**

<https://www.youtube.com/watch?v=4xyCT4pjcaM>

## **Io mi chiamo e mi gratto**

### **Descrizione**

Tutti i partecipanti sono seduti in cerchio. Mentre le persone, per scherzo, si grattano specifiche parti del proprio corpo, condividono il proprio nome con il resto del gruppo.

### **Obiettivi**

Rompere il ghiaccio; conoscersi, divertirsi e ridere insieme; imparare i nomi dei compagni; stimolare l'autoironia, l'osservazione e l'attenzione reciproca; allentare le tensioni iniziali aumentando il livello energetico e la partecipazione del gruppo.

### **Numero partecipanti**

Da un minimo di 5 ad un massimo di 30.

### **Materiale**

Tante sedie quanti sono i partecipanti.