

GIOCHI DI SOCIALIZZAZIONE

CHI HA AVUTO, HA AVUTO

Ciascun giocatore riceve cinque rettangoli di cartoncino delle dimensioni di una carta da gioco, su un lato dei quali scrive, in bella evidenza, il proprio nome. Il conduttore legge un breve racconto, al termine del quale pone ai giocatori cinque domande, a cui ciascuno di loro deve rispondere con altrettanti nomi di compagni. Lo stesso nome può anche essere usato per due o più risposte, ma ogni risposta deve essere formata rigorosamente da un solo nome, deve essere scritta su un cartoncino diverso dalle altre e deve avere accanto, ben visibile, il numero della relativa domanda. Il conduttore raccoglie man mano le risposte e le mescola per bene, dopo di che chiama tre giocatori e consegna quindici cartoncini a ciascuno di loro. Un minuto di tempo per leggerli con attenzione da entrambe le parti e per elaborare una strategia di gioco. Terminato il minuto il conduttore dà il "Via !". Ciascuno dei tre giocatori deve consegnare, nel più breve tempo possibile, ai compagni i suoi quindici cartoncini, tenendo conto dei nomi che ci sono scritti sopra. Ciascun cartoncino può venir preso in considerazione, indifferentemente, da un lato o dall'altro, ma non è possibile, da parte dello stesso giocatore, consegnare due cartoncini allo stesso compagno. Se entrambi i nomi presenti su un cartoncino appartengono a compagni a cui un giocatore ne ha già consegnato un altro, il cartoncino in questione passa al conduttore e il giocatore riceve una penalità. Vince chi termina il gioco con il minor numero di penalità. A parità di penalità, vince chi consegna per primo (a un compagno o al conduttore) il suo ultimo cartoncino. Scegliendo opportunamente la storia di partenza e le cinque domande è possibile anche utilizzare i cartoncini per impostare un'analisi sociometrica del gruppo, aiutandosi magari con l'osservazione dell'andamento del gioco (Chi è che riceve per primo un cartoncino da un compagno? Quali nomi ci sono sopra ai cartoncini finiti al conduttore? Chi è che rimane più spesso a mani vuote? Non sempre le risposte a queste domande sono dovute solo al caso o alle strategie di gioco).

BRUCHINBRUCOBRUCONE

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente: Qualche foglio di cartoncino, una matita e tanti pennarelli colorati quanti sono i giocatori. Quattro fogli di carta bianca.

Preparazione - Il conduttore disegna tante zampe di un bruco quanti sono i giocatori moltiplicati per quattro. Ciascun giocatore riceve un pennarello colorato e il gioco può avere inizio.

Regole

Il conduttore chiama quattro giocatori e consegna a ciascuno di loro una zampa del bruco. Ogni giocatore scrive il proprio nome su uno dei quattro fogli di carta, chiama due compagni e inizia a colorare la sua zampa di bruco. I compagni chiamati scrivono i loro nomi dopo il suo, ricevono dal conduttore una zampa a ciascuno e cominciano a colorarla. Si formano così quattro gruppetti di giocatori all'opera. Man mano che un gruppetto termina di colorare le sue tre zampe, due dei suoi componenti tornano al loro posto, mentre il terzo (quello il cui nome è scritto per ultimo sul foglio) chiama altri due compagni e così via. Quando su un foglio ci sono tanti nomi quanti sono i giocatori, il gruppetto termina di colorare le sue ultime zampe e torna al proprio posto, in attesa che anche sugli altri fogli ci sia lo stesso numero di nomi. Naturalmente, lo stesso giocatore può essere impegnato, di volta in volta, anche in gruppetti diversi o più volte (perché chiamato da più compagni) all'interno dello stesso gruppetto. Non si possono chiamare i due compagni con cui si ha appena finito di colorare. Quando tutte le zampe del bruco sono pronte, le si ritaglia e le si attacca una all'altra per mezzo di fermacampioni, in modo da dar vita a un lunghissimo bruco, a cui il conduttore aggiungerà infine la testa. Dalla successione dei nomi sui vari fogli sarà poi possibile trarre indicazioni utili a valutare i rapporti esistenti tra i vari componenti del gruppo.

COLOR MOLLA, COLOR BOLLA

Giocatori: Venti-trenta, con un conduttore.

Occorrente: Tante sagome per costruire marionette in cartoncino quanti sono i giocatori. Qualche scatola di pennarelli colorati, forbici e fermacampioni. Le sagome devono essere di cinque-sei tipi diversi, in modo che di ogni modello ce ne siano quattro-cinque copie.

Preparazione: Il conduttore scrive il nome di un giocatore su ogni sagoma, assegnando di volta in volta lo stesso personaggio a quattro-cinque giocatori che non vanno d'accordo o che di solito comunicano molto poco tra loro. Ciascun giocatore riceve la propria sagoma e si siede in gruppo coi compagni che hanno lo stesso suo personaggio.

Regole

Ciascun giocatore deve colorare i vari pezzi del suo personaggio facendo in modo di usare per ogni particolare un colore diverso da quelli usati per lo stesso particolare dai tre-quattro compagni seduti insieme a lui. Per fare questo, è necessario naturalmente confrontarsi in continuazione coi compagni e mettersi d'accordo con loro sui colori da usare per i vari dettagli. L'unico colore che nessun giocatore può mai usare è il nero, che verrà invece usato dal conduttore nel proseguimento del gioco. Quando tutti i giocatori che hanno lo stesso personaggio hanno finito di colorarne le sagome, le portano dal conduttore, che controlla i colori dei vari particolari. Il dettaglio che è stato colorato nello stesso modo da due o più giocatori viene colorato di nero dal conduttore su tutte le sagome di quel gruppo. Terminata questa operazione di controllo, ciascun giocatore ritaglia e costruisce la propria marionetta in cartoncino.

Vince: Il gruppo che, commettendo meno errori, si ritrova con meno particolari colorati in nero sulle sue marionette.

I TANTIBIMBI

Giocatori: Tanti (altrimenti il gioco si sarebbe chiamato "I pochibimbi"...), con un conduttore ricco di fantasia.

Occorrente: Tante copie dello stesso disegno quanti sono i giocatori. Qualche scatola di pennarelli colorati.

Preparazione: Ciascun giocatore prende una copia del disegno e un pennarello (di un colore a sua scelta) e si ferma lungo i bordi del campo di gioco, in mezzo al quale viene posata una scatola con tutti i pennarelli restanti.

Regole

Al "Via !" ciascun giocatore inizia a colorare il proprio disegno col pennarello che ha in mano, pennarello che può cambiare quando vuole, sostituendolo con uno di quelli della scatola. Dopo un po' il conduttore ordina ad un gruppo di giocatori di scambiarsi una determinata cosa e i giocatori interpellati si spostano in mezzo al campo ed effettuano lo scambio richiesto, per poi tornare al loro posto e riprendere il lavoro interrotto. I giocatori coinvolti nello scambio possono essere pochi ("Chi ha gli occhi azzurri scambia..."), tanti ("Chi ha le calze colorate scambia...") o anche tutti. Le cose da scambiare possono riguardare il lavoro che si sta facendo ("... scambia il pennarello !", "... scambia il disegno !") oppure no ("... scambia una stretta di mano !", "... scambia una frase gentile !") Chi non effettua lo scambio richiesto al momento giusto, esce dal gioco per un paio di minuti. Quando un giocatore finisce di colorare il disegno che ha in mano, si siede a gambe incrociate, tenendo il suo capolavoro bene in vista, e da quel momento in poi non partecipa più agli scambi. Il gioco termina quando i due terzi dei giocatori sono seduti a gambe incrociate. Chi, in quel momento, è fuori dal gioco, non può più rientrarci (e quindi sperare nella vittoria...), mentre chi è in gioco, ma non ha ancora terminato di colorare il disegno che ha in mano, deve tenerselo così com'è.

Vince: Il giocatore che, al termine del gioco, possiede, a giudizio insindacabile del conduttore, il disegno colorato meglio (indipendentemente dal fatto che sia terminato o no e da chi ne ha colorato i vari pezzi, visto che i giocatori possono anche, a causa di qualche scambio, finire il gioco con in mano un disegno colorato prevalentemente dai loro compagni).

IL MIO NOME È PIPISTRELLO

Gioco adatto per far imparare i nomi dei giocatori a un nuovo arrivato, senza che gli altri si annoino o si distraggano. Ciascun giocatore sceglie per sé un animale e comunica a tutti quanti (nuovo arrivato compreso) il proprio nome e quello dell'animale che ha scelto, facendoli seguire dal verso dell'animale in questione. Il primo giocatore pronuncia il nome di un compagno (senza assolutamente guardarlo) e dice quale animale ha scelto. Il nuovo arrivato deve cercare di ricordare chi è il giocatore chiamato e fermarglisi accanto. Il giocatore accanto a cui si è fermato fa il verso del suo animale e dice il proprio nome. Se il nuovo arrivato si è fermato vicino al compagno giusto, conquista un punto, mentre se sbaglia riceve una penalità. La stessa cosa avviene per chi ha chiamato il compagno: se indovina l'animale che il compagno ha scelto, conquista un punto, se sbaglia riceve una penalità. Il gioco prosegue con il giocatore accanto a cui si è fermato il nuovo arrivato (giocatore che non è necessariamente quello chiamato). Questo giocatore ne sceglie un altro e dice il suo nome e il nome dell'animale che ha scelto, il nuovo arrivato si sposta vicino a quello che crede essere il giocatore chiamato e così via. Dieci minuti di tempo, al termine dei quali vince il nuovo arrivato se ha conquistato più punti delle penalità ricevute. In caso contrario, vince il giocatore con il punteggio più alto.

IL RAGNO SALTELLANTE

Il conduttore sparge per il campo un centinaio di fogli di giornale, distanti non più di un metro e mezzo uno dall'altro. I giocatori vengono divisi in squadre di sette. All'interno di ogni squadra un giocatore rappresenta il corpo e gli altri sei le zampe di un ragno saltellante, animale noto per la sua strepitosa agilità. I sei giocatori-zampa vengono legati al compagno-corpo (caviglia con caviglia), usando pezzi di filo da cucire lunghi un paio di metri. Al "Via!" i giocatori-zampa della prima squadra devono attraversare per intero il campo saltellando da un giornale all'altro, senza spezzare il filo che li unisce al compagno-corpo, l'unico che può muoversi al di fuori dei giornali. Una penalità per ogni zampa che tocca terra e dieci penalità per ogni filo che si spezza. I giocatori-zampa devono attraversare per intero il campo anche se si spezza il filo che li unisce al compagno-corpo. Quando la prima squadra ha raggiunto il traguardo, il conduttore mette a posto i giornali eventualmente spostati dal passaggio dei giocatori, fa partire la seconda squadra e così via. Vince la squadra che conclude il gioco con il minor numero di penalità. In caso di parità (e solo in questo caso) vince, tra le squadre prime a pari merito, quella che ha impiegato meno tempo ad attraversare il campo.

TOCCA A CHI TOCCA

Giocatori: Due o più squadre di otto-dieci giocatori ciascuna. Un conduttore.

Occorrente: Due sedie.

Preparazione: I giocatori, stando in piedi, formano un unico, grande cerchio, in mezzo al quale vengono posate due sedie, lontane il più possibile l'una dall'altra. Nessun giocatore può avere accanto compagni di squadra, ma solo avversari.

Regole

Il conduttore chiama due squadre e indica ad ognuna di loro una sedia diversa. Al "Via!" i giocatori delle due squadre devono precipitarsi a posare una mano sulla propria sedia, senza assolutamente toccare i compagni di squadra. La mano può essere posata in un punto qualsiasi della sedia, comprese le gambe e lo schienale, purché ne rimanga in contatto (non basta toccare la sedia e poi spostarsi...). Se un giocatore ne tocca un altro (anche solo leggermente), entrambi tornano al loro posto. Dieci punti alla squadra che entra per prima in contatto al gran completo (senza contare i giocatori eliminati...) con la propria sedia e cinque punti all'altra. A questi punti bisogna toglierne tanti quanti sono i giocatori della squadra che hanno dovuto tornare al loro posto. Il punteggio può quindi anche essere negativo. Il gioco viene ripetuto più volte, con sempre nuove coppie di squadre in mezzo al cerchio. Ogni volta che una squadra viene chiamata, corrono verso la sedia indicata dal conduttore tutti i suoi giocatori, compresi quelli eliminati in precedenza.

Vince: La squadra che termina il gioco con il punteggio più alto.

POSTI PRENOTATI

Giocatori: Almeno venti, con un conduttore.

Occorrente: Gesso in polvere o qualcos'altro che serva a tracciare righe sul terreno. Tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco quanti sono i giocatori. Un pennarello.

Preparazione: Sul campo vengono tracciati tanti cerchi di un metro di diametro quanti sono i giocatori. I cerchi devono essere disposti in file di cinque e ognuno di loro deve essere ad un passo di distanza dai cerchi vicini. Sui cartoncini vengono scritti i nomi dei giocatori. Ogni cartoncino viene posato in un cerchio, voltato a faccia in giù, in modo che non sia possibile leggerlo senza girarlo, e il gioco può avere inizio.

Regole

Al "Via !" ciascun giocatore corre a cercare il proprio cartoncino, senza pestare le righe tracciate a terra. Chi lo trova, si siede a gambe incrociate nel cerchio dove il conduttore aveva posato quel cartoncino e resta immobile. Chi pesta una riga o urta un compagno già seduto, deve fermarsi per cinque secondi prima di poter riprendere la sua ricerca. Gli ultimi tre giocatori a sedersi al loro posto vengono eliminati e si allontanano dal campo. Il gioco riprende da capo e prosegue nello stesso modo, cambiando ogni volta di posto i cartoncini senza togliere quelli dei giocatori eliminati, per non rendere sempre più facile il compito degli altri.

Vincono: Gli ultimi tre giocatori rimasti in campo.

L'UNIONE FA LA FORZA

("Un gioco al giorno – Volume primo" – Ed. Elle Di Ci)

Qua e là per i mari di tutto il mondo, i subacquei più attenti possono notare dei sottili fili bianchi partire dalle fessure di uno scoglio per riunirsi tutti insieme in un unico punto. Sotto questo punto, in genere, c'è una fessura più grossa, che appare sempre inesorabilmente vuota. All'estremità di ogni filo, ben nascosto nella roccia dello scoglio, c'è un piccolissimo unfafor, un animaletto marino che deve allearsi con i compagni se vuole sperare di catturare qualcosa da mangiare. Gli unfafor sono chiamati anche "spazzamare", perché si nutrono dei pesciolini già morti che le correnti marine fanno impigliare nei loro fili tesi. I pesciolini vivi, invece, per piccoli che siano, riescono sempre a spezzare i deboli fili degli unfafor. Quando qualcosa rimane impigliato, i piccoli animaletti di scoglio tirano e mollano i fili in modo da far cadere la loro preda nella fessura grossa, in cui si infilano poi lesti per incominciare il banchetto. Buon appetito, piccoli, affamati unfafor !

Giocatori: Due o più squadre di otto giocatori ciascuna. Un conduttore.

Occorrente: Otto pezzi di spago lunghi un metro. Una bottiglia. Una matita.

Preparazione: Gli otto pezzi di spago (i fili degli unfafor) vengono legati in modo da rimanere uniti in un unico punto, in cui viene infilata la matita (la preda degli animaletti di scoglio). Ciascuno dei giocatori della prima squadra afferra uno dei fili all'estremità opposta a quella in cui è stato fatto il nodo. Tutti insieme, poi, tendendo i fili, i giocatori di quella squadra fanno in modo che la matita rimanga perpendicolare al terreno. Il conduttore posa a terra la bottiglia (la grande fessura dello scoglio) a due spanne dalla matita e il gioco può avere inizio.

Regole

Tirando e mollando i vari fili, i giocatori devono cercare di far entrare la matita nel collo della bottiglia. Devono farlo il più velocemente possibile e in assoluto silenzio (gli unfafor, infatti, come molti altri animali marini, non hanno voce, ma comunicano tra loro in altri modi). Quando la prima squadra è riuscita nel suo intento, tocca alla seconda e così via.

Vince: La squadra che riesce a far entrare nel minor tempo la preda (la matita) nella fessura (nella bottiglia).

FILI D'ARCOBALENO

Giocatori – Due o più squadre di sette giocatori ciascuna. Un conduttore.

Occorrente – Sette gomitolini di lana, dei sette colori dell'arcobaleno (rosso, arancione, giallo, verde, azzurro, blu e viola).

Preparazione – Il conduttore taglia da ogni gomito un pezzo di filo di lana lungo un metro e aggroviglia i sette fili così ottenuti, senza stringere gli eventuali nodi che si vengono a formare: ecco pronto il garbuglio di fili d'arcobaleno per la prima squadra. La stessa operazione viene poi ripetuta per le altre squadre e il gioco può avere inizio.

Regole – Al "Via !" ciascuno dei sette giocatori di ogni squadra prende il capo di un filo di lana e, con i compagni, inizia a sgrovigliare il proprio garbuglio colorato. Ogni filo va manovrato sempre e solo dal giocatore che lo ha preso. È possibile lasciar andare il proprio filo per permettere a qualche compagno di squadra di manovrare il suo, ma non è assolutamente permesso manovrare i fili degli altri, neanche per sgrovigliare il proprio. Il colore dei fili cancella i dubbi sulla loro appartenenza all'uno o all'altro dei giocatori.

Vince – La squadra che sgroviglia per prima, completamente, il proprio garbuglio di fili d'arcobaleno.