

GIOCARE PER IMPARARE

OBIETTIVO: FAR SPERIMENTARE TECNICHE DI INTERAZIONE

Milano, 12 marzo 1995

10.00 PRESENTAZIONE SEMINARIO

10.05 Divisione in due gruppi, che si divideranno in due aule

Prima fase: **SOCIALIZZAZIONE**

10.10 CATENA DI NOMI

Il gruppo si dispone nello spazio a occhi chiusi. Ciascuno si muove pronunciando il proprio nome così da trovare le persone il cui nome comincia con la stessa lettera in modo da formare una catena secondo le lettere dell'alfabeto.

10.20 IL PUZZLE

Ad ogni partecipante viene consegnato un foglio diviso in tre parti. Nella parte centrale bisogna disegnare se stessi in modo che gli altri vi possano riconoscere: nello spazio più in alto si scrive quella che ritenete essere la vostra più bella caratteristica fisica; più sotto invece si scriverà il proprio nome. Ritagliare lungo le linee e disporre la caratteristica fisica su un tavolo, mentre il ritratto e il nome vengono deposti in due ceste separate. A partire dai ritratti, scelti a caso nella cesta, si cerca di individuare la persona e di abbinare il suo autoritratto alla caratteristica, posta sul tavolo, che pensiamo lei abbia scelto. L'ultimo passo consiste nel trovare il nome della persona, anche chiedendolo direttamente.

11.00 **INTERVALLO**

11.15 **DANZA (a coppie)**

11.35 **LE DUE TRIBU'**

Divisione in due squadre che si dispongono in fila una di fronte all'altra.

Un componente qualsiasi inizia rivolgendosi un breve messaggio associato a un gesto rivolto all'altro gruppo. Il suo gruppo dovrà ripetere dopo di lui messaggio e gesto. Ora toccherà all'altro gruppo rispondere, sempre attraverso l'intervento di una sola persona, (chi se la sente) che dovrà portare avanti il discorso incominciato dall'altro gruppo. Così di seguito.

11.50 **I QUADRI VIVENTI**

Divisione in quattro gruppi da 7/8 persone ciascuno. Ogni gruppo sceglie un tema da raffigurare in un quadro, suddividendosi i ruoli. Parte il primo che prende posizione nel quadro: chi verrà dopo di lui dovrà in qualche modo legare la sua posizione a quella assunta dal compagno in precedenza. Così di seguito fino all'esaurimento dei componenti. Concluso il quadro, il primo che è entrato in scena se ne distacca e dopo aver osservato la posizione degli altri ne sceglie uno come spunto per un nuovo quadro e si dispone di conseguenza. Di seguito, uno alla volta gli altri si staccano dal vecchio quadro e vanno a formare il secondo. La seconda parte del gioco prevede la costruzione di un unico quadro con tutti i partecipanti. (segue)

segue **I QUADRI VIVENTI**

Assegnato il tema del quadro viene chiesto ad ogni gruppo di rappresentare un elemento (non necessariamente un oggetto). Uno alla volta i gruppi entrano in scena e prendono posizione (non è importante che i quattro elementi siano diversi tra loro in quanto ciò che conta è la differente interpretazione). Quando il quadro è completo si chiede a tutti i partecipanti di animarlo e successivamente di sonorizzarlo.

Seconda fase: **NEGOZIAZIONE**

14.00 **POPOLI E NAZIONI**

Divisione dei partecipanti in sottogruppi da sei persone. Si consegna una carta da gioco ad ognuno e mantenendo i gruppi di sei si cerca di totalizzare il massimo punteggio a poker scambiandosi le carte: con la carta si scambia anche la persona.

Prima parte

14.10 Una volta che i gruppetti si sono costituiti essi hanno 15/20 minuti di tempo per individuare un elemento che li accomuna tutti fuorché uno (si può trattare di una cosa banale come il colore degli occhi, oppure di qualcosa di più profondo come i valori e gli ideali).

- 14.30 Ogni gruppo ha quindi individuato il suo diverso, l'animatore raggruppa insieme tutti i diversi e compone così un altro gruppetto. A questo punto l'animatore distribuisce dolciumi a tutti i gruppetti fuorché a quello dei diversi, con la motivazione di premiare le persone che sono state capaci di mettersi d'accordo.

Seconda parte

- 14.40 L'animatore consegna a ogni gruppo cartoncini di colore diverso forbici ed elastici perché ogni componente si costruisca una maschera (al gruppo dei diversi viene dato del cartoncino nero).

A questo punto spiega che tutti i gruppi-popoli parteciperanno ad un convegno, dopo aver elaborato con un linguaggio non verbale e non scritto, quanto segue:

- un saluto di benvenuto
- una regola fondamentale della loro civiltà-cultura
- perché siamo qui?

- 15.10 Allo scadere del tempo l'animatore da qualche minuto perché ciascun popolo, dopo aver indossato le maschere colorate, si presenti agli altri attraverso gli elaborati precedentemente preparati.

TERZA PARTE

- 15.20 A questo punto l'animatore consegna a ciascun gruppo un foglio dove è disegnata la piantina del locale dove si trovano; sulla stessa sono evidenziati i confini (cioè il perimetro) e tutte le altre caratteristiche (es. porta, finestra, fonti di calore-caloriferi, fonti di energia-interruttori e prese di corrente, ecc.). Il compito è quello di tracciare sulla piantina il confine del loro Stato dando per scontato che, simbolicamente, l'area della stanza corrisponde a tutto il mondo esistente.
- 15.30 L'animatore consegna ai gruppi rotoli di nastro adesivo di colore corrisponde a quello della maschera. Quindi assegna 15 minuti per riprodurre sul pavimento, seguendo attentamente la cartina, i confini della nazione; fin da questo momento diventano evidenti per tutti le sovrapposizioni e le invasioni reciproche.
- 15.45 Al termine di questa fase l'animatore rimarca la situazione e sottolinea la necessità di provvedere a creare confini precisi e univoci fra le nazioni; invita perciò i diversi popoli a riunirsi studiando la situazione allo scopo di risolvere il problema delle sovrapposizioni.
- 15.55 I delegati, scelti da ogni gruppo, si incontrano "in acquario" per cercare una negoziazione.
- 16.10 Discussione su tutte le fasi dell'attività realizzata.

16.25 **INTERVALLO**

16.35 **IL CERCHIO MAGICO**

Gioco di gruppo per la percezione sensoriale di oggetti vari, di suoni e dell'altro.

16.50 **DANZA POPOLARE** (in gruppo)

17.00 **LA CHIOCCIOLA**

Gioco di contatto fisico.

17.10 Plenaria finale