

Giochi di società

Ai limiti del sopportabile

Organizzazione: suddivisi in gruppi di quattro disposti in cerchio.

Idea del gioco: un allievo mostra un movimento e lo sottolinea parlando sottovoce o facendo un rumore. Il compagno successivo imita il movimento e il rumore, ma in modo più accentuato. Si continua così fin quando si raggiunge il picco sonoro massimo. Cercare anche di modificare la mimica facciale.

Fine del gioco: raggiunto l'acme, gli allievi abbassano gradualmente tono e intensità del movimento, oppure il gioco si interrompe e riprende da capo.

Variante: premurarsi di avvisare i vicini sensibili al rumore.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch



Giochi di abilità

Multitasking



Organizzazione: formate dei terzetti, con un allievo (A) posto di fronte agli altri due (B+C).

Idea del gioco: B mostra esercizi con il tronco, C altri con la parte inferiore del corpo. A cerca di imitare tutti i movimenti contemporaneamente. B+C inventano sempre nuovi esercizi. Cambiare i ruoli regolarmente.

Variante: B+C pongono anche delle domande cui A deve rispondere.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di concentrazione

Cattive notizie

Organizzazione: suddivisi in gruppi di sei formate un cerchio. Ogni allievo sceglie un soprannome e lo comunica ai compagni. Un settimo allievo sta al centro del cerchio, con un giornale arrotolato



Idea del gioco: uno dei sei chiama il soprannome di un compagno, che deve saltare in alto e dire a sua volta un altro soprannome. Chi reagisce troppo tardi riceve un colpetto sulla testa con il giornale e cambia di posto con il compagno al centro del cerchio.

Varianti

- Non si possono ripetere i due o tre nomi chiamati per ultimi.
- L'allievo al centro del cerchio sceglie un movimento che deve essere svolto dal compagno mentre dice il soprannome del compagno successivo.

Consiglio: se il gioco diventa troppo facile si può complicare ampliando i gruppi. Con bambini più piccoli semplificare i nomi (usare quelli di animali, colori).



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

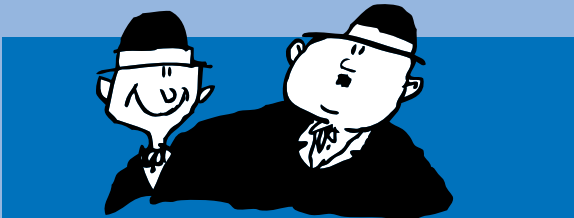
Giochi di concentrazione

Bertoldo

Organizzazione: otto o dieci ragazzi formano un cerchio, che presenta un'apertura. Il primo allievo a destra del buco si chiama «Pietro», il secondo «Paolo», il primo allievo sulla sinistra è «Bertoldo», tutti gli altri sono numerati.

Idea del gioco: i giocatori si chiamano a vicenda eseguendo determinati gesti:

1. Battere le mani sulla cosce.
2. Battere le mani.
3. Indicare con il pollice destro la spalla destra.
4. Indicare con il pollice sinistro la spalla sinistra.



Se chi chiama usa il pollice destro si dice il proprio nome, se usa il sinistro, il nome che ha chiamato. Chi fa un errore va a mettersi alla sinistra del buco e diventa Bertoldo. Se è Bertoldo a fare un errore resta al suo posto. In questo modo quasi a ogni passaggio si cambia la posizione degli allievi nel cerchio. Il giocatore Pietro inizia subito con il turno successivo.

Varianti

- Disporre in cerchio delle sedie cui vengono attribuiti anche un nome o un numero, che però non possono essere chiamati.
- Le sedie vengono continuamente spostate.
- Accelerare il ritmo, modificare la coreografia.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di rappresentazione

In metà tempo



Organizzazione: in sei, formare due gruppi di tre (tre attori e tre spettatori).

Idea del gioco: gli attori presentano una scena per un minuto. Nella tappa successiva per la stessa scena hanno a disposizione solo 30 secondi, poi solo 15 secondi, poi otto e al quinto passaggio solo quattro secondi. Alla fine ci si cambiano i ruoli.

Variante: gli spettatori possono dare ai compagni indicazioni in merito alla scena da presentare.



Modulo
«Giochi
di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di fantasia

Originale e copia



Organizzazione: divisi in maschi e femmine gli allievi formano gruppi di tre o quattro: artista (i), statua, copia della statua.

Idea del gioco: all'interno del gruppo si ripartiscono i diversi ruoli. La copia chiude gli occhi, mentre l'artista dà forma alla statua. Poi la copia, senza aprire gli occhi, tasta l'originale e cerca di riconoscerne forma e posizione, assume la stessa posizione e infine apre gli occhi. Tutti insieme si giudica la qualità della copia e poi si riparte, scambiandosi i ruoli.

Consiglio: bendare gli occhi alla copia.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Consiglio della settimana 9

Bibedi-bibedi-bop

Gli allievi formano un cerchio attorno ad un compagno che deve provare ad uscirne cogliendo in fallo una delle persone che lo accerchiano. Gli allievi nel cerchio che reagiscono troppo tardi o troppo lentamente devono a loro volta mettersi nel centro.

L'allievo che sta nel centro del cerchio ha varie opzioni per uscirne. Può piazzarsi davanti ad un compagno nel cerchio e dire «bibedi-bibedi-bop» e se questo non pronuncia la parola «bop» prima di lui, deve a sua volta andare nel centro. Può anche solo dire «bop» e se il compagno dice a sua volta «bop» troppo presto deve andare nel cerchio. Oppure può rivolgersi ad un compagno nel cerchio e chiedergli di eseguire una figura con la collaborazione di chi gli sta vicino. Ad esempio:

- **Il tostapane:** il compagno sollecitato saltella mentre i due compagni ai lati lo corcondano con le braccia tese imitando la funzione del tostapane.
- **Il canguro:** il compagno sollecitato imita con le braccia un marsupio mentre i due compagni ai lati infilano da sotto la testa nel marsupio come se fossero dei cuccioli.
- **Il palo della luce:** il compagno sollecitato sta fermo mentre i due compagni ai lati alzano una gamba verso di lui come per fare pipì sul palo.



10 min.

Forma sociale

Lavoro di gruppo

Scopo

Attivazione

Materia

Tutte

Presupposti

Nessuno

Fonte

Patrick Fust
docente di scuola secondaria, Teufen

www.scuolainmovimento.ch

Naturalmente la classe può inventarsi altre figure prendendo spunto ad esempio dal sito www.improwiki.de/improtheater/kennedy.



Consiglio della settimana 10

Che spaccone!

Per questa competizione bisogna valutare bene le proprie capacità. A coppie gli allievi si sfidano a vicenda.

Il docente annuncia un compito e le coppie di allievi convengono una scommessa fra di loro. Chi fa la scommessa più ardita deve assolvere il compito. Se riesce guadagna un punto mentre se fallisce il punto va al compagno. Segue poi un altro compito e così via.

Suggerimenti

- Quante volte in un minuto riesci a fare un cerchio attorno a una bottiglia o un astuccio?
- A che distanza riesci a saltare?
- Quante flessioni fai in un minuto?
- Taglia un serpente a partire da un foglio: in un minuto chi ne fa uno più lungo?
- Quanto tempo ci metti a strappare in 20 pezzi un foglio di carta?
- Quante volte salti la corda in un minuto?
- Quanto tempo resisti a tenere alzato un libro o una bottiglia piena?



5 min.

Forma sociale

Lavoro di gruppo

Scopo

Attivazione

Materia

Tutte

Presupposti

Nessuno

Fonte

Patrick Fust
docente di scuola secondaria, Teufen

www.scuolainmovimento.ch

È anche possibile riformare nuove coppie dopo alcuni compiti.



Consiglio della settimana 21

Mulinare le braccia in aria

A casa gli allievi provano dei movimenti con le braccia. Nelle prime tre posizioni le braccia sono rivolte in direzioni opposte, fino a quanto nella quarta fase sono ambedue nella posizione di partenza, verso il basso. Si lavora con la sequenza riportata di seguito: Si parte tenendo ambedue le braccia rivolte in basso.

Posizione 1: braccio sinistro in alto, destro a destra;
Posizione 2: braccio sinistro in basso, destro in alto;
Posizione 3: braccio sinistro in alto, destro a destra;
Posizione 4: braccio sinistro in basso, destro in basso.

L'esercizio può essere reso più difficile aumentando la velocità, scambiando destra e sinistra ed eseguendo sequenze con movimenti speculari rispetto all'originale. Si possono coinvolgere oltre alle braccia anche le gambe, che eseguono di volta in volta movimenti analoghi a quelli delle braccia (basso, centro, alto).



10 min.

Forma sociale

Lavoro individuale / Compiti a casa

Scopo

Attivazione

Materia

Tutte

Presupposti

Nessuno

Fonte

Patrick Fust
docente di scuola secondaria, Teufen

www.scuolainmovimento.ch



Consiglio della settimana 10

Che spaccone!

Per questa competizione bisogna valutare bene le proprie capacità. A coppie gli allievi si sfidano a vicenda.

Il docente annuncia un compito e le coppie di allievi convengono una scommessa fra di loro. Chi fa la scommessa più ardita deve assolvere il compito. Se riesce guadagna un punto mentre se fallisce il punto va al compagno. Segue poi un altro compito e così via.

Suggerimenti

- Quante volte in un minuto riesci a fare un cerchio attorno a una bottiglia o un astuccio?
- A che distanza riesci a saltare?
- Quante flessioni fai in un minuto?
- Taglia un serpente a partire da un foglio: in un minuto chi ne fa uno più lungo?
- Quanto tempo ci metti a strappare in 20 pezzi un foglio di carta?
- Quante volte salti la corda in un minuto?
- Quanto tempo resisti a tenere alzato un libro o una bottiglia piena?



5 min.

Forma sociale

Lavoro di gruppo

Scopo

Attivazione

Materia

Tutte

Presupposti

Nessuno

Fonte

Patrick Fust
docente di scuola secondaria, Teufen

www.scuolainmovimento.ch

È anche possibile riformare nuove coppie dopo alcuni compiti.

