

# Giochi Rompighiaccio



## PANORAMICA

Perché il gruppo possa sentirsi a suo agio nel lavoro e perché possa crearsi un ambiente sereno e non giudicante, in cui sia dato libero spazio all'espressività ed alla creatività di ciascuno, si suggerisce di proporre ai partecipanti alcuni momenti "ludici". I giochi che fanno parte di questa unità possono essere realizzati all'inizio del percorso, all'inizio di un incontro, per ritrovare il filo nel caso in cui l'attività sia stata interrotta, ad esempio dalla campanella della ricreazione, o per smorzare situazioni di conflittualità.



## OBIETTIVO

Promuovere un clima di socializzazione e di coesione tra i ragazzi e le ragazze, evidenziare che momenti di riflessione, teorici, di dibattito si alterneranno a quelli di messa in gioco.



## ATTREZZATURE

Dipende dall'attività. Spesso nessuna.



## MATERIALI

Sedie, badge, pennarelli colorati.



## ISTRUZIONI

Il conduttore sceglie uno dei giochi descritti nell'unità e sulla base di ciò che emerge facilita le interazioni fra i partecipanti.



## METODOLOGIE

Approccio ludico, ice-breaking.



## PREREQUISITI

Nessuno



## STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Gli studenti e le studentesse sono facilmente coinvolti quando si permette ad ognuno di parlare, assicurandosi che tutti gli altri ascoltino.



## TEMPO

Dai 10 ai 20 minuti per gioco

# Struttura dell'attività

Giochi di presentazione - Si suggerisce di proporre queste attività durante il primo incontro.

I ragazzi e le ragazze si dispongono in cerchio e rispondono alle seguenti domande:

**A) Chi ti ha dato il nome che porti?** (se in aula non ci sono ragazzi con situazioni familiari complicate: adozioni, problemi di abbandono, orfani, ecc.)

I partecipanti si presentano al gruppo dicendo, oltre al proprio nome, chi in famiglia l'ha deciso e perché. Nella scelta del nome entrano in gioco differenze fra le generazioni presenti (fra le più giovani, è frequente che il nome sia stato scelto da un fratello o una sorella maggiore), fra le provenienze (alcuni nomi sono più frequenti in alcune zone d'Italia, come Jacopo in Toscana), le tradizioni regionali (fra chi è nato nel Sud d'Italia ricorrono più spesso i nomi di nonni), gli eventi storici o le mode in corso al tempo della nascita (il nome della protagonista di un film o del programma più in voga alla tv, di una canzone particolarmente popolare), la fede ("mia mamma non riusciva ad avere bambini ed ha pregato sant'Anna, così quando sono arrivata io mi ha chiamata Anna"), o per errore "quando mio padre è andato all'anagrafe non si ricordava più cos'aveva detto la mamma, così mi chiamo Lisa", oppure emergono complicazioni burocratiche "ho tre nomi, per fortuna con la virgola, così non devo scriverli tutti e tre quando mi firmo" e d'uso diverso da quello previsto "Il nome col quale mi chiamano tutti non corrisponde a quello scritto sulla carta d'identità, perché a mia mamma non piaceva il nome che alla fine mi hanno dato."

Se così tante varianti emergono all'interno di un piccolo gruppo di connazionali, grazie ad una semplice animazione, allora si può riflettere su due termini centrali per l'attività: cultura e intercultura, che finiscono per essere lo stesso concetto ed è legittimo aspettarsi che la varietà aumenti allargando la cerchia delle variabili, con famiglie venute da lontano. Ad esempio, se può capitare ad un fiorentino che il nome scritto sulla carta d'identità sia diverso da quello utilizzato da familiari ed amici, la stessa cosa può capitare anche ad un bambino di famiglia cinese, marocchina, ecc.

**B) Presentazione con bugia**

I ragazzi si dispongono in cerchio e si presentano dicendo due verità e una bugia. Gli altri devono capire qual è la bugia tra le tre cose dette. Questo dà l'occasione di introdurre il tema delle fake news e degli strumenti a nostra disposizione per capire se un'informazione è vera o falsa. Si può usare questo gioco per introdurre il tema delle differenze nella comunicazione offline e online. Alcuni strumenti usati dai ragazzi per scoprire la bugia possono essere ad esempio: il tono della voce, l'esitazione nel dire la bugia, la direzione dello sguardo, la tentazione di sorridere ecc. E online? Come si riconosce una "bufala"?

**C) Racconta una cosa che nessuno dei presenti sa di te.**

Questo terzo "rompighiaccio", consiste nel chiedere ai partecipanti di raccontare qualcosa di se stessi che si presume che i compagni non sappiano. Qualcuno teme che ci sia un qualche trucco per dare la stura a chissà quali introspezioni, ma - dopo l'iniziale perplessità "se in tanti anni che ci conosciamo non l'ho mai detto, vuol dire che non volevo che si sapesse ..." - l'attività trascorre poi leggera tra racconti di hobby, di passioni personali a volte mai raccontate, a volte risapute, di qualcosa capitato nell'infanzia o la mattina stessa venendo a scuola.

Attività da ripetere ad ogni incontro- le seguenti attività possono essere ripetute all'inizio e alla fine di ogni incontro per favorire una sorta di ritualità, l'inizio e la fine di uno spazio anche mentale condiviso

**1. Associa il tuo nome ad un'immagine che ti rappresenta**

Ogni ragazzo associa al proprio nome un simbolo, lo disegna, poi si presenta al gruppo. Si riflette insieme alla classe sul tema dell'identità online e offline, mettendo in evidenza che i social network offrono la possibilità di creare un nickname e un avatar, un'immagine con cui identificarsi e iniziare a relazionarsi con sconosciuti. Questa attività permette di parlare di sé in modo indiretto, ina-

spettato e di fare un diretto collegamento tra "identità reale e virtuale". Nominare o disegnare una cosa, colore, animale che ci rappresenta è inoltre una modalità di comunicazione efficace per evidenziare somiglianze e differenze fra i partecipanti al gruppo e suscitare l'interesse nei confronti di una persona. Si tratta pertanto di un importante stimolo per facilitare la creazione di un clima basato sulla fiducia, sull' ascolto attivo e la collaborazione tra i partecipanti. Ripetere quest'attività ad ogni incontro permette da un lato di sottolineare con un piccolo rito l'inizio del tempo da trascorrere insieme, dall'altro lato offre a ciascuno la possibilità di cambiare ogni volta il modo in cui si rappresenta, e di far riflettere su come ognuno di noi abbia il diritto di cambiare idea, ridefinire la propria immagine di sé, essere oggi diverso da come era ieri. Questa fluidità ci è sempre concessa nella comunicazione online?

## 2. "Contare fino a n"

In alcuni gruppi può essere utile proporre questo gioco per favorire l'ascolto reciproco e la partecipazione ad un obiettivo condiviso. Proporre

questo gioco ad ogni incontro, magari nella fase finale, può essere utile per sviluppare un senso di partecipazione per il superamento di una sfida comune e può costituire l'occasione per salutarsi in maniera divertente.

I ragazzi si dispongono tutti in cerchio, vicino l'uno all'altro, spalla a spalla, con l'obiettivo di arrivare a contare fino ad un numero che sia maggiore o uguale al numero dei partecipanti (se il gioco viene ripetuto, l'obiettivo diventa quello di battere il record precedente). Senza mettersi d'accordo su chi parlerà per primo, qualcuno comincia da "1", qualcun altro dirà:"2" e via di seguito. Sembra facile, ma occorre rispettare alcune regole:

- Se due persone dicono lo stesso numero in contemporanea, occorre ricominciare dall'inizio,
- Due persone accanto non possono dire due numeri consecutivi
- È assolutamente vietato mettersi d'accordo prima

## Fonti

*Esperienze di quotidiana interculturalità. Percorsi formativi su interculturalità, prevenzione degli stereotipi, plurilinguismo fin dalla prima infanzia*, a cura di Cospe, 2014.

## Per approfondire

Di giochi "rompighiaccio" ne esistono infinite versioni. Le/gli insegnanti possono trovarne di nuovi e adattarli al gruppo classe cui si propone l'attività.