



## Uno spazio per giocare in carriera... all'aperto... al **CHIUSO...**

### 3. GIOCHI IN AMBIENTI CHIUSI

E se piove o fa freddo? Ecco qualche proposta!

Le attività sono accumulate dal fatto di essere adeguate a situazioni dove si è costretti a lavorare in ambienti chiusi e magari non sempre accoglienti, nonostante richiedano ai partecipanti di muoversi. Importante è avere spirito di adattamento e creatività, fattori che permettono di adeguare i giochi ai ragazzi e allo spazio a disposizione.

#### a. LE STELLE MARINE

Disposizione: Tutti i ragazzi tranne due sono in ordine sparso per la stanza.

I due "esclusi" sono i pescatori e si posizionano contro il muro, accanto all'animatore. Svolgimento: Al "via", i ragazzi, tranne i pescatori, cominciano a camminare liberamente nella stanza.

- Allo "stop" dell'animatore, tutti i partecipanti devono buttarsi per terra a pancia in giù e con le braccia e le gambe divaricate, cercando di imitare le stelle marine.

- Quando tutti i ragazzi sono diventati "stelle marine", i pescatori devono andare da ogni ragazzo e cercare di staccarlo da terra e di "ribaltarlo".

- Possono cercare di staccare le stelle marine tirando i ragazzi per le braccia o per le gambe oppure spingendoli dalla parte del tronco.

- Quando i due pescatori sono riusciti a staccare tutte le stelle, si scambiano i ruoli e si cimentano nel ruolo di pescatori altri due ragazzi.

*Vince la coppia che riesce a staccare tutte le stelle nel minor tempo possibile.*

#### b. L'APPLAUSO

- Un concorrente deve riuscire a far applaudire un gruppo di persone che ripete ogni suo gesto e parola... Scoprirà il modo?

Disposizione: In cerchio oppure frontalmente rispetto all'area di gioco.

Indicazioni: In questo gioco il ruolo di ogni membro del gruppo risulta decisivo. È necessario capire bene che una volta fatta entrare la "vittima predestinata", tutti (ma proprio tutti) devono ripetere simultaneamente, imitandola come in uno specchio, i gesti e le parole che questa farà e dirà. Lo scherzo consiste nel chiedere alla persona scelta di "far applaudire i presenti". Generalmente questa richiesta è seguita da alcuni momenti di panico e silenzio da parte del malcapitato, che spera di aver frainteso il proprio compito. L'animatore allora insiste spiegandogli che si tratta di fare qualcosa per cui tutti possano applaudire.

La soluzione è semplicissima: siccome tutti ripetono i suoi gesti, egli deve applaudire in modo da essere imitato e superare così la prova. Non tutti lo capiscono immediatamente, e spesso qualcuno si esibisce in balletti, giochi di prestigio più o meno improvvisati o barzellette di vario tipo.

Si calcola quanto tempo impiega ciascuno dei concorrenti a capire come fare applaudire il pubblico. Chi riuscirà a far applaudire il pubblico nel tempo minore avrà vinto.

### c. LA STORIA PIÙ PAZZA DEL MONDO

- A volte si dice che la fantasia superi la realtà ma non quando si tratta della storia più pazza del mondo. Provare per credere!

Disposizione: Il concorrente che deve costruire la storia si fa momentaneamente allontanare dal gruppo.

Indicazioni: Alla persona scelta per questo divertente scherzo si fa credere che durante la sua assenza il gruppo ha elaborato una storia fantastica, che deve cercare di ricostruire facendo domande che lo aiutino a scoprirne la trama.

L'animatore spiega anche che le risposte del pubblico possono essere soltanto: **sì** o **no**.

La storia in realtà non esiste affatto e il gruppo è stato precedentemente istruito a fornire risposte di questo tipo:

- a ogni domanda che termina con le vocali "a" ed "e" tutti rispondono: "Sì";

- a ogni domanda che termina con le vocali "i" e "o" tutti rispondono: "No";

- alle domande che terminano con "u", oppure una qualsiasi consonante si risponde: "Forse..."

Le risposte corali e simultanee di tutto il gruppo convinceranno il malcapitato a credere che tutti stiano pensando effettivamente a una stessa strana vicenda.

Ad esempio, alla domanda: "La storia si svolge sulla luna?", tutti rispondono: "Sì".

Ma alla successiva domanda: "Allora, è una storia che riguarda il futuro?"

Tutti rispondono: "No".

"Si tratta di una storia che prende spunto da un famoso film?"

Risposta: "Forse..."

Il risultato del gioco è una grande confusione nella testa dell'improvvisato investigatore, che sarà obbligato a combinare insieme elementi contraddittori nel tentativo di elaborare una storia che diventerà via via più esilarante e improbabile.

Le proposte sono tratte dai libri:

Cenini- N. Simonelli (di Creativ), **Il cielo in una stanza**. Come animare giochi in ambienti chiusi, Paoline

M. Legumi, **Animatore di corriera**. Viaggiare giocando, Paoline



[Vai all'articolo](#)

