



Giochi

6.1 *Le emozioni in scena*

Partecipanti: minimo 2 squadre.

Arbitri: 1 animatore che deve indovinare l'emozione rappresentata.

Materiale: foglietti con emozioni da sorteggiare.

Svolgimento: Ogni squadra pesca a caso un'emozione (ad es.: Paura) che dovrà rappresentare con una scenetta recitata o mimata che suscita suddetta emozione (ad es.: un cane aggressivo mi insegue, quindi cosa proverò? Paura). L'emozione sorteggiata non dovrà essere nominata direttamente, nemmeno tramite sinonimi. Le squadre dopo aver sorteggiato, hanno 5/7 minuti per decidere come rappresentare la scenetta e dovranno far indovinare ad un animatore di quale emozione si tratta entro max 2 minuti. Ogni volta che l'animatore indovina si assegna un punto alla squadra mimante.

Obiettivo: Rappresentare l'emozione sorteggiata tramite scenetta recitata e/o mimata.

Consigli: *Trovare una lista di emozioni partendo dalle 6 principali e arrivando alle più difficili.*

... le emozioni





Giochi

6.2 La ruota delle emozioni

Partecipanti: minimo 2.

Arbitri: minimo 2.

Materiale: ruota con le 6 emozioni principali; tabellone con foto di volti che rappresentano le emozioni per gradi; 1 cartellone per squadra diviso in 6 sezioni, una per emozione.

Svolgimento: A turno le due squadre girano la ruota delle emozioni; in base all'emozione sorteggiata dovranno scegliere dal tabellone una foto nel quale è espressa suddetta emozione e collocarla sul cartellone di squadra nella sezione giusta. Le varie emozioni saranno rappresentate in foto con diverse intensità (ad es.: Felicità: da Sorridente ad Estasiato) e avranno dei punti scritti sul retro sempre in base all'intensità (1 pt il più basso e 10 pt il più alto). Se verrà scelta l'emozione giusta verranno assegnati alla squadra i punti scritti dietro la foto, invece se si sceglie l'emozione sbagliata i punti verranno sottratti. Dopo aver esaurito tutte le foto, si sommano i punteggi per decretare il vincitore.

[Attenzione: il giocatore non solo dovrà pescare una foto dell'emozione sorteggiata, ma dovrà anche collocarla nella sezione giusta per ottenere il punteggio. Se dovessero finire le foto di un'emozione e il giocatore se ne accorge, può rigirare la ruota. Se dovesse lamentarsi che non ci sono foto, ma in realtà ce ne sono ancora, allora vengono tolti 5 punti alla squadra senza possibilità di prendere la foto e/o rigirare la ruota.]

Obiettivo: Riconoscere le emozioni.

Consigli: *La ruota è un elemento scenico ma potrebbe essere problematica da realizzare; in tal caso si può scegliere di fare un banale sorteggio o magari utilizzare qualche programma o sito per riproporre la ruota. La scelta delle foto non è facile, potrebbe essere difficile trovarle online; gli animatori e i membri della comunità potrebbero essere i modelli delle foto in modo da riproporre più intensità delle emozioni.*





Giochi

A.6 Attenti che cade!

Partecipanti: 2 o più squadre di ugual numero di partecipanti.

Arbitri: 1 per squadra.

Materiale: secchi e palloncini d'acqua; i giocatori dovranno indossare una t-shirt.

Tempo: circa 15 min.

Svolgimento: I giocatori delle squadre si sistemano uno affianco all'altro e si chiede ad ogni ragazzo di prendere distanza di un braccio dai compagni (circa 1 mt). Si consegna un palloncino al primo della fila sulla maglietta tenuta a formare un canestro sul davanti e con la maglietta dovrà lanciarlo al compagno seguente e così via. I partecipanti devono sia lanciare che acchiappare i palloncini sempre e solo con la maglietta senza toccarlo con le mani. Alla fine della fila, ci sarà un secchio dove deporre i palloncini arrivati salvi. Allo scadere del tempo si conterà quale squadra ha portato più palloncini dentro al secchio.

Obiettivo: salvare più palloncini possibili.

Consigli: *Se il palloncino scoppia a terra o sul partecipante, si può sia ricominciare da capo che riporre il palloncino allo stesso partecipante.*

