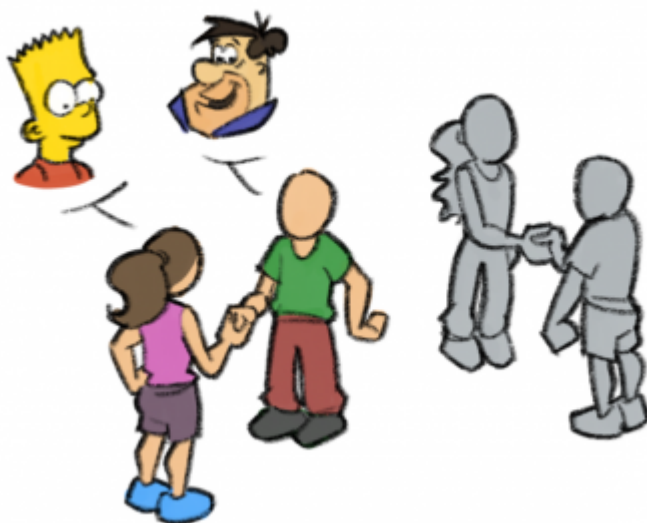


# Lista dei preferiti – TM 03-2020: Giochi di transizione: In capanna

## Giochi di transizione – In capanna: Clan di famiglie

La concentrazione e la velocità sono molto importanti in questo gioco. Gli alunni si esprimono attraverso il linguaggio e anche attraverso il movimento.



Gli allievi formano gruppi di 3 o 4, a seconda del numero di persone. Ogni gruppo pensa a un cognome comune, per esempio «Simpson». Poi ogni membro del gruppo pensa a un nome di battesimo, per esempio «Bart» o «Marge». Così tutti i membri del gruppo hanno un nuovo nome e cognome, nel nostro esempio «Bart Simpson».

Una volta che ognuno ha il nome del proprio clan familiare, ogni famiglia si presenta brevemente per nome. Ora inizia il gioco. Tutti i partecipanti camminano per la sala e se incontrano qualcuno, si stringono la mano. Entrambi forniscono il loro nome e cognome una volta sola. Poi si continua, al prossimo incontro ci si presenta ripetendo però il nome e il cognome della persona incontrata prima. Si ripete esattamente il nome che è stato dato. Per esempio, se qualcuno dice «non lo so più», questo è il nuovo nome che sarà menzionato e trasmesso al prossimo incontro.

Dopo alcuni minuti, il gioco si ferma e i partecipanti con gli stessi cognomi si riuniscono. Quali altre famiglie sono nate? Quali famiglie sono aumentate e quali sono diminuite? Quali nuovi nomi sono stati creati?

In seguito, è possibile giocare un secondo turno. I partecipanti devono ora concentrarsi particolarmente bene sui nuovi nomi. Il secondo tentativo avrà successo?

## **Varianti**

- Al posto dei cognomi vengono utilizzati gli stessi movimenti (corrispondenti al cognome). In seguito ognuno pensa a un movimento individuale (corrisponde al nome di battesimo).
- Invece dei cognomi, usare marche di automobili e modelli. Oppure nazioni e nomi di città.

## **più facile**

- Se necessario, si può ripetere il nome due volte.
- I nomi molto complicati sono proibiti.

## **più difficile**

- I movimenti della famiglia non devono essere uguali ma essere dello stesso tipo. Per esempio il movimento della famiglia sono le onde. Un membro fa onde solo con le braccia, il prossimo con il torso, ecc.

## Giochi di transizione – In capanna: Occhiolino

Essere in grado di osservare, di realizzare in modo creativo dei movimenti e di integrare diversi tipi di spostamenti: Questo gioco tocca molti punti importanti.



Gli allievi formano un cerchio e chiudono gli occhi. L'insegnante nomina a voce un ispettore (studente A) e silenziosamente un mago (studente B). Gli studenti aprono gli occhi e iniziano a muoversi nello spazio. L'ispettore si sposta nello spazio e cerca di smascherare il mago il più rapidamente possibile.

Il mago ha il potere di far «impazzire» gli allievi facendo loro l'occhiolino quando i suoi occhi incontrano quelli di un compagno. Ma attenzione, non deve essere scoperto dall'ispettore! Gli allievi che sono stati fatti impazzire dal mago cambiano il loro comportamento e si spostano muovendosi in modo libero (creatività).

Il gioco finisce quando l'ispettore ha smascherato il mago.

### Varianti

- Si aggiunge il ruolo della spia. Questo allievo ha la possibilità di riportare un allievo nel suo stato normale tramite un segno pattuito in precedenza (p. es. alzare il pollice). Attenzione: l'ispettore non deve vedere né conoscere il segno.
- Variare il metodo di spostamento: camminare, al galoppo, saltare come un canguro, ecc.

## Giochi di transizione – In capanna: «Ring of Fire»

Con il gioco di carte «Ring of Fire» è possibile tenere occupata una classe per un periodo lungo. Questo gioco combina movimento, creatività, attenzione, reazione e molto altro ancora.



Si consiglia di giocare in gruppi di 6-12 allievi.

Gli allievi si dispongono in cerchio seduti. Le carte vengono mischiate e poi disposte in cerchio al centro degli allievi. Il cerchio di carte non deve essere interrotto da uno spazio vuoto, le carte si toccano sempre.

A questo punto, un primo allievo estrae una carta, ogni carta innesca un'azione (vedi tabella). Chi ha meno carte alla fine del gioco vince. A turno, ogni persona estrae una carta. Si gioca in senso antiorario.

Carta    Azione

2

**Nessun contatto visivo:** l'allievo tiene la carta (carta attiva). Chi guarda l'allievo direttamente negli occhi riceve la carta.

3

**Fischia in libertà:** Per 10 secondi, l'allievo deve fischiare una melodia. Chi scopre la canzone, può dare la carta a chi vuole.

4

**Quattro zampe:** l'allievo fornisce la prima lettera di un animale e lo imita. Si continua, ciascuno sceglie un animale finché sono esaurite le possibilità, questa persona riceve la carta.

5

**Tutti si danno un high five a vicenda.** La persona che non trova un compagno riceve la carta. A ogni numero 5 bisogna cambiare compagno.

6

**Six mix:** l'allievo inizia a fare beatboxing. Uno alla volta, gli allievi del cerchio si aggiungono con il loro ritmo. Chi non riesce ad allinearsi con il ritmo riceve la carta.

7	<b>Sbologna il sette:</b> l'allievo può scambiare il proprio mazzo di carte con quello di un altro allievo. Il numero 7 viene scambiato.
8	<b>Risotto:</b> l'allievo deve far ridere gli altri entro 10 secondi. Chi ride per primo riceve la carta.
9	<b>Nove rime:</b> l'allievo menziona una parola. Uno dopo l'altro, tutti i compagni del cerchio devono dire un'altra parola che rima con quella precedente. Il primo che non riesce a trovare una parola in rima riceve la carta.
10	<b>Dieci dita:</b> tutti gli allievi si portano sulla punta dei piedi. L'allievo con la carta 10 ha 10 secondi per riportare un allievo con i talloni a terra. Sarà questo il compagno a ricevere la carta.
Fante	<b>1-2-3 ti prendo:</b> all'1-2-3 l'allievo deve acchiappare qualcuno. La persona presa riceve la carta. L'inseguimento dura 10 secondi.
Regina	<b>La regina allunga la mano:</b> La regina è una carta attiva. Se chi ha questa carta allunga la mano, ci si deve inchinare. L'ultimo a inchinarsi riceve la carta.
Re	<b>Il re decide:</b> l'allievo inventa la regola che dura durante tutto il gioco (carta attiva). Chi infrange la regola riceve la carta.
Asso	<b>L'allievo può rimettere una qualsiasi carta</b> del suo mazzo sul mazzo generale al centro del cerchio. È possibile usare la carta come carta attiva. Dopo l'attivazione, si rimuove la carta.

**Carte attive:** le carte possono essere utilizzate anche "attivamente". Le carte attive devono essere mostrate. L'azione della carta può essere rivendicata dal giocatore proprietario in qualsiasi momento. Dopo aver eseguito l'azione, la carta attiva deve essere girata.

**Cerchio di carte:** se il cerchio di carte è interrotto, tutti i giocatori devono fare un giro intorno al cerchio. La carta estratta che ha infranto il cerchio può essere rivelata solo quando tutti sono di nuovo pronti. Se non ci sono più carte, i risultati vengono scritti, le carte vengono raccolte, mischiate e il gioco ricomincia.

## Variante

### più facile

- Poiché il gioco è complesso, soprattutto con i bambini piccoli, si può iniziare con poche carte (per esempio: 8, 9, 10, fante). Così si possono aggiungere sempre più carte. Un livello intermedio è il gioco con le carte da Jass (carta 6 e oltre).

### Osservazioni

- Per il gioco è richiesto un numero dispari di giocatori. L'insegnante partecipa o funge

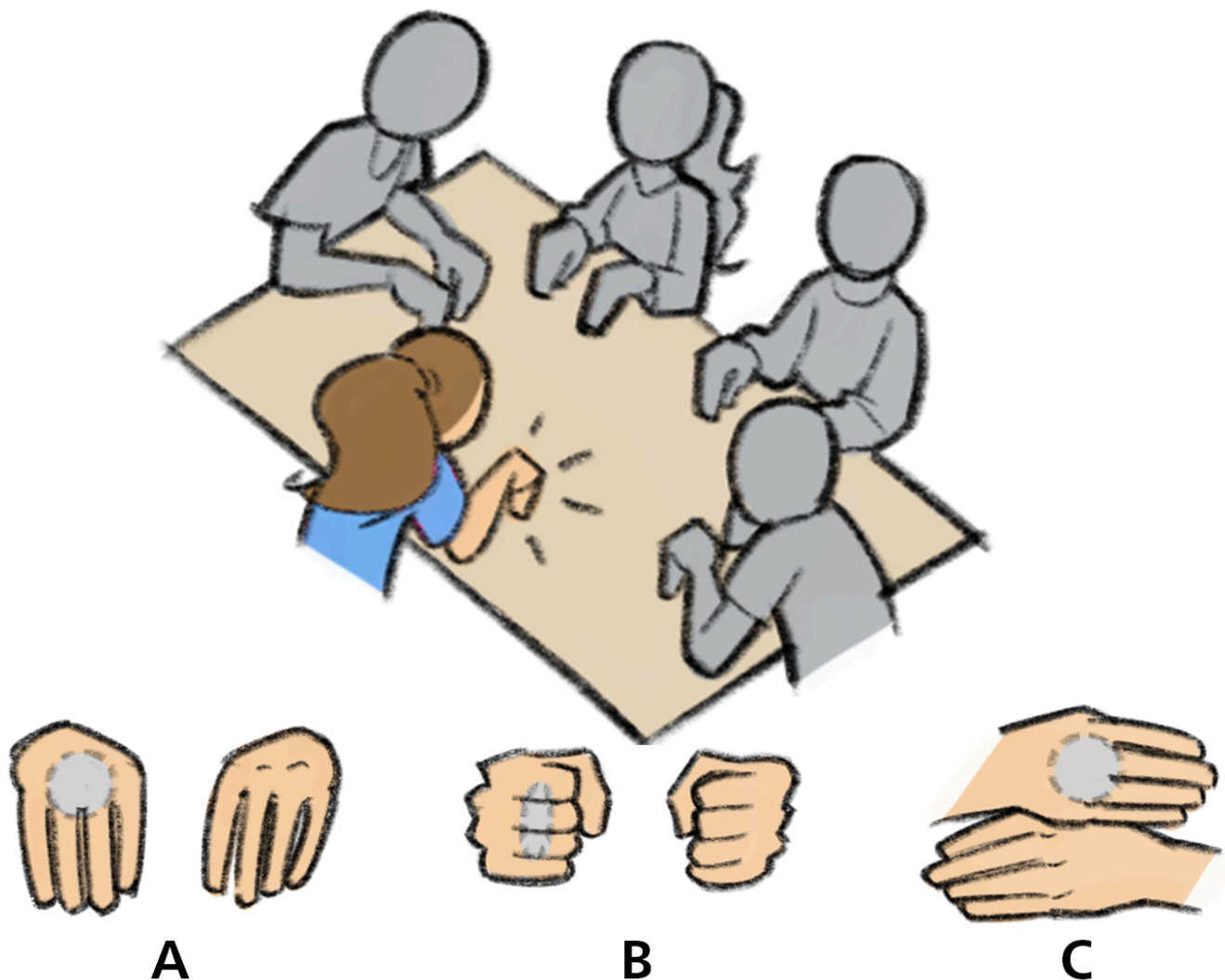
da arbitro.

- I colori e i tipi delle carte Jass / Poker non hanno importanza. Solo la numerazione e l'ordine contano.

**Materiale:** carte da poker (senza jolly), per una variante più semplice carte da Jass.

## Giochi di transizione – In capanna: Trova cinque franchi

In questo quiz gli alunni devono dimostrare di avere un buon orecchio e far prova di un certo senso di orientamento.



Tutti gli allievi si siedono attorno a un tavolo. Un allievo chiude gli occhi. Gli altri si passano il cinque franchi in cerchio fino a quando l'allievo dice «stop», mentre è ancora a occhi chiusi. Poi apre gli occhi e cerca di scoprire dove si trova il cinque franchi. A questo scopo si possono utilizzare i seguenti comandi:

- tunnel/tunnel doppio (A)
- barile/barile doppio (B)
- muro/muro doppio (C)
- Colpire con il palmo della mano sul tavolo!

Per indovinare, l'allievo ha tre possibilità. Poi si riparte. Chi viene scoperto e ha il cinque franchi, prende il posto dell'allievo con gli occhi chiusi.

**Osservazione:** usare monete più piccole per bambini più piccoli.





## Giochi di transizione – In capanna: Memoria fotografica

Gli studenti attivano l'investigatore che hanno in sé: devono ricordare delle situazioni precisamente e far prova di avere una memoria fotografica.



Un allievo viene nominato detective e osserva da vicino tutti i compagni prima di lasciare la stanza. Poi due allievi si scambiano i loro berretti e/o maglioni. A questo punto il detective viene chiamato e deve scoprire cosa è cambiato.

### Varianti

- Diversi allievi si scambiano i vestiti.
- Si cambiano solo i posti a sedere.
- Tutti gli allievi dispongono sul tavolo oggetti diversi. Mentre il detective è alla porta, il gruppo fa sparire uno o più oggetti. Il detective deve scoprire cosa è scomparso.

## Giochi di transizione – In capanna: Battere le palpebre

Un indovino su poco spazio: le allieve e gli allievi devono smascherare un collega.



Tutti gli allievi si siedono attorno a un tavolo. Su un bigliettino si scrive chi è il «Mago d'inverno».

Il Mago d'inverno batte le palpebre in direzione di un compagno che cade in letargo e appoggia la testa sul tavolo. Il Mago d'inverno continua a far cadere compagni in letargo finché non viene smascherato (dire il suo nome per smascherarlo).

Chi sospetta di uno allievo sbagliato cade anch'esso in letargo. Chi riesce a smascherare il Mago d'inverno diventa anche lui un Mago d'inverno.