

Lista dei preferiti – Burner Games – Comunicazione

Burner Games – Comunicazione: Badabumm!

Un gioco che richiede grande concentrazione e buone capacità di reazione. Un esercizio ideale per risvegliare l'allegria.

Numero di partecipanti 12-24

Intensità x

Materiale necessario x

Tempo necessario x



Gli allievi si dispongono in cerchio. Il docente indica un allievo (giocatore 1) e grida «bada»! Il giocatore 1 deve reagire al più presto e gridare forte e chiaro «bumm» picchierellando le orecchie con le mani. I giocatori che si trovano a destra e a sinistra del giocatore 1 tengono la rispettiva mano esterna all'orecchio e fanno anch'essi «bumm». A questo punto, senza ricevere un ordine, il giocatore 1 indica una nuova persona gridando «bada», e così via.

Non appena gli allievi si sono familiarizzati con il gioco, introdurre le seguenti regole aggiuntive:

- Quando si riceve il «bada», si può reagire con «bumm» e indicare un nuovo giocatore. Il segnale passa al nuovo giocatore.
- Quando si riceve il «bada», ci si può rannicchiare velocemente. In questo modo, il «bada» va nel vuoto e la persona che lo ha inviato deve subito cercare di mandare il «bada» a un altro giocatore.
- Chiunque può allungare la mano al centro in qualsiasi momento e gridare «stop». Tutti i giocatori devono subito mettersi le mani sulle orecchie. Il gioco continua, non appena il giocatore che ha causato lo stop riavvia il gioco dicendo «bada».

Variante:

il gioco può anche essere svolto sotto forma di gara. La persona che commette un errore deve svolgere un compito supplementare, per esempio arrampicarsi sulla spalliera, fare un giro a corsa, fare 20 addominali, ecc.

Fonte: [Muriel Sutter, Burner Games](#)

Burner Games – Comunicazione: Alieno cieco

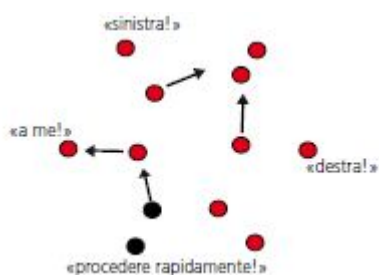
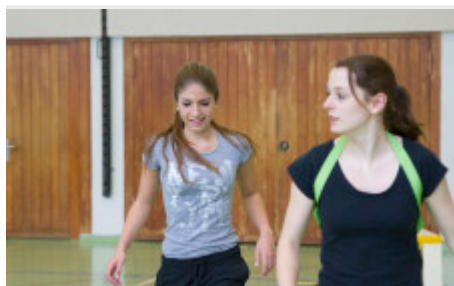
Un esercizio che richiede molta concentrazione. Si gioca in coppia, una persona ha gli occhi chiusi e l'altra la dirige.

Numero di partecipanti 16-30

Intensità X

Materiale necessario X

Tempo necessario X



I giocatori si dispongono in due cerchi, uno interno e uno esterno. Gli allievi giocano a coppie, uno si trova nel cerchio interno e uno nel cerchio esterno. Una coppia di giocatori è «l'alieno», gli altri sono esseri umani. I giocatori del cerchio esterno (A) rimangono fermi sul posto e possono dirigere il loro compagno solo fornendo indicazioni a voce (sinistra, destra, verso di me, diritto, veloce, ecc.).

I giocatori del cerchio interno (B) si muovono a occhi chiusi. Non possono abbandonare il cerchio e devono cercare di ascoltare bene il loro compagno e seguire le sue istruzioni. Gli esseri umani cercano di evitare l'alieno e l'alieno cerca di acciuffare gli esseri umani toccandoli.

Chi è preso apre gli occhi e aspetta accanto al suo compagno finché finisce il gioco. L'essere umano che sopravvive fino alla fine ha vinto e diventa l'alieno nel prossimo turno. Se i giocatori sono più di 18, scegliere 2 alieni.

Fonte: [Muriel Sutter, Burner Games](#)

Burner Games – Comunicazione: Call ball

Un esercizio che si presta molto bene per iniziare la lezione. I partecipanti devono reagire rapidamente e rendersi conto da che parte arrivano i palloni e in che direzione devono giocarli.

Numero di partecipanti 10-30

Intensità X

Materiale necessario X

Tempo necessario X



Gli allievi e il docente si dispongono in cerchio. Dietro al docente vi è un contenitore con dei palloni. Il docente introduce una palla nel gioco passandola a un allievo pronunciando il suo nome. In questo modo, pronunciando ogni volta il nome di chi riceve, gli allievi si passano la palla finché ognuno ha ricevuto la palla una volta.

I giocatori devono ricordarsi da chi hanno ricevuto e a chi l'hanno passata perché in un secondo giro, la palla deve seguire esattamente lo stesso itinerario tra gli allievi. Il docente introduce sempre più palle nel gioco. Valgono le seguenti regole: se un giocatore fa cadere la palla, la deve andare a prendere al più presto e passarla al prossimo. Se il giocatore a cui si vuole lanciare la palla ha già un pallone in mano, si aspetta finché l'allievo ha lanciato la palla prima di passargli la prossima.

Materiale: 8-12 palloni diversi

Fonte: [Muriel Sutter, Burner Games](#)