

## ATTIVITA' N. 1

I luoghi attraversati lungo i percorsi si prestano a proporre giochi cooperativi alle scolaresche: **nei giochi cooperativi, tutti si possono divertire e tutti possono partecipare** in uno stile basato sull'**accettazione**, sulla **conoscenza reciproca** e sull'**affiatamento** in cui ciascuno può trovare un senso comunitario e un migliore equilibrio con il gruppo e il gruppo può trovare sempre nuovi obiettivi comuni da raggiungere creando un **clima di fiducia e rispetto reciproco** nel quale può crescere l'autostima di ognuno. Lo stile del gioco determina la differenza tra giochi cooperativi e non. Infatti un gruppo abituato alla competizione potrà riuscire a giocare in modo competitivo anche quando le regole non prevedono né vincitori né esclusi. Un gruppo abituato alla cooperazione potrà giocare ad esempio a calcio dando più importanza alla cooperazione interna di ogni squadra che al risultato finale in termini di gol. All'interno di un gioco cooperativo ogni partecipante dà inizialmente nella misura in cui è capace e viene stimolato dal gruppo a dare di più nel momento in cui si ampliano gli obiettivi comuni del gruppo stesso. La sfida, in ogni caso, non è mai con gli altri ma con se stessi, perché l'obiettivo finale è lo stare bene all'interno del gruppo e il condividere con gli altri lo stare bene del gruppo stesso. Ecco perché alla fin fine la cosa più importante diventa il fatto stesso del giocare e non il risultato finale del gioco.

Quindi, poiché i giochi cooperativi sviluppano un senso comunitario basato sull'accettazione di se stessi e dell'altro, sulla conoscenza reciproca, sul rispetto e sulla creazione di un clima di fiducia, possono essere utilizzati per educare alla pace e per creare una cultura di condivisione e solidarietà.

Esempi di giochi cooperativi:

### A) Il nodo di Gordio

Il gruppo si dispone in cerchio. Ad un momento prestabilito tutti i bambini/ragazzi camminano verso il centro con le mani alzate e ammassandosi con gli altri "legano" le proprie mani casualmente a quelle dei compagni. Scopo del gioco è quello di "slegarsi" senza mai staccare le mani, concordando sopra e/o sotto passaggi con i componenti del gruppo per sciogliere il "nodo".

### B) La ragnatela di presentazione

Il gruppo forma un cerchio e qualcuno si presenta dicendo il proprio nome abbinandolo ad un cibo o ad un'attività che preferisce. Chi parla tiene in una mano il capo di un filo o nastro e passa la matassa ad un altro che continua il gioco. In breve tempo si forma un intreccio simile ad una ragnatela. Metà del gruppo passerà poi i fili che tiene in una mano al compagno alla sua destra (passando quindi i fili nella mano libera del compagno). Metà gruppo tiene i fili e fa muovere la ragnatela, mentre l'altra metà (o un terzo se il gruppo non è numeroso) del gruppo gioca dentro la ragnatela con sopra e sottopassaggi; alternarsi poi nel ruolo gruppo interno e gruppo esterno.

### C) Percorso ad ostacoli

I ragazzi vengono divisi in squadre di 8-10 persone. Ogni squadra si suddividerà in coppie. La guida o i maestri predisporranno un percorso ad ostacoli (slalom tra coni, passaggio sotto sedia o panca..) che le varie squadre affronteranno come una staffetta. Un componente di ogni coppia verrà bendato e dovrà seguire nel procedere nel percorso ad ostacoli le indicazioni dell'altro componente della coppia. Al termine del percorso di ogni squadra viene posto un piatto/contenitore contenente una frase di don Guetti divisa in pezzi; si può scegliere tra le seguenti:

1)*"L'unione fa la forza, è un detto che lo avete mille volte sulle labbra voi tutti miei cari amici, ma forse non ne comprendete tutta la sua efficacia".*

2)*"L'unione si faccia vera, cordiale, senza secondi fini, ma solamente al fine unico di aiutarsi a vicenda, tutti per uno e uno per tutti."*

3) *“Se noi ci siamo messi su questa nuova via della cooperazione, l'abbiamo fatto per solo amor del prossimo”.*

Ogni coppia terminato il percorso riporterà un pezzo di frase finché questi non saranno esauriti nel contenitore. La prima squadra che ricostruisce correttamente la frase avrà vinto il gioco.

Scopo del gioco: riprendere alcuni valori come la fiducia nel prossimo e l'aiutarsi a vicenda.

#### **D) Indovina il monumento**

Il gruppo viene diviso in squadre di minimo 6 persone. Ogni squadra dovrà pescare un bigliettino in cui può essere indicato un monumento (es. Colosseo, Torre Eiffel, Statua della libertà..) o una particolare azione (tifosi allo stadio, canoisti in un fiume, raccoglitori di patate, imbianchini...). Compito della squadra sarà quello di riprodurre usando i corpi e i movimenti di tutti i componenti della squadra il monumento o l'azione indicata (alle varie squadre verranno quindi lasciati 10 minuti per organizzarsi). In un secondo momento le altre squadre di fronte alla rappresentazione dovranno invece indovinare il monumento /azione proposta. Al termine una speciale giuria potrà “premiare” il gruppo migliore.

#### **E) Il millepiedi**

Il gruppo viene diviso in squadre da quattro partecipanti al gioco; uno sta carponi, un altro si mette davanti al primo e appoggia i piedi sulle sue spalle sostenendosi a terra con le mani, il terzo e il quarto si aggiungono davanti allo stesso modo. Stando in questa posizione il gruppo deve percorrere una certa distanza senza che uno dei suoi componenti rompa la formazione.

Quale gruppo riesce ad andare più lontano in due minuti?