



Nona anfora

Entusiasmo: dono e compito

Obiettivo

Estendere nei ragazzi il desiderio di mettersi in gioco con entusiasmo in modo da contagiare e coinvolgere anche i più timidi o svogliati.

Tempo

45 minuti circa.

Materiale

Due strisce di stoffa da usare come scalpo per il primo gioco – tavolo d'appoggio per il secondo gioco.

Suggerimenti per gli animatori

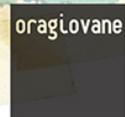
È importante che gli animatori incoraggino tutti i ragazzi del gruppo a prendere parte ad almeno una delle tre sfide, affinché ciascuno alla fine del tempo di gioco abbia vissuto un'esperienza divertente con gli amici. Infatti, la prima cosa da far scoprire ai ragazzi è che chi si mette in gioco ha la possibilità di vivere proprio l'entusiasmo generato dall'amicizia. Il gioco con gli amici genera risate, sorrisi, è avvincente e fa stare bene! L'importante non è la vittoria, ma proprio lo stare insieme divertendosi, e la convivialità. Se ci si lascia sopraffare dalla delusione della sconfitta forse non si è capito pienamente il vero senso dello stare assieme e dell'amicizia.

Alla fine l'animatore invita i ragazzi a riflettere sui momenti di gioco appena vissuti, facendo emergere le emozioni provate dai ragazzi nel corso delle sfide.

Operativamente

Disposti i ragazzi in cerchio, si delimita un'area di gioco. L'attività ruota attorno a tre semplici giochi-sfida in cui si affrontano due i ragazzi per volta. L'animatore dunque chiama una coppia di volontari per ciascun gioco (per ognuno dei tre giochi si disputano, però, più sfide, così da dare a tutti la possibilità di giocare). I tre giochi possono essere i seguenti (ma anche altri conosciuti dall'animatore).

- rubare all'avversario lo scalpo appeso dietro la schiena e bloccato nei pantaloni (assicurarsi che sia ben visibile);
- una sfida a braccio di ferro;
- la "guerra dei galli", in cui ciascuno dei due giocatori si accovaccia sulle gambe e deve riuscire a far perdere l'equilibrio all'avversario, spingendolo a piccoli colpi con i gomiti e spalle. Vince chi riesce a far sedere per terra l'avversario.



EDIZIONI
oragiovane.

Store
oragiovane.

FORMAZIONE
oragiovane.

Per interagire

- Che cosa significa 'mettersi in gioco' di fronte a un'occasione, a una possibilità che ci viene offerta?
- Che genere di emozioni lasciano in noi il gioco con gli altri, la competizione?
- Durante i giochi, siamo riusciti a superare la delusione della sconfitta e a fare invece tesoro dell'entusiasmo e delle emozioni positive provate?
- Nella storia, Eros preferisce stare ad osservare il gioco, anziché partecipare attivamente. La sua è una scelta diversa rispetto a quella dei compagni di viaggio. Anche durante i tre giochi proposti nell'attività c'è stato qualcuno del gruppo che ha preferito stare a guardare? Cos'ha provato?