



## Decima Anfora

### Intesa: dono e compito

#### Obiettivo

Evidenziare come l'intesa tra i membri di un gruppo sia importante per la riuscita positiva di un momento collettivo.

#### Tempo

1 ora circa.

#### Materiale

Bigliettini con elemento da mimare (stile Taboo, il gioco in scatola) (ALLEGATO 10<sup>A</sup> Anfora (A) 11-12 anni), foglietto con domande per la conclusione dell'attività (ALLEGATO 10<sup>A</sup> Anfora (B) 11-12 anni)

#### Suggerimenti per gli animatori

L'obiettivo dell'attività è rendere consapevoli i ragazzi che abbiamo diversi livelli d'intesa con le persone che ci circondano e che una grande intesa è un punto di forza. Con i propri amici spesso non occorre nemmeno parlare per capirsi; con altre persone, invece, facciamo molta più fatica a far capire qualcosa di noi, a collaborare, a realizzare qualcosa insieme, in quanto manca proprio quell'intesa formidabile. Insomma, con i nostri amici più stretti tutto è più facile, e anche di fronte ad una difficoltà non ci spaventiamo affatto, poiché quell'intesa la rende più affrontabile!

#### Operativamente

I ragazzi scelgono un compagno del gruppo con cui formare una coppia; il compagno scelto deve preferibilmente essere un amico, o qualcuno che comunque conoscono bene e con cui vanno d'accordo. Se i membri del gruppo non si conoscono ancora bene non è un problema: l'attività può riuscire ugualmente (vedi *Per interagire*).

Il gioco consiste in un mimo a coppie. A uno solo dei membri di ciascuna coppia viene consegnato il bigliettino indicante l'elemento da mimare (ALLEGATO). A turno di fronte al gruppo, ogni coppia si sfida a mimo. Prima di cominciare ogni sfida, chi deve indovinare il mimo si allontana per un istante dall'aula e l'elemento da mimare viene reso noto a tutto il gruppo. Se si ha tempo sufficiente, si può fare una seconda *manche* in cui chi prima aveva mimato indovina, e viceversa.

È interesse della coppia far indovinare al compagno la parola mimata nel minor tempo possibile.

Al termine della fase di gioco si passa alla discussione con l'animatore, aiutato dagli spunti proposti nella sezione *Per interagire*.



Infine, ad ogni ragazzo viene consegnato un foglietto con le domande (ALLEGATO) a cui può risponde per iscritto.

### Per interagire

- Conoscevo bene la persona con cui ero in coppia? Questo ha influito sulla buona riuscita del gioco?
- Se fossi stato in coppia con un altro compagno con cui ho meno confidenza, il gioco sarebbe stato così facile? Viceversa, se fossi stato in coppia con qualcuno con cui avevo più intesa sarei riuscito ad indovinare più velocemente?

È importante invitare i ragazzi a pensare e a esprimere delle situazioni realmente affrontate con un amico o amici stretti, situazioni che non avrebbero mai pensato di affrontare senza l'aiuto di quella/e persona/e.