

SCHEDA ATTIVITÀ

“C Come Compatibility”

Un gioco per conoscersi e facilitare il clima di gruppo

Attività in semplici passi

- A. 1° incontro
(Apertura): Lanciate l'attività di icebreaking con la visione del videoclip “Who I am” (brano musicale di Nick Jones), a cui seguirà una presentazione in circle-time dei beneficiari (e degli operatori del CEF) attraverso cartelli identificativi del nome e di una parola che li identifichi. (40')
- B. Attività: “C come Compatibility”: I ragazzi, seduti a terra e disposti in cerchio, prendono parte al gioco di società “Compatibility” (rivisitato per l'occasione): di volta in volta, attraverso il lancio di un dado si sorteggiano dalle carte degli argomenti e subito dopo si proiettano loro delle immagini-stimolo dalle quali dovranno selezionarne quelle che meglio descrivano il loro punto di vista in merito; a turno presenteranno al gruppo la loro scelta, spiegandola rispettando i loro tempi. (50')
- C. II° incontro: “C come CRC”: a turno procedete alla pesca di un diritto della Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (CRC) e, dopo averlo letto, ognuno dei ragazzi prova ad associarvi un'immagine tra quelle presenti nelle carte “Dixit”; successivamente si dà avvio ad un altro circle time in cui i beneficiari leggono l'item sorteggiato ed illustrano la carta da loro abbinata. (50')
- D. (Attività di chiusura): Circle time e restituzione in plenaria attraverso la scrittura di una parola su un cartellone che racchiuda lo stato d'animo con cui i beneficiari vanno via a fine giornata. (10').

Suggerimenti per i formatori

- I formatori devono aver cura di allestire preventivamente gli spazi dedicati all'attività, spostando eventuali tavoli e sedie presenti e cercando di ricreare un ambiente privo il più possibile di elementi che possano rappresentare una fonte di distrazione o di rumori disturbanti.
- Punti di forza / obiettivi cardine dell'attività: l'attività è stata ideata per essere realizzata nella fase iniziale di costituzione del gruppo dei beneficiari del CEF, al fine di creare un buon clima emotivo e relazionale tra i ragazzi; spesso, per raggiungere questo obiettivo coi preadolescenti, si fa ricorso al mondo metaforico delle immagini: esso ha un linguaggio “analogico” che racconta molto di più di ciò che si riesca a dire attraverso il linguaggio “digitale” (tipico della comunicazione verbale) in questa fase di passaggio della vita di un individuo. L'attività ludica proposta mira a costituire e lubrificare i rapporti sociali tra i beneficiari, attraverso metafore che facilitino la presentazione di sé e la conoscenza dell'altro.

Tempo: 2 incontri da 90 minuti

Materiale:

pc, videoproiettore, casse, traccia audio, fogli di album, pennarelli a punta grossa.
gioco di società “Compatibility”, file PP musicale con proiezione immagini-stimolo.