

# GIOCHI DI CONOSCENZA

## SCHEMA OPERATIVA PER I DOCENTI per il primo giorno di scuola

Per cominciare a conoscersi in aula, facendo interagire gli studenti.

- È possibile anche spostare i banchi o utilizzare una disposizione più efficace per gestire l'attività.
- L'attività verrà svolta nel primo giorno di scuola (alla 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> ora).
- Il docente della 2<sup>a</sup> ora potrà scegliere **due giochi tra quelli proposti** (UNO PER CIASCUNA TIPOLOGIA).
- In caso sia necessario avere del materiale per la gestione dei giochi, il docente interessato farà richiesta ai referenti dell'Accoglienza.

### PRIMA TIPOLOGIA DI GIOCHI: PER CONOSCERSI E "ROMPERE IL GHIACCIO"

#### 1. IL CERCHIO DELLA MEMORIA

Disporre le sedie in cerchio e chiedere agli alunni di presentarsi uno alla volta indicando il proprio nome, la provenienza e una parola chiave che sintetizzi un elemento significativo del proprio carattere e dei propri gusti. Ogni alunno dovrà ricordare e ripetere le informazioni fornite dai compagni che l'hanno preceduto.

#### 2. WORDWALL

Attività da gestire con l'utilizzo del pc, si accede al link sotto riportato e si può partire l'applicazione e <http://tiny.cc/ielavz>

### SECONDA TIPOLOGIA DI GIOCHI: PER CONOSCERSI E CREARE DINAMICHE

#### 1. CACCIA AL TESORO UMANA

Ogni partecipante ha un foglio sul quale ci sono scritte delle persone da trovare all'interno del gruppo o della classe (es: tre persone che siano nate a luglio; sei persone con lo stesso numero di scarpe ecc.). In un certo tempo si vede chi riesce a compilare la scheda scrivendo i nomi dei "trovati"; si può poi ragionarci sopra per vedere quanto ci conoscevamo già...

#### 2. FILE MUTE

Si è sparsi nell'aula; l'animatore dice un ordine secondo il quale mettersi in fila (per età, altezza, peso, ordine alfabetico del nome, colore dei capelli ecc.). Il difficile del gioco è che bisogna comporre le file rimanendo completamente in silenzio (va bene anche per ragionare sulla comunicazione non verbale).

#### 3. OSSERVARE

Due giocatori si siedono uno di fronte all'altro e si osservano attentamente. Dopo venti secondi, si voltano le spalle ed elencano tutto ciò che hanno osservato nel compagno (ad esempio: colore degli occhi, orecchini, ecc.). Se qualcuno elenca più di dieci caratteristiche ottiene un punto. Quindi si formano nuove coppie. Alla fine, chi ottiene più punti? Variante: dopo la fase in cui si sono osservati, i giocatori restano l'uno di schiena all'altro e chi conduce il gioco pone loro delle domande (ad esempio: di che colore ha gli occhi?) ed essi rispondono