Giochi cooperativi per creare coesione nella classe

Il gioco dei nomi

Gli studenti si muovono camminando in maniera casuale all'interno di un perimetro ridotto. Camminando si incontrano e si presentano. Una volta sentito il nome dell'altro, lo studente lo fa suo e si presenta con quello al prossimo studente. In questo modo, ad ogni presentazione accoglierà un nome diverso e offrirà un nome diverso ai compagni. Il gioco può finire dopo un tempo prestabilito o quando tutti tornano ad avere il proprio nome (cosa che, però, spesso non accade).

Cosa aspettarsi? Gli studenti potrebbero prendere poco seriamente l'attività, correre o scontrarsi tra loro, presentarsi sempre agli stessi compagni, anziché accogliere chi gli capita vicino. Inoltre, sicuramente molti studenti sbaglieranno il nome, non ricordandosi quale nome gli è stato consegnato, quindi ci si troverà ad avere più studenti con lo stesso nome, ma questo è totalmente normale.

Perché farlo? Il gioco aiuta a uscire dall'egocentrismo tipico dei preadolescenti, perché lì costringe ad ascoltare il nome che gli viene consegnato, che non è lo stesso solitamente usato da quello studente: Giovanni, infatti, potrebbe, dopo un paio di turni, presentarsi come Lucia. Occorre essere attenti al nome con cui presentarsi e quello con cui il compagno di presenta. È un piccolo e semplice esercizio, per uscire fuori di noi: utile e semplice, ma che aiuta a riflettere.

Il gioco dello specchio

Si lavora a coppie. Il gioco funziona in due fasi: nella prima uno studente guida e l'altro segue, nella seconda si scambiano. Gli studenti si mettono uno di fronte all'altro: uno studente che guida si muove e lo studente che segue si muove, come se fosse la sua immagine allo specchio.

Cosa aspettarsi? Che gli studenti, per ridere, si muovano in maniera frettolosa, imprevedibile e poco opportuna, così da mettere in difficoltà il proprio compagno. Che ci sia una risata costante, ma anche molta vergogna.

Perché farlo? Aiutarsi, invece di mettersi in difficoltà per una risata, è una decisione che a noi sembra semplice, ma è invece molto difficile per un preadolescente. Questa attività fa in modo che ci si debba adattare agli altri, aiutarli, mettendo in atto strategie permettano all'altro di seguirlo.

La fotografia

Viene dato un tema molto generico, come *mare, supermercato, campo da calcio*, e uno spazio limitato (qualche m^2). Inizia uno studente che si mette nella posizione che preferisce: se il tema è il mare potrebbe mettersi steso a prendere il sole, se è il supermercato potrebbe fare finta di trasportare il carrello. Successivamente uno alla volta gli altri studenti si inseriscono, assumendo posizioni aderenti al tema scelto e adeguandosi alle posizioni prese dagli altri studenti. Unica regola: non ci si muove! È una fotografia, quindi una volta che è stata presa una posizione, quella deve essere mantenuta fino alla fine dell'esercizio.

Cosa aspettarsi? Che gli studenti gestiscano male lo spazio, assumano posizioni scomode, che poi non riescono a mantenere per tutta la durata dell'esercizio, che puntino più alla risata che all'esercizio.

Perché farlo? Si imparano due abilità fondamentali: capacità di occupare lo spazio in modo creativo e funzionale allo scopo e adeguamento all'idea dell'altro. Uno studente può avere una grande idea, ma se non si adatta a quanto già fatto dagli altri, non la potrà mettere in pratica: questo porta ad affrontare la frustrazione e allenare la capacità di cambiare idea.