



**Sommario**

*DI COSA SI TRATTA: GIOCHI DI PACE, GESTIONE DEI CONFLITTI E SIMULAZIONI* ..... 1

**GIOCHI DI PACE: LE NOSTRE PROPOSTE:**

*L'ISOLA DI CRETA* ..... 2

*PUGNI* ..... 2

*PERCORSO BENDATO* ..... 3

*LE SETTE PAROLE* ..... 3

*IL CERCHIO MERAVIGLIOSO*..... 3

*TI PIACE IL TUO VICINO?*..... 3

*IL COMPUTER IMPAZZITO* ..... 4

*TIC-TAC* ..... 4

*COME INIZIARE UNA LITE* ..... 4

*NESSUNO ME LA FA*..... 5

*IL TUO SÉ*..... 5

*DIVERSITÀ COME RICCHEZZA* ..... 5

**CONTATTI** ..... 5

**DI COSA SI TRATTA: GIOCHI DI PACE, GESTIONE DEI CONFLITTI E SIMULAZIONI**

Il conflitto è un bisogno naturale. La violenza nasce dall'incapacità di accettare e gestire i conflitti. Simulare i conflitti con il gioco, per esercitarsi a gestirli, può essere anche divertente. I giochi e le simulazioni che proponiamo sono tratti da "Giochi, simulazioni e questionari per educare alla

pace. Guida pratica per gli educatori” (a cura di Andrea Mameli e Angela Pani).

Un gioco come PUGNI può aiutare a fare emergere un conflitto latente; L'ISOLA DI CRETA consente di individuare le dinamiche di potere che si originano all'interno di un gruppo; COME INIZIARE UNA LITE e NESSUNO ME LA FA possono invece aiutare a sciogliere allegramente le tensioni. C'è una grande necessità di creare modelli cooperativi capaci di bilanciare la competizione che ci circonda (nella scuola, nello sport, nel lavoro, ecc.). Chi impara a cooperare riduce le barriere con le persone ed evita che il conflitto diventi distruttivo. I giochi competitivi impediscono rapporti autentici tra gli avversari. Nei giochi cooperativi come LE SETTE PAROLE ci si scopre, si sperimenta la collaborazione creativa e si impara a valorizzare le diversità. Nei giochi di ruolo (ACQUARIO) si possono scoprire le sensazioni provate dagli altri o vedersi riflessi negli altri. Giochi come TI PIACE IL TUO VICINO? addestrano ad ascoltare il giudizio degli altri nei nostri confronti. Alla conclusione di ogni gioco si può impostare una verifica. Giochi come IL CERCHIO MERAVIGLIOSO consentono di raccogliere le opinioni dei partecipanti in maniera divertente, evitando di dover forzare chi non interviene facilmente. In linea di principio ogni gioco può essere adattato, con la fantasia del gruppo, ad esigenze particolari: eventi o stati d'animo particolari, disabilità visibili (relazionali, fisiche, ecc.) e disabilità invisibili (asma, diabete, epilessia, ecc.).

Riteniamo fondamentale, in ogni caso, l'intenzionalità educativa: occorre evitare la superficialità guardando al complesso senza trascurare quelle sfumature che possono rivelarsi pedagogicamente significative.

### L'ISOLA DI CRETA

**Obiettivo:** comunicazione non-verbale, creatività, gioco dei ruoli.

**Materiale:** circa 5 chili di creta per ogni gruppo, o in alternativa un grande foglio e pennarelli.  
Partecipanti: sei-otto per gruppo.

**Età:** da dieci anni.

**Tipologia:** tranquillo.

**Svolgimento:** i gruppi lavorano un blocco morbido di creta fresca colpendolo con pugni e schiaffi finché non lo si ammorbidisce; a questo punto i gruppi formano delle isole con montagne, valli, fiumi, grotte. Poi ogni gruppo delimita un territorio per sé e costruisce una casa, una siepe, una staccionata.

**Osservazioni:** può essere utile fissare un tempo limite al termine del quale i partecipanti spiegheranno le costruzioni (o i disegni).

### PUGNI

**Obiettivo:** comunicazione, fiducia, immaginazione.

**Età:** da dieci anni.

**Tipologia:** tranquillo.

**Svolgimento:** il gruppo si divide in due coppie, A e B; quando A chiude i pugni B cerca di riaprirli (può minacciare verbalmente ma non può fare uso della violenza fisica); A li apre solo quando decide di farlo; a questo punto si invertono i ruoli.

**Osservazioni:** è importante ascoltare le diverse impressioni ricavate durante il gioco, che in realtà è una simulazione di conflitto tra due volontà opposte.

**Variante:** può essere più divertente basare il gioco sulla chiusura/apertura della bocca.

## PERCORSO BENDATO

**Durata:** 15 minuti.

**Obiettivi:** sviluppare capacità di ascolto in condizioni di svantaggio.

**Materiale:** una benda e segna-percorsi adeguati.

**Svolgimento:** una volta tracciato il percorso si benda una persona a turno la quale deve raggiungere il punto prestabilito esclusivamente in base alle indicazioni del compagno. Gli altri parlano tra loro allo scopo di disturbare la comunicazione tra i due.

**Variante:** i partecipanti sono divisi in due gruppi. Ogni gruppo manda a turno un proprio componente bendato a compiere il percorso. I due concorrenti devono percorrere il tracciato partendo dalle estremità opposte, mentre le indicazioni vengono gridate contemporaneamente dai componenti delle due squadre. Si cronometra il tempo complessivo di ogni squadra.

## LE SETTE PAROLE

**Durata:** 10/20 minuti.

**Obiettivi:** sperimentare che l'accordo si può raggiungere senza rinunciare alle proprie idee, accettando però quelle degli altri quando le loro argomentazioni sono convincenti. Abituare a esporre le proprie idee in modo convincente.

**Svolgimento:** si decide un argomento, ad esempio le sette parole dell'amicizia (o della pace, o della libertà...), e in un minuto tutti i partecipanti devono scrivere su un foglio le sette parole attinenti all'argomento prescelto che ritengono più importante. Poi si formano delle coppie, ognuna delle quali deve trovare in due minuti un accordo sulla scelta delle sette parole. A questo punto, unendo due coppie, si formano dei quartetti: ogni quartetto ha tre minuti per decidere le sette parole comuni. Si continua (aumentando sempre il tempo al crescere dei gruppi) finché i partecipanti sono divisi in due squadre: a questo punto si deve cercare un accordo globale per ottenere sette parole valide per tutti.

**Note:** devono essere parole e non frasi.

## IL CERCHIO MERAVIGLIOSO

**Obiettivo:** apprezzamento reciproco, valutazione.

**Partecipanti:** fino a trenta.

**Età:** da dieci anni.

**Tipologia:** moderato.

**Svolgimento:** i giocatori si dispongono in un cerchio stretto, distendendo le braccia intorno alla vita dei vicini. Il cerchio comincia a muoversi a piccoli passi verso destra e si ferma quando qualcuno grida STOP! Chi ha gridato esprime una sua considerazione sull'attività precedente (riunione o altro). Quando ha finito esclama AVANTI! ed il cerchio ricomincia a girare in direzione opposta, fino ad un nuovo stop. Si termina quando tutti hanno espresso le proprie valutazioni.

**Osservazioni:** non è ammesso commentare valutazioni di altri. Questo gioco aiuta a chiudere incontri di vario genere. Il movimento ed il contatto fisico facilitano l'attenzione.

## TI PIACE IL TUO VICINO?

**Durata:** 15 minuti.

**Obiettivo:** esercita all'accettazione dei giudizi altrui.

**Materiale:** sedie o cuscini.

**Svolgimento:** le sedie (o cuscini) vengono disposte in cerchio. Si siedono tutti tranne uno: dal centro comincia il gioco chiedendo ad uno dei partecipanti se gli piace il suo vicino. Se la risposta è sì: tutti scalano di un posto. Se è no: deve indicare due partecipanti; questi due devono subito alzarsi insieme ai vicini ripudiati. Durante questo veloce spostamento colui che ha iniziato il gioco cerca di occupare una delle sedie lasciate libere. Chi rimane senza posto deve andare al centro e ricominciare il gioco.

**Variante:** per facilitare il disimpegno delle sedie, anche quando tutti rispondono sí, si può far scalare il gruppo di più posti anziché di uno soltanto.

**Note:** nell'impostare il gioco è necessario chiarire lo spirito ironico che governa l'accettazione o il rifiuto del vicino.

### IL COMPUTER IMPAZZITO

**Durata:** 15 minuti.

**Obiettivo:** conoscenza reciproca, divertimento, percezione audiovisiva.

**Partecipanti:** fino a 50.

**Tipologia:** moderato.

**Svolgimento:** i giocatori girano liberamente in una sala o in uno spazio libero all'aperto; ad un determinato comando tutti - ad occhi chiusi - devono mettersi in fila indiana secondo l'ordine alfabetico dei nomi, ripetendo il proprio nome ad alta voce. Riacquistata la vista si elimina chi ha sbagliato posizione, finché restano gli ultimi tre, i vincitori.

### TIC-TAC

**Durata:** 10 minuti.

**Obiettivo:** scambiare informazioni e imparare nomi divertendosi, sviluppando i riflessi e la memoria.

**Partecipanti:** massimo 20.

**Tipologia:** moderato.

**Svolgimento:** i partecipanti, disposti in cerchio, attendono un segnale per scambiarsi in 30 secondi informazioni con i vicini (ai due lati): NOME, ETÀ, MISURA SCARPE, PASSATEMPO PREFERITO, ATTIVITÀ (STUDIO-LAVORO). Il conduttore situato al centro del cerchio indica un partecipante ed esclama: TIC (la persona deve dire tutto del vicino alla propria sinistra) o TAC (la persona deve dire tutto del vicino alla propria destra). Il primo che sbaglia deve sostituire il conduttore al centro del cerchio. TIC-TAC significa mischiare tutto e i nuovi vicini si scambiano le informazioni nel tempo richiesto.

### COME INIZIARE UNA LITE

**Obiettivo:** sfogare le tensioni in modo allegro; al termine del gioco si possono affrontare i conflitti con maggiore tranquillità.

**Età:** da otto anni.

**Tipologia:** attiva.

**Svolgimento:** il coordinatore dice SÌ, e tutti gridano NO a voce sempre più alta. Al punto più alto si diminuisce di nuovo l'intensità fino a sussurrare SÌ e NO. Dopo questa sperimentazione di litigio il gruppo viene diviso in coppie: A inizia a litigare; B risponde, solleva la voce e gesticola; A replica e B ha l'ultima parola. Si ricomincia con B che attacca ed A risponde, per due volte. Alla fine può capitare che qualcuno si scusi "non intendevo offenderti"...

**Osservazione:** i bambini riescono ad immedesimarsi benissimo ed il gioco riesce; gli adulti hanno più difficoltà a sfogarsi se l'argomento non è realistico.

### NESSUNO ME LA FA

**Obiettivo:** sfogo di aggressività e tensione.

**Età:** da dieci anni.

**Tipologia:** attivo.

**Svolgimento:** il gruppo si dispone su due file, una di fronte all'altra, a cinque metri di distanza. La fila A inizia sussurrando e facendo un passo avanti: nessuno me la fa, nessuno me la fa, tu credi di esser furbo, ma nessuno me la fa... La fila B fa un passo avanti e a voce più alta risponde con la stessa frase. La fila A replica con il medesimo ritornello gridando più forte. Le grida crescono finché le due file si trovano ad un passo, urlando e gesticolando minacciosamente. Al momento dell'ultimo passo le due file si incontrano e i partecipanti si abbracciano e si scusano.

**Osservazione:** questo gioco è utile come sfogo quando in un gruppo stanno per esplodere delle tensioni ma nessuno ha intenzione di farle emergere. Dopo la scarica simulata diviene possibile discutere i veri motivi della tensione, in un'atmosfera adeguata.

### IL TUO SÉ

Si tratta di un questionario da proporre ai ragazzi e agli stessi insegnanti. Discutendo insieme le risposte si può impostare una riflessione sui pensieri e i desideri di ciascuno.

Definisci, utilizzando 10 parole in ordine di importanza: te stesso come persona; te stesso come rappresentante dei compagni.

### DIVERSITÀ COME RICCHEZZA

Scrivi, in ordine di importanza, dieci parole (amicizia, amore, lealtà onestà, libertà, diffidenza, sincerità, superficialità, accoglienza, ecc.) accanto a ciascuna delle seguenti parole: FAMIGLIA, SCUOLA, CHIESA, CONSIGLIO DEI RAGAZZI, AMICI, SPORT, LETTURE, TELEVISIONE, COMPUTER, VITA ALL'APERTO. Discutendo insieme all'insegnante le risposte si può impostare una riflessione sui pensieri e i desideri di ciascuno.

### CONTATTI

Scrivici per informazioni e consigli sul gioco di pace più adatto alla tua classe: [celimondo@celim.it](mailto:celimondo@celim.it)  
Silvia Jelmini, responsabile CeliMondo - settore educativo di CELIM