

Giochi cooperativi

1. **PALLA:** si fa un cerchio e il coordinatore ha una palla in mano. Cercando di rispettare il silenzio si fa un giro veloce di nomi. Dopo di che il coordinatore tira la palla ad un membro del gruppo dicendo prima il suo nome e poi quello di chi riceve la palla; chi ha la palla in mano adesso deve continuare il gioco dicendo il nome di chi ha ricevuto la palla, il proprio nome e il nome di quello a cui la vuole lanciare, e così via. Pian piano si possono aggiungere delle varianti: ad es il coordinatore può dire di lanciare la palla all'insegnante più simpatico, sempre rispettando la sequenza dei nomi (da chi ricevo, il proprio, a chi do), all'insegnante di matematica, fisica ecc...
2. **TUTTI IN FILA:** si divide il gruppo in due sottogruppi (per creare un po' di competizione), lo scopo è quello di mettersi in ordine alfabetico per nome, l'ultimo della file dice "STOP" per far fermare il tempo. Ovviamente vince chi finisce prima. Si possono utilizzare altre varianti: ordine alfabetico per cognome, ordine di altezza, giorno di nascita, giorno e mese di nascita, n° di scarpe, materia di insegnamento, ecc...
3. **TUTTI QUELLI CHE...:** Si fa un cerchio con le sedie, stando attenti a mettere una sedia in meno, perché un giocatore (all'inizio preferibilmente il coordinatore) resta al centro. Lo scopo è quello di far alzare più persone possibile e colui che è al centro deve "appropriarsi" del posto di qualcun altro. Ad es se io sono al centro dico "tutti quelli che hanno la maglia rossa", quindi tutti coloro che hanno la maglia rossa devono alzarsi e scambiarsi di posto, io ovviamente devo cercare di sedermi e di lasciare qualcun altro al centro in piedi. Colui/colei che resta in piedi dà il via ad un altro "tutti quelli che..." e così via. Per le varianti bisogna farsi trasportare dalla fantasia: tutti quelli che hanno gli occhiali, orologio, capelli lunghi.... Se poi si vuole fare più movimento si può anche dire ad es tutti quelli che hanno le scarpe: presumo si alzino tutti...
4. **INQUILINI:** si formano gruppi da 3 (se c'è bisogno giochiamo anche noi), uno sta al centro e gli altri due si danno le mani e li alzano formando il tetto di una casa. Chi sta al centro è l'inquilino, chi sta davanti (faccia a faccia) è il muro davanti, chi sta dietro è il muro di dietro. Il coordinatore ha diverse varianti: se dice inquilino si devono scambiare di posto solo gli inquilini; se dice muro davanti, solo i muri davanti; se dice muro dietro solo i muri di dietro; ma se dice terremoto si devono scambiare tutti e formare nuovi gruppi da 3 sempre con inquilino, muro davanti e muro dietro.