***I giochi di conoscenza***

*Il gioco può essere importante nella didattica, nell'educazione e nell'animazione per diversi motivi, uno dei quali è favorire la conoscenza reciproca tra i membri di un gruppo, di una classe o tra colleghi, presupposto indispensabile per poter poi “lavorare” insieme...
Vediamo alcuni esempi di gioco che aiutano ad approfondire la conoscenza.*

*Si possono fare uno o più giochi nella stessa classe.*

**1.** **AUTOBIOGRAFIA**

Ogni partecipante ha cinque minuti per scrivere qualunque cosa desideri dire su stesso su di un cartoncino, che però dovrà rimanere anonimo.
Dopo che tutti i partecipanti hanno finito di scrivere, i cartoncini vengono raccolti e mescolati. Il primo partecipante estrae un cartoncino dal mazzo e lo legge ad alta voce, tutti i partecipanti cercano di indovinare chi l'ha scritto.
Una volta indovinato il nome, lo si scrive sul cartoncino e questo viene poi appeso al muro(su di un cartellone o sulla lavagna…), per passare al cartoncino successivo.

**2. PRESENTAZIONE INCROCIATA**

Lavoro a coppie ovvero: conoscenza del compagno/a di banco ( gli alunni allo scopo accetteranno di sedersi vicino ad un ragazzo/a che non conoscono! ) attraverso domande guidate e non. Segue la presentazione “incrociata” della classe: ogni alunno presenta alla classe il compagno appena intervistato.

**3. DISEGNO**

 Materiale: Carta, pastelli, pennarelli, matite.

 Tempo: 10-15 minuti più due minuti a testa.

 Procedimento

 Si chiede a ciascuno di disegnare ciò che può essere maggiormente rappresentativo di sé o di inventare uno slogan che lo rappresenti: 10-15 minuti sono sufficienti.

Poi ciascuno mostrerà e spiegherà il suo ”disegno” al gruppo. Infine, scritti tutti i nomi, i disegni saranno appesi al muro (su di un cartellone)

**4. LA RAGNATELA DI PRESENTAZIONE**

Il gruppo forma un cerchio e qualcuno si presenta dicendo il proprio nome abbinandolo ad un cibo o ad un’attività che preferisce. Chi parla tiene in mano un capo di un filo o nastro e passa la matassa ad un altro che continua il gioco. Dopo un po’ si forma un intreccio simile ad una ragnatela; metà del gruppo tiene i fili e la fa muovere, mentre l’altra metà del gruppo gioca dentro con sopra e sottopassaggi; alternarsi poi nel ruolo gruppo interno e gruppo esterno.

**5. IL PIU’RAPIDO GIOCO DEI NOMI DEL MONDO**

Il gruppo forma un cerchio, nel quale si trova anche chi dirige il gioco, che si incarica di iniziarlo. Si volta verso il suo vicino di destra ( o di sinistra) e dice rapidamente il suo nome. Il giocatore interpellato fa lo stesso con il suo vicino, e così via: tutti i partecipanti al primo giro dicono il loro nome. Al secondo giro, ciascuno deve dire il nome del suo vicino di destra (o di sinistra)

Il gioco può continuare fino a quando il giro si compie senza errori.

**6. PALLANOME**

Il gruppo forma un cerchio. Il conduttore del gioco lo inizia dicendo il suo nome e lanciando una palla da tennis ad un compagno, che dopo avere detto il suo nome la lancia a sua volta (variante: si deve dire il nome di chi riceve la palla). Vengono messe in gioco una seconda, una terza palla …affinchè ad ogni giro ciascuno possa aggiungere qualcosa di sé.