



GIOCO SPEED DATE “DOMANDE AL BUIO”



TARGET

Attività adatta per un gruppo di 25-30 persone frequentanti la Scuola Secondaria di Primo o Secondo grado o gruppi di persone con età comunque superiore ai 13 anni.

DURATA

Circa 15 minuti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E COMPETENZE DA SVILUPPARE

Stimolare il confronto fra i partecipanti cercando di comprendere il punto di vista dell'altro e, ove possibile, trovare degli elementi comuni.

METODOLOGIA

Questa attività si ispira al noto social game “appuntamento al buio”. Il gioco nasce con l'intento originario di incontrare e conoscere nuove persone attraverso una chiacchierata di durata predefinita, solitamente di pochi minuti. In questo caso lo si utilizza per approfondire la conoscenza che si ha di una persona che fa parte del medesimo gruppo. Spesso infatti, si trascorrono molte ore con i compagni di scuola, di lavoro, ... ma con pochi di loro si avviano conversazioni che vanno al di là dei discorsi più superficiali. Mettendo di fronte un partecipante con un altro, dando loro un tempo predefinito e un argomento su cui confrontarsi, si creano le basi per raggiungere il suddetto fine.

RUOLO DEL CONDUTTORE

- Preparare il campo di gioco;
- Spiegare le regole;
- Tenere i tempi e guidare l'attività con domande specifiche;
- Proporre un confronto generale finale.

CAMPO DI GIOCO

Un'aula o uno spazio (anche aperto) dove poter disporre le sedie in cerchio.

MATERIALI

- Sedie.
- Orologio con contasecondi.
- Fischietto o campanello.



SVOLGIMENTO ATTIVITÀ

Disporre in cerchio un numero di sedie pari alla metà dei partecipanti. Dividere il gruppo in due. Metà delle persone si siede, l'altra metà rimane in piedi disponendosi ciascuna di fronte a un'altra. Le coppie variano ad ogni cambio semplicemente facendo ruotare in senso orario i ragazzi che si trovano in piedi. Per esempio, all'inizio le coppie saranno composte da: Carlo & Valeria, Enzo & Giusy, Giulia & Marco. Al primo cambio i nuovi abbinamenti saranno: Carlo & Marco, Enzo & Valeria, Giulia & Giusy. Al secondo cambio avremo invece: Carlo & Giusy, Enzo & Marco, Giulia & Valeria. Ogni ripresa dura 30 sec.

Non c'è un limite alle domande che si possono porre, ma indicativamente il numero migliore è di 5 domande per evitare un'eccessiva lunghezza del gioco e il formarsi di un clima che distrugga troppo i ragazzi. Il gioco risulta maggiormente interessante con gruppi composti almeno da una dozzina di giocatori.

Per facilitare il confronto sullo stesso argomento fra i diversi componenti del gruppo, si consiglia di proporre la medesima domanda almeno per due o tre giri.

Gli argomenti di cui si può parlare dipendono molto dagli obiettivi che il conduttore vuole raggiungere e dall'età dei ragazzi. È meglio comunque iniziare con proposte semplici e poi aumentare, per così dire, il livello di complessità.

Qualche spunto: trovate qualcosa che vi accomuna dal punto di vista fisico, oppure caratteriale, o ancora raccontate all'altro almeno tre cose che vi fanno paura o che vi mettono tristezza o, viceversa, tre cose che vi rendono felici, infine domande legate a che musica si ascolta, quali viaggi si vorrebbero fare, quali piatti siamo capaci di cucinare, ecc ...

Si creerà facilmente un clima abbastanza euforico e molto rumoroso, per cui il conduttore dovrà essere molto deciso nei comandi e preciso per mantenere il ritmo giusto, parlando a voce alta ogni volta che dovrà interrompere i ragazzi mentre parlano. Eventualmente ci si può aiutare con un fischietto o un campanello.

REGOLE

Spiegare ai ragazzi che:

- verrà detto loro quale sarà l'argomento su cui dovranno confrontarsi;
- avranno a disposizione 30 sec. per giro;
- per cominciare a parlare dovranno aspettare il VIA!!;
- quando finirà il tempo verranno interrotti (STOP!!/fischietto/campanello) e dovranno smettere subito di parlare;
- a comando dovranno spostarsi di lato di un posto, verso il compagno seduto alla propria destra;
- nel caso si dovesse completare tutto il giro, si ricomincia il ciclo.