

Istruzioni per la giostra del disegno

Contenuto:

- 1 trottola portapenna
- 10 corde
- 1 corda lunga
- 1 penna

Altro materiale necessario:

- cronometro o smartphone
- stampante
- altre penne di vario tipo

Idea del gioco:

Disegnare insieme in squadra, liberamente o seguendo un modello

Durata:

10-60 minuti a seconda del compito

Obiettivo del gioco:

- Aiutare i membri di un gruppo a
- rafforzare lo spirito di squadra e la cooperazione
 - conoscersi meglio
 - migliorare la comunicazione tra i partecipanti

Preparazione:

Ogni giocatore sceglie una corda colorata e la lega alla superficie di legno annodandola. Con il nastro carta, si fissa la penna al centro della trottola. Si possono usare anche le proprie penne, purché siano più alte del centro della trottola. I più adatti sono i pennarelli, che non richiedono una forte pressione per scrivere.

I giocatori si posizionano ora intorno a un tavolo.

Si mette un modello sul tavolo. Ogni giocatore prende in mano l'estremità della propria corda. Si esprime chiaramente l'obiettivo del gioco, ad esempio: "Trova l'uscita dal labirinto".

Svolgimento del gioco:

I giocatori devono, con abilità, destrezza e pazienza, far muovere la penna sulla carta tutti insieme per scrivere o disegnare. Nessuno può svolgere il compito da solo. È solamente una squadra che può riuscire a guidare la penna sul foglio come si vuole.

Game master:

A piacere, si può anche nominare un game master o un istruttore, che lega la corda lunga alla parte superiore della trottola. Durante il gioco, l'istruttore può muoversi attorno al cerchio e decidere se aiutare o disturbare la squadra.

Il game master può dare alla squadra comandi per guidarla nel compito, oppure può ostacolarla facendo muovere la corda in modo casuale.

Fine del gioco e riflessione:

Quando i giocatori hanno completato il loro compito e raggiunto l'obiettivo, tutti i partecipanti possono condividere le loro impressioni sull'esperienza appena trascorsa. La riflessione aiuta a incoraggiare i comportamenti positivi e a riconoscere le difficoltà. Questo permette ai partecipanti di imparare lo spirito di squadra per la prossima volta, ma anche per la vita reale.

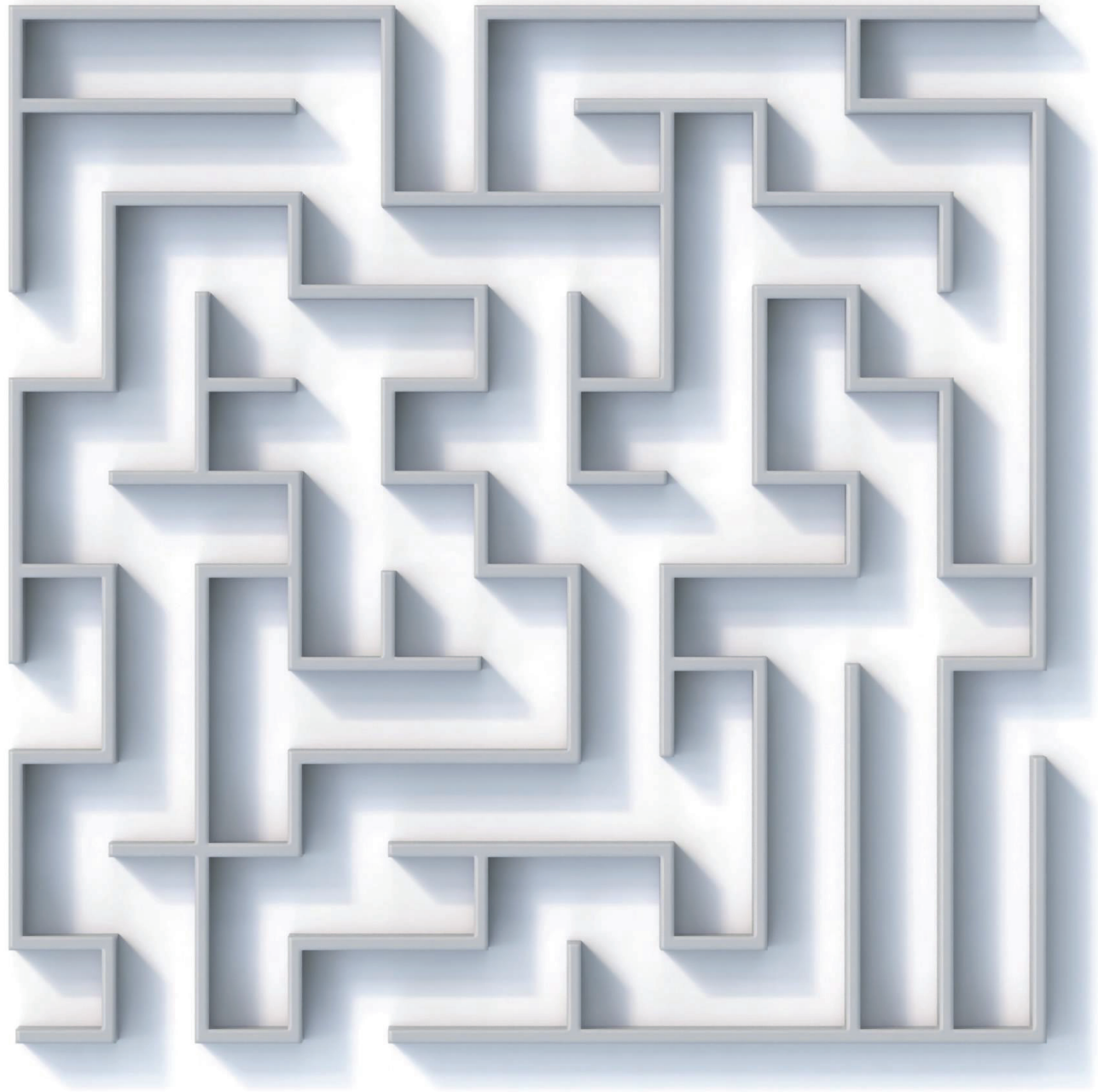
Compiti:

1. disegnatte un cerchio
2. disegnatte un quadrato
3. disegnatte un esagono, ecc.
4. disegnatte una casa
5. disegnatte un albero
6. disegnatte la vostra squadra
7. disegnatte un simbolo o un logo per la vostra squadra
8. scrivete o disegnatte l'ora attuale
9. disegnatte un gatto
10. disegnatte il simbolo dell'infinito e ripassatelo più volte
11. disegnatte un uccello
12. disegnatte un cubo tridimensionale
13. disegnatte il contorno della vostra regione
14. disegnatte un mandala
15. disegnatte un fantasma
16. disegnatte una popstar
17. disegnatte un'oca
18. disegnatte un pipistrello
19. disegnatte una stella
20. disegnatte un ananas
21. scrivete lettere singole
22. scrivete i numeri da 1 a 10
23. scrivete i vostri nomi
24. scrivete il giorno della settimana di oggi
25. scrivete il vostro anno di nascita
26. descrivete la vostra squadra
27. descrivete il vostro stato d'animo
28. descrivete com'è il tempo
29. descrivete cosa vi unisce
30. descrivete la giostra del disegno

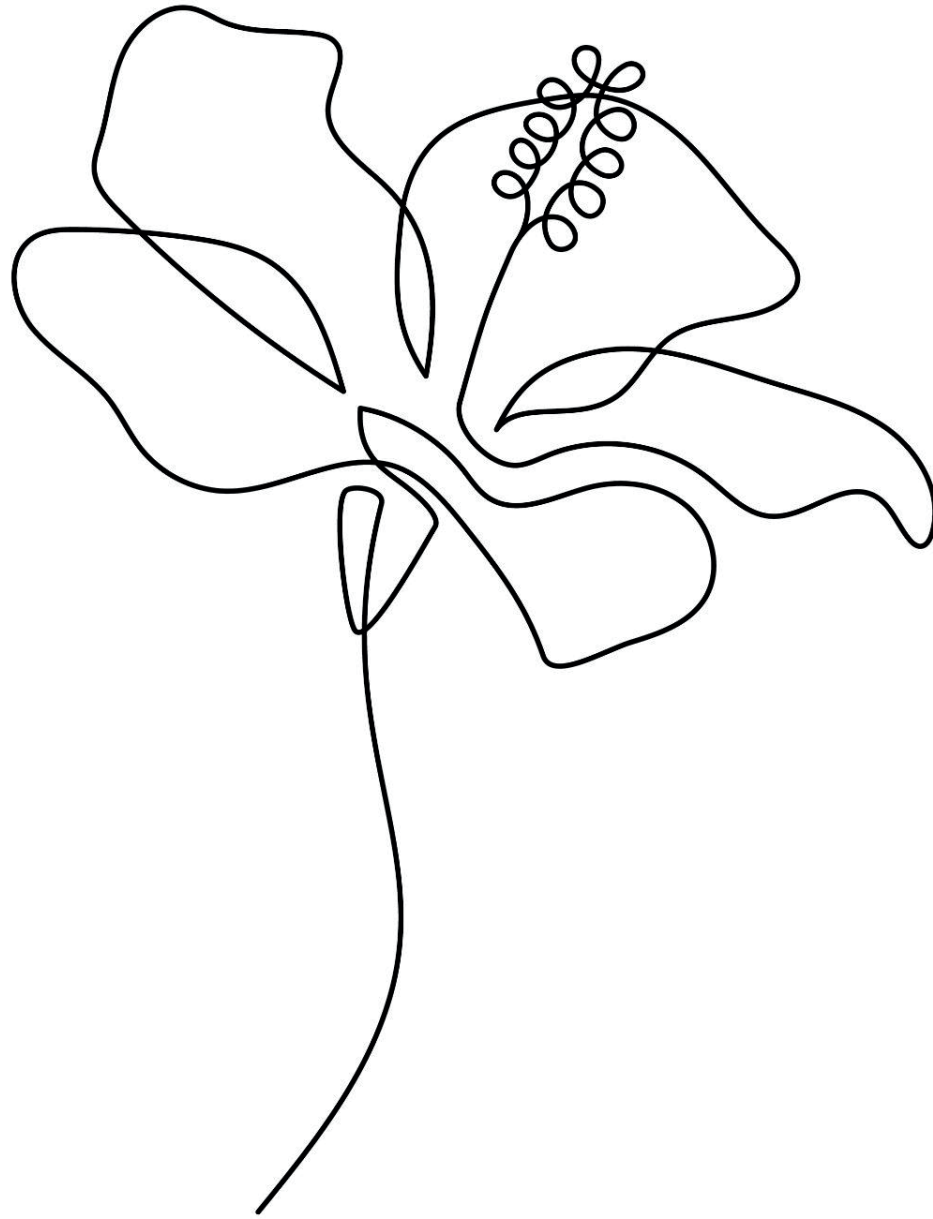
1



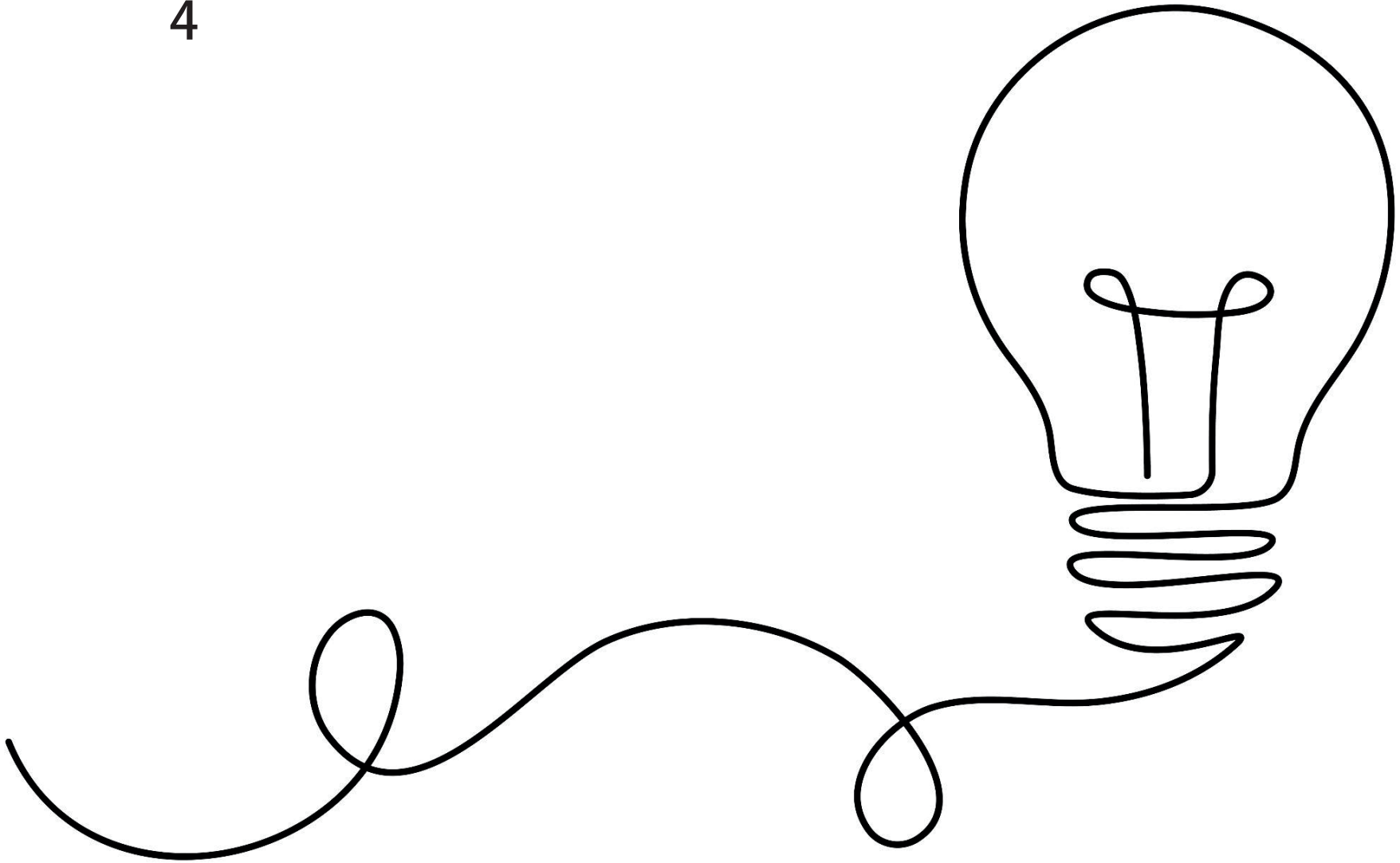
2



3



4

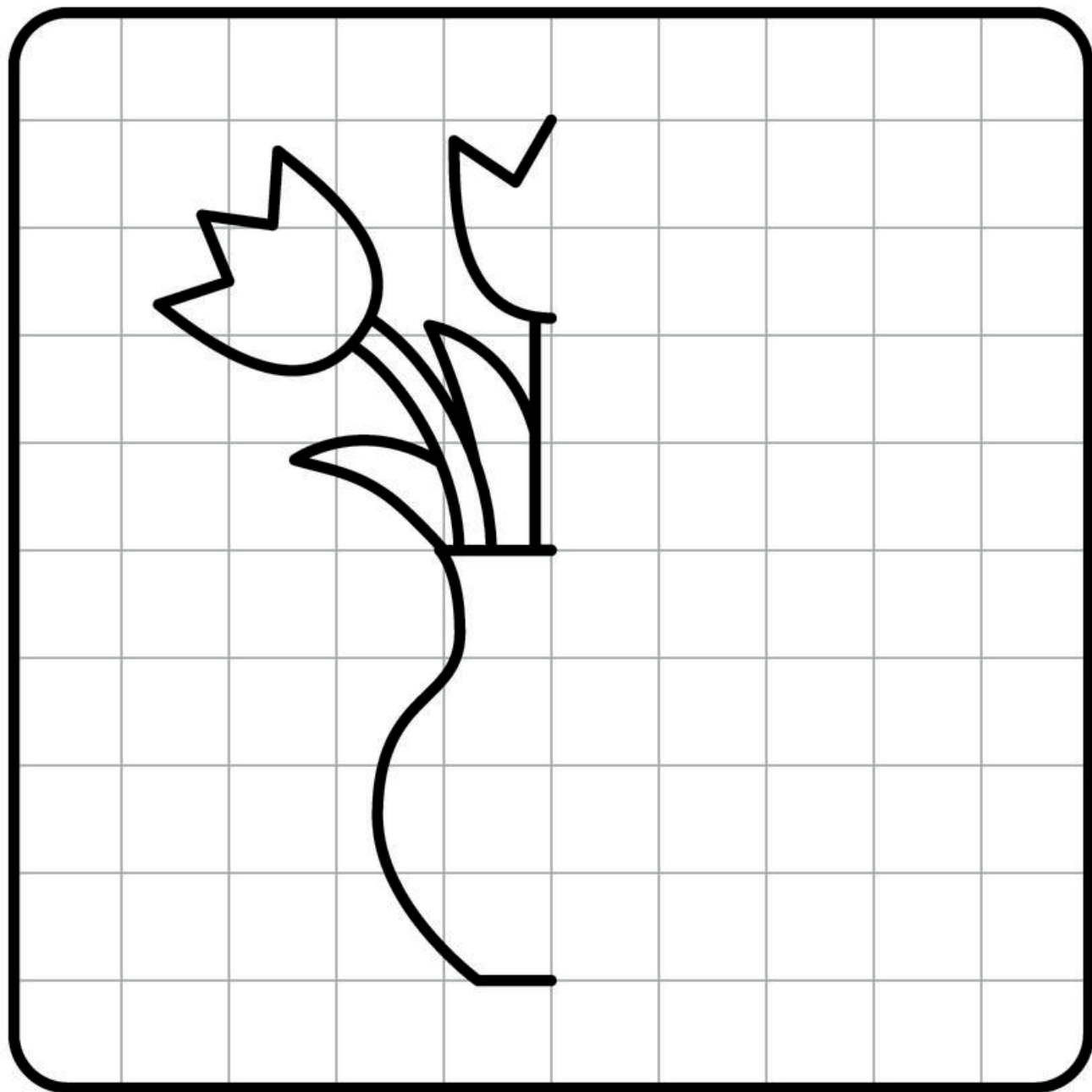


5

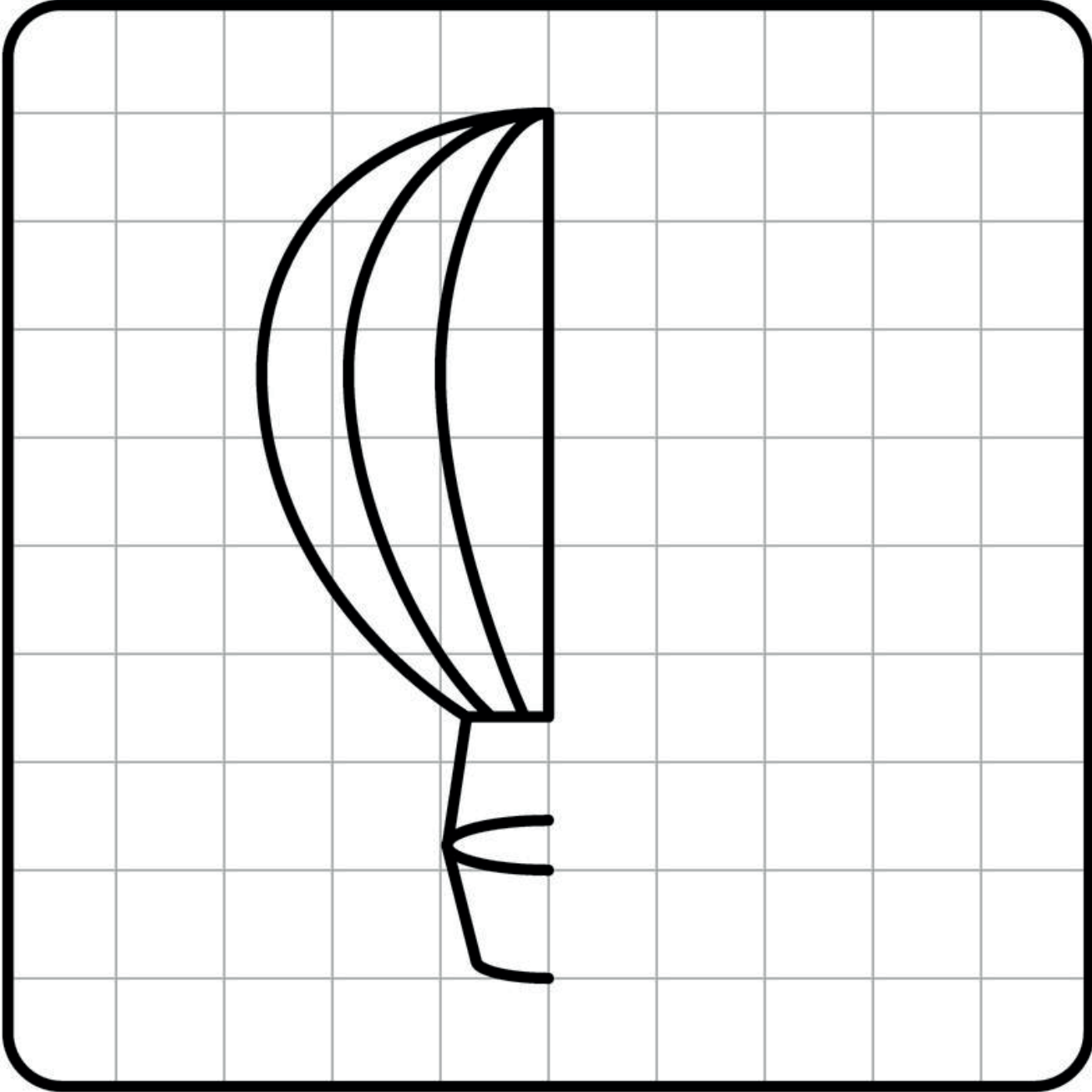
trovare
10 diffe-
renze

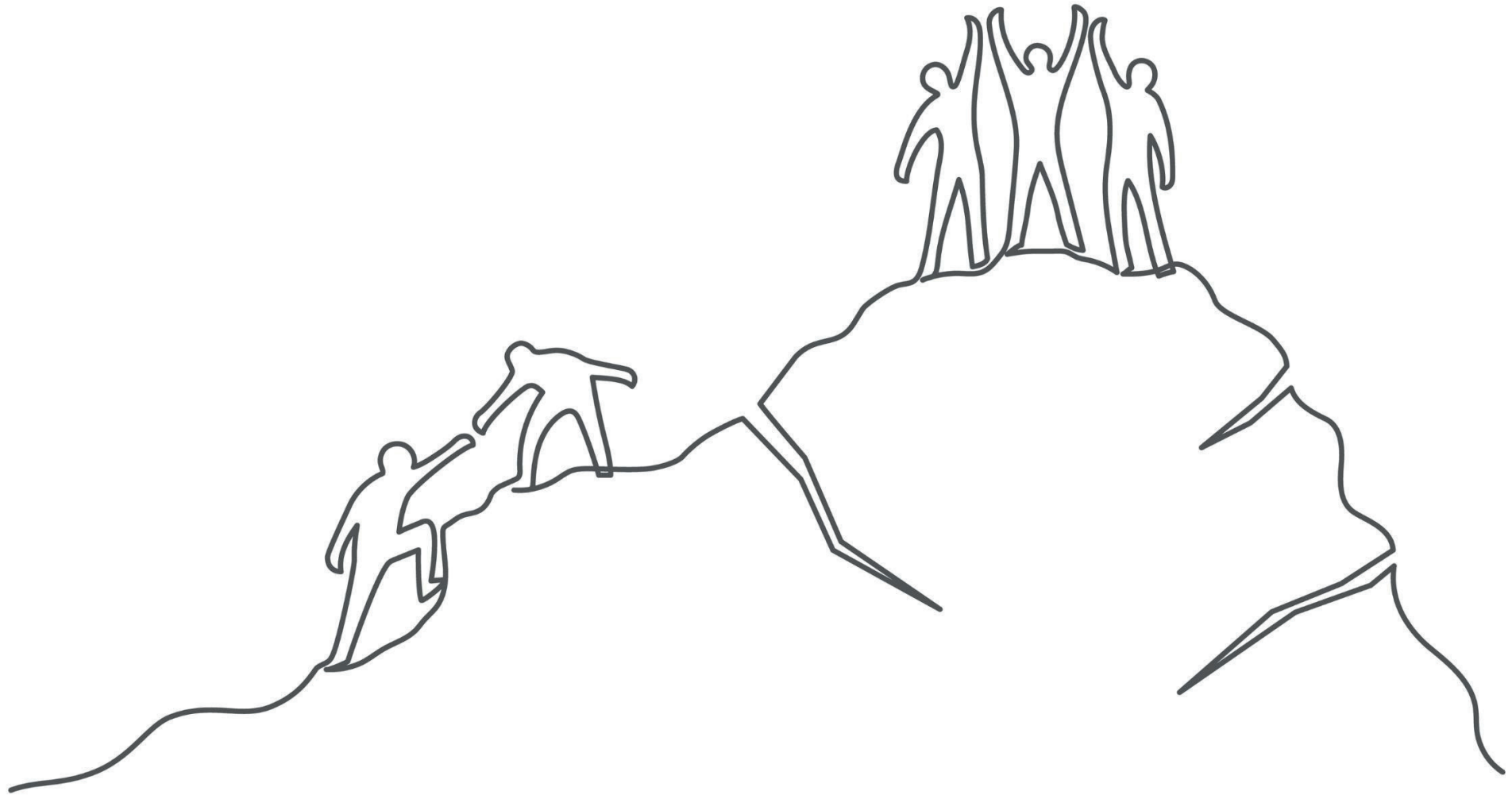


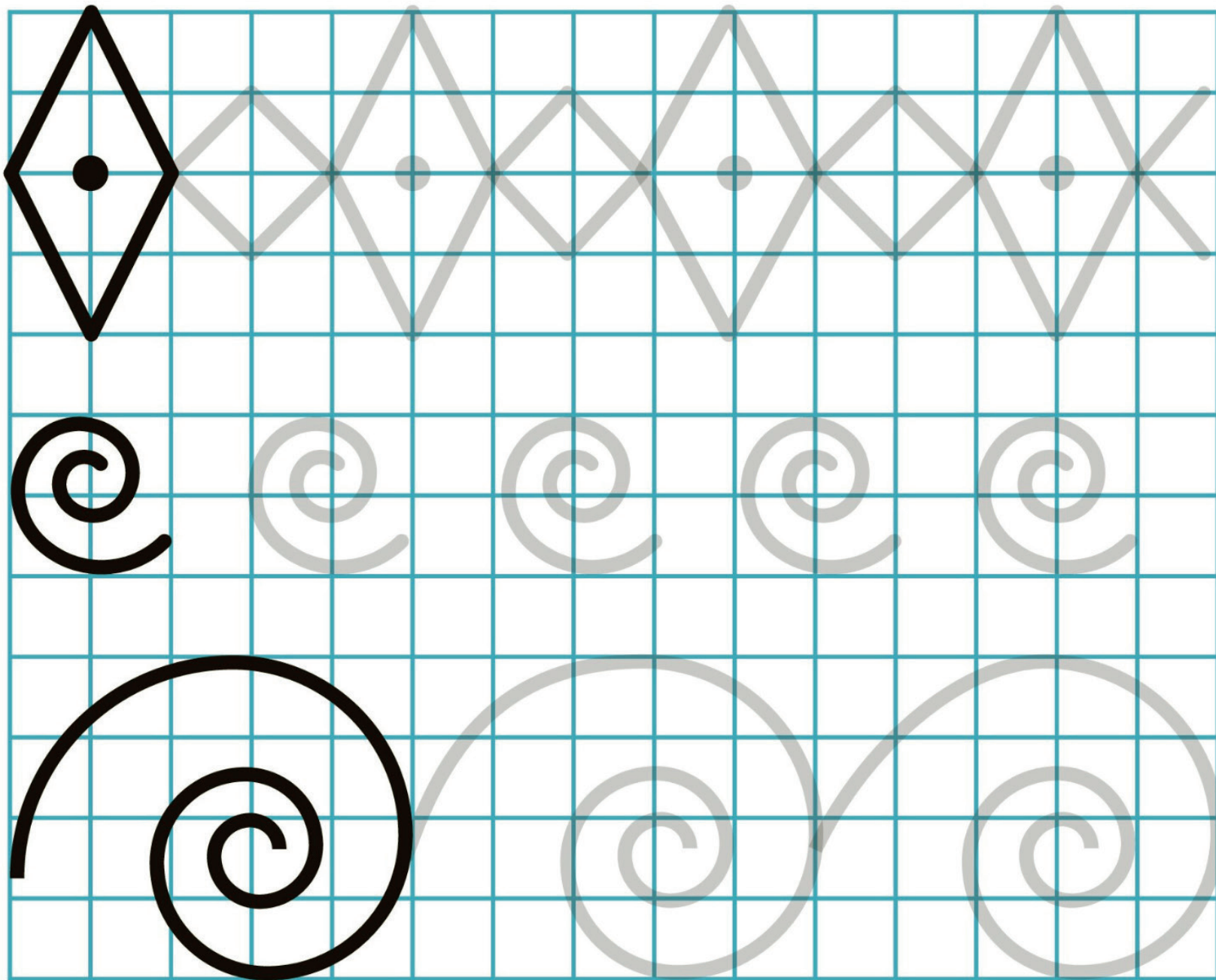
6

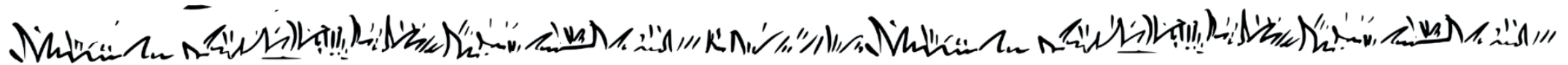
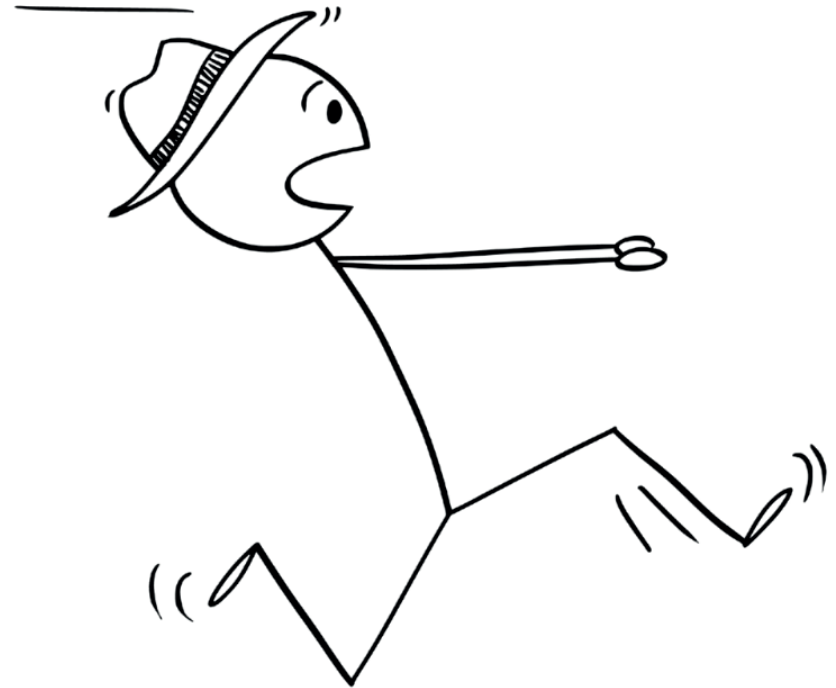


7





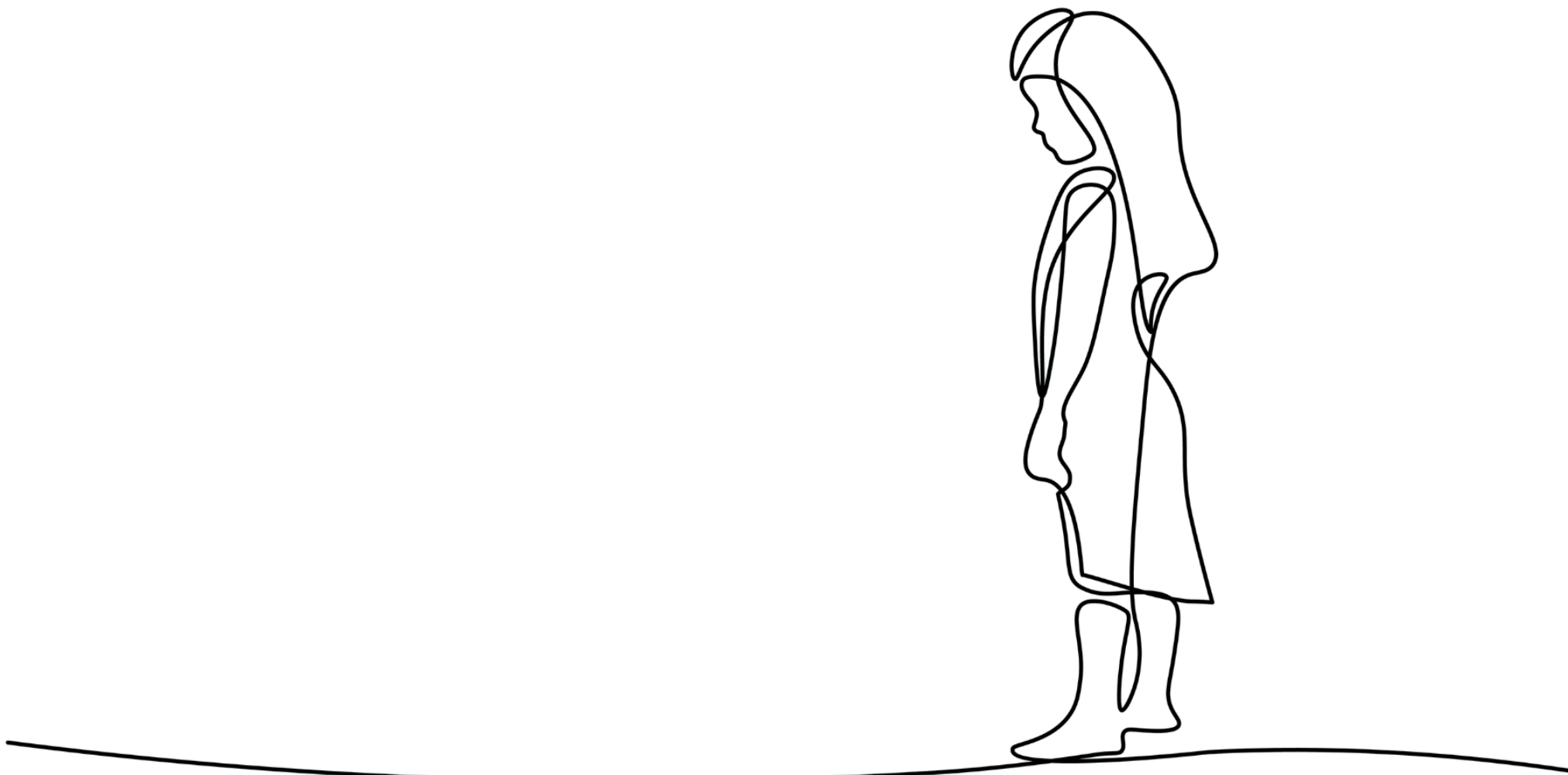




Da cosa sta scappando l'uomo?



Cosa sta vivendo questa donna?



Chi giocherà con me?